

WINDMILL VALLEY – EL JUEGO



A finales del siglo XIX, más de 9000 molinos de viento pueblan las áreas rurales de los Países Bajos, algunos de ellos contruidos expresamente para secar las tierras bajas, llamadas pólderes. En los pólderes, entre estos molinos de viento, se extienden campos sembrados de coloridos tulipanes: la flor que una vez estuvo inmersa en la turbulenta historia de la primera burbuja financiera, aunque ahora es simplemente un elemento esencial del paisaje neerlandés, en especial en la famosa «Bloemen Route», o «Ruta de las flores».

COMPONENTES

Tablero central

4 tableros de Molino

4 tableros de Granja

4 Ruedas grandes

4 Ruedas pequeñas

300+ losetas y fichas de cartón, que incluyen:

195 Bulbos de Tulipán

48 losetas de Mejora de Rueda

44 fichas de Herramienta

15 losetas de Bloqueo «X»

50+ componentes de madera, que incluyen:

36 Molinos de Viento



25 marcadores

40 cartas

4 ayudas de jugador

Componentes para el modo solitario

OBJETIVO EN WINDMILL VALLEY

El objetivo principal en una partida de Windmill Valley va a ser conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria disponibles. Es un juego inspirado en la Ruta de las flores, en el que, hasta 4 personas adoptáis el papel de agricultores y empresarias de tulipanes. Construirás y mejorarás tus molinos de viento, buscarás nuevos bulbos de tulipanes gracias al comercio exterior o entre los vendedores locales para comprarlos y plantarlos. Todo esto mientras tratas de obtener ventaja con ayudantes y contratos lucrativos.

CÓMO JUGAR

Una partida va a tener un número de rondas indeterminadas que van a durar hasta que alguien avance con su ficha hasta la última casilla del track de calendario, en ese momento se termina la ronda actual y se jugará una más. Tenemos la opción de jugar



una variante experta en la que no se juega esta ronda extra. Nada más empezar la partida vamos a comenzar con un draft de habilidades asimétricas que se eligen en orden inverso al orden de turno. En este draft hay para elegir una carta más que el número de personas en partida, la carta sobrante tiene un objetivo publico en su dorso por el que competiremos.

LOS TURNOS EN WINDMILL VALLEY

Una vez comenzada la partida iremos jugando turnos de uno en uno en sentido horario y cada uno de estos turnos sigue los mismos pasos en orden. Superados estos pasos vamos a pasar el turno a la persona siguiente y así hasta que se cumplan las condiciones de final de partida.

Los 4 pasos a seguir cada turno son:

Comenzaremos por elegir cuanto se abre la compuerta del agua. Algo que sirve para aumentar o disminuir el número de pasos que giran las Ruedas. La compuerta nos permitirá mover de uno 3 sectores y luego se pueden usar fichas de herramientas para aumentar movimientos.

El siguiente paso es girar las Ruedas. Estas se van a girar un mínimo de 1 y un máximo de 4 veces.

Al terminar el movimiento vamos a seleccionar una acción de entre los 2 sectores en la zona de acción (indicados con 2 flechas); el sector izquierdo o derecho. Hay algunas losetas (con un +) de mejora que nos permiten sumar una de las acciones a la otra; así activas ambos sectores.

LAS RUEDAS Y LAS ACCIONES

Las Ruedas muestran varias acciones distintas que realizar cada turno. La Rueda grande muestra 6 acciones distintas divididas en sectores y las Ruedas pequeñas tienen 5 sectores, estas secciones tienen la acción de bajar el nivel del agua 5 veces. Esta acción disminuye el marcador del nivel del agua una cantidad de espacios que se enumeran en la acción con la recompensa dependiendo de la posición en la que comience el marcador del nivel del agua. Normalmente te van a dar monedas y/o puntos de victoria. El dinero se registra en el tablero personal y se puede almacenar un máximo de 9 monedas.

Mejorar la Rueda.

