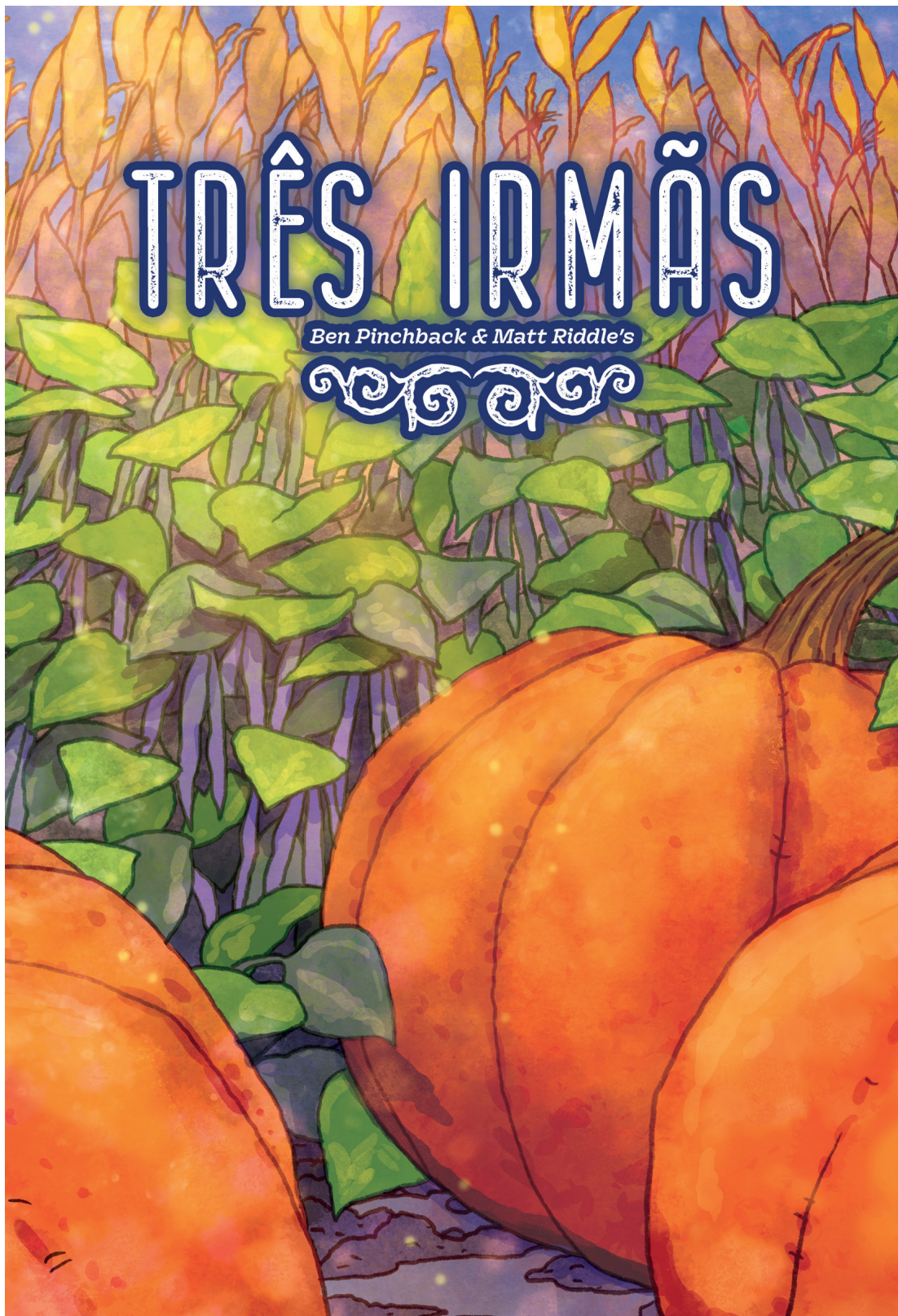


TRÊS IRMÃS

Ben Pinchback & Matt Riddle's



INTRODUÇÃO

O jardim no seu quintal foi lavrado e está pronto. Os dias estão se alongando e a temperatura aumentando. Seus filhos voltaram do campo, ávidos para lhe ensinar um método de jardinagem conhecido como “plantas companheiras”.

Esta técnica tem sido praticada por indígenas há séculos para cultivar um trio de plantas conhecidas como **Três Irmãos**: milho, feijão e abóbora. O milho fornece a treliça para que os feijões possam escalar, os feijões transferem o nitrogênio do ar para o solo e as abóboras criam uma cobertura natural que reduz as ervas daninhas e mantém as pestes longe.

Seu quintal também contém algumas plantas perenes, um pomar e até uma colmeia para a polinização. Preencha seu depósito com ferramentas e seu jardim com composto. Entre gerenciar suas plantações e realizar viagens ocasionais ao mercado dos fazendeiros, seu verão estará cheio de atividades. Será que você conseguirá fazer crescer o melhor jardim da cidade?

COMPONENTES

- 2 Blocos (50 folhas cada)
- 1 Marcador de Primeiro Jogador
- 1 Marcador de Rodada
- 1 Fazendeira Edite
- 1 Tabuleiro
- 6 Dados

PREPARAÇÃO


1) Posicione o tabuleiro no centro da mesa.


2) Posicione o marcador de rodada no primeiro espaço da trilha de rodada.


