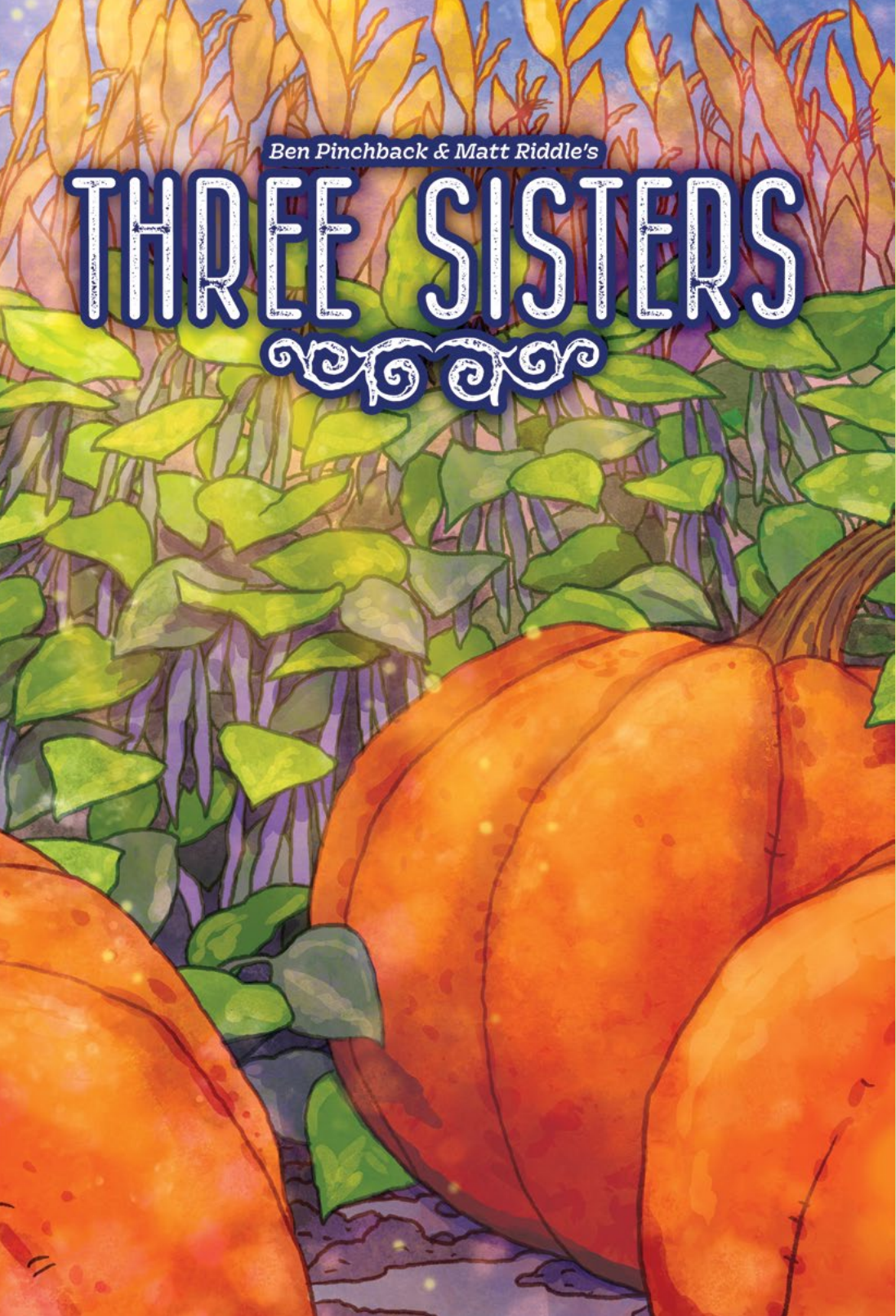


*Ben Pinchback & Matt Riddle's*

# THREE SISTERS

Opera



## INTRODUCCIÓN

El jardín de tu casa está preparado. Los días son cada vez más largos y va subiendo la temperatura. Tus peques han regresado del campamento con ganas de enseñarte una técnica de cultivo conocida como la siembra conjunta.

Esta técnica ha sido practicada durante siglos por los pueblos indígenas, para cosechar un trío de cultivos conocido como las Tres Hermanas (**Three Sisters**): maíz, judías y calabazas. El maíz provee una estructura para que las judías puedan escalar, las judías proporcionan nitrógeno al suelo que las demás plantas utilizan, y las calabazas se extienden por el suelo monopolizando la luz solar para proteger a las demás semillas, creando un microclima que retiene la humedad.

En tu parcela también hay plantas perennes, un huerto e incluso una colmena para polinizarlo todo. Llena tu cobertizo de herramientas y tu jardín de compost. Entre gestionar tus cultivos y los viajes ocasionales al mercado, pasarás un verano de lo más entretenido. ¿Conseguirás tener el mejor jardín de la ciudad?

## COMPONENTES

- 2 Blocs (50 hojas cada uno)
- 1 Marcador de calabaza
- 1 Marcador de ronda
- 1 Peón de Granjera Eva
- 1 Tablero
- 6 Dados
- 1 Marcador de clima
- 1 Peón de tractor
- 1 Tablero de clima



## PREPARACIÓN


1) Coloca el tablero en el centro de la mesa.


2) Coloca el marcador de ronda en el primer espacio del medidor de rondas.


3) Coloca el peón de Granjera Eva en el espacio de acción del rondel con la chincheta amarilla.

4) Entrega dos hojas a cada persona (una de cada bloc) y un lápiz/bolígrafo (no incluidos).

