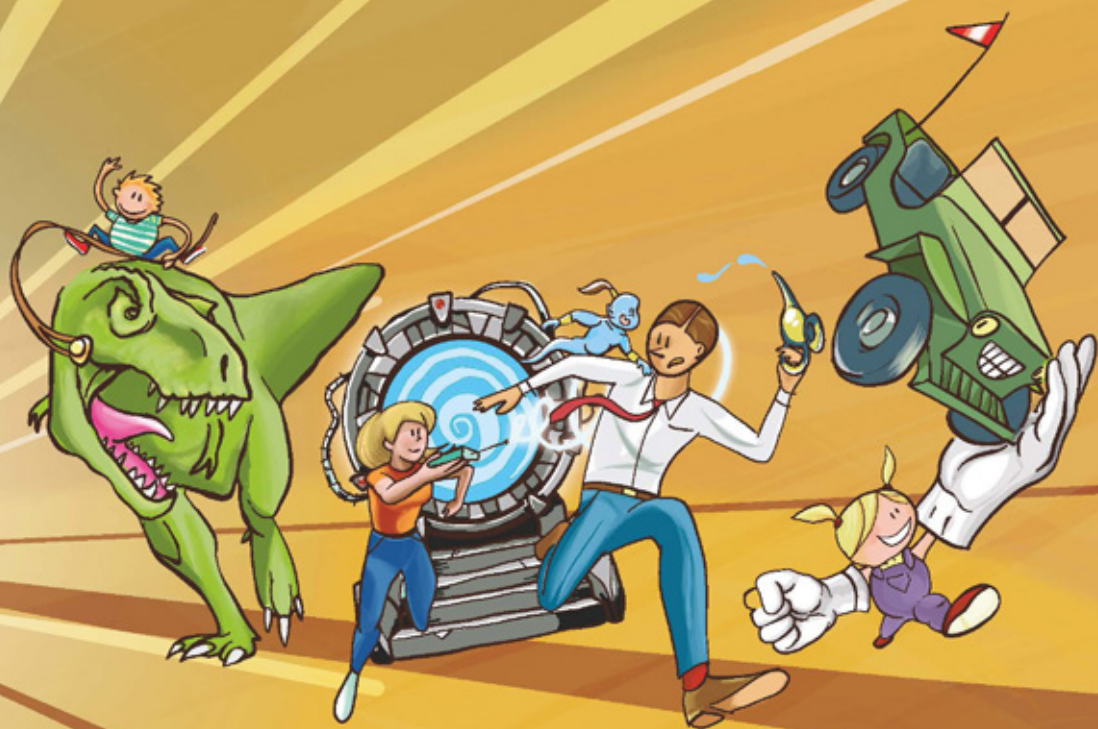


# Tres Deseos



MANUAL DE REGLAS  
RULE BOOK

UN JUEGO DE LORENZO TARABINI CASTELLANI



## CONTENIDO

- 1 tablero
- 110 cartas de deseos
- 48 cartas de apuesta
- 1 carta de turno
- 16 diamantes de apuesta
- 8 peones de colores
- Manual

## PREPARACIÓN

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Baraja las cartas de deseos y colócalas al lado del tablero. Cada jugador coge:

- 6 cartas de apuestas, una roja y una verde, de los deseos I, II y III.
- 2 diamantes de apuesta.
- Un peón de un color que lo definirá durante toda la partida.

Pon los peones en la casilla 0 (meeple) del tablero de puntuación.

Elegid al azar el jugador inicial que recibe la carta de turno ilustrada con una lámpara (que llamaremos solo lámpara de aquí en adelante).

## OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el que consiga más puntos. Los puntos se obtienen acertando las preferencias de los otros jugadores.







## DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos. Cada turno se desarrolla en 4 pasos:

1. Tres Deseos
2. Apuestas
3. Preferencias
4. Puntos

### 1. Tres Deseos

El jugador con la lámpara roba 3 cartas de deseos y las pone sobre el tablero. Cada deseo tiene que estar claramente identificable por un número I, II y III. Luego lee los deseos y explica cómo los interpreta.

**¡Atención! ¡Cada carta de deseo tiene que ser interpretada de la forma más maravillosa posible para el jugador y no puede expresar preferencia sobre los deseos en este momento!**

### 2. Apuestas

Todos los jugadores (a excepción del jugador con la lámpara) intentan adivinar las preferencias del jugador de turno, colocando en secreto sus cartas de apuesta delante de cada uno y boca abajo. Cada jugador ha de colocar una carta de apuesta roja indicando el número de deseo que cree que menos le gusta al jugador con la lámpara y una verde para el deseo que cree que más le gusta. Si un jugador lo desea, puede jugar 1 diamante de apuesta. Simplemente tiene que decir "juego el plus" y poner el diamante encima de sus cartas de apuesta.