3) Posicione a Fazendeira Edite no espaço de ação que está marcado com um alfinete dourado.

4) Entregue a cada jogador um conjunto de folhas (uma folha de cada bloco) e um lápis (*não presente no jogo*).

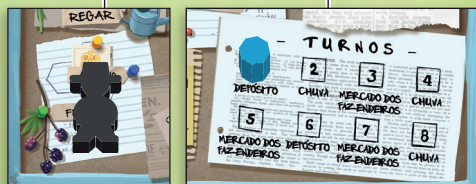
5) Separe uma quantidade de dados baseado na quantidade de jogadores.

• 2 jogadores = 4 dados 

• 3 jogadores = 5 dados 

• 4 jogadores = 6 dados 

6) Escolha um jogador inicial aleatoriamente e entregue o marcador de primeiro jogador para ele.



VISÃO GERAL

Em **Três Irmãos**, você selecionará dados do rondel de ações para realizar estas ações em seu jardim. O valor do dado determina onde você pode plantar ou regar em seu jardim e o local do dado determina qual outra ação você pode realizar.

Conforme suas plantações crescem, você as colherá para transformá-las em mercadorias e pontos. Desbloqueie bônus através das ferramentas em seu depósito, prepare-se antecipadamente para os eventos de final de rodada e acione combos de ações em outras partes de seu tabuleiro.

Após oito rodadas de trabalho duro, os resultados finais serão comparados para ver quem conseguiu a maior colheita.

SEQUÊNCIA DE JOGO

A partida é jogada ao longo de oito rodadas. Cada rodada possui três fases:

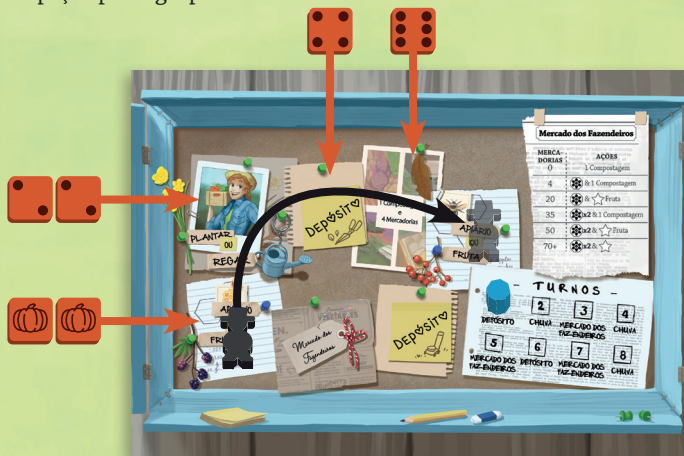
- 1) Fase de Planejamento
- 2) Fase de Jardinagem
- 3) Fase de Evento

1. Fase de Planejamento

O jogador inicial atual rola todos os dados. Os dados são, então, agrupados de acordo com seus valores. Todos os dados com valores iguais ficam juntos.

Posicione os grupos de dados de mesmo valor no rondel de ações, em ordem ascendente: o grupo de valor mais baixo no espaço com a Fazendeira Edite, o próximo grupo no próximo espaço em sentido horário e assim por diante, até que todos os grupos de dados tenham sido posicionados.

Avance a Fazendeira Edite no sentido horário ao longo do rondel de ações para o próximo espaço após o grupo de dados de maior valor.



Exemplo: Nesta partida para quatro jogadores, LJ rola todos os 6 dados e os agrupa pelos seus valores. O menor grupo (dois valores “1”) são colocados no APIÁRIO OU FRUTA com a Fazendeira Edite. O segundo grupo (dois valores “2”) seguem para PLANTAR OU REGAR. O terceiro grupo (um “4”) vai para DEPÓSITO. O último grupo (um “6”) vai para 1 COMPOSTAGEM E 4 MERCADORIAS. LJ avança a Fazendeira Edite por todos os grupos de dados até chegar no outro APIÁRIO OU FRUTA.

2. Fase de Jardinagem

Cada jogador escolhe um dado disponível no rondel de ações e realiza a **Ação de Jardim** e a **Ação do Rondel** correspondentes (em qualquer ordem). O jogador inicial atual escolhe primeiro, seguido dos demais jogadores em sentido horário.

Uma vez que todos os jogadores tenham escolhido um dado e realizado as ações correspondentes, todos os jogadores utilizam, simultaneamente, o dado de menor valor remanescente no rondel de ações, fazendo ambas as Ações, de Jardim e do Rondel, em qualquer ordem.

Exemplo: Após todos os jogadores escolherem e usarem um dado, existem 2 dados remanescentes no rondel de ações: “2” em PLANTAR OU REGAR e “6” em 1 COMPOSTAGEM E 4 MERCADORIAS. O “2” é o menor valor dos dois, então todos os quatro jogadores usam simultaneamente este dado. Cada jogador realiza tanto a Ação de Jardim quanto a Ação do Rondel dele.



AÇÕES DE JARDIM

Os diferentes valores de dados correspondem a diferentes zonas do jardim (1 a 6). Realize uma Ação de Jardim à sua escolha na zona indicada pelo dado.

