

ARQUEOLÓGICO

 YOANN LEVET

 PAULINE DETRAZ



COMPONENTES	2
PREPARACIÓN	4
RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO	6
INTRODUCCIÓN A LA APLICACIÓN	7
CÓMO JUGAR	8
1. Mueve el Visor	
2. Elige una pregunta e invierte Tiempo	
3. Usa el Arqueoscopio para obtener una respuesta	
¡CREO QUE YA LO TENGO!	12
MODO SOLITARIO	14
MODO EXPERTO	15
SOLUCIONES	16
CRÉDITOS	20



 40' |  1-4 |  12+

Ludonaute

COMPONENTES

Reverso: modo solitario
(las posiciones del medidor están numeradas)



Anverso: modo multijugador

1 tablero de Ciudad

El lugar que hay que explorar

1 rueda de Pistas iniciales



1 ficha de Visor

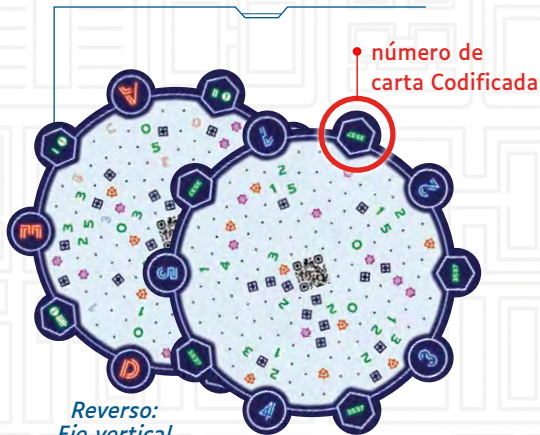
Eje del Mapa al que apunta el Arqueoscopio



- medidor de Tiempo
- Círculo de Coordenadas

28 cartas Codificadas

Pistas que dejaron los Antiguos



Reverso:
Eje vertical

Anverso:
Eje horizontal

El Arqueoscopio interpreta las cartas Codificadas y tiene las respuestas que necesitas para tu misión. Sirve para descifrarlas.

orificios de lectura

selector azul que indica el dato de la pregunta

Mirilla

1 Arqueoscopio

(en 2 partes que se unen antes de la primera partida)

Una herramienta altamente sofisticada que puede leer cartas codificadas

Si prefieres aprender a jugar con un vídeo, ve a: maldito.tv/529

Por cada uno de los 4 Arqueólogos:

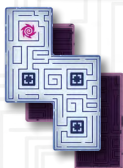
6 tipos de losetas de Edificio (reverso con el color del Arqueólogo)

Los edificios de la ciudad que se mencionan en las Antiguas Escrituras

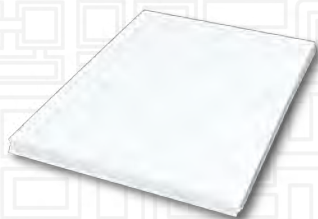
4 Edificios grandes con 4 Cápsulas



2 Edificios pequeños con 3 Cápsulas



- Cápsula Segura
- Cápsula de Trampa de fuego
- Cápsula de Trampa de sierra



hojas para notas



8 fichas de Trampa

Para ayudarte a pensar

MONTAJE

Asegúrate de que has destroquelado todos los agujeros pequeños del Arqueoscopio.



1 tablero de Mapa (formado por 25 zonas)

El mapa aún sin trazar de la ciudad que vas a completar

1 marcador de Tiempo

El tiempo que dedicas a recopilar información

Inverso: Buscar



Reverso: Comprobar



ayuda de jugador en el reverso



2 pantallas

Mejor que los demás no sepan lo que estás pensando

APLICACIÓN



¡Escanéame!

Hay disponible una aplicación web para jugar a *ArqueOlógico*. La experiencia de juego es ligeramente diferente, pero no la necesitas para jugar. Puedes aprender a usarla en el apartado correspondiente de este reglamento (página 7).

