

# UMA MULHER DE **GRANDE** CARÁTER

AVENTURAS SOLO NA NOVA ZELÂNDIA

Esteja você explorando o jogo ou testando suas habilidades, viajar pelas trilhas da Nova Zelândia sozinho é um enorme desafio. Durante sua jornada, você encontrará Sarah, uma ovinocultora ambiciosa. A resiliência excepcional dela a precede em todo lugar que você vá. Você vai conseguir acompanhá-la?

*Este modo solo é inspirado em Garth, uma variante criada por Steve Schlepfforst com a ajuda de Wil Gerken e David Lavoie.*

## PREPARAÇÃO

Para o modo solo, você precisará do tabuleiro da Sarah, das cartas da Sarah, da ficha de Especialização e da ficha de mercado de ovelhas da Sarah.



tabuleiro da Sarah



17 cartas da Sarah



Ficha de mercado de ovelhas da Sarah



Ficha de Especialização

Escolha uma dificuldade: fácil, médio ou difícil.

- Fácil: Devolva as cartas #1, #6, #8, #14, #15, #16 e #17 da Sarah para a caixa do jogo.
- Médio: Devolva as cartas #14, #15, #16 e #17 da Sarah para a caixa do jogo.
- Difícil: Devolva as cartas #10, #11, #12 e #13 da Sarah para a caixa do jogo.

| Dificuldade | Preparação                                 | 1ª entrega | Dica: É possível ajustar ainda mais a dificuldade mudando o posto de troca local da 1ª entrega da Sarah para um posto de troca mais perto do 0 (reduzindo a dificuldade) ou do 21 (aumentando a dificuldade). |
|-------------|--|------------|---|
| Fácil       | Remova as cartas #1, #6, #8, e #14 até #17 | 3          |   |
| Médio       | Remova as cartas #14 até #17               | 6          |   |
| Difícil     | Remova as cartas #10 até #13               | 9          |   |

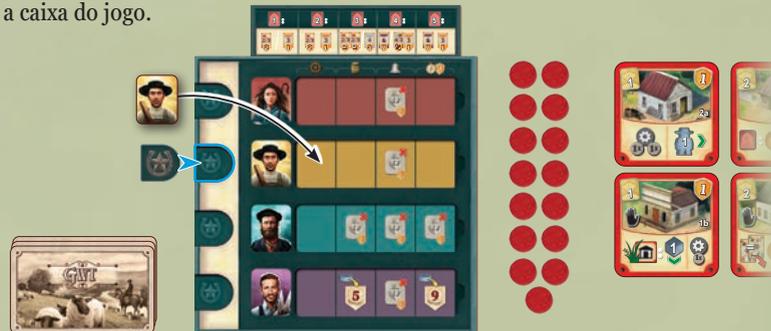
Prepare o tabuleiro de jogo e os componentes para 2 jogadores normalmente, com as seguintes diferenças:

- **5:** Após embaralhar as fichas, compre aleatoriamente uma ficha , certifique-se de que ela é uma ficha de trabalhador e deixe-a de lado. (Caso você tenha comprado uma ficha de perigo, devolva-a para a sacola e continue comprando até que você pegue uma ficha de trabalhador.)
- **13.** Coloque apenas 1 ficha de passos no espaço laranja para 2 jogadores na trilha de desbravador.

- **15, 16, 17:** Escolha uma cor de jogador para Sarah, pegue todo o material dessa cor, mas em vez do tabuleiro de jogador, pegue o **tabuleiro da Sarah**.

Coloque **15 discos** e todas as **10 fichas de construção particular** da cor escolhida ao lado do tabuleiro da Sarah para formar o suprimento dela. Coloque o **16º** disco dela no espaço 0 da trilha de desbravador. Sarah “copia” sua área de fichas de construção (ou seja, ela usa as construções nos mesmos lados que você.)

Coloque o ovinocultor dela no espaço do cavaleiro no começo da trilha e o navio dela em um espaço aquático inicial no tabuleiro de rotas marítimas. Devolva os 10 armazéns dela para a caixa do jogo. Sarah também não usa o marcador de certificado nem o de ouro. Devolva também os dois para a caixa do jogo.



- **18:** Além disso, Sarah não usa as **cartas de ovelha do jogador**. Devolva-as para a caixa. Em vez disso, embaralhe as **cartas da Sarah** (que você ajustou de acordo com a dificuldade escolhida) e coloque-as como um baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro da Sarah.
- **19:** Você joga o primeiro turno, então você começa com 7 libras, 1 ficha de troca e compra 4 cartas da sua pilha de compra pessoal. Sarah não recebe nenhum dinheiro, nem ficha de troca, e não compra nenhuma carta agora, já que ela não tem um baralho de rebanho.

