Alexander Pfister

Great Western Trail



Nova Zelândia

Livro de Regras



“Kia ora” e boas-vindas ao Great Western Trail Nova Zelândia!

Próximo ao fim do século XIX, você se estabeleceu como um ovinocultor (dono de uma fazenda de ovelhas) na Ilha Sul da Nova Zelândia. Nos últimos anos, a fazenda da sua família prosperou, diversificando suas raças de ovelhas e aumentando o valor da sua lã.

Com a chegada do novo século, chegaram também novos desafios. Você precisa adquirir raças de ovelhas melhores e valiosas para garantir a prosperidade do negócio da sua família e dos trabalhadores que trabalham para você. Decida se você quer focar nas suas forças já consolidadas ou se quer diversificar em novos ramos. Será que o começo do século XX continuará sendo vantajoso para você, ou será que sua estratégia será superada pelos esforços da concorrência? Boa sorte e “kia haka”!

COMPONENTES

1 tabuleiro de jogo



1 tabuleiro de rotas marítimas



4 tabuleiros de jogador
1 por jogador



4 fichas de taxa
dupla face



5 peças de quantidade de jogadores dupla face



28 fichas de trabalhador
7 de cada:


pastora


artesão


navegador


tosquiador

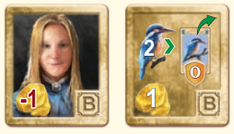
16 fichas de perigo


9 desmoronamentos


7 inundações


verso de todas as fichas de trabalhador e de perigo

34 fichas bônus




verso de todas as fichas bônus

2 sacolas



4 fichas de passos


frente *verso*

4 ovinocultores (rancheiro)
1 por jogador
(sem as cores de jogador)



4 chapéus
1 por jogador



64 discos de jogador
16 por jogador



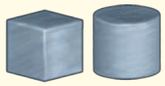
40 armazéns
10 por jogador



4 navios
1 por jogador



8 marcadores para ouro e certificados
1 de cada por jogador



57 moedas
32 moedas de prata com o valor de 1 libra



25 moedas de ouro* com o valor de 5 libras



12 fichas de troca



1 ficha do mercado de fichas bônus



*Para manter a consistência com as outras edições do GWT, mantivemos as moedas em vez de usar as notas de dinheiro que eram utilizadas na época.

Componentes do modo solo:

1 ficha de especialização



17 cartas da Sarah



1 ficha de mercado de ovelhas da Sarah



1 tabuleiro da Sarah



93 cartas de ovelha

56 cartas de ovelha do jogador 14 por jogador:

5 de Shropshire



3 de Southdown



3 de English Leicester



3 de Merino



37 cartas do mercado de ovelhas

5 de Dorset Horn



7 de Lincoln



7 de Corriedale



6 de Hampshire



6 de Ryeland



6 de Suffolk





verso

56 cartas de construção de baralho

18 de Ovelha Romney



12 de Ovelheiro



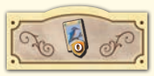
14 de Balsa



12 de Pássaro Kōtare



5 peças de cartas adicionais



4 peças de cartas bônus



60 cartas bônus

6 por conjunto:

Conjunto 1



Conjunto 2



Conjunto 3



Conjunto 4



Conjunto 5



Conjunto 6



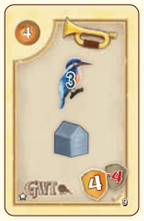
Conjunto 7



Conjunto 8



Conjunto 9



Conjunto 10



Todas as cartas do conjunto possuem seu respectivo número de conjunto.

Uma carta de cada conjunto está marcada com uma estrela branca.

8 fichas de capitania do porto



verso

8 fichas de construção neutra

Cada ficha de construção neutra que será virada durante a partida está marcada com um ícone de na frente.



Cada ficha de construção neutra está marcada com uma letra maiúscula (A a H). Quatro delas são dupla face e têm um ícone de no verso.

40 fichas de construção particular 10 por jogador, dupla face

lado a



Cada ficha de construção particular é identificada por um número (1 a 10) e uma letra minúscula (a ou b), dependendo do lado dela.

lado b



24 cartas de objetivo



1 ficha de resumo das construções neutras



1 bloco de pontuação

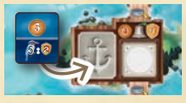


PREPARAÇÃO DO TABULEIRO



1. Coloque o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa e o **tabuleiro de rotas marítimas** acima dele.

2. Embaralhe as **8 fichas de capitania do porto** e aleatoriamente coloque uma virada para cima em cada um dos *5 espaços de capitania do porto* no tabuleiro de rotas marítimas.
Devolva as 3 fichas de capitania do porto restantes para a caixa do jogo.



3. Pegue as **8 fichas de construção neutra** e coloque uma virada para cima (ou seja, as quatro dupla face ficam com o ícone visível) em cada um dos *8 espaços neutros* no tabuleiro de jogo:

- Se esta for sua primeira partida, coloque cada ficha no espaço marcado com a letra correspondente (A a H).
- Nas próximas partidas, você pode embaralhar as fichas e distribuí-las aleatoriamente (ainda viradas para cima).



4. Coloque a **ficha do mercado de fichas bônus** no círculo pontilhado superior no *mercado de fichas bônus*.



5. Pegue as **28 fichas de trabalhador**, as **16 fichas de perigo** e as **34 fichas bônus** e vire-as para baixo. Separe-as pelas letras nos versos (A e B) e coloque-as em suas *sacolas* correspondentes.



Coloque as sacolas próximas ao tabuleiro de jogo (perto de Wellington).

Essas sacolas são chamadas de *suprimento de Wellington*.



6. Do suprimento de Wellington, primeiro pegue **1 trabalhador de cada tipo** (com um A no verso) e coloque essas 4 fichas de trabalhador viradas para cima nos espaços indicados da fileira do topo no *mercado de trabalho*.

Em seguida, dependendo da quantidade de jogadores na partida, compre uma quantidade de fichas A do suprimento de Wellington:

- ***Com 2 jogadores:*** Compre 12 fichas.
- ***Com 3 jogadores:*** Compre 13 fichas.
- ***Com 4 jogadores:*** Compre 14 fichas.



O local onde a ficha será colocada depende do seu tipo:



- Se for uma **ficha de perigo**, coloque-a em sua seção de perigo correspondente (inundação ou desmoronamento) no espaço vazio de menor número (começando no espaço 1).

  Se não houver mais espaços vazios porque todos os espaços nessa área já estão ocupados, devolva essa ficha para a sacola e compre uma nova.



- Se for uma **ficha de trabalhador**, coloque-a no espaço vazio mais acima da coluna correspondente dela (aquele da mesma cor com o maior custo) no *mercado de trabalho*.

  Se não houver mais espaços vazios porque todos os espaços nessa coluna já estão ocupados, devolva essa ficha para a sacola e compre uma nova.

7. Comece comprando fichas com um B no verso (que incluem apenas fichas bônus) do suprimento de Wellington. Coloque essas fichas bônus uma após a outra no *mercado de fichas bônus* da seguinte forma:

Comece na fileira do topo e coloque a primeira ficha comprada no espaço diretamente abaixo do **símbolo da quantidade de jogadores** correspondente à quantidade de jogadores na partida atual. Coloque a próxima ficha no espaço à direita dessa ficha e continue assim, indo para a direita.

Depois que você tiver colocado uma ficha no espaço mais à direita da fileira do topo, continue pela segunda fileira, onde você colocará a próxima ficha de novo no espaço alinhado com o símbolo da quantidade de jogadores.

Continue indo para a direita desse modo até você colocar uma ficha no espaço à esquerda da *ficha do mercado de fichas bônus*. Essa é a última ficha. Ou seja, dependendo da quantidade de jogadores na partida, há agora 3, 5 ou 7 fichas bônus no mercado de fichas bônus.

Exemplo de partida com 3 jogadores:



8. Agora preencha os 4 *espaços de previsão* em Wellington com fichas do suprimento de Wellington:

- Compre 2 fichas com um A no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com A.
- Compre 2 fichas com um B no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com B.



9. Embaralhe as **37 cartas do mercado de ovelhas** e coloque-as viradas para baixo como o *baralho de mercado* abaixo do canto inferior direito do tabuleiro de jogo. Dependendo da quantidade de jogadores na partida, compre uma quantidade de cartas de ovelha desse baralho:

- ***Com 2 jogadores:*** Compre 9 cartas.
- ***Com 3 jogadores:*** Compre 11 cartas.
- ***Com 4 jogadores:*** Compre 14 cartas.

Divida as cartas compradas por cor e coloque-as viradas para cima abaixo do tabuleiro de jogo no *mercado de ovelhas*, formando uma fileira sobreposta na qual o lado esquerdo de cada carta esteja visível. De modo mais preciso, as cartas dessa fileira devem ser organizadas na seguinte ordem, da esquerda para a direita: laranja, vermelhas, amarelas, azuis, marrons, roxas (é possível que nem todas as cores estejam presentes).

10. Embaralhe as **24 cartas de objetivo** e coloque-as como um baralho virado para baixo, à direita do tabuleiro de jogo. Então revele 4 cartas desse baralho e coloque-as viradas para cima em uma coluna abaixo do baralho.
Essa área é chamada de *área de objetivos gerais*.

11. Coloque as **18 cartas de ovelha Romney** , as **12 cartas de Ovelheiro** , as **14 cartas de Balsa** e as **12 cartas de Pássaro Kōtare** à esquerda do tabuleiro de jogo. Para uma visualização melhor, você pode optar por colocar as **5 peças de cartas adicionais** acima de seus baralhos correspondentes.
Essa área é chamada de *suprimento de construção de baralho*.

12. Pegue a carta marcada com uma *estrela branca* ☆ de **cada um** dos **10 conjuntos de cartas bônus**. Embaralhe essas 10 cartas, compre aleatoriamente 4 delas e devolva as outras 6 restantes para a caixa do jogo. Para **cada uma** dessas 4 cartas, adicione uma certa quantidade das 5 cartas restantes do respectivo conjunto (identificadas pelo *número de conjunto* no canto inferior direito), de acordo com a quantidade de jogadores na partida:

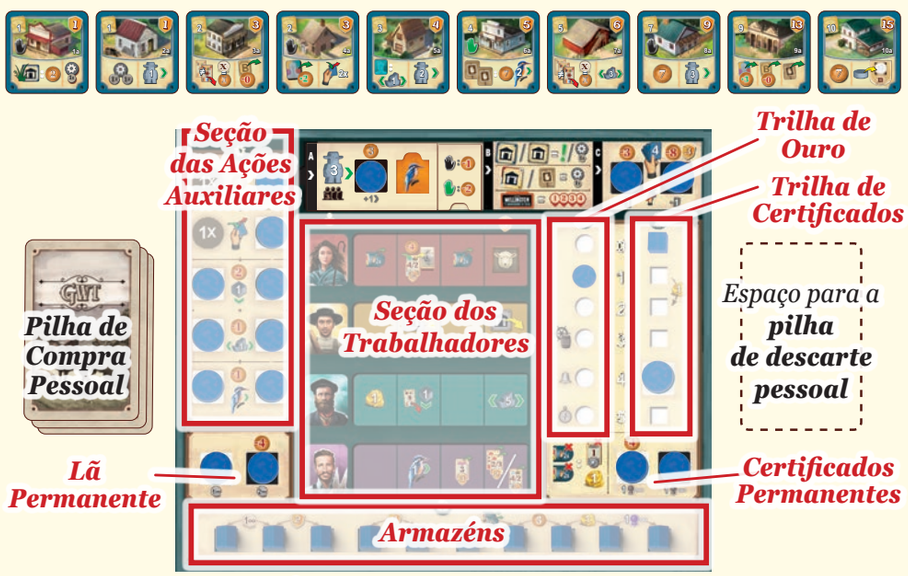
- ***Com 2 jogadores:*** Adicione 2 cartas para um total de 3 (devolvendo as 3 cartas restantes para a caixa do jogo).
- ***Com 3 jogadores:*** Adicione 4 cartas para um total de 5 (devolvendo a carta restante para a caixa do jogo).
- ***Com 4 jogadores:*** Adicione todas as 5 cartas para um total de 6.

