

Auteurs

Marine Chanteperdrix Corinne Chartrelle (Laboratoire de Recherche de l'École Nationale Supérieure de la Police), Pierre Gillon (Développeur freelance) et avec l'aide précieuse de Nicolas Leproust (Auteur de jeux de société)

Version

Version française, septembre 2024

Images

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier, Midjourney, Canva (version gratuite)

Copyright

Ce matériel peut être utilisé conformément à :
Creative Commons Non-Commercial Share Alike



Disclaimer

Le projet PITCHER a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (accord de subvention 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Cette publication n'engage que ses auteurs, et l'Union européenne ainsi que l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues pour responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.



Table des matières

Avant-propos	4
L'offre éducative de PITCHER	5
Résumé : PillarT	7
Instructions pour les enseignants et médiateurs culturels	8
Comment utiliser cette ressource pédagogique	
 13-14  14-18	9
Origine du nom « PillarT » et but du jeu	9
Informations détaillées sur le matériel	9
Préparation de la séance avec 30 minutes de jeu	14
Présentation du jeu et de ses règles aux élèves (5 minutes).....	15
Ouverture et ressources pédagogiques à exploiter après la fin du jeu (55 minutes).....	18
Pour approfondir les grands concepts.....	19
Suggestions pour des activités ultérieures	23
Annexe : 1 kit de jeu à imprimer pour 6 joueurs	24

Avant-propos

Le projet PITCHER – Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources – financé par le programme européen Erasmus+ (2021-2024), a développé des Ressources Éducatives Libres qui offrent aux enseignants et aux médiateurs culturels des moyens inédits pour aborder avec les élèves la question du pillage et du trafic illicite des biens culturels.

La lutte contre ces deux phénomènes est un enjeu majeur au regard de leurs conséquences : sur notre compréhension du passé (les objets volés et pillés, et les informations dont ils sont porteurs, disparaissent), sur notre sécurité (le trafic illicite des biens culturels, au 3e rang mondial après celui des armes et de la drogue, génère des sommes considérables qui alimentent les réseaux mafieux et terroristes) et sur le potentiel de développement de nombreux pays (appauvrissement culturel).

PITCHER se situe plus précisément dans la lignée des travaux du projet européen NETCHER – NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding – financé par le programme européen H2020 (2019-2021). NETCHER a structuré un réseau européen de professionnels concernés par ce sujet et ses recommandations ont pointé la nécessité de sensibiliser et d’orienter les communautés éducatives.

Il s’agit d’une nouvelle étape dans cette lutte, parce que les jeunes sont la nouvelle génération qui la poursuivra, mais aussi parce qu’ils sont directement concernés, comme auteurs potentiels du pillage, au travers l’usage croissant de détecteurs de métaux conçus spécifiquement pour eux.

PITCHER a été initié par le centre de recherche de l’École Nationale de Police (France) et l’association Michael Culture (Bruxelles), anciens membres de NETCHER. Il a été coordonné par Bibracte, acteur majeur de l’archéologie française, et a réuni l’association MUSEOMIX, référence en matière de médiation pour les musées, ainsi que des établissements scolaires de France, de Grèce, d’Italie et d’Espagne.

Les ressources éducatives produites par les partenaires de PITCHER mettent à votre disposition :

- des connaissances sur les divers aspects du pillage et du trafic des biens culturels, dont les thèmes ont été choisis avec des enseignants et des médiateurs des pays partenaires,
- des activités variées, visant à rendre les élèves actifs de leurs apprentissages, en lien avec les programmes scolaires des pays partenaires.

Elles ont fait l’objet d’une double relecture, par un ou plusieurs spécialistes du sujet (archéologue, juriste en droit du patrimoine...) et par un spécialiste de la pédagogie.

Chaque ressource est conçue comme un support pédagogique autonome. Elle fournit un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les éléments les plus pertinents pour vos activités. Elle peut être utilisée dans n’importe quel pays, dans n’importe quel contexte, car elle traite de questions universelles. Cependant les contenus portant sur la législation peuvent être spécifiques à un pays particulier et une adaptation à votre propre contexte national peut s’avérer nécessaire.

Nous espérons que la ressource éducative présentée dans ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et que vous l’utiliserez de façon profitable avec vos élèves, en sorte que ceux-ci auront à cœur de devenir également des acteurs de la lutte contre le pillage et le trafic illicite des biens culturels.

Pour plus d’informations sur le projet PITCHER et accéder à l’ensemble des ressources, nous vous invitons à consulter le site : <https://www.pitcher-project.eu/?lang=fr>.



Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

L'offre éducative de PITCHER

Les ressources éducatives libres PITCHER comprennent les modules d'apprentissage suivants, classés en fonction des sujets et de l'âge des élèves :

	 7-11	 11-14	 14-18
Tous les sujets		Études de cas	Études de cas
		L'affaire du « Trésor de Couan »	L'affaire du « Trésor de Couan »
		Les Aventuriers de l'Art Perdu	
Vol d'antiquités et d'œuvres d'art	Village pillage	Village pillage	Village pillage
	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
	Le vol mystérieux	Le vol mystérieux	Trésors coupables
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Piller n'est pas jouer !	Piller n'est pas jouer !
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		L'argile parlante	PillarT
Vente des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Sans Voix !	Sans Voix !
			Trésors coupables
			PillarT
Identification des réseaux et acteurs	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle

		Sans Voix !	Sans Voix !
			Trésors coupables
			PillarT
			Traffic' Inter
Lutte contre le trafic illicite	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		L'argile parlante	PillarT
Recherche de provenance et traçabilité		Entretiens croisés	Entretiens croisés
			PillarT
		Touche - Pas touche	Touche - Pas touche
Retour des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
Préservation de la mémoire des œuvres disparues	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Touche - Pas touche	Touche - Pas touche
Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Piller n'est pas jouer !	Piller n'est pas jouer !
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		L'argile parlante	PillarT

Résumé : PillarT

- Sujet :** Vol d'antiquités et d'œuvres d'art, Identification des réseaux et des acteurs, Vente des objets volés, Lutte contre le trafic illicite, Recherche de provenance et traçabilité, Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences
- Age :**  14-18, aussi pour  13-14
- Programmes scolaires :** Cycle 4 : Géographie, LCA 3e, Histoire, Éducation, Enseignement Morale et Civique
Cycle 5 : Géographie, Histoire, Histoire des arts, Éducation, Langue et Culture Latine, Langues vivantes, Spécialité Littérature, Spécialité HGGSP
- Durée :**  Préparation (lecture, impression, découpe de la ressource pédagogique) : 1 après-midi
Séance avec les élèves : 1h30 (5 min d'introduction - 30 min de jeu – 55 min d'ouverture pédagogique). Libre à vous de faire les ajustements que vous estimerez être les plus adaptés à votre situation
- Matériel et outils :** A imprimer en couleur : 1 plateau de jeu (A3), par joueur 1 mini plateau, 100 cartes « Site de fouille », 58 cartes « Action », 1 carte « Défausse site de fouille » et 1 carte « Défausse action »
- Compétences :** Écouter et comprendre les consignes de jeu, développer une stratégie pour gagner, échanger et s'entraider entre joueurs pour clarifier les règles, enrichir le lexique, échanger et débattre sur les grands concepts du trafic des biens culturels et particulièrement archéologiques.
- Objectifs :** Pour l'encadrant le but est de présenter sous forme ludique et en peu de temps les grands concepts du trafic d'objets archéologiques dans la zone Europe et MENA (types d'objets, lieux, acteurs, techniques de vente...). C'est un jeu qui pourra parfaitement s'inscrire en début de séquence, il pourra ainsi ouvrir la voie à d'autres ressources sur cette thématique.
Pour les élèves ce jeu sera l'occasion de s'amuser en incarnant des pillards prêts à tout pour décrocher la victoire. C'est l'occasion pour eux d'en apprendre plus sur ce type de trafic.

Instructions pour les enseignants et médiateurs culturels

« Service après-vente »

Sachant que votre temps est précieux, nous avons fait le choix de vous apporter le maximum d'informations dans ce document. Si des questions subsistent, n'hésitez pas à nous contacter à cette adresse : contact@pitcher-project.eu.