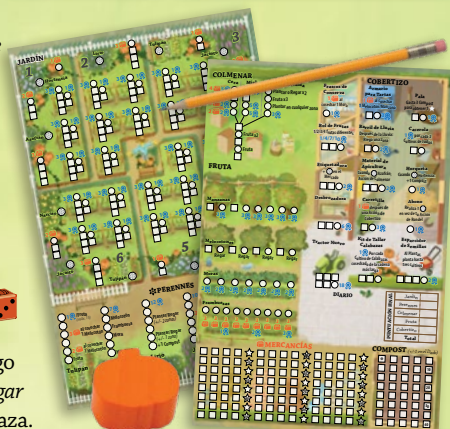
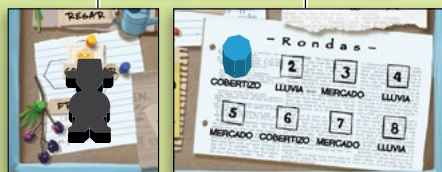
5) En función del número de personas, forma la reserva de dados:

• 2 personas = 4 dados 

• 3 personas = 5 dados 

• 4 personas = 6 dados 

6) Empieza la partida quien haya hecho algo de jardinería más recientemente (cuenta regar las plantas). Entrégale el marcador de calabaza.



## OBJETIVO DEL JUEGO

En **Three Sisters** seleccionarás dados de los espacios del rondel para realizar acciones en tu parcela. El valor del dado determina dónde puedes plantar o regar en tu jardín, y el espacio donde se encuentra el dado indica qué otra acción podrás realizar.

A medida que tus cultivos crezcan, los cosecharás para obtener mercancías y puntos de victoria. Desbloquea las bonificaciones de las herramientas en tu cobertizo, anticipa a los eventos de final de ronda y activa combos con las acciones de las otras secciones de tu parcela.

Después de completar ocho rondas de arduo trabajo, compararéis vuestra puntuación final para ver quién puede presumir de tener la mejor cosecha.

## SECUENCIA DE JUEGO

Una partida se compone de 8 rondas, y cada ronda tiene 3 fases:

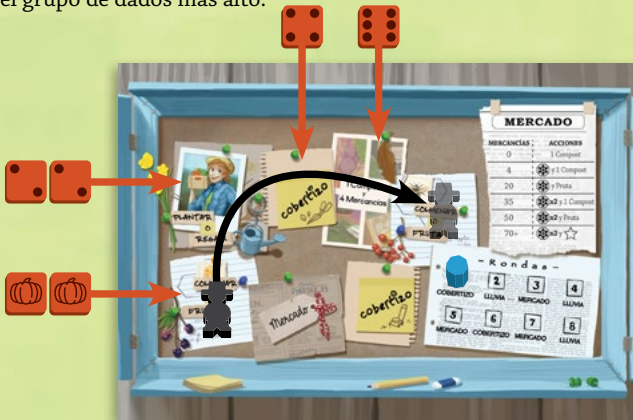
- 1) Fase de Planificación
- 2) Fase de Jardinería
- 3) Fase de Evento

### 1. Fase de Planificación

La persona con el marcador de calabaza lanza todos los dados de la reserva y agrupa los dados con el mismo resultado (*es decir: todos los "1" juntos, todos los "2" juntos, etc.*).

Coloca los grupos de dados en los espacios del rondel, en orden ascendente: el grupo más bajo se coloca en el espacio donde se encuentra el peón de Granjera Eva, el siguiente grupo más bajo en el siguiente espacio en sentido horario, y así sucesivamente hasta que se hayan colocado todos los grupos de dados.

Avanza el peón de Granjera Eva en sentido horario hasta el siguiente espacio vacío, después del grupo de dados más alto.



**Ejemplo:** En esta partida a cuatro personas, Patricia lanza los seis dados y los agrupa por sus valores. El grupo más bajo (dos "1") lo coloca en COLMENAR O FRUTA, junto con la Granjera Eva. El segundo grupo (dos "2") lo coloca en PLANTAR O REGAR. El tercer grupo (un "4") lo coloca en COBERTIZO. El último grupo (un "6") lo coloca en 1 COMPOST Y 4 MERCANCÍAS. A continuación, Patricia coloca el peón de Granjera Eva en el espacio COLMENAR O FRUTA, después del dado más alto.

## 2. Fase de Jardinería

Cada persona elige un dado disponible del rondel y realiza la **acción de jardín** y la **acción de rondel** correspondientes (*en cualquier orden*). La persona con el marcador de calabaza elige primero, y luego el resto eligen en sentido horario.

Una vez que cada persona ha elegido su dado y realizado sus acciones, todo el mundo utilizará simultáneamente el dado más bajo, realizando tanto la acción de jardín como la acción de rondel correspondientes (*en cualquier orden*).

**Ejemplo:** Después de que las cuatro personas hayan elegido y utilizado sus respectivos dados, quedan dos dados en el rondel: un "2" en PLANTAR O REGAR y un "6" en 1 COMPOST Y 4 MERCANCÍAS. El "2" es el dado más bajo de los que quedan, por lo que todo el mundo utiliza simultáneamente ese dado. Cada persona realiza una acción de jardín y la acción de rondel correspondientes con el "2".



### ACCIONES DE JARDÍN

Los valores de los dados corresponden a las diferentes zonas del jardín (1-6). Realiza una acción de jardín de tu elección en la zona indicada por el dado.