Em seguida, coloque as **4 peças de cartas bônus** ao lado do tabuleiro de rotas marítimas e o baralho com o **menor** número de conjunto (entre os 4 conjuntos selecionados) abaixo da peça com a **roda do leme**. O baralho com o **segundo menor** número de conjunto fica abaixo da peça com o **barril** e o baralho com o **segundo maior** número de conjunto fica abaixo do **sino**. Por fim, coloque o baralho com o **maior** número de conjunto abaixo da peça de carta bônus com a **bússola**.
Essa área é chamada de *suprimento de cartas bônus*.
(O verso de 3 peças de carta bônus mostra um lembrete de algo que será explicado detalhadamente na página 17.)

13. Coloque uma quantidade de **fichas de passos** igual à quantidade de jogadores na partida no respectivo espaço laranja ao lado da *trilha de desbravador*. Exemplo, 3 fichas de passos em uma partida com 3 jogadores ao lado do espaço 4 da trilha de desbravador ou 4 fichas de passos em uma partida com 4 jogadores ao lado do espaço 6 da trilha de desbravador.

14. Coloque as **moedas** e **fichas de troca** ao alcance de todos os jogadores como um suprimento geral. Esse suprimento é chamado de *banco*. Também coloque a *peça de resumo das construções neutras* ao lado do tabuleiro de jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR



Área de Objetivos Pessoais

15. Cada jogador escolhe uma cor de jogador.

Você recebe o **tabuleiro de jogador** dessa cor (identificado pelos 16 espaços circulares coloridos) e o coloca à sua frente.

Além disso, você também recebe uma **peça de quantidade de jogadores**, que mostra a quantidade apropriada de jogadores na partida e uma **ficha de taxa**. Coloque ambos os componentes na caixa da *Fase A* do seu tabuleiro de jogador, com a ficha de taxa à direita mostrando as moedas com -1 e -2 nelas (o lado com as mãos riscadas poderá ser utilizado mais tarde na partida).



16. Você recebe as **10 fichas de construção particular** da sua cor.

Essas fichas de construção são dupla face e cada uma delas é marcada com um número (entre 1 e 10) e com a letra 'a' minúscula em um lado e a letra 'b' minúscula no outro.



- Em suas primeiras partidas, vire suas fichas de construção particular para o ***lado a*** e organize-as em ordem crescente de *artesãos necessários* acima do seu tabuleiro de jogador.
- À medida que se familiariza com o jogo, você pode tentar o seguinte: Escolha um jogador para determinar o lado de cada uma das fichas de construção aleatoriamente (por exemplo, jogando-as para cima) e então organizá-las em ordem crescente de artesãos necessários acima do tabuleiro de jogador dele. Depois disso, todos os outros jogadores copiam essa sequência, virando suas próprias construções para os mesmos lados.

Ou seja, durante toda a partida, o lado de cada construção será o mesmo para todos os jogadores. Ninguém pode deliberadamente virar uma ficha de construção para o outro lado.

17. Você também recebe os seguintes itens da sua cor:

16 discos—que você colocará em seu tabuleiro de jogador para cobrir cada um dos 16 espaços de disco coloridos. (Apenas os 2 espaços cinza no canto superior esquerdo permanecem vazios.)

10 armazéns—que você colocará em seu tabuleiro de jogador para cobrir cada um dos 10 espaços quadrados coloridos.

1 navio—que você colocará em um *espaço aquático inicial* no tabuleiro de rotas marítimas.



1 marcador de certificado—que você colocará no espaço superior da sua trilha de certificados (ao lado do 0).

1 marcador de ouro—que você colocará no segundo espaço da sua trilha de ouro (ao lado do 1; ou seja, você começa com 1 ouro).

1 ovinocultor—que você colocará ao lado do seu tabuleiro de jogador por enquanto.

18. Agora você recebe as **14 cartas de ovelha do jogador** que são identificadas com sua cor.



Essas 14 cartas formam o seu *baralho de rebanho*.

Embaralhe seu baralho de rebanho e coloque-o virado para baixo como sua *pilha de compra pessoal*, à esquerda do seu tabuleiro de jogador.

19. Por fim, determine um **jogador inicial**, os outros jogadores seguirão em sentido horário. Receba o seu ***capital inicial*** e ***1 ficha de troca*** do banco e compre cartas da sua pilha de compra pessoal para adicioná-las à sua mão de acordo com esta tabela:

- ***1º jogador:*** 7 libras, 4 cartas e 1 ficha de troca
- ***2º jogador:*** 8 libras, 5 cartas e 1 ficha de troca
- ***3º jogador:*** 9 libras, 6 cartas e 1 ficha de troca
- ***4º jogador:*** 10 libras, 7 cartas e 1 ficha de troca

Agora você está pronto para jogar.

Importante: No começo de seu primeiro turno na partida, descarte cartas da sua mão até que você tenha apenas 4 cartas restantes. As cartas descartadas vão para sua *pilha de descarte pessoal*.

Então coloque **um dos seus discos de jogador** de um espaço de disco com **cantos brancos** no espaço 0 da *trilha de desbravador*. Você pode escolher o mesmo disco que outro jogador já escolheu. *(Leia na caixa branca da página 9 as regras sobre a desocupação de espaços de disco no seu tabuleiro de jogador.)*

Depois disso, coloque o seu ovinocultor em **qualquer ficha de construção neutra** e siga automaticamente para a *Fase B*. Você pode começar na mesma ficha de construção que os outros jogadores.

OBJETIVO DO JOGO

Em *Great Western Trail Nova Zelândia,* você move seu ovinocultor por um caminho que serpenteia e se bifurca do canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo até Wellington, no canto superior direito. Pelo caminho, você realizará ações que fornecem várias maneiras de ganhar pontos de vitória. Por exemplo: colocar fichas de construção particular, comprar ovelhas do mercado de ovelhas, aprimorar os portos e remover perigos.

Cada vez que o seu ovinocultor chega a Wellington, você entrega as ovelhas a um posto de troca local ou estrangeiro, que também pode valer pontos de vitória. Depois disso, seu ovinocultor continua o movimento novamente no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo. Em média, seu ovinocultor chegará a Wellington 5 ou 6 vezes.

Todos os pontos de vitória são contabilizados ao final da partida. Então você somará todos os símbolos de ponto de vitória nos vários componentes à sua frente, assim como aqueles marcados com a sua cor no tabuleiro de jogo e no tabuleiro de rotas marítimas. O jogador com mais pontos de vitória vence a partida.

Baralho de Rebanho

O que é o seu *baralho de rebanho*?
Seu *baralho de rebanho* representa seu rebanho, que será guiado por você ao longo da trilha. Cada carta de ovelha nesse rebanho representa uma ovelha de um tipo específico, claramente identificada pela cor da carta e pelos seus valores de *criação* e de *lã*.

Cada jogador começa com um baralho de rebanho idêntico com valores de criação e de lã relativamente baixos.

Contudo, durante a partida, você poderá melhorar seu baralho de rebanho adicionando a ele cartas de ovelha com valores de criação ou de lã maiores, assim como cartas de construção de baralho, de bônus e de objetivo.

Seu baralho de rebanho é composto das seguintes partes:

- Sua pilha de compra pessoal virada para baixo à esquerda do seu tabuleiro de jogador.
- As cartas na sua mão que você compra dessa pilha de compra de acordo com o seu limite de mão (você começa com um limite de mão de 4 cartas).
- Sua pilha de descarte pessoal virada para cima, na qual você coloca as cartas que descarta da sua mão, assim como as cartas que adquire durante a partida.



Importante: Quando você tiver que comprar uma carta de sua pilha de compra pessoal, mas não houver nenhuma carta sobrando nessa pilha, então (e apenas nesse momento) pegue sua pilha de descarte pessoal, embaralhe-a bem e coloque-a como sua nova pilha de compra pessoal virada para baixo, à esquerda do seu tabuleiro de jogador. Depois disso, continue a comprar cartas dela normalmente.

Qual é o propósito das cartas de ovelha?
Nos locais da trilha, há várias ações que exigem que cartas de ovelha específicas sejam descartadas da sua mão para que você ganhe as recompensas.

Além disso, cada vez que você chega a Wellington, você quer ter muitos tipos diferentes de ovelha com altos valores de criação em sua mão: Quanto mais variadas e valiosas forem suas cartas, mais dinheiro e pontos de vitória você ganhará. *(Veja os detalhes nas páginas 9 a 11.)*

Por fim, cada carta de ovelha também indica o valor de lã dessa raça específica. Vender lã é uma forma adicional de obter libras durante a partida. *(Veja os detalhes na página 16.)*

Qual é o propósito das cartas de construção de baralho e de bônus?
Essas cartas são muito úteis e tornam cada baralho, assim como cada partida, diferente. Elas fortalecem a sua estratégia ou oferecem novas oportunidades — dependendo de suas decisões.

COMO JOGAR

Começando com o jogador inicial (aquele com um capital inicial de apenas 7 libras), os jogadores jogam seus turnos em sentido horário consecutivamente.
No seu turno, você deve seguir todas as seguintes fases nesta ordem:

FASE A Mova o seu ovinocultor para outro local ao longo da trilha

FASE B Use as ações do local alcançado

FASE C Compre cartas até atingir o seu limite de mão

Então será o turno do próximo jogador.

***Nota:** As 3 caixas no topo de cada tabuleiro de jogador dão uma visão geral das 3 fases.*



FASE A — Mova o seu ovinocultor para outro local ao longo da trilha

O que é considerado um local?
O local principal da trilha é Wellington. Além disso, qualquer **ficha** colocada em um espaço da trilha é considerada um local (ou seja, toda ficha de construção e toda ficha de perigo). **Espaços sem nenhuma ficha são considerados partes desimpedidas da trilha e NÃO são locais!**

Nesta fase, você deve mover o seu ovinocultor do local atual dele ao longo da trilha até outro local.

Para isso, tenha em mente as seguintes regras:

- O movimento do seu ovinocultor é medido em *passos*. **Cada local** ao longo do seu caminho conta como **1 passo** (lembre-se de que espaços vazios ao longo da trilha não são considerados locais).

Exemplo: *Para chegar a essa ficha de construção neutra, o ovinocultor de **Mary** poderia se mover 2 passos passando pela ficha de construção particular vermelha ou 3 passos passando pelas 2 fichas de perigo de desmoronamento.*



- Você sempre deve mover o seu ovinocultor **para frente** seguindo a direção planejada da trilha conforme indicado pelas setas. Se houver uma bifurcação, escolha um dos caminhos disponíveis para seguir. (O caminho sempre segue em apenas uma direção.)
- Você não pode atravessar Wellington. Ou seja, quando seu ovinocultor chegar a Wellington, ele deve parar o movimento ali.
- Os ovinocultores dos outros jogadores não interferem de maneira nenhuma no seu ovinocultor. Vários ovinocultores podem estar no mesmo local.
- Você deve mover o seu ovinocultor **ao menos 1 passo** e não pode mover mais passos do que o ***limite de passos*** atual indicado pelo seu tabuleiro de jogador. (Dependendo da quantidade de jogadores na partida, você começa com um limite de 3 ou 4 passos, que ainda pode ser ampliado durante a partida.)
- O local onde o seu ovinocultor terminar o movimento (seja porque você quis ou porque acabaram os seus passos disponíveis) é o local que você usará na fase B.

Exemplo:



*Neste caso, o **AZUL** tem um limite de **3** passos,*



*enquanto o **VERMELHO** tem um limite **5** passos.*

(Explicaremos como desocupar este espaço de disco e como receber a ficha de passos laranja mais tarde).

Atenção: Vários locais mostram uma mão verde ou preta. Se o seu ovinocultor atravessar ou se mover para um desses locais, você deve **imediatamente** pagar uma taxa:

1. Se for uma ficha de perigo, você deve pagar a taxa **ao banco**.



2. Se for uma ficha de construção particular de outro jogador, você deve pagar a taxa **a esse jogador**.



A taxa depende apenas da cor da mão (não importa a quantidade de jogadores na partida):

- cada mão preta custa 1 libra
- cada mão verde custa 2 libras





Exemplo: *Em uma partida com 3 jogadores, **Mary** tem 2 libras sobrando. Se ela movesse o ovinocultor dela ao longo do caminho inferior (setas vermelhas), ela teria que pagar essas 2 libras a **Dave**, já que a ficha de construção particular dele seria o primeiro local no caminho de **Mary** e tem uma mão verde lá. Depois disso, ao chegar à ficha de construção particular de **John** com a mão preta, **Mary** não teria dinheiro nenhum para pagar. Isso não seria problema para ela, já que ela poderia seguir caminho assim mesmo.*

*Contudo, **Mary** optou pelo caminho superior (setas azuis): Lá, ela tem de pagar 2 libras ao banco por passar pela primeira ficha de perigo de desmoronamento com uma mão verde. Depois disso, ela segue o caminho normalmente (passando pela segunda ficha de perigo de desmoronamento rumo à construção neutra B). Ela optou pelo caminho superior porque ela perderia suas 2 libras de qualquer jeito. Mas, pelo caminho superior, ela ao menos evitou que um oponente recebesse esse dinheiro.*

Importante: Se você não puder pagar por algumas ou todas as mãos no seu caminho, você ainda assim pode se mover. Isso significa que se o seu ovinocultor chegar ou passar por um local cuja taxa você não poderá pagar, pague tudo o que puder e continue o seu caminho normalmente.