PREPARACIÓN

1

Coge los componentes de Arqueólogo: 2 pantallas, 1 Mapa, 6 Edificios, 1 marcador de Tiempo, 8 fichas de Trampa y 1 hoja del bloc de notas. Necesitarás un bolígrafo o lápiz que no está incluido en la caja. Coloca tus componentes detrás de tus pantallas de forma que los demás jugadores no puedan verlos. Devuelve el resto de componentes que no uses a la caja.

2

Coloca el tablero de Ciudad en el centro de la mesa, con la cara del modo multijugador o solitario bocarriba según corresponda y coloca el Visor en el eje 1.

Coloca al azar los marcadores de Tiempo, con la cara de Buscar bocarriba, 1 en cada una de las primeras casillas del medidor. Empieza por la posición de arriba a la izquierda, a la derecha del Reloj de arena. *Ejemplo: En una partida de 3 jugadores, coloca 1 marcador en cada una de las 3 primeras casillas.*

3

Roba 1 carta Codificada al azar; esta será la misión durante la partida y tiene toda la información que necesitas para hacer el Mapa de la Ciudad. Devuelve el resto de cartas Codificadas a la caja; no las vas a necesitar.

4

Coloca el Arqueoscopio al alcance de todos los jugadores.

APLICACIÓN

Puedes usar la aplicación para localizar las Pistas iniciales relevantes para tu misión. Una vez empieces la partida, elige el número de la carta Codificada.

PISTAS INICIALES

Cada Pista inicial 1 indica la ubicación de 1 Trampa en 1 de los Edificios. Tu tarea es localizar el Edificio en el que se encuentra conforme avanza la partida.

Ponte de acuerdo con los demás jugadores en la cantidad de Pistas iniciales que queréis usar:

- Desde 3 (para mayor dificultad).
- Hasta 5 (para menor dificultad).

Coloca la carta Codificada debajo de la rueda de Pistas iniciales.

5

Gira la carta para que el icono de Pista 1 quede visible en la Mirilla hexagonal en la parte inferior de la rueda.

Lee en voz alta los 3 datos (1 Coordenada compuesta por 1 letra y 1 número, y 1 símbolo de Trampa) que componen la Pista, de forma que cada Arqueólogo los reconozca y anote.

Si quieres otra Pista, gira la carta debajo de la Rueda hasta que el icono de Pista 2 quede visible en la Mirilla. Luego, lee en voz alta los 3 datos. Repite este paso hasta que completes la cantidad de Pistas acordadas.

Ejemplo de Pista inicial: C, 1, ⚡ = Hay un símbolo ⚡ en la intersección de la columna C y de la fila 1.

Puedes dar 1 o 2 Pistas adicionales a Arqueólogos principiantes para equilibrar la partida.



En cada partida,
la carta que
escojas te ofrecerá
una nueva misión.



A mayor cantidad de Pistas iniciales,
más fácil será la partida.

Se ha descubierto una ciudad en la montaña, pero nadie se atreve a explorarla sin haber hecho un mapa del lugar. Finalmente, una misión digna de un arqueólogo altamente lógico como tú. Para ayudarte en la misión, puedes contar con el Arqueoscopio, la única herramienta de investigación capaz de descifrar las cartas codificadas que dejaron los Antiguos.

Encuentra pistas y usa tus habilidades de deducción para establecer una conexión entre estas cartas y hacer un mapa de este misterioso lugar. Aun así, ten cuidado; sin un mapa preciso, explorar esta ciudad podría tener fatales consecuencias...

¡Ahora te toca a ti!

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Cada carta Codificada representa un diseño único de los Edificios de la Ciudad que vas a volver a formar con tus 6 losetas.

El objetivo del juego es ser el primer jugador en descubrir el diseño del Mapa correcto. Tanto la posición como la dirección de los Edificios es relevante.

El Arqueoscopio te puede ayudar. Es una herramienta de investigación altamente sofisticada que nunca falla. Hazle preguntas y te dará información valiosa sobre la posición de Edificios y Trampas, sobre zonas vacías, etc.

Sin embargo, preguntarle al Arqueoscopio es un proceso largo y, cuanto más compleja sea la pregunta, más Tiempo necesitará.