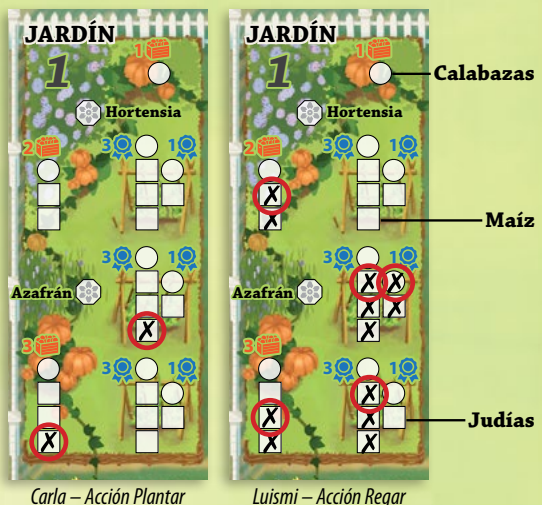
- **Plantar** – Planta hasta **dos** cultivos en la zona indicada, marcando **solo la casilla inferior** de cada uno de los cultivos escogidos. *Nota: las judías no se pueden plantar hasta que el maíz adyacente tenga al menos dos casillas marcadas.*

#### O BIEN

- **Regar** – Riega **todos** los cultivos en la zona indicada, marcando la siguiente casilla vacía (*de abajo arriba*) de cada cultivo que hayas plantado previamente.

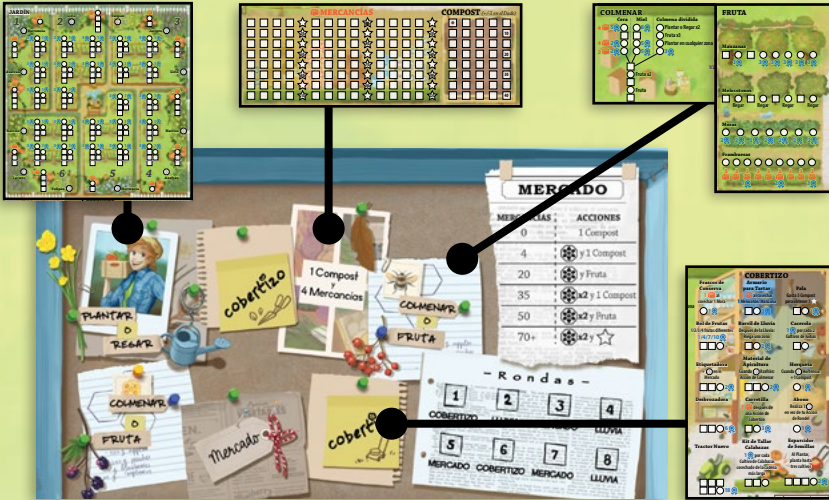
NOTA: El maíz tiene 4 casillas de altura. Las judías tienen 2 casillas de altura y están adyacentes al maíz. Las calabazas varían entre 1 y 4 casillas, y están en el borde exterior del jardín.

**Ejemplo:** Carla elige un dado "1" y decide plantar cultivos. Todavía no puede plantar judías en la zona 1, así que planta un cultivo de maíz y un cultivo de calabazas. Luismi también elige un dado "1", pero como ya ha plantado algunos cultivos en la zona 1 decide regarlos. Riega todos los cultivos plantados en esa zona: 2 cultivos de calabazas, 2 cultivos de maíz y 1 cultivo de judías.



## ACCIONES DE RONDEL

Los espacios del rondel corresponden a las diferentes acciones de rondel. Realiza la acción de rondel indicada por el espacio de donde has elegido el dado.



- **Plantar o Regar** – Realiza una acción de plantar -O- acción de regar en la zona indicada por el valor del dado (*consulta ACCIONES DE JARDÍN, pág. 4*). *Nota: esta acción de plantar o regar es adicional a tu acción de jardín para ese dado.*
- **Cobertizo** – Marca la siguiente casilla vacía de cualquier herramienta del cobertizo.
- **1 Compost y 4 Mercancías** – Marca la siguiente casilla vacía de tu medidor de compost -Y- las siguientes cuatro casillas vacías de tu medidor de mercancías.
- **Colmenar o Fruta** – Marca la siguiente casilla vacía de tu colmenar -O- la siguiente casilla vacía de cualquier fila de fruta.
- **Mercado** – Consulta la tabla del mercado y realiza las acciones correspondientes, en función de la cantidad de mercancías que tengas.

**Ejemplo:** Patricia elige un dado en COBERTIZO. Con su acción de rondel, puede marcar la siguiente casilla vacía de cualquier herramienta del cobertizo. Marca la primera casilla de la Cacerola, que tiene dos casillas en total. Una vez marque la segunda casilla, Patricia desbloqueará la bonificación de puntuación de la Cacerola para el final de partida (1 punto por cada 2 cultivos de judías cosechados).



### 3. Fase de Evento

Todo el mundo resuelve, simultáneamente, el efecto del **evento** actual. El evento para cada ronda se indica en el medidor de rondas.



- **Cobertizo** – Realiza una acción de cobertizo.
- **Lluvia** – Realiza una acción de regar en todas las zonas de tu jardín, empezando por la zona 1 y terminando por la zona 6 (*consulta ACCIONES DE JARDÍN, pág. 4*).
- **Mercado** – Consulta la tabla del mercado y realiza las acciones correspondientes, en función de la cantidad de mercancías que tengas.

Una vez resuelto el evento, la ronda termina. La persona con el marcador de calabaza se lo pasa a la persona de su izquierda. Avanza un espacio el marcador de ronda y continúe con la siguiente ronda. Si era la octava ronda, proceded con el fin de la partida.