Você nunca terá que pagar taxas retroativamente, mesmo se você receber dinheiro enquanto ainda estiver em um local cuja taxa você não podia pagar antes.

Isso se aplica **apenas** a taxas cobradas pelas mãos. Todos os outros custos e requisitos na partida devem sempre ser pagos/cumpridos totalmente.

FASE B — Use as ações do local alcançado

Após mover seu ovinocultor, use o local em que ele terminou o movimento. Contudo, suas opções disponíveis no local dependem do tipo deste local:

1) Uma ficha de construção neutra *ou* uma ficha de construção particular da sua cor

2) Uma ficha de construção particular de outro jogador *ou* uma ficha de perigo

3) Wellington

1

Em uma ficha de construção neutra ou uma ficha de construção particular da sua cor, você tem duas opções:

OU usar as ações locais dessa ficha ! **OU** usar uma ação auxiliar única 

! Usar as ações locais

A maioria das fichas de construção mostram duas *ações locais* diferentes em sua metade inferior. Essas ações são separadas por linhas divisórias completas.
(Poucas fichas de construção mostram apenas uma ou mais do que duas ações locais.)



1 ação local



2 ações locais



3 ações locais

- Você pode realizar agora **cada uma** das ações locais dessa ficha **uma vez**.
- Você pode realizar essas ações locais **em qualquer ordem** (isto é, sem combiná-las).
- Você não precisa realizar todas as ações locais disponíveis. Mas se uma ação tiver um custo ou um requisito, você tem de pagar/cumprir isso totalmente para ganhar a recompensa dessa ação.
- Algumas fichas mostram duas ações (separadas por uma barra branca) dentro da **mesma** ação local. Você pode realizar apenas **uma** dessas ações.



- Alguns espaços da trilha têm *ações de risco* anexadas a eles. Se uma ficha de construção for colocada nesse espaço, a ação de risco se torna parte das ações locais dessa ficha e, portanto, pode ser realizada por seu proprietário cada vez que esse jogador chegar a esse local.



ação de risco

As ações locais individuais são explicadas em detalhes nas páginas 12 até a 18.

Usar uma ação auxiliar única

Se você não realizar **nenhuma** das ações locais da ficha alcançada, então, e apenas nesse momento, você poderá realizar **uma *ação auxiliar única*** em vez disso.



Suas ações auxiliares podem ser encontradas no lado esquerdo do seu tabuleiro de jogador na *seção de ações auxiliares*.

No início da partida, antes do seu primeiro turno, apenas 2 delas estão disponíveis. Cada uma das outras ações auxiliares ficará disponível depois que você desocupar ao menos um dos seus dois espaços de disco (você aprenderá como fazer isso em breve).

As ações auxiliares individuais são explicadas em detalhes na página 18.

***Exemplo:** **Mary** terminou o movimento do ovinocultor dela em uma ficha de construção particular da cor dela. Ela agora pode realizar cada uma das ações locais dessa ficha uma vez (em qualquer ordem):*



***1.** Ela pode descartar duas cartas de ovelha do mesmo tipo da mão para a pilha de descarte pessoal dela e ganhar 3 libras do banco.*

***2.** Ela pode investir em uma ficha bônus do mercado de fichas bônus.*

***3.** Ela pode usar a ação de risco anexada para descartar uma carta de ovelha da mão para a pilha de descarte pessoal dela e mover o marcador de ouro um espaço para frente na trilha de ouro dela.*

Se ela não puder ou não quiser fazer uma ou mais dessas ações, ela simplesmente as ignora. Mas apenas se ela ignorar todas as ações, ela poderá realizar uma ação auxiliar única em vez disso.

2

Em uma ficha de construção de outro jogador (ou seja, de uma cor de jogador diferente da sua) ou uma ficha de perigo, você tem apenas uma opção:

Realizar **uma *ação auxiliar única*** (*veja à esquerda*). 

***Nota:** Isso significa que você geralmente vai tentar chegar a uma ficha de construção neutra ou uma da sua cor, pois somente lá você poderá realizar as ações locais.*

***Exemplo:** Se **Mary** tivesse terminado o movimento do ovinocultor dela em alguma dessas fichas, ela teria de pagar imediatamente 1 libra e poderia realizar apenas uma ação auxiliar única.*



3

Quando você chega a Wellington, você **deve** realizar todas as 4 *subfases de Wellington* em sequência.

Para garantir que você não esqueça nenhuma subfase, você pode mover seu ovinocultor ao longo dos espaços numerados e realizar a subfase correspondente antes de passar para o próximo espaço.

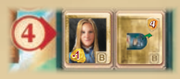


As 4 subfases de Wellington são:

1 Rendimento: 
Revele da sua mão quantas cartas quiser de tipos diferentes de ovelha, calcule seu rendimento e ganhe esse valor do banco. Então descarte as cartas reveladas na sua pilha de descarte pessoal.

2 Entrega: 
Mova um dos discos do seu tabuleiro de jogador para o selo de um posto de troca e pague quaisquer eventuais custos de transporte.

3 Previsão A: 
Escolha uma das 2 fichas nos *espaços de previsão* ao lado do espaço 3 e mova-a para sua seção correspondente.

4 Previsão B: 
Escolha uma das 2 fichas nos *espaços de previsão* ao lado do espaço 4 e mova-a para sua seção correspondente.

1 Rendimento:

Revele da sua mão quantas ovelhas quiser de **tipos diferentes** para os outros jogadores e calcule o *valor total de criação*. Para fazer isso, some os valores de criação de cada ovelha que você revelou. Isso significa que você pode revelar cada tipo **só uma vez**, não importa quantas cartas desse tipo você tenha na mão. (Ignore os pontos de vitória ou valores de lã nas suas cartas de ovelha.) Você não pode revelar nenhuma carta de construção de baralho ou de bônus que não sejam ovelhas neste momento.

Exemplo: ***Mary*** *tem 4 cartas na mão. Por causa de suas 2 cartas de "English Leicester", ela tem apenas 3 tipos diferentes de ovelha:*

- *"English Leicester" (valor de criação: 2)*
- *"Dorset Horn" (valor de criação: 3)*
- *"Corriedale" (valor de criação: 3)*

Ela decide revelar todos os 3 tipos diferentes que possui, resultando em um valor total de criação de 8.



Então, se possível e se você quiser, você pode aumentar o valor total de criação adicionando certificados a ele. Existem dois tipos de certificados no jogo: certificados temporários e certificados permanentes.

Certificados temporários são aqueles na sua trilha de certificados: O número ao lado da posição atual do seu marcador de certificado indica quantos certificados temporários você tem disponíveis. Desses, você pode usar quantos quiser agora, movendo seu marcador de certificado para trás, conforme a quantidade desejada.

Certificados permanentes são aqueles que você desocupou no seu tabuleiro de jogador e aqueles exibidos na parte superior das fichas de capitania do porto à sua frente: Cada um deles aumenta seu valor total de criação em um pelo resto da partida. *(A caixa branca à direita explica como desocupar espaços de disco para ter certificados permanentes no seu tabuleiro de jogador. Outros certificados permanentes podem ser obtidos pelas fichas de capitania do porto. Sobre como receber as fichas de capitania do porto, veja a seção "Aprimorando os portos" na página 15.)*



Continuação do exemplo: O marcador de certificado de ***Mary*** *indica que ela tem 3 certificados temporários disponíveis. Ela decide usar 2 desses certificados ao mover seu marcador de certificado para trás apropriadamente. Ela soma esses 2 certificados ao seu valor total de criação de 8 e, portanto, aumenta o valor para 10.*

Se ela tivesse uma ficha de capitania do porto com um certificado permanente, seu valor total de criação inicial seria 9 em vez de 8.



Depois que o seu valor total de criação for definido (incluindo os certificados), pegue essa quantia de libras do banco. Deixe essa quantia ligeiramente afastada do resto do seu dinheiro para que você possa referenciar o valor total de criação na subfase 2.



Então descarte **todas** as cartas que você **revelou** na sua pilha de descarte pessoal. As cartas que você não revelou (por exemplo, porque são duplicatas) continuam na sua mão.

Continuação do exemplo: *Como* ***Mary*** *definiu seu valor total de criação em 10, ela pega 10 libras do banco e as coloca à frente dela.*

Então ela descarta todas as cartas ***reveladas*** *da mão (3) em sua pilha de descarte pessoal. Como ela não podia jogar sua segunda carta de "English Leicester", ela mantém essa carta em sua mão.*

2 Entrega:



As ovelhas pelas quais você acabou de receber seu rendimento devem agora ser entregues para um posto de troca. O selo de cada posto de troca mostra um *valor de posto de troca* que corresponde ao valor de criação total dessas ovelhas: quanto maior for o valor de criação total, melhor você poderá entregar. No começo da partida, apenas os *postos de troca locais* no tabuleiro de jogo estão disponíveis. Durante a partida, você pode **desbloquear** *postos de troca estrangeiros* colocando armazéns no tabuleiro de rotas marítimas (*veja mais detalhes sobre como colocar armazéns na página 15*).

Para entregar, escolha um posto de troca cujo valor de posto de troca seja **igual** ou **menor que** o **valor total de criação** de suas ovelhas. Tenha sempre em mente, contudo, que você **não** pode escolher um posto de troca para o qual você já tenha entregado antes, ou seja, um que já tenha um dos seus discos no *espaço de posto de troca* dele. As únicas exceções para esta regra são:

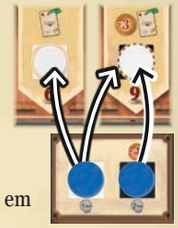
- o primeiro posto de troca local com o número 0 e
- o último posto de troca local com o número 21.



A faixa azul mostra a recompensa para cada disco colocado.

Você pode entregar para qualquer um desses postos de troca locais, mesmo se você já tiver um ou mais dos seus discos lá.

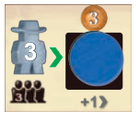
Uma vez que você tenha escolhido o posto de troca, coloque um dos seus discos de jogador no espaço desse posto de troca (se já houver discos de outros jogadores ali, coloque o seu em cima deles). Pegue esse disco de qualquer *espaço de disco* do seu tabuleiro de jogador, mas note que existem dois tipos de espaços de disco: Aqueles com cantos brancos e aqueles com cantos pretos.



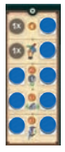
1. Um disco de um espaço com ***cantos brancos*** pode ser colocado em **qualquer** espaço de posto de troca.
2. Um disco de um espaço com ***cantos pretos***, contudo, pode apenas ser colocado em um espaço de posto de troca que **também tenha cantos pretos**.

Ao desocupar um espaço de disco dessa forma, você desbloqueia sua habilidade. Note que alguns dos espaços de disco têm requisitos adicionais ou proporcionam recompensas por desocupá-los.

Leia a caixa abaixo para maiores detalhes:



Ao desocupar este espaço, você aumenta seu ***limite de passos***. Se você pegar o disco deste espaço, ganhe imediatamente 3 libras do banco.



Ao desocupar qualquer um dos espaços de disco na seção de ações auxiliares, você amplia suas opções ao realizar ***ações auxiliares*** (*veja a página 18 para maiores detalhes*).

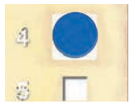
Ao desocupar esses espaços, você desbloqueia ***lã permanente*** ao "tosquiar suas ovelhas" (*veja a página 16 para maiores detalhes*). Se você pegar o disco do espaço da direita, você deve pagar imediatamente 4 libras ao banco. Se não puder, você deverá escolher outro espaço para desocupar.



