

ЖЕНЩИНА С ОТЛИЧНЫМ ХАРАКТЕРОМ

Приключения для одного игрока в Новой Зеландии

Независимо от того, знакомитесь ли вы с игрой или проверяете свои навыки, путешествие по тропам Новой Зеландии в одиночку может стать непростым приключением. На вашем пути вы встретите преуспевающего ранчера Сару, чья исключительная выносливость прославилась на всех островах. Сможете ли вы стать для нее достойным соперником?

Режим для одного игрока основывается на варианте игры «Гарт», созданном Стивом Шлеппхорстом при содействии Уила Геркена и Дэвида Лавуа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для одиночного режима вам понадобится планшет Сары, карточки Сары, жетон специализации и жетон Сары для рынка овец.



Планшет Сары



17 карточек Сары



Жетон Сары для рынка овец




Жетон специализации

Выберите сложность: низкую, среднюю или высокую.

- Низкая: уберите в коробку карточки Сары с номерами #1, #6, #8, #14, #15, #16, #17.
- Средняя: уберите в коробку карточки Сары с номерами #14, #15, #16 и #17.
- Высокая: уберите в коробку карточки Сары с номерами #10, #11, #12 и #13.

Сложность	Подготовка	1 ^{ая} доставка	Подсказка: сложность также можно изменить, выбрав торговый пост для первой доставки Сары ближе к 0-му (уменьшая сложность) или к 21-му (увеличивая сложность).
Низкая	уберите карточки #1, #6, #8, с #14 по #17	3	
Средняя	уберите карточки с #14 по #17	6	
Высокая	уберите карточки с #10 по #13	9	

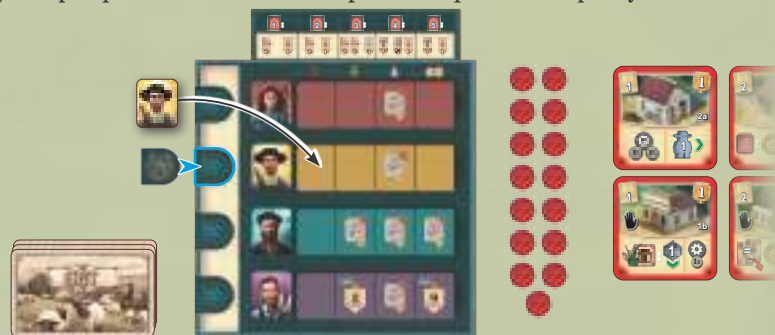
Подготовьте игровое поле и компоненты как при игре вдвоем, со следующими изменениями:

- **5:** После того, как вы перемешали жетоны, вытащите один жетон , убедитесь, что это жетон рабочего и отложите его (в случае, если вы достали жетон опасности, верните его в мешочек и продолжайте тянуть жетоны, пока не вытащите рабочего).
- **13:** Положите только 1 жетон шагов на оранжевую клетку для двух игроков на шкале исследователя.


- **15, 16, 17:** Выберите цвет игрока для Сары, возьмите все компоненты этого цвета, но вместо планшета игрока, возьмите **планшет Сары**.


Положите **15 дисков** и все **10 жетонов частных построек** выбранного цвета рядом с планшетом Сары, создав тем самым ее запас. Положите 16-й диск на клетку 0 шкалы исследователя. Сара «копирует» ваши выложенные постройки (она использует ту же сторону жетонов, что и вы).

Поместите ее ранчера на клетку со всадником в начале великого пути и ее корабль на стартовую клетку поля морских путей. Верните ее 10 складов в коробку. Сара не использует сертификаты или золото. Верните их фишки в коробку.



- **18:** Сара не использует **карточки овец игрока**. Верните их в коробку. Вместо них перемешайте **карточки Сары** (подготовленные в зависимости от выбранной сложности) и положите их стопкой лицом вниз рядом с планшетом Сары.
- **19:** Вы ходите первым, начиная игру с 7 фунтами, 1 жетоном обмена и берете 4 карточки из вашей стопки. Сара не получает денег, жетонов обмена и не берет карточки, поскольку у нее нет колоды стада.

