LES EXILÉ-ES DE TAKIA

Un jeu d'exploration spatiale
pour 2 à 4 joueurs-euses.



PRÉSENTATION

Vous êtes des explorateurs-trices intrépides, envoyés-es en mission d'exploration vers une planète lointaine. Mais un mystérieux champ de débris a frappé votre vaisseau, le forçant à un atterrissage d'urgence sur Takia, une planète inconnue et sauvage. Éparpillés-es sur une surface hostile, vous devez maintenant survivre dans ce monde étranger, en explorant ses vastes paysages, en découvrant des artefacts anciens, et en établissant des colonies pour assurer votre survie.



Planète de Takia



Créatures de la fôret

Chaque décision est cruciale : chaque pas peut révéler des trésors ou des dangers cachés. Vous devrez gérer vos ressources, affronter la faune locale, et naviguer à travers des zones hostiles pour espérer un jour quitter cette planète. Votre ingéniosité et votre sens de la stratégie détermineront si vous deviendrez des héros-ïnes... ou si vous resterez à jamais exilé-es des Takia.

EXTRAIT DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

Les joueur-euses incarnent des explorateurs-trices spatiaux-ales échoué-es sur la planète alien Takia. L'objectif est de découvrir des artefacts mystérieux disséminés sur la planète tout en établissant des colonies prospères. Le-la joueur-euse qui accumule le plus de points de découverte à la fin remporte la partie.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Un plateau de jeu représentant la carte de Takia, divisée en un damier de 10x10 cases, dont certaines zones sont hostiles (désert, forêt, etc.).
- Des pions de joueur-euses de différentes couleurs.
- Des cartes d'exploration (Artefacts, Faune, Flore, Colonie).
- Des cartes d'événement alien.
- Des dés à six faces (D6).
- Des jetons de ressources (Énergie, Matériaux, Vivres).

MISE EN PLACE DU JEU

- Choisissez au hasard la zone d'atterrissage proche du centre.
- Chaque joueur-euse choisit une couleur et place son pion sur la zone d'atterrissage sur le plateau.
- Mélangez les cartes d'exploration et formez une pile face cachée.
- Distribuez à chaque joueur-euse 3 cartes d'exploration.
- Placez les jetons de ressources à côté du plateau.
- Mélangez les cartes d'événement alien et placez-les à portée de tou-tes les joueur-euses.
- Chaque joueur-euse reçoit 20 jetons de Vivres, 10 jetons de Matériaux, et 10 jetons d'Énergie.

TOUR DE JEU

Phase de mouvement :
Les joueur-euses se déplacent sur le plateau en utilisant les cases du damier. Chaque joueur-euse peut se déplacer jusqu'à un nombre de cases égal à la valeur obtenue en lançant un dé.

Phase de gestion des ressources :
Les joueur-euses collectent des ressources en fonction des cartes Flore qu'ielles ont explorées et des colonies établies. Les joueur-euses peuvent également échanger des ressources entre eux-elles.

Phase d'événement alien :
Le-la joueur-euse lance un dé pour déterminer s'il-elle est confronté-e à un événement alien. Les cartes d'événement alien décrivent les défis ou opportunités que les joueur-euses doivent relever.

Phase d'exploration :
Le-la joueur-euse peut choisir de piocher une carte d'exploration de la pile ou d'effectuer une action spéciale en dépensant des ressources. La carte peut être jouée pour soi ou pour un-e autre joueur-euse.

1. Carte Artefact : Permet de collecter des points de découverte.
2. Carte Faune : Déclenche un événement de rencontre avec la faune alien.
3. Carte Flore : Permet de collecter des ressources en fonction de la zone explorée.
4. Carte Colonie : Permet d'établir une colonie en dépensant des ressources.

FIN DE LA PARTIE

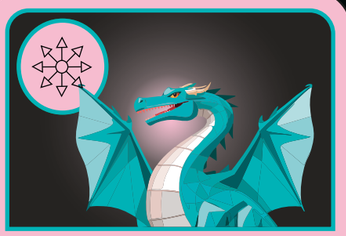
La partie se termine lorsqu'un-e joueur-euse atteint un certain nombre de points de découverte prédéfini ou lorsque la pile de cartes d'exploration est épuisée. Le-la joueur-euse avec le plus de points de découverte remporte la partie.

POINTS DE DÉCOUVERTE

- Points sur les cartes Artefact.
- +10 Points pour chaque colonie établie.
- + 5 Points pour avoir exploré des zones spécifiques sur la carte (à fixer en début de partie).