### 3. Preferencias

El jugador con la lámpara ahora tiene que expresar sus preferencias colocando sus cartas de apuestas boca arriba sobre el deseo escogido. En particular pondrá:

- La carta de apuesta verde sobre el deseo que más le guste.
- La carta de apuesta roja sobre el deseo que menos le guste.

**¡Atención! Hay que colocar ambas cartas de apuesta y ponerlas sobre cartas distintas. Luego podrá justificar su decisión si lo desea o es preguntado, pero no la podrá cambiar.**

### 4. Puntos

Finalmente los jugadores descubren sus apuestas y el jugador con la lámpara asigna los puntos. Se recomienda asignar los puntos en orden según la aguja del reloj.

Los jugadores que han apostado reciben:

- 1 punto para cada apuesta correcta.
- 2 puntos adicionales si un jugador ha jugado el diamante de apuesta y ha acertado las 2 apuestas (verde y roja).

El jugador con la lámpara recibirá 1 punto por cada jugador que haya adivinado las 2 apuestas.

Los diamantes de apuesta jugados se retiran y se devuelven a la caja.



**¡Atención! Un jugador que ha jugado el diamante de apuesta y ha acertado las 2 apuestas ganará 4 puntos: 2 puntos por las apuestas más 2 puntos por el diamante de apuesta.**

**¡Atención! Si un jugador ha jugado el diamante de apuesta pero ha adivinado solo 1 apuesta o ninguna, no recibirá puntos adicionales. El diamante de apuesta se gastará de todas formas y se devolverá a la caja.**

### **Ejemplo: cómo asignar los puntos**

Los 3 deseos de Sofía son: (I) Viaje Espacial, (II) Excalibur y (III) Murciélago Doméstico. Sofía ha puesto la carta de apuesta verde (que indica el deseo que prefiere) sobre el (III) Murciélago Doméstico y la carta de apuesta roja (que indica el deseo que le gusta menos) sobre el (I) Viaje Espacial.

Se descubren las apuestas.

Mylena ha acertado sus dos apuestas y recibe 2 puntos. Ha jugado también el diamante de apuesta y recibe 2 puntos adicionales. En total Mylena consigue 4 puntos.

Alessandra se ha equivocado en ambas apuestas y no recibe puntos.

Elisa ha acertado la apuesta verde y se ha equivocado en la roja. Ella ha jugado el diamante de apuesta pero como no ha acertado ambas apuestas no recibe puntos adicionales. En total Elisa solo recibe 1 punto (por haber acertado la apuesta verde).

En este turno Sofía recibe 1 punto porque Mylena ha acertado sus 2 apuestas.

Al final del turno, el jugador con la lámpara se queda con la carta de deseo preferida (este deseo se hará realidad si el jugador gana el juego) y descarta las otras 2. Luego entrega la lámpara al jugador de su izquierda y se comienza un nuevo turno.

## **DURACIÓN DEL JUEGO**

La duración del juego depende del número de jugadores. Una ronda se completa cuando todos los jugadores han tenido la lámpara 1 vez.

Con 3 y 4 jugadores, se jugarán 3 rondas completas, es decir, todos los jugadores han tenido la lámpara 3 veces.

Con 5 y 6 jugadores, se jugarán 2 rondas completas.

Con 7 y 8 jugadores, se jugará 1 ronda completa.

## **FIN DEL JUEGO**

El juego termina cuando se han jugado todas las rondas. El jugador con más puntos gana el juego. ¡El genio le concederá sus deseos!

**Atención! Los diamantes de apuesta que no se hayan gastado no valen puntos.**





## MATERIALS

- 1 scoring board
- 110 wish cards
- 48 betting cards
- 1 turn card
- 16 betting diamonds
- 8 colour meeples
- Manual

## PREPARATION

Shuffle the wish cards. Put the scoring board in the middle of the table. Every player takes

- 6 betting cards, one red and one green, for I, II and III wishes.
- 2 betting diamonds.
- 1 colour meeple which will define each player during the game.

Players put their colour meeple on the box 0 of the scoring board. Unused betting cards, betting diamonds and meeples are returned to the box. Select randomly the starting player and give him the turn card.

## GOAL OF THE GAME

The winner is the player who scores more points. Points are given by guessing the preferences of the player with the turn card.





## GAME DEVELOPMENT

The game runs over several "turns". Every turn is composed by 4 steps:

1. Reveal Wish Cards
2. Place Bets
3. Express Preference
4. Assign Points

### 1. Reveal Wish Cards

The player with the turn card draw 3 wish cards and put them below the scoring board. Every wish shall will be clearly identifiable by a number I, II or III. He reads the cards and explains them if necessary.

**Attention! Every card shall be interpreted in the most marvelous way. The player is not allowed to express any preference on the cards at this point.**

### 2. Place Bets

All the player (except the one with the turn card) try to guess the preferences of the one with the turn card, placing secretly their betting cards in front of them and face down. Each player has to place a red betting card with the number of the less favorite wish of the player, and a green one with the number of the favorite wish of the player.