Возьмите случайно вытянутый жетон , который вы отложили ранее (на 5-м шаге подготовки) и положите его на планшет Сары, на самую левую клетку соответствующего ряда. Положите **жетон специализации** на планшет Сары слева от самого многочисленного типа рабочих, чтобы отметить ее специализацию. Поместите **жетон рынка овец Сары** над ее планшетом.

Примечание: Сара не получает бонусную карточку штурвала  за этого полученного рабочего.

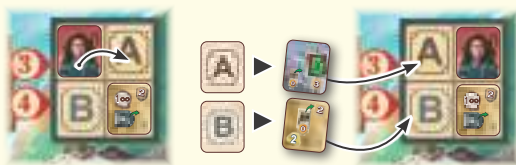
ХОД ИГРЫ

Ваш ход проходит почти так же, как при обычной игре, но со следующими отличиями:

- Если ваш ранчер останавливается на **частной постройке Сары** с зеленой или черной рукой или проходит через нее, **платите банку**, а не Саре.



- После каждой доставки всегда сдвигайте оставшиеся жетоны прогноза на **правые клетки прогноза** (если необходимо). После этого заполните **две левые клетки прогноза**.



- Основные цели игры выкладываются в особом порядке. Когда вы берете карточку цели, всегда сдвигайте оставшиеся карточки в сторону **от стопки** перед тем, как выложить новую карточку цели на освободившееся место рядом со стопкой.



Все игровые правила распространяются на Сару так, **как если бы она была игроком**. В ход Сары, возьмите верхнюю карточку ее стопки. Эта карточка определяет как **сперва** передвинуть ранчера Сары по локациям, а **затем** — как выполнить действие (именно в таком порядке). Локация, на которой ранчер Сары заканчивает свое движение, **не влияет** на ее действие. В конце хода Сары, положите взятую карточку лицом вверх в ее стопку сброса (которую вы создаете рядом с ее стопкой карточек).

Если в начале хода Сары в ее стопке нет карточек, перемешайте ее стопку сброса, чтобы создать новую стопку карточек.

Во время игры, Сара не получает денег, золота или жетонов обмена и не имеет колоды стада. Каждый раз, когда Сара берет карточки овец, карточки бонусов, карточки улучшения колоды, или карточки целей, положите их лицом вниз в стопку возле ее планшета.

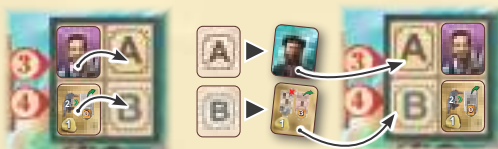
Важно: когда ранчер Сары достигает Веллингтона, сначала **выполните** действие на карточке Сары, как обычно. Это означает, что Сара может произвести действие **И** совершить доставку на местный торговый пост в один ход.

Веллингтон: Сара пропускает **1** действие. Во время **2** действия, Сара сделает первую доставку на местный торговый пост выбранной вами сложности (т.е. 3 на легкой, 6 на средней, 9 — на высокой сложности) и последующие доставки **будут происходить в следующие по возрастанию ценности торговые посты** (вплоть до 21, если необходимо). Сара использует диски из запаса возле ее планшета.

Если за доставку Сара получает карточку целей, она берет **самую дальнюю** от стопки карточку. Затем передвиньте оставшиеся карточки и заполните пустое место в ряду.

Если за доставку Сара должна получить карточку улучшения колоды, положите одну из таких карточек в стопку рядом с ее планшетом лицом вниз.

Во время **3** и **4** действий, Сара всегда выбирает жетоны с **правых клеток прогноза**. Сдвиньте оставшиеся жетоны прогноза направо перед тем, как заполнить пустые клетки слева.



Специализация: Сара начинает игру с одним дополнительным рабочим. Тип рабочих, которых у Сары больше всего, определяет ее специализацию. Это обозначается на планшете Сары жетоном специализации. Во время игры Сара будет нанимать **прежде всего рабочих этого типа** и будет делать **больше действий** в соответствии с этой стратегией. Некоторые карточки Сары дают ей различные действия в зависимости от ее специализации.

