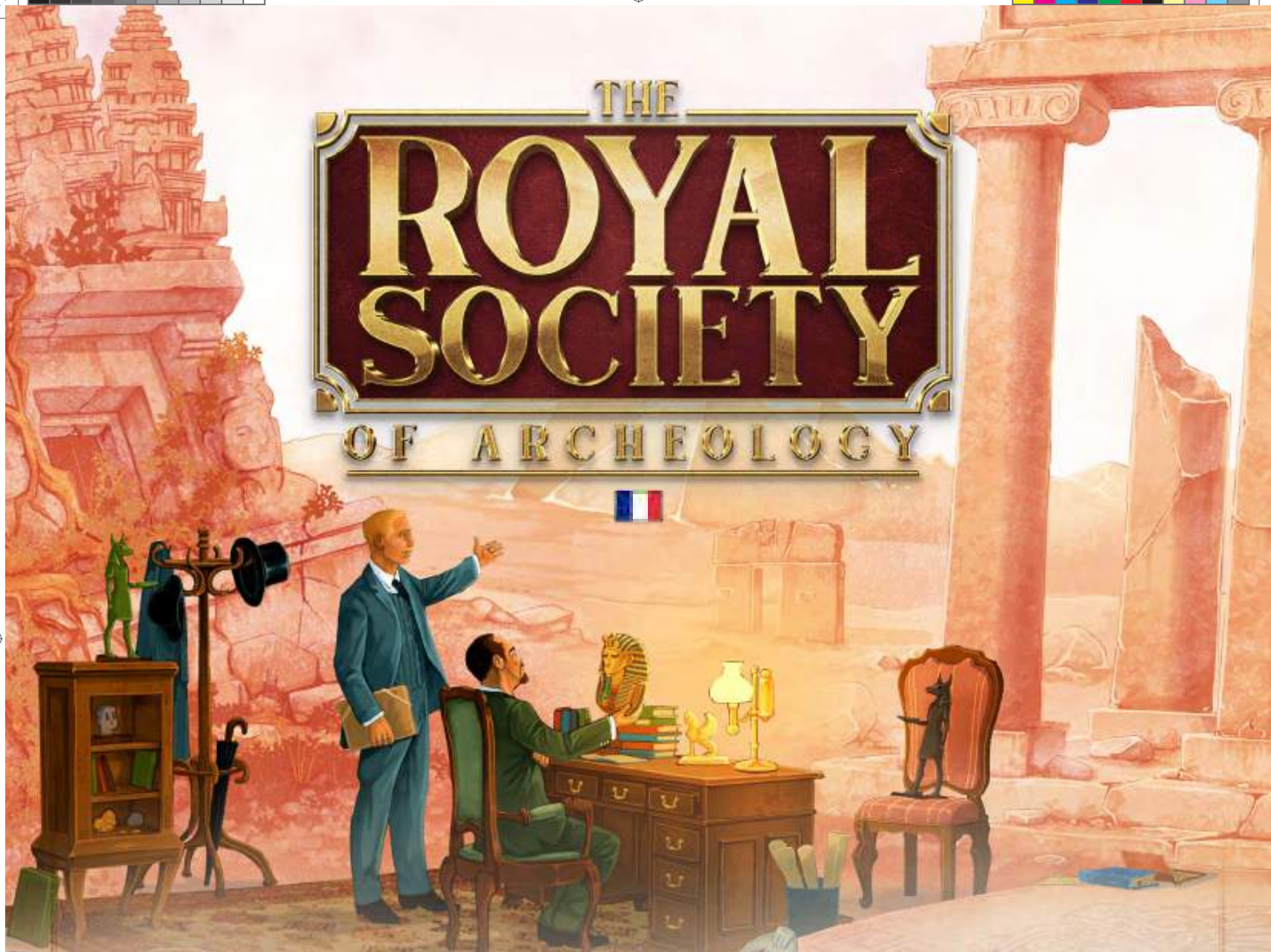


THE ROYAL SOCIETY OF ARCHEOLOGY



Vous faites partie du cercle très fermé des aventuriers au long cours qui explorent les océans et les continents en ce début de vingtième siècle. À la tête d'une société archéologique vous envoyez vos explorateurs aux quatre coins de Londres et de la planète pour organiser des campagnes de fouilles et acquérir ainsi prestige et savoir scientifique.



Un peu d'histoire ?

Tous les sites présentés dans the Royal Society of Archeology regorgent d'histoire. Découvrez-les à l'aide du fascicule numérique accessible via le QRcode ou ce lien :

https://www.atalia-jeux.com/extra_prestashop/royal_society/livret_historique.html



Principe du jeu

Chaque joueur dirige une équipe de 3 explorateurs qu'il va déployer à Londres ou envoyer en expédition, en fonction de leur expertise.

À Londres, les explorateurs préparent leurs expéditions, en étudiant les civilisations à l'*Université* et en parcourant le quartier de *The City* à la recherche de financement pour partir.

À leur retour d'expédition, ils approfondissent leurs connaissances, exposent des reliques à la *Grande galerie* du *Royal Museum* et gagnent la reconnaissance de leurs pairs de la *Royal Society of Archeology*.

Mais il ne leur faudra pas oublier de répondre aux exigences fixées par le roi George V, grand féru d'archéologie et ardent artisan du rayonnement de l'Angleterre dans ce domaine.

Objectif

Les joueurs ont entre 4 et 5 années (*selon le nombre de joueurs*) pour développer leur société archéologique et gagner du Prestige et du Savoir scientifique. Pour y arriver, ils doivent organiser des expéditions requérant expertise, connaissance et financement, ce qui leur permettra d'atteindre des objectifs personnels et des objectifs communs à tous les joueurs.

En fin de partie, seul le score le moins avancé de chaque joueur entre Prestige et Savoir est pris en compte pour déterminer le vainqueur.




Matériel

- ① 1 plateau Londres recto / verso
 - ② 1 marqueur Année
 - ③ 3x4 tuiles Royal Society (A, B, C)
 - ④ 2x10 tuiles Bloomsbury (10 Prestige, 25 Prestige)
 - ⑤ 2x4 tuiles Exigence royale (période 1, période 2)
 - ⑥ 12 tuiles Collection recto / verso (4 tuiles x 3 tailles)
 - ⑦ 60 jetons Relique (15 par région) +4 sacs Région
 - ⑧ 48 cartes Expédition
 - ⑨ 16 cartes Mécène
 - ⑩ 12 cartes Société
 - ⑪ 16 cartes Étude
 - ⑫ 96 jetons £ (56x1, 24x5, 16x10)
- 4 kits Société de 4 couleurs :
- ⑬ 1 plateau Société
 - ⑭ 3 pions Explorateur
 - ⑮ 3 cubes Expertise
 - ⑯ 15 disques Société
 - ⑰ 3 marqueurs Société (ordre du tour x1 et pistes de score x2)
 - ⑱ 1 livret de règles
 - ⑲ 1 aide de jeu recto / verso
 - ⑳ 9 cartes Automa (mode solo et 2 joueurs)



Mise en place générale

- 1 Placez le plateau Londres au centre de la table, sur la face correspondant au nombre de joueurs (*indiqué en haut à gauche du plateau*).
- 2 Formez une réserve avec les jetons £ à côté du plateau.
- 3 Triez les jetons Relique par région (couleur) et glissez-les dans leur sac respectif. Secouez les sacs et placez-les à côté du plateau Londres.
- 4 Placez au hasard trois tuiles Collection de 3 reliques, deux de 5 reliques, et une de 7 reliques sur les emplacements correspondants de la Grande galerie.
- 5 Placez le marqueur Année sur la case I de la piste Calendrier.
- 6 Piochez au hasard une tuile Exigence royale de la période 1 et placez-la **FACE VISIBLE** sur la case 1 de la piste Calendrier. Faites de même avec une tuile de la période 2 sur la case 2.
- 7 Piochez au hasard 1 tuile A et placez-la **FACE VISIBLE** sur l'emplacement correspondant de la Royal Society. Faites de même avec les tuiles B et C.
- 8 Sur Bloomsbury, formez une pioche **FACE CACHÉE** de **NOMBRE DE JOUEURS + 1** tuiles [10] Prestige (5 tuiles pour une partie à 4 joueurs par exemple). Faites de même avec les tuiles [25] Prestige.
- 9 Mélangez les cartes Mécène, puis formez une pioche que vous placez, face honorée  apparente, sur l'emplacement prévu du lieu The City.
- 10 Mélangez les cartes Expédition, puis formez une pioche sur l'emplacement de gauche du Programme. Révélez ensuite les six premières cartes et posez-les sur les emplacements 1 à 6.
- 11 Mélangez séparément les cartes Société et les cartes Étude, puis formez deux pioches distinctes à placer à côté du plateau Londres.

Remettez le matériel inutilisé dans la boîte de jeu.



