

[mosaico](#)

Vale dos Moinhos



REGRAS

PREPARAÇÃO

Tabuleiro

- **Tabuleiro principal** na mesa.
- **Melhorias de Moinho:** Embaralhe separado cada tipo de melhoria, crie pilhas e revele 2 comuns, 1 Rara e 1 Única (as peças serão repostas assim que forem compradas);
- **Melhorias de Fazenda:** Embaralhe as cartas e abra 3 cartas em qualquer ordem;
- **Marcadores de Comporta e Nível** nos respectivos espaços de menor valor;
- **Cartas de Comércio:** Embaralhe e coloque a pilha voltada para cima no tabuleiro;
- **Em menos de 4 jogadores:** peça Limite de Calendário, deixando a última coluna disponível (das coroas);
- Escolha o **Primeiro jogador**;
- **Melhorias de Fazenda iniciais:** Aleatórias na qtd de jogadores+1. Na ordem inversa cada jogador escolhe uma carta, a carta que sobra vai para o espaço do desejo da Rainha.

Jogador

- **1 Tabuleiro da Fazenda** e 1 peça de **ferramenta**;
- **1 Moinho** aleatório (posição inicial = seta vermelha);
- **Peças de Moinhos:** nos espaços do seu tabuleiro;
- **5 Marcadores do jogador:**
 - 1 Marcador de Guilder na posição do jogador (4, 5, 6 ou 7);
 - 1 Marcador de Pontos na posição 5 pontos;
 - 1 Marcador de Calendário: na posição inicial;
 - 1 Marcador de desejo da rainha: 1 marcador do jogador ficará disponível para o jogador usar no desejo da rainha;
 - 1 Marcador de Mercado: Na ordem inversa, cada jogador escolhe 1 local no mercado, ainda não escolhido por outro jogador.
- **Marcadores Neutros:**
 - 2 jog.: 1 marcador em cada uma das 3 áreas;
 - 3 jog.: 1 marcador nas 2 áreas do 2° e 3° jogadores;
 - 4 jog.: 1 marcador em 1 área no sentido anti-horário do jogador inicial;
- **Tulipas Iniciais:**
 - 1° Jogador: Branca;
 - 2° Jogador: Amarela;

- o 3° Jogador: Vermelha;
- o 4° Jogador: Lilás;

Solo



Mesma preparação para **2 jogadores** com as seguintes alterações:

- Jardineiro recebe um moinho e uma fazenda sem o marcador de Guilders
- Sobreponha o tabuleiro do Jardineiro com a peça para que ele não receba bônus por plantação
- Moinhos da cor do jardineiro na fazenda
- Ele começa sem tulipa e ferramenta, **você recebe uma tulipa aleatória** e uma ferramenta
- Marcador do mercador no 1° espaço anti-horário ao marcador do jogador (você escolhe primeiro)
- Cartas de Melhoria de Fazenda: Abre 2, jogador escolhe 1 e a outra vai para o desejo da rainha
- Marcador do jardineiro fica próximo ao desejo da rainha
- Escolha um modo de jogo: Fácil, médio ou difícil. Isso afeta a pontuação final e somente no modo fácil será jogada uma última rodada, após disparado o final da partida.
- Para um modo difícil, remova as cartas G1, G7 e G17 do baralho do Jardineiro
- Pilha das cartas do jardineiro embaralhadas

Conceitos Gerais

- Jogado em turnos como partida para 2 jogadores
- Ele faz ação pela Engrenagem Grande e as Cartas do baralho do Jardineiro
- Ele não controla Guilders, todas as ações são gratuitas para ele
- Não usa o Estoque de Tulipas, sempre usa o suprimento comum e elas vão direto para o jardim
- Não recebe ou gasta ferramentas
- Sempre que o Jardineiro completar uma rotação no seu moinho o marcador dele avança no desejo da rainha (da direita para a esquerda)

TURNOS

- Os jogadores se revezam em turnos, até que um jogador chegue ao fim da trilha de calendário.
- O jogador deve executar os passos na ordem:
 1. **Ajustar a comporta**, o jogador pode abrir ou fechar a comporta:
 - o FECHAR: Move marcador para baixo sem custo;
 - o ABRIR: Move o marcador para cima, com custo de 1, 2 ou 3 e recebe 1,3 ou 4 pontos;
 - **Pré-requisito:** para abrir, o nível da comporta não pode estar no máximo.
 - o **NÍVEL NO MÁXIMO:** se, no começo no turno, o **nível** estiver em 8 (máximo), o jogador deve diminuir a **comporta** para o 1, ou seja, se necessário, o marcador da comporta deve ser ajustado para uma posição possível de ajustar o nível.
 2. **Ajustar o Nível de água:**
 - o Mova o marcador de nível se o marcador de comporta estiver em 1 ou 2;
 3. **Movimentar Engrenagem:**
 - o A engrenagem deve se mover 1,2 ou 3 passos, passando através da seta vermelha do seu moinho de acordo com o marcador de comporta.
 - o Cada Ferramenta gasta, permite aumentar ou diminuir um passo, pode ser usada quantas desejar, mas deve mover pelo menos 1 passo e no máximo 4 passos.
 - o Assim que o moinho completar uma volta inteira (a barra vermelha chegar na seta vermelha), o jogador move seu marcador no calendário e recebe um bônus a escolha (e a qualquer momento do seu turno), colocando a “peça X” no bônus escolhido.
 4. **Realizar ações:**
 - o O jogador pode escolher uma entre as duas ações do seu moinho, indicado pelas setas de madeira.
 - o Se a ação possuir o ícone “+” as duas ações podem ser executadas, em qualquer ordem;