#### FIN DE LA PARTIDA

La partida termina al finalizar las ocho rondas. Para determinar la puntuación final, cada persona revisa sus hojas y suma sus puntos en las siguientes categorías:

- **Jardín** – Obtén puntos por los cultivos cosechados. El maíz otorga 3 puntos y las judías otorgan 1 punto. Las calabazas no otorgan puntos (*consulta JARDÍN, pág. 7*).
- **Perennes** – Obtén puntos por las plantas perennes completadas.
- **Colmenar** – Obtén puntos por la colmena. Cada cera cosechada otorga los puntos indicados ( $2/2/5$  puntos) y cada miel cosechada otorga los puntos indicados ( $5/5/8$  puntos). La primera casilla de la colmena dividida otorga 3 puntos.
- **Fruta** – Obtén puntos por las frutas cosechadas. Cada manzana otorga 3 puntos, cada mora otorga 2 puntos y algunas frambuesas otorgan los puntos indicados ( $1/2/3$  puntos). Los melocotones no otorgan puntos.
- **Cobertizo** – Obtén puntos por las herramientas completadas del cobertizo.

PUNTAJUEGO FINAL	Jardín	30
	Perennes	11
	Colmenar	-
	Fruta	15
	Cobertizo	21
	<b>Total</b>	<b>77</b>







¡Quien tenga más puntos gana la partida! Si hay un empate, la persona empatada con más puntos en su jardín gana. Si persiste el empate, las personas empatadas agarran sus horquetas y luchan... o disfrutan a regañadientes de su victoria compartida.

**Ejemplo:** Patricia está contando su puntuación final. Obtiene 30 puntos por el jardín, 11 puntos por las plantas perennes, 0 puntos por el colmenar, 15 puntos por la fruta y 21 puntos por el cobertizo. Su puntuación final es de 77 puntos.

## MERCADO

Cuando visites el mercado, ya sea realizando la acción de rondel correspondiente o resolviendo el evento que corresponda, compara el total de tus mercancías con la tabla del mercado que está impresa en el tablero de juego.

La tabla tiene seis filas. Cada fila indica cierto número de mercancías y acciones. Busca la fila de mayor valor que hayas alcanzado o superado con el total de tus mercancías y realiza las acciones correspondientes a esa fila. Si hay varias acciones, puedes realizarlas en cualquier orden.

- 0 mercancías = Obtén 1 compost.
- 4 mercancías = Realiza 1 acción de perenne  y obtén 1 compost.
- 20 mercancías = Realiza 1 acción de perenne  y 1 acción de fruta.
- 35 mercancías = Realiza 2 acciones de perenne  y obtén 1 compost.
- 50 mercancías = Realiza 2 acciones de perenne  y 1 acción de fruta.
- 70 o más mercancías = Realiza 2 acciones de perenne  y 1 acción bonificada .

## JARDÍN

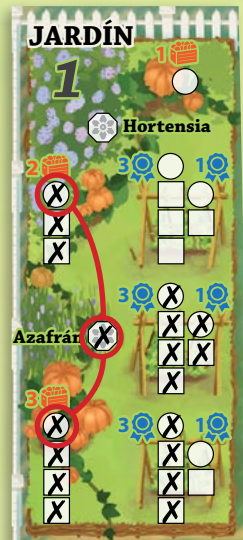
Los cultivos del jardín se marcan en orden, **de abajo arriba**. Cuando realices una acción de plantar, marca con una X la casilla inferior de hasta dos cultivos que no hayan sido plantados previamente, en la zona indicada. Cuando realices una acción de regar, marca con una X la siguiente casilla vacía de todos los cultivos plantados, en la zona indicada.



Cuando marques el círculo de un cultivo, cosechas ese cultivo. Algunos cultivos proporcionan mercancías que obtienes inmediatamente cuando los cosechas, y otros cultivos otorgan puntos al final de la partida si son cosechados.

- **Maíz** – Hay entre 3 y 5 cultivos de maíz en cada zona del jardín. Al final de la partida, obtén 3 puntos por cada cultivo de maíz cosechado.
- **Judías** – Hay entre 3 y 5 cultivos de judías en cada zona del jardín. Al final de la partida, obtén 1 punto por cada cultivo de judías cosechado. Las judías no se pueden plantar hasta que el maíz adyacente tenga al menos dos casillas marcadas.
- **Calabazas** – Hay entre 1 y 3 cultivos de calabazas en cada zona del jardín. Cuando coseches un cultivo de calabazas, obtén inmediatamente las mercancías indicadas (1/2/3 mercancías). Cuando coseches dos cultivos de calabazas adyacentes, realiza la acción de perenne que se muestra entre ellas.

**Ejemplo:** Carla realiza una acción de regar en esta zona, y marca los círculos de varios cultivos diferentes, por lo que los cosecha. El maíz y las judías cosechadas se puntuarán al final de la partida, mientras que las calabazas cosechadas proporcionan mercancías inmediatamente. Debido a que estos dos cultivos de calabazas están adyacentes y han sido cosechados, Carla realiza la acción de perenne que se muestra entre ellos. Es un azafrán perenne, por lo que marca la siguiente casilla vacía del azafrán.



## ❁ PERENNES

Las plantas perennes se marcan en orden, **de abajo arriba**. Cuando realices una acción de perenne, marca con una X la siguiente casilla vacía de cualquier planta perenne. Las acciones bonificadas también se pueden utilizar en las plantas perennes.

Cuando marcas ciertas casillas, obtienes acciones adicionales para realizar inmediatamente, o bonificaciones de efecto continuo que se aplican durante el resto de la partida. Al final de la partida, todas las plantas perennes otorgan puntos si son completadas.



NOTA: El Lirio y el Tulipán tienen bonificaciones de efecto continuo. Cuando se obtiene la bonificación más alta, esta reemplaza a la bonificación anterior.

### Tulipán

- Al final de la partida, obtén 1 punto por cada fruta cosechada.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Cuando coseches un melocotón, obtén 3 mercancías.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Cuando coseches un melocotón, obtén 2 mercancías.
- Realiza una acción de fruta.