- **Plantar** – Plante até **2** plantações na zona indicada, preenchendo apenas a caixa inferior de cada uma destas plantações. *Observação: o feijão só pode ser plantado quando o milho vizinho tiver pelo menos 2 caixas de altura.*
- **Regar** – Regue **todas** as plantas na zona indicada, preenchendo a próxima caixa vazia de cada planta que já tenha sido plantada.

OBSERVAÇÃO: cada milho tem 4 caixas de altura. Cada feijão, 2 caixas de altura, ao lado de um milho. Abóboras variam entre 1 a 4 caixas e estão ao redor da borda externa do jardim.

Exemplo: Letícia escolhe um dado “1” e decide plantar. Ela ainda não pode plantar nenhum feijão na zona 1, logo ela planta 1 milho e 1 abóbora. Daniel também escolhe um dado “1”, mas ele já tem algumas coisas plantadas na zona 1, então escolhe regar suas plantas. Ele rega todas as plantas já plantadas: 2 abóboras, 2 milhos e 1 feijão.



Letícia - Ação Plantar



Daniel - Ação Regar

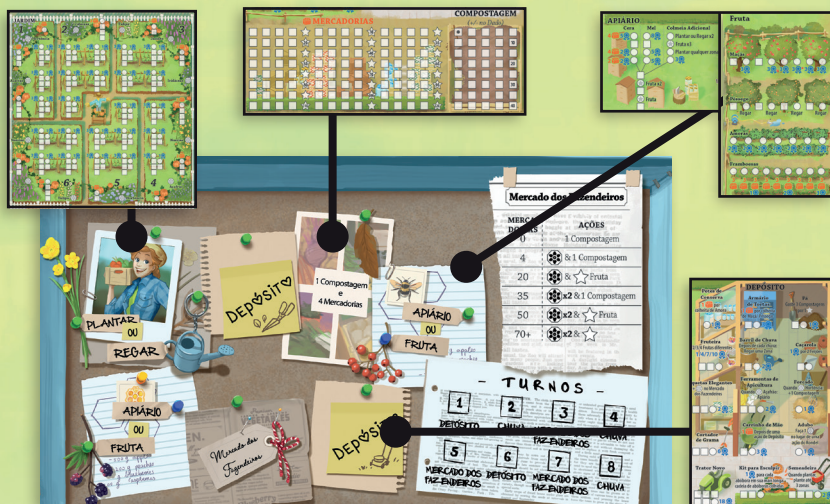
Abóbora

Milho

Feijão

AÇÕES DO RONDEL

Os diferentes espaços do rondel de ações correspondem a diferentes ações. Realize a Ação do Rondel indicada no espaço do qual você retirou um dado.



- **Plantar ou Regar** – Realize uma Ação de Plantar OU uma Ação de Regar na zona indicada pelo valor do dado (veja AÇÕES DE JARDIM, na pág. 4). Observação: esta ação de Plantar ou Regar é adicional à Ação do Jardim do dado.
- **Depósito** – Preencha a próxima caixa vazia de um item do Depósito qualquer.
- **1 Compostagem e 4 Mercadorias** – Preencha a próxima caixa vazia da sua trilha de compostagem E as 4 próximas caixas vazias de sua trilha de mercadorias.
- **Apiário ou Fruta** – Preencha a próxima caixa vazia do seu apiário OU a próxima caixa vazia de qualquer fruta.
- **Mercado dos Fazendeiros** – Consulte a tabela do mercado dos fazendeiros e realize ações baseadas na quantidade de mercadorias que você possui.

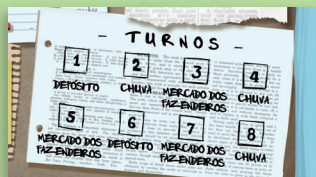
Exemplo: Gustavo escolhe um dado de DEPÓSITO. Para sua Ação do Rondel ele preenche a próxima caixa vazia de qualquer item do depósito. Ele decide preencher a primeira caixa da Caçarola, que possui 2 caixas no total. Uma vez preenchida a segunda caixa, Gustavo terá desbloqueado a Caçarola, que trará pontos bônus no fim do jogo (um ponto para cada 2 feijões



colhidos).

3. Fase de Evento

Todos os jogadores resolvem os efeitos do **evento** atual de forma simultânea. Os eventos de cada rodada são indicados na trilha de rodadas.



- **Depósito** – Realize uma Ação de Depósito.
- **Chuva** – Realize uma Ação de Regar em todas as zonas de seu jardim, começando com a zona 1 e terminando com a zona 6 (veja AÇÕES DE JARDIM, na pág. 4).
- **Mercado dos Fazendeiros** – Consulte a tabela do mercado dos fazendeiros e realize ações baseadas na quantidade de mercadorias que você possui.

Uma vez que o evento foi resolvido, a rodada termina. Passe o Marcador de Primeiro Jogador para a esquerda e avance o Marcador de Rodada. Em seguida, prossiga para a próxima rodada. Caso esta seja a oitava rodada, siga para o final da partida.

