



PIONIERKA Z CHARAKTEREM

JEDNOOSOBOWA PRZYGODA W NOWEJ ZELANDII

Bez względu na to, czy chcesz sprawdzić możliwości gry, czy też testujesz różne strategie przed kolejnymi rozgrywkami z grupą przyjaciół, samotne przemierzanie szlaków Nowej Zelandii stanowi poważne wyzwanie. Podczas podróży spotkasz swojego rywala: Sarę, ambitną hodowczynię owiec. Bez względu na to, gdzie się wybierzesz, jej sława ją wyprzedza. Czy będziesz w stanie dotrzymać jej kroku?

Opisane tu zasady gry jednoosobowej bazują na Garth, wariacie gry stworzonym przez Steve'a Schlepforsta, wspieranego przez Wila Gerkena i Davida Lavoie.

PRZYGOTOWANIE GRY

W wariacie jednoosobowym będziesz korzystać z planszy Sary, kart Sary, żetonu specjalizacji oraz żetonu rynku Sary.



1 plansza Sary



17 kart Sary



1 żeton rynku Sary



1 żeton specjalizacji

Wybierz poziom trudności: łatwy, średni albo trudny:

- Łatwy: odłóż karty Sary o numerach: 1, 6, 8, 14, 15, 16 i 17 do pudełka.
- Średni: odłóż karty Sary o numerach: 14, 15, 16 i 17 do pudełka.
- Trudny: odłóż karty Sary o numerach: 10, 11, 12 i 13 do pudełka.

Poziom trudności	Przygotowanie gry	1. dostawa	Wskazówka. Możesz jeszcze bardziej zmodyfikować poziom trudności, zmieniając lokalny punkt handlowy, do którego Sara przeprowadzi swoją 1. dostawę: <ul style="list-style-type: none"> • by zmniejszyć poziom trudności, Sara dostarczy do „0”, • by zwiększyć poziom trudności, Sara dostarczy do „21”.
Łatwy	odłóż karty o numerach: 1, 6, 8, 14, 15, 16 i 17	3	
Średni	odłóż karty o numerach: od 14 do 17	6	
Trudny	odłóż karty o numerach: od 10 do 13	9	

Grę przygotuj podobnie jak do rozgrywki 2-osobowej z kilkoma zmianami:

- **5:** po przetasowaniu żetonów wylosuj jeden żeton , upewnij się, że to żeton pracownika i odłóż go na bok (jeśli wylosowałeś żeton niebezpieczeństwa, odłóż go do woreczka, powtarzaj tę czynność do momentu, w którym wylosujesz żeton pracownika).
- **13:** połóż tylko 1 żeton kroków na pomarańczowym polu przeznaczonym dla 2 graczy na torze pioniera.

- **15, 16, 17:** wybierz dla Sary kolor gracza i weź wszystkie elementy w tym kolorze, ale zamiast planszy gracza weź **planszę Sary**.

Połóż **15 dysków** i wszystkie **10 żetonów budynków prywatnych** w wybranym kolorze obok planszy Sary, formując jej zasoby. Ostatni dysk połóż na polu „0” toru pioniera. Sara „kopiuje” Twój układ budynków (tzn. używa tej samej strony budynków co Ty).

Połóż jej owczarza na polu jeźdźca na początku szlaku, a jej statek połóż na startowym polu morskim na planszy szlaków morskich. Odłóż 10 magazynów do pudełka. Sara nie używa znacznika certyfikatów i znacznika złota – je również odłóż do pudełka.



- **18:** Sara nie korzysta z **kart owiec gracza**. Odłóż je wszystkie do pudełka. Potasuj **karty Sary** (dostosowane do poziomu trudności) i połóż je w formie zakrytego stosu obok planszy Sary.
- **19:** zostajesz graczem rozpoczynającym, więc zaczynasz grę z 7 funtami, 1 żetonem wymiany oraz dobierasz 4 karty ze swojej talii dobierania. Sara nie otrzymuje pieniędzy ani żetonu wymiany, nie dobiera również teraz żadnych kart, ponieważ nie posiada talii trzody.