Pour vos premières parties, nous préconisons une mise en place simplifiée.
(voir p.19)

Mise en place des joueurs

Pour chaque joueur :

- A** Choisissez une couleur et prenez le matériel correspondant : **1 plateau Société**, **15 disques Société**, **3 pions Explorateur**, **3 cubes Expertise** et **3 marqueurs Société**.
- B** Placez un **disque Société** sur la case 4 de la piste **Réputation**.
- C** Placez un **marqueur Société** sur chaque case 0 des pistes **PRESTIGE** et **SAVOIR** autour du plateau Londres.
- D** Placez un **disque Société** devant chaque ligne de la piste **Connaissance**.
- E** Piochez **2 cartes Étude**, **2 cartes Société**, et **4 cartes Expédition**.
En fonction de ces cartes :
 - Choisissez la face de votre **plateau Société**.
 - À l'aide des cubes Expertise, attribuez **1 EXPERTISE** à l'un de vos explorateurs, **2 EXPERTISE** à un autre et **3 EXPERTISE** au dernier.
 - Conservez **2 cartes Expédition**. Défaussez les 2 restantes face visible sur l'emplacement de droite du **Programme**.
 - Conservez **1 carte Société** parmi les 2 reçues. Obtenez les gains de départ indiqués au bas de la carte. Glissez ensuite la carte dans l'encoche au sommet de votre plateau Société en laissant apparaître votre capacité spéciale (voir Description des cartes Société p.16-17).
- F** Placez les **2 cartes Étude** face cachée à côté de votre **plateau Société** (voir Description des cartes Étude p.16).
- G** Placez vos **pions Explorateur** sur leurs portraits respectifs de votre plateau Société.

Début de la partie

- H** Déterminez aléatoirement un joueur. Il place un **marqueur Société** sur une case libre de la piste **Ordre du Tour** et **gagne immédiatement le bonus indiqué**. (voir A1 définir l'ordre du tour p.8).
En suivant le sens horaire, les autres joueurs font de même.

L'ordre du tour de la première année est maintenant défini, la partie peut commencer.



Notions

EXPLORATEUR

Chaque joueur dirige 3 explorateurs qui lui permettent de réaliser des actions à chaque tour. Chaque explorateur est caractérisé par :

1. un portrait,
2. une compétence permanente, qui facilite l'organisation de certaines expéditions,
3. son **EXPERTISE**, qui détermine la puissance de ses actions et sa capacité à partir en expédition.

Voir Description des compétences des explorateurs p.11.



EXPERTISE



L' **EXPERTISE** d'un explorateur, définie lors de la mise en place, peut augmenter en cours de partie de deux façons.

En cas de gain, l' **EXPERTISE** est augmentée d'un cran, de façon permanente, sur le plateau Société.

Afin de renforcer une action, un joueur peut dépenser de la **RÉPUTATION** pour augmenter de façon temporaire, le temps de l'action, l' **EXPERTISE** d'un explorateur.

L' **EXPERTISE** d'un explorateur ne peut jamais dépasser 6, même en cas d'augmentation temporaire.

Par ailleurs, l' **EXPERTISE** d'un explorateur ne peut pas être augmentée temporairement au-delà du seuil requis par l'action.

Plus l' **EXPERTISE** d'un explorateur est élevée, plus il a accès à d'actions ou plus ses actions ont des effets puissants.

Moins l' **EXPERTISE** d'un explorateur est élevée, plus il a de chances d'apprendre de ses pairs dans un Lieu.

Voir Lieux et récompenses de lieu ci-contre.

Un explorateur peut toujours réaliser une action nécessitant une **EXPERTISE** inférieure.

RÉPUTATION



Durant la partie, les joueurs vont acquérir ou perdre de la **RÉPUTATION**, en fonction des actions qu'ils réalisent. Suivie sur la piste éponyme, elle a de multiples usages.

La **RÉPUTATION** sert à déterminer l'ordre du tour, au début de chaque année. Elle détermine également si un joueur a accès ou non aux lieux *The City* et *Royal Museum*.

La **RÉPUTATION** peut être dépensée pour renforcer l'action d'un explorateur, satisfaire des prérequis manquants pour partir en expédition, réserver une expédition ou vendre une relique.

(voir p.10 à 12)

ACQUÉRIR DE LA RÉPUTATION

- Lors de son tour de jeu, un joueur peut échanger 1 disque Société contre 2 **RÉPUTATION** (voir l'action Acquérir de la Réputation p.12).
- Honorer un mécène (voir p.12) et divers autres bonus obtenus en cours de jeu permettent aussi d'acquérir de la **RÉPUTATION**.

LIEUX ET RÉCOMPENSES DE LIEU

Le placement des explorateurs obéit aux mêmes principes dans chacun des 4 lieux de Londres.

Il n'y a aucune limite sur le nombre d'explorateurs qui peuvent être placés sur un même lieu. Plusieurs explorateurs du même joueur peuvent y être placés.

Les Lieux *The City* et *Royal Museum* requièrent que le joueur possède une **RÉPUTATION** supérieure à respectivement 4 ou 6 pour y placer un explorateur. La **RÉPUTATION** est vérifiée avant activation d'un explorateur (et de toute augmentation temporaire de son Expertise).

APPRENDRE DE SES PAIRS

Si un joueur place sur un Lieu un explorateur avec une **EXPERTISE** strictement inférieure à celle d'un explorateur déjà présent (même un des siens), il gagne immédiatement la récompense du lieu (bonus de gauche).

Le ou les joueur(s) possédant l'explorateur avec la plus haute **EXPERTISE** sur le lieu gagne(nt) 1 **RÉPUTATION** ou 2 **PRESTIGE** (bonus de droite), selon le lieu.

CARTES EXPÉDITION

Les expéditions sont au coeur du jeu ! Elles vous permettent d'augmenter l' **EXPERTISE** de vos explorateurs, d'acquérir des reliques et de gagner du **PRESTIGE** et du **SAVOIR**.

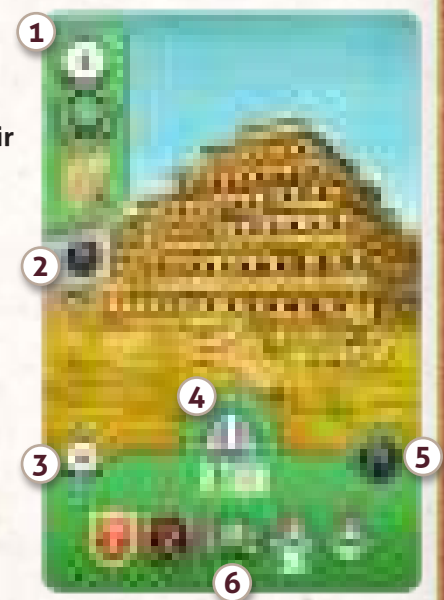
Les cartes **Expédition** représentent les différentes expéditions que vous pouvez organiser durant la partie dans les 4 régions, identifiées chacune par une couleur différente.

Le coin supérieur gauche indique les prérequis que vous devez remplir pour partir en expédition :

- 1 L' **EXPERTISE** minimum que doit posséder l'explorateur que vous envoyez en expédition, le **niveau minimum de CONNAISSANCE** que vous devez posséder dans la région d'expédition (suivi sur la piste Connaissance) et le **Coût à dépenser** pour lancer l'expédition.
- 2 Sur certaines cartes, une condition supplémentaire est requise pour pouvoir partir (avoir déjà organisé une expédition d'un type particulier ou dans une région donnée).

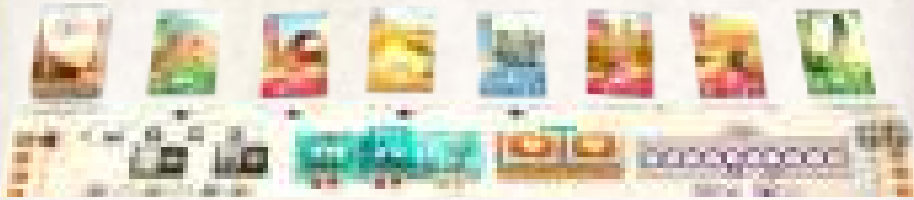
Le cartouche du bas présente :

- 3 L'icône **EXPERTISE** (qui rappelle qu'en retour d'expédition l'explorateur envoyé gagne en expertise).
- 4 Le symbole de la région d'expédition et le nom du site exploré.
- 5 Le type d'expédition (Fouille, Exploration, Anthropologie, Cartographie) et l'éventuelle spécificité du site (lié à un Mythe ou répertorié comme une Merveille du monde antique ou moderne).
- 6 Les icônes de la partie inférieure indiquent les gains que vous obtenez immédiatement en jouant cette expédition.



PROGRAMME D'EXPÉDITIONS

Le Royal Museum vient de publier son programme de fouilles, en fixant des priorités.



Le haut du plateau Londres propose 6 cartes **Expédition** accessibles en permanence, appelé **Programme** par la suite.

Les 4 positions de gauche nécessitent de dépenser de la **RÉPUTATION** si vous souhaitez les jouer (voir action *Organiser une expédition* p.11) ou les réserver (voir action *Réserver une expédition* p.12).

RAPPEL : vous pouvez à tout moment dépenser un disque Société pour augmenter votre Réputation et ainsi accéder aux cartes convoitées (voir action *Acquérir de la réputation* p.12).

Dès que vous prenez une carte du Programme, faites glisser les cartes **Expédition** vers la droite, sans en modifier l'ordre, puis comblez l'espace vacant de gauche avec une nouvelle carte tirée au sommet du paquet de cartes Expédition.

Si le paquet de cartes **Expédition** est vide, mélangez la défausse pour reformer le paquet et placez-le face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet, à gauche du Programme.

RELIQUES

Les reliques acquises en expédition sont le 2ème élément au coeur du jeu. Elles permettent d'approfondir vos connaissances à l'*University of London*, de gagner de l'argent à *The City* ou encore du **SAVOIR**, du **PRESTIGE** et d'autres gains au *Royal Museum*.

Chaque sac d'une région d'expédition (*Afrique, Méditerranée, Asie et Amérique du Sud*) contient 15 jetons Relique.