Pegue a ficha que foi comprada aleatoriamente mais cedo e coloque-a no tabuleiro da Sarah, no espaço mais à esquerda da fileira correspondente. Coloque a **ficha de especialização** no lado esquerdo do tabuleiro da Sarah, ao lado do tipo de trabalhador mais numeroso para marcar a especialização dela. Por fim, coloque a **ficha de mercado de ovelhas da Sarah** acima do tabuleiro dela.

**Nota:** Sarah não recebe uma carta bônus da roda do leme por este “trabalhador comprado”.

## COMO JOGAR

Os seus turnos funcionam como em uma partida normal, com algumas diferenças:

- Se o seu ovinocultor atravessar ou se mover para quaisquer mãos verdes ou pretas nas **construções particulares da Sarah**, pague a taxa ao **banco** e não para ela.



- Depois de cada entrega, sempre desloque as fichas de previsão restantes para os **espaços de previsão à direita** (se necessário) antes de reabastecer os **dois espaços de previsão à esquerda**.



- A área de objetivos gerais fica em uma ordem específica. Ao pegar uma carta de objetivo, sempre desloque as outras **para longe** do baralho antes de reabastecer o espaço vazio ao lado do baralho de cartas de objetivo.



Sarah é **considerada uma jogadora** para todos os propósitos. No turno da Sarah, compre a carta do topo do baralho dela. A carta comprada irá instruí-lo a **primeiro** mover o ovinocultor da Sarah para frente um certo número de locais e, **em seguida**, realizar uma ação (nessa ordem). O local onde o ovinocultor da Sarah termina o movimento **não** afeta a ação dela. Ao final do turno da Sarah, coloque a carta comprada virada para cima no topo da pilha de descarte dela (que você forma ao lado do baralho dela).

Se o baralho da Sarah estiver vazio no começo do turno dela, embaralhe a pilha de descarte dela para formar um novo baralho.

Durante a partida, Sarah não recebe nenhum dinheiro, ouro, fichas de troca e não tem um baralho de rebanho. Sempre que Sarah pegar cartas de ovelha, cartas de construção de baralho, cartas bônus ou cartas de objetivo, coloque-as viradas para baixo em uma pilha ao lado do tabuleiro dela.

**Importante:** Quando o ovinocultor da Sarah chegar a Wellington, primeiro **complete** a ação da carta da Sarah normalmente. Isso significa que Sarah pode realizar uma ação e entregar em um posto de troca local no mesmo turno.

**Wellington:** Sarah pula a subfase ①. Durante a subfase ②, Sarah entregará primeiro no posto de troca local da dificuldade que você escolheu (ou seja, o posto 3 no fácil, o 6 no médio e o 9 no difícil) e as entregas subsequentes **seguirão para o próximo valor crescente de posto de troca local** (repetidamente para o 21, se for necessário). Sarah pega os discos do suprimento ao lado do tabuleiro dela.

Se a entrega da Sarah a recompensar com uma carta de objetivo, ela receberá a carta da área de objetivos gerais que está **mais distante** do baralho de objetivos. Então desloque as outras cartas para longe do baralho e reabasteça o espaço vazio.

Se a entrega dela a recompensar com uma carta de construção de baralho, apenas coloque uma das respectivas cartas viradas para baixo na pilha ao lado do tabuleiro dela.

Durante as subfases ③ e ④, Sarah sempre escolhe as fichas dos **espaços de previsão à direita**. Desloque as outras fichas para a direita antes de reabastecer os espaços de previsão à esquerda.



**Especialização:** Sarah começa a partida com um trabalhador adicional. O tipo de trabalhador que ela tem em maior quantidade determina a especialização dela. Isso é marcado no tabuleiro da Sarah com a ficha de especialização. No decorrer da partida, Sarah **priorizará a contratação de trabalhadores desse tipo** e realizará **mais ações** que correspondam a essa estratégia. Algumas das cartas da Sarah têm ações diferentes, dependendo da especialização dela.

Em caso de empate pela quantidade de trabalhadores, a especialização atual continua a mesma. Se Sarah contratar um trabalhador que faça com que ela tenha mais trabalhadores de um tipo diferente do que a especialização atual dela, ela mudará a especialização para o tipo mais numeroso. Mova a ficha de especialização para esse tipo de trabalhador para indicar a mudança. A partir de agora, Sarah realizará as ações especializadas do novo tipo quando essas cartas forem compradas.

