

Windmill Valley



Windmill Valley s'agit d'un jeu de type eurogame avec un beau mécanisme de sélection par roue, conçu pour 1 à 4 joueurs par Dani Garcia. À la fin du XIXe siècle, le paysage aux Pays-Bas est marqué par des moulins à vent qui se dressent à

travers le territoire. Entre eux se trouvent des champs remplis de tulipes.

Nous souhaitons gérer la ferme de tulipes la plus prospère. Pour ce faire, nous embauchons de la main-d'œuvre, construisons des moulins à vent et, bien sûr, plantons des tulipes...

Un regard dans la boîte de jeu

Le matériel de jeu est très bon. Cependant, vous aurez besoin d'un peu de place sur la table, car le plateau de jeu est surdimensionné et la zone de jeu du joueur nécessite également un peu d'espace.

Une mention spéciale pour les plateaux de joueurs à double épaisseur. En plus d'être très esthétiques, ils permettent de placer les moulins à vent dans les

emplacements prévus à gauche. De plus, les bords des plateaux sont légèrement surélevés, ce qui permet de glisser parfaitement les cartes par le haut ou par le bas jusqu'à ne voir que la partie qui nous intéresse. Les cartes sont très agréables au toucher et tout le matériel en carton a une épaisseur correcte. Seules les petites tulipes en carton me plaisent un peu moins. Cependant, elles remplissent parfaitement leur rôle, et ceux qui souhaitent autre chose peuvent opter pour des alternatives.

Le manuel doit également être salué. Il est écrit de manière très simple et de nombreuses illustrations

ainsi que des exemples facilitent la compréhension.

Le système de jeu

Le système de jeu est assez simple et on entre très vite dans les règles. Après les premières actions, on a bien assimilé ce qu'il y a à faire et ce à quoi il faut faire attention.

Regardons d'abord ensemble le mécanisme d'écluse. Il est très génial et rafraîchissant. Au début d'un tour, l'écluse est d'abord ajustée, ce qui détermine ensuite la vitesse d'écoulement de l'eau. L'indicateur d'écluse peut se trouver sur l'un des trois niveaux. Cet ajustement est fondamental, car la position de l'écluse détermine le nombre de

rotations que votre roue de moulin doit effectuer, ce qui correspond à la vitesse d'écoulement. Ainsi, vous ne pouvez pas effectuer de changements sur l'écluse, fermer l'écluse ou l'ouvrir. Si vous voulez fermer l'écluse, vous déplacez simplement l'indicateur d'un ou deux niveaux vers le bas, ce qui est gratuit. Si, au contraire, vous voulez ouvrir l'écluse, le mouvement du niveau 1 au 2 vous coûte 1 florin, et le mouvement de 2 à 3 coûte 2 florins. En récompense, vous recevez des points de victoire.

Ensuite, le niveau de l'eau doit être ajusté. Pour cela, vous avancez simplement l'indicateur de niveau d'eau du nombre de cases indiqué. En

fonction de la vitesse d'écoulement, vous faites maintenant tourner la roue du moulin dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de segments correspondant. En dépensant des outils, vous pouvez manipuler le nombre de rotations. Pour chaque outil, il est possible d'augmenter ou de diminuer le nombre de rotations de 1. Le nombre de rotations doit cependant être compris entre un minimum de un et un maximum de quatre. Comme vos roues de moulin sont reliées entre elles, la roue droite et la roue gauche bougent toujours. Ensuite, vous pouvez choisir l'une des deux possibilités d'action actives et l'effectuer.

Regardons brièvement les différentes possibilités.

Le pivot central est notre roue de moulin. Via

l'action « Améliorer la roue du moulin », vous

pouvez prendre l'une des quatre améliorations de

roue disponibles et la placer sur un segment de

votre roue de moulin. Ces améliorations sont l'un

des points les plus intéressants du jeu, mais elles

exigent aussi une réflexion précise, car il est

possible de recouvrir des actions dont on pense ne

plus avoir besoin. Deux des tuiles sont gratuites,

tandis que les deux autres coûtent 1 ou 2 florins,

mais offrent des effets plus puissants. Par exemple,

si une tuile comporte un symbole Plus, les deux

actions de la roue du moulin peuvent être

effectuées, ce qui présente des avantages immenses. En payant un florin, vous pouvez renouveler la sélection avant de prendre une tuile. L'action « Améliorer la ferme de tulipes » vous permet de prendre l'une des trois cartes d'amélioration de ferme de tulipes exposées. Les cartes peuvent être utilisées de deux manières différentes. Soit vous les glissez par le haut dans le prochain emplacement libre de votre plateau et recevez ainsi une amélioration permanente, soit vous les glissez par le bas dans un emplacement et la carte fait désormais office de mission, vous rapportant des points de victoire en fin de partie en fonction de sa réalisation. Comme pour les

améliorations de la roue du moulin, vous pouvez payer une fois un florin pour renouveler la sélection.