SOLO

1. O Jardineiro revela uma carta, se for a última do baralho, embaralha as cartas já reveladas para formar a nova pilha com a carta do topo para referência desta rodada.
2. Ajuste a comporta e o nível da água, de acordo com o valor informado na carta (-2,-1,0,+1,+2, o quanto puder) e ao subir recebe os pontos de vitória
3. Move a engrenagem do seu moinho de acordo com o marcador de comporta. Se completou uma rotação, ele avança o marcador na trilha do calendário, recebendo as recompensas (mais acima disponível) move seu marcador no desejo da rainha para o próximo espaço livre
4. Realiza a ação da Engrenagem Grande
5. Se o nível da água coincidir com a marcação da carta do jardineiro, ele recebe os pontos de bônus e desce o nível em 2.

Ações

- **A qualquer momento do seu turno**, se completar o desejo da rainha, coloque o marcador e receba os pontos;
- Tulipas sempre são adicionadas nos espaços **mais à esquerda do estoque**, os 2 espaços mais à direita tem custos e sempre é possível descartar tulipas no seu turno.

Diminuir o nível da água



- **Ganhe** a recompensa do nível atual da água e mova o marcador para a esquerda de acordo com a força da ação;
- Movimentos adicionais à esquerda do zero são ignorados

Melhorar Engrenagens



- **Antes de escolher e uma única vez**, o jogador pode gastar 1 Guilder para remover as 4 peças disponíveis e abrir novas.
- Ação **permite** pegar uma Melhoria Comum sem custo ou gastar 1 Guilder para uma Melhoria Rara ou ainda, 2 Guilders para Melhoria Única.
- Melhoria pode ser colocada em um espaço que não esteja ativo nesse turno, podendo substituir uma peça atual de seu moinho (descartando a peça);
- Uma **nova peça** é disponibilizada assim que a peça for comprada;
- Se as peças esgotarem, uma Melhoria Comum é aberta e não terá custo para adquiri-la;



SOLO

- Pega as duas melhorias informadas no verso da carta que está no topo o baralho
- Se uma das pilhas estiver vazia (acabou), ele recebe duas de um mesmo tipo
- As peças não são colocadas em seu moinho e valem pontos no final da partida

Ganhar Melhoria de Fazenda

- **Antes de escolher e uma única vez**, o jogador pode gastar 1 Guilder para remover todas as cartas e abrir novas.
- Pegue uma das 3 cartas da oferta e escolha:
 - **Posicionar como Ajudante:** no topo da fazenda mais à esquerda, recebendo os pontos marcados no espaço. As habilidades estão disponíveis uma vez por turno e podem ser executadas antes ou depois de realizar a ação.
 - **Posicionar como Contrato:** no espaço disponível mais à esquerda da fazenda para ser pontuado no final da partida;
- Se todos os espaços de um tipo estiverem cheios, **ajudantes e contratos** poderão ser substituídos, mas os ajudantes não recebem os pontos novamente;

**SOLO**

- Pega a carta de melhoria da fazenda informadas no verso da carta que está no topo o baralho
- As cartas são colocadas ao lado do tabuleiro do jardineiro, seus efeitos não são aplicados, não tem limite de cartas e valem pontos no final da partida

Construir um Moinho

- Escolha **qualquer um** dos moinhos do seu tabuleiro (grupos vazios pontuarão suas Tulipas no final do jogo);
- Escolha um espaço livre no tabuleiro que **esteja conectado ao mercado** por moinhos de quaisquer cores;
- **Gaste** os guilders marcados no espaço do tabuleiro onde deseja construir o moinho (entre 0 e 4 guilders);
- Pelo caminho mais curto até o mercado, moinhos de outros jogadores **recebem 1 ponto** (em caso de empates, o jogador escolhe o caminho);
- Receba as **recompensas** dos campos adjacentes ao moinho construído;



SOLO

- Jardineiro usa qualquer de suas peças de moinho e coloca no local mais caro conectado no mercado
- Se houver empate siga a hierarquia informada no play-aid do solo
- Se ele for o primeiro a colocar no tabuleiro, coloque no local mais perto do seu marcador do mercado
- Ele receber todas as recompensas dos espaços e você recebe 1 ponto para cada moinho seu na rota