Ao desocupar algum destes espaços, você aumenta seu ***limite de mão***. Contudo, se você pegar um disco de algum destes espaços, você deverá pagar imediatamente 3 ou 8 libras ao banco. Se não puder, você deverá escolher outro espaço para desocupar. Os 3 pontos de vitória por desocupar o espaço da direita são concedidos ao final da partida.



Ao desocupar este espaço, você aumenta o seu ***limite de certificados temporários*** para 5 (você começa com um limite de 3).



Ao desocupar esses espaços, você desbloqueia alguns dos ***certificados permanentes*** disponíveis no jogo. Se você pegar o disco do espaço da esquerda, você deve pagar imediatamente 4 libras ao banco. Se não puder, você deverá escolher outro espaço para desocupar.



FASE B — Use as ações do local alcançado (continuação)

Ao colocar seu disco em um espaço de posto de troca, você pode ganhar ou perder pontos de vitória ao final da partida e pode ativar uma *ação de entrega* que você **deve** realizar imediatamente (como ganhar libras, ganhar uma carta específica etc.).



Para cada disco que você colocar no posto de troca 0, ganhe imediatamente 6 libras do banco. Ao final da partida, você perderá 8 pontos de vitória para cada um dos seus discos ali.

A maioria das outras ações de entrega que você ativará ao colocar um dos seus discos em um espaço de posto de troca adicionará uma carta específica à sua pilha de descarte (e, portanto, ao seu baralho). Dependendo do ícone exibido, você **deve**:



- OU pegar a carta exibida de seu respectivo suprimento e colocá-la em sua pilha de descarte pessoal
- OU, se for uma **carta de objetivo**, escolher imediatamente uma carta da área de objetivos gerais, colocá-la virada para cima em sua pilha de descarte pessoal e reabastecer a área se for necessário. *(Para maiores detalhes, veja "Ganhe uma carta de objetivo" na página 17.)*

Atenção: Os pontos de vitória na seta verde só são aplicados ao fim da partida quando ambos os espaços de posto de troca local adjacentes tiverem um dos seus discos neles.

Por fim, verifique se você precisa pagar algum *custo de transporte* pela sua entrega. Geralmente esses custos só são aplicados aos espaços de disco com cantos pretos.

Se você não puder pagar imediatamente os custos de transporte (incluindo o custo potencial para desocupar o disco), você precisa escolher uma combinação (ou um posto de troca) diferente.



Nota: *Como você ganha seu rendimento antes disso, você sempre poderá pagar quaisquer custos de transporte que tiver, mas talvez você não tenha o dinheiro necessário para desocupar os espaços de disco ao mesmo tempo. Esses custos combinados devem sempre ser pagos/cumpridos totalmente antes de prosseguir, como sempre.*

Continuação do exemplo: *Com seu valor total de criação em 10,* ***Mary*** *poderia entregar até o posto de troca local 9. Se escolher fazer isso, ela coloca um dos discos do tabuleiro de jogador dela no espaço do posto de troca correspondente. Ela ativa a ação de entrega "ganhar uma carta de objetivo" e deve pegar um objetivo de acordo com as regras normais. Por fim, ela tem de pagar 3 libras de custo de transporte como indicado.*



Em vez de entregar no posto de troca local 9, ela podia escolher o 3 ou o 0 para esta entrega (mas não o 6 nem o 1, pois ela já fez uma entrega lá antes). Porém, se ela escolhesse o 3 ou o 0 para esta entrega, ela só poderia colocar um disco de um espaço de disco com cantos brancos.

Cada uma das 2 fichas que você escolher nas subfases (3) e (4) deve ser movida imediatamente para sua seção correspondente:

Ficha de trabalhador



Se for uma ***ficha de trabalhador***, coloque-a no espaço livre mais caro (ou seja, o mais acima) da coluna desse tipo de trabalhador no *mercado de trabalho*. Se não houver nenhum espaço livre para trabalhadores desse tipo no mercado de trabalho, remova de jogo essa ficha de trabalhador devolvendo-a para a caixa.

Ficha de perigo



Se for uma ***ficha de perigo***, coloque-a na *seção de perigo* correspondente (inundação ou desmoronamento) no espaço vazio com o **menor** número. Se não houver nenhum espaço de perigo desse tipo livre, remova de jogo essa ficha de perigo devolvendo-a para a caixa.

Fichas bônus

Se for uma ***ficha bônus***, coloque-a no próximo espaço livre do *mercado de fichas bônus*. Para determinar o próximo espaço livre, aplique as seguintes regras:

- A ficha deve **sempre** ser colocada na fileira onde a *ficha do mercado de fichas bônus* está localizada.
- Os espaços dessa fileira devem sempre ser preenchidos da **esquerda para a direita**.
- Se for uma partida com menos que 4 jogadores, considere também o seguinte:
  Em uma partida com 3 jogadores, cada fileira possui apenas 3 espaços (começando abaixo do símbolo de 3 jogadores) e toda a coluna da esquerda fica vazia.
  Em uma partida com 2 jogadores, cada fileira possui apenas 2 espaços (começando abaixo do símbolo de 2 jogadores) e as duas colunas da esquerda ficam vazias.
- O último espaço a ser preenchido em cada fileira é sempre aquele com a ficha do mercado de fichas bônus. E ao colocar uma ficha bônus neste espaço, mova essa ficha seguindo a seta para o espaço circular pontilhado da próxima fileira.

Exemplo de partida com 3 jogadores:



Quando a ficha do mercado de fichas bônus for movida para a próxima fileira pela seta preta, nada de especial acontece. Porém, quando essa ficha for movida por uma **seta amarela ou turquesa**, você deverá **imediatamente** reabastecer o *mercado de ovelhas* ou *virar as 4 fichas de construção neutra* para o verso delas mostrando o ícone .

Reabastecer o mercado de ovelhas

Compre do baralho de mercado quantas cartas forem necessárias para que o mercado de ovelhas fique com a quantidade inicial de cartas:



- ***Com 2 jogadores:*** Reabasteça o mercado de ovelhas para que ele fique com um total de 9 cartas.
- ***Com 3 jogadores:*** Reabasteça o mercado de ovelhas para que ele fique com um total de 11 cartas.
- ***Com 4 jogadores:*** Reabasteça o mercado de ovelhas para que ele fique com um total de 14 cartas.

Como na preparação, divida todas as cartas de ovelha por cor e coloque-as viradas para cima em uma fileira sobreposta na qual o lado esquerdo de cada carta esteja visível. De modo mais preciso, as cartas dessa fileira devem ser organizadas na ordem usual, da esquerda para a direita: laranja, vermelhas, amarelas, azuis, marrons e roxas.

- Se você tiver que reabastecer o mercado de ovelhas, mas a quantidade de cartas de ovelha no mercado já for igual (ou maior) que o total necessário para a quantidade de jogadores na partida, não adicione nenhuma carta ao mercado.
- Se o baralho de mercado de ovelhas estiver vazio, nenhuma carta será adicionada ao mercado de ovelhas.

Vire as 4 fichas de construção neutra



Quando a ficha do mercado de fichas bônus for movida para a próxima fileira pela seta turquesa, vire as 4 construções neutras com o ícone na frente para o verso delas, exibindo um (como visto na *ficha de resumo das construções neutras)*.



Os ovinocultores em qualquer uma dessas 4 construções neutras viradas continuam nessa ficha. Eles continuarão seus movimentos a partir dali normalmente.

As ações do lado agora oculto não estão mais disponíveis. A partir de agora, essas 4 construções neutras oferecem opções modificadas para suas ações.

Pelo resto da partida, essas 4 construções neutras continuam viradas mostrando o verso (com o ícone) virado para cima.

Após finalizar as 4 subfases de Wellington, siga estes dois passos finais:



1) Mova seu ovinocultor para o início da trilha, colocando-o no *espaço do cavaleiro* no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo. No seu próximo turno, o movimento do seu ovinocultor começará desse ponto.



2) Reabasteça cada um dos 2 espaços de previsão vazios em Wellington com fichas compradas do suprimento de Wellington. Certifique-se de colocar em cada espaço uma ficha virada para cima cuja letra no verso corresponda à letra daquele espaço.

Fim da Partida



Se a ficha do mercado de fichas bônus sair da última fileira seguindo a **seta vermelha**, o fim da partida é ativado (*veja a página 19*).

FASE C — Compre cartas até atingir o seu limite de mão

Cada jogador começa com um *limite de mão* de 4 cartas e pode aumentá-lo até 6. Se você tiver menos cartas na sua mão agora do que o limite de mão atual indicado pelo seu tabuleiro de jogador, compre quantas cartas forem necessárias de sua pilha de compra pessoal até ter essa quantidade de cartas na mão.
(Se necessário, embaralhe sua pilha de descarte e use-a para substituir a sua pilha de compra esgotada, como descrito na página 6.)

Nota: Durante esta fase, você **não** pode jogar nenhuma carta de construção de baralho ou carta bônus.

Em seguida, é o turno do próximo jogador.



Exemplo: ***Mary*** *tem um limite de mão de 5 cartas (porque ela já desocupou um dos espaços de disco relevantes em seu tabuleiro de jogador). Na fase B, ela descartou 2 cartas da mão para realizar uma ação local. Como isso a deixou com 3 cartas na mão, ela agora deve comprar 2 cartas para ter 5 cartas na mão de novo. Como ela tem 1 carta restante em sua pilha de compra pessoal, ela compra essa carta. Note que, embora a carta comprada tenha sido uma carta de construção de baralho, ela não pode ser jogada agora. Primeiro, ela deve formar uma nova pilha de compra pessoal (pois a atual está vazia) a partir de sua pilha de descarte pessoal. Ela fará isso imediatamente antes de comprar a próxima carta. Depois disso, quando ela tiver concluído a Fase C, ela poderá jogar a carta de construção de baralho que acabou de comprar em seu próximo turno.*



As Ações

A principal fonte de ações no jogo são as ***ações locais*** das fichas de construção neutra e das suas fichas de construção particular, embora existam algumas outras situações em que ações possam ser ativadas (ações de entrega, ações auxiliares únicas etc.).

Contudo, independentemente da situação na qual as ações são realizadas, as ações em si são sempre representadas pelos mesmos ícones. Então, onde quer que o mesmo ícone apareça, ele se refere à mesma ação.

Começaremos com algumas notas gerais e explicações. Depois disso, as ações locais das fichas serão explicadas em detalhes, assim como a pontuação final e alguns casos especiais.

Atenção: Algumas ações consistem em um *requisito* específico e uma *recompensa* específica. Somente se você cumprir o requisito, você poderá ganhar a recompensa. Requisitos são geralmente associados com vermelho (setas ou números vermelhos), enquanto as recompensas são geralmente associadas com verde e branco (setas verdes e/ou números brancos).

❶ ***Requisito***

❷ ***Recompensa***



Importante: Você pode ignorar uma recompensa completa ou parcialmente, mesmo que você cumpra o requisito. Contudo, se sua recompensa for uma quantidade de libras, você **deve** pegar toda a quantia. Além disso, se você receber uma carta devido a uma ação de entrega (de um posto de troca local/estrangeiro/de lã), você também **deve** pegar essa carta.

O requisito mais frequente é o descarte de cartas. Sempre que uma ação mostrar uma ou mais cartas com uma **seta vermelha**, você deve descartar **exatamente** as cartas indicadas **da sua mão** viradas para cima na sua **pilha de descarte pessoal** a fim de ganhar a recompensa exibida ao lado dela. (Como mencionado antes, você pode realizar a ação apenas uma vez, não importa quantas vezes você possa cumprir o requisito.)

Atenção: Se uma carta específica for indicada, ela será representada pela cor e pelo valor de criação dela. Além disso, os pontos de vitória da carta indicada (na parte inferior dela) são exibidos para uma melhor distinção. Caso uma carta de ovelha de jogador seja mencionada, o respectivo símbolo ◉ é exibido.



Exemplos de ações de descarte:

Requisito	***Recompensa***
Descarte exatamente **uma** carta preta de ovelha (“Southdown”).	Ganhe 3 libras.
Descarte exatamente **duas** cartas de ovelha do **mesmo tipo**.	Ganhe 2 libras.
Descarte exatamente **uma** carta de ovelha de **qualquer tipo**.	Mova o seu marcador de ouro 1 espaço para frente.
Descarte exatamente **uma** carta de ovelha de **qualquer tipo**.	Mova seu marcador de certificado 1 espaço para frente.
Descarte exatamente **uma** carta de ovelha de **qualquer tipo**.	Ganhe uma quantidade de libras igual ao valor total de lã dessa ovelha (mais sua lã permanente).