Weź wylosowany wcześniej żeton pracownika i połóż go na planszy Sary w odpowiednim rzędzie, na polu znajdującym się najbardziej z lewej strony. Zaznacz specjalizację Sary, kładąc **żeton specjalizacji** w rzędzie o największej liczbie pracowników. Połóż **żeton rynku Sary** nad planszą Sary.

Uwaga! Sara nie otrzymuje karty bonusu koła sterowego za tego pracownika.

PRZEBIEG GRY

Twoje tury przebiegają podobnie, jak w zwykłej rozgrywce, z małymi zmianami:

- Jeśli Twój owczarz przechodzi albo zatrzymuje się na **prywatnym budynku Sary**, przekazaj opłatę do **banku** (a nie Sarze).



- Po każdej dostawie przesun wszystkie pozostałe na obszarze rozwoju żetony maksymalnie w prawo (jeśli jest taka możliwość). Dopiero wtedy uzupełnij puste pola rozwoju.



- Pulą dostępnych kart celów zarządzasz w szczególny sposób. Po wzięciu karty celu zawsze najpierw **przesuń** pozostałe karty od stosu, a dopiero wtedy uzupełnij puste miejsca znajdujące się zaraz obok stosu zakrytych kart celów.



Zawsze traktuj Sarę **jak innego gracza**. W jej turze dobierz kartę z wierzchu stosu kart Sary. **Po pierwsze** na dociągniętej karcie znajdziesz informację, o ile pól do przodu musisz przesunąć owczarza Sary. **Po drugie** jaką akcją wykona Sara. Pole, na którym zatrzymał się owczarz Sary, **nie wpływa** na wykonywane przez nią akcje. Na koniec tury Sary połóż kartę, którą dla niej dobrałeś, odkrytą na jej stosie kart odrzuconych (który stworzysz zaraz obok jej stosu dobierania).

Jeśli na początku tury Sary jej stos kart do dobierania jest pusty, potasuj jej stos kart odrzuconych i stwórz z niego nowy stos zakrytych kart do dobierania.

Podczas gry Sara nie otrzymuje pieniędzy ani żetonów wymiany. Nie posiada również talii trzody. Gdy Sara dobiera karty owiec, karty rozbudowy talii, karty bonusów czy karty celów, odkładaj je (zakryte) na stos obok jej planszy.

Ważne! Gdy owczarz Sary dociera do Wellington, najpierw przeprowadź akcję z karty Sary. To znaczy, że Sara może w jednej turze wykonać akcję oraz przeprowadzić dostawę.

Wellington: Sara pomija etap ①. Podczas etapu ②, pierwsza dostawa Sary trafia do lokalnego punktu handlowego zgodnie z poziomem trudności, który wybrałeś (tj. na łatwym poziomie do „3”, na średnim poziomie do „6”, a na trudnym do „9”). Następne dostawy Sary **trafiają do następnego, według rosnącej wartości, lokalnego punktu handlowego** (aż do „21”). Dyski Sary znajdują się obok jej planszy.

Jeśli w ramach dostawy Sara ma otrzymać nagrodę w postaci karty celu, dobierz kartę celu znajdującą się **najdalej** od stosu zakrytych kart celów. Następnie przesun pozostałe karty od stosu i uzupełnij puste miejsce.

Jeśli w ramach dostawy Sara ma otrzymać nagrodę w postaci karty rozbudowy talii, to połóż odpowiednią kartę (zakrytą) w stosie obok jej planszy.

Podczas etapów ③ i ④ Sara zawsze wybiera żetony rozwoju znajdujące się na **polach rozwoju po prawej stronie**. Przesuń pozostałe żetony w prawo, zanim dobierzesz nowe.



Specjalizacja: Sara zaczyna grę, posiadając jednego dodatkowego pracownika. Rodzaj pracowników, których ma najwięcej, określa jej specjalizację, oznaczoną żetonem na jej planszy. Podczas gry **priorytetem** dla Sary będzie **zatrudnianie pracowników tego typu**, a także **wykonywanie akcji** odpowiadających tej strategii. Na części kart Sary znajduje się akcja różniąca się w zależności od tego, jaka jest jej specjalizacja.