FINAL DA PARTIDA

Uma vez que 8 rodadas tenham sido completadas, o jogo termina. Os jogadores, então, comparam suas pontuações finais. Para determinar a pontuação, cada jogador analisa suas folhas e totaliza seus pontos nas seguintes categorias:

- **Jardim** – Receba pontos por Plantações colhidas. Cada milho vale 3 pontos e cada feijão, 1 ponto. Abóboras não valem pontos.
- **Plantas Perenes** – Receba pontos para cada trilha de planta perene completa, conforme listado.
- **Apiário** – Receba pontos pelas colmeias. Cada cera colhida vale pontos conforme listado (2/2/5 pontos) e cada mel colhido vale pontos conforme listado (5/5/8 pontos). Ter uma colmeia adicional vale 3 pontos.
- **Fruta** – Receba pontos por frutas colhidas. Cada maçã vale 3 pontos, cada amora, 2 pontos e algumas framboesas valem pontos conforme listado (1/2/3 pontos). Pêssegos não valem pontos.
- **Depósito** – Receba pontos por itens completos no depósito, conforme listados.

30	
PONTUAÇÃO FINAL	Jardim 11
	Perenes -
	Apiário 15
	Fruta 21
	Depósito 77
	Total









O jogador com mais pontos ganha o jogo! Caso ocorra um empate, o jogador, entre os empatados, com mais pontos de Jardim ganha o jogo. Caso o empate persista, os jogadores empatados pegam forçados e lutam... ou, a contragosto, dividem a vitória.

Exemplo: LJ está calculando sua pontuação final. Ela faz 30 pontos pelo jardim, 11 por plantas perenes, 0 pelo apiário, 15 por frutas e 21 pelo Depósito. Ela totaliza 77 pontos.

MERCADO DOS FAZENDEIROS

Quando você visita o Mercado dos Fazendeiros, seja por realizar a ação correspondente no rondel de ações ou por resolver o efeito correspondente, compare seu total de mercadorias contra a tabela do Mercado dos Fazendeiros que está impressa no tabuleiro.

A tabela possui 6 linhas. Cada linha indica uma certa quantidade de mercadorias e certas ações. Encontre a linha mais alta que seu total de mercadorias alcança ou ultrapassa e realize as ações daquela linha. Caso existam múltiplas ações, você pode realizá-las em qualquer ordem.

- 0+ mercadorias = Receba 1 compostagem.
- 4+ mercadorias = Receba 1 ação  perene e receba 1 compostagem.
- 20+ mercadorias = Receba 1 ação  perene e receba 1 ação  de fruta.
- 35+ mercadorias = Receba 2 ações  perenes e receba 1 compostagem.
- 50+ mercadorias = Receba 2 ações  perenes e receba 1 ação  de fruta.
- 70+ mercadorias = Receba 2 ações  perenes e receba 1 ação  de bônus.

JARDIM

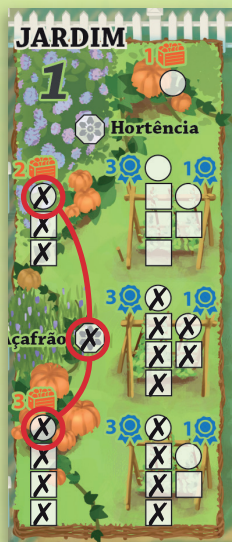
Plantas no jardim são preenchidas em ordem, **de baixo para cima**. Quando você realizar uma Ação de Plantar, preencha a caixa inferior de até duas plantas ainda não plantadas, na zona indicada. Quando você realiza uma ação de regar, preencha a próxima caixa vazia em todas as plantas já plantadas na zona indicada.



Quando você preencher o círculo de uma planta, você colhe aquela planta. Algumas plantas fornecem mercadorias, as quais você ganha imediatamente quando as colhe, e outras plantas valem pontos ao final da partida, se colhidas.

- **Milho** – Existem entre 3 e 5 milhos que podem ser colhidos por zona. Receba 3 pontos ao final da partida por cada milho colhido.
- **Feijão** – Existem entre 3 e 5 feijões que podem ser colhidos por zona. Receba 1 ponto ao final da partida por cada feijão colhido. Um feijão não pode ser plantado até que o milho vizinho tenha pelo menos 2 caixas preenchidas.
- **Abóboras** – Existem entre 1 a 3 abóboras que podem ser colhidas por zona. Quando você colher 1 abóbora, receba as mercadorias listadas (1/2/3 mercadorias). Quando você colher 2 abóboras adjacentes, receba a Ação Perene mostrada entre elas.

Exemplo: Quando Leticia realiza uma Ação de Regar nesta zona, ela preenche o círculo de diversas plantas, colhendo-as. Ela colhe milhos e feijões, que serão pontuados no final da partida, bem como abóboras, que trarão mercadorias imediatamente. Como as 2 abóboras adjacentes indicadas estão, agora, colhidas, Leticia recebe a Ação Perene mostrada entre elas. É um açafraão perene, logo, ela preenche a próxima caixa vazia do açafraão.



❁ PERENES

Perenes são preenchidos em ordem, **de baixo para cima**. Quando você receber uma Ação Perene, preencha a próxima caixa vazia de qualquer planta perene. Ações bônus também podem ser gastas em plantas perenes.

Quando você preenche certas caixas, você recebe ações adicionais, que você realiza imediatamente, ou bônus contínuos que se aplicam pelo resto do jogo. Todas as plantas perenes valem pontos ao final da partida, se completas.

OBSERVAÇÃO: Iridáceas e Tulipas possuem bônus contínuos. O bônus mais alto substitui o bônus menor quando recebido.



Tulipa

- Realize uma ação de fruta.
- Quando você colher um pêssego, receba 2 mercadorias.
- *Sem ações ou bônus.*
- Quando você colher um pêssego, receba 3 mercadorias.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 1 ponto por fruta colhida ao final da partida.

