

Girasoles

Por Miguel Perotti
miguelperotti@gmail.com

Eurogame ligero-medio
Familiar / Casual



2-4



+8



30-45m

Complejidad: 2,5
Estrategia: 4
Suerte: 2
Interacción: 3

En **Girasoles**, cada persona cultiva su propio jardín en un tablero compartido, plantando girasoles que deben orientarse hacia el sol para producir pipas, que otorgarán puntos de victoria. Pero **el sol se mueve**, y con él cambian las oportunidades durante la partida. Es importante planificar bien cada acción y adaptarse al ritmo solar para cosechar al máximo.

Cada turno cuenta su propia historia: recoger agua, comprar y plantar girasoles, rotarlos con estrategia, evitar (o aprovechar) al cuervo y proteger las plantas con espantapájaros.

Todo en una carrera constante por lograr la mejor combinación de recursos y posiciones



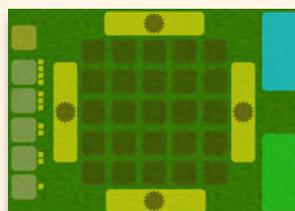
Mecánicas

- Gestión de Recursos.
- Control de Área.
- Construcción de Patrones.
- Selección de Acciones.
- Drafting.
- Colocación de Trabajadores.
- Mercado.

Componentes

• Tablero con:

- Zona de plantación (5x5 losetas).
- Cuatro paneles solares.
- Area de Mercado.
- Reservas de cubos.



• Marcador de Sol.

• Losetas de Tierra Reversibles con acciones especiales: 25.

• Trabajadores: 3 por Jugador (12).

• Cartas de Girasol: 25 totales, 5 de cada color.

• Tokens: 10 Malas Hierbas, 1 Cuervo, 2 Espantapájaros.

• Fichas: 15 Fichas de Propiedad por Jugador (60), Pipas.

• Cubos: 80 Amarillos (Sol), 25 Azules (Agua), 25 Verdes (Brotos).

