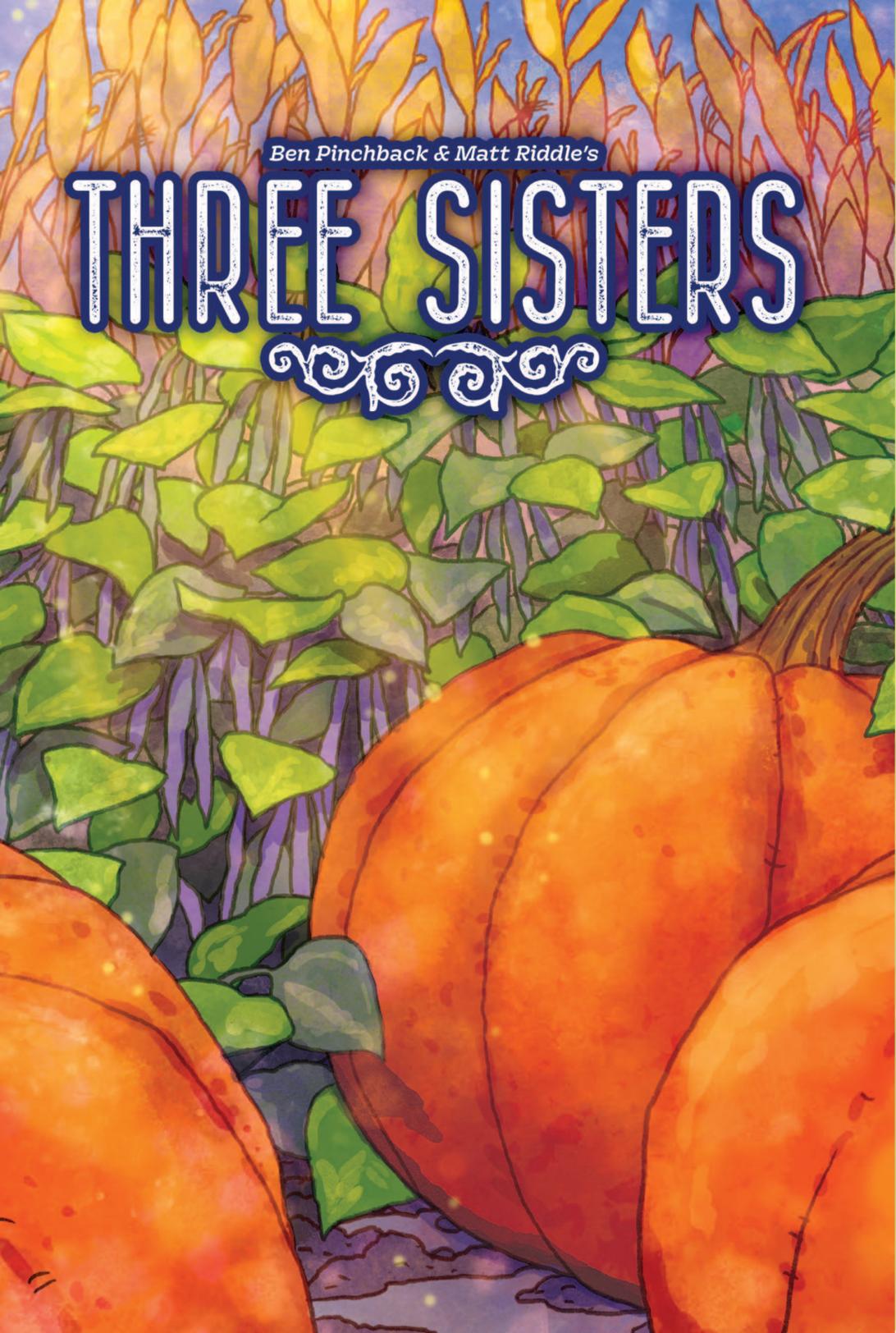


Ben Pinchback & Matt Riddle's

THREE SISTERS



介紹

後院的花園已經耕犁並且準備就緒。隨著時間的增長，天氣也越來越暖和。孩子們剛從營地回來，急切地想教你一種稱之為叫做“共伴栽培”的園藝方式。

幾個世紀以來，原住民一直採用這種技術來種植三種被稱為“三姐妹”的作物：玉米、豆類和南瓜。玉米提供了豆子攀爬所需的支架，豆科作物將氮氣從空氣中固定到土壤中提供養分，而南瓜創造了一個天然的植被環境，可以減少雜草並防止蟲害發生。