Hortênsia

- Receba 1 ação de maçã.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 1 ação de amora.
- Receba 1 ação de framboesa.
- Receba 1 ação de pêssego.
- Receba 7 pontos ao final da partida.

Iridáceas

- Receba 1 compostagem.
- Você pode ajustar o valor de dado em +1/-1 quando plantar ou regar.
- *Sem ações ou bônus.*
- Você pode ajustar o valor do dado em +2/-2 quando plantar ou regar.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 12 pontos ao final da partida.

Jacinto

- Receba 2 mercadorias.
- Receba 2 mercadorias.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 2 mercadorias.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 10 pontos ao final da partida.

Açafrão

- Receba 2 compostagens.
- Receba 1 compostagem.
- Receba 1 compostagem.
- Receba 2 compostagens.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 6 pontos ao final da partida.

Narciso

- Receba 1 ação de depósito.
- *Sem ações ou bônus.*
- Receba 1 ação de depósito.
- Receba 1 ação de depósito.
- Receba 1 ação de depósito.
- Receba 4 pontos ao final da partida.

APIÁRIO

O apiário é preenchido em ordem, **de baixo para cima**. Quando você recebe uma ação de apiário, preenche a próxima caixa vazia do apiário. Ações bônus também podem ser gastas no apiário.



Quando você preencher a última caixa da colmeia principal, você desbloqueia o acesso às 3 novas seções. Estas novas seções também devem ser preenchidas de baixo para cima, mas você pode dividir suas ações de apiário entre as seções, da forma como quiser.

Quando você preenche os círculos no apiário, você colhe cera ou mel, ou recebe ações extras imediatamente. Toda a cera e mel valem pontos ao final da partida, caso colhidas.

- **Colmeia Principal** – Quando você preenche um círculo, recebe 1 ou 2 ações de frutas, conforme listado.
- **Cera** – Existem 3 ceras que podem ser colhidas. Quando você colhe cera, recebe 2/4/4 mercadorias. Receba os pontos listados, ao final da partida, para cada cera colhida (2/2/5 pontos).
- **Mel** – Existem 3 méis que podem ser colhidos. Receba os pontos listados, final da partida, para cada mel colhido (5/5/8 pontos).
- **Colmeia Adicional** – Quando você preencher um círculo, receba o bônus listado:
 - Receba 3 pontos ao Final da Partida.
 - Receba 1 Ação de Plantar em uma zona à sua escolha.
 - Receba 3 Ações de Fruta.
 - Receba 2 Ações de Plantar e/ou Regar em zonas à sua escolha. Elas podem ser na mesma zona ou em zonas diferentes.

Exemplo: Daniel completou a colmeia principal deste apiário, logo ele tem acesso às três novas seções. Com sua próxima ação de apiário, ele decide preencher a primeira caixa da seção de mel, colhendo mel que lhe trará pontos ao final da partida. Com suas futuras ações de apiário, ele pode escolher mel novamente, ou seguir para cera ou para a colmeia adicional.



FRUTA

As linhas de frutas são preenchidas em ordem, **da esquerda para a direita**. Quando você receber uma Ação de Fruta, preencha a próxima caixa vazia em qualquer linha de fruta. Algumas ações de fruta, quando indicadas, devem ser gastas em linhas de frutas específicas. Ações bônus também podem ser gastas nas frutas.

Quando você preenche os círculos nas linhas das frutas, você colhe aquelas frutas. Algumas frutas trazem ações adicionais que você recebe imediatamente ao colher. Algumas trazem mercadorias que você recebe imediatamente e outras valem pontos ao final da partida, caso colhidas.

Você também recebe bônus contínuos de outras seções de seu jardim, acionadas quando colher frutas.

- **Maças** – Existem 6 maçãs que podem ser colhidas. Receba 3 pontos, ao final da partida, para cada maçã colhida.
- **Pêssegos** – Existem 4 pêssegos que podem ser colhidos. Quando você colhe um pêssego, recebe uma ação de regar em uma zona à sua escolha.
- **Amoras** – Existem 7 amoras que podem ser colhidas. Receba 2 pontos, ao final da partida, para cada amora colhida.
- **Framboesa** – Existe 9 framboesas que podem ser colhidas. Quando você colhe uma framboesa, recebe 3 mercadorias. Receba pontos ao final da partida por framboesas específicas colhidas (1/2/3 pontos).



DEPÓSITO

Itens no depósito são preenchidos em ordem, **da esquerda para a direita**. Quando você receber uma Ação de Depósito, preencha a próxima caixa vazia em qualquer item. Ações bônus também podem ser gastas no depósito.

Quando você preenche o círculo em um item de depósito, você completa aquele item. Muitos itens de depósito possuem bônus contínuos que são desbloqueados quando você o completa. Vários trazem pontos ao final da partida, caso estejam completos.

- **Potes de Conserva** – Quando você colher uma amora, receba 1 mercadoria. Receba 1 ponto ao final da partida.

- **Armário de Tortas** – Quando você colher uma maçã ou um pêssego, receba 1 mercadoria. Receba 3 pontos ao final da partida.

- **Pá** – A qualquer momento você pode gastar 3 compostagens para receber uma ação bônus. Receba 1 ponto ao final da partida.