Choix du public

Nous vous laissons juger de la maturité de votre public mais sachez que nous avons conçu ce jeu pour les collégiens et lycéens (13-18 ans). Même si ce jeu est de difficulté moyenne, nous pensons que les plus jeunes auront des difficultés à prendre en main le jeu. Ils risquent de bloquer sur des termes, des concepts ce qui ralentirait le jeu et lui ferait perdre de son attrait pour l'ensemble des participants. Sachez également que vous aurez dans votre groupe des joueurs aguerris et d'autres moins. Soyez donc particulièrement attentif les 5 premières minutes du jeu pour que personne ne se retrouve en difficulté et bloque le groupe. Même si c'est un jeu en compétition, vous pouvez les inviter à s'entraider en s'expliquant les règles.

Comment utiliser cette ressource pédagogique



Origine du nom « PillarT » et but du jeu

Contraction entre « Pillage » et « Artéfact » se lie phonétiquement [Pille-ar-T] en accentuant le T en fin de mot.

PillarT est une manière ludique et rapide d'introduire le sujet du trafic des biens culturels et particulièrement archéologiques (découverte des mécaniques du trafic, lieux, pratiques, acteurs etc.). Les joueurs jouent le rôle de pillards dont le but est de vendre le plus de trésors pillés pour obtenir le maximum de points de victoire dans un temps imparti (30 minutes). Les joueurs sont ainsi en compétition et s'affrontent entre 2 et 6 maximum.

Informations détaillées sur le matériel

Pour 6 joueurs 1 kit d'impression comprend :

- 1 plateau de jeu (A3),
- 1 mini plateau par joueur,
- 100 Cartes « Site de fouille »,
- 58 cartes « Action »,
- 1 carte « Défausse site de fouille » et 1 carte « Défausse action ».

Attention, le matériel du jeu ne comprend pas les pions : il faut 2 à 6 pions de couleurs différentes pour 1 kit de jeu. Nous vous invitons à en acheter, il en existe en bois ou en plastique (10-15 centimes l'unité) dans les magasins de jeu ou les magasins d'art créatif. Vous pouvez aussi faire de la récupération, il est finalement assez simple de trouver autour de soi ce type de petit objet.

Le plateau de jeu

Nous avons représenté une zone du monde très concernée par le pillage : la zone Europe et MENA (Moyen orient et Afrique du nord). Cette zone est représentative de ce qui se passe à l'échelle internationale.

Sur le plateau il y a 4 zones de fouille qui vont accueillir [les cartes « site de fouille »](#). Chaque zone illustre différentes réalités du pillage :

- **Le détecteur de métaux** : au niveau de la France et de l'Angleterre pour illustrer le pillage par détectorisme,
- **La pioche** : au niveau de la Grèce et l'Italie qui sont de hauts lieux du pillage,
- **Le plongeur** : dans la mer noire pour illustrer le pillage subaquatique,
- **La pelle** : au niveau du proche orient pour illustrer le pillage en zone de conflit.

35 points de victoire encadrent la carte.

Le logo Pillart sur fond blanc est la zone où les pions sont déposés en début et en fin de partie.



Le mini plateau (1 par joueur)

Placé devant chaque joueur il a une double fonction :

- Aide-mémoire pour rappeler à chacun les grandes règles par tour,
- Exposer à tous face visible ses trésors pillés qui n'ont pas encore été vendus.

Les cartes « Site de fouille »

A déposer sur le plateau de jeu recto visible, elles sont au nombre de 100 et de 4 types :

- 25 cartes site de fouille « détecteur de métaux »,
- 25 cartes site de fouille « pioche »,
- 25 cartes site de fouille « plongeur »,
- 25 cartes site de fouille « pelle ».



Recto des cartes Site de fouille

Chaque site de fouille contient à son tour 4 types d'effets décrits au verso des cartes :

Trésors (jaune)

Ce sont les trésors à piller qui vont permettre de gagner des points de victoire.

En haut à gauche : nature de l'objet (bois, métal, céramique, papier, pierre).

En haut à droite : X points de victoire pouvant aller de 1 à 8.

Au centre : le nom du trésor, un visuel et une petite description.



Par site nous avons mis des trésors représentatifs des zones pillées. Sur le site de détecteurs de métaux par exemple il n’y a que des trésors en métal comme des casques, des munitions de la seconde guerre mondiale. Sur le site de plongeur il n’y a que des objets résistants à l’attaque de l’eau. Pour gagner les points de victoire indiqués il faut l’associer à une carte « Action » dite de vente (cf. explication partie les « cartes action »).

Gardez en tête que chaque site de fouille contient le même nombre de point de victoire (47), La quantité de trésors est variable en fonction des sites. L’équilibre va se faire entre les cartes trésors et les cartes déchets de pillage. Par exemple le site de fouille subaquatique est celui qui a le plus de déchets de pillage et le plus petit nombre de trésors 7, néanmoins ces derniers ont des points de victoire très élevés. Le site de détectorisme a quant à lui beaucoup de trésors 12 mais de valeur unitaire moindre.

Déchets de pillage (jaune)

Ils ne valent rien du tout et devront être défaussés.

Ces cartes permettent d’illustrer que le pillage n’est pas gagnant à chaque fois.



Police (bleu)

Ces cartes permettent d’illustrer les actions mises en place par les forces de l’ordre pour lutter contre le trafic. La répartition des cartes police est assez similaire d’un site de fouille à un autre. Elles sont 5 par site de fouille avec 6 effets possibles qui vont s’appliquer sur le joueur piochant la carte et/ou sur les autres joueurs. La carte « liste rouge ICOM » présente 5 variations : bois, métal, céramique, papier, pierre.



Perturbation environnementale (vert)

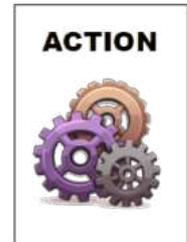
Ces cartes permettent d'illustrer que l'environnement extérieur peut avoir un impact plus ou moins important sur les pillages. Elles sont 2 par site de fouille avec 10 effets possibles. Ces cartes ont un effet sur le joueur piochant la carte et parfois aussi sur les autres joueurs. Nous avons fait le choix de mettre des effets spécifiques à chaque site de fouille :

- **Zone aquatique** : pêcheurs dans la zone pour illustrer l'impossibilité de piller en présence de civils à proximité, changement des courants marins pour illustrer le dérèglement climatique, etc
- **Zone conflit** : destruction terroriste fait perdre deux cartes au site pour illustrer la destruction des biens culturels par les groupes terroristes, etc
- **Autre zone terrestre** : inondation pour illustrer l'effet des aléas climatiques sur les sites de fouilles, etc



Les cartes « Action »

A distribuer aux joueurs (3 par personne) et à déposer à côté du plateau de jeu. Elles sont au nombre de 58 et sont de différentes nature : vente, perturbation, avantage. Chaque carte Action est composée de 4 types d'effets décrits au verso des cartes :



Recto des cartes Action

Vente (violet) :

Important : à associer avec une carte « trésors pillé » (Jaune).

Ces cartes permettent de vendre des trésors pillés et ainsi de gagner le nombre de points de victoire associé au trésors. Elles illustrent les différents acteurs et ventes possibles et sont de 3 types :

Vente simple : dark web, touriste, brocanteur.

Elles montrent que ce trafic peut se faire assez simplement dans nos vies de tous les jours.



Vente spéciale : galerie d'art, collectionneur

Elles illustrent les méthodes de vente plus complexes via du blanchiment qui aident à remettre les objets pillés dans le circuit de la vente légale. Elles font gagner les points de victoires indiqués sur le carte trésor associée + 2 points supplémentaires.



Vente musée local spécialisé dans : le bois, pierre, céramique, métal ou papier.

Elles illustrent le fait que certains acheteurs sont à la recherche d'objet d'un certain type. Elles font gagner les points de victoires indiqués sur la carte trésor associé + 3 points supplémentaires si le trésor correspond à la spécialité du musée. Si ce n'est pas la bonne matière on peut toujours vendre son trésor à sa valeur d'origine.