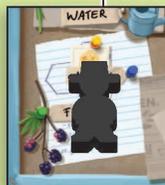
你的後院還包括多年生植物、果園，甚至還有一個蜂箱，可以為它們授粉提供幫助。嘗試運用工具填滿你的棚子，用堆肥滋潤你的花園。在管理你的莊稼和偶爾去農貿市場旅行之間，你的夏天將充滿活力。而你能種出城裡最好的花園嗎？

內容物

- 2 疊記分板（每疊 50x張）
- 1 個起始玩家指示物
- 1 個回合指示物
- 1 個農夫伊迪絲 Edith Pawn 標記
- 1 遊戲版圖
- 6 骰子

設置

- 1) 把遊戲版圖放置在桌子中央
- 2) 將回合指示物放置在回合軌上最開始的位置。
- 3) 將農夫伊迪絲放在標有金色圖釘的行動軌位置上。



- 4) 發給每位玩家一張完整的計分表（每種圖紙各一張）和一支鉛筆（遊戲未提供）。
- 5) 依照玩家人數創建一個骰池

- 2 玩家 = 4 骰子 
- 3 玩家 = 5 骰子 
- 4 玩家 = 6 骰子 

- 6) 隨機選取一位玩家，並給予起始玩家指示物（建議由最近耕種過的玩家優先）。



概述

在“三姐妹”遊戲中，您將從動作循環中選擇骰子，以便在您的後院採取行動。骰子的數值決定了您可以在花園中種植或澆水的位置，而骰子的位置決定了您可以採取的其他行動。

隨著您的作物成熟，您將收穫它們以獲得商品和積分。

從你工具棚裡的工具中解鎖獎勵、提前計劃回合結束事件，並在你後院的其他地方觸發完美的連動組合。

遊戲經過八輪後完成採收，將比較各位玩家的最終結果，看誰的園區收穫最大。

遊戲遊玩流程

遊戲進行八輪，每個遊戲輪中依序進行三個階段

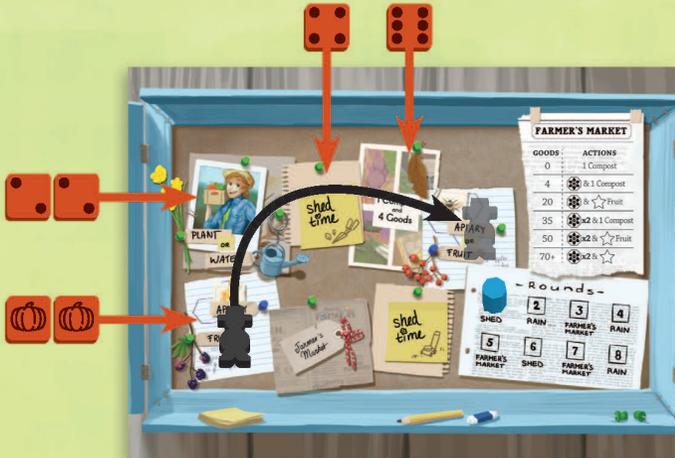
- 1) 規劃階段
- 2) 種植階段
- 3) 事件階段

1. 規劃階段

當前的起始玩家將全部的骰子一起擲出。按骰子的數值（即：全部的 1、全部的 2、全部的 3 依此類推）對骰子進行分組。

將骰子按升序放置在行動軌上：在有農夫伊迪絲的空間中放置數值最低的骰組，在下一個空間中順時針方向的下一個骰組，依此類推，直到所有骰組都已放置。

將農夫伊迪絲順時針繞著行動軌移動到最高骰組後方的下一個位置。



範例:在這個四人遊戲中，LJ 擲出所有六個骰子並按它們的數值分組。

最低組（兩個“1”）與農夫伊迪絲一起放在 **蜂巢或水果**。

第二組（兩個“2”）繼續放在 **種植或澆灌**。

第三組（一個“4”）放在 **工具棚**。

最後一組（一個“6”）使用 1 次堆肥和 4 個貨物。

然後 LJ 將 Farmer Edith 推進到另一個 **蜂巢或水果** 位置。

2. 種植階段

每個玩家從行動軌中選擇一個可用的骰子，並採取相應的**花園行動**和**標示行動**（以任何順序）。當前的起始玩家先選擇，然後其他玩家按順時針順序進行選擇。

一旦所有玩家都選擇了骰子並採取了相應的行動，所有玩家同時使用最低的剩餘骰子，同時採取相應的**花園行動**和**標示行動**（以任何順序）。

範例:

所有四名玩家都選擇並使用了他們的骰子後，行動軌上剩下兩個骰子：**種植或澆灌**的“2”和1個**1次堆肥和4個貨物**的“6”。

“2”是剩餘數值最低的骰子，因此所有四名玩家同時使用該骰子，使用“2”進行**花園行動**和**標示行動**。



花園行動

不同的骰子數值對應於不同的花園區域(1-6)。在骰子指示的區域進行您選擇的花園行動。

- **種植** - 在指定區域由底部往上，最多種植**2種**作物，將格子塗滿。
注意：在相鄰的玉米至少有兩格高之前，不能種植**豆科**作物。
- **澆灌** - 在指定區域內將**所有**已經種植作物的下一格空格塗滿。

注意：每畦玉米有四個格子高。豆子 2 格高，種植在玉米旁邊。
南瓜高度從 1 到 4 格不等，分佈在花園的外緣。

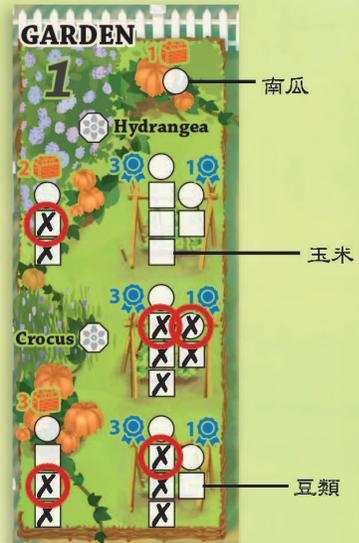
範例:

莉莉選擇了一個“1”的骰子，她決定進行**種植**。她還不能在花園中種植豆子，所以她種了一畦玉米和一畦南瓜。

思科也選擇了“1”的骰子，但他已經在花園內種植了一些作物，因此他決定改為**澆灌**作物。他給所有種植的作物澆水：兩畦南瓜、兩畦玉米和一畦豆子。



莉莉 - 種植行動



思科-種植或澆灌行動

行動軌動作

不同行動軌上的位置對應其相對的行動效果。由您選擇骰子的位置指示的效果進行動作。



- **種植或澆灌** – 在由骰子數值指示的區域內進行 種植動作 – 或 – 澆灌動作（參見花園行動，第 4 頁）。
注意：這個 種植或澆灌 動作是你對該骰子的花園行動的額外效果。
- **工具棚** – 填滿任何一個工具棚項目下的一個空格。
- **1 次堆肥和 4 個貨物** – 填滿任何一個堆肥項目下的一個空格 – 並且 – 貨物項目下的四個空格。
- **蜂巢或水果** – 填滿任何一個堆肥項目下的一個空格 – 或 – 任何一個水果項目下的一個空格
- **農夫市集** – 查閱農夫市集的價目表並根據您擁有的商品數量採取行動。

範例:

艾瑪從 工具棚 中選擇了一個骰子。對於她的行動軌動作，她可以填寫任何棚子下一個空框。她填寫砂鍋菜的第一個格子，總共有兩個空格子。填完第二個框後，艾瑪將在遊戲結束時解鎖砂鍋菜得分獎勵（每收穫兩畦豆子得一分）。



3. 規劃階段

所有玩家同時解決當前事件的影響。
每一輪所發生的事件都標示在輪軌上。



- **工具棚** – 進行一次 工具棚 的動作。
- **灌溉** – 在您的花園的所有區域進行澆水行動，從 1 區開始，到 6 區結束（參見花園行動，第 4 頁）。
- **農夫市集** – 查閱農買市場圖表並根據您擁有的商品數量採取行動。

事件解決後，回合結束。

將起始玩家標記傳遞到左側並推進圓形標記。然後進行下一輪。

如果這是遊戲的第 8 輪，則遊戲結束。

遊戲結束

八回合結束後，遊戲結束。玩家們現在比較他們的最終得分。

為了確定最終分數，每位玩家都會查看他們的計分表並在以下類別中合計他們的分數：

- **花園** – 為採收作物計分。每畦玉米值 3 分，每畦豆子值 1 分。
南瓜不計分。
- **多年生植物** – 計算已完成多年生植物的得分。
- **養蜂場** – 為蜂巢計分。
每個收穫的蜂蠟都值得列出的積分（2/2/5 分），每個收穫的蜂蜜都值得列出的積分（5/5/8 分）。一個分裂的蜂巢值 3 分。
- **水果** – 收穫水果的得分。
每個蘋果值 3 分，每個黑莓值 2 分，一些覆盆子值列表（1/2/3 分）。
桃子不計分。
- **工具棚** – 計算已完成工具棚項目的得分。

得分最多的玩家贏得比賽！如果平手，花園得分最多的玩家獲勝。

FINAL SCORE	Garden	30
	Perennials	11
	Apiary	-
	Fruit	15
	Shed	21
	Total	77

如果仍然打成平局，請平手的玩家掄起手邊的乾草又打一架... 或者不情願地享受他們共同的勝利。

範例:

LJ 在比賽結束時計算他的最終得分。他的花園得分 30 分，多年生植物得分 11 分，養蜂場得分 0 分，水果得分 15 分，棚子得分 21 分。他的最終得分是 77 分。

農夫市集

當您造訪農夫市集時，通過對應的的行動軌行動或經由解決相應的事件，將您的貨物總數與標示在遊戲板上的農夫市集圖表進行比較。

該圖表有六行。每行均表示一定數量的貨物和特定的動作。
找到您已達到或超過的最高貨物總數那行，並針對該行執行行動。
如果可以進行多個行動，您可以按任意順序執行它們。

- 0+ 貨物 = 獲得 1 份堆肥獎勵
- 4+ 貨物 = 執行 1  常規行動並獲得 1 堆肥獎勵
- 20+ 貨物 = 執行 1  常規行動並獲得 1★水果行動
- 35+ 貨物 = 執行 2  常規行動並獲得 1 堆肥獎勵
- 50+ 貨物 = 執行 2  常規行動並獲得 1★水果行動
- 70+ 貨物 = 執行 2  常規行動並獲得 1★獎勵行動

花園

花園內的作物從下到上依次填滿。當您採取種植行動時，請填滿指定區域中最多兩個未種植作物的底部空格。當你採取澆灌行動時，填滿指定區域內所有種植作物的下一個空格。



當您填滿作物的圓圈時，您就可以收穫了該作物了。有些作物會提供你在收穫時立即獲得的好處，而有些作物在收穫後會在遊戲結束時獲得積分。

- 玉米 - 每個花園區可以收穫 3-5 畦的玉米。
每收穫一畦玉米在遊戲結束時得 3 分。
- 豆類 - 每個花園區可以收穫 3-5 畦的豆子。
每收穫一畦豆子在遊戲結束時得 1 分。
在相鄰的玉米至少有填滿兩個空格之前，不能種植豆子。
- 南瓜 - 每個花園區可以收穫 1-3 畦南瓜。
當你收穫南瓜時，獲得所列貨物（1/2/3 貨物）。
當你收穫兩畦相鄰的南瓜時，執行它們之間顯示的常規行動。

範例:

當莉莉在該區域進行澆灌行動時，她會填滿幾種不同作物的圓圈，並收割它們。收穫的玉米和豆子將在遊戲結束時計分，而收穫的南瓜則立即提供貨物。因為這兩畦相鄰的南瓜現在已經收穫，莉莉採取了它們之間的常規行動。是一種番紅花多年生植物，所以她將下一個空的番紅花空格塗滿。



🌸 多年生植物

多年生植物按順序從下到上塗滿。

當您採取常規行動時，請依照順序塗滿下一個空框。

獎勵行動也可以使用在多年生植物。

當您填滿某些空格時，您將獲得可以立即使用的額外行動或適用於遊戲接下來部分的持續獎勵。

所有完成的多年生植物都會在遊戲結束時獲得積分。

注意: 鳶尾花 (Iris) 和郁金香 (Tulip) 具有持續性的效果。

由獲得較高的獎勵取代較低的獎勵。



郁金香 Tulip

- 進行一次水果行動。
- 當你收穫一個桃子時，獲得 2 個貨物。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 當你收穫一個桃子時，獲得 3 個貨物。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 遊戲結束時每個收穫的水果得 1 分。

繡球花 Hydrangea

- 進行一次蘋果行動。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 進行一次黑莓行動。
- 進行一次覆盆子行動。
- 進行一次桃子行動。
- 遊戲結束時獲得 7 分。

鳶尾花 Iris

- 獲得 1 份推肥。
- 你可以在種植或澆水時將骰子值調整 +1/-1
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 你可以在種植或澆水時將骰子值調整 +2/-2
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 遊戲結束時獲得 12 分。

風信子 Hyacinth

- 獲得 2 個貨物。
- 獲得 2 個貨物。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 獲得 2 個貨物。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 遊戲結束時獲得 10 分。

番紅花 Crocus

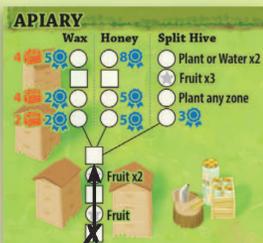
- 獲得 2 份推肥。
- 獲得 1 份推肥。
- 獲得 1 份推肥。
- 獲得 2 份推肥。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 遊戲結束時獲得 6 分。