**Pontuação:** A pontuação da Sarah é calculada quase que normalmente. Contudo, ela **não** pontua pelas seguintes categorias: **1** (libras restantes), **9** (fichas de capitania do porto) e **10** (espaço do limite de mão). Ela marca pontos positivos por todas as cartas de objetivo dela como se todas elas tivessem sido **cumpridas**.

### As decisões da Sarah

Às vezes, pode haver várias opções ao realizar o movimento ou as ações da Sarah. Por esse motivo, os critérios que Sarah usa para tomar decisões geralmente são listados de forma numerada. Se houver várias opções para um critério, uma decisão é tomada com base no próximo critério em cada caso. Se ainda houver várias opções, você decidirá.

Se ela não puder realizar uma das ações dela, ela ignorará essa ação. Contudo, se ela puder realizar ao menos uma parte da ação indicada nas cartas dela, ela realizará o que for possível, a menos que seja explicitamente dito o contrário.

## MOVIMENTO DA SARAH

**Movimento (todas as cartas):** O ovinocultor da Sarah se move para frente seguindo as regras normais para o movimento dos ovinocultores. Contudo, o ovinocultor dela se move um número de passos de acordo com a carta da Sarah. Somente a chegada a Wellington pode interromper o movimento dela prematuramente.

Se houver várias opções, ela decidirá conforme os seguintes critérios:

- Caminho mais curto (número de passos para chegar a Wellington)
- Caminho com as menores taxas
- Caminho com as menores taxas para você

Quando o ovinocultor da Sarah chegar ou passar por suas construções com taxas (construções com uma mão preta ou verde), você pegará o pagamento do banco.

As cartas #10 até #17 da Sarah introduzem um movimento variável. Contudo, o ovinocultor da Sarah sempre vai se mover ao menos 1 passo (e no máximo 5 passos).



O ovinocultor da Sarah se move 1 passo para frente para cada trabalhador do tipo correspondente que ela tenha no tabuleiro dela.



O ovinocultor da Sarah se move 1 passo para frente para cada trabalhador da especialização dela.

# AÇÕES DA SARAH

## Contrate um trabalhador (cartas #1 e #2):

Sarah contrata um trabalhador do mercado de trabalho como sempre, mas sem pagar o custo de contratação. Ela tem duas ações para contratar um trabalhador que simplesmente têm prioridades invertidas.



1. Trabalhador mais barato\*
2. Trabalhador da especialização atual dela

\*Se houver vários trabalhadores mais baratos, você escolhe um deles. (Não leve em consideração os trabalhadores curinga no mercado de fichas bônus.)



1. Trabalhador da especialização atual dela
2. Trabalhador mais barato\*

\*Se houver vários trabalhadores mais baratos, você escolhe um deles. (Não leve em consideração os trabalhadores curinga no mercado de fichas bônus.)

Após selecionar um trabalhador, Sarah coloca o trabalhador na seção dos trabalhadores do tabuleiro dela, no espaço livre mais à esquerda na fileira correspondente. Lembre-se de que Sarah já começa a partida com um trabalhador de cada um dos 4 tipos (pastora, artesão, navegador e tosquiador), o que significa que o primeiro espaço de cada fileira já está ocupado. Além disso, o trabalhador comprado aleatoriamente durante a preparação já ocupa o segundo espaço em sua fileira correspondente.

**Nota:** Cada vez que ela coloca um trabalhador **no tabuleiro dela**, ela pega uma carta bônus do ícone indicado na respectiva **coluna** onde o trabalhador foi colocado (há um lembrete nas cartas #1 e #2) e a coloca virada para baixo na pilha ao lado do tabuleiro dela. Caso não haja mais nenhuma carta bônus disponível do ícone indicado, ela não pega nenhuma carta bônus neste momento.

Se o espaço em que Sarah colocar o trabalhador contratado mostrar uma ação imediata, ela realizará essa ação imediatamente. As ações imediatas dela são:



Coloque o navio e um dos discos dela no porto médio com o **menor** valor de pontos que **ainda não tenha um disco** e devolva a ficha de capitania do porto desse espaço de capitania do porto para a caixa do jogo. Se **todos** os portos médios já tiverem um disco neles, ela colocará um disco no porto médio com o **menor** valor de pontos que tenha somente o seu disco nele. Ela receberá a carta indicada nesse porto médio.



Coloque um dos discos da Sarah no posto de troca de lâ indicado. Se possível, ela também receberá uma carta de ovelha "Romney" como de costume.