Regardons maintenant l'action « Construire un moulin à vent ». Les moulins à vent se trouvent en groupes sur la gauche de votre plateau.

Théoriquement, vous pouvez décider librement quel moulin à vent vous souhaitez placer ensuite.

Mais attention : si vous avez placé tous les moulins d'un groupe, vous recevez des points de victoire à la fin pour les tulipes plantées. Et ceux-là rapportent gros. Le placement est ensuite très simple. Vous prenez le moulin souhaité et le placez sur une case libre. Deux conditions doivent être

respectées. Si des coûts sont indiqués sur la case souhaitée, vous devez pouvoir les payer. De plus, un chemin ininterrompu doit exister entre le nouveau moulin placé et le marché. Si des moulins à vent d'adversaires se trouvent sur le chemin utilisé, ils reçoivent chacun un point de victoire pour chacun de leurs moulins situés sur le chemin. Si vous n'utilisez que vos moulins, vous ne recevez pas de points. Ensuite, vous effectuez les actions liées à la case. Vous obtenez ainsi des tulipes, de l'argent ou d'autres actions.

Le Marché

L'action « Visiter le marché » vous permet d'obtenir des tulipes et/ou de planter des tulipes. Le chiffre

blanc sur la tuile indique les points de mouvement dont vous disposez, et le chiffre rouge représente les coûts.

Pour chaque point de mouvement, vous déplacez votre disque de joueur d'un secteur vers l'avant.

Ensuite, vous recevez la récompense de la zone où se trouve maintenant votre disque. Vous ne pouvez cependant choisir qu'une seule des récompenses illustrées et vous recevez cette récompense à hauteur du nombre de disques présents dans la zone correspondante. Si la zone suivante est pleine, vous pouvez soit la sauter, soit placer votre disque sur un disque dans cette zone, ce qui vous coûte cependant un florin que la couleur correspondante

reçoit. Avant chaque mouvement, vous pouvez payer un florin pour déplacer un disque de joueur neutre dans une autre zone.

Il y a ensuite l'action « Faire du commerce à distance » qui, du moins à mon avis, joue un rôle plutôt secondaire. Vous avez ici deux options. Vous pouvez soit placer une tulipe de votre réserve personnelle sur l'un des quatre champs libres et effectuer les deux actions correspondantes, soit prendre les tulipes posées sur la carte et les stocker chez vous. Si vous choisissez la première option, la tulipe doit être d'une couleur différente de celle des tulipes déjà présentes sur la carte.

Ensuite, il y a l'action « Planter des bulbes de

tulipes », que j'ai gardée pour la fin en raison de sa pertinence. Pertinence car c'est grâce à vos tulipes que vous générez le plus de points de victoire dans le jeu. Avec cette action, vous plantez des tulipes depuis votre réserve dans l'un de vos massifs. Si vous effectuez cette action, vous prenez une tulipe de votre réserve et la plantez dans la position la plus à gauche d'un massif. Si vous recouvrez une récompense, vous la recevez immédiatement.

Même si vous pouvez, théoriquement, planter les tulipes comme vous le souhaitez, vous devez bien réfléchir ici. Vous obtenez en effet le plus de points lorsque toutes les tulipes d'une rangée sont de la même couleur. Parallèlement, vous devriez réussir

à planter des couleurs différentes dans les colonnes.

Seule l'action « Baisser le niveau de l'eau », que vous trouverez sur la petite roue de moulin, est une action que nous n'avons pas encore abordée. Grâce à cette action, vous pouvez baisser le niveau de l'eau de 2 et recevez ensuite la récompense indiquée au-dessus du segment correspondant à partir duquel l'indicateur de niveau d'eau démarre. Pour moi personnellement, c'est une action de secours que j'effectue rarement. Cependant, il existe de superbes améliorations de roue de moulin qui permettent cette action en tant

qu'action supplémentaire. Il vaut vraiment la peine de réfléchir à ces tuiles.