### Hortensia

- Al final de la partida, obtén 7 puntos.
- Realiza una acción de melocotón.
- Realiza una acción de frambuesa.
- Realiza una acción de mora.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Realiza una acción de manzana.

### Lirio

- Al final de la partida, obtén 12 puntos.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Cuando plantes o riegues, puedes ajustar el valor del dado hasta en +2/-2.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Cuando plantes o riegues, puedes ajustar el valor del dado en +1/-1.
- Obtén 1 compost.

### COLMENAR

El colmenar se marca en orden, **de abajo arriba**. Cuando realices una acción de colmenar, marca con una X la siguiente casilla vacía del colmenar. Las acciones bonificadas también se pueden utilizar en el colmenar.



Cuando completas la última casilla de la columna principal del colmenar, se desbloquea el acceso a tres nuevas columnas. Estas nuevas columnas también deben completarse de abajo arriba, pero puedes dividir tus acciones de colmenar entre ellas como prefieras.

Cuando marcas círculos en el colmenar, cosechas cera/miel u obtienes acciones adicionales que realizas inmediatamente. Al final de la partida, toda la cera/miel otorga puntos si es cosechada.

### Jacinto

- Al final de la partida, obtén 10 puntos.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Obtén 2 mercancías.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Obtén 2 mercancías.
- Obtén 2 mercancías.

### Azafrán

- Al final de la partida, obtén 6 puntos.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Obtén 2 compost.
- Obtén 1 compost.
- Obtén 1 compost.
- Obtén 2 compost.

### Narciso

- Al final de la partida, obtén 4 puntos.
- Realiza una acción de cobertizo.
- Realiza una acción de cobertizo.
- Realiza una acción de cobertizo.
- *Sin acción ni bonificación.*
- Realiza una acción de cobertizo.



- **Colmena Principal** – Cuando marques un círculo, realiza 1 o 2 acciones de fruta, como se indica.
- **Cera** – Hay 3 casillas de cera que se pueden cosechar. Cuando coseches una cera, obtén 2/4/4 mercancías. Al final de la partida, obtén los puntos indicados por cada cera cosechada (2/2/5 puntos).
- **Miel** – Hay 3 casillas de miel que se pueden cosechar. Al final de la partida, obtén los puntos indicados por cada miel cosechada (5/5/8 puntos).
- **Colmena Dividida** – Cuando marques un círculo, obtén la bonificación indicada:
  - Realiza 2 acciones de plantar y/o regar en las zonas de tu elección. Pueden ser en la misma zona o en zonas diferentes.
  - Realiza 3 acciones de fruta.
  - Realiza una acción de plantar en la zona de tu elección.
  - Al final de la partida, obtén 3 puntos.

**Ejemplo:** Luismi completó la columna principal de su colmenar, por lo que tiene acceso a las tres nuevas columnas. Con su próxima acción de colmenar, decide marcar la primera casilla de la columna de miel, cosechando miel que le otorgará puntos al final de la partida. Con sus futuras acciones de colmenar, puede volver a elegir la columna de miel, o cambiar a las de cera o colmena dividida.

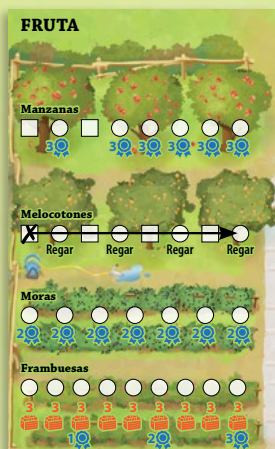


## FRUTA

Las filas de fruta se marcan en orden, **de izquierda a derecha**. Cuando realices una acción de fruta, marca con una X la siguiente casilla vacía de cualquier fila de fruta. Algunas acciones de fruta deben realizarse en filas de fruta específicas, según se indique. Las acciones bonificadas también se pueden utilizar en las filas de fruta.

Cuando marcas círculos en las filas de fruta, cosechas esas frutas. Con algunas frutas obtienes acciones adicionales para realizar inmediatamente cuando las cosechas, otras proporcionan mercancías que obtienes de inmediato, y algunas frutas otorgan puntos al final de la partida si son cosechadas. También puedes obtener bonificaciones de efecto continuo de otras secciones de tus hojas, que se activan al cosechar frutas.

- **Manzanas** – Hay 6 manzanas que se pueden cosechar. Al final de la partida, obtén 3 puntos por cada manzana cosechada.
- **Melocotones** – Hay 4 melocotones que se pueden cosechar. Cuando coseches un melocotón, realiza una acción de regar en la zona de tu elección.
- **Moras** – Hay 7 moras que se pueden cosechar. Al final de la partida, obtén 2 puntos por cada mora cosechada.
- **Frambuesas** – Hay 9 frambuesas que se pueden cosechar. Cuando coseches una frambuesa, obtén 3 mercancías. Al final de la partida, obtén los puntos indicados por algunas frambuesas (1/2/3 puntos).



## COBERTIZO

Las herramientas del cobertizo se marcan en orden, **de izquierda a derecha**. Cuando realices una acción de cobertizo, marca con una X la siguiente casilla vacía de cualquier herramienta del cobertizo. Las acciones bonificadas también se pueden utilizar en el cobertizo.

Cuando marcas el círculo de una herramienta del cobertizo, la completas. Muchas herramientas tienen bonificaciones de efecto continuo que se desbloquean cuando las completas, y la mayoría de las herramientas otorgan puntos al final de la partida si son completadas.

- **Frascos de Conserva** – Cuando coseches una mora, obtén 1 mercancía. Al final de la partida, obtén 1 punto.