- **Fruteira** – Receba pontos, ao final da partida, de acordo com quantas frutas diferentes você colheu: 1/4/7/10 pontos por 1/2/3/4 frutas diferentes.

- **Barril de Chuva** – Após cada chuva, receba 1 ação de regar em uma zona à sua escolha. Receba 2 pontos ao final da partida.

- **Caçarola** – Receba 1 ponto, ao final da partida, por cada 2 feijões colhidos.

- **Etiquetas Elegantes** – Quando visitar o mercado dos fazendeiros, receba uma ação perene adicional. Receba 2 pontos ao final da partida.

- **Ferramentas de Apicultura** – Quando realizar uma ação de açafrão, receba uma ação de apiário também. Receba 2 pontos ao final da partida.

- **Forcado** – Quando realizar uma ação de hortênsia, receba 1 compostagem. Receba 1 ponto ao final da partida.

- **Cortador de Grama** – Receba 6 pontos ao final da partida.


- **Carrinho de Mão** – Quando realizar uma ação de depósito, receba 1 mercadoria. Receba 3 pontos ao final da partida.

- **Adubo** – Quando você realizar uma ação no rondel de ações, você pode abrir mão dela para realizar uma ação perene no lugar. Receba 1 ponto ao final da partida.



- **Trator Novo** – Receba 18 pontos ao final da partida.
- **Kit de Esculpir** – Receba 1 ponto ao final da partida para cada abóbora em sua mais longa cadeia de abóboras colhidas.
- **Semeadeira** – Quando realizar uma Ação de Plantar, plante até 3 plantações na zona correspondente (no lugar de apenas 2). Receba 2 pontos ao final da partida.

TRILHA DE MERCADORIAS

Você começa a partida sem nenhuma mercadoria. Quando você receber mercadorias , preencha a quantidade indicada de caixas na trilha de mercadorias. Sempre preencha **da esquerda para a direita e de cima para baixo**.

Quando você preenche uma estrela na trilha de mercadorias, você **recebe uma ação bônus** para usar imediatamente. Use uma ação bônus para preencher a próxima caixa em qualquer lugar entre plantas perenes, apiário, fruta ou depósito. Ações bônus **não podem** ser usadas no jardim!

A quantidade de mercadorias atuais determina quais ações você ganha ao visitar o mercado dos fazendeiros.



Exemplo: Gustavo acaba de colher uma framboesa (+3 mercadorias), logo ele preenche as próximas 3 caixas na sua trilha de mercadorias. Uma destas caixas possui uma estrela! Ele usa esta ação bônus no seu apiário, para colher cera (+ 4 mercadorias), preenchendo as próximas quatro na sua trilha de mercadorias. Caso existisse mais uma estrela entre estas caixas, ele teria outra ação bônus.

TRILHA DE COMPOSTAGEM

Você inicia o jogo com uma compostagem. Quando você ganhar compostagem, preencha a quantidade indicada de caixas na trilha de compostagem. Sempre preencha **da esquerda para a direita e de cima para baixo**.

Quando plantar ou regar, você pode gastar compostagem para **ajustar o valor do dado** em +1/-1, de modo a alcançar uma zona diferente de seu jardim. Você pode gastar várias compostagens em um mesmo dado. Cruze compostagens que você já utilizou.

Os valores dos dados são circulares e podem ir de “6” para “1” ou vice-versa quando ajustados. Se sua ação de rondel é plantar ou regar, o valor alterado do dado deve ser aplicado a ambas as ações que você realizará com aquele dado.




Exemplo: Letícia quer muito regar suas plantas na zona 3, mas os únicos dados disponíveis em seu turno tem valores “5” ou “6”. Felizmente ela tem bastante compostagem disponível. Ela escolhe um “5” e gasta 2 compostagens para ajustar o valor do dado duas vezes. Com o valor do dado ajustado para “3”, Letícia poderá, agora, regar suas plantas na zona 3.

MODO SOLO

Enquanto você trabalha para o crescimento de sua colheita entre a comunidade de jardineiros locais, você tem que evitar a intromissão irritante da Fazendeira Edite. Ela tem um coração puro, mas sua interferência e seus esforços podem custar a você sua tentativa de encontrar a fama entre os jardineiros!

Preparação

Prepare o jogo da forma usual, mas usando o lado solo  do tabuleiro. Crie um estoque de 4 dados (como em uma partida de 2 jogadores). Pegue as folhas, mas não entregue nenhuma para a Fazendeira Edite. Você não precisa do marcador de primeiro jogador.

Sequência de Jogo

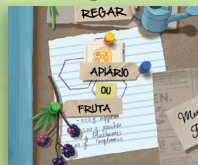
O jogo solo funciona ao longo de 8 rodadas, conforme usual. As alterações nas várias fases de cada rodada estão mostradas a seguir.

1. FASE DE PLANEJAMENTO

Realize esta fase exatamente como na partida com diversos jogadores.

2. FASE DE JARDINAGEM

Você e a Fazendeira Edite irão, cada um, escolher 2 dados, alternadamente (A, B, A, B). Você é o primeiro a escolher em rodadas ímpares e a Fazendeira Edite, a primeira em rodadas pares.



Quando a Fazendeira Edite escolher seu primeiro dado, ela sempre escolhe um dado do Apiário ou Fruta com o alfinete dourado (caso exista). Do contrário, ela escolhe o próximo espaço com dado disponível no sentido horário, a partir deste espaço inicial.