Perturbation (gris) :

Elles servent à ajouter du piquant au jeu et illustrer que les pilleurs entre eux ne se font pas de cadeau ! Elles sont de 5 types et ont un effet sur l'adversaire de son choix.



Avantage (marron) :

Elles servent à faire faire gagner des points de victoire aux joueurs. Elles sont de 2 types :



Les cartes défaisse « Site de fouille » et « Action »

Elles sont à placer proche de la pioche du tas de carte action pour faciliter la défaisse des cartes « Site de fouille » et « Action ». En bas du verso des cartes « Action » et « Site de fouille » vous trouverez un rappel pour savoir où bien défaisse la carte.



Préparation de la séance avec 30 minutes de jeu

Quelques jours avant la séance

Prévoyez au moins un après-midi pour bien prendre en main la ressource et pour pouvoir imprimer/découper le matériel.

Conseils d'impression :

- Imprimez en couleur A4 recto-verso.
Attention : en fonction des imprimantes utilisées, les planches de cartes peuvent légèrement se décaler entre le recto et le verso. Si c'était le cas, nous vous conseillons de découper en suivant les lignes du verso des cartes. Ainsi vous pourrez parfaitement lire les cartes, seul le recto sera décalé.
- Pour le plateau de jeu en A3, collez directement les deux A4 sur les parties hachurées.
- Imprimez autant de kit que nécessaire. 1 kit de jeu est fait pour 6 joueurs, si votre groupe compte plus de participants il faudra imprimer autant de kit que de groupe. Voici quelques propositions :
Pour une classe de 30 : 5 groupes de 6 joueurs soit 5 kits à imprimer.
Pour une classe de 35 : 5 groupes de 6 joueurs et 1 groupe de 5 joueurs soit 6 kits à imprimer.
- Pour améliorer la durabilité du jeu dans le temps, nous vous conseillons d'imprimer le kit de jeu sur un support cartonné, ou de doubler le papier simple avec un collage sur un papier cartonné. Vous pouvez plastifier l'ensemble avec une plastifieuse ou acheter des protections pour carte de jeu (magasin spécialisé de jeu).
- Pour la découpe vous pouvez gagner du temps en vous aidant d'un massicot.

Le jour de la séance

Avant le début de votre classe mettez en place le jeu :

- Placez au centre de la table le plateau de jeu, déposez sur le logo PillarT les pions des joueurs que vous aurez récupérés au préalable.
- Formez les 4 sites de fouille (détecteur, pelle, plongeur, pioche), bien battre les cartes « site de fouille », les déposer à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu face cachée.
- Bien mélanger le tas de « carte action », en distribuer 3 par joueurs et déposer le reste face cachée à côté du plateau de jeu.
- A proximité de ce tas de carte action, déposez les deux cartes défausse « Site de fouille » et « Action ».
- Distribuer un mini plateau par joueur.

Visuel d'un jeu prêt à être lancé :

Par joueur :



Par joueur :



Présentation du jeu et de ses règles aux élèves (5 minutes)

Pour une parfaite immersion, il est important de leur présenter les informations suivantes :

Présenter le but du jeu :

« En compétition les uns avec les autres, vous êtes des pillards et votre but est de gagner le maximum de points de victoire en vendant des trésors pillés, le tout en 30 minutes. »

Présenter le matériel :

- Sur le plateau de jeu : les 4 zones de fouilles et les cartes trésors : en présenter 1 en détails (nature du trésors, point de victoire, matière...).
Vous pouvez préciser que chaque site de fouille à un nombre de points de victoire équivalent et qu'au fil du jeu ils vont rencontrer des obstacles.
- Le mini-plateau avec le stockage face visible des trésors en attente de vente et le rappel des règles en cas d'oubli.
- Le tas de « cartes actions » face cachées : présenter 1 carte vente à associer avec 1 carte trésor pour pouvoir la vendre. Vous pouvez préciser qu'il y a aussi d'autres types de « cartes action » pour perturber leur adversaire ou pour avoir des avantages et qu'ils le découvriront en jouant.
- Les 2 zones de défausse des « cartes action » et des « cartes site de fouille ».

Présenter les 3 actions possibles par tour et comment se termine le tour du joueur :

Par tour, chaque joueur commence avec 3 « cartes action » en main, il a alors 3 actions à réaliser parmi les suivantes :

- **Piller un site de fouille** à la recherche d'un trésor = piocher 1 carte sur le site de fouille de son choix parmi les 4 disponibles sur le plateau de jeu.
- **Jouer une carte action de sa main pour :**

Vendre un trésor = Jouer 1 « carte action » vente (violette) + 1 « carte site de fouille » trésor pillé (jaune) provenant d'un site de fouille. Attention on ne peut pas vendre plusieurs trésors avec 1 seule carte vente !

Perturber son/ses adversaire(s) = Jouer 1 « carte action » perturbatrice (gris) contre un adversaire.

Jouer un avantage = Jouer 1 « carte action » avantage (marron).

- **Piocher 1 nouvelle « carte action »** et en défausser 1, utile pour renouveler une partie de sa main.
- **Refaire toute sa main** : en début de tour si le joueur estime avoir une mauvaise main il peut défausser ses 3 cartes action et en repiocher 3, son tour s'arrête alors, il ne peut pas jouer d'autres actions. Cette règle spéciale n'est pas indiquée sur le mini plateau de jeu car elle est rarement utilisée, le dire simplement à l'oral en début de jeu suffit.

Le joueur peut jouer ses 3 actions dans l'ordre qu'il veut, il peut également jouer plusieurs fois le même type d'action. Voici quelques exemples :

- Un joueur décide de piller 3 sites de fouille différents ou identiques (action 1,2,3) et termine son tour,
- Un joueur décide de piller un site de fouille (action 1) et de vendre 2 trésors (action 2 et 3) et termine son tour,
- Un joueur décide de perturber un adversaire (action 1), de défausser une carte action et d'en prendre une nouvelle (action 2), de piller un site de fouille (action 3) et termine son tour.

Il n'y a pas de temps imparti pour jouer ses 3 actions, le joueur peut être rapide comme lent pour pénaliser stratégiquement ses adversaires.

Important : à la fin de son tour, le joueur doit compléter sa main à 3 « cartes action » (il ne peut pas jouer ces nouvelles cartes), son tour s'arrête et passe au joueur suivant.

Présenter les règles de défausse des cartes :

Les cartes « Action » et « Site de fouilles » jouées pendant le tour devront être défaussées face visible sur les zones indiquées « Défausse cartes actions » ou « Défausse cartes site de fouille ». Une indication en bas du verso des cartes, « Action », « Site de fouille » permettra de savoir facilement dans quelle défausse déposer quelle carte.

Cas particulier des cartes « Site de fouille » représentant un trésor : une fois piochée le joueur doit la placer sur son mini-plateau, face visible. Il pourra ensuite en fonction de ses « cartes action » vendre son trésor ou le garder. Lorsque le trésor est vendu, il devra être défaussé face visible dans la défausse « Site de fouille », c'est une manière de conclure la vente.

Présenter comment commence le jeu ?

Le plus jeune joueur commence, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, la personne à gauche qui joue en premier. Pendant que le joueur joue son tour les autres attendent. Le chronomètre de 30 minutes est lancé par l'encadrant.

Présenter comment se termine la partie ?

A la fin des 30 minutes pour ne léser aucun joueur on termine le tour en cours. C'est à dire qu'on joue jusqu'à revenir au joueur qui a démarré la partie.

Exemple avec l'ordre de passage suivant : Antoine, Marine Charlotte, François, Loïc puis Pierre. A la fin des 30 minutes disons qu'on tombe sur Charlotte, elle termine son tour, puis François, Loïc jouent et Pierre termine la partie. On compte les points à ce moment-là.

De manière générale, tout joueur arrivant à 35 points de victoire termine sa partie. Il place alors son pion sur le logo PillarT, les autres joueurs poursuivent sans pouvoir interagir avec lui ni lui voler ses trésors.