- **Armario para Tartas** – Cuando coseches una manzana o un melocotón, obtén 1 mercancía. Al final de la partida, obtén 3 puntos.

- **Pala** – Puedes gastar 3 compost en cualquier momento para realizar una acción bonificada. Al final de la partida, obtén 1 punto.

- **Bol de Frutas** – Al final de la partida, obtén puntos en función de cuántos tipos de fruta diferentes hayas cosechado: 1/4/7/10 puntos por 1/2/3/4 frutas diferentes.

- **Barril de Lluvia** – Después de cada lluvia, realiza una acción de regar en una zona de tu elección. Al final de la partida, obtén 2 puntos.

- **Cacerola** – Al final de la partida, obtén 1 punto por cada 2 cultivos de judías cosechados.

- **Etiquetadora** – Cuando visites el mercado, realiza una acción de perenne adicional. Al final de la partida, obtén 2 puntos.

- **Material de Apicultura** – Cuando realices una acción de azafrán, realiza también una acción de colmenar. Al final de la partida, obtén 2 puntos.

- **Horqueta** – Cuando realices una acción de hortensia, obtén 1 compost. Al final de la partida, obtén 1 punto.

- **Desbrozadora** – Al final de la partida, obtén 6 puntos.


- **Carretilla** – Cuando realices una acción de cobertizo, obtén 1 mercancía. Al final de la partida, obtén 3 puntos.

- **Abono** – Cuando vayas a realizar una acción de rondel, puedes renunciar a ella para realizar una acción de perenne en su lugar. Al final de la partida, obtén 1 punto.



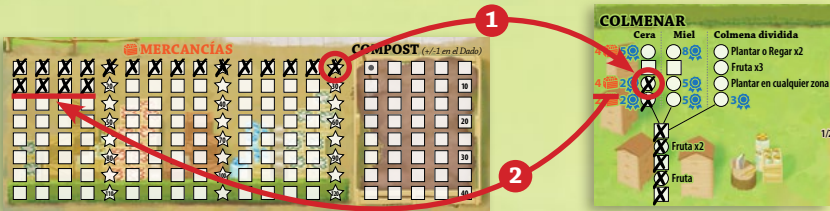
- **Tractor Nuevo** – Al final de la partida, obtén 18 puntos.
- **Kit de Tallar Calabazas** – Al final de la partida, obtén 1 punto por cada cultivo de calabazas en tu cadena más larga de calabazas adyacentes cosechadas.
- **Esparcidor de Semillas** – Cuando realices una acción de plantar, planta hasta 3 cultivos en esa zona (*en vez de 2*). Al final de la partida, obtén 2 puntos.

### **MEDIDOR DE MERCANCÍAS**

Comienzas la partida sin mercancías. Cuando obtengas mercancías , marca con una X el número correspondiente de casillas en el medidor de mercancías. Marca siempre de **izquierda a derecha y de arriba abajo**.

Cuando marcas una estrella en el medidor de mercancías, **obienes una acción bonificada** para utilizar en esta fase. Realizar una acción bonificada te permite marcar la siguiente casilla vacía de las plantas perennes, colmenar, fruta o cobertizo. ¡Las acciones bonificadas **no se pueden** utilizar en el jardín!

Tu cantidad actual de mercancías determina qué acciones obtienes cuando visitas el mercado.



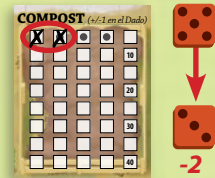
**Ejemplo:** Patricia acaba de cosechar una frambuesa (+3 mercancías), por lo que marca las siguientes 3 casillas en su medidor de mercancías. ¡Una de esas casillas es una estrella! Realiza esa acción bonificada en su colmenar para cosechar cera (+4 mercancías), por lo que marca las siguientes 4 casillas en su medidor de mercancías. Si hubiera marcado otra estrella, obtendría otra acción bonificada.

### **MEDIDOR DE COMPOST**

Comienzas la partida con 1 compost. Cuando obtengas compost, marca con un puntito el número de casillas correspondiente en el medidor de compost. Marca siempre de **izquierda a derecha y de arriba abajo**. Cuando plantas o riegas, puedes gastar compost para modificar el valor del dado en +1/-1, y así elegir una zona del jardín diferente. Puedes gastar más de 1 compost en un solo dado. Marca con una X las casillas de compost que has gastado.

Los valores “6” y “1” se considera que van seguidos a la hora de modificar el dado. Si has elegido la acción de rondel de plantar o regar, el valor modificado del dado debe aplicarse a las dos acciones que realices con ese dado (*tanto la acción de jardín como la acción de rondel de plantar o regar*).

**Ejemplo:** Juan quiere regar sus cultivos en la zona 3, pero los únicos dados disponibles cuando llega su turno son “5” y “6”. Por suerte, tiene mucho compost disponible. Elige el “5” y gasta 2 compost para modificar dos veces el valor del dado. Tras modificarlo, ahora el valor del dado es “3”, por lo que puede regar sus cultivos en la zona 3.




## **MODO SOLITARIO**

Mientras te esfuerzas en tener unos cultivos dignos del mejor jardín de la zona, debes evitar las intrusiones de la Granjera Eva. Tiene buen corazón, pero sus tejemanejes pueden interponerse en que alcances la fama en el mundo de la jardinería.

---

### **Preparación**

Prepara la partida como de costumbre, pero usando el lado del tablero de juego para el modo solitario . Forma una reserva de cuatro dados (*como en una partida a dos personas*). Toma dos hojas para ti, la Granjera Eva no usa ninguna. El marcador de calabaza no se utiliza.