Il existe 4 types de jetons Relique : les instruments de musique, les poteries, les parchemins et les bijoux.

La répartition de chaque type varie selon les régions d'expédition : il est plus facile de trouver un parchemin en Asie, berceau de l'humanité, qu'en Amérique du Sud, adeptes des bijoux et autres ornements.

	x6	x4	x3	x2

DÉFAUSSE : Chaque fois que vous devez défausser un jeton Relique, placez-le face visible à côté du sac de sa région d'origine. Si le sac est vide, placez tous les jetons défaussés dans le sac pour reconstituer la réserve.

PRESTIGE ET SAVOIR

Tout au long de la partie, vous allez progresser sur 2 pistes présentes autour du plateau Londres pour suivre :

Le **PRESTIGE** qui représente l'image que le monde public a de votre société archéologique. Vous y progressez notamment grâce aux expéditions que vous organisez et aux reliques que vous exposez dans la *Grande galerie*.

Le **SAVOIR** qui valorise votre niveau de savoir scientifique, acquis par l'étude et l'observation. Ce dernier évoluera essentiellement grâce aux exposés réalisés devant vos pairs de la *Royal Society of Archeology* et à vos cartes Étude.



Lors du décompte final, seul votre marqueur le moins avancé des 2 pistes sera pris en compte. (voir *Fin de partie et Décompte* p.9)

ACTIONS

2 types d'actions sont réalisables durant une partie :

- les **actions de Lieu**, déclenchées en plaçant un explorateur sur un lieu,
- les **actions optionnelles**, activées par des gains, des bonus ou par le joueur lui-même.

Toutes les actions ont des **prérequis**. Cela peut être :

- une **EXPERTISE MINIMUM** que doit avoir l'explorateur activé,
- une **RÉPUTATION MINIMUM** que doit posséder le joueur,
- un élément à défausser (jeton Relique, jeton £, disque Société, ...).

Si vous ne répondez pas aux prérequis d'une action, vous ne pouvez pas la réaliser.

Une action optionnelle, déclenchée par le joueur, peut être réalisée à tout moment de son tour, même pendant la résolution d'une action de Lieu.

Une action optionnelle, activée par un gain ou un bonus, n'est jamais obligatoire.



DISQUES SOCIÉTÉ

Les disques Société servent à valider vos positions dans la *Grande galerie* et à la *Royal Society*. Ils rappellent aussi les Exigences royales non atteintes.

Une fois la mise en place réalisée, vous ne disposez plus que de **10 disques Société** pour la durée de la partie.

Si vous n'avez plus de disque en réserve, vous ne pouvez plus exposer de reliques dans la *Grande galerie* ni revendiquer un objectif à la *Royal Society*.

Déroulement d'une Partie

Une partie de the Royal Society of Archeology se déroule sur un total de

4 années (à 4 joueurs)

ou

5 années (à 2-3 joueurs).

Chacune de ces années est divisée en 2 phases :

A. Entretien

B. Activation des explorateurs

+ Exigences royales aux années 2 et 4 à 4 joueurs, 3 et 5 à 2-3 joueurs.



Phase A. ENTRETIEN

Au début de chaque année (sauf la première), réalisez les opérations suivantes :

A.1 DÉFINIR L'ORDRE DU TOUR



Placez tous les marqueurs Société de la piste Ordre du tour à gauche de la piste. Puis, en commençant par le joueur avec la **RÉPUTATION** la plus élevée, et en suivant l'ordre décroissant, placez votre marqueur Société sur une case **Faveur du Roi** libre.

Obtenez immédiatement la faveur indiquée.



Gagnez **3 PRESTIGE**.



Réalisez l'action **Réserver une Expédition**. (voir p.12)



Gagnez **5€**.



Gagnez **1 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix.



Gagnez **2 RÉPUTATION**.



Choisissez **1 relique** dans un sac Région de votre choix.

NOTE : Si 2 joueurs ont la même Réputation, c'est le joueur dont le pion est au-dessus qui choisit en premier.

Le joueur le plus à gauche sur la piste Ordre du tour devient le premier joueur pour cette année.

A.2 RÉUNIR LES EXPLORATEURS

Récupérez tous vos pions Explorateur et placez-les sur les portraits correspondants de votre plateau Société.

A.3 ANNONCER DE NOUVELLES EXPÉDITIONS

Défaussez les cartes **Expédition des emplacements 1 et 2** en les plaçant sur l'emplacement **Défausse** à droite du **Programme**. Décalez les cartes restantes de deux crans vers la droite, puis piochez deux nouvelles cartes pour réapprovisionner les deux emplacements de gauche.

NOTE : Si la pioche venait à être vide, mélangez les cartes de la défausse pour reformer le paquet de cartes **Expédition**.

Phase B. ACTIVATION DES EXPLORATEURS

SOUTENIR UN EXPLORATEUR : vous pouvez augmenter temporairement l'**EXPERTISE** d'un explorateur en dépensant de la **RÉPUTATION**. L'**EXPERTISE** d'un explorateur ne peut jamais dépasser **6**.



Chaque année, les joueurs jouent à tour de rôle, en suivant l'ordre défini sur la piste **Ordre du tour**, jusqu'à ce qu'ils aient activé tous leurs explorateurs.

À votre tour, réalisez les opérations suivantes :

- Choisissez un **explorateur** de votre plateau Société.
- Placez-le sur un **Lieu** dans la section numérotée correspondant à son **EXPERTISE** (augmentée temporairement ou non).
- Distribuez les **bonus de Lieu** s'il y a déjà un explorateur présent plus expérimenté que le vôtre. (voir *Apprendre de ses pairs* p.6)
- Réalisez une **action de Lieu** (et une seule).
- Appliquez la **capacité spéciale de votre Société** et/ou d'une éventuelle **tuile Bloomsbury** le cas échéant.
- Vérifiez que vous n'avez pas plus de **3 cartes** en main. (voir *Limite de cartes en main* p.12)

À tout moment de votre tour, vous pouvez aussi :

- Acquérir de la **RÉPUTATION**. (voir p.12)
- Honorer un **mécène** en défaussant la relique demandée. (voir p.12)

Fin de l'année

Quand les joueurs ont activé tous leurs explorateurs, l'année se termine.



Selon l'année, vérifiez si vous répondez à l'**Exigence royale**. Voir ci-contre.

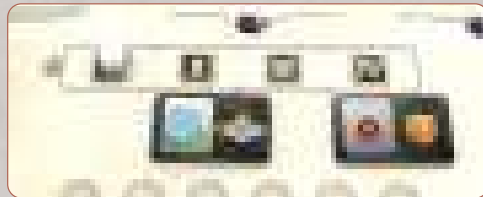
Avancez le **marqueur Année** d'une case et commencez une nouvelle année.

EXIGENCES ROYALES

À l'issue de certaines années (*dépendant du nombre de joueurs*), vous devez avoir atteint l'objectif fixé par le Roi George V, indiqué sur la tuile Exigence royale.

(voir Description des tuiles Exigence royale p.14)

Si vous n'avez pas réussi (*volontairement ou non*), subissez le malus indiqué.




Placez également un de vos disques Société sur la tuile Exigence royale concernée.

Si vous n'en avez plus en réserve, vous devez en récupérer un à la Grande galerie. Si vous n'en avez pas non plus à la Grande galerie, utilisez un disque défaussé mais perdez immédiatement **15 PRESTIGE**.

Fin de partie et Décompte

La partie s'arrête à l'issue de la 4^e ou 5^e année selon le nombre de joueurs. Procédez alors au décompte final.

Chaque joueur modifie son **PRESTIGE** et son **SAVOIR** comme suit :

- **GRANDE GALERIE**
Pour chaque collection **complète**, le joueur y possédant le plus de disques Société gagne **12 PRESTIGE**.
Pour chaque collection **incomplète**, le joueur y possédant le plus de disques Société gagne **6 PRESTIGE**.
Dans les deux cas, en cas d'égalité, les joueurs se partagent équitablement le **PRESTIGE** (*en arrondissant à l'inférieur*).
- **CARTES ÉTUDE**
Gagnez le **SAVOIR** indiqué en fonction du nombre d'objectifs atteints (*voir p.16*).
- **TUILES Bloomsbury**
Gagnez le **SAVOIR** et le **PRESTIGE** de vos tuiles  (*voir p.15*).
- **CARTES MÉCÈNE**
Perdez le **PRESTIGE** indiqué sur chaque carte Mécène non honorée.

Chaque joueur déplace son marqueur Société de la piste **SAVOIR** vers la case adjacente de la piste **PRESTIGE**. Son marqueur Société le moins avancé indique son score final.

Le joueur avec le score final le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur, parmi les joueurs à égalité, dont le 2^e disque est le plus avancé qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la Réputation départage les joueurs.

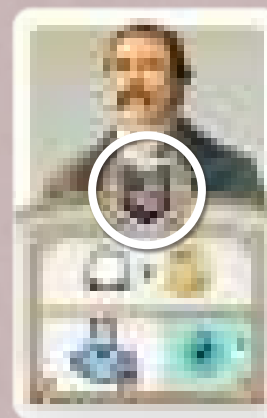
EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL

À l'issue de la 5^e année, le joueur mauve a atteint jusqu'ici des scores de **49 PRESTIGE** et **10 SAVOIR**.