Vous jouez ainsi sur un nombre indéfini de tours sur quatre années. Une année se termine pour un joueur dès que la roue du moulin avec le rayon rouge atteint ou dépasse la flèche rouge. À ce moment-là, vous déplacez votre disque de joueur sur la case suivante à droite et recevez la récompense « normale » ainsi qu'une des récompenses encore disponibles.

La fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur a atteint la dernière case de la piste du calendrier avec son disque. Vous terminez le tour en cours, puis vous jouez encore un tour complet. Vient

ensuite le décompte final pour voir qui a dirigé la ferme de tulipes la plus prospère.

Le nombre optimal de joueurs

Le jeu est conçu pour 1 à 4 personnes. Je parlerai brièvement du mode solo un peu plus loin. En principe, le jeu est amusant quel que soit le nombre de participants, mais il se joue très différemment en ce qui concerne le mécanisme d'écluse. Je reviendrai sur ce point dans la conclusion.

Personnellement, le jeu est plus amusant à 3 personnes. Cependant, plus il y a de personnes, plus le temps d'attente (downtime) augmente. La durée de jeu est d'environ 60 à 120 minutes. La condition est que tous les joueurs connaissent les

règles. Les premières parties durent nettement plus longtemps, surtout avec le nombre maximum de joueurs.

Le mode solo

Le joueur solo a également été pris en compte.

Vous jouez ici contre la jardinière, qui est contrôlée par un paquet de cartes. En principe, les règles du jeu normal s'appliquent. Vous effectuez votre tour selon les règles habituelles. Ensuite, vous révélez la carte du dessus du paquet solo et la placez à côté de la pile de pioche. L'action de la jardinière est maintenant déterminée par ces cartes.

Pour les jeux en solo, cela dépend beaucoup, pour moi personnellement, de la « facilité » avec laquelle

les actions adverses sont effectuées. Ici, c'est super simple et l'exécution prend moins de 30 secondes.

Un autre facteur fondamental dans les jeux en solo est la sensation de jeu elle-même. Et celle-ci est vraiment de première classe dans Blumenstraße.

Le jeu donne l'impression d'affronter un « vrai » adversaire.

Une fois familiarisé avec les règles, une partie dure environ 60 minutes. C'est également une recommandation claire pour les joueurs purement solo.

Conclusion

Dani Garcia a réalisé deux très bons jeux en 2023 avec *Arborea* et *Barcelona*. Avec Blumenstraße,

il poursuit cette tendance positive. Comme pour les deux titres précédemment cités, Blumenstraße est un jeu assez facile à apprendre mais qui contient une bonne dose de profondeur. En effet, vous n'obtenez des scores élevés que si vous planifiez vraiment intelligemment et que vous alignez toutes vos actions. Lorsque vous réussissez de superbes enchaînements, le sentiment est incroyablement gratifiant.

Je trouve le mécanisme d'écuse associé à la roue de moulin très réussi. Il est très amusant de planifier et d'optimiser ses actions à l'avance.

Cependant, il faut dire que ce mécanisme ne joue un rôle important ou n'est vraiment utilisé qu'à

partir de 3 personnes (ou dans le jeu solo) — du moins, c'était le cas dans mes parties. Les florins sont la grande ressource manquante dans ce jeu, et l'ouverture de l'écluse est déjà assez coûteuse.

Dans une partie à 2 personnes, cela n'a presque pas été utilisé. On voulait économiser l'argent et plutôt effectuer beaucoup d'actions. Si l'on voulait faire tourner sa roue de plus d'un segment, on utilisait généralement des outils pour cela. Cela a également conduit au fait que l'action de baisser le niveau de l'eau n'a jamais été faite. Plus il y a de personnes qui participent au jeu, plus ces possibilités deviennent importantes. J'ai une petite critique concernant les cartes d'amélioration de

ferme de tulipes de départ. La carte qui se réfère à l'action « Visiter le marché » est en effet disproportionnellement forte par rapport aux autres. Si vous jouez avec des joueurs inexpérimentés, vous devriez leur donner cette carte. Si vous voulez vous livrer une véritable « bataille » et que vous jouez avec des joueurs qui connaissent tous le jeu, vous devriez retirer ces cartes du jeu.