## Coloque uma das construções da Sarah (cartas #4, #11 e #15):



Sarah constrói e aprimora as construções de acordo com a quantidade de artesãos que ela tem. Ao realizar esta ação, Sarah primeiro escolhe se ela construirá uma construção ou se substituirá uma construção e quantos artesãos ela usará. Se ela puder atender a um critério, mas ainda restarem múltiplas opções, ela decidirá de acordo com o subcritério para "construção" e "substituição" (veja à direita). Apenas se ela não puder atender a um critério, ela verificará o próximo.

1. Sarah **constrói** uma nova construção usando todos os artesãos dela.
2. Sarah **constrói** uma nova construção usando todos os artesãos dela **menos 1**.
3. Sarah **substitui** uma construção usando **a maior quantidade possível** de artesãos.
4. Sarah **constrói** uma construção usando **a maior quantidade possível** de artesãos.

Ao colocar uma nova construção para Sarah, ela deve ser colocada no próximo **espaço de construção vazio sem uma ação de risco** na frente do **seu** ovinocultor (o que pode ser no começo da trilha, se não houver nenhum espaço de construção vazio sem uma ação de risco entre o seu ovinocultor e Wellington).

## Compre ovelhas (cartas #3, #10 e #14):



Sarah compra cartas de ovelha do mercado de ovelhas e escolhe uma opção de acordo com a quantidade de pastoras que ela tem (como exibido na peça do mercado de ovelhas dela; veja abaixo).

Se não houver cartas de ovelha em quantidade suficiente (de acordo com a quantidade de pastoras que ela tem), ela comprará 2 novas cartas de ovelha do baralho de mercado de ovelhas e as adicionará ao mercado de ovelhas. Em seguida, ela escolherá a opção de acordo com a quantidade de pastoras dela **menos 1** (se este passo for repetido várias vezes, reduza o número em 1 a cada vez).

Se Sarah tiver várias opções na ficha de mercado de ovelhas dela, ela sempre escolherá as opções com o maior total de pontos de vitória. Se várias cartas de ovelha do mesmo valor de pontos de vitória estiverem disponíveis, ela pegará a ovelha com menos unidades no mercado de ovelhas (veja o exemplo na página 4) e a colocará virada para baixo ao lado do tabuleiro dela.



Na carta #14, se Sarah for especializada em pastoras, ela adicionará duas cartas de ovelha ao mercado de ovelhas "gratuitamente" (ou seja, sem usar nenhuma pastora) antes de comprar ovelhas de acordo com a quantidade de pastoras que ela tiver no tabuleiro dela.



Carta #10: Se Sarah não for especializada em pastoras, ela pegará uma carta de ovelha "Lincoln" ou "Corriedale". Se ambas estiverem presentes, ela pegará aquela com menos cartas no mercado de ovelhas. Se não houver tal carta, ela não pegará nenhuma carta de ovelha.



Carta #14: Como descrito na Carta #10, mas ela também pega uma "Dorset Horn". Se uma das duas ovelhas (que Sarah quer pegar) não estiver disponível no mercado de ovelhas, ela pegará somente uma delas.

Sarah também leva em consideração os requisitos de desbravador para os três espaços de construção que precisam de 2 ou 7 avanços e só construirá lá quando ela estiver ao menos no espaço 2 ou 7 da trilha de desbravador ao mesmo tempo.

### Subcritérios para construção

1. Construções com uma mão.

### Subcritérios para substituição

1. Maior quantidade de pontos de vitória na nova ficha de construção.
2. Maximizar a quantidade de fichas de construção com uma mão.



Carta #11: Se Sarah não for especializada em artesãos, ela colocará uma nova construção que necessite apenas de **1 artesão**. Se Sarah já tiver colocado essas construções, em vez disso, ela irá aprimorar uma das construções dela usando apenas 1 artesão, seguindo os critérios normais para substituição.

Carta #15: Como descrito na Carta #11, mas com **2 artesãos**.

## Invista em uma ficha bônus (cartas #5 e #8):



Sarah escolhe uma ficha bônus do mercado de fichas bônus e a remove de jogo, devolvendo-a para a caixa de acordo com os seguintes critérios:

1. Ficha bônus mais barata\*
2. Ficha bônus apropriada mais à esquerda da fileira apropriada mais alta

\* Não considere nenhum custo adicional (nem requisitos ou recompensas) indicados **na** ficha bônus ao escolhê-la.

Exemplo: Se Sarah comprar a ficha bônus exibida à direita porque é a mais barata, ela não pagará (nem considerará na hora de procurar a ficha bônus mais barata) o custo adicional de 3 libras.