Para o resto da explicação destas regras, tenha a seguinte terminologia em mente:

- Quando falarmos sobre **DESCARTAR UMA CARTA**, isso sempre significa que você deve colocar a carta **da sua mão** virada para cima em sua **pilha de descarte pessoal**.
- Quando falarmos sobre **GANHAR UMA QUANTIA ESPECÍFICA DE LIBRAS**, isso sempre significa que você deve pegar essa **quantia exata do banco**.
- Quando falarmos sobre **PAGAR UMA QUANTIA ESPECÍFICA DE LIBRAS**, isso sempre significa que você deve devolver **essa quantia exata ao banco**.
- Quando falarmos sobre **MOVER SEU MARCADOR DE CERTIFICADO PARA FRENTE**, isso sempre significa que seu marcador de certificado é movido para frente em sua **trilha de certificados**. Você pode movê-lo para frente quantos espaços forem indicados pelo ícone da ação específica. Contudo, você nunca pode mover seu marcador de certificado além do seu limite de certificados temporários (que é 3 no começo da partida).
- Sempre que falarmos sobre **MOVER SEU MARCADOR DE OURO PARA FRENTE**, são aplicadas as mesmas regras que citamos acima sobre o marcador de certificado (mas seu limite de ouro sempre será 5).
- Quando falarmos sobre **MOVER SEU NAVIO**, você pode movê-lo em qualquer direção e/ou aprimorar um porto se for possível. *(Veja os detalhes sobre isso na página 15.)*



*Com este ícone de ação, você pode mover seu marcador de certificado **1** espaço para frente.*



*Com este ícone de ação, você pode mover seu marcador de certificado **até 2** espaços para a frente.*



Sempre que você mover seu marcador de certificado na trilha de certificados do 0 ou do 1 até o 2 ou mais, você também moverá seu marcador de ouro 1 espaço para frente.



Contrate um trabalhador

Ao realizar esta ação, escolha exatamente **uma** ficha de trabalhador do mercado de trabalho, pague o *custo de contratação* desse trabalhador e coloque essa ficha na seção dos trabalhadores do seu tabuleiro de jogador.

O **custo de contratação** de qualquer trabalhador no mercado de trabalho é o custo exibido à direita de sua fileira. Contudo, esse custo de contratação é modificado pelo valor exibido no próprio ícone de ação:



= O custo de contratação não está modificado.



= Custa 3 libras a mais.



= Custa 2 libras a menos.

Depois que você pagar o custo de contratação, coloque a ficha de trabalhador na sua *seção dos trabalhadores*, no **espaço livre mais à esquerda** na **fileira** de seu respectivo tipo. Note que cada jogador 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.



Fileira de pastoras

Fileira de artesãos

Fileira de navegadores

Fileira de tosquiadores

Pague 4 libras, pegue 1 carta de ovelha "Hampshire" OU "Ryeland" e coloque-a em sua pilha de compra.

Compre ovelhas do mercado de ovelhas.

Construa ou aprimore uma vez e pague 1 libra para cada artesão necessário.

Mova seu navio até 5 espaços em qualquer direção (e/ou aprimore um porto se possível).

OU pegue até 2 cartas de ovelha que valham 2 pontos de vitória cada do mercado de ovelhas OU pegue 1 carta de ovelha "Hampshire" OU "Ryeland" do mercado de ovelhas e coloque-as/a na sua pilha de descarte.

Avance seu disco 1 espaço na trilha de desbravador.

Pegue uma ovelha "Romney" do suprimento e coloque-a em sua pilha de descarte pessoal

Exemplo: *Na fase B,* ***Mary*** *usa a ficha de construção neutra "A".*



1



Com a primeira ação de contratação, ela contrata um navegador. Ela paga 7 libras pelo navegador na fileira mais baixa. Ela o coloca no espaço livre mais à esquerda da fileira de navegadores dela, ativando uma ação imediata. Ela decide usar essa ação imediata e descarta uma carta de ovelha de qualquer tipo para mover o marcador de certificado dela 1 espaço para frente.



2

Com a segunda ação de contratação da ficha de construção neutra "A", ela contrata um tosquiador da fileira que mostra um custo de contratação de 6 libras. Como o ícone da segunda ação de contratação aumenta o custo em 3 libras, ela deve pagar um total de 9 libras ao banco. Ela coloca o tosquiador no espaço livre mais à esquerda da fileira de tosquiadores dela e pode pegar imediatamente uma carta de ovelha "Romney" do suprimento.



3

Infelizmente, ela não tem duas cartas de ovelha do mesmo tipo na mão e, por isso, deve ignorar a ação de descarte dessa construção.



Se o espaço onde você colocar um trabalhador contratado mostrar uma *ação imediata*, você deverá escolher entre realizar essa ação imediatamente ou ignorá-la.

- Se uma fileira já estiver cheia, você não poderá contratar outro trabalhador desse tipo.
- Ao final da partida, cada trabalhador colocado no quinto espaço de qualquer fileira do seu tabuleiro de jogador vale 4 pontos de vitória.

Invista em uma ficha bônus

Ao realizar esta ação, escolha exatamente **uma** ficha bônus do mercado de fichas bônus, pague o custo de investimento dessa ficha, receba seu bônus e coloque-a ao lado do seu tabuleiro de jogador.

Tenha em mente as seguintes regras:

- Você **não** pode investir em uma ficha bônus da **fileira** na qual a **ficha do mercado de fichas bônus** está localizada atualmente. Essas fichas bônus estão indisponíveis até que a ficha do mercado de fichas bônus avance.
- O **custo de investimento** de qualquer outra ficha bônus no mercado de fichas bônus é o custo exibido à direita da fileira dela. Contudo, esse custo é modificado pelo valor exibido no próprio ícone de ação:



= O custo de investimento não está modificado.



= Custa 3 libras a mais.

Todos os outros bônus existentes nessas fichas são explicados na última página do Apêndice.

Importante: O trabalhador curinga (que pode ser colocado em qualquer fileira de trabalhadores) mostra um custo adicional de 1 ouro que **sempre** deve ser pago. Além disso, algumas outras fichas bônus têm custos adicionais ou requisitos que sempre devem ser pagos/cumpridos totalmente.



Exemplo: *Na fase B,* ***Mary*** *usa a ficha de construção neutra "C" (que já está virada).*



1



Ela tem um total de 11 libras e uma ficha de troca. Embora ela quisesse investir em um trabalhador curinga, primeiro ela paga 5 libras pela ficha bônus da direita, já que ela não tem ouro. Embora os 4 pontos de vitória dessa ficha só sejam concedidos ao final da partida, ela recebe a ficha de troca imediatamente e coloca a ficha bônus ao lado de seu tabuleiro de jogador. Agora que ela tem duas fichas de troca, ela as combina para receber um ouro e para remover inteiramente de jogo uma ovelha "Shropshire" de sua mão (veja mais detalhes na página 18).





2

Então ela usa a ação auxiliar dupla dessa construção para ganhar 2 libras.



3

Como o ícone da segunda ação de investimento aumenta o custo em 3 libras, ela deve pagar o ouro recém-adquirido e um total de 8 libras para conseguir o trabalhador curinga desejado. Por fim, ela o coloca no espaço mais à esquerda da fileira de trabalhadores à escolha dela (e pode realizar a ação imediata contida nesse espaço, se aplicável).

Compre ovelhas do mercado de ovelhas.



Ao realizar esta ação, você pode adquirir cartas de ovelha do mercado de ovelhas e colocá-las viradas para cima em sua **pilha de descarte pessoal**. Contudo, a quantidade e os tipos de cartas de ovelha que você pode adquirir nesta ação não são fixos. Em vez disso, suas opções dependem de **quantas pastoras** você possui em sua fileira de pastoras, assim como de quanto dinheiro você gasta.

Se você tiver apenas **uma pastora** na sua fileira de pastoras, você tem uma destas três opções:



OU comprar 1 **carta de ovelha "Dorset Horn"** por 3 libras



OU comprar 1 **carta de ovelha "Corriedale"** OU **"Lincoln"** por 5 libras



OU comprar 1 **carta de ovelha "Hampshire"** OU **"Ryeland"** por 9 libras.

Se você tiver **2 pastoras**, você tem as três opções a seguir (além das citadas acima):



OU comprar 1 **carta de ovelha "Dorset Horn"** por 1 libra



OU comprar 1 **carta de ovelha "Corriedale"** OU **"Lincoln"** por 2 libras



OU comprar 1 **carta de ovelha "Suffolk"** E 1 **ficha de troca** por 10 libras.

Isso quer dizer que, quanto mais pastoras você tiver, melhores serão as suas opções. Você decide como dividir suas pastoras entre essas opções, desde que você garanta que cada pastora será utilizada **apenas uma vez** durante esta ação.



Se você utilizar 3 pastoras e pagar 3 libras, você receberá exatamente 2 cartas de ovelha, cada uma valendo **2 pontos de vitória**.



Se você utilizar 4 pastoras e pagar 4 libras, você receberá exatamente 1 **carta de ovelha "Suffolk"** E 1 **ficha de troca**.

Qualquer pastora que você **não** utilizar para comprar cartas de ovelha **poderá**, em vez disso, ser utilizada da seguinte forma: Compre 2 cartas do baralho de mercado de ovelhas e adicione-as viradas para cima ao mercado de ovelhas. Você pode fazer isso a qualquer momento durante esta ação (mesmo antes de comprar cartas de ovelha).



Como mencionado (*na página 11*), o número de cartas de ovelha pode ser maior que o total para a quantidade de jogadores na partida.

Importante:

- Você pode apenas comprar/escolher cartas de ovelha que estão atualmente disponíveis no mercado de ovelhas.
- Você sempre pode escolher comprar menos cartas de ovelha do que o permitido.
- Qualquer carta de ovelha que você adquirir durante esta ação deve ser colocada virada para cima na sua **pilha de descarte pessoal**.

Coloque uma de suas construções particulares

Ao realizar esta ação, escolha **uma** das fichas de construção particular acima do seu tabuleiro de jogador:

OU coloque-a em qualquer *espaço de construção* **vazio** na trilha **OU** use-a para **substituir** uma das **suas** fichas de construção particular que já esteja colocada em um espaço de construção na trilha.



Lembre-se: O lado de cada ficha de construção é o mesmo para todos os jogadores. Você não pode virá-la para o outro lado.

Antes de escolher uma ficha de construção para esta ação, você deve certificar-se de que:

a) você tenha artesãos suficientes para isso E

b) você possa pagar o custo dessa ficha de construção.



No canto superior esquerdo, cada ficha de construção particular mostra quantos artesãos você precisa para ela. Se a quantidade de artesãos na fileira de artesãos da sua seção dos trabalhadores for igual ou maior que esse número, você poderá colocar essa ficha em qualquer espaço de construção **vazio** na trilha, desde que você pague o custo dela imediatamente:



Para **cada artesão** necessário para essa ficha de construção, você deve pagar **2 libras**.

Alternativamente, você pode usar esta ação para **substituir** uma de **suas** fichas de construção particular na trilha por uma ficha de construção particular **mais valiosa** que esteja acima do seu tabuleiro de jogador. Para isso, você precisa apenas ter a **diferença** de artesãos entre as duas fichas de construção e também deve apenas pagar pela diferença. Então coloque a nova ficha de construção no lugar da antiga e **remova inteiramente** de jogo a ficha de construção antiga, devolvendo-a para a caixa. Esta é a única forma de colocar fichas de construção que precisam de mais do que 5 artesãos.

Exemplos:



*Para colocar esta ficha de construção em um espaço vazio na trilha, **Mary** precisa ter ao menos 2 artesãos em sua fileira de artesãos e deve pagar 4 libras.*



Se ela substituir esta ficha de construção na trilha pela outra, ela precisará ter ao menos 3 artesãos em sua fileira de artesãos e deverá pagar 6 libras.

***Nota:** A ficha de construção neutra "B" é a única que permite que você coloque suas próprias fichas de construção no tabuleiro. As únicas outras duas maneiras de fazer isso são as ações imediatas na sua fileira de artesãos (veja à direita) e as cartas bônus do Conjunto 6 (que servem para substituir uma de suas fichas de construção por uma de valor exatamente 1 acima; veja na última página do Apêndice).*





A ação imediata da direita tem a vantagem de que você deve pagar apenas 1 libra por artesão necessário.