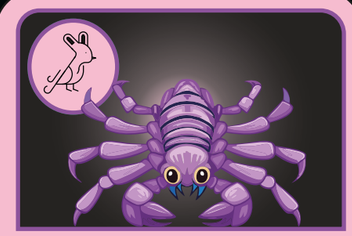
EXEMPLES DE CARTES

Voici 4 exemples de cartes d'exploration.
Leur aspect est similaire mais on peut facilement les distinguer grâce à leur icône représentative en haut à gauche. L'effet de chaque carte est résumé sur celle-ci.



CRISTAL DE ZANTOR

Ruines:
Gagnez 3 points de découverte.
Canyons:
Échangez le cristal contre 2 jetons de Matériaux.
Autres zones : Aucun effet.



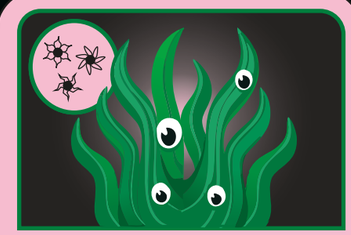
SCORPIRIS GÉANT

Déserts:
Combattez le Scorpiris
Perdez 1 jeton de Vivres.
Canyons:
Capturez le Scorpiris
Gagnez 1 jeton de Matériaux.
Autres zones : Aucun effet.



BASE AVANCÉE

Déserts:
Établissez la base
Gagnez 2 jetons de Matériaux.
Canyons:
Établissez la base
Gagnez 1 point de découverte.
Autres zones : Aucun effet.



ALGUES D'AZULA

Lac: Les algues ne sont pas comestibles
Perdez 1 jeton de Vivres.
Ruines: Les algues révèlent un chemin caché
Avancez de 1 case supplémentaire.
Autres zones : Aucun effet.

CARTE DE TAKIA

Les explorateurs-trices avançent de case en case sur le plateau en damier de 10x10 cases de Takia. Les cases sont de 5 types différents et il y en a 20 de chaque :

DÉSERT

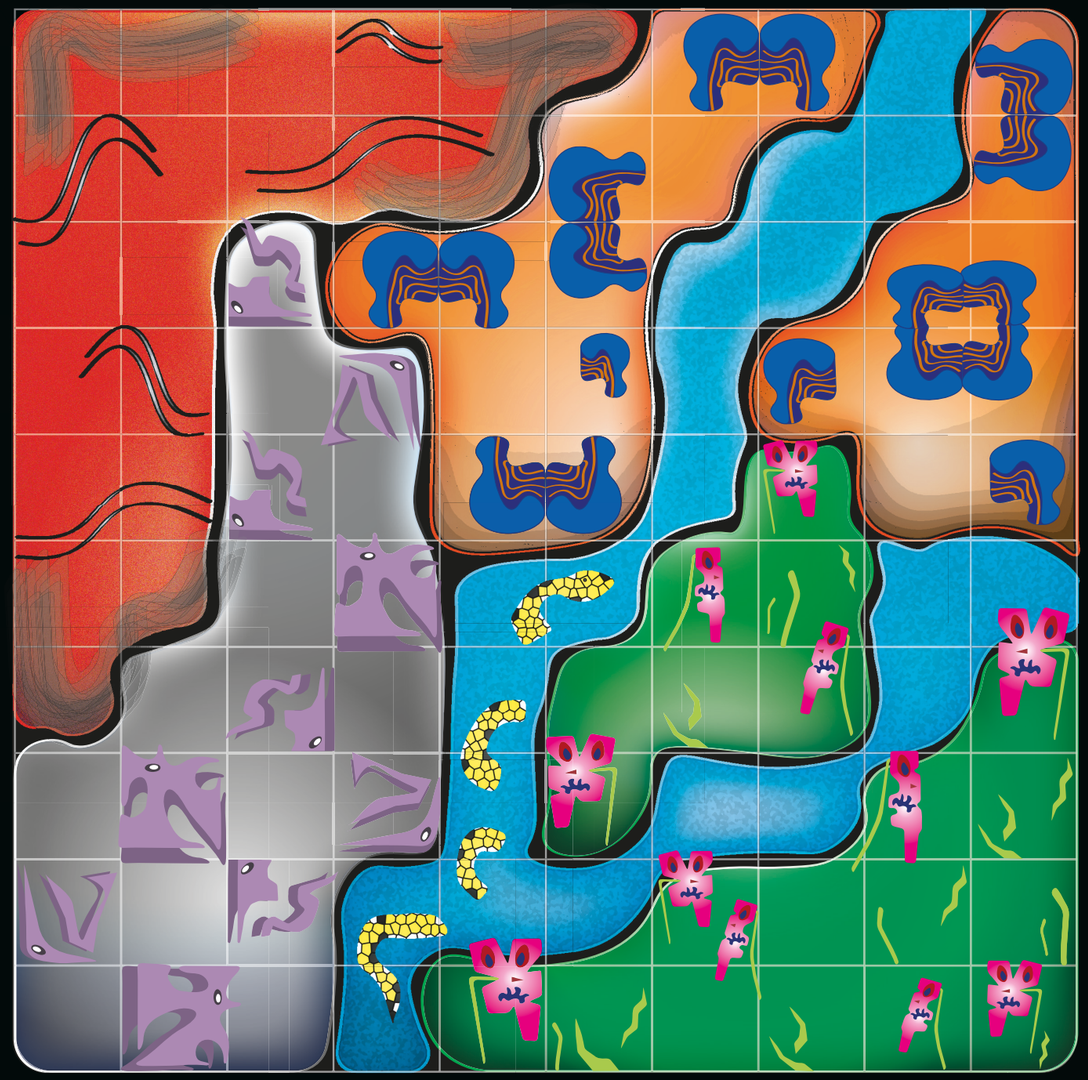
Une étendue aride où les températures extrêmes drainent rapidement les ressources des explorateurs. Chaque tour passé dans le désert coûte un jeton de Vivres ou d'Énergie.