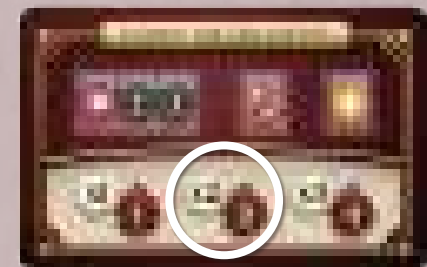
La situation dans la Grande galerie est celle-ci :



Grâce à ses reliques exposées, il gagne **6 PRESTIGE** pour la collection II (*incomplète*) et **6 PRESTIGE** pour la collection V (*complète*), pour un score de **61 PRESTIGE**.



Il perd **5 PRESTIGE** à cause d'un mécène non honoré. Son score passe à **56 PRESTIGE**.



Il a réalisé 2 objectifs sur 3 de sa carte Étude, et gagne donc **2 SAVOIR**.

Il termine avec un score de **56 PRESTIGE** et **12 SAVOIR** (**12 SAVOIR** équivalent **60 PRESTIGE**).

Son score final est donc de **56**.



Les actions des 4 lieux



Usez les bancs de l'Université pour parfaire votre connaissance des différentes régions du globe.



ETUDIER À L'UNIVERSITÉ



Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 1 ou 2**, gagnez **1 CONNAISSANCE** dans la région d'expédition de votre choix.

OU



Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 3 ou plus**, gagnez **2 CONNAISSANCE** à répartir dans une ou deux régions d'expédition de votre choix.

APPROFONDIR SES CONNAISSANCES



Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 4 ou plus**, défaussez 1 jeton Relique d'une région pour gagner **3 CONNAISSANCE** dans cette région.

PISTE CONNAISSANCE

Partir en expédition requiert un niveau de **CONNAISSANCE** minimum dans la région explorée. Vous pouvez acquérir de la **CONNAISSANCE**



en vous rendant à l'université, en partant en expédition ou grâce à divers bonus. La piste **CONNAISSANCE** permet de suivre votre score dans chacune des régions d'expédition (*Méditerranée, Afrique, Asie, Amérique du Sud*).

BONUS CONNAISSANCE

Chaque fois que vous atteignez ou dépassez un score de **5** dans une région, gagnez **1 SAVOIR**.

Chaque fois que vous atteignez ou dépassez un score de **8** dans une région, gagnez au choix **1 SAVOIR** ou **5 PRESTIGE**.

Chaque fois que vous atteignez un score de **12**, gagnez **2 SAVOIR**.

Si vous avez déjà un score de **12**, gagnez **1 PRESTIGE** pour chaque point que vous auriez dû gagner au-delà de 12.



Contribuez à la splendeur et la richesse du Royal Museum.



L'administrateur du musée recherche des reliques, représentées sur les **tuiles Collection** placées en début de partie.

Les collections peuvent contenir :



des reliques d'un type et d'une région spécifique,
ex : une poterie de Méditerranée

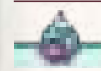


des reliques d'un type spécifique, quelle que soit la région d'origine,
ex : un parchemin

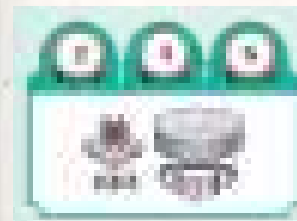


des reliques d'une région spécifique, quel que soit son type.
ex : une relique d'Asie

EXPOSER UNE RELIQUE



Vous devez avoir une **RÉPUTATION de 6** ou plus avant d'activer un explorateur (et éventuellement de le soutenir).



Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 2 ou 3**, vous pouvez défausser 1 jeton Relique.

Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 4 ou 5**, vous pouvez défausser 2 jetons Relique.

Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 6**, vous pouvez défausser 3 jetons Relique.

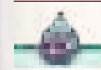
Pour chaque relique défaussée, placez 1 disque Société dans la Grande galerie sur une case correspondante libre de la collection de votre choix.



Gagnez la récompense décrite au sommet de la ou des collections approvisionnées.

NOTE : Si à votre tour, vous placez 2 ou 3 reliques dans la même collection, vous ne profitez qu'une seule fois de la récompense.

ETUDIER UNE RELIQUE



Vous devez avoir une **RÉPUTATION de 6** ou plus avant d'activer un explorateur (et éventuellement de le soutenir).



Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 1 à 4**, défaussez 1 jeton Relique pour gagner **1 SAVOIR**.



Si votre explorateur a une **EXPERTISE de 5 ou 6**, défaussez 2 jetons Relique pour gagner **2 SAVOIR**.



Arpentez le quartier d'affaires à la recherche de mécènes prêts à financer vos expéditions.

Bonus de lieu : **+3€** Bonus de lieu : **+2 PRESTIGE**

RENCONTRER UN MÉCÈNE

Vous devez avoir une **RÉPUTATION** de 4 ou plus avant d'activer un explorateur (et éventuellement de le soutenir).

Piochez 2 cartes Mécène, choisissez-en une et placez-la face non honorée devant vous.

Gagnez entre **3€** et **5€** par **EXPERTISE** de votre explorateur.

La carte Mécène qui n'est pas conservée est placée sous le paquet de cartes Mécène.

CARTES MÉCÈNE

Les cartes Mécène sont un des moyens de financer les expéditions.

En fin de partie, s'il n'a pas été **honoré**, un mécène fait perdre du **PRESTIGE**.

Pour **honorer un mécène**, vous devez défausser 1 relique.

(voir l'action Honorer un mécène p.12)



VENDRE UNE RELIQUE

Vous devez avoir une **RÉPUTATION** de 4 ou plus avant d'activer un explorateur (et éventuellement de le soutenir).

Perdez 1 **RÉPUTATION** et défaussez 1 jeton Relique pour gagner **15€**.

-- Un peu d'histoire --

Ce jeu est ancré dans l'histoire et aborde un sujet sensible : le vol de patrimoine culturel. Au début du XX^e siècle, le vol et l'étude allaient malheureusement souvent de pair, et de nombreuses reliques ont fini dans des musées nationaux ou des collections privées. L'archéologie moderne a modifié les comportements et a ouvert une ère de découvertes sans précédent.

Ce jeu n'a pas pour but de faire l'apologie des pratiques usitées à l'époque mais bien de rendre hommage à tous ces archéologues qui ont permis d'éclairer notre passé.



Rejoignez le navire que vous avez affrété et levez l'ancre pour une nouvelle expédition.

Bonus de lieu : Réserver une Expédition Bonus de lieu : **+1 RÉPUTATION**

ORGANISER UNE EXPÉDITION

(Voir exemple de résolution p.19)

Prenez une carte Expédition du Programme ou depuis votre main et placez-la à côté de votre plateau Société.

Si vous la prenez du Programme, dépensez la **RÉPUTATION** indiquée sous l'emplacement d'où a été prise la carte Expédition.

PRÉREQUIS

1 Vérifiez que vous remplissez les prérequis (voir Cartes Expédition p.6) et payez le **COÛT** indiqué.

JOUEZ DE VOTRE RÉPUTATION

Lorsque vous partez en expédition, vous pouvez dépenser **2 RÉPUTATION** pour réduire le coût de l'expédition de **3€** ou diminuer de **1** la **CONNAISSANCE** requise par l'expédition.

Vous pouvez ainsi dépenser **4 RÉPUTATION** pour compenser **une fois** chaque prérequis.

COMPÉTENCES DES EXPLORATEURS

Vos explorateurs disposent chacun d'une **compétence**, mentionnée à droite sur votre plateau Société. Vous pouvez l'utiliser quand vous envoyez un explorateur en expédition, quelle que soit son **EXPERTISE**.

Elles peuvent être de 2 types :

LOGISTIQUE : cet explorateur réduit le coût de l'expédition de **3€** lorsque vous l'envoyez en expédition.

EXPERTISE : cet explorateur vous apporte **+2 CONNAISSANCE** lorsque vous l'envoyez en expédition dans la région indiquée.

GAINS

2 Ajoutez **1 EXPERTISE** à votre l'explorateur envoyé en expédition, puis gagnez les gains indiqués 3. (voir l'exemple p.19)

NOTE : La capacité spéciale de votre société peut influencer le coût ou les gains d'une expédition, ne l'oubliez pas !

Si vous avez pris la carte Expédition depuis le Programme, décalez les cartes situées à gauche de l'emplacement vide vers la droite et révéléz une nouvelle carte sur l'emplacement 6.

Actions optionnelles

PRÉSENTER DES DÉCOUVERTES À LA ROYAL SOCIETY



Siégez sur les bancs illustres de la Royal Society pour présenter vos découvertes aux plus grands scientifiques du Royaume-Uni.

DÉCLENCHEMENT : **atteindre l'objectif d'une des tuiles Royal Society.**

Marquez directement le **SAVOIR** ou le **PRESTIGE** indiqué sous l'objectif validé :

- Si vous êtes le premier, placez un disque Société sur l'icône de gauche et marquez **4 SAVOIR** ou **20 PRESTIGE**.
- Sinon, placez un disque Société sur l'icône de droite et marquez **2 SAVOIR** ou **10 PRESTIGE**.

(Voir Description des tuiles Royal Society p.14)

NOTE : Plusieurs joueurs peuvent placer un disque Société sur l'icône de droite.

RÉSERVER UNE EXPÉDITION



DÉCLENCHEMENT : **récompense de collection, de lieu, Faveur du Roi (Ordre du tour), tuile Bloomsbury.**

Réalisez une des 2 actions suivantes :

- Prenez une carte Expédition depuis le Programme et placez-la dans votre main. Vous pourrez l'organiser ultérieurement.
- Dépensez l'éventuelle **RÉPUTATION** indiquée sur l'emplacement.
- Complétez le Programme.