Importante:

- Existem quatro espaços de construção na trilha que, como uma condição para permitir a construção neles, devem não apenas estar vazios, mas também requerem um certo avanço (2, 4 ou 7) na trilha de desbravador (*na página 17, detalhamos como avançar nessa trilha*).
- Se você ainda não avançou **ao menos** a quantidade de passos necessária na trilha de desbravador (indicada nos respectivos espaços de construção), você não poderá construir uma construção nesse espaço de construção.

Mova seu navio

Se você mover seu navio por meio deste ícone de ação, você poderá movê-lo em qualquer direção no tabuleiro de rotas marítimas até uma quantidade de espaços igual à quantidade de navegadores que você tem em sua fileira de navegadores. Ao mover seu navio, tenha em mente as seguintes regras:



- Cada espaço das rotas marítimas pode acomodar qualquer número de navios ao mesmo tempo. Ou seja, ao mover seu navio, você conta **todos os espaços** que navegar — quer eles estejam ocupados por outros navios ou não.
- Ao longo das rotas, existem vários portos, cada um deles permite que você coloque um armazém ou um dos seus discos de jogador se o seu navio estiver em seu espaço aquático associado. Cada vez que você quiser colocar um armazém ou um disco, você precisa gastar um passo de movimento e a sua ação de movimento é **finalizada** (*veja a seção "Aprimorando portos" abaixo*).



- Ao escolher mover seu navio por meio de uma ação, você pode movê-lo menos espaços do que o permitido. Contudo, quando você decidir parar em um espaço (e aprimorar ou não um porto), você ignora todo o movimento excedente dessa ação (ou seja, você não pode guardar esses movimentos para depois).

***Nota:** Outras ações permitem que você mova seu navio independentemente da quantidade de navegadores. Neste caso, as mesmas regras se aplicam.*

***Exemplo:** Como **Mary** tem 3 navegadores na fileira de navegadores dela, ela pode mover o navio dela até 3 espaços em qualquer direção. Portanto, ela move o navio dela 2 espaços e gasta o passo restante para colocar um dos armazéns dela no porto alcançado ao custo de 2 libras.*

Feito isso, ela recebe uma carta de "pássaro Kōtare" e a coloca na pilha de descarte pessoal dela.



Aprimorando portos

Se o seu navio já estiver em um espaço **com** uma *conexão portuária* (indicada pelos ícones para colocar um armazém/disco de jogador que estão conectados aos espaços aquáticos turbulentos) ou se você parar em um desses espaços ao mover seu navio e (em qualquer caso) você tiver **ao menos um movimento de navio restante**, você poderá aprimorar esse porto. Para fazer isso, coloque um armazém ou um dos seus discos de jogador no espaço associado e pague o custo indicado, se necessário. Quando você se mover para um porto para aprimorá-lo, essa ação de movimento de navio é finalizada, mesmo que você tenha se movido menos espaços do que poderia (ou sequer se moveu) para chegar aonde está.

Você pode aprimorar um porto apenas se você puder **pagar** o custo de aprimoramento e se você **não** tiver aprimorado esse porto antes (o que estará indicado por ter um dos seus armazéns ou discos nesse espaço). Não importa se algum oponente já tem um armazém ou um disco nesse porto. Contudo, se você não tiver nenhum armazém ou disco sobrando em seu tabuleiro de jogador, você não poderá mais aprimorar um porto correspondente.




Porto pequeno

Existem três tipos diferentes de portos:

Para aprimorar um *porto pequeno*, **primeiro** pague o custo de aprimoramento exibido em um dos espaços de armazém desse porto e **depois** escolha um dos seus armazéns em seu tabuleiro de jogador para colocar ali. Depois que você colocou seu armazém, pegue a carta representada nesse porto pequeno e coloque-a virada para cima em sua pilha de descarte pessoal. (Você só não pega a carta se já não houver mais nenhuma disponível no suprimento.) Então verifique se você desbloqueou um bônus permanente ou imediato em seu tabuleiro de jogador por ter colocado esse armazém: Cada vez que dois armazéns que estão conectados (por duas setas marrons) a um bônus imediato em seu tabuleiro de jogador forem colocados no tabuleiro de rotas marítimas, receba esse bônus imediatamente ou ignore-o. (Um bônus permanente está normalmente sempre ativo.)




Porto médio

Para aprimorar um *porto médio*, **primeiro** pague também o custo de aprimoramento (indicado acima do *espaço de disco* desse porto) e depois coloque um dos seus discos de jogador no espaço de disco do porto (se já houver discos de outros jogadores ali, coloque o seu em cima deles). Pegue esse disco de qualquer espaço de disco do seu tabuleiro de jogador, mas tenha em mente que os espaços de porto também **têm** cantos brancos **ou** cantos pretos. Assim como na entrega, um disco de um espaço de disco com cantos brancos pode ser colocado em qualquer espaço de disco de porto médio; já um disco de um espaço de disco com cantos pretos só pode ser colocado em um espaço de disco de porto médio que também tenha cantos pretos *(veja mais detalhes sobre como desocupar os espaços de disco na caixa branca da página 9)*. Depois de colocar seu disco, pegue a carta indicada nesse porto médio. (Você só não pega a carta se já não houver mais nenhuma disponível no suprimento.)



Depois de colocar seu disco no espaço de disco desse porto, verifique se ainda há uma ficha de capitania do porto ao lado dele. Se houver, você poderá adquirir agora essa ficha de capitania do porto ao nomear um dos seus trabalhadores contratados (pastora, artesão, navegador ou tosquiador) como o capitão do porto. Para fazer isso, escolha da sua seção dos trabalhadores qualquer um de seus trabalhadores contratados atualmente colocados no espaço mais à **direita** de sua respectiva fileira. Remova essa ficha de trabalhador do seu tabuleiro de jogador, coloque-a no lugar da ficha de capitania do porto e, por fim, coloque essa ficha de capitania do porto virada para cima ao lado do seu tabuleiro de jogador (como nas imagens à direita).

- Uma vez que uma ficha de trabalhador é colocada em um espaço de capitania do porto, ela permanece lá pelo resto da partida.
- Somente no momento que você aprimora um porto, você tem a chance de adquirir a ficha de capitania do porto dele. Se você ignorar essa chance, você não poderá fazer isso mais tarde.
- Se você remover um trabalhador da sua seção dos trabalhadores e isso descobrir uma ação imediata novamente, você poderá realizar essa ação imediata na próxima vez que você colocar outro trabalhador contratado nesse espaço.

***Nota:** Trabalhadores curinga podem ser capitães de porto como qualquer outro trabalhador.*

Cada ficha de capitania do porto é composta de duas partes:



A **parte de cima** ❶ mostra uma ação imediata ou um certificado permanente. Se você receber uma ficha com uma ação imediata, realize essa ação imediatamente ou ignore-a. *(Sobre o uso dos certificados permanentes, veja a página 9.)*

A **parte de baixo** ❷ mostra uma forma única de ganhar pontos de vitória adicionais ao final da partida (*veja a página 19*).

Ações imediatas nas fichas de capitania do porto:


Ganhe 5 libras.


Avance seu disco 4 espaços na trilha de desbravador.


Ganhe 3 libras. Também pegue uma carta de "Balsa" e coloque-a em sua pilha de descarte pessoal.



Porto grande

Aprimorar um *porto grande* funciona da mesma maneira que aprimorar um porto pequeno. Contudo, você não precisa pagar nenhum custo de aprimoramento. Apenas coloque seu armazém em um dos quatro espaços de armazém como de costume. Então verifique se você desbloqueou um bônus permanente ou imediato em seu tabuleiro de jogador por ter colocado esse armazém. Depois de colocar seu armazém ali, você passa a ter mais uma opção para suas futuras entregas.

Se, mais tarde, você quiser colocar um dos seus discos em um porto grande, você deverá pagar ao banco os custos de transporte indicados no selo desse posto de troca estrangeiro, como sempre. Como de costume, em cada um desses postos de troca estrangeiros dos portos grandes, você só pode colocar um dos seus discos de jogador. No caso desse porto grande envolver um posto de troca de lã estrangeiro, você só poderá fazer uma entrega lá quando você tosquiar suas ovelhas (veja o parágrafo abaixo).

Você não é obrigado a entregar em um posto de troca estrangeiro de um porto grande só porque você tem um armazém lá.

Atenção: O respectivo porto pequeno conectado ao último espaço de cada uma das três rotas marítimas é especial. Você pode aprimorar um desses normalmente (pagando o custo de aprimoramento e colocando um armazém lá). Mas se você o fizer, você **deverá** voltar com o seu navio ao espaço inicial (depois de pegar uma carta bônus de bússola).



No fim da partida, você só ganhará os 4 pontos de vitória indicados nas setas amarelas no canto superior esquerdo do tabuleiro de rotas marítimas se os dois portos pequenos adjacentes tiverem um dos **seus** armazéns neles.

Tosquie suas ovelhas

Ao realizar esta ação, você pode revelar até uma quantidade de cartas de ovelha **diferentes** da sua mão igual à quantidade de tosquiadores que você tem em sua fileira de tosquiadores. Para determinar o seu valor total de lã, some os valores de lã de cada tipo diferente de ovelha que você acabou de revelar da sua mão e adicione toda a lã permanente que você tiver. (Ignore os pontos de vitória e o valor de criação das suas cartas de ovelha.)

Depois que o seu valor total de lã for definido (incluindo a lã permanente desbloqueada em seu tabuleiro de jogador ou em alguma ficha bônus), pegue essa quantia de libras do banco e coloque-as à sua frente. Você pode fazer isso apenas **uma vez** em cada ação "tosquiar suas ovelhas". Você não pode revelar nenhuma carta de construção de baralho ou cartas bônus que não sejam ovelhas neste momento. Então descarte **todas** as cartas de ovelha que você **revelou** da sua mão para a sua pilha de descarte pessoal.

O valor total de lã pelo qual você acabou de receber dinheiro pode permitir que você também coloque um dos seus discos de jogador do seu tabuleiro de jogador em um posto de troca de lã no mapa de rotas marítimas. Existem três postos de troca de lã locais (com valores 5, 9 e 13) que estão disponíveis desde o começo da partida e dois postos de troca de lã estrangeiros que você pode desbloquear ao aprimorar o porto grande associado.

O selo de cada posto de troca de lã mostra um valor de lã que corresponde ao valor total de lã das suas ovelhas que você acabou de determinar. Para colocar um disco, verifique quais postos de troca de lã possuem o número igual ou inferior ao valor total de lã das suas ovelhas (determinado anteriormente). Tenha em mente, contudo, que você não pode escolher um posto de troca de lã para o qual você já tenha entregado antes (ou seja, um que já tenha um dos seus discos em seu espaço de posto de troca de lã).

A única exceção para esta regra é o posto de troca de lã com valor 13. Você pode mandar lã para esse posto de troca de lã mesmo se você já tiver um ou mais discos lá.

Uma vez que você tenha escolhido o posto de troca de lã, coloque um dos seus discos de jogador no espaço desse posto de troca de lã. (Se já houver outros discos lá, coloque o seu acima deles). Pegue esse disco de qualquer um dos espaços de disco do seu tabuleiro de jogador, mas lembre-se de que existem dois tipos de espaços de disco: Aqueles com cantos brancos e aqueles com cantos pretos.

1. Um disco de um espaço de disco com cantos brancos pode ser colocado em qualquer espaço de posto de troca de lã.

2. Um disco de um espaço de disco com cantos pretos, contudo, pode apenas ser colocado em um espaço de posto de troca de lã que também tenha cantos pretos.

Ao desocupar um espaço de disco dessa forma, você desbloqueia sua habilidade. Note que alguns dos espaços de disco têm requisitos adicionais ou proporcionam recompensas por desocupá-los. *(Para maiores detalhes sobre como desocupar os espaços de disco, veja a caixa branca na página 9).*

Exemplo: *Na fase B,* ***Mary*** *usa a ficha de construção neutra "E". Ela utiliza o primeiro tosquiador dela para comprar e descartar uma carta na esperança de comprar a "Ryeland" que a ajudaria a chegar ao valor 13 para esse posto de troca local de lã específico.*

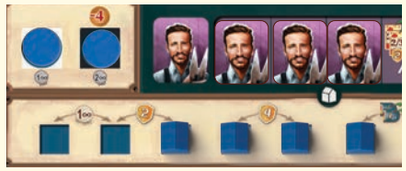


Infelizmente, ela só compra mais uma "Shropshire", sendo que ela já tem outras duas na mão. Então ela descarta essa carta mesmo.