En fonction de l'avancement du temps et des joueurs sur l'échelle des points de victoire il y a plusieurs cas de figure pour composer le podium final :

- Si personne n'arrive à 35 points dans les 30 minutes, on donne alors un podium avec les 3 joueurs ayant le plus de points de victoire. Exemple : Marine 25, Pierre 15, Loïc 13.
- Si un (ou plusieurs joueurs) arrive(nt) à 35 points avant la fin des 30 minutes, sa(leur) partie s'arrête(nt). La première personne à avoir eu 35 points prend la tête du podium et laisse ses adversaires jouer jusqu'à la fin du temps. On donne alors un podium avec les 3 joueurs étant arrivés à 35 points et ou ayant le plus de points de victoire.

Exemple : Marine a fini le jeu à 35 points au bout de 20 minutes elle est la première, Antoine termine à 35 points au bout de 24 minutes il est le second. Les 30 minutes sonnent, la personne qui a le plus de points après Marine et Antoine est Charlotte avec 20 points, elle est donc la 3^{ème}.

Questions supplémentaires que vous pourriez vous poser :

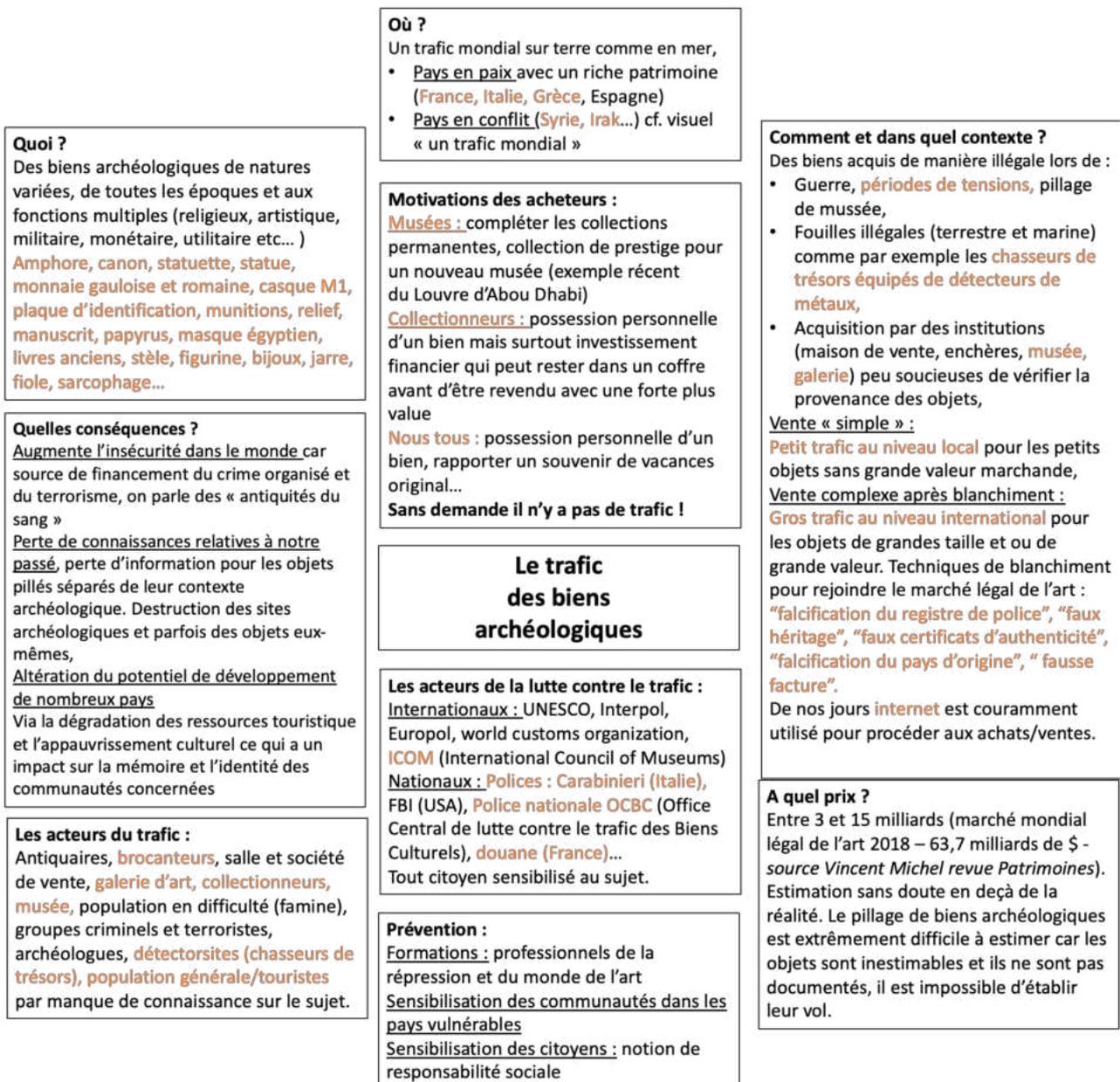
- Suis-je obligé de vendre mon trésor dès que je le pioche ? *Non on peut le stocker en espérant avoir de meilleures cartes vente mais attention, stocker des trésors rend le vol possible par d'autres joueurs.*
- Les 4 sites de fouilles sont bloqués, devons-nous arrêter le jeu ? *Pas d'inquiétude, on poursuit le tour des joueurs et on lève progressivement les blocages. Le premier qui lève un blocage ne pourra bien sûr piller que la zone qu'il aura libérée, en effet seul les joueurs qui ont posé le blocage peuvent le lever.*
- J'ai perdu beaucoup de points, est-ce que je peux être en point négatif ? *Non, par exemple si on a 2 points de victoire et qu'on perd 4 points on revient à la case de départ, on ne descend pas plus bas.*
- Il n'y a plus de carte action à piocher, que faire ? *Mélangez-la « Défausse carte action » et remettez en jeu cette nouvelle pioche face cachée.*
- Je viens de vendre un trésor, est-ce que je peux avec la carte « pilleur de poubelle » récupérer mon trésor et le vendre à nouveau ? *Oui, c'est possible, c'est un jeu après tout.*
- J'ai joué la carte « pilleur de poubelle » et je n'ai trouvé aucun trésor dans les 5 dernières cartes de la « Défausse site de fouille », est-ce que je peux annuler mon action ? *Non, l'action est jouée et la carte « pilleur de poubelle » est défaussée.*
- Je suis tombée sur une carte police qui me fait perdre mon tour, combien de temps dure l'effet ? *1 seul tour.*

Ouverture et ressources pédagogiques à exploiter après la fin du jeu (55 minutes)

Suite au jeu vous pouvez aborder différents points en vous appuyant sur les propositions et informations qui vont suivre :

Mindmap

Réaliser un mindmap avec les élèves peut être une manière simple de synthétiser les informations transmises par le jeu. En orange vous retrouverez les éléments du jeu et en noir des informations supplémentaires à leur communiquer.



Pour approfondir les grands concepts

Voici plusieurs définitions de concepts clés à aborder avec vos élèves pour transformer leur expérience de jeu en un apprentissage solide.

Qu'est-ce qu'un objet culturel ?

Il n'y a pas de définition officielle, on peut néanmoins retenir celle de l'OCBC :

« Un objet quelconque qui, en raison de son origine, de son ancienneté, de son histoire, de sa qualité d'exécution, de sa rareté... peut avoir une valeur patrimoniale, historique, artistique, culturelle, scientifique ou religieuse... »

La notion d'objets culturels figure dans des textes officiels comme le code du patrimoine Français ou encore dans des articles de conventions : La Haye 1954, UNESCO 1970, UNIDROIT 1995.