OU

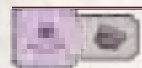
- Piochez 3 cartes Expédition, placez-en une dans votre main et défaussez les 2 autres.

LIMITE DE CARTES EN MAIN

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes en main .

À l'issue de votre tour, vérifiez le nombre de cartes que vous avez en main et défaussez l'excédent pour respecter cette limite.

ACQUÉRIR DE LA RÉPUTATION



DÉCLENCHEMENT : **à tout moment de votre tour.**

Placez 1 disque Société sur le plateau Londres sous la piste **RÉPUTATION** et gagnez **2 RÉPUTATION**.

- Vous ne pourrez plus vous servir des disques ainsi placés pour le reste de la partie.
- Vous pouvez placer plusieurs disques lors de la même action.
- Vous ne pouvez pas augmenter votre **RÉPUTATION** au-delà de **9**.
- Si vous n'avez plus de disque Société en réserve, vous ne pouvez plus faire cette action.

TROUVER UN ÉDITEUR À BLOOMSBURY




Tapez aux portes des éditeurs du quartier de Bloomsbury pour vendre les récits de vos expéditions.

DÉCLENCHEMENT : **atteindre un score de PRESTIGE de 10 ou 25.**

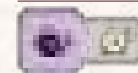


Consultez le paquet de tuiles Bloomsbury correspondant au **PRESTIGE (10 ou 25)** atteint, choisissez une des tuiles et révélez-la.

- S'il s'agit d'une tuile avec le symbole , obtenez-en le gain immédiatement. Sinon, placez la tuile à côté de votre plateau Société.
- Placez les tuiles restantes face cachée à leur emplacement.

Vous ne pouvez récupérer qu'une seule tuile de chaque type de toute la partie. Si vous deviez perdre du **PRESTIGE**, atteindre de nouveau le score déclencheur ne permet pas d'obtenir une nouvelle tuile Bloomsbury de cette valeur.

SOUTENIR UN EXPLORATEUR



DÉCLENCHEMENT : **lors de l'activation d'un explorateur.**

Dépensez **1 RÉPUTATION** pour faire gagner temporairement **1 EXPERTISE** à l'explorateur activé.

- L' **EXPERTISE** obtenue ne peut jamais dépasser une valeur de **6**.
- L' **EXPERTISE** d'un explorateur ne peut pas être augmentée temporairement au-delà du seuil requis par une action.
- Vous pouvez réaliser plusieurs fois cette action lors de l'activation d'un explorateur.
- L'explorateur est placé sur un **Lieu** dans la section numérotée correspondant à son **EXPERTISE** ainsi augmentée.
- L' **EXPERTISE** de l'explorateur ainsi augmentée ne vaut que pour cette activation et ne doit pas être modifiée sur le plateau Société.

HONORER UN MÉCÈNE



DÉCLENCHEMENT : **à tout moment de votre tour.**

Défaussez le jeton Relique indiqué sur la carte Mécène.

Retournez la carte Mécène sur sa face validée et gagnez immédiatement **1 RÉPUTATION**.

Vous pouvez réaliser cette action plusieurs fois de suite dans le même tour, tant que vous avez des mécènes à honorer et que vous disposez des reliques requises.

Un mécène non honoré vous fait perdre de **3 à 5 PRESTIGE** en fin de partie, selon la carte.

Partie Solo et à 2 joueurs

Vous pouvez jouer à the Royal Society of Archeology à 1 joueur en mode **Solo**, ou à 2 joueurs de deux façons différentes :

- Mode **Affrontement** : avec une mise en place bloquant des emplacements pour toute la partie.
- Mode **Concurrent** : avec l'Automa du mode *Solo* comme si vous réalisiez une partie à 3 joueurs.

MODE SOLO

Réalisez une mise en place (voir p.4 et 5) pour une partie à 2 joueurs jusqu'à l'étape **D** puis appliquez les règles d'installation de l'Automa. Reprenez ensuite le cours d'une mise en place en réalisant les étapes **E**, **F** et **G**.

À l'issue de la partie, le joueur se voit accorder un titre honorifique par le Roi George V en fonction de son score :

SCORE	TITRE
< 40	Novice
40-49	Royal Archeologist
50-59	Honorary fellow of the Royal Society
60-69	Grand Archeologist of his Majesty
70-79	Fellow of the Royal Society
> 80	Sir

MODE AFFRONTEMENT

Réalisez une mise en place générale (voir p.4 et 5) pour une partie à 2 joueurs jusqu'à l'étape **D**, puis prenez 12 disques Société d'une couleur non utilisée et placez-en un :

- sur la section **[4]** de chaque lieu (*Royal Museum, University of London, The City, Port of London*),
- sur l'emplacement de gauche de l'objectif **B** de la **Royal Society**,
- au hasard sur 1 emplacement de chaque Collection du haut (3 collections à 3 emplacements, 2 collections à 5 emplacements), et sur 2 emplacements de la Collection du bas de la **Grande galerie**.

Les emplacements de la **Royal Society** et de la **Grande galerie** ainsi bloqués sont inutilisables durant toute la partie.

Les disques Société de l'Automa sont à **prendre en compte** en fin de partie lors du calcul des points des collections de la Grande galerie.

Les disques placés sur les lieux vous permettent de gagner la récompense de lieu si vous jouez un explorateur avec une **EXPERTISE** inférieure à 4.

Reprenez ensuite le cours d'une mise en place en réalisant les étapes **E**, **F** et **G**.

MODE CONCURRENT

Réalisez une mise en place générale (voir p.4 et 5) pour une partie à 3 joueurs jusqu'à l'étape **D**, puis appliquez les règles d'installation de l'Automa.

Reprenez ensuite le cours d'une mise en place en réalisant les étapes **E**, **F** et **G**.

Automa

L'Automa simule un joueur supplémentaire virtuel dans les phases d'actions. Il permet de jouer en mode *Solo* et peut être utilisé pour les parties à 2 joueurs pour jouer en mode *Concurrent*.

MISE EN PLACE

À l'issue de l'étape **D**, réalisez les étapes suivantes :

- Prenez le paquet de cartes Automa, mélangez-le et placez-le face cachée à portée de main.
- Placez les disques Société et les pions Explorateur d'une couleur non utilisée à côté du paquet de cartes Automa.
- Placez 1 marqueur Société de l'Automa sur la case 1 de la piste Ordre du tour (*L'Automa ne gagne pas les Faveurs du Roi*). L'Automa joue en premier au 1er tour.

Reprenez ensuite le cours de la mise en place à partir de l'étape **E**.

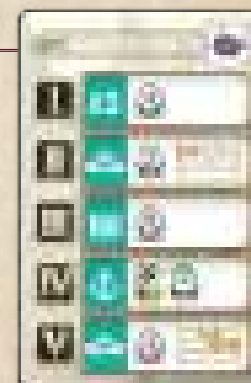
PHASE A. ENTRETIEN

Lors de l'étape **A.2 RÉUNIR LES EXPLORATEURS**, retirez également les explorateurs de l'Automa du plateau Londres.

PHASE B. ACTIVATION DES EXPLORATEURS

Lorsque c'est au tour de l'Automa de jouer, révéléz la première carte du paquet de cartes Automa :

- Placez le marqueur Société de l'Automa de la piste Ordre du tour sur la Faveur du Roi indiquée en haut à droite de la carte. Vous ne pourrez pas profiter de ce bonus lors du prochain tour.
- Réalisez l'action indiquée sur la ligne de la carte Automa correspondant au tour en cours.



Actions de l'Automa



Placez un pion Explorateur de l'Automa sur le lieu indiqué, dans la section numérotée correspondante.

Placez un disque Société de l'Automa dans la collection III, sur l'emplacement vide le plus à gauche. Puis un deuxième dans la collection V, sur l'emplacement vide le plus à droite.

Prenez la carte Expédition de l'emplacement **[3]** du Programme. Placez un pion Explorateur de l'Automa sur le lieu Port of London, dans la section numérotée correspondant au niveau d'expertise de l'expédition. Rangez la carte Expédition dans la boîte puis complétez le Programme.

Piochez une carte Expédition. Placez un pion Explorateur de l'Automa sur le lieu Port of London, dans la section numérotée correspondant au niveau d'expertise de l'expédition. Rangez la carte Expédition dans la boîte

Piochez la tuile du dessus du paquet de tuiles Bloomsbury indiqué et rangez-la dans la boîte.

Placez un disque Société de l'Automa sur l'emplacement de gauche de l'objectif indiqué. Si cet emplacement n'est plus libre, l'Automa ne fait rien à ce tour.

Les tuiles Royal Society

Voir l'action Présenter des découvertes à la Royal Society p.12.



Avoir réalisé 2 expéditions dans une région et 2 expéditions dans une autre région.



Avoir réalisé 3 expéditions dans 3 régions différentes.



Avoir réalisé 4 expéditions requérant toutes une **EXPERTISE** différente.



Avoir réalisé 3 expéditions du même type (● Fouille, ● Exploration, ● Anthropologie, ● Cartographie).



Avoir atteint une **EXPERTISE** de 4 ou plus pour chacun de vos explorateurs.



Avoir atteint une **EXPERTISE** de 5 ou plus pour deux de vos explorateurs.



Avoir placé 7 reliques à la **Grande galerie**.



Posséder 8 jetons Relique provenant des 4 régions.