Quando qualquer jogador (você ou a Fazendeira Edite) escolher primeiramente o seu segundo dado, ele deve escolher o de menor valor restante, deixando para o outro jogador o dado remanescente.

3. FASE DE EVENTOS

Resolva os efeitos do evento atual para você, mas não para a Fazendeira Edite.

Ações da Fazendeira Edite

Quando a Fazendeira Edite escolhe um dado e realiza as ações correspondentes, ela sempre realiza a Ação de Jardim primeiro, seguida da Ação do Rondel. Conforme ela realiza ações, ela **risca** diversas coisas em suas folhas, tornando estes espaços indisponíveis para você.

AÇÕES DE JARDIM

A Fazendeira Edite risca uma planta na zona do jardim indicada pelo valor do dado. A planta que ela escolhe se baseia em um sistema de prioridade: Abóbora (da mais alta para a mais baixa) > Milho (à sua escolha) > Feijões (à sua escolha). Ela nunca risca uma planta que você já tenha plantado. Caso você já tenha plantado todas as plantas da zona em questão, ela passa.

AÇÕES DO RONDEL

A Fazendeira Edite risca alguma coisa em suas folhas, de acordo com o espaço da Ação do Rondel de onde saiu o dado.

- **Plantar ou Regar** – A Fazendeira Edite risca uma planta na zona do jardim indicado pelo valor do dado.

Observação: esta Ação do Rondel é adicional a Ação de Jardim deste dado.

- **Depósito** – A Fazendeira Edite risca um item do depósito. O item do depósito que ela risca é baseado no ícone (tesoura ou cortador) do espaço da ação e do valor do dado. Ela nunca risca um item que você já tenha completado. Caso você já tenha completado o item do depósito escolhido, ela passa.

• *Depósito A (tesouras)* – Potes de Conserva (1), Armário de Tortas (2), Pá (3), Fruteira (4), Barril de Chuva (5) e Caçarola (6).

• *Depósito B (cortador)* – Etiquetas Elegantes (1), Ferramentas de Apicultura (2), Forcado (3), Cortador de Grama (4), Carrinho de Mão (5) e Adubo (6).

- **1 Compostagem e 4 Mercadorias** – A Fazendeira Edite risca a próxima ação bônus disponível na trilha de mercadorias. Você deve pular completamente esta caixa quando chegar a ela na trilha de mercadorias.

- **Apiário ou Fruta** – A Fazendeira Edite escolhe uma das duas seções e risca uma caixa vazia nesta seção. A seção escolhida é baseada em qual seção está marcada com um alfinete azul no espaço de ação. A caixa vazia que ela escolhe é baseada no valor do dado. Se a seção escolhida não possui caixas vazias válidas, ela passa.

• *Apiário* – mel mais alto (1 a 2), cera mais alta (3 a 4) e ação de colmeia adicional mais alta (5 a 6).

• *Fruta* – Maçã mais a direita (1 a 2), pêssego mais a direita (3), amora mais a direita (4 a 5) e framboesa mais a direita (6).

- **Mercado dos Fazendeiros** – A Fazendeira Edite risca a caixa vazia mais alta de uma planta perene. A planta perene escolhida é baseada no valor do dado: tulipa (1), hortênsia (2), iridácea (3), Jacinto (4), Açafrão (5) e Narciso (6).

Final da Partida

O jogo termina após 8 rodadas, conforme usual. Calcule seus pontos e compare com a tabela abaixo para determinar seu sucesso na carreira de jardineiro!

Pontuação	Carreira de Jardineiro(a)
0–39	Tente ter mais sorte da próxima vez!
40–49	Você está pronto(a) para a feira local!
50–64	Suas habilidades lhe renderam um selo azul!
65–79	Você foi coroado(a) campeão(ã) estadual!
80–99	Você se tornou um(a) famoso(a) influenciador(a) digital!
100+	Você tem um programa de TV próprio!

EXPANSÃO DO CLIMA

A Expansão do Clima acrescenta efeitos climáticos que se alteram de uma rodada para a outra, adicionando mais um nível de decisões táticas ao jogo. Esta expansão está disponível em quantidades limitadas na loja oficial da Mosaico Jogos (<https://www.mosaicoloja.com.br/>).

Preparação

Posicione a peça do clima acima do tabuleiro. Posicione o marcador do clima no espaço neblina da peça do clima.

Fluxo do Jogo

A Peça do Clima possui seis espaços numerados, cada um correspondendo a diferentes efeitos climáticos. A posição do marcador do clima indica o efeito atual, que afeta todos os jogadores (veja a seguir).

Ao final de cada rodada, mova o marcador do clima para o espaço que corresponde ao valor mais alto dentre os dados remanescentes no rondel de ações. OBSERVAÇÃO: no modo solo, mova o marcador do clima para o espaço que corresponde ao último dado selecionado.

Exemplo: Ao final da rodada, os dados remanescentes são “2” e “6”. Como o maior dado remanescente é o “6”, o marcador do clima se move para o espaço ventania. Durante a rodada seguinte, o clima ventania estará ativo.