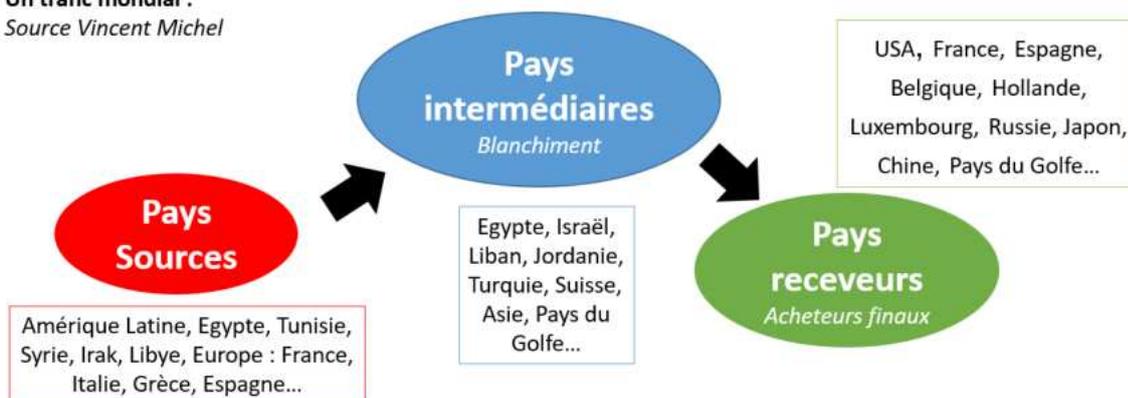
Ils sont de différentes natures : œuvre picturale, mobilier ancien, bien religieux, archéologique, ethnographique, documentaire et fonds ancien...

Quelles sont les particularités de ce trafic ?

Le trafic de biens culturels concerne trois types d'objets : les objets volés, pillés (illustré par notre jeu) et les faux. C'est un trafic difficile à saisir car il repose sur le marché de l'art qui lui est bien légal. Il faut savoir que le parcours d'un objet volé ou pillé fait monter son prix (source OCBC) :

- Un prix très faible au départ qui accélère les échanges,
- Une succession de reventes qui brouille les pistes,
- Des passages de frontières fréquents qui compliquent les procédures,
- Une réinsertion progressive dans le circuit légal : « blanchiment » de l'objet.

Un trafic mondial :
Source Vincent Michel



Quelles sont les causes du commerce illicite de biens culturels ?

- L'ouverture des frontières,
- Le développement rapide des moyens de transport,
- L'essor du marché international de l'art,
- La multiplication des conflits à travers le monde : des sites archéologiques moins protégés,
- Le pillage archéologique pour survivre,
- La protection du patrimoine n'est pas un enjeu mondial,
- Les différences de législation au sein même de l'Europe, les faiblesses de certains états,
- La négligence voire la complicité de certains marchands d'art.

Quelle est la différence entre objets volé et objets pillé ?

On parle d'**objets volés** lorsqu'une plainte a été déposée et que l'objet peut être enregistré dans une base de données d'objets volés. Il peut s'agir de peintures, de sculptures, de meubles ou d'archéologie.

On parle d'**objets pillés** lorsque des pilleurs ont fouillé le sol ou un site et volé les objets avant que des spécialistes (archéologues) aient pu les identifier, les enregistrer ou même les marquer. Ces objets archéologiques n'ont pas d'histoire, on ne sait rien d'eux. On parle alors d'objets orphelins.

Le pillage subaquatique

On les appelle les « ferrailleurs », les pilleurs d'épaves. Avec l'intérêt croissant pour le patrimoine culturel subaquatique au cours des dernières décennies, il est nécessaire de sensibiliser le monde entier à la valeur du patrimoine culturel subaquatique et d'inciter les décideurs politiques à prendre des mesures pour protéger ces trésors culturels. La Convention de 2001 stipule à l'article 2.7 que le patrimoine culturel subaquatique ne doit pas être exploité commercialement. C'est un principe cardinal de la Convention. Cette réglementation est conforme aux principes qui s'appliquent déjà au patrimoine culturel sur terre.

Plus d'informations ici <https://fr.unesco.org/underwater-heritage/threats-and-protection>

Qu'est-ce que le détectorisme ?

Le détectorisme, ou détection de métaux, est un loisir consistant à utiliser un détecteur de métaux pour localiser des objets métalliques enfouis dans le sol. Les amateurs de cette activité parcourent des lieux variés tels que des plages, des champs et des sites historiques à la recherche de trésors potentiels tels que des pièces de monnaie, des bijoux ou des artefacts historiques. La législation autorisant ou non une telle pratique varie d'un pays à un autre. Dans plusieurs cantons suisses et dans les pays du nord de l'Europe, la législation sur le détectorisme est plutôt souple. Tandis que les pays comme l'Espagne, la France, la Turquie et l'Italie sont plus répressifs et tendent à durcir leurs textes. Ces derniers estiment que ces pratiques, en dehors de toute opération scientifique autorisée, et hors de tout contrôle institutionnel est une forme de pillage qui alimente illégalement le marché de l'art.

Face à la loi que risque-t-on ?

Les infractions liées au pillage sont susceptibles, en fonction du contexte et du pays, d'amendes et ou de peine de prison. En France par exemple l'acte de creuser avec un détecteur de métaux est assimilable à une fouille non autorisée et donc susceptible de poursuites au titre du code du patrimoine et du Code pénal. Même si ces appareils peuvent être acquis et transportés librement en France, ils ne doivent pas être employés à des fins de recherches historiques ou archéologiques (art. L.542-1 du code du patrimoine). Leur utilisation est donc très réglementée et soumise à autorisation préfectorale. Dès que quelqu'un découvre « non fortuitement et sans autorisation officielle nominative » des objets métalliques intéressant [l'histoire ou l'archéologie, il tombe systématiquement sous le coup de la loi](#) et risque des sanctions pénales. En cas de flagrant délit, il serait même passible d'une contravention de 5^e classe (1500 €) et d'une amende délictuelle (7500€) pour exécution de fouilles clandestines. Son matériel peut être également confisqué et le propriétaire du terrain et l'État (représenté alors par le Service régional de l'Archéologie) sont en droit de déposer plainte contre lui. Par ailleurs, *la destruction ou la détérioration de vestiges archéologiques (y compris enfouis, non connus de l'État) est sanctionnée d'une peine de 7 ans d'emprisonnement et de 100.000 € d'amende.*

Le registre de police, un outil de traçabilité des ventes de biens culturels :



La France est, avec l'Italie, l'un des rares pays au monde à exiger la tenue d'un registre des biens meubles, également appelé « registre de police ».

Caractéristiques du registre de police :

Format papier ou numérique.

Il ne peut être ni barré, ni vierge et doit être rédigé à l'encre indélébile.

Le format papier doit être conservé 5 ans et le format électronique 10 ans.



Localisation du registre de police :

- dans l'établissement du commerçant,
- un registre de police par établissement,
- pour les vendeurs ambulants : sur les foires ou au déballage.

Cette obligation s'impose uniquement au vendeur professionnel.

Le registre de police ne peut jamais quitter l'établissement.

Il doit pouvoir se présenter à tout moment pendant les heures d'ouverture du magasin.

Contenu :

Il contient différentes mentions (date d'achat, description précise, numéro de référence, carte d'identité ou passeport, prix d'achat, ...)

Pourquoi un registre de police ?

Contrôler le marché de l'art : identifier les objets, identité du vendeur. La traçabilité permet de lutter contre le trafic illégal de biens culturels.

Amende et peine encourue : Le non-respect de cette obligation de tenue d'un casier judiciaire est un délit puni de 6 mois d'emprisonnement et de 30 000 euros d'amende.

Les bases de données

Il existe plusieurs bases de données européennes et internationales sur les objets culturels volés. La Belgique nommée « artiste » – l'Italie avec « Leonardo » – la France avec « Treima » – l'Espagne avec « Dulcinea ». Seuls les objets connus et documentés (peintures, sculptures, objets religieux, etc.) peuvent être intégrés dans ces bases de données.

Bien évidemment, les objets issus de pillages n'y trouvent pas leur place car arrachés à leur contexte, ils ne sont pas connus et font très rarement l'objet d'une plainte.



La base de données la plus connue est la base de données INTERPOL : PSYCHE La base de données sur les œuvres d'art volées PSYCHE est l'outil le plus important disponible au niveau international pour lutter contre le trafic illicite de biens culturels. Elle contient plus de 51 000 objets provenant de 134 pays et permet aux forces de l'ordre de n'importe quel pays membre de partager des informations sur les objets culturels volés dans le monde. Elle est ouverte au public et il existe une application pour téléphone mobile.