Avoir honoré 3 mécènes.



Avoir organisé 2 expéditions **Mythe** ou 2 expéditions **Merveille**.



Avoir atteint un niveau de **CONNAISSANCE** de 4 ou plus dans chacune des régions d'exploration.



Avoir atteint un niveau de **CONNAISSANCE** de 12 dans une des régions d'exploration.

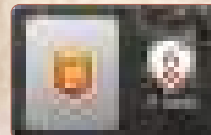
Les tuiles Exigence royale

Voir Exigences royales p.9.



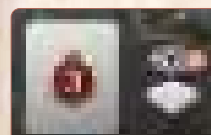
Exigences royales 1

S'activent à la fin de l'année II à 4 joueurs ou à la fin de l'année III à 2 ou 3 joueurs. Tous ces malus sont permanents.



Exigence : avoir atteint un score d'au moins **15 PRESTIGE**.

Malus : vous ne pouvez plus augmenter temporairement l' **EXPERTISE** d'un explorateur au-delà de 5 jusqu'à la fin de la partie.



Exigence : avoir un score d'au moins **3 SAVOIR**.

Malus : jusqu'à la fin de la partie, au lieu de choisir des reliques, piochez-les au hasard.



Exigence : avoir réalisé au moins 3 expéditions.

Malus : vous ne gagnez plus les récompenses de Collection jusqu'à la fin de la partie.



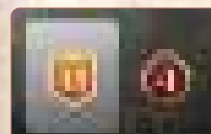
Exigence : avoir placé au moins 3 disques Société à la **Grande galerie**.

Malus : vous ne gagnez plus les récompenses de lieu (*bonus de droite*) jusqu'à la fin de la partie.



Exigences royales 2

S'activent à la fin de l'année IV à 4 joueurs ou à la fin de l'année V à 2 ou 3 joueurs. Ces malus ne s'activent qu'une fois.



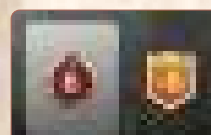
Exigence : avoir atteint un score d'au moins **45 PRESTIGE**.

Malus : perdez **1 SAVOIR**.



Exigence : avoir atteint un niveau de **CONNAISSANCE** de 6 ou plus dans **deux régions différentes**.

Malus : perdez **1 SAVOIR**.



Exigence : avoir atteint un score d'au moins **6 SAVOIR**.

Malus : perdez **8 PRESTIGE**.



Exigence : avoir réalisé au moins 1 objectif de la **Royal Society**.

Malus : perdez **8 PRESTIGE**.

Les tuiles Bloomsbury

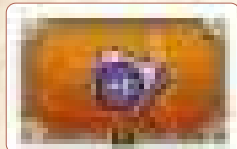
Voir Prestige et Savoir p.7 et Trouver un éditeur à Bloomsbury p.12.



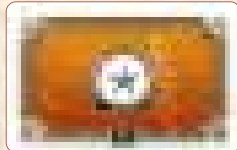
Prenez 1 Relique de votre choix dans le sac Région de votre choix.



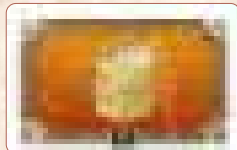
Réalisez l'action **Réserver une expédition.** (voir p.12)



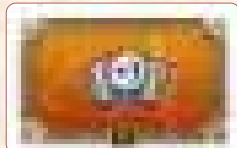
Gagnez **4 RÉPUTATION.**



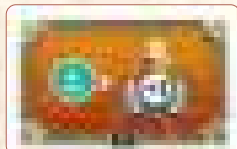
Ajoutez **1 EXPERTISE** à l'explorateur de votre choix.



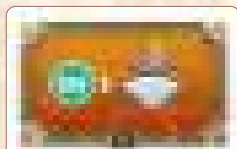
Gagnez **20€.**



Gagnez **3 CONNAISSANCE** à répartir comme vous le souhaitez sur la piste Connaissance.
Gagnez les bonus de **PRESTIGE** ou **SAVOIR** le cas échéant.



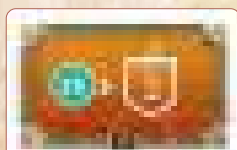
Chaque fois que vous organisez une expédition au **Port of London**, gagnez **1 CONNAISSANCE** supplémentaire dans la région explorée.



Chaque fois que vous placez un explorateur sur le lieu **University of London**, gagnez 1 relique de la région de votre choix, piochée au hasard dans le sac.



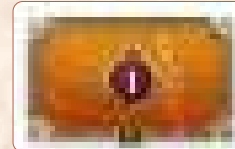
Gagnez **2 RÉPUTATION** chaque fois que vous placez un explorateur sur le lieu **Royal Museum.**



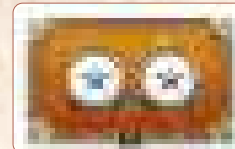
Gagnez **2 PRESTIGE** chaque fois que vous placez un explorateur sur le lieu **The City.**



Gagnez **7 PRESTIGE.**



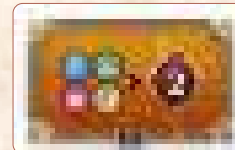
Gagnez **1 SAVOIR.**



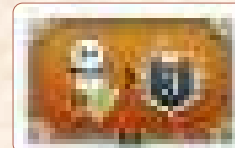
Gagnez **2 EXPERTISE** à répartir comme vous le souhaitez entre vos 3 explorateurs.



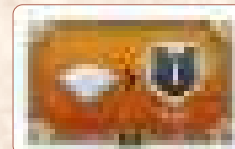
Gagnez **2 SAVOIR** si vous avez réalisé au moins 1 expédition de chaque type.



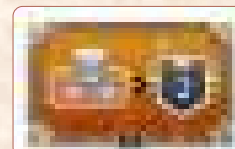
Gagnez **2 SAVOIR** si vous avez réalisé au moins 1 expédition dans chaque région.



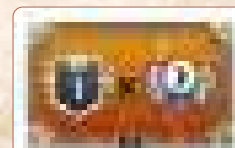
Gagnez **3 PRESTIGE** par expédition d'**EXPERTISE 5** ou plus que vous avez réalisée.



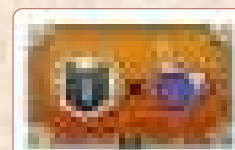
Gagnez **1 PRESTIGE** par relique en votre possession (maximum **12**) en fin de partie.



Gagnez **2 PRESTIGE** par collection de la Grande galerie où vous avez placé au moins un disque Société.



Gagnez **1 PRESTIGE** par point de **CONNAISSANCE** dans la région où vous possédez le plus haut score en fin de partie.



Gagnez **1 PRESTIGE** par **POINT DE RÉPUTATION** que vous possédez en fin de partie.

EFFET DES GAINS



IMMÉDIAT



PERMANENT



FIN DE PARTIE

Les cartes Étude

Les cartes Étude permettent en fin de partie de marquer du **SAVOIR** en fonction des expéditions que vous avez organisées.

Chaque carte contient 2 ou 3 objectifs à réaliser dans n'importe quel ordre. À la fin de la partie, vous gagnez du **SAVOIR** en fonction du nombre d'objectifs atteints.

ATTENTION : une carte Expédition ne peut apporter qu'un seul symbole à un seul objectif. Une carte Étude avec 5 ou 6 symboles nécessite donc d'avoir organisé 5 ou 6 expéditions, chacune apportant un et un seul symbole à la carte Étude.



OBJECTIFS

- Avoir organisé 2 expéditions dans la région **Méditerranée** et 1 expédition du type **Fouille**.
- Avoir organisé 1 expédition dans la région **Méditerranée** et 1 du type **Cartographie**.
- Avoir organisé 1 expédition **Merveille**.

GAINS

- Gagnez **1 SAVOIR** si vous avez atteint 1 objectif.
- Gagnez **2 SAVOIR** si vous avez atteint 2 objectifs.
- Gagnez **4 SAVOIR** si vous avez atteint 3 objectifs.



OBJECTIFS

- Avoir organisé 1 expédition dans chaque région.
- Avoir organisé 1 expédition **Mythe**.

GAINS

- Gagnez **2 SAVOIR** si vous avez atteint 1 objectif.
- Gagnez **4 SAVOIR** si vous avez atteint 2 objectifs.



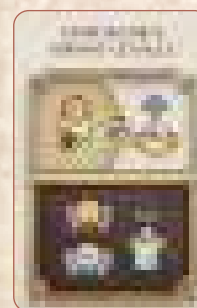
OBJECTIFS

- Avoir organisé 1 expédition dans la région **Méditerranée** et 1 expédition du type **Fouille**.
- Avoir organisé 1 expédition dans la région **Amérique du Sud** et 1 expédition du type **Fouille**.
- Avoir organisé 1 expédition dans la région **Méditerranée** et 1 expédition dans la région **Amérique du Sud**.

GAINS

- Gagnez **1 SAVOIR** si vous avez atteint 1 objectif.
- Gagnez **2 SAVOIR** si vous avez atteint 2 objectifs.
- Gagnez **3 SAVOIR** si vous avez atteint 3 objectifs.

Les cartes Société

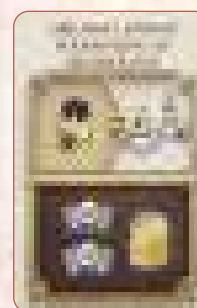


LIVINGSTONE'S FRIENDS CENACLE

Chaque fois que vous réalisez une expédition en **Afrique**, choisissez une relique de votre choix dans le sac Afrique.

