

Les Basses Terres : fiches « flash cards »

Alexandre Quenon

20 avril 2020

- 1 Présentation
 - Le jeu de base

- 2 Règles

Les Basses Terres : en bref

Thèmes généraux :

- jeu de gestion.

Mécanismes :

- gestion de ressources.

Phases de jeu

Une partie se découpe en 3 périodes, comportant :

- 1 Changement de Marée,
- 2 Phase de Travail,
- 3 Phase d'Entretien,
- 4 Phase de Travail,
- 5 Phase d'Entretien,
- 6 Marée Haute.

À la fin des 3 périodes, une phase finale : l'Onde de Tempête.

Tour de jeu : Phase Changement de Marée

Dans l'ordre :

- 1 chaque joueur garde au maximum 8 cartes Ressources en main et défausse le surplus, au choix ;
- 2 placer les 3 premières cartes Inondation de la pioche sur la zone Mer, faces cachées ;
- 3 révéler la première carte Inondation et placer le nombre de jetons Inondation indiqués dans la zone Inondation (empiler lorsqu'un niveau est complet).

Tour de jeu : Phase de Travail (1)

Chaque joueur possède 3 Fermiers, disposant de 2, 3 ou 4 Points d'Action, respectivement.

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur pose un Fermier sur une case Action de son plateau Corps de Ferme et effectue immédiatement l'action correspondante, en considérant :

- si une case Action est déjà occupée par n Fermiers, le joueur doit payer n pièces pour pouvoir poser un nouveau Fermier sur cette même case ;
- pour chaque action, le joueur peut remplacer 1 ressource par 2 ressources d'un autre type (les Bâtiments Briqueterie/Charpenterie/Maçonnerie de Maître ne fonctionnent pas).

Après avoir effectué l'action, pour chaque point d'action non utilisé, le joueur pioche 1 carte Ressource. Il est interdit de ne pas effectuer l'action pour piocher.

Tour de jeu : Phase de Travail (2)

Il existe 5 actions possibles :

- 1 Construire une Extension de Ferme,
- 2 Contribuer à la Digue,
- 3 Construire et/ou Déplacer des Pions Bordure,
- 4 Acheter ou Vendre des Moutons,
- 5 Piocher des Cartes Ressources — (1) face visible, et/ou (2) face cachée.

Tour de jeu : Phase d'Entretien

Dans l'ordre :

1

Tour de jeu : Phase Marée Haute

Dans l'ordre :

1