В случае одинакового количества разных рабочих, специализация Сары остается прежней. Если у Сары становится больше рабочих другого типа, то ее специализация меняется на новую, представленную наибольшим количеством рабочих. Передвиньте жетон специализации напротив этого типа рабочих. Теперь Сара будет использовать особые действия этого типа рабочих, на соответствующих карточках.

Подсчет очков: для Сары он происходит по большей части обычным способом. Она **не получает** очки по категориям **1** (оставшиеся фунты), **9** (жетоны начальника гавани), и **10** (лимит руки).

Она получает очки за все свои карточки целей так, как будто все они были **выполнены**.

Решения Сары

В некоторые случаи у Сары может быть несколько вариантов движения или действия. Для таких случаев приоритеты принятия решений представлены в пронумерованном виде. Если для определенного приоритета имеется несколько вариантов, переходите к следующему приоритету. Если и в этом случае остается несколько вариантов, принимайте решение самостоятельно.

Если Сара не может выполнить какое-либо свое действие, она пропускает его. Если она может выполнить только часть действия, указанного на карточке, она делает это, если нет других указаний.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ САРЫ

Движение (все карточки): ранчер Сары передвигается вперед по обычным правилам передвижения ранчеров. Однако, ее ранчер передвигается на количество шагов, указанное на карточке Сары. Лишь прибытие в Веллингтон может закончить ее движение досрочно.

Если есть несколько вариантов передвижения ранчера, Сара выбирает путь по следующим приоритетам:

1. Самый короткий путь (количество шагов до Веллингтона).
2. Путь с наименьшими штрафами.
3. Путь с наименьшими выплатами вам.

Когда ранчер Сары останавливается на вашей постройке с черной или зеленой рукой или проходит через нее, вы получаете деньги из банка.

Карточки Сары с #10 по #17 предлагают варианты движения. Ранчер Сары всегда будет двигаться не меньше, чем на 1 шаг и не больше, чем на 5.



Ранчер Сары передвигается на 1 шаг вперед за каждого рабочего соответствующего типа на ее планшете.



Ранчер Сары передвигается на 1 шаг за каждого рабочего, соответствующего ее специализации.

ДЕЙСТВИЯ САРЫ

Нанять одного рабочего (карточки #1 и #2):

Сара нанимает рабочего с рынка труда как обычно, но не платит стоимость найма. У нее есть два действия для найма рабочих с различными приоритетами:



1. Самый дешевый рабочий*
2. Рабочий ее действующей специализации.

* Если есть несколько самых дешевых рабочих с одинаковой ценой, выберите одного из них (не учитывайте рабочих-джокеров на рынке бонусов).



1. Рабочий ее действующей специализации.
2. Самый дешевый рабочий*

* Если есть несколько самых дешевых рабочих с одинаковой ценой, выберите одного из них (не учитывайте рабочих-джокеров на рынке бонусов).

Выбрав рабочего, Сара помещает его в самую левую свободную клетку в соответствующем ряду рабочих ее планшета.

Помните, что Сара начинает игру с одним рабочим каждого из 4 типов (пастух, строитель, моряк и стригаль) и поэтому первые клетки каждого ряда уже заняты. Рабочий, вытянутый во время подготовки к игре, занимает место во второй клетке соответствующего ряда.

Примечание: каждый раз, когда Сара помещает рабочего на ее планшет, она берет бонусную карточку с указанным значком из соответствующей колонки, в которой находится рабочий (напоминания есть на карточках #1 и #2) и кладет ее лицом вниз в стопку рядом со своим планшетом. В случае, если карточек бонусов с указанным значком не осталось, она не получает такой карточки.

Если клетка, на которую Сара помещает нанятого рабочего, указывает на мгновенное действие, она производит это действие немедленно. Ее мгновенные действия:



Поместите ее корабль и один из ее дисков на среднюю гавань с **самой низкой ценностью**, на которой еще **нет диска**, и верните в коробку жетон начальника гавани с этой клетки.

Если **все** средние гавани уже имеют по одному диску на них, она помещает диск на среднюю гавань с **наименьшей** ценностью, на которой есть только **ваш диск**. Она получает карточку, указанную на этой средней гавани.



Положите один из дисков Сары на указанный пост торговли шерстью. Если возможно, она также получает карточку овцы «Ромни» как обычно.