Visitar o Mercado

- **Uma vez por turno**, antes de se mover, pode pagar 1 Guilder para mover o marcador neutro para um espaço onde você irá passar.
- Se puder pagar (tendo custo), deve mover seu marcador um espaço no sentido horário e receber as recompensas em cada espaço, até completar os movimentos informados em branco na peça da ação (2x, 3x...);
- O jogador recebe a recompensa do espaço e pode receber a **mesma recompensa** novamente para cada marcador de outro jogador no mesmo espaço;
- Áreas sem espaço **são puladas** ou poderá pagar 1 Guilder a outro jogador para colocar sua peça sobre a peça dele (nunca sobre o neutro);

**SOLO**

- Jardineiro move o marcador dele 2 passos conforme as regras usuais
- Ele planta 2 tulipas informadas na carta dele, ignorando a força e as cores de tulipas do mercado

Plantar Tulipas

- Escolha uma Tulipa do seu estoque, coloque em um espaço mais à esquerda de qualquer uma das linhas e receba imediatamente a recompensa (se a tulipa cobrir um espaço com algum ícone).
- **Pontos de final de jogo:** Linhas da mesma cor e colunas de cores diferentes pontuam melhor no final da partida (veja ícones na plantação)

**SOLO**

- Jardineiro planta a quantidade informada na ação, do suprimento e direto no seu jardim, com a cor informada em sua carta
- Ele decide:

- Nova cor (ou linha já completa): planta no espaço mais a esquerda de seu jardim
- Cor já plantada: planta mais à esquerda da linha da cor
- Sem espaço: Se jardim estiver completo, ele recebe 1 PV para cada tulipa que não consegue plantar

Comércio Exterior



- **Colocar** uma tulipa de cor não presente na carta e receber a recompensa. Se for a 4ª tulipa, devolva-as ao suprimento e coloque a carta sob a pilha de cartas;
- OU** • **Remove** todas as tulipas da carta e colocar quais desejar em seu estoque, devolvendo as demais ao suprimento.



SOLO

- Caso a cor da tulipa informada na carta já esteja no comércio exterior, ele pega todas as tulipas e as planta de acordo com a regra da ação de plantar
- Se a cor não estiver presente ele pega a tulipa do estoque comum e coloca no primeiro espaço livre indicado pela carta, recebendo as recompensas

FIM DO JOGO

- Assim que um jogador posicionar seu marcador no fim da trilha de calendário, a rodada se encerra e joga-se uma última rodada na partida.
- Pontuação:
 - Contratos individuais
 - Tulipas na plantação pelos grupos de moinhos vazios
 - Linhas e colunas das plantações
- Desempate:
 - Tulipas em plantações
 - Tulipas no estoque e
 - 3º Moinhos construídos



SOLO

- O fim da partida é acionado da mesma forma, porém na dificuldade média ou difícil, não será jogada a última rodada após o fim ser disparado.
- O jogador recebe pontos segundo as regras habituais
- O jardineiro pontua diferente:
 - Desejos da Rainha: PV indicado pelo marcador;
 - Cada Melhoria de engrenagem e de Fazenda: 2PV (fácil), 3PV (médio) ou 4PV (difícil)
 - Linhas e Colunas:

- Fácil: Regras usuais;
- Médio: Colunas completas mesmo que as cores não coincidam e linhas regras usuais;
- Difícil: Recebe por colunas e linhas completas, independente da cor.
- Cada tulipa marca: 1PV (fácil e médio) ou 3PVs para cada 2 Tulipas(difícil);

APÊNDICE

PROMO 1



Receba uma Ferramenta. Então, resolva a ação da outra Engrenagem, a menos que a outra Engrenagem já tenha sido resolvida.



Pague 1 Ferramenta ou 2 Guilders para ganhar 4 PVs. Então, resolva a ação da outra Engrenagem, a menos que a outra Engrenagem já tenha sido resolvida.



Plante 1 Tulipa. Você pode trocar 1 Tulipa do seu Estoque com o suprimento geral antes de Plantar. Então, resolva a ação da outra Engrenagem, a menos que a outra Engrenagem já tenha sido resolvida.



Troque 1 de suas Melhorias de Fazenda por outra da oferta e ganhe 3PVs. Então, resolva a ação da outra Engrenagem, a menos que a outra Engrenagem já tenha sido resolvida.



Execute a ação Comércio Exterior. Você pode fazer as duas opções - pegar as Tulipa da carta para sua área de armazenamento **E** colocar um Bulbo de Tulipa para ganhar os benefícios adjacentes.



Descarte uma de suas melhorias de engrenagem para ganhar 5 PVs e 2 Guilders. Então, resolva a ação da outra Engrenagem, a menos que a outra Engrenagem já tenha sido resolvida.



Troque um das suas Melhorias de Engrenagens por um da oferta de graça. Então, resolva a ação da outra Engrenagem, a menos que a outra Engrenagem já tenha sido resolvida.

UTILIDADES

Links Úteis

ARQUIVOS

[Ludopedia - Manual](#)

SOLO

[Pedro Bot - Solo](#)

GAMEPLAY

[Mesa Secreta - Gameplay](#)



Exportar para pdf

Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:vale_dos_moinhos

Modificado em: **2024/08/26 06:48**