水仙花 Daffodil

- 進行一次工具棚行動。
- 沒有獲得行動或獎勵。
- 進行一次工具棚行動。
- 進行一次工具棚行動。
- 進行一次工具棚行動。
- 遊戲結束時獲得 4 分。

養蜂場 Apiary

養蜂場按順序從下到上塗滿。當您採取養蜂場行動時，請依照順序塗滿下一個空框。獎勵行動也可以使用在養蜂場。



當您填滿主蜂場部分的最後一個空格時，將解鎖三個新的區域。這些新的區域仍然必須從下到上塗滿，但您可以根據自己的喜好加工您的養蜂場類型。

當您在加工廠中空格時，將會收穫蜂蠟/蜂蜜或獲得立即採取的額外行動。

最後收穫的所有蜂蠟/蜂蜜在遊戲結束時都將獲得分數。

- **主蜂場** – 當你填滿一個空格時，依據指示執行 1 或 2 次水果行動。
- **蜂蠟** – 可以收穫 3 次蜂蠟。
當你收穫蜂蠟時，獲得 2/4/4 個貨物。
遊戲結束時為每個收穫的蜂蠟值 2/2/5 分。
- **蜂蜜** – 可以收穫 3 次蜂蜜。遊戲結束時為每個收穫的蜂蜜值 5/5/8 分。
- **子蜂場** – 填滿時獲得所列獎勵：
 - 遊戲結束時獲得 3 分。
 - 在您選擇的區域採取種植行動。
 - 進行三次水果行動。
 - 在您選擇的區域進行二次水果 和/或 灌溉行動。
 可以選擇在同一區域或不同區域進行。

範例: Cisco 已經完成了他養蜂場區的主蜂場，因此他可以擴建三個新部分。在他的下一個養蜂場行動中，他決定填充蜂蜜部分的第一個格子，獲得的蜂蜜將在遊戲結束時計分。隨著未來的養蜂場行動，他可以再次選擇獲得蜂蜜、蜂蠟或擴建子蜂場。



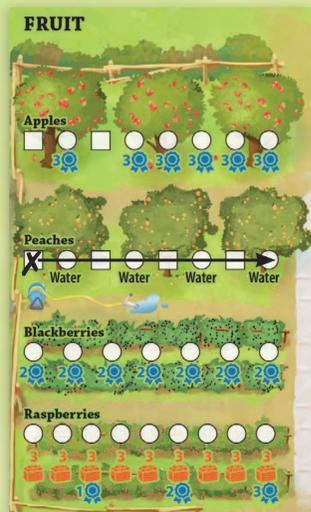
水果 FRUIT

水果列按照順序由左而右依次填滿。當你採取水果行動時，任意填滿一個水果列的下一個空格。某些水果行動必須在指定時用於特定的水果列。獎勵行動也可以使用在水果列。

當您在水果列中填滿空格時，您會收穫這些水果。有些水果會在收穫時提供額外的行動，有些會立即獲得的商品，有些水果會在遊戲結束時獲得分數。

您還可以藉由採收水果，從計分表的其他部分觸發並獲得持續性的效果。

- **蘋果 Apples** – 可以收穫 6 個蘋果。
遊戲結束時每個收穫的蘋果得分 3 分。
- **桃子 Peaches** – 可以收穫 4 個桃子。
當你收穫一個桃子時，在你選擇的區域進行一個灌溉行動。
- **黑莓 Blackberries** – 可以收穫 7 個黑莓。
遊戲結束時每個收穫的黑莓得分 2 分。
- **覆盆子 Raspberries** – 可以收穫 9 個覆盆子。
每當收穫一個覆盆子時，獲得 3 個貨物。
某些覆盆子在遊戲結束時得分 (1/2/3 分)。