Покупка овец (карточки #3, #10 и #14):



Сара покупает карточки овец с рынка овец и выбирает их в соответствии с количеством своих пастухов (как указано на ее жетоне рынка овец, смотрите ниже).

Если Саре не хватает карточек овец (соответствующих количеству пастухов), она берет 2 новых карточки овец из стопки рынка овец и добавляет их к рынку. Затем она покупает овец, **уменьшая число пастухов на 1** (если этот шаг повторяется, каждый раз уменьшайте число пастухов на 1).

Если у Сары есть выбор на ее жетоне рынка овец, она всегда предпочитает овцу с наибольшей ценностью в победных очках. Если есть несколько карточек с одинаковой ценностью, она берет овцу того типа, который меньше всего представлен на рынке (пример на стр. 4). Купленные карточки овец Сара кладет лицом вниз рядом с ее планшетом.

1 :	2 :	3 :	4 :	5 :
2/3 2	3 1	2/3 2/3 2 2	4 3	6 4/2 3 7 3 1
6 7	3 1	6 7	3 1	6 3



На карточке #14, если Сара имеет специализацию в пастухах, она добавляет 2 карточки к рынку овец «бесплатно» (т.е. не используя пастухов) перед покупкой овец согласно количеству пастухов на ее планшете.



Карточка #10: Если Сара не специализируется на пастухах, она берет карточку овцы «Линкольн» или «Коридейл». Если оба типа есть в наличии, она получает ту овцу, которая меньше представлена на рынке. Если такой карточки нет, Сара не берет карточку овцы.

Карточка #14: так же, как указано для карточки #10, но теперь Сара дополнительно получает еще и овцу «Дорсет Хорн». Если одной из двух овец (которых Сара хочет купить) нет на рынке овец, Сара получает только одну карточку.

Разместить одну из построек Сары (карточки #4, #11 и #15):



Сара строит и улучшает постройки согласно количеству ее строителей. Выполняя это действие, Сара сперва выбирает, будет ли она размещать постройку или проводить замену постройки и как много строителей она использует. Если она выполняет все требования, но остается несколько вариантов, она принимает решение согласно дополнительным приоритетам «строительства» и «замены» (смотрите справа). Если она не может выполнить требования, она действует по следующим правилам:

1. Сара **размещает** новую постройку, используя всех своих строителей.
2. Сара **размещает** новую постройку, используя всех своих строителей **минус 1**.
3. Сара **заменяет** постройку, используя столько строителей, **сколько возможно**.
4. Сара **размещает** постройку, используя столько строителей, **сколько возможно**.

Новая постройка Сары должна находиться на ближайшей пустой клетке постройки **перед вашим ранчером, не имеющей дополнительного действия** (такая клетка может находиться в начале пути, если не осталось подходящих пустых клеток между вашим ранчером и Веллингтоном).

Сара также учитывает требования трех клеток для построек к продвижению по шкале исследователя до уровня 2 или 7 и строит на них только тогда, когда она продвинулась по крайней мере до клеток 2 или 7 этой шкалы.

Дополнительный приоритет для строительства

1. Постройки с рукой.

Дополнительные приоритеты для замены

1. Наибольшее количество победных очков на новом жетоне постройки.
2. Увеличение количества построек с рукой.



Карточка #11: если Сара не специализируется на строителях, она размещает новую постройку, которая требует только **1 строителя**. Если Сара уже разместила все такие постройки, она улучшает одну из них, используя только 1 строителя, следуя дополнительным приоритетам для замены.

Карточка #15: так же, как для карточки #11, но с **2 строителями**.

ДЕЙСТВИЯ САРЫ

Инвестировать в жетон бонусов (карточки #5 и #8):



Сара выбирает жетон бонусов с рынка бонусов и удаляет его из игры, возвращая в коробку согласно следующим приоритетам:

1. Самый дешевый жетон бонусов*.
2. Самый левый из подходящих жетонов бонусов в самом высоком подходящем ряду.

* Не учитывайте увеличение цены (а также требования и награды), указанные **НА** жетоне бонуса.