Piensa y haz las preguntas adecuadas. Usa tus habilidades de deducción y tu lógica para ser el más rápido en colocar los Edificios.

SOBRE LA COLOCACIÓN DE EDIFICIOS

- Todos los Edificios se colocan por la misma cara, de forma que muestren las Cápsulas Seguras y de Trampa. *¡No puedes colocarlos por la otra cara para hacer que quepan!*
- Los Edificios no pueden sobresalir de la cuadrícula de 5x5 del Mapa.
- Tienes que colocar los 6 Edificios.
- Hay 4 Cápsulas de Trampa de sierra ⚙️ y 4 de Trampa de fuego 🔥 en total repartidas entre los 6 Edificios.
- Hay 3 zonas vacías en el Mapa, en las que no hay Edificios.



INTRODUCCIÓN A LA APLICACIÓN

Como verás a lo largo del reglamento, puedes jugar cualquier modo de juego (solitario o multijugador) con la aplicación web.

Para empezar una partida, ve a la página principal de la aplicación y selecciona **Empezar una partida**.

Introduce el número de la carta Codificada y selecciona la dificultad: normal o experta (ver página 15).



También ofrece nuevas partidas y más desafíos. Su interfaz es sencilla e intuitiva.

CÓMO JUGAR

En *ArqueOlógico* no sigues un orden preestablecido. En su lugar, la posición de los marcadores en el medidor de Tiempo determina el siguiente jugador en actuar.

Es tu turno si tu marcador es el **último en el medidor**. Tienes que hacer una pregunta, que te hará invertir Tiempo y, en consecuencia, avanzar tu marcador.

Al inicio de la partida, el Arqueólogo que tenga su marcador de Tiempo en la primera casilla a la derecha de la flecha será el jugador inicial. Después, jugará el Arqueólogo que tenga su marcador en la segunda casilla en **sentido horario**, y así hasta que cada jugador realice su primer turno.

Puedes jugar varios turnos seguidos si tu marcador sigue en la última posición después de terminar tu turno.

IMPORTANTE: Al avanzar tu medidor de Tiempo en proporción al Tiempo que cuesta tu pregunta, no cuentes nunca las casillas en las que haya marcadores de otros jugadores. Nunca puede haber 2 marcadores en la misma casilla.

Ejemplo

Álex es el jugador inicial y avanza su marcador 4 casillas. Luego, es el turno de *Raúl* y avanza su marcador 3 casillas. Por último, le toca a *Carla* y avanza su marcador solo 2 casillas. Como el marcador de *Carla* sigue en última posición, puede jugar otro turno inmediatamente. Luego, será el turno de *Raúl*.



Cada turno está formado por 3 pasos (incluso si son consecutivos):

1. MUEVE EL VISOR

Al inicio de cada turno, el eje sobre el que haces la pregunta cambia **automáticamente**. Mueve la ficha de Visor 1 casilla en sentido horario en el tablero de Ciudad. Las letras indican las columnas de tu Mapa; los números indican las filas.

La Mirilla del Arqueoscopio cambia de posición cada turno.

2. ELIGE UNA PREGUNTA E INVIERTE TIEMPO

- **Elige 1 pregunta** para el Arqueoscopio. **Puedes** elegir cambiar la posición del Visor y **tienes que** elegir un dato sobre el que preguntar (Edificio, Trampa, zona vacía). Estas 2 decisiones determinarán la cantidad de Tiempo que te costará hacer la pregunta.

Puedes elegir cambiar la posición del Visor a un eje a tu elección.

Coste:



- Mueve el Visor 1 casilla en sentido horario.

Coste:



- Mueve el Visor a una casilla a tu elección en el Círculo de Coordenadas.

Puedes cambiar el punto de vista del arqueoscopio, pero reprogramar el dispositivo requiere tiempo.

- **Avanza tu marcador** en el medidor de Tiempo tantas casillas como el coste total de tu pregunta.