Jeśli po zatrudnieniu pracownika przez Sarę liczba pracowników innego rodzaju przewyższy liczbę pracowników z jej aktualnej specjalizacji, przesun znacznik specjalizacji do tego rzędu. Od teraz jest to nowa specjalizacja Sary. Będzie wykonywała akcje zależne od specjalizacji, uwzględniając nową sytuację. W przypadku takiej samej największej liczby pracowników danego rodzaju, specjalizacja Sary pozostaje bez zmian.

Punkcja: wynik punktowy Sary w większości obliczasz w normalny sposób. Jednak **nie otrzymuje** ona żadnych punktów w następujących kategoriach: **1.** (pozostałe funty), **9.** (żetony kapitanów portu) oraz **10.** (pola na planszy gracza z punktami zwycięstwa). Ponadto zdobywa wszystkie dodatkowe punkty ze swoich kart celów, tak jakby wszystkie były **spełnione**.

Decyzje Sary

Czasami podczas wykonywania tury Sary pojawi się do wyboru wiele opcji. Z tego powodu kryteria, według których Sara będzie podejmować swoje decyzje, będą przedstawione w postaci numerowanej listy. Jeśli dla jednego kryterium istnieje wiele opcji, decyzję podejmuje na podstawie następnego wymienionego na liście kryterium. Jeśli pomimo to wciąż pozostaje więcej niż jedna opcja do wyboru, Ty podejmujesz decyzję.

Jeśli Sara nie może wykonać jednej ze swoich akcji, pomija ją. Jeśli jednak może wykonać chociaż część akcji, robi to, chyba że zasady na karcie stanowią inaczej.

RUCH SARY

Ruch (wszystkie karty): owczarz Sary porusza się do przodu wzdłuż szlaku, zgodnie ze zwykłymi zasadami poruszania owczarza. Porusza się o określoną na karcie Sary liczbę kroków. Tylko docierając do Wellington może zakończyć swój ruch przedwcześnie.

Jeśli występuje kilka opcji poruszenia się, decyduje na podstawie poniższych kryteriów:

1. Najkrótsza droga (liczba kroków potrzebna do dotarcia do Wellington).
2. Droga z najniższą sumą opłat.
3. Droga z najniższą opłatą, która powędrowałaby do Ciebie.

Gdy owczarz Sary porusza się na lub mija jeden z Twoich budynków z symbolem dłoni (zielonej lub czarnej), weź odpowiednią liczbę funtów z banku.

Karty Sary o numerach od 10 do 17 wprowadzają ruch o różnej wartości, jednak owczarz Sary zawsze poruszy się o przynajmniej 1 krok (do maksymalnie 5 kroków).



Owczarz Sary porusza się o 1 krok do przodu za każdego pracownika wskazanego typu znajdującego się na jej planszy.



Owczarz Sary porusza się o 1 krok do przodu za każdego pracownika jej specjalizacji.

AKCJE SARY

Zatrudnij jednego pracownika (karty: 1 i 2):

Sara zatrudnia pracownika z rynku pracy bez opłacania kosztu jego zatrudnienia. Sara dysponuje dwoma akcjami zatrudnienia pracownika, różniącymi się priorytetami:



1. Najtańszy pracownik.*
2. Pracownik aktualnej specjalizacji.

* Jeśli jest kilku pracowników o najniższej cenie wybierz jednego z nich.

Nie może w ten sposób zatrudnić uniwersalnego pracownika z rynku bonusów.



1. Pracownik aktualnej specjalizacji.
2. Najtańszy pracownik.*

* Jeśli jest kilku pracowników o najniższej cenie wybierz jednego z nich.

Nie może w ten sposób zatrudnić uniwersalnego pracownika z rynku bonusów.