Пример: если Сара покупает жетон бонуса, показанный справа, потому что он самый дешевый, она не платит (и не учитывает, когда определяет дешевизну), дополнительные 3 фунта.



Продвинуться по шкале исследователя (карточки #5, #6, #7, #12, #16):



Сара передвигает свой диск вперед по шкале исследователя на количество клеток, указанное на ее карточке. Она не получает никаких наград за перемещение диска. В конце игры она получает очки за шкалу исследователя по обычным правилам.

Получить одну карточку цели (карточки #6 и #9):



Сара получает карточку цели из числа основных целей игры **максимально удаленную** от стопки этих карточек. Полученная карточка помещается лицом вниз рядом с планшетом Сары и в конце игры будет считаться **выполненной**. Затем сдвиньте остальные карточки от стопки и выложите новую на образовавшееся пустое место.

Удалить жетон опасности (карточки #8 и #9):



Сара выбирает ту зону опасности (одну из двух на игровом поле), где лежит **жетон с наибольшей ценностью в победных очках**. В случае равенства, она выбирает зону с наибольшим количеством жетонов. Затем она получает жетон опасности с наибольшим количеством победных очков и соответствующую карточку улучшения колоды*. В случае равенства по победным очкам, она выбирает жетон с черной рукой. Положите жетон рядом с планшетом Сары. В конце игры он принесет ей победные очки.

*Так же как и размещение корабля Сары ради ее «мгновенного действия начальника гавани», взятие карточек пастушьих собак и паромов не служит какой-то конкретной цели.

Действие моряков (карточки #12 и #16):



В соответствии с количеством моряков в ряду моряков Сары, она получает указанные карточки бонусов из запаса. Карточки размещаются лицом вниз рядом с планшетом Сары и в конце игры приносят ей победные очки (в случае если это бонусная карточка цели, она будет подсчитана как **выполненная**). Если не осталось больше карточек бонусов с указанным значком, Сара не получает карточку бонусов.

Действие стригалей (карточки #13 и #17):



В соответствии с числом стригалей в ряду стригалей Сары, она получает овец «Ромни» и (с большим числом стригалей и в зависимости от сложности), овец «Линкольн» или «Райленд» из запаса. Как обычно, полученные карточки размещаются лицом вниз рядом с планшетом Сары и принесут ей победные очки в конце игры.

(Подсказка: карточки #13 и #17 дают дополнительное действие движения в случае, если Сара не специализируется на стригалях. Этот 1 шаг (или 2 шага) она выполняет только после того, как закончит свое обычное движение).

ПРИМЕР

1 У Сары есть 4 пастуха, 2 строителя, 3 моряка и 1 стригаль.

Ее специализация — пастухи.

На этот момент благодаря нанятым рабочим, она уже получила две карточки бонуса штурвала, две карточки бочки, и одну, находившуюся под колоколом (карточки #12 и #16 не учитываются).



2 В ход Сары из ее стопки вы вытянули карточку #14. Сначала вы совершите ее движение, а после этого — действие, указанное на карточке, независимо от того, где остановился ее ранчер.



3

Ранчер Сары передвигается на 4 шага вперед (поскольку у Сары есть 4 пастуха) и выбирает самую короткую дорогу с наименьшей платой за проход. Вы получаете 2 фунта из банка, поскольку Сара прошла через одну из требующих этого ваших построек.



4 Сара выполняет левое действие карточки #14,

которое относится к ее специализации: сначала она берет 2 карточки из стопки рынка овец и добавляет их лицом вверх на рынок овец.



На рынке овец нет карточек «Суффолк» (фиолетовые овцы) или «Дорсет Хорн» (оранжевые овцы).

Поэтому Сара не может выбрать вариант в соответствии с четырьмя имеющимися у нее пастухами. Итак, она берет еще 2 карточки и тоже кладет их лицом вверх на рынок овец.

Хотя все типы овец сейчас уже есть на рынке овец, Сара должна выбрать вариант с тремя пастухами, т.к. она уже использовала одного для того чтобы добавить еще 2 карточки.



Наконец, Сара покупает так много победных очков, как может. Она выбирает 2 желтых карточки овец «Коридейл» (т.к. их меньше на рынке, чем карточек овец «Линкольн»).