## Avance na trilha de desbravador (cartas #5, #6, #7, e #12 até #16):



Sarah avança o disco dela na trilha de desbravador a quantidade de passos exibida na carta dela. Ela não recebe nenhuma recompensa por avançar o disco lá. Contudo, ao final da partida, ela ganhará os pontos da trilha de desbravador normalmente.

## Ganhe uma carta de objetivo (cartas #6 e #9):



Sarah recebe a carta de objetivo da área de objetivos gerais que está **mais distante** do baralho de objetivos. Então desloque as outras cartas para longe do baralho e reabasteça o espaço vazio. A carta é colocada virada para baixo ao lado do tabuleiro da Sarah e será pontuada ao final da partida como se ela tivesse sido **cumprida**.

## Remova um perigo (cartas #8 e #9):



Sarah escolhe a seção de perigo (entre as duas seções de perigo do tabuleiro de jogo) com a **ficha de perigo com mais pontos de vitória**. Em caso de empate, ela escolhe a seção com mais fichas. Em seguida, ela recebe a ficha de perigo que vale mais pontos de vitória e a carta de construção de baralho associada.\*

Em caso de empate (por mais pontos de vitória), ela escolhe uma ficha com uma mão preta. Coloque a ficha ao lado do tabuleiro da Sarah. A ficha será pontuada normalmente ao final da partida.

\*Da mesma maneira, colocar o navio da Sarah pela “ação imediata da capitania do porto” dela, pegar a carta de ovelheiro ou de balsa não serve a nenhum propósito específico.

## Ação do navegador (cartas #12 e #16):



De acordo com a quantidade de navegadores na fileira de navegadores da Sarah, ela recebe a carta bônus indicada da área. A carta é colocada virada para baixo ao lado do tabuleiro da Sarah e será pontuada ao final da partida como de costume. (Caso seja uma carta de objetivo bônus, ela será pontuada como se tivesse sido **cumprida**.) Se não houver mais nenhuma carta bônus do ícone indicado disponível, ela não pegará nenhuma carta bônus neste momento.

## Ação do tosquiador de ovelhas (cartas #13 e #17):



De acordo com a quantidade de tosquiadores na fileira de tosquiadores da Sarah, ela recebe uma ovelha “Romney” e (com mais tosquiadores e dependendo da dificuldade) também uma “Lincoln” ou uma “Ryeland” da área. Como sempre, as cartas recebidas são colocadas viradas para baixo ao lado do tabuleiro da Sarah e serão pontuadas normalmente ao final da partida.

(Dica: As cartas #13 e #17 mostram uma ação de movimento adicional caso Sarah não seja especializada em tosquiadores. Esses 1 ou 2 passos são realizados somente após o movimento normal ter sido concluído).

## EXEMPLO

- 1 Sarah tem 4 pastoras, 2 artesãos, 3 navegadores e 1 tosquiador de ovelhas. Por isso, a **especialização** dela está nas pastoras.

Neste momento, por causa dos trabalhadores que ela contratou, ela já recebeu duas cartas bônus da roda do leme, duas do barril e uma das cartas localizadas abaixo do sino (desconsiderando as cartas #12 e #16).



- 2 No turno da Sarah, você compra a carta #14 do baralho virado para baixo dela. Primeiro, você resolve o movimento dela e, depois disso, a ação relevante exibida na carta dela (não importa onde o ovinocultor dela esteja).



- 3

O ovinocultor da Sarah se move 4 passos para a frente (já que Sarah tem 4 pastoras) e escolhe o caminho mais curto com a menor taxa. Você pega 2 libras do banco porque ela passou por uma das suas construções com taxas.



- 4 Sarah realiza a ação à esquerda na carta #14

que é relacionada à especialização dela: Primeiro, ela compra 2 cartas do baralho de mercado de ovelhas e as adiciona viradas para cima ao mercado de ovelhas.



Não há nenhuma “Suffolk” (ovelha roxa) ou “Dorset Horn” (ovelha laranja) no mercado de ovelhas. Portanto, Sarah não pode escolher a opção de acordo com as quatro pastoras que ela tem. Então ela também compra outras 2 cartas e as adiciona viradas para cima ao mercado de ovelhas.

Embora todos os tipos de ovelha estejam disponíveis no mercado de ovelhas, Sarah deve escolher a opção de três pastoras, já que ela usou uma para comprar mais 2 cartas.



Por fim, ela compra a maior quantidade possível de pontos de vitória. Neste caso, ela escolhe as 2 cartas amarelas de ovelha “Corriedale” (já que existem menos delas no mercado de Ovelhas do que as cartas de ovelha “Lincoln”).