---

### **Secuencia de juego**

El modo solitario se juega en ocho rondas, como de costumbre. Los cambios en las fases de cada ronda se explican a continuación.

#### **1. FASE DE PLANIFICACIÓN**

Realiza esta fase exactamente igual que en una partida a varias personas.

#### **2. FASE DE JARDINERÍA**

La Granjera Eva y tú elegís 2 dados cada uno, en una secuencia alterna (A, B, A, B). Tú serás quien vaya primero en las rondas impares y la Granjera Eva irá primero en las rondas pares.



Cuando la Granjera Eva toma su primer dado, siempre elige un dado del espacio COLMENAR O FRUTA con la chincheta amarilla (*si está disponible*). De lo contrario, elige el siguiente dado disponible partiendo de ese espacio, en sentido horario.

Cuando quien elige en primer lugar toma su segundo dado, debe elegir el dado restante de valor más bajo, dejando un único dado disponible en el rondel para quien vaya en último lugar.

#### **3. FASE DE EVENTO**

El efecto del evento actual te afecta a ti, pero no a la Granjera Eva.

---

### **Acciones de la Granjera Eva**

Cuando la Granjera Eva elige un dado y realiza las acciones correspondientes, siempre realiza primero la acción de jardín y después la acción de rondel. A medida que realiza acciones, **tachará** varios elementos de tus hojas, lo que hará que no estén disponibles para ti durante el resto de la partida.

#### **ACCIONES DE JARDÍN**

La Granjera Eva tacha un cultivo en la zona del jardín indicada por el valor del dado. El cultivo que elige sigue esta prioridad: Calabazas (*empezando por las que tienen más casillas*) > Maíz (*a tu elección*) > Judías (*a tu elección*). Nunca tacha un cultivo que ya has plantado. Si ya has plantado todos los cultivos en esa zona, no podrá realizar la acción.

## ACCIONES DE RONDEL

La Granjera Eva tacha un elemento en una de las secciones de tus hojas, indicado por el espacio de la acción de rondel donde se encuentra el dado.

• **Plantar o Regar** – Tacha un cultivo en la zona del jardín indicada por el valor del dado.  
*NOTA: Esta acción de plantar o regar es adicional a su acción de jardín para ese dado.*

• **Cobertizo** – Tacha una herramienta del cobertizo. La herramienta se elige en función del icono (*podaderas o cortacésped*) del espacio de acción y del valor del dado. Nunca tacha una herramienta que ya has completado. Si ya has completado la herramienta o ya la ha tachado previamente, Eva no podrá realizar la acción.

• *Cobertizo A (podaderas)* – Frascos de Conserva (*valor 1*), Armario para Tartas (*2*), Pala (*3*), Bol de Frutas (*4*), Barril de Lluvia (*5*) o Cacerola (*6*).

• *Cobertizo B (cortacésped)* – Etiquetadora (*1*), Material de Apicultura (*2*), Horqueta (*3*), Desbrozadora (*4*), Carretilla (*5*) o Abono (*6*).

• **1 Compost y 4 Mercancías** – Tacha la siguiente estrella disponible en el medidor de mercancías. Cuando llegues a esta casilla en el medidor de mercancías, omítela por completo (*esta casilla no te otorga acción bonificada y tampoco cuenta como mercancía para el mercado*).

• **Colmenar o Fruta** – Elige una de las dos secciones y tacha una casilla vacía de esa sección. La sección se elige en función de lo que indica la chincheta azul del espacio. La casilla vacía se elige en función del valor del dado. Si la sección elegida no tiene casillas vacías disponibles, Eva no podrá realizar la acción.

• *Colmenar* – La casilla superior vacía de la miel (*1-2*), la casilla superior vacía de la cera (*3-4*) o la casilla superior vacía de la colmena dividida (*5-6*).

• *Fruta* – La casilla vacía más a la derecha de las manzanas (*1-2*), la casilla vacía más a la derecha de los melocotones (*3*), la casilla vacía más a la derecha de las moras (*4-5*) o la casilla vacía más a la derecha de las frambuesas (*6*).

• **Mercado** – Tacha la casilla superior vacía de una planta perenne. La planta perenne se elige en función del valor del dado: Tulipán (*1*), Hortensia (*2*), Lirio (*3*), Jacinto (*4*), Azafrán (*5*) o Narciso (*6*). Si la planta perenne elegida no tiene casillas vacías disponibles, Eva no podrá realizar la acción.

## Fin de la partida

La partida termina al finalizar las ocho rondas. ¡Suma tu puntuación final y compárala con la siguiente tabla para determinar cómo llevas tu carrera de jardinería!

Puntuación	Carrera de Jardinería
0-39	¡Tendrás más suerte la próxima vez!
40-49	¡Tus productos triunfan en el mercado local!
50-64	¡Te han otorgado el premio del público!
65-79	¡Has ganado el campeonato regional!
80-99	¡Tu blog de internet tiene miles de visitas!
100+	¡Te han dado tu propio programa de la tele!

## EXPANSIÓN CLIMA

La expansión *Clima* añade a la partida efectos climáticos que cambian entre una ronda y otra, aportando una nueva variante de dificultad y toma de decisiones.

### Preparación

Coloca el tablero de clima arriba del tablero de juego. Coloca el marcador de clima encima del espacio “NIEBLA”. El peón de tractor únicamente sirve para usarlo en lugar del peón de Granjera Eva, si así lo prefieres.

### Cómo se juega

El tablero de clima tiene 6 espacios numerados, y cada uno de ellos corresponde a un efecto climático diferente. La posición del marcador de clima indica el efecto climático actual, y afecta a todo el mundo (*ver tabla más abajo*).