Qu'est-ce qu'un certificat d'authenticité ?

Ce document accompagne la circulation des œuvres d'art (peintures, sculptures, mobilier, etc.). Il est établi par un expert qualifié habilité à reconnaître le caractère authentique de l'œuvre. Cet expert peut être un spécialiste formé par l'université, un ayant droit, un membre du comité d'artiste, etc. Aucune vente ne pourra être réalisée sans ce document.

Les douanes

La fonction douanière est fondamentalement souveraine. Tous les États du monde ont besoin d'une administration douanière contrôlant les frontières et les flux de marchandises. La douane est chargée du maintien des frontières, qu'elles soient terrestres, maritimes, physiques ou numériques, afin de protéger le territoire.

Qu'est-ce que le flagrant délit ?

En droit, on qualifie de délit flagrant, le délit qui est commis ou qui vient d'être commis.

En droit, il existe plusieurs types d'infractions, les amendes pour les délits mineurs, les délits et les crimes, sont les infractions les plus graves.

Le blanchiment d'argent

Le blanchiment d'argent fait référence au processus de réintroduction dans l'économie légale des produits d'infractions pénales (qui comprennent, entre autres, les activités du crime organisé, l'abus de biens sociaux ou encore l'évasion fiscale).

Que sont les listes rouges de l'ICOM (International Council of Museums) ?

L'ICOM a publié ses Listes rouges pour lutter contre le trafic illicite de biens culturels qui cause des dommages importants au patrimoine, en particulier dans les régions du monde où les biens culturels sont les plus susceptibles d'être volés et pillés. Ce sont des outils conçus pour aider les fonctionnaires de police et des douanes, les professionnels du patrimoine et les marchands d'art et d'antiquités à identifier les types d'objets les plus susceptibles de faire l'objet d'un trafic illicite.



Suggestions pour des activités ultérieures

Sachez que d'ici octobre 2024 les partenaires du projet PITCHER mettront à votre disposition un document pour accompagner toutes ses ressources pédagogiques et vous aider à les prendre en main.

Vous pouvez aller plus loin avec les ressources suivantes :

- Les autres ressources éducatives libres PITCHER disponibles ici : <https://www.pitcher-project.eu/educationalmaterials?lang=fr>
- Ressources en ligne du centre archéologique de Bibracte <https://www.bibracte.fr/ressources-preac-pillage>. Ces ressources sont destinées aux enseignants et aux médiateurs dans le but de sensibiliser le jeune public à la problématique du pillage archéologique et du trafic illicite des biens culturels.
- <https://www.youtube.com/watch?v=y1ljwCdj47E> vidéo YouTube « Ce marché noir en train de détruire notre Histoire - RDM #40 » par Les revues du monde, 20 min, sous-titre anglais, espagnol, italien, allemand.
Pitch : « Le trafic illégal d'antiquités est considéré comme le 3ème trafic le plus important au monde. Pendant plusieurs mois, j'ai enquêté avec policiers et archéologues pour vous expliquer de quoi il s'agit. »
- <https://www.youtube.com/watch?v=5yNAhJawgus> vidéo YouTube « La détection de métaux, c'est du pillage archéologique ? » par Nota bonus, 16 min, sous-titre français.
Pitch : « L'utilisation de détecteurs de métaux pour trouver des vestiges archéologiques est souvent vue comme un simple passe-temps inoffensif. Sauf qu'en fait c'est surtout un passe-temps illégal ! En France, avant d'entreprendre toute excavation dans le but de trouver des artefacts historiques ou archéologiques, il faut demander l'autorisation aux autorités compétentes. Avec ou sans détecteurs. Si on ne le fait pas, ça s'appelle du pillage et ça peut se terminer devant un tribunal. A la clé ? Une amende dans le meilleur des cas, une peine de prison dans le pire. On fait le point là-dessus aujourd'hui ! ».
- <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-024340/pillages-trafics-cie/> Série Arte, 50 min par épisode, français/Allemand.
Pitch : « Une enquête sur des vols de fossiles, de momies, d'épaves, de météorites, d'animaux exotiques et d'arbres en voie de disparition qui ont traversé les continents pour se retrouver entre les mains de riches collectionneurs, de laboratoires scientifiques et de musées prestigieux. Les criminels sont attirés par les profits élevés et les risques minimes associés au commerce illégal ».

Annexe : 1 kit de jeu à imprimer pour 6 joueurs

PILL ART

1

2

3

4

35

34

33

32

31

30

29

28

27

26

25

24

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



-----Page blanche pour impression-----

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

23

22

21

20

19

18

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



-----Page blanche pour impression-----

COLLECTION DE TRÉSORS



RAPPEL DES RÈGLES PAR TOUR

3 ACTIONS AU CHOIX PARMI LES SUIVANTES
(POSSIBLE PLUSIEURS FOIS LA MÊME)



EN FIN DE TOUR, COMPLÉTER SA MAIN
À 3 CARTES ACTION

- ★ PIOCHER 1 CARTE SITE DE FOUILLE
- ★ JOUER 1 CARTE ACTION POUR :
 - VENDRE UN TRÉSOR PILLÉ : CARTE VIOLETTE + CARTE TRÉSOR
 - DÉSTABILISER UN ADVERSAIRE : CARTE GRISE
 - JOUER UN AVANTAGE : CARTE MARRON
- ★ DÉFAUSSER 1 CARTE ACTION ET EN PIOCHER 1 NOUVELLE

COLLECTION DE TRÉSORS



RAPPEL DES RÈGLES PAR TOUR

3 ACTIONS AU CHOIX PARMI LES SUIVANTES
(POSSIBLE PLUSIEURS FOIS LA MÊME)



EN FIN DE TOUR, COMPLÉTER SA MAIN
À 3 CARTES ACTION

- ★ PIOCHER 1 CARTE SITE DE FOUILLE
- ★ JOUER 1 CARTE ACTION POUR :
 - VENDRE UN TRÉSOR PILLÉ : CARTE VIOLETTE + CARTE TRÉSOR
 - DÉSTABILISER UN ADVERSAIRE : CARTE GRISE
 - JOUER UN AVANTAGE : CARTE MARRON
- ★ DÉFAUSSER 1 CARTE ACTION ET EN PIOCHER 1 NOUVELLE

COLLECTION DE TRÉSORS



RAPPEL DES RÈGLES PAR TOUR

3 ACTIONS AU CHOIX PARMI LES SUIVANTES
(POSSIBLE PLUSIEURS FOIS LA MÊME)



EN FIN DE TOUR, COMPLÉTER SA MAIN
À 3 CARTES ACTION

- ★ PIOCHER 1 CARTE SITE DE FOUILLE
- ★ JOUER 1 CARTE ACTION POUR :
 - VENDRE UN TRÉSOR PILLÉ : CARTE VIOLETTE + CARTE TRÉSOR
 - DÉSTABILISER UN ADVERSAIRE : CARTE GRISE
 - JOUER UN AVANTAGE : CARTE MARRON
- ★ DÉFAUSSER 1 CARTE ACTION ET EN PIOCHER 1 NOUVELLE

-----Page blanche pour impression-----

COLLECTION DE TRÉSORS



RAPPEL DES RÈGLES PAR TOUR

3 ACTIONS AU CHOIX PARMI LES
SUIVANTES
(POSSIBLE PLUSIEURS FOIS LA MÊME)



EN FIN DE TOUR, COMPLÉTER SA MAIN
À 3 CARTES ACTION

- ★ PIOCHER 1 CARTE SITE DE FOUILLE
- ★ JOUER 1 CARTE ACTION POUR :
 - VENDRE UN TRÉSOR PILLÉ : CARTE VIOLETTE + CARTE TRÉSOR
 - DÉSTABILISER UN ADVERSAIRE : CARTE GRISE
 - JOUER UN AVANTAGE : CARTE MARRON
- ★ DÉFAUSSER 1 CARTE ACTION ET EN PIOCHER 1 NOUVELLE