Po wyborze pracownika umieść go w strefie pracowników Sary na jej planszy, na skrajnym lewym pustym polu odpowiedniego rzędu. Zwróć uwagę, że Sara zaczyna grę, posiadając po jednym pracowniku z każdego z 4 typów (pasterkę, rękodzielnika, marynarza i postrzygacza) nadrukowanym na jej planszy oraz jednym dodatkowym pracownikiem, którego wylosowałaś podczas przygotowania gry.

Ważne! Za każdym razem, gdy Sara umieszcza pracownika **na swojej planszy**, pobiera kartę bonusu przedstawioną na symbolu w danej **kolumnie**, w której położony został ten pracownik (na kartach: 1 oraz 2 znajduje się przypomnienie). W ten sposób dobrane karty kładzie w zakrytym stosie obok swojej planszy. W przypadku wyczerpania się danego rodzaju kart bonusowych, Sara nie dobiera żadnej karty.

Jeżeli umieszczając pracownika, Sara zakryje symbol akcji natychmiastowej, niezwłocznie wykonuje tę akcję. Jej akcjami natychmiastowymi są:



Sara kładzie swój statek i jeden ze swoich dysków w średnim porcie o **najniższej** wartości, na którym nie znajduje się jeszcze **żaden dysk** i zwraca żeton kapitana portu z tego portu do pudełka. Jeżeli we **wszystkich** średnich portach znajduje się już dysk, Sara kładzie dysk w średnim porcie o **najniższej** wartości, w którym znajduje się tylko Twój dysk. Otrzymuje kartę przedstawioną na symbolu tego średniego portu.



Sara kładzie jeden ze swoich dysków na przedstawionym punkcie handlu wełną. Otrzymuje kartę owcy *Romney*, jeśli w danym punkcie handlu wełną znajduje się jej symbol.

Zbuduj jeden budynek Sary (karty: 4, 11 i 15):



Sara buduje i zastępuje budynki odpowiednio do liczby rękodzielników, których zatrudnia. Gdy Sara przeprowadza tę akcję, w pierwszej kolejności decyduje, czy buduje nowy budynek, czy zastępuje już wybudowany budynek oraz ilu rękodzielników użyje. Jeśli występuje wiele opcji spełniających wymagane kryteria decyduje według podkryteriów (zob. opisy po prawej stronie). Tylko, gdy nie jest w stanie spełnić kryterium, sprawdza kolejne.

1. Sara **buduje** nowy budynek, korzystając ze wszystkich swoich rękodzielników.
2. Sara **buduje** nowy budynek, korzystając ze wszystkich swoich rękodzielników **poza jednym**.
3. Sara **zastępuje** swój budynek, korzystając z **tylu** rękodzielników, **ile możliwe**.
4. Sara **buduje** nowy budynek, korzystając z **tylu** rękodzielników, **ile możliwe**.

Gdy umieszczasz nowy budynek Sary, powinieneś go umieścić na najbliższej **wolnej działce budowlanej bez akcji ryzyka**, znajdującej się przed Twoim owczarzem (może to być też pierwsze pole na szlaku, jeśli pomiędzy Twoim owczarzem, a Wellington nie ma już wolnych działek budowlanych).

Kup owce (karty: 3, 10 i 14):



Sara kupuje owce z targu owiec, wybierając opcje według posiadanej liczby pasterek (zobacz poniżej).

Jeśli nie ma wystarczającej liczby owiec na targu, dobiera 2 karty owiec ze stosu kart targu owiec i uzupełnia nimi targ owiec. Następnie wybiera opcję zgodnie z liczbą zatrudnionych przez siebie pasterek **pomniejszoną o 1** (jeśli powtarza ten krok, to każdorazowo zmniejsza liczbę o 1).

Sara zawsze wybiera owce o najwyższej wartości punktowej. Jeżeli kilka owiec ma tę samą wartość punktową, Sara wybiera tę owcę, która występuje na rynku owiec najrzadziej (zob. przykład str. 4). Dobre owce Sara kładzie (zakryte) na stosie obok swojej planszy gracza.



Dzięki karcie 14, jeśli Sara specjalizuje się w pasterkach, dodaje dwie karty owiec na rynek za darmo (tzn. nie używając pastereki) przed zakupem owiec zgodnie z liczbą pasterek, które znajdują się na jej planszy.