工具棚 SHED

工具棚列表按照順序由左而右依次填滿。當你採取工具棚行動時，任意填滿一個工具棚列表的下一個空格。獎勵行動也可以使用在工具棚列表。

當您塗滿一個工具棚選項的圓圈時，您就完成了該項目。許多工具棚物品都能提供持續性獎勵，當你完成它們時便會解鎖，一旦完成，大多數工具棚物品會在遊戲結束時獲得分數。

• 梅森罐子 Mason Jars -

當你收穫一個黑莓時，獲得 1 個貨物。
遊戲結束時獲得 1 分。

• 通風櫥櫃 Pie Safe -

當你收穫一個蘋果或桃子時，獲得 1 個貨物。遊戲結束時得 3 分。

• 鏟子 Shovel -

任何時候，你都可以花費 3 份堆肥來採取獎勵行動。遊戲結束時得 1 分。

• 水果碗 Fruit Bowl -

遊戲結束時根據您收穫的不同種類的水果數量計分：1/2/3/4 種不同水果獲得 1/4/7/10 分。

• 雨桶 Rain Barrel -

每次下雨後，在您選擇的區域內進行 1 次灌溉行動。遊戲結束時得 2 分。

• 砂鍋菜 Casserole Dish -

遊戲結束時每收穫 2 個豆子得 1 分。

• 花式磁磚 Fancy Labels -

當您到訪農夫市集時，進行額外的常規行動。

• 蜂巢工具 Hive Tool -

當你採取番紅花行動時，也進行養蜂行動。

• 乾草叉 Pitchfork -

當你採取繡球花行動時，獲得 1 份堆肥。

• 園藝修剪剪 String Trimmer -

遊戲結束時得 6 分。

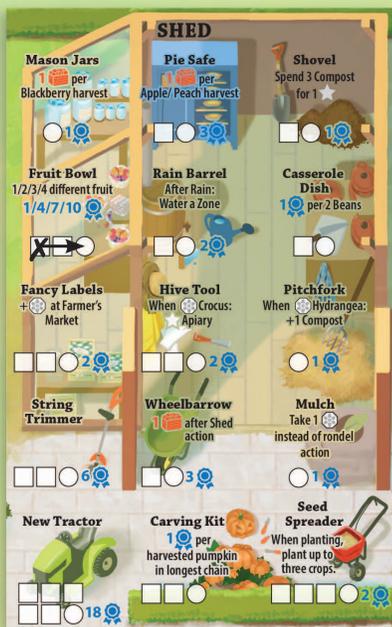
• 獨輪手推車 Wheelbarrow -

當你採取工具棚行動時，獲得 1 份貨物。

• 覆蓋物 Mulch -

你可以放棄一個行動軌動作，改為進行一次常規行動。

遊戲結束時得 1 分。



- 閃亮的新拖拉機 **Shiny New Tractor** – 遊戲結束時得 18 分。
- 南瓜雕刻套組 **Pumpkin Carving Kit** – 遊戲結束時，您收穫最長的南瓜鏈中的每個南瓜都得 1 分。
- 播種機 **Seed Spreader** – 當你採取種植行動時，在該區域種植最多 3 種作物（而非2種）。遊戲結束時獲得 2 分。

📦 貨物軌 **GOODS TRACK**

開始遊戲時你從沒有任何貨物。當您獲得貨物時，請在貨物軌上填滿指示數量的箱子。始終從左到右，從上到下填滿格子。

當您在貨物軌上塗滿一顆星星時，您將獲得**立即使用**的獎勵行動。你可以使用在多年生植物、養蜂場、水果或工具棚的任何地方塗滿下一個空格。獎勵行動**不能**在花園中使用！

您當前擁有的貨物數量決定了您在到訪農夫市集時獲得的行動。



範例:

艾瑪剛剛收穫了一個覆盆子 (+3 商品)，因此她在貨物軌塗滿了接下來的 3 個空格。其中一個空格是星星！她立刻在養蜂場使用這個獎勵行動來收穫蜂蠟 (+4 貨物)，因此她又在貨物軌上塗滿接下來的 4 個空格。如果這跨越另一個星星，艾瑪將再次獲得另一個獎勵行動。

🗑️ 推肥軌 **COMPOST TRACK**

開始遊戲時你從沒有任何堆肥。當您獲得堆肥時，請在堆肥軌上填滿指示數量的箱子。始終從左到右，從上到下填滿格子。

當您種植或灌溉時，您可以使用堆肥將骰子值調整 +1/-1，以針對不同的花園區域。您可以在一個骰子上花費多個堆肥。使用時將填滿的堆肥格劃掉。

調整時，骰子數值可以從“6”到“1”，反之亦然。如果您的行動動作是種植或灌溉，則調整後的骰子值必須應用於您對該骰子採取的兩個動作。



範例:

LJ 真的想在第 3 區替作物灌溉，但輪到他選擇時，唯一可用的骰子是“5s”和“6s”。幸運的是他有足夠的堆肥。他選擇了一個“5”並花費了兩個堆肥來調整骰值兩次將骰值調整為“3”，LJ 可以在 3 區替作物澆水了。

單人模式

當您在當地花園種植莊稼時，您必須盡量避免農夫伊迪絲對你的干擾。雖然她內心是善良的，但她對你的努力過於干涉卻會讓你失去園藝界的聲望！

設置

依照正常模式設置遊戲，但使用遊戲板繪製有單人模式  那面。創建一個由四個骰子組成的池（如在兩人遊戲中一般）。自己拿取一個記分表，但農夫伊迪絲不需要她的記分錶。您將不需要起始玩家標記。