Ejemplo

Elige 1 de los siguientes datos sobre el que preguntar (cada coste es diferente):

Coste:



- ⚡ ¿Cuántos Edificios diferentes hay en el eje seleccionado?
La respuesta será un número entre 1 y 5.
- ⬜ ¿Cuántas zonas vacías hay en el eje seleccionado?
La respuesta será un número entre 0 y 3.

Coste:



- ⊞ ⊞ ¿Qué Cápsulas de este Edificio pequeño hay en el eje seleccionado?
La respuesta será entre 0 y 3 símbolos.
- ⚡⚡ ¿Qué Cápsulas de Trampa hay en el eje seleccionado?
La respuesta será entre 0 y 3 símbolos.

Coste:



- ⊞ ⊞ ⊞ ⊞ ¿Qué Cápsulas de este Edificio grande hay en el eje seleccionado?
La respuesta será entre 0 y 3 símbolos.

Hay cierto tipo de información que requiere más tiempo que el resto.

El marcador de **Álex** está en última posición, por lo que es su turno. **Álex** elige su pregunta: ¿Qué Cápsulas de ⊞ hay en el eje 1?

Álex mueve el Visor 1 casilla y lo coloca en el eje 1, lo que le cuesta 1 de Tiempo ↘. También pregunta sobre ⊞, que le cuesta 3 de Tiempo ↘↘↘.

En total, la pregunta le cuesta 4 de Tiempo ↘↘↘↘ a **Álex**, por lo que tiene que avanzar su marcador de Tiempo 4 casillas en el medidor de Tiempo.

3. USA EL ARQUEOSCOPIO PARA OBTENER UNA RESPUESTA

Coge el Arqueoscopio y coloca el selector azul encima de la posición que se corresponda con el dato sobre el que haces la pregunta.

Luego, coge la tarjeta Codificada y gírala hasta que el eje (letra o número) que indica el Visor en el tablero de Mapa coincida con la Mirilla del Arqueoscopio, de manera que al colocar la carta Codificada detrás se vea el eje seleccionado a través de la Mirilla. Asegúrate de que la carta encaja bien en el Arqueoscopio, haciendo uso de los círculos a lo largo del borde de ambos objetos para que estén perfectamente alineadas.

Es muy importante preparar **primero** el Arqueoscopio, antes de colocar la carta detrás, para que no veas sin querer una información que no corresponda.

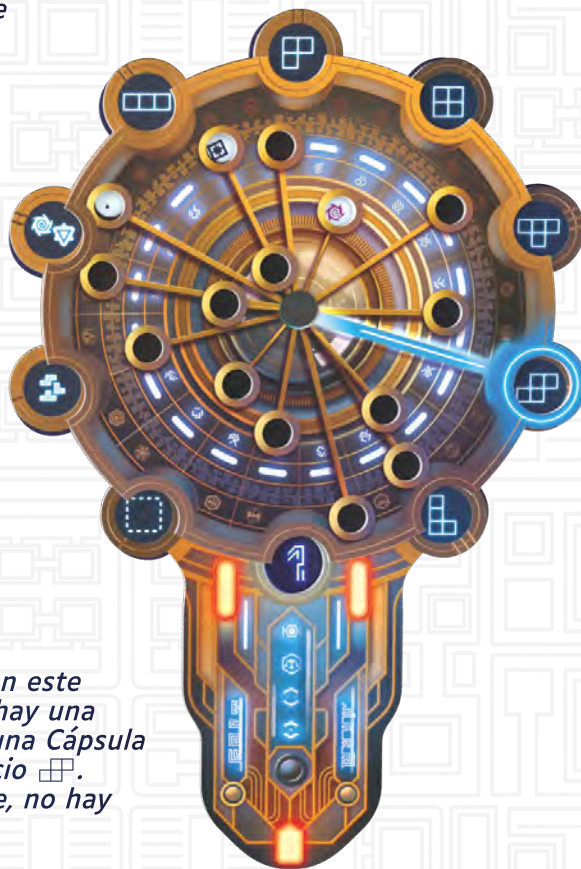
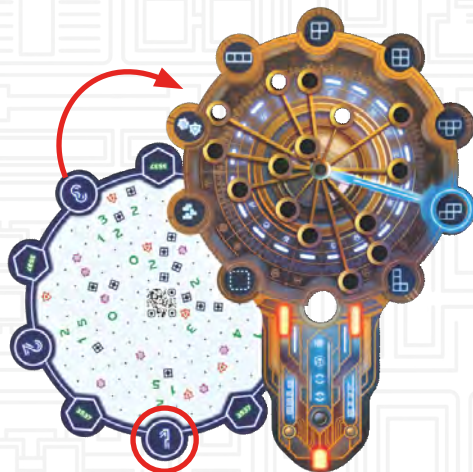
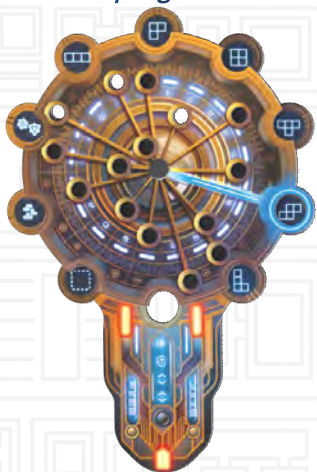
Ten en cuenta que, en cualquier momento durante la partida, puedes comprobar la respuesta de una pregunta que hayas realizado anteriormente.