COLLECTION DE TRÉSORS



RAPPEL DES RÈGLES PAR TOUR

3 ACTIONS AU CHOIX PARMI LES
SUIVANTES
(POSSIBLE PLUSIEURS FOIS LA MÊME)



EN FIN DE TOUR, COMPLÉTER SA MAIN
À 3 CARTES ACTION

- ★ PIOCHER 1 CARTE SITE DE FOUILLE
- ★ JOUER 1 CARTE ACTION POUR :
 - VENDRE UN TRÉSOR PILLÉ : CARTE VIOLETTE + CARTE TRÉSOR
 - DÉSTABILISER UN ADVERSAIRE : CARTE GRISE
 - JOUER UN AVANTAGE : CARTE MARRON
- ★ DÉFAUSSER 1 CARTE ACTION ET EN PIOCHER 1 NOUVELLE

COLLECTION DE TRÉSORS



RAPPEL DES RÈGLES PAR TOUR

3 ACTIONS AU CHOIX PARMI LES
SUIVANTES
(POSSIBLE PLUSIEURS FOIS LA MÊME)



EN FIN DE TOUR, COMPLÉTER SA MAIN
À 3 CARTES ACTION

- ★ PIOCHER 1 CARTE SITE DE FOUILLE
- ★ JOUER 1 CARTE ACTION POUR :
 - VENDRE UN TRÉSOR PILLÉ : CARTE VIOLETTE + CARTE TRÉSOR
 - DÉSTABILISER UN ADVERSAIRE : CARTE GRISE
 - JOUER UN AVANTAGE : CARTE MARRON
- ★ DÉFAUSSER 1 CARTE ACTION ET EN PIOCHER 1 NOUVELLE

-----Page blanche pour impression-----

 <p>6</p> <h2>Amphore</h2>  <p>Dans l'Antiquité c'est le récipient le plus utilisé pour le transport des produits de base : huile d'olive, bière...</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>8</p> <h2>Canon</h2> <p>Artillerie utilisée à bord de navires de guerre</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>7</p> <h2>Lingot d'or</h2> <p>Forme courante de stockage et de commerce de l'or</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>6</p> <h2>Plat en or</h2> <p>Objet décoratif en métal précieux</p>  <p>Site de fouille</p>
 <p>7</p> <h2>Statuette en or</h2> <p>Objet décoratif en métal précieux</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>6</p> <h2>Amphore</h2> <p>Dans l'Antiquité c'est le récipient le plus utilisé pour le transport des produits de base : huile d'olive, bière...</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>7</p> <h2>Ouchebti</h2> <p>Statuette funéraire égyptienne</p>  <p>Site de fouille</p>	<h2>POLICE</h2> <h3>Liste rouge ICOM</h3> <p>Tous les joueurs Défaussez vos trésors</p>  <p>et perdez -2 par carte défaussée</p> <p>Site de fouille</p>
<h2>POLICE</h2> <h3>Liste rouge ICOM</h3> <p>Tous les joueurs Défaussez vos trésors</p>  <p>et perdez -2 par carte défaussée</p> <p>Site de fouille</p>	<h2>POLICE</h2> <h3>Flagrant délit</h3> <p>Fin de ton tour et perds</p>   <p>-3</p> <p>Site de fouille</p>	<h2>POLICE</h2> <h3>Zone surveillée</h3> <p>Site inaccessible à tous jusqu'à ton prochain tour</p>  <p>- A déposer sur le site -</p> <p>Site de fouille</p>	<h2>POLICE</h2> <h3>Délit pénal de blanchiment</h3> <p>Fin de ton tour et perds</p>   <p>-4</p> <p>Site de fouille</p>
<h2>Pêcheurs dans la zone</h2>  <p>Fin de ton tour !</p> <p>Site de fouille</p>	<h2>Changement courants marins</h2> <p>Site inaccessible à tous jusqu'à ton prochain tour</p>  <p>- A déposer sur le site -</p> <p>Site de fouille</p>	<h2>RATÉ !</h2> <h3>Planches</h3> <p>Déchets de pillage à défausser</p>  <p>Site de fouille</p>	<h2>RATÉ !</h2> <h3>Planches</h3> <p>Déchets de pillage à défausser</p>  <p>Site de fouille</p>

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



DÉFAUSSE



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



RATÉ !

Plaque de métal

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Cordage

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Cordage

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Cordage

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Bouteille

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Bouteille

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Filet de pêche

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Filet de pêche

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Filet de pêche

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

**Défausse
cartes
Site de fouille**



**PILLEUR DE
POUBELLE**

Récupère 1 trésor dans les 5 dernières cartes défaussées « site de fouille »



ACTION

**PILLEUR DE
POUBELLE**

Récupère 1 trésor dans les 5 dernières cartes défaussées « site de fouille »



ACTION

**PILLEUR DE
POUBELLE**

Récupère 1 trésor dans les 5 dernières cartes défaussées « site de fouille »



ACTION

**PILLEUR DE
POUBELLE**

Récupère 1 trésor dans les 5 dernières cartes défaussées « site de fouille »



ACTION

**PILLEUR DE
POUBELLE**

Récupère 1 trésor dans les 5 dernières cartes défaussées « site de fouille »



ACTION

**PILLEUR DE
POUBELLE**

Récupère 1 trésor dans les 5 dernières cartes défaussées « site de fouille »



ACTION

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**





3

Monnaie romaine



Monnaie commune du monde occidental et méditerranéen

Site de fouille



3

Monnaie romaine



Monnaie commune du monde occidental et méditerranéen

Site de fouille



3

Monnaie gauloise



Spécifique aux peuples Celtes

Site de fouille



3

Monnaie gauloise



Spécifique aux peuples Celtes

Site de fouille



4

Casque M1



Équipement standard de l'armée française durant la seconde guerre mondiale

Site de fouille



4

Statuette

Objet décoratif en fer



Site de fouille



3

Munitions



Utilisées durant la seconde guerre mondiale

Site de fouille



5

Plaque d'ID



Identification des soldats durant la seconde guerre mondiale

Site de fouille



6

Astrolabe



Instrument d'observation et de calcul. En latin médiéval astrolabium, « preneur d'astres »

Site de fouille



6

Relief

Technique où une figure se détache au-dessus de la surface de son support



Site de fouille



5

Miroir



En bronze. Utilisé pour des raisons esthétiques ou pratiques

Site de fouille



2

Plaque gauloise

En fer, décorée d'un animal



Site de fouille

RATÉ !

Canette

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Clous

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Plaque de métal

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Plaque de métal

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



DÉFAUSSE



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Raté !

Canette

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

Raté !

Clous

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

Inondation



Retire la prochaine carte de ce site et défausse la !

Site de fouille

Travaux agricoles



Site inaccessible à tous jusqu'à ton prochain tour



- A déposer sur le site -

Site de fouille

POLICE

Liste rouge ICOM

Tous les joueurs
Défaussez vos trésors



et perdez 
par carte défaussée

Site de fouille

POLICE

Contrôle douanier

Défausse jusqu'à 2
trésors et perds
par carte défaussée



Site de fouille

POLICE

Zone surveillée

Site inaccessible à
tous jusqu'à ton
prochain tour



- A déposer sur le site -

Site de fouille

POLICE

Flagrant délit

Fin de ton tour et perds



Site de fouille

POLICE

Délit pénal de blanchiment

Fin de ton tour et perds



Site de fouille

**Défausse
cartes
Action**



ACTION

Petit vol entre amis !

Vole 1 trésor à qui
tu veux !



Petit vol entre amis !

Vole 1 trésor à qui
tu veux !



ACTION

Petit vol entre amis !

Vole 1 trésor à qui
tu veux !



ACTION

Petit vol entre amis !

Vole 1 trésor à qui
tu veux !



ACTION

Petit vol entre amis !

Vole 1 trésor à qui
tu veux !



ACTION

Petit vol entre amis !

Vole 1 trésor à qui
tu veux !