遊戲流程

單人遊戲正常進行八輪。每輪各階段的變化如下所述。

1. 規劃階段

完全按照多人遊戲中的方式執行此階段。

2. 種植階段

你和農夫伊迪絲各選擇兩個骰子，交替順序（A、B、A、B）。

你是奇數輪的起始玩家，農夫伊迪絲是偶數輪的起始玩家。



當農夫伊迪絲拿她的第一個骰子時，她總是從養蜂場或水果空閒中選擇一個帶有金色圖釘（若有）的骰子。否則，她會從那裡順時針方向選擇下一個可用的骰子。

最先拿到第二個骰子的玩家，必須選擇剩餘骰數最低的骰子，另一位玩家拿取剩餘的那個骰子。

3. 事件階段

你解決了當前事件的影響，但農夫伊迪絲忽略事件的影響。

農民伊迪絲行動

當農夫伊迪絲選擇一個骰子並採取相應的動作時，她總是先進行花園行動，然後再進行行動軌動作。當她採取行動時，她會在你的記分表上劃掉各種東西，這使你之後無法使用這些空格。

花園行動

農夫伊迪絲根據價值指示在花園內劃掉一種作物。

她基於優先邏輯選擇作物：南瓜（從最高到最低）> 玉米（由你選擇）> 豆類（由你選擇）。她不會砍掉你已經種下的作物。如果你已經在整個區域都種植了所有的作物，她會略過不行動。

行動軌動作

農夫伊迪絲依據放置骰子的行動軌空間標示的動作在你的記分表上劃掉了一些東西。

- **種植或灌溉** – 農夫伊迪絲在花園內劃掉了由骰值指示的一種作物。

注意：這個行動軌動作是她對該骰子額外的花園行動。

- **工具棚時間!** – 農夫伊迪絲劃掉了一件工具棚物品。

她選擇刪去的項目是根據行動空間的圖標（剪刀或割草機）和骰子的數值所決定。她不會刪去你已經完成的工具棚項目。如果你已經完成了選擇的工具棚項目或者她已經劃掉過了，就會略過不行動。

- **工具棚 A (剪刀)** – 梅森罐子 (1), 通風櫥櫃 (2), 鏟子 (3), 水果碗 (4), 雨桶 (5), 砂鍋菜 (6)
- **工具棚 B (割草機)** – 花式磁磚 (1), 蜂巢工具 (2), 乾草叉 (3), 園藝修枝剪 (4), 獨輪手推車 (5), 覆蓋物 (6)
- **1 次堆肥和 4 個貨物** – 伊迪絲在貨物軌上劃掉了下一個可用的獎勵行動。當您在貨物軌上塗到這個格子時，您必須跳過此格。
- **蜂巢或水果** – 伊迪絲在兩個部分中選擇一個，並在該部分中劃掉一個空格子。她選擇的部分取決於哪個部分在行動位置上標有藍色圖釘。她選擇的空格子是基於骰子的數值。如果所選部分沒有有效的空格子，則她略過不行動。
 - **養蜂場** – 最上層的蜂蜜 (1-2)、最上層的蜂蠟 (3-4)、最上層的子蜂場 (5-6)。
 - **水果** – 最右邊的蘋果 (1 - 2)、最右邊的桃子 (3)、最右邊的黑莓 (4 - 5)、最右邊的覆盆子 (6)。
- **農夫市集** – 伊迪絲劃掉了一個多年生植物最上面的空格子。她根據骰子的數值選擇多年生植物：鬱金香 (1)、繡球花 (2)、鳶尾花 (3)、風信子 (4)、番紅花 (5) 或水仙花 (6)。如果所選的多年生植物沒有空格子，則她略過不行動。

遊戲結束

比賽照常在八輪後結束。

計算您的最終分數並將其與圖表進行比較，以確定您的園藝生涯的成果!

分數	園藝成就
0-39	下次你的運氣會更好!
40-49	你準備好參加縣市農夫市集了!
50-64	您的技術為您贏得了藍絲帶!
65-79	你被加冕為洲際冠軍!
80-99	你成為知名網紅了!
100+	您成立了自己的電視頻道!

天氣擴充

天氣擴充引入了從一輪到下一輪的天氣效果，增加了另一層戰術決策。
此擴展在 motorcitygameworks.com 上數量有限。

設置

將天氣版圖放置在遊戲板上方。

將天氣標記放在天氣圖塊上 起霧 的位置上。

進行遊戲

天氣版圖有六個編號的空格，每個空格對應不同的天氣效果。

天氣標記的位置指示當前天氣效果，影響所有玩家（見下表）。

在每一輪結束時，將天氣標記移動到與行動軌上剩餘數值最高骰子匹配的空間。
注意：在單人模式下，將天氣標記移動到與最後選擇的骰子匹配的空間。

範例:

回合結束時，剩下兩個骰子：“2”和“6”。

因為剩餘的最高骰子是“6”，所以天氣標記移動到有風的空間。在接下來的一輪中，大風天氣將生效。



天氣型態	天氣造成的影響
1) 起霧	沒有影響
2) 閃電	玩家本輪不能採取 澆灌行動，無論來源如何。 此限制不影響下雨事件。
3) 寒冷	玩家本輪不能採取 養蜂行動，無論來源如何。
4) 多雲	玩家在本輪開始時採取一個免費的 常規行動。 這種影響發生在 規劃階段 之前。
5) 炎熱	在這一輪收穫水果時，玩家可以獲得一個額外的貨物。
6) 潮濕	本輪種植農作物時，玩家必須在指定區域旁邊種植一種農作物。

關於共伴栽培 **COMPANION PLANTING**

共伴栽培：一起種植某些互惠互利的作物的栽培方式 - 一種農業耕作方式，在北美各地的花園中被廣泛使用並因其效率和生產力而受到讚譽，它的根源最初可以追溯到數千年前原住民種植在這片土地上的莊稼。

共伴栽培最著名的做法是“三姐妹”方法，我們的遊戲就是由此而得名。玉米、豆科作物和瓜類（通常是南瓜）是在成長過程中互相照顧的“三姐妹”。

玉米稈為豆類攀爬提供了支撐，豆科作物將氮氣固定在土壤中形成氮肥滋養玉米，而南瓜的大葉藤蔓提供了一個很好的植被覆蓋物，可以保護一切免受雜草的侵害。這種種植方法在中美洲國家中尤為突出，甚至被幾個土著部落和原住民視為一種神聖的做法。

雖然《三姐妹》中的遊戲玩法並不關注共伴栽培的歷史根源，但我們特別感謝我們的敏感讀者，他們幫助確保該遊戲在不佔用或利用他們的文化的情況下欣賞土著人民及其影響力。我們非常感謝幫助這個項目的兩位出色的原住民顧問：

Ray St. Clair

White Earth Chippewa,
Eagle clan, MN
Anishinaabe

Beatrice Menase' Kwe Jackson

Tsimphean/Nicola Anishinaabe
Three Fires Midewewin Lodge
Bealivetraditions.com

To learn more about Indigenous peoples and their traditions, practices, and concerns related to food sovereignty, we highly recommend visiting (and supporting) the following organizations:

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

CREDITS

Game Design: Ben Pinchback and Matt Riddle

Illustration: Marlies Barends and Beth Sobel

Graphic Design: Chris Kirkman

Editing: Dustin Schwartz



繁體中文規則翻譯：
發條兔子 Shih-Yao (台灣)

Playtesting: David Studley, Matt Kruse, Dan Cunningham, Andrew Bucholtz, Sarah & Will Reed, Jamie Utley, Brad Bachelor, Don and Kate Liles, Peter McOwen and others we have surely left out due to poor record keeping and we apologize profusely.

Special Thanks: Adam Hill and Corey

“Motor City Gameworks”, the Three Sisters game concept, logo, and all art contained within are © 2021 Motor City Gameworks. All Rights Reserved.



釋疑

- 鳶尾花獎勵的作用與堆肥的作用相同。
您可以使用堆肥和鳶尾花獎勵來調整同一個骰子的數值。
- 當您在單個行動中獲得多個額外動作時，您可以按任意順序解決這些額外動作。如果您願意，可以使用記分表的“日誌”區域來跟踪您未使用的操作。
- 在蜂蠟、蜂蜜和覆盆子部分，後期收穫的價值高於早期收穫。這些收穫的點值是累積的；較高的值不會取代較低的值。
- 收穫桃子時，鬱金香可與棚屋中的餡餅組合獲得最多 4 件商品。

快速指引

1) 規畫階段:

擲骰子並按擲出的值對它們進行分組。從農夫伊迪絲棋子所在的空間開始，順時針方向移動將骰子組按升序放置在行動軌上。將農夫伊迪絲棋子順時針推進到下一個空白區域。

2) 種植階段:

依次，每個玩家從行動軌中選擇一個可用的骰子，並採取相應的花園行動和標示行動。然後所有玩家同時使用剩餘骰子中的最低數值進行相應的花園行動和標示行動。

- **花園行動:** 在骰子指示的花園區域中，種植植物（最多塗滿兩種作物的底部空格）或澆灌（塗滿所有種植作物的下一個空格）。
- **標示行動:** 採取由您選擇骰子的空間指示的標示行動。
有五種獨特的標示行動。

3) 事件階段: 所有玩家同時解決當前事件的影響。

每一輪的事件都標示在回合輪軌上。