Ejemplo

Álex coloca el selector azul encima de \square , haciendo que coincida con el dato sobre el que decidió preguntar.







Álex coge la carta Codificada de la partida en curso y coloca el eje \uparrow en la Mirilla, de forma que el borde con círculos del Arqueoscopio y de la carta coincidan bien.

Esta es la respuesta del Arqueoscopio a la pregunta de Álex.



La respuesta del Arqueoscopio en este ejemplo indica que, en el eje \uparrow , hay una Cápsula de Edificio Segura \square y una Cápsula de Trampa de sierra \otimes del Edificio \square . El punto \cdot indica que, en este eje, no hay más Cápsulas de este Edificio.

CÓMO LEER LA RESPUESTA DEL ARQUEOSCOPIO

- **Preguntas sobre un Edificio:** El Arqueoscopio muestra a través de 3 orificios un icono de Segura , Trampa de fuego  o Trampa de sierra  (o ninguno de estos) por cada una de las Cápsulas de Edificio en este eje. *Ten en cuenta que la orientación de la Trampa de fuego no es relevante al colocar un Edificio.*
- **Preguntas sobre Trampas:** El Arqueoscopio muestra a través de 3 orificios una Trampa de fuego  o Trampa de sierra  (o ninguna de estas) por cada una de las Cápsulas de Trampa en este eje. No indica información sobre las Cápsulas Seguras .
- **Preguntas sobre el número de Edificios diferentes:** El Arqueoscopio muestra a través de 2 orificios, en 1 de ellos, un número que indica la cantidad de Edificios en el eje.
- **Preguntas sobre el número de zonas vacías:** El Arqueoscopio muestra a través de 2 orificios, en 1 de ellos, un número que indica la cantidad de zonas vacías en el eje.

No olvides anotar lo más exactamente posible toda información que sea relevante. Es la clave para crear el Mapa de la Ciudad poco a poco.

Puedes anotar la información como prefieras, si bien te sugerimos que escribas las respuestas por fila, por columna o por tipo de pregunta.

Respuestas que te da el Arqueoscopio, según la carta Codificada:






¿Qué Cápsulas del Edificio  hay en la columna  ?

Ejemplo

● **3 puntos**

No hay Cápsulas del Edificio  en la columna .

● **1 punto + 1 icono de Trampa de fuego  + 1 icono de Cápsula Segura **

La Cápsula de Trampa de fuego  y la Cápsula Segura central  están en la columna  y no hay más Cápsulas del Edificio  en la columna .

● **2 puntos + 1 icono de Trampa de fuego **

La Cápsula de Trampa de fuego  está en la columna  y no hay más Cápsulas del Edificio  en la columna .



o bien



o bien

¡CREO QUE YA LO TENGO!

Al inicio de tu turno, si crees que ya tienes la posición exacta de los Edificios en el Mapa, voltea tu marcador de Tiempo a su cara de Comprobar ⚡ y avanza 4 casillas (saltándote las casillas ocupadas por los marcadores de tus oponentes).