Al final de cada ronda, mueve el marcador de clima al espacio que tenga el mismo número que el dado restante de mayor valor en el rondel. *Nota: en el modo solitario, mueve el marcador de clima al espacio que tenga el mismo número que el último dado elegido.*

**Ejemplo:** Al final de la ronda quedan dos dados en el rondel: un “2” y un “6”. Como el dado restante de mayor valor es un “6”, el marcador de clima se mueve al espacio de “VENTISCA”. En la siguiente ronda, el efecto “VENTISCA” estará activado.



Tipo	Efecto
1) Niebla	Sin efecto.
2) Tormenta	No se puede usar la acción de regar en esta ronda, sin importar el modo. Esta restricción no afecta al evento Lluvia.
3) Frío	No se puede usar la acción de colmenar en esta ronda, sin importar el modo.
4) Nublado	Todo el mundo realiza una acción de perenne al comienzo de esta ronda. Este efecto ocurre antes de la fase de planificación.
5) Cálido	Si cosechas fruta en esta ronda, ganas 1 mercancía adicional.
6) Ventisca	Si plantas algún cultivo en esta ronda, debes plantar uno de los cultivos en una zona adyacente a la zona indicada por el dado.

## **SOBRE LA SIEMBRA CONJUNTA**

La siembra conjunta (*plantar juntos cultivos que se benefician mutuamente*) es una práctica agrícola ampliamente utilizada y elogiada por su eficiencia y productividad en los jardines de América del Norte. Sus raíces se remontan a miles de años atrás, a las prácticas de los pueblos indígenas, que fueron los primeros en cultivar esas tierras. La práctica más conocida de siembra conjunta es el método de las “Tres Hermanas” (**Three Sisters**), de la cual nuestro juego toma su nombre. El maíz, las judías y las calabazas son las “tres hermanas”, que se cuidan entre ellas a medida que crecen. El maíz provee una estructura para que las judías puedan escalar, las judías proporcionan nitrógeno al suelo que las demás plantas utilizan, y las enredaderas frondosas de la calabaza protegen todo de las malas hierbas. Esta técnica de cultivo fue especialmente prominente entre las naciones mesoamericanas e incluso fue considerada una práctica sagrada por varias tribus indígenas.

Si bien la jugabilidad de Three Sisters no se basa en las raíces históricas de la siembra conjunta, estamos especialmente agradecidos por la sensibilidad de las personas que ayudaron a garantizar que este juego apreciara a los pueblos indígenas y su influencia, sin apropiarse o explotar su cultura.

---

## **CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN INGLÉS**

**Diseño de juego:** Ben Pinchback y Matt Riddle

**Ilustraciones:** Marlies Barends y Beth Sobel

**Diseño gráfico:** Chris Kirkman

**Edición:** Dustin Schwartz

**Pruebas:** David Studley, Matt Kruse, Dan Cunningham, Andrew Bucholtz, Sarah y Will Reed, Jamie Utley, Brad Bachelor, Don y Kate Liles, Peter McOwen y al resto de personas que seguramente nos olvidamos de mencionar y a quienes les pedimos disculpas.

**Agradecimientos:** Adam Hill y Corey

“Motor City Gameworks”, el concepto de juego de Three Sisters, el logo y todo su contenido gráfico pertenecen a © 2021 Motor City Gameworks. Todos los derechos reservados.



---

## **CRÉDITOS DE LA EDICIÓN EN ESPAÑOL**

©2022 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

**Dirección editorial:** Álex Garcigregor

**Traducción:** Sergio Pérez

**Maquetación:** Jesús R. Mejías

**Artefinalización:** WAH! studio



**TRANJIS**  
GAMES

tranjisgames.com     @tranjisgames

## ACLARACIONES

- Las bonificaciones del Lirio funcionan de la misma manera que el compost. Puedes combinar las bonificaciones del Lirio y el compost para modificar el valor del mismo dado.
- Cuando obtienes varias acciones bonificadas con una sola acción, puedes resolverlas en cualquier orden. Si lo deseas, utiliza el área de “Diario” en tu hoja para realizar un seguimiento de las acciones no utilizadas.
- En las secciones de cera, miel y frambuesas, las cosechas tardías aportan más que las cosechas tempranas. Los valores en puntos de estas cosechas son acumulativos, es decir, los valores más altos no reemplazan a los valores más bajos.
- El Tulipán se puede combinar con el Armario para Tartas para obtener hasta 4 mercancías cuando cosechas un melocotón.

---

## REFERENCIA RÁPIDA

**1) Fase de Planificación:** Lanza los dados y agrupa los que tengan el mismo resultado. Coloca los grupos de dados en los espacios del rondel, en orden ascendente, empezando por el espacio con el peón de Granjera Eva y siguiendo en sentido horario. Avanza el peón de Granjera Eva en sentido horario hasta el espacio vacío después del grupo de dados más alto.

**2) Fase de Jardinería:** En orden de turno, cada persona elige un dado disponible del rondel y realiza la acción de jardín y la acción de rondel correspondientes (*en cualquier orden*). A continuación, todo el mundo utilizará simultáneamente el dado más bajo, realizando tanto la acción de jardín como la acción de rondel correspondientes (*en cualquier orden*).

- **Acción de Jardín:** Planta (*marca la casilla inferior de hasta dos cultivos*) o riega (*marca la siguiente casilla vacía de todos los cultivos plantados*) en la zona del jardín indicada por el dado.

- **Acción de Rondel:** Realiza la acción de rondel indicada por el espacio de donde has elegido el dado. Hay cinco acciones de rondel diferentes.

**3) Fase de Evento:** Todo el mundo resuelve, simultáneamente, el efecto del evento actual. El evento para cada ronda se indica en el medidor de rondas.