ACTION

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



 <p>4</p> <h2>Jarre</h2>  <p>Grand vase de forme ovoïde permettant de conserver eau, huile, olives</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>3</p> <h2>Monnaie romaine</h2>  <p>Monnaie commune du monde occidental et méditerranéen</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>4</p> <h2>Manuscrit</h2> <p>Peau d'animal (mouton, chèvre, veau) servant de support d'écriture</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>5</p> <h2>Anneau romain</h2> <p>Bijoux en résine fossile sécrétée il y a des millions d'années par des conifères ou des plantes à fleurs</p>  <p>Site de fouille</p>
 <p>3</p> <h2>Ostracon</h2> <p>Tesson de poterie utilisé comme support d'écriture dans l'Antiquité, au pluriel ostraca</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>3</p> <h2>Fiole</h2>  <p>Contenant d'usage courant</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>5</p> <h2>Boite décorative</h2>  <p>Objet utilitaire en laiton et argent</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>6</p> <h2>Stèle</h2> <p>Monolithe vertical plat et porteur d'inscriptions de nature funéraire, commémorative ou géographique</p>  <p>Site de fouille</p>
 <p>1</p> <h2>Bol</h2>  <p>Ustensile de cuisine</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>6</p> <h2>Statue romaine</h2> <p>En marbre, utilisée à des fins politiques, commémorative ou artistiques</p>  <p>Site de fouille</p>	 <p>4</p> <h2>Figurine animale</h2>  <p>En bois, pour exprimer la beauté et la diversité de la faune</p> <p>Site de fouille</p>	 <p>3</p> <h2>Figurine grecque</h2>  <p>Témoignages précieux de la vie quotidienne des anciens Grecs</p> <p>Site de fouille</p>
<p>RATÉ !</p> <h2>Céramique</h2> <p>Déchets de pillage à défausser</p>  <p>Site de fouille</p>	<p>RATÉ !</p> <h2>Céramique</h2> <p>Déchets de pillage à défausser</p>  <p>Site de fouille</p>	<p>RATÉ !</p> <h2>Céramique</h2> <p>Déchets de pillage à défausser</p>  <p>Site de fouille</p>	<p>RATÉ !</p> <h2>Cailloux</h2> <p>Déchets de pillage à défausser</p>  <p>Site de fouille</p>

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



ACTION



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



RATÉ !

Cailloux

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Cailloux

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

Glissement de terrain



Retire les 2 prochaines cartes de ce site et défausse les !

Site de fouille

Concurrence

Trop de pillards dans la même zone



Fin de ton tour !

Site de fouille

POLICE

Liste rouge ICOM

Tous les joueurs
Défaussez vos trésors



et perdez **-2**
par carte défaussée

Site de fouille

POLICE

Contrôle douanier

Défausse jusqu'à 2
trésors et perds
par carte défaussée



Site de fouille

POLICE

Enquête OCBC

Défausse tous tes
trésors et perds



Site de fouille

POLICE

Zone surveillée

Site inaccessible à
tous jusqu'à ton
prochain tour



- A déposer sur le site -

Site de fouille

POLICE

Flagrant délit

Fin de ton tour et perds



Site de fouille

Trahison

Dénonce un adversaire
à la police !



Il part en garde à vue et
passe son prochain
tour

ACTION

Trahison

Dénonce un adversaire
à la police !



Il part en garde à vue et
passe son prochain
tour

ACTION

Trahison

Dénonce un adversaire
à la police !



Il part en garde à vue et
passe son prochain
tour

ACTION

Aubaine !

Pioche 1 carte
action dans la
main d'un de tes
adversaires

*Ce dernier n'a pas le
droit de compléter sa
main !*

ACTION

Aubaine !

Pioche 1 carte
action dans la
main d'un de tes
adversaires

*Ce dernier n'a pas le
droit de compléter sa
main !*

ACTION

Aubaine !

Pioche 1 carte
action dans la
main d'un de tes
adversaires

*Ce dernier n'a pas le
droit de compléter sa
main !*

ACTION

Trahison

Dénonce un adversaire
à la police !



Il part en garde à vue et
passe son prochain
tour

ACTION

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**





6

Stèle

Monolithe vertical plat et porteur d'inscriptions de nature funéraire, commémorative, ou géographique



Site de fouille



3

Livre ancien



Site de fouille



3

Livre ancien



Site de fouille



3

Papyrus



Support de l'écriture et de la peinture dans le bassin méditerranéen durant l'Antiquité

Site de fouille



6

Masque égyptien

En or, c'est une manière de préserver l'image de la vie après la mort



Site de fouille



7

Lamassu

Génie protecteur de la Mythologie mésopotamienne



Site de fouille



7

Sarcophage



Destiné à recueillir un cadavre ou un cercueil. Souvent placé au-dessus du sol, parfois enterré

Site de fouille



5

Boucle d'oreille



Bijoux portés à la plupart des époques

Site de fouille



4

Papyrus



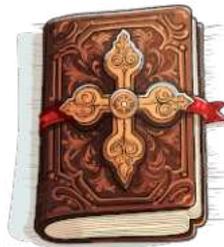
Support de l'écriture et de la peinture dans le bassin méditerranéen durant l'Antiquité

Site de fouille



3

Livre ancien



Site de fouille

Destruction terroriste



Retire les 2 prochaines cartes de ce site et défausse les !

Site de fouille

Construction d'hôtel



Site inaccessible à tous jusqu'à ton prochain tour



- A déposer sur le site -

Site de fouille

POLICE

Flagrant délit

Fin de ton tour et perds



Site de fouille

POLICE

Contrôle douanier

Défausse jusqu'à 2 trésors et perds par carte défaussée



Site de fouille

POLICE

Enquête OCBC

Défausse tous tes trésors et perds



Site de fouille

POLICE

Liste rouge ICOM

Tous les joueurs Défaussez vos trésors



et perdez -2 par carte défaussée

Site de fouille

**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



ACTION



**SITE DE
FOUILLE**



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



RATÉ !

Cailloux

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Clous

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Céramique

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Cailloux

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Céramique

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Canette

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Plaque de métal

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

RATÉ !

Bouteille

Déchets de pillage à défausser



Site de fouille

POLICE

Délit pénal de blanchiment

Fin de ton tour et perds



Site de fouille

Trahison

Dénonce un adversaire à la police !
Il perd



ACTION

Trahison

Dénonce un adversaire à la police !
Il perd



ACTION

Trahison

Dénonce un adversaire à la douane !
Il défausse 1 trésor de ton choix



ACTION

JACKPOT !

Fouille 2 fois où tu veux !



X2

ACTION

JACKPOT !

Fouille 2 fois où tu veux !



X2

ACTION

JACKPOT !

Fouille 2 fois où tu veux !



X2

ACTION

Trahison

Dénonce un adversaire à la douane !
Il défausse 1 trésor de ton choix !



ACTION

ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



ACTION



Vente Touriste	Vente Touriste	Vente Touriste	Vente Touriste
			
ACTION	ACTION	ACTION	ACTION
Vente Dark web	Vente Dark web	Vente Dark web	Vente Touriste
			
ACTION	ACTION	ACTION	ACTION
Vente Dark web	Vente Dark web	Vente Brocante	Vente Brocante
			
ACTION	ACTION	ACTION	ACTION
Vente Brocante	Vente Brocante	Vente Brocante	Vente Musée local
			 <p>Bonus</p>  
ACTION	ACTION	ACTION	ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente
Musée local**



Bonus



ACTION

**Vente spéciale
Galerie d'art**

Faux certificat
d'authenticité

Valeur du trésor



ACTION

**Vente spéciale
Collectionneur**

Falsification du registre
de police

Valeur du trésor



ACTION

**Vente spéciale
Galerie d'art**

Falsification du pays
d'origine

Valeur du trésor



ACTION

**Vente spéciale
Galerie d'art**

Fausse facture

Valeur du trésor



ACTION

**Vente spéciale
Collectionneur**

Faux héritage

Valeur du trésor



ACTION

JACKPOT !

Fouille 2 fois où
tu veux !



X2

ACTION

JACKPOT !

Fouille 2 fois où
tu veux !



X2

ACTION