Karta 10: jeśli Sara nie specjalizuje się w pasterkach bierze kartę owcy *Lincoln* albo *Corriedale*. Jeśli obie są dostępne, wybiera tę, której jest najmniej na rynku owiec. Jeżeli nie ma na rynku owiec żadnej z nich, Sara nie bierze żadnej karty owcy.



Karta 14: podobnie jak w przypadku karty 10, lecz dodatkowo Sara bierze jedną kartę owcy *Dorset Horn*. Jeśli jedna z dwóch owiec (które Sara miałyby zabrać) jest niedostępna na rynku, Sara bierze tylko jedną kartę owcy.

Ograniczenia budowy na trzech polach, wymagające osiągnięcia 2. albo 7. pola na torze pioniera, dotyczą również Sary. Sara buduje tam budynek tylko, jeśli przekroczyła pole 2. albo 7. na torze pioniera.

Podkryterium budowy

1. Budynek z symbolem dłoni.

Podkryterium zastępowania

1. Największa wartość punktów zwycięstwa na nowym budynku.
2. Zwiększenie liczby budynków z symbolem dłoni.



Karta 11: jeśli Sara nie specjalizuje się w rękodzielnikach, umieszcza nowy budynek wymagający tylko **1 rękodzielnika**. Jeśli Sara zbudowała już wszystkie takie budynki, zastępuje swój już zbudowany budynek nowym, używając do tego jedynie 1 rękodzielnika, biorąc pod uwagę podkryteria dla zastępowania.

Karta 15: Podobnie jak w przypadku karty 11, ale z **2 rękodzielnikami**.

AKCJE SARY

Zainwestuj w żeton bonusu (karty: 5 i 8):



Sara wybiera żeton bonusu z rynku bonusów i usuwa go z gry zgodnie z poniższymi kryteriami:

1. Najtańszy żeton bonusu.*
2. Pierwszy od lewej dostępny żeton z najwyższego dostępnego rzędu.

* Nie bierz pod uwagę żadnych dodatkowych kosztów (wymagań i nagród także) przedstawionych **na żetonie** bonusu.

Przykład. Jeśli Sara inwestuje w żeton bonusu przedstawiony po prawej stronie, ponieważ jest najtańszy, nie płaci (ani nie bierze pod uwagę podczas ustalania najtańszego żetonu bonusu) dodatkowych 3 funtów.



Przesuń się na torze pioniera (karty: 5, 6, 7, 12 i 16):



Sara przesuwa swój dysk na torze pioniera o liczbę pól odpowiadającą wartości na jej karcie. Nie otrzymuje żadnych nagród za przesuwanie dysku, jednakże na koniec gry punktuje za pozycję na torze pioniera zgodnie z normalnymi zasadami.

Weź jedną kartę celu (karta: 6 i 9):



Sara otrzymuje z puli kart celu tę kartę, która znajduje się **najdalej** od stosu kart celu do dobierania. Następnie przesuń pozostałe odkryte karty celów w puli tak, by zrobić miejsce na jedną kartę. Uzupełnij to miejsce kartą odkrytą z wierzchu stosu. Kartę otrzymaną przez Sarę odłóż zakrytą obok planszy Sary. Na koniec gry podlicz za zdobyte przez nią karty celów punkty w taki sposób, jakby zrealizowała wszystkie zadania z zebranych kart celów.

Usuń niebezpieczeństwo (karty: 8 i 9):



Sara wybiera jeden obszar niebezpieczeństwa (z dwóch obszarów niebezpieczeństwa znajdujących się na planszy), na którym znajduje się żeton z **najwyższą wartością punktową**. W przypadku remisu wybiera obszar z największą liczbą żetonów. Następnie otrzymuje żeton niebezpieczeństwa z najwyższą wartością punktową i odpowiadającą mu kartę rozbudowy talii*. W przypadku remisu (dotyczącego najwyższej wartości punktowej) wybiera żeton z czarną dłonią. Połóż żeton obok planszy Sary. Żeton będzie punktowany na koniec gry zgodnie z normalnymi zasadami.