LAC

Un lac aux eaux acides et turquoises, cachant des artefacts précieux. Pour explorer cette zone, les joueurs doivent dépenser deux jetons de Matériaux pour protéger leur équipement ou perdre une ressource aléatoire.

RUINES

Anciennes structures abandonnées qui regorgent d'artefacts mystérieux. Explorer ces ruines offre des points de découverte supplémentaires, mais chaque carte d'exploration piochée ici a 50 % de chances de déclencher un piège, coûtant un jeton de Matériaux.



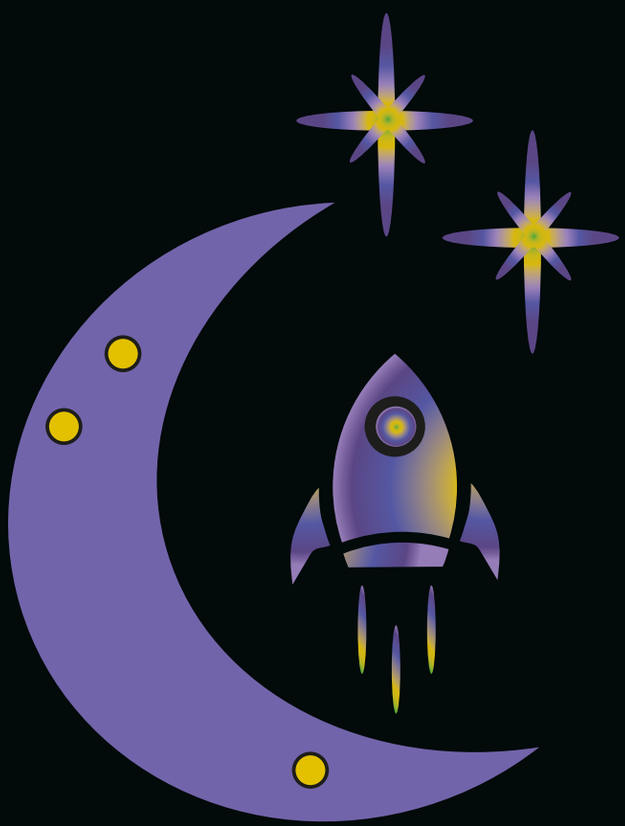
CANYON

Un réseau de canyons profonds, où les tempêtes de sable sont fréquentes. Lorsqu'un joueur termine son tour ici, il doit lancer un dé ; sur un 4-6, il est contraint de perdre un tour pour se protéger.

FORÊT

Une jungle dense, riche en flore, mais abritant des créatures dangereuses. Les explorateurs doivent lancer un dé avant d'entrer, et sur un 1 ou 2, ils subissent une attaque et perdent un jeton de Vivres.

CONTACT



Les exilé-es de Takia
un jeu de Tania Bergamano avec la complicité d'Ahmed Balkani.

+41 21 123 45 67
www.exile-es-de-takia.com
contact@exile-es-de-takia.com