Nessa hora, ***Mary*** *não pode usar a ação auxiliar única dessa construção para comprar e descartar uma carta, porque ela ainda está no meio da ação "tosquiar suas ovelhas". Mas foi ela que resolveu correr esse risco e, agora, ela revela 3 cartas de ovelhas diferentes da mão, já que ela tem três tosquiadores ainda não utilizados na seção dos trabalhadores dela:*

- *uma "Merino" (valor de lã: 3)*
- *uma "Lincoln" (valor de lã: 4)*
- *e uma "Shropshire" (valor de lã: 1)*



Ela soma todo seu valor de lã (8) assim como seu valor de lã permanente desbloqueado (1). Com o total de 9, ***Mary*** *pega essa quantia de libras do banco e coloca um disco de um espaço de disco com cantos pretos no posto de troca de lã 9. Ela paga as 5 libras de custo de entrega e pega uma ovelha "Romney".*



Se ela não tivesse três tosquiadores sobrando, ou nenhuma lã permanente desbloqueada e não atingisse um valor de lã de 9, ela não seria capaz de colocar um disco.

Qualquer tosquiador que você **não** utilizar para tosquiar suas ovelhas **pode**, em vez disso, ser utilizado da seguinte forma: Compre 1 carta de sua pilha de compra pessoal. Depois descarte imediatamente 1 carta. Você pode fazer isso a qualquer momento durante esta ação (mesmo antes de tosquiar suas ovelhas). Você decide como usar cada um dos seus tosquiadores, desde que você garanta que cada tosquiador seja utilizado **apenas uma vez** durante esta ação.

Nota: *Cada espaço de disco de posto de troca de lã com cantos pretos dá a você uma carta de ovelha "Romney", que você deve pegar (desde que ainda haja alguma no suprimento), já que essa é uma ação de entrega que você também deve realizar imediatamente. Coloque-a virada para cima em sua pilha de descarte pessoal.*

Ganhe uma carta de objetivo

Ao realizar esta ação, escolha entre pegar **uma carta de objetivo** da ***área de objetivos gerais*** à direita do tabuleiro de jogo ou comprar a carta do topo do baralho de objetivos. Coloque essa carta virada para cima na sua **pilha de descarte pessoal**. Se você pegar uma carta da área de objetivos, preencha o espaço vazio imediatamente com uma nova carta do baralho de objetivos virada para cima.

Com esta ação, você **não** pode escolher uma carta de objetivo bônus (Conjuntos 8, 9 ou 10) que esteja no *suprimento de cartas bônus* (esse é o motivo de ter um lembrete no verso das 3 peças de carta bônus que ficam acima das cartas de objetivo bônus). Contudo, **todas** as outras regras a seguir se aplicam também às cartas de objetivo bônus.

Em algum momento no decorrer da partida, as cartas de objetivo que você adquiriu irão para a sua mão.

Durante o seu turno, se você tiver uma ou mais cartas de objetivo na mão, você pode jogar qualquer uma delas:

- antes de realizar a fase A
- ou **antes ou depois** de realizar uma ação qualquer na fase B.

Isso significa que você não pode jogar cartas de objetivo no meio do seu movimento, durante uma ação (as 4 subfases de Wellington contam como uma ação) nem depois de ter iniciado a fase C.

Ao jogar uma carta de objetivo, coloque-a virada para cima na sua ***área de objetivos pessoais*** (abaixo do seu tabuleiro de jogador). Então realize a *ação imediata* indicada no canto superior esquerdo da carta ou ignore-a.



As ações imediatas a seguir podem ser encontradas nas cartas de objetivo:

- Ganhe 4 libras.
- Ganhe duas fichas de troca.
- Mova seu marcador de certificado até 2 espaços para frente.
- Avance seu disco 2 espaços na trilha de desbravador.
- Mova seu navio até 2 espaços em qualquer direção (e/ou aprimore um porto se possível).

Cada carta de objetivo exibe uma combinação de *tarefas* a serem cumpridas **ao final da partida**. Se todas as tarefas de uma carta de objetivo estiverem cumpridas nessa hora, você ganhará os pontos de vitória impressos nela.



Se suas tarefas não forem cumpridas totalmente, você perderá o valor negativo de pontos de vitória impresso nela.

Importante: Cada tarefa cumprida pode contar apenas para **uma** carta de objetivo. Então, se várias cartas de objetivo mostrarem a mesma tarefa, cada uma dessas tarefas deve ser cumprida **individualmente**.

As tarefas a seguir podem ser encontradas nas cartas de objetivo:

- Tenha 1 dos seus discos em qualquer posto de troca (lã/estrangeiro/local) com um valor de posto de troca 13 ou mais.
- Tenha 1 de suas fichas de construção particular no tabuleiro de jogo.
- Tenha 1 de suas fichas de construção particular no tabuleiro de jogo que precise de ao menos 4 artesãos.
- Tenha 2 tosquiadores em sua fileira de tosquiadores no seu tabuleiro de jogador. (Um trabalhador curinga nesta fileira também conta.)
- Tenha 1 armazém colocado no mapa de rotas marítimas.
- Tenha 1 carta de ovelha "Lincoln" OU "Corriedale" no seu baralho.
- Tenha 1 carta de ovelha "Hampshire" OU "Ryeland" no seu baralho.
- Tenha 1 carta de balsa no seu baralho. (Esta também pode ser a carta de balsa do Conjunto 1 das cartas bônus.)
- Tenha seu disco avançado em 6 espaços na trilha de desbravador.
- Tenha 1 ficha de perigo de inundação à sua frente.

Exemplo: *Para ter todas as tarefas dessas cartas cumpridas ao final da partida,* ***Mary*** *precisará ter:*



- *ao menos 2 de suas fichas de construção particular no tabuleiro de jogo, e ao menos uma delas precisa de 4 artesãos ou mais,*
- *ao menos 1 carta de ovelha "Lincoln" OU "Corriedale" em seu baralho,*
- *um avanço de ao menos 12 espaços na trilha de desbravador e*
- *ao menos 1 de seus discos em um posto de troca com valor de entrega 13 ou mais.*

Se ela conseguir ter todas essas coisas, ela ganhará 9 pontos de vitória. Se, por exemplo, ficasse faltando para ela apenas um disco em um posto de troca a de valor 13 ou mais (em qualquer tipo de posto de troca), ela ganharia apenas 3 pontos de vitória (pois a carta de objetivo com a tarefa de "entregar em um posto de troca de valor 13 ou mais" contaria como menos 3 pontos de vitória).

Nota: *Você não é obrigado a jogar as suas cartas de objetivo. Se quiser, você pode manter algumas ou todas elas no seu baralho pelos meios comuns (por exemplo, ao descartá-las por meio deste ícone). Para cada carta de objetivo que ainda estiver no seu baralho ao final da partida, você poderá então decidir se quer pontuá-la ou não. Para as cartas colocadas na sua área de objetivos pessoais, você não tem essa opção. Essas devem ser pontuadas.*

Avance na trilha de desbravador

Com esta ação, você avança na trilha de desbravador (considere também os espaços que são ocupados pelos discos dos outros jogadores), que lhe fornece recompensas ao alcançar ou ultrapassar certos espaços.

- Os espaços 3 e 8 permitem que você colete 1 ouro cada (ou seja, mover seu marcador de ouro 1 espaço para frente imediatamente).
- Os espaços 4 ou 6 (dependendo da quantidade de jogadores na partida) dão a você uma *ficha de passos* laranja, que aumenta seu limite de passos em 1. Coloque a ficha no quadrado destinado para ela em seu tabuleiro de jogador.
- Os espaços 2, 4 e 7 não fornecem nenhuma recompensa direta, mas eles desbloqueiam espaços de construção ao longo da trilha.
- Ao alcançar ou ultrapassar o espaço 11, você deve tomar uma decisão: OU você vira a *ficha de passos* recebida anteriormente para o lado +2, aumentando assim o seu limite de passos em um, OU você vira sua ficha de taxa para o lado com as mãos riscadas para indicar que, a partir de agora, você não paga mais nenhuma taxa (ignore todas as mãos verdes/pretas).
- Por fim, ao final da partida, você ganhará o maior valor de pontos de vitória que você alcançou (no máximo 15).

Caso você tenha chegado ao espaço 16 da trilha de desbravador e ganhe avanços adicionais ali, em vez disso, você receberá 1 libra para cada avanço. Seu disco de desbravador nunca anda para trás; sob nenhuma circunstância.

Exemplo: *Na fase B,* ***Mary*** *usa a ficha de construção neutra "B" (que já está virada). O disco dela na trilha de desbravador está no espaço 7.*

Ela usa a ação auxiliar única dessa construção para avançar 1 espaço na trilha de desbravador e recebe 1 ouro. Então ela revela uma carta de "pássaro Kōtare" de sua mão, o que permite que ela avance o disco dela 1 espaço adicional, descarta a carta e compra uma nova. Por fim, ela realiza a ação dessa construção, que permite que ela avance 2 espaços até o espaço 11. Agora ela tem que decidir se quer virar a ficha de passos ❶ ou a ficha de taxa ❷ dela.



Ganhe uma ficha de troca

Ao realizar esta ação, ganhe **uma** ficha de troca do banco e coloque-a à sua frente.

As fichas de troca são especiais, pois você pode usar uma ou mais delas a qualquer momento da partida—mesmo no meio de uma ação ou quando não for o seu turno.

- Para usar uma ficha de troca, coloque-a de volta no banco. Então, compre até 2 cartas de sua pilha de compra pessoal e descarte **imediatamente** a mesma quantidade de cartas compradas.
- Alternativamente, você pode **combinar** 2 fichas de troca para remover inteiramente de jogo 1 de suas ovelhas "Shropshire" das cartas da sua mão (e, portanto, de seu baralho), devolvendo-a para a caixa, e mover seu marcador de ouro 1 espaço para a frente *(como indicado no seu tabuleiro de jogador à direita)*. Devolva ambas as fichas para o banco.



Cada jogador começa a partida com uma ficha de troca, e você pode ganhar novas em diferentes ocasiões:



- como uma ação local na construção particular "8b"



- como uma ação imediata na sua fileira de pastoras



- ao comprar uma carta de ovelha "Suffolk" do mercado de ovelhas



- ao investir em certas fichas bônus

Realize uma ação auxiliar única ou dupla



A seção de ações auxiliares do seu tabuleiro de jogador mostra 5 ações auxiliares diferentes.

Cada ação auxiliar tem 2 espaços de disco ao lado dela. Enquanto os dois espaços de disco de uma ação auxiliar estiverem ocupados por discos, esta ação auxiliar está bloqueada e não pode ser usada. Somente se ao menos um de seus espaços de disco for desocupado, a ação será desbloqueada e ficará disponível.



Se você usar esse ícone para realizar **uma ação auxiliar única** em um local (*veja a página 8*), você nunca poderá dobrá-la (mesmo se ambos os espaços de disco dessa ação estiverem desocupados).



Sempre que você usar esse ícone de ação, escolha **uma** de suas ações auxiliares disponíveis e realize-a. Se somente um dos espaços de disco dessa ação estiver desocupado, você poderá usar essa ação uma vez (ação auxiliar única). Se ambos os espaços de disco dessa ação estiverem desocupados, você poderá usá-la como uma **ação auxiliar dupla**. Isso significa que seu requisito (se houver um) e sua recompensa são dobrados.

Ação auxiliar única	Ação auxiliar dupla
Ganhe 1 libra.	Ganhe 2 libras.
Compre 1 carta de sua pilha de compra pessoal. Então descarte imediatamente 1 carta.	Compre 2 cartas de sua pilha de compra pessoal. Então descarte imediatamente 2 cartas.
Pague 2 libras e mova seu marcador de certificado 1 espaço para a frente.	Pague 4 libras e mova seu marcador de certificado até 2 espaços para a frente.
Pague 1 libra e mova seu navio 1 espaço em qualquer direção (ou aprimore um porto se for possível).	Pague 2 libras e mova seu navio até 2 espaços em qualquer direção (e/ou aprimore um porto se for possível).
Pague 1 libra e avance seu disco 1 espaço na trilha de desbravador.	Pague 2 libras e avance seu disco 2 espaços na trilha de desbravador.