*Podobnie jak w przypadku umieszczenia statku dzięki jej natychmiastowej akcji kapitana portu, zdobywanie karty *Owczarka* lub karty *Promu* nie ma żadnego specjalnego zastosowania.

Wykonaj akcję marynarza (karty: 12 i 16):



Sara otrzymuje kartę bonusu zgodnie z liczbą zatrudnianych przez nią marynarzy znajdujących się na jej planszy. Kartę umieszcza (zakrytą) na stosie obok swojej planszy i będzie ją punktować na koniec gry zgodnie z normalnymi zasadami. W przypadku, w którym jest to karta celu, to punktuje ją, tak jakby jej cel był spełniony. Jeśli nie ma więcej kart bonusu odpowiadających danemu symbolowi, Sara nie zdobywa żadnej karty.

Wykonaj akcję postrzygacza (karty: 13 i 17):



W zależności od liczby zatrudnionych postrzygaczy znajdujących się na jej planszy, Sara otrzymuje kartę owcy *Romney* oraz (jeśli posiada więcej postrzygaczy i w zależności od poziomu trudności) kartę owcy *Lincoln* albo *Ryeland*. Jak zawsze kładzie ją (zakrytą) na stosie obok planszy gracza i będzie ją punktować zgodnie z normalnymi zasadami na koniec gry.

Uwaga! Na Kartach 13 i 17 znajduje się dodatkowa akcja ruchu w przypadku, w którym Sara nie specjalizuje się w postrzygaczach. Te dodatkowe kroki wykonuje dopiero po tym, gdy zakończy normalną akcję ruchu.

PRZYKŁAD

1 Sara ma 4 pasterki, 2 rękodzielników, 3 marynarzy i 1 postrzygacza. Jej specjalizacją są pasterki.

Jak do tej pory dzięki zatrudnionym pracownikom otrzymała 2 karty bonusów przypisane do koła sterowego, 2 do beczki, i 1 do dzwonu (karty 12 i 16 nie są brane pod uwagę).

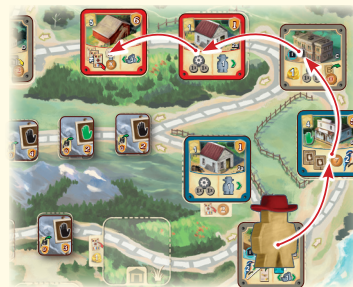


2 Podczas tury Sary dobierasz kartę 14 z jej stosu dobierania. Najpierw rozpatrujesz jej ruch, a następnie odpowiednią akcję znajdującą się na karcie (bez znaczenia, gdzie zatrzymał się owczarz).



3

Owczarz Sary porusza się o 4 kroki (ponieważ Sara ma 4 pasterki) i wybiera najkrótszą drogę z najniższymi opłatami. Otrzymujesz 2 funty z banku, ponieważ Sara przeszła przez Twój budynek z dłonią.



4 Sara wykonuje akcję po lewej stronie karty 14, która odnosi się do jej specjalizacji:

Najpierw dobiera 2 karty owiec ze stosu dobierania rynku owiec i umieszcza je (odkryte) na rynku owiec.



Na rynku nie ma owiec *Suffolk* (różowa owca) ani *Dorset Horn* (pomarańczowa owca). Z tego powodu Sara nie może wybrać opcji odpowiadającej 4 pasterkom, które posiada. Dobiera więc kolejne 2 karty ze stosu dobierania rynku owiec i umieszcza je (odkryte) na rynku.



Mimo tego, że teraz na rynku dostępne są wszystkie rodzaje owiec, Sara musi wybrać opcję odpowiadającą 3 pasterkom, ponieważ z dostępnych wcześniej 4 jedną wykorzystala do dobrania 2 dodatkowych kart.



W końcu Sara kupuje karty owiec posiadające największą możliwą liczbę punktów zwycięstwa. Wybiera 2 złote owce *Corriedale* (ponieważ na rynku znajduje się ich mniej niż owiec rasy *Lincoln*).