Esto cuenta como tu acción para el turno completo.

No puedes avanzar el Visor ni hacer preguntas.

Coloca los Edificios según el diseño que has deducido detrás de tus pantallas. Luego, el resto de Arqueólogos siguen jugando hasta que tu marcador vuelva a estar en última posición.

*Entraste a la ciudad buscando tesoros.
¿Conseguirás salir de una pieza?*

APLICACIÓN

Para confirmar la solución, puedes usar este reglamento o la aplicación web.

Escanea el código QR en el centro de la carta Codificada y selecciona **Comprobar**.

SI JUEGAS SIN LA APLICACIÓN

Cuando vuelva a ser tu turno, comprueba si tu Mapa coincide con la solución indicada al final del reglamento (páginas 16 a 19). Puedes localizar el número de misión correspondiente en la carta Codificada.

Si coincide, la partida termina y ¡tú ganas! ¡Enhorabuena!

*Sales de la ciudad con más reliquias de las que puedes llevar encima.
Sin duda, eres la envidia de los arqueólogos del mundo.*

Si no coincide, ¡mala suerte! Pierdes y quedas fuera de la partida.

Te has equivocado al hacer el mapa y no conseguirás salir con vida de la ciudad.

Los demás Arqueólogos siguen jugando. Si ningún jugador consigue dar con la respuesta, ¡perdéis la partida! Tendréis que entrenar jugando más partidas a *ArqueOlógico*.





APLICACIÓN

Cuando vuelva a ser tu turno, reproduce el diseño que has realizado arrastrando los Edificios al Mapa en la pantalla y comprueba. Para cambiar la orientación de un Edificio tan solo tienes que pulsarlo.

Si das con la respuesta, la partida termina. ¡Has ganado! ¡Enhorabuena!

Sales de la ciudad con más reliquias de las que puedes llevar encima. Sin duda, eres la envidia de los arqueólogos del mundo.

Si no, la aplicación te marcará los Edificios correctos en verde y los incorrectos en rojo.

Entonces, juega inmediatamente otro turno. Voltea tu marcador de Tiempo a su cara de Buscar. Puedes jugar un turno normal o dar una nueva solución avanzando tu marcador de Tiempo 4 casillas.

Te has equivocado al hacer el mapa y has perdido tiempo al comprobar este erróneo diseño.

Sigue jugando con los demás Arqueólogos hasta que se encuentre la solución.



MODO SOLITARIO

PREPARACIÓN

Coloca el tablero de Ciudad con la cara del modo solitario bocarrriba.

Coloca tu marcador de Tiempo en la casilla 0 del medidor de Tiempo con la cara Buscar bocarrriba.

Anota las 3 Pistas iniciales.

Coloca el Visor en una casilla a tu elección.

CÓMO SE JUEGA

La partida se juega igual que una partida multijugador, excepto por 1 regla: al preguntar al Arqueoscopio, por cada icono de Trampa (☠ o ⚡) que veas, avanza el Visor 1 casilla en sentido horario.

FIN DE LA PARTIDA

Si localizas con éxito el diseño de los Edificios, ¡bien hecho! Has ganado el título de **Aprendiz** de la arqueología.

Puedes ver que debajo de cada solución hay 2 números que indican tu nivel de éxito.

Cuenta el número de casillas que se ha movido tu marcador de Tiempo al final de la partida (recomendamos llevar la cuenta en tu hoja de notas durante la partida).

Si el valor es inferior o igual al número más alto, ¡enhorabuena! Ahora eres un **Especialista** de la arqueología. Si el valor es inferior o igual al número más bajo, el mundo se arrodilla ante ti, **Genio** de la arqueología.



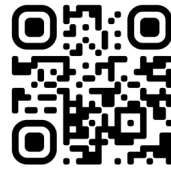
APLICACIÓN

También puedes jugar el modo solitario con la aplicación. Escanea el código QR en el centro de la carta Codificada y anota las Pistas iniciales seleccionando **Ver Pistas iniciales**.