Clima	Efeito
1) Neblina	Sem efeito.
2) Raios	Os jogadores não podem realizar ações de regar nesta rodada, independente da origem. Esta restrição não afeta efeitos de chuva.
3) Frio	Os jogadores não podem realizar ações de apiário, independente da origem.
4) Nublado	Os jogadores realizam uma ação perene no início desta rodada. Este efeito ocorre antes da fase de planejamento.
5) Quente	Quando colher frutas nesta rodada, os jogadores ganham uma mercadoria adicional.
6) Ventania	Quando plantar nesta rodada, os jogadores devem plantar uma de suas plantas em uma zona adjacente à zona indicada.

SOBRE PLANTAS COMPANHEIRAS

Plantas companheiras - plantar certas plantas mutualmente benéficas - é uma prática da agricultura amplamente utilizada e aclamada por sua eficiência e produtividade em jardins ao longo de toda América do Norte, tendo suas raízes há milhares de anos atrás, nas práticas indígenas que primeiro plantaram naquele solo. A prática mais conhecida de plantas companheiras são o método das “Três Irmãs”, do qual nosso jogo tira seu nome. Milho, feijões e abóboras são as “três irmãs”, que tomam conta uma da outra a medida que crescem. Os pés de milho provêem a treliça para que os feijões escalem, o qual fixa o nitrogênio no solo, para alimentar o milho, enquanto as vinhas de folhas grandes das abóboras trazem uma proteção no solo contra ervas daninhas. Este método de plantação foi especialmente proeminente entre as nações mesoamericanas e fora considerada uma prática sagrada por diversos povos originais.

Embora o jogo **Três Irmãs** não foque nas raízes históricas das plantas companheiras, nós agradecemos aos nossos leitores sensíveis e que nos ajudaram a ter certeza de mostrar nosso agradecimento aos povos indígenas e a sua influência, sem nos apropriarmos ou explorarmos sua cultura. Somos muito agradecidos a dois fantásticos consultores que nos ajudaram neste projeto:

Ray St. Clair

White Earth Chippewa,
“Eagle clan, MN”
Anishinaabe

Beatrice Menase’ Kwe Jackson

Tsimphean/Nicola Anishinaabe
Three Fires Midewewin Lodge
Bealivetraditions.com

Para saber mais sobre os povos indígenas e suas tradições, práticas e preocupações relacionadas a soberania alimentar, nós recomendamos visitar (e apoiar) as seguintes organizações:

- First Nations Development Institute, www.firstnations.org
- Partnership With Native Americans, www.nativepartnership.org
- The Anishinaabe Agriculture Institute, www.anishinaabeagriculture.org

CRÉDITOS

Autores: Ben Pinchback e Matt Riddle

Ilustrações: Marlies Barends e Beth Sobel

Design Gráfico: Chris Kirkman

Edição: Dustin Schwartz

Design Gráfico da Edição Brasil: Víctor Cast

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Vinicius C. Vieira, Sthefany Moura, Carine
Ribeiro, Romir Paulino

Supervisão: Fabio Ribeiro

Testadores: David Studley, Matt Kruse, Dan Cunningham, Andrew Bucholtz, Sarah e Will Reed, Jamie Utley, Brad Bachelor, Don and Kate Liles, Peter McOwen e outros. Temos certeza de ter deixado pessoas para trás devido a nosso parco sistema de registro e, por isto, nos desculpamos profundamente.

Agradecimentos Especiais: Adam Hill and Corey

“Motor City Gameworks”, o conceito de jogo *Três Irmãs*, logo, e toda a arte contida são direito do © 2021 Motor City Gameworks. Todos os direitos reservados.



ESCLARECIMENTOS

- Os bônus das iridáceas funcionam da mesma forma que as compostagens. Você pode usar os bônus das iridáceas e a compostagem para alterar o valor do mesmo dado.
- Quando você receber diversas ações adicionais durante uma única ação, você pode resolvê-las em qualquer ordem. Caso queira, use a área do “diário” de suas folhas para anotar as ações ainda não usadas.
- Nas seções de cera, mel e framboesa, as últimas colheitas valem mais que as primeiras. Os pontos destas colheitas são cumulativos, ou seja, o valor maior não substitui os menores.
- Tulipas podem ser combinadas com o armário de tortas do Depósito para receber até 4 mercadorias quando você colher um pêssego.

REFERÊNCIA RÁPIDA

1) Fase de Planejamento: Role os dados e agrupe-os pelo valor. Posicione os grupos de dados no rondel de ações em ordem ascendente, começando com o espaço onde está a Fazendeira Edite e seguindo em sentido horário. Avance a Fazendeira Edite no sentido horário até o próximo espaço vazio.

2) Fase de Jardinagem: Na ordem de turno, cada jogador escolhe um dado disponível no rondel de ações e realiza a Ação de Jardim e a Ação do Rondel correspondente. Em seguida todos os jogadores realizam a ação de jardim e do rondel correspondentes ao menor dado remanescente no rondel.

- **Ação de Jardim:** Na zona do jardim indicada pelo dado, plante (preencha as caixas de baixo de até 2 plantas) ou regue (preencha a próxima caixa vazia de todas as plantas já plantadas).

- **Ação do Rondel:** Realize a Ação do Rondel indicada pelo espaço de onde o dado foi escolhido. Existem 5 Ações do Rondel diferentes.

3) Fase de Eventos: Todos os jogadores resolvem os efeitos do evento atual simultaneamente. O evento de cada rodada é indicado na trilha de rodada.