La acción de mejorar la Rueda permite a alguien comprar una de las mejoras de Rueda disponibles en el tablero principal y agregarla a cualquiera de las Ruedas en cualquier espacio que

no sea uno de los activos en este turno. Las marrones son gratuitas, las marrones claras 1 moneda y las plateadas 2. Puedes pagar 1 de dinero para regenerar del mercado las 4 mejoras disponibles antes de comprar una. Siempre podrás descartar una mejora colocada previamente en tu Rueda para hacerle sitio a una nueva.

Mejora de Granja (personajes)

La acción de ganar una mejora de granja te tomar una de las tres cartas de mejora de granja disponibles y añadirla a tu tablero como Ayudante o Contrato. De nuevo, se puede pagar 1 de dinero para refrescar el mercado de cartas. Una vez adquirida una carta la podemos añadir como Ayudante, que te va a dar habilidades pasivas. O podremos añadirlas como Contrato, que te dan una oportunidad de requisito de puntuación para el final de la partida.

Construir Molinos.

La acción de construir Molino te permite seleccionar cualquiera de tus molinos de viento y colocarlo en el mapa del tablero central conectado al mercado, directamente o a través de otros molinos de viento.



Los espacios de colocación de Molinos pueden tener un coste de dinero. Cualquier molino de otro color que haya en la ruta más corta hasta esta posición, dará 1 punto de victoria a quien lo tenga en propiedad. Cada

Molino solo puede ocupar un espacio, quien lo coloca recibe beneficios de los campos a los que apuntan las flechas en la posición que es colocado.

Mercado

Con la acción de Mercado mueves el disco de tu color en sentido horario por las posiciones del mercado.

Antes de moverte, puedes pagar 1 moneda para mover un marcador neutral un espacio, lo que podría liberar un espacio y va a aumentar el numero de

discos en la siguiente posición. Cuando llegas a un área, eliges una de las recompensas enumeradas, obteniendo bulbos de tulipán o la acción de plantar y realizándola una cantidad de veces igual a la cantidad de discos en esa ubicación.

Plantar Tulipanes

La acción de plantar bulbos de tulipán te permite plantar de tu almacenamiento a la zona de tu tablero de granja en el espacio



más a la izquierda de cualquiera de las filas. Si hubiera un beneficio impreso y lo pisas, se cobra de inmediato.

Comercio Exterior

El último tipo de acción a describir es la acción de Comercio Exterior que te ofrece dos opciones. O bien llevas todos los tulipanes de la carta de comercio boca arriba a tu suministro o colocas un tulipán de tu suministro en un espacio vacío en la carta de comercio. el bulbo de tulipán debe ser de un color diferente a los que ya están presentes. Después puedes activar los dos iconos adyacentes al lugar donde se colocó el tulipán.

AVANZAR EN EL CALENDARIO Y FINAL DE PARTIDA

Cuando alguien gira su rueda grande de manera que el radio rojo pase por encima o más allá de la flecha roja en su tablero de molino, avanza inmediatamente un espacio en el track del calendario. En ese momento se elige una recompensa fija. Además de la recompensa impresa en el espacio al que avanzamos, recibiremos otra recompensa entre las que hay en la columna y luego lo bloqueamos a quien avance a esa posición después.

FINAL DE PARTIDA

El avance en el calendario va a provocar el final de partida en el momento en que se ocupa la última posición del calendario. Si estamos jugando en el modo «normal» se va a terminar la ronda actual y luego se juega una ronda más para pasar a la puntuación final.

Recibes puntos por los contratos en tu granja, para continuar con los puntos de los grupos de molinos de viento vacíos. Estos grupos vacíos otorgan puntos por tulipanes de colores específicos plantados en tu tablero de granja.

Para terminar ganas puntos de victoria por los tulipanes colocados, se puntúan por filas completadas, añadiendo puntuación extra si todas son del mismo color. Además, las columnas completadas puntúan en positivo si todos los colores son distintos y en negativo por cada 2 tulipanes del mismo color en una columna, completada o no. Quien tenga la puntuación más alta gana.

Resolución de empates

Los empates se resuelven por la mayor cantidad de bulbos de tulipán plantados, luego los almacenados y, finalmente, la mayor cantidad de molinos de viento colocados.