Remova um perigo

Ao realizar esta ação, remova **uma** ficha de perigo à sua escolha de qualquer seção de perigo, coloque-a virada para cima à sua frente e pegue a carta de construção de baralho associada.

Se o ícone mostrar um custo, você deverá pagar imediatamente essa quantia de libras (caso contrário, você não poderá pegar uma ficha de perigo). Se o ícone não mostrar nenhum custo, pegue a ficha de perigo gratuitamente.

Cada ficha de perigo tem 2, 3 ou 4 pontos de vitória impressos nela. Como de costume, você ganhará esses pontos ao final da partida. Contudo, ao pegar uma ficha de perigo de desmoronamento, você também pega **uma** carta de "Ovelheiro" e a coloca em sua pilha de descarte pessoal. A mesma coisa acontece ao remover uma ficha de perigo de inundação, mas você pega **uma** carta de "Balsa".

Se as duas seções de perigo estiverem vazias, você não pode pegar uma ficha de perigo.

Mova seu ovinocultor para frente

Esta ação local permite que você mova seu ovinocultor para frente até outro local na trilha. Se o fizer, você deverá movê-lo ao menos 1 passo e não poderá movê-lo por mais passos do que o número indicado no ícone.

No local onde você parar, você deverá então realizar toda a fase B **novamente**.

Note que você **não** reabastece a sua mão de cartas antes de realizar a fase B novamente. Isso é feito somente ao final do seu turno, na fase C.

Colete e gaste ouro

Cada jogador começa a partida com 1 ouro e pode coletar mais em diferentes ocasiões:



- como uma ação imediata na sua fileira de navegadores



- ao investir em certas fichas bônus



- ao colocar uma nova construção particular na trilha (não quando você substituir uma)

Na sua trilha de ouro, o número ao lado da posição atual do seu marcador de ouro diz quanto ouro você tem disponível (se você receber mais ouro do que pode guardar, o excesso é perdido). Dessa quantia, você pode usar quanto ouro quiser e tiver disponível **durante** a fase A ou B, movendo seu marcador de ouro para trás para comprar uma das 4 cartas bônus diferentes determinadas aleatoriamente do suprimento de cartas bônus.

Ao realizar esta "ação grátis", escolha **uma carta bônus** do suprimento de cartas bônus ao lado do tabuleiro de rotas marítimas (abaixo de suas respectivas peças de cartas bônus) e coloque-a virada para cima em sua **pilha de descarte pessoal**.

Para as cartas bônus abaixo da roda do leme e do barril você deve pagar **3 ouros** cada. Para uma carta abaixo do sino pague **4 ouros** e para uma carta na bússola pague **5 ouros**. Essas cartas bônus, contudo, realmente só podem ser obtidas usando ouro ou aprimorando portos.

Entre as cartas bônus, as duas ovelhas (Conjuntos 3 e 7), assim como as três cartas de objetivo (Conjuntos 8, 9 e 10), funcionam da mesma forma que qualquer outra carta de ovelha ou de objetivo. Nenhuma outra regra se aplica a elas.

As regras para as outras cinco cartas bônus (Conjuntos 1, 2, 4, 5 e 6) que podem ser obtidas da mesma maneira são explicadas detalhadamente na última página do Apêndice.

FIM DA PARTIDA

O fim da partida é ativado quando você coloca uma ficha bônus no **último espaço do mercado de fichas bônus** durante a subfase 4 em **Wellington**. Como isso faz com que a ficha do mercado de fichas bônus siga a **seta vermelha** para fora do mercado de fichas bônus, pegue imediatamente a ficha do mercado de fichas bônus e coloque-a à sua frente. Depois disso, reabasteça quaisquer espaços de previsão vazios ao final do seu turno. Este foi o seu **último turno**.



Importante: No seu último turno, você **não** realiza a fase C (ou seja, após realizar a fase B no seu último turno, você não compra cartas até o seu limite de mão).

Em seguida, **cada um dos outros** jogadores tem **um último turno**, no qual eles movem seus ovinocultores normalmente e usam o local alcançado. Os jogadores que se moverem para Wellington no último turno também realizarão as 4 subfases normalmente. Contudo, se eles escolherem uma ficha bônus do espaço de previsão B ao realizar a subfase 4, ela será removida de jogo. Ao final de seus turnos (após realizar a fase B), eles deverão preencher quaisquer espaços de previsão vazios. Após o último jogador concluir seu último turno (sem realizar a fase C), a partida termina.

A pontuação final

Pegue o ***bloco de pontuação*** e avalie as 12 categorias. Em cada categoria, anote os pontos de vitória de cada jogador da seguinte maneira:

1 Ganhe 1 ponto de vitória para cada 5 libras que você tiver.

2 Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos em cada uma das suas fichas de construção particular colocadas **no** tabuleiro de jogo.



3 Ganhe a soma dos pontos de vitória que você desbloqueou com seus discos em todos os selos de posto de troca (incluindo os postos locais, estrangeiros e de lã) Quaisquer pontos de vitória negativos devem ser subtraídos, naturalmente. (Portanto, é possível obter um resultado negativo.) *Veja a página 10 para mais detalhes.*



4 Ganhe a soma dos pontos de vitória que você desbloqueou com seus discos e armazéns nos portos pequenos e médios no tabuleiro de rotas marítimas. *Veja mais detalhes na página 15.*



5 Ganhe os pontos de vitória que você desbloqueou com seu disco na trilha de desbravador. (Esses pontos estão indicados ao lado do seu disco ou abaixo dele, no espaço de ponto de vitória desbloqueado mais recentemente.)

6 Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos em cada uma das fichas de perigo e fichas bônus coletadas à sua frente.

7 Do seu baralho (pilha de compra pessoal, cartas da mão e pilha de descarte pessoal), procure todas as cartas bônus (exceto as cartas de objetivo bônus) e cartas de ovelha que tenham pontos de vitória nelas. Então ganhe a soma desses pontos de vitória.



8 Procure todas as cartas de objetivo (incluindo as cartas de objetivo bônus) que você ainda tem no seu baralho. Para cada uma, você deve decidir se você quer removê-la de jogo ou adicioná-la à sua área de objetivos pessoais (sem usar a ação imediata dela). Em seguida, verifique cada carta de objetivo em sua área de objetivos pessoais para ver se você cumpriu **individualmente** cada uma de suas tarefas. Para todas as cartas inteiramente cumpridas, some os pontos de vitória impressos nelas. Para todas as cartas que você não cumpriu inteiramente, subtraia os pontos negativos impressos nelas. Por fim, ganhe esse resultado em pontos de vitória (é possível que o resultado seja negativo). *Veja a página 17 para mais detalhes.*

9 Ganhe a soma de pontos de vitória gerados pelas *tarefas individuais* das fichas de capitania do porto que você tem à sua frente. Essas tarefas individuais (veja a tabela abaixo) são **totalmente independentes** das tarefas nas cartas de objetivo.

10 Ganhe 3 pontos de vitória se você conseguiu desocupar este espaço de disco (limite de mão) no seu tabuleiro de jogador.



11 Ganhe 4 pontos de vitória para cada trabalhador colocado no quinto espaço de qualquer fileira de sua seção dos trabalhadores. Adicionalmente, ganhe 2 e/ou 4 pontos de vitória se você conseguiu desocupar o par de armazéns correspondentes em seu tabuleiro de jogador.



12 Ganhe 5 pontos de vitória se você tiver a ficha do mercado de fichas bônus à sua frente.

Após somar todas as categorias, o jogador com mais pontos de vitória vence a partida! Em caso de empate, a vitória é compartilhada.

As tarefas individuais das fichas de capitania do porto:

Ganhe 1 ponto de vitória para cada certificado que você tem (não importa se são permanentes ou temporários).

Ganhe 1 ponto de vitória para cada 2 armazéns que você colocou no tabuleiro de rotas marítimas.

Ganhe 1 ponto de vitória para cada uma de suas cartas de objetivo em sua **área de objetivos** (estejam elas cumpridas ou não).

Ganhe 1 ponto de vitória para cada uma de suas fichas de construção particular colocadas no tabuleiro de jogo.

Ganhe 1 ponto de vitória para cada ficha de perigo que você coletou (de qualquer tipo).

Ganhe 1 ponto de vitória para cada carta no seu baralho que mostre uma balsa (incluindo as cartas bônus do Conjunto 1).

Ganhe 2 pontos de vitória para cada 5 espaços que você avançou na trilha de desbravador.

Ganhe 1 ponto de vitória para cada 2 fichas de trabalhador na sua seção dos trabalhadores (incluindo aquelas impressas no seu tabuleiro de jogador).

Informações gerais e casos especiais:

- Dinheiro e fichas de troca são considerados **ilimitados**. Se o banco ficar sem esses componentes, use um substituto apropriado.
- Se o baralho de objetivos acabar, os espaços vagos na área de objetivos gerais não serão mais reabastecidos. Se a área de objetivos gerais estiver vazia, não será mais possível ganhar novas cartas de objetivo. O mesmo é verdadeiro para todas as 4 pilhas de cartas de construção de baralho e o suprimento de cartas bônus.
- Você pode analisar as cartas de sua **pilha de descarte pessoal** a qualquer momento. Você **não** pode analisar as cartas de sua **pilha de compra pessoal**.
- Se você tiver que colocar um disco em um espaço de posto de troca durante a entrega ou em um espaço de porto ao aprimorá-lo, alguns casos especiais podem ocorrer:
  - Se você tiver que colocar um disco em um espaço com cantos brancos, mas tiver apenas discos em espaços de disco com cantos pretos, você poderá colocar um disco de um espaço de disco com cantos pretos em um espaço com cantos brancos.
  - Se você tiver que colocar um disco, mas não puder (por não ter mais nenhum sobrando ou não puder pagar para desocupá-lo), remova um dos seus discos de um porto médio à sua escolha e use esse disco em vez disso (se nenhum dos seus discos estiver em um porto médio, você não colocará um disco).
- Se você substituir uma construção enquanto seu ovinocultor estiver nela, você **não** poderá usar imediatamente as ações locais da nova construção **caso** você já tenha usado uma ação que era parte da construção substituída (ou seja, se você não usou nenhuma ação da construção substituída, você poderá usar as ações locais da nova construção).
- Se você remover uma ficha de perigo que tenha quaisquer ovinocultores nela, deixe esses ovinocultores no espaço vazio. Eles continuarão seus movimentos a partir dali normalmente.
- Ao **revelar** cartas da sua mão (durante a subfase 1 em Wellington ou calculando seu valor de lã ao tosquiar suas ovelhas), esta é apenas uma "fotografia daquele momento" no qual você não pode usar uma ficha de troca ou uma carta que deixe você comprar do seu baralho.
- Sempre que você jogar uma carta bônus ou uma carta de construção de baralho (que não seja uma ovelha ou uma carta de objetivo), você comprará uma carta após realizar ou ignorar seu efeito.



CRÉDITOS

Gostaríamos de agradecer a todos os playtesters, especialmente:
Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Max Posti e Ryan Hendrickson.

Um enorme agradecimento vai para Pike Stahlmann-Brown, Graeme Edgeler e Timon Bakker por suas excelentes ajudas com relação à Nova Zelândia e pelos comentários compreensivos.

Agradecimentos especiais aos criadores da variante Automa Garth: Steve Schlepphorst, Wil Gerken e David Lavoie pela inspiração deles.

Agradecemos também a Brian Petro por suas revisões.

Designer:
Alexander Pfister

Produtora:
Sophie Gravel

Desenvolvimento:
André Bierth
Anh Tú Tran

Edição:
André Bierth

Ilustrações:
Chris Quilliams

Direção de Arte:
Sophie Gravel
Martin Bouchard

Design Gráfico:
Emeline D'Aoust

Modelagem 3D:
Emeline D'Aoust

GALÁPAGOS

Tradução:
João José Gois

Revisão:
Gabriel Novaes
Luis Perdomo

Diagramação BR:
Tati Hapanchuk

Desenvolvido por:

EGGERT SPIELE

www.planbgames.com
info@planbgames.com

Distribuído por:

GALÁPAGOS

www.mundogalapagos.com.br

© 2023 Plan B Games Europe GmbH
EGGERTSPIELE é uma marca da Plan B Games Europe GmbH.
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica.
Guarde estas informações para registro. Produzido na China.