MISE EN PLACE :

- Gagnez **3 CONNAISSANCE** en **Afrique**.
- Gagnez **1 CONNAISSANCE** dans une autre région de votre choix.
- Piochez **2 reliques** au hasard dans le sac Afrique.

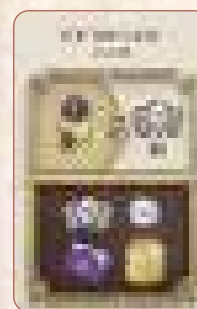


GREATER LONDON FOUNDATION OF ARCHEOLOGY

Chaque fois que vous réalisez une expédition du type **Fouille**, piochez au hasard **2 reliques** dans le sac de la région explorée et gardez-en 1. Défaussez l'autre relique.

MISE EN PLACE :

- Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix.
- Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans une autre région de votre choix.
- Gagnez **20€**.

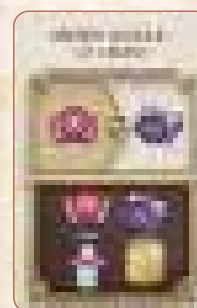


THE RED LION CLUB

Chaque fois que vous réalisez une expédition du type **Anthropologie**, gagnez **1 CONNAISSANCE** dans la région explorée.

MISE EN PLACE :

- Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix.
- Ajoutez **1 EXPERTISE** à l'explorateur de votre choix.
- Gagnez **1 RÉPUTATION**.
- Gagnez **10€**.

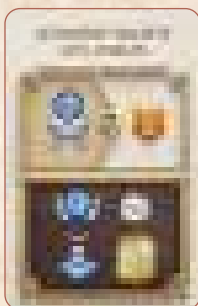


BRITISH SCHOOL OF ORIENT

Chaque fois que vous gagnez de la **CONNAISSANCE** dans la région **Asie**, quel que soit le nombre de points, gagnez **1 RÉPUTATION**.

MISE EN PLACE :

- Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région **Asie**.
- Piochez **2 reliques** au hasard dans le sac **Asie**.
- Gagnez **1 RÉPUTATION**.
- Gagnez **10€**.

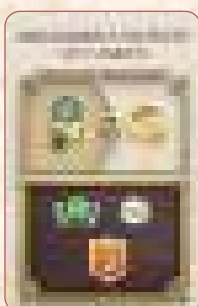


LEVANTINE SOCIETY OF LONDON

Chaque fois que vous exposez une relique **Méditerranée** au **Royal Museum**, gagnez **2 PRESTIGE**.

MISE EN PLACE :

Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région **Méditerranée**. Piochez **1 relique** au hasard dans le sac **Méditerranée**. Ajoutez **1 EXPERTISE** à l'explorateur de votre choix. Gagnez **10£**.



MESOAMERICA INSTITUTE OF CAMDEN

Chaque fois que vous réalisez une expédition dans la région **Amérique du Sud**, gagnez **3£** (vous devez pouvoir payer son coût avant de gagner les **3£**)

MISE EN PLACE :

Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région **Amérique du Sud**. Ajoutez **1 EXPERTISE** à l'explorateur de votre choix. Gagnez **2 PRESTIGE**.



ST PANCRAS GEOGRAPHICAL SOCIETY

Chaque fois que vous réalisez une expédition du type **Exploration**, gagnez **1 RÉPUTATION**.

MISE EN PLACE :

Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans 3 régions différentes.

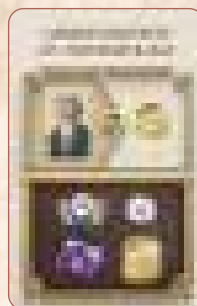


WESTMINSTER ANTIQUARIAN SOCIETY

Vendre **1 relique** sur le lieu **The City** vous rapporte **18£** au lieu de **15£**.

MISE EN PLACE :

Piochez **1 relique** au hasard dans le sac de chaque région. Ajoutez **1 EXPERTISE** à l'explorateur de votre choix.

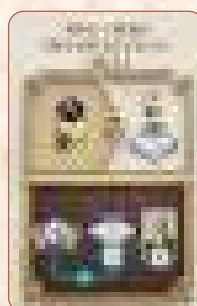


LONDON INSTITUTE OF ANTHROPOLOGY

Chaque fois que vous prenez une carte **Mécène**, gagnez **3£** de plus.

MISE EN PLACE :

Gagnez **1 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix. Ajoutez **1 EXPERTISE** à l'explorateur de votre choix. Gagnez **1 RÉPUTATION**. Gagnez **10£**.

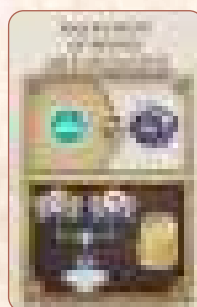


KING CROSS ARCHAEOLOGICAL CIRCLE

Chaque fois que vous réalisez une expédition du type **Cartographie**, prenez **1 relique** de votre choix dans le sac de la région explorée.

MISE EN PLACE :

Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix. Piochez **2 reliques** au hasard dans le sac de la région choisie précédemment. Réalisez l'action **Rencontrer un mécène** (voir p.11) comme si vous placiez un explorateur avec une **EXPERTISE** de **4**.

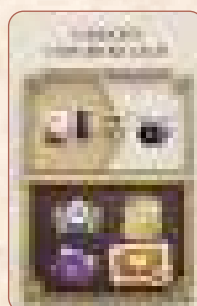


ASSOCIATION OF BRITISH ARCHAEOLOGISTS

Une **RÉPUTATION** de **4** (au lieu de 6) vous suffit pour aller au **Royal Museum**.

MISE EN PLACE :

Gagnez **2 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix. Gagnez **1 CONNAISSANCE** dans une autre région. Prenez **1 relique** de votre choix dans le sac d'une des 2 régions choisies précédemment. Gagnez **20£**.



LONDON'S EXPLORERS CLUB

Chaque fois que vous réservez une expédition depuis le Programme (voir p.12), ne perdez pas de **RÉPUTATION**.

MISE EN PLACE :

Gagnez **1 CONNAISSANCE** dans la région de votre choix. Gagnez **10£**. Gagnez **1 RÉPUTATION**. Réalisez l'action **Trouver un éditeur à Bloomsbury** (voir p.12) avec les cartes **PRESTIGE [10]** écartées lors de la mise en place.

Iconographie

RÉGIONS D'EXPÉDITION



AFRIQUE



ASIE



AMÉRIQUE DU SUD



MÉDITERRANÉE



RÉGION DE VOTRE CHOIX

TYPES D'EXPÉDITION



ANTHROPOLOGIE



CARTOGRAPHIE



EXPLORATION



FOUILLE



TYPE D'EXPÉDITION IDENTIQUE



MERVEILLE



MYTHE

CONNAISSANCE



CONNAISSANCE REQUISE DE 4 OU + DANS 1 RÉGION AU CHOIX



GAIN +1 CONNAISSANCE DANS 1 RÉGION AU CHOIX



CONNAISSANCE REQUISE DE 2 OU + EN AFRIQUE



GAIN +1 CONNAISSANCE EN ASIE

COÛT / GAIN FINANCIER



GAIN DE 5€



COÛT DE 10€



RÉDUCTION DE -3€

RÉPUTATION



RÉPUTATION REQUISE DE 6 OU PLUS



GAIN +2 RÉPUTATION



PERTE -2 RÉPUTATION

EXPERTISE



EXPERTISE REQUISE DE 3 OU PLUS



GAIN +1 EXPERTISE PERMANENT



GAIN +1 EXPERTISE TEMPORAIRE



EXPERTISE DIFFÉRENTE

PRESTIGE (POINTS DE VICTOIRE)



GAIN +3 PRESTIGE IMMÉDIAT



GAIN +12 PRESTIGE EN FIN DE PARTIE



PERTE -3 PRESTIGE IMMÉDIAT

SAVOIR (POINTS DE VICTOIRE)



GAIN +2 SAVOIR



PERTE -1 SAVOIR

RELIQUES



UNE RELIQUE



GAIN D'UNE RELIQUE AU HASARD



GAIN D'UNE RELIQUE AU CHOIX



GAIN D'UNE RELIQUE DE MÉDITERRANÉE AU CHOIX



GAIN D'UNE RELIQUE DE MÉDITERRANÉE AU HASARD



GAIN DE 2 RELIQUES AU HASARD



DÉFAUSSER UNE RELIQUE



DÉFAUSSER UNE RELIQUE DE TYPE BIJOU



DÉFAUSSER UNE RELIQUE D'AFRIQUE



DÉFAUSSER UNE RELIQUE D'ASIE DE TYPE POTERIE

TYPES DE RELIQUE



POTERIE



INSTRUMENT DE MUSIQUE



PARCHEMIN



BIJOU

DISQUES SOCIÉTÉ



DISQUE SOCIÉTÉ



DÉFAUSSER UN DISQUE SOCIÉTÉ



PLACER UN DISQUE SOCIÉTÉ DANS LA GRANDE GALERIE

LIEUX NOTOIRES À LONDRES



ROYAL MUSEUM



UNIVERSITY OF LONDON



THE CITY



PORT OF LONDON

EXPÉDITIONS



UNE CARTE EXPÉDITION



RÉSERVER UNE EXPÉDITION (DU PAQUET OU DU PROGRAMME)



ORGANISER UNE EXPÉDITION



ORGANISER UNE EXPÉDITION EN AMÉRIQUE DU SUD



ORGANISER UNE EXPÉDITION DE TYPE FOUILLE



ORGANISER UNE EXPÉDITION SUR UN LIEU MYTHE



ORGANISER UNE EXPÉDITION DE NIVEAU 5 OU PLUS

TUILES BLOOMSBURY



EFFET IMMÉDIAT ET UNIQUE



EFFET PERMANENT



EFFET LORS DU DÉCOMPTE FINAL

AUTRES PICTOGRAMMES



ACTION/BONUS INTERDIT



ÉLÉMENTS LIÉS (DE LA MÊME RÉGION)



MÉCÈNE HONORÉ

EXEMPLE DE RÉOLUTION DE L'ACTION ORGANISER UNE EXPÉDITION (PORT OF LONDON)

Bleu, à la tête de la British School of Orient, commence son tour avec une **RÉPUTATION** de **4** et un score de **18** de **PRESTIGE**.