Si crees que ya lo tienes, selecciona **Comprobar** y compara tu puntuación con la de la aplicación.

MODO EXPERTO

APLICACIÓN



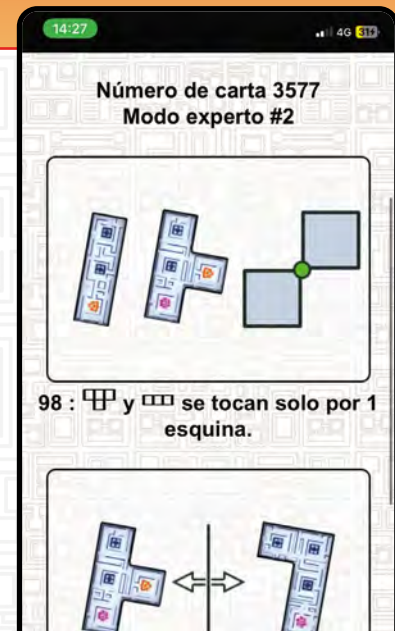
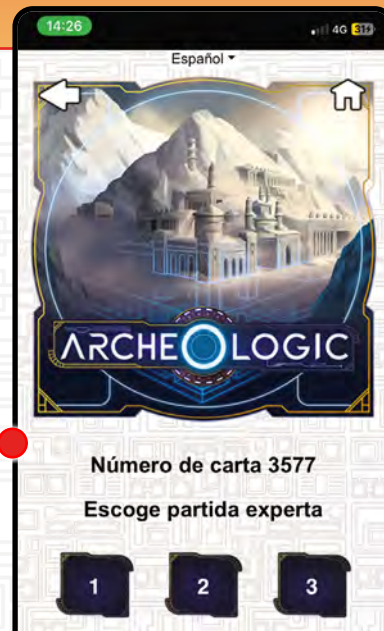
ArqueOlógico se puede jugar en modo experto para (casi) nunca repetir la misma partida dos veces y experimentar partidas más desafiantes.

El modo experto ofrece nuevos tipos de Pistas más difíciles de descifrar. Necesitas usar la aplicación para acceder a estas Pistas.

A diferencia del modo normal, no escanees el código QR en el centro de la carta Codificada. **Escanea el código QR de esta misma página** para ir a la página principal de la aplicación y, tras iniciar la partida y escoger la carta Codificada, escoge el modo experto para acceder a las Pistas iniciales de experto.

Las Pistas de experto varían de una partida a otra en la misma carta.

Puedes jugar este modo en solitario o con otros jugadores.



SOLUCIONES

3537



18 ————— 27

3573



19 ————— 29

3575



19 ————— 29

3577



20 ————— 31

3735



20 ————— 32

3753



20 ————— 32



21 ————— 33



21 ————— 33



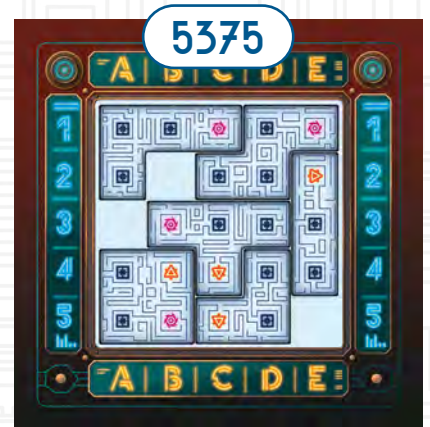
21 ————— 34



21 ————— 34



21 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 35



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



22 ————— 36



23 ————— 37



23 ————— 38



23 ————— 38



23 ————— 39



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 40



24 ————— 41



25 ————— 41

CRÉDITOS

Autor Yoann Levet

Edición en español

Maldito Games
www.malditogames.com

Ilustraciones Pauline Detraz

Traducción

Macarena Trujillo

Edición Ludonaute
www.ludonaute.fr
Copyright 2023 Ludonaute

Revisión

Paco Muñoz Carrillo,
José Antonio Alonso Barrueco,
Raúl Fernández Aparicio
y Claudia González Pablos