If the player wants it, he can play 1 betting diamond. He just has to say "I play a plus" and place the diamond above his betting cards.

### 3. Express Preference

The player with the turn card now has to express his preferences placing his betting cards face up above the chosen wish. He will particularly put:

- The green betting card above the favorite wish
- The red betting card above the less favorite wish

**Attention! The player has to place both betting cards and put them above different wishes. He can justify his decision if necessary, but he cannot change it.**

### 4. Assign Points

Finally, the players show up their bets and the one with the turn assign the points. We recommend assign the points in order according to the clockwise.

The players receive:

- 1 point for each right guessing
- 2 additional points if a player uses a betting diamond and guess both bets (red and green).

The player with the turn receive 1 point for each player that guesses both bets.

The used betting diamonds are retired and returned to the game box.

**Attention! A player who plays a betting diamond and hit the 2 bets will win 4 points: 2 points for the bets and 2 additional points for the betting diamond.**





**Attention!** If a player plays a betting diamond but guesses just 1 bet or none, he will not receive additional points. The betting diamond will be considered used anyway and returned to the game box.

#### **Example: how to assign points**

The 3 Sofia wishes are: (I) Space Trip, (II) Excalibur and (III) Domestic Bat. Sofia has placed the green betting card (the favorite wish) above (III) Domestic Bat and a red betting card (the less favorite wish) above (I) Space Trip.

Bets are shown.

Mylena has guessed both bets and receives 2 points. She also has played the betting diamond and receives 2 additional points. In total, Mylena wins 4 points.

Alessandra has failed both bets and receives no points.

Elisa has guessed the green wish but she has failed the red one. She has played the betting diamond but, as she has not guessed both bets, she does not receive any additional point. In total, Elisa receives just 1 point (for guessing the green bet). In this turn, Sofia receives 1 point because Mylena has guessed her 2 bets.

At the end of the turn, the player with the turn card takes his favorite wish (this wish will come true if the player wins the game) and discards the other 2. Then he gives the turn card to the player on his left and a new turn starts.

#### **DURATION OF GAME**

The duration of the game depends on the number of players. A full round is completed when all of the players has had the turn card once.

With 3 and 4 players, 3 full rounds will be played. That is, all of the players will have the turn card thrice.

With 5 and 6 players, 2 full rounds will be played.

With 7 and 8 players, 1 full round will be played.

#### **END OF THE GAME**

The game will end when all the players play their turns. The player with more points wins the game. The genius will grant his wishes!

**Attention! The unused betting diamonds will not score points.**

---

*El autor quiere dar las gracias a su maravillosa esposa Mylena Agurto y sus creativas hijas Sofía, Elisa y Alessandra, al incansable editor Ramón González, a los fantásticos Edgar Milic y Lucía Pedretti y sus hijos Valeria, Stefano y Leo, a la querida familia en Italia, Suiza y Chile, al insuperable club madrileño Da2 y su presi Maykel Pérez, a los sabios Paco Gurney, Julio Giménez, Jorge González y Jesús Gómez, a los superexpertos de "juegos family" Alberto Allaro, Marta, Víctor y Cristina, al genial Mario Gómez Gálvez y sus hijos Ana y Daniel, a la Gran asociación LUDO y su secretario Alfonso G. Rueda, al gurú de la ludomatemática Paco Gómez y sus hijos Héctor y Claudia, a los maestros Alfredo Berni y Carlo A. Rossi y a todos los amigos que han ayudado a Tres Deseos.*

# Tres Deseos

Estáis en una excursión muy especial por el desierto; aventuras, pirámides, camellos, esfinges... Caminando cerca de una pirámide ¡encuentras una lámpara mágica!. Os miráis entre asombro y risas nerviosas mientras limpias la lámpara. De repente un pequeño genio azul aparece de la nada en tu hombro.

*“¡Era hora que alguien me encontrara!”*

*“¿Tengo derecho a 3 deseos?” Preguntas con entusiasmo.*

*“No exactamente ... todos tendréis que escoger entre 3 deseos, peero... yo propondré los deseos, y solo uno de vosotros obtendrá el suyo.”*

*“¿Quien?” Preguntáis al unísono.*

*“El que gane el juego de los tres deseos. ¿Queréis jugar?”*

**Contenido:** 1 tablero, 110 cartas de deseos, 48 cartas de apuesta, 1 carta de turno, 16 diamantes de vidrio, 8 peones de colores y manual.



©2019 EL TROQUEL.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. WWW.ELTROQUEL.ES. ADVERTENCIA: ESTE JUEGO DE MESA NO ES UN JUGUETE. CONTIENE PIEZAS PEQUEÑAS QUE PUEDEN SER INGERIDAS POR NIÑOS.

ALL RIGHTS RESERVED. WWW.ELTROQUEL.ES. WARNING: THIS BOARD GAME IS NOT A TOY. IT CONTAINS SMALL PIECES THAT CAN BE INGESTED BY CHILDREN.