Il souhaite partir à **Ur**, une expédition du Programme placée en position **[6]** et requérant une **EXPERTISE** de **5**.

Il doit d'abord répondre aux prérequis.

Il commence par baisser son niveau de **RÉPUTATION** à **3** pour augmenter temporairement l'**EXPERTISE** de son exploratrice à **5** et place cette dernière sur la section numérotée correspondante du lieu **Port of London**.

Bleu baisse ensuite son niveau de **RÉPUTATION** à **1** pour prendre la carte depuis le Programme.



Avec son score de **5** en **CONNAISSANCE** de la région Asie et la Compétence de son exploratrice, il atteint le prérequis de **7** demandé.

Bleu possède **20£**. Il doit donc baisser son niveau de **RÉPUTATION** de **2** pour obtenir une réduction de **3£** et ainsi pouvoir payer le coût demandé. Comme il n'a plus assez de **RÉPUTATION**, il décide de défausser un disque Société pour gagner **2 RÉPUTATION** et ainsi profiter de la réduction.

Il dépense les **20£**.

Bleu ayant déjà réalisé une expédition à Palmyre, en Asie, il répond donc à la dernière contrainte et part en expédition.

Il peut maintenant en effectuer la résolution.

Il commence par augmenter l'**EXPERTISE** de son exploratrice de **1**, qui atteint une **EXPERTISE** de **5**.

Il gagne ensuite **10 PRESTIGE** et **2 SAVOIR**.

Il avance ses marqueurs sur les 2 pistes de score.

Il progresse également de **1** sur la piste de **CONNAISSANCE** Asie.



Comme il vient d'augmenter sa **CONNAISSANCE** en Asie, il gagne **1 RÉPUTATION** grâce à sa Société.

Il pioche une relique au hasard dans le sac Asie et prend ensuite une relique de son choix dans le même sac.

Enfin, en ayant atteint un score de **28 PRESTIGE**, il peut réaliser l'action **Trouver un éditeur à Bloomsbury**.




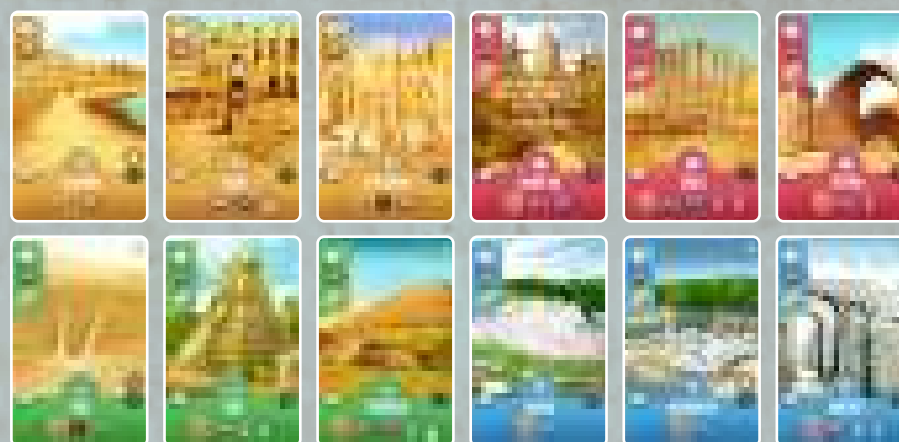
Mise en place simplifiée

(PREMIÈRES PARTIES)


Pour vos premières parties, afin de limiter les choix qui s'offrent aux joueurs, nous leur proposons une mise en place simplifiée.

Réalisez les modifications suivantes par rapport à une mise en place standard (voir p.4) :

10 Isolez les cartes Expédition présentant le symbole  (en haut à droite).



Mélangez-les puis distribuez-en 2 à chaque joueur.

Mélangez les cartes  restantes avec les autres cartes Expédition pour former une pioche sur l'emplacement de gauche du Programme.

Révéléz les 6 premières cartes et placez-les sur les emplacements 1 à 6.

11  Mélangez les cartes Étude et formez une pioche. Rangez les cartes Société dans la boîte.

E Piochez seulement deux cartes Étude (pas de carte Société). En fonction de ces cartes et des 2 cartes Expédition reçues en **10** :

- Choisissez la face de votre plateau Société.
- Attribuez **1 EXPERTISE** à l'un de vos explorateurs, **2 EXPERTISE** à un autre et **3 EXPERTISE** au dernier à l'aide des cubes Expertise.

Gagnez **20£** et **2 CONNAISSANCE** dans chaque région.

Règles à ne pas oublier

EXPERTISE DES EXPLORATEURS

L' **EXPERTISE** d'un explorateur ne peut jamais dépasser une valeur de **6**, que ce soit de façon permanente ou temporaire.

L' **EXPERTISE** d'un explorateur ne peut pas être augmentée **temporairement** au-delà du seuil requis par une action.

RÉPUTATION

Lors de la définition de l'ordre du tour, si 2 joueurs ont la même **RÉPUTATION**, c'est le joueur dont le pion est au-dessus qui choisit en premier sa Faveur du Roi.

CARTES EN MAIN

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes Expédition en main. Si une action ou une récompense vous permet de prendre une carte du paquet ou du Programme, vous devez à l'issue de votre action défausser une carte pour respecter cette limitation.

ROYAL MUSEUM & GRANDE GALERIE

Vous devez avoir une **RÉPUTATION** de **6** ou plus pour pouvoir y placer un explorateur. Le contrôle sur la **RÉPUTATION** s'effectue au début de votre tour, avant éventuellement de dépenser de la **RÉPUTATION** pour soutenir votre explorateur.

Si vous donnez des reliques dans plusieurs collections à votre tour, vous gagnez la récompense de chaque collection.

Si à votre tour, vous placez 2 ou 3 reliques dans la même collection, vous ne profitez qu'une seule fois de la récompense de la collection.

THE CITY

Vous devez avoir une **RÉPUTATION** de **4** ou plus pour pouvoir y placer un explorateur.

Le contrôle sur la **RÉPUTATION** s'effectue au début de votre tour, avant éventuellement de dépenser de la **RÉPUTATION** pour soutenir votre explorateur.

NOTE THÉMATIQUE

Le thème de ce jeu s'inspire d'événements historiques réels. Bien que nous ayons cherché à dépeindre fidèlement certains aspects de cette période, nous souhaitons préciser que les comportements, pratiques ou systèmes décrits dans le cadre de ce jeu (notamment le vol de patrimoines culturels) ne reflètent en aucun cas nos valeurs ou celles de notre société actuelle.

Nous reconnaissons que ces événements ont eu des impacts négatifs et durables, notamment en termes d'exploitation et d'injustices, et nous saluons les progrès accomplis vers une meilleure compréhension, reconnaissance et réparation historique.

Notre intention est de proposer une expérience ludique qui invite à la réflexion et à l'exploration de contextes historiques complexes, tout en condamnant fermement les pratiques oppressives du passé. Nous espérons que ce jeu suscitera un dialogue respectueux et constructif sur l'histoire et ses leçons pour l'avenir.

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR

Ce jeu n'aurait jamais vu le jour sans une équipe de choc. Un immense merci à Cesare, Ben et Guillaume pour cette formidable expédition ludique, prêts à repartir quand vous voulez !

Un clin d'œil particulier à Bruno Cathala, à l'équipe Jeux de demain (*Paris est Ludique 2017*), à Guillaume Chifoumi et au jury Ludix 2017, ainsi qu'à Nicholas Bodart et Pascal Ribault pour leur soutien précieux.

Et surtout, un énorme kudos à vous, joueuses et joueurs ! Que vous ayez découvert le jeu récemment ou que vous le suiviez depuis ses premiers pas en 2016, votre enthousiasme et votre patience ont été les meilleurs carburants de cette aventure.

Merci de jouer et rêver avec nous !



Un peu d'histoire ?

Tous les sites présentés dans *the Royal Society of Archeology* regorgent d'histoire. Découvrez-les à l'aide du fascicule numérique accessible via le QRcode ou ce lien : https://www.atalia-jeux.com/extra_prestashop/royal_society/livret_historique.html

CRÉDITS

AUTEUR / DÉVELOPPEUR : **Eric Jumel**

ILLUSTRATEUR : **Guillaume Tavernier**

DIRECTEUR ARTISTIQUE : **Benjamin Treilhou**

RÈGLES : **Eric Jumel, Benjamin Treilhou**

CHEF DE PROJET : **Cesare Mainardi**



Royal Society est un jeu édité par Atalia Jeux
40 avenue Charles de Gaulle 92350 Le Plessis-
Robinson
Tous droits réservés Atalia 2025.