

# A WOMAN OF GREAT CHARACTER

SOLO-VARIANTE FÜR GREAT WESTERN TRAIL – NEUSEELAND

Egal ob du das Spiel noch lernst, oder dein Können beweisen möchtest, diese Solo-Variante wird deine Fähigkeiten auf die Probe stellen. Auf deiner Reise durch Neuseeland triffst du auf Sarah, eine ambitionierte Schafzüchterin. Wo auch immer du ankommst, ihr ausgezeichneter Ruf eilt ihr bereits weit voraus. Wirst du mit ihr mithalten können?

*Diese Solo-Variante ist inspiriert von Garth, einer Variante, die von Steve Schlepphorst und mit Unterstützung von Wil Gerken und David Lavoie entwickelt wurde.*

## SPIELVORBEREITUNG

Für die Solo-Variante brauchst du Sarah's Ablage, Sarah's Karten, das Strategieplättchen und Sarah's Schafmarktplättchen.



Sarah's Ablage



17 Sarah's Karten



Sarah's Schafmarktplättchen



Strategieplättchen

Wähle einen Schwierigkeitsgrad: einfach, mittel oder schwer.

- **Einfach:** Lege Sarah's Karten #1, #6, #8, #14, #15, #16 und #17 in die Schachtel.
- **Mittel:** Lege Sarah's Karten #14, #15, #16 und #17 zurück in die Schachtel.
- **Schwer:** Lege Sarah's Karten #10, #11, #12 und #13 zurück in die Schachtel.

Schwierigkeitsgrad	Spielvorbereitung	1. Lieferung	<b>Tipp:</b> Du kannst den Schwierigkeitsgrad weiter anpassen, indem du für Sarah's <b>1. Lieferung</b> einen lokalen Handelsposten wählst, der näher an der 0 (einfacher) oder näher an der 21 (schwerer) ist.
<b>Einfach</b>	Entferne die Karten #1, #6, #8 und #14 bis #17	3	
<b>Mittel</b>	Entferne die Karten #14 bis #17	6	
<b>Schwer</b>	Entferne die Karten #10 bis #13	9	

Folge der Spielvorbereitung für ein Spiel zu zweit, aber beachte folgende Änderungen:

- **5:** Nachdem du die Plättchen gemischt hast, ziehe zufällig eines mit einem **A** auf der Rückseite, vergewissere dich, dass es ein Arbeiterplättchen ist und lege es beiseite. (Falls du ein Gefahrenplättchen gezogen hast, wirf es zurück in den Beutel und ziehe weiter, bis du ein Arbeiterplättchen ziehst.)
- **13:** Lege 1 Schrittplättchen auf das orange-farbene 2-Spieler-Feld der Erkundungsleiste.

- **15, 16, 17:** Wähle eine Spielerfarbe für Sarah, nimm alles Material in dieser Farbe, aber anstelle der Spielerablage nimm **Sarah's Ablage**.

Lege **15 Spielermarker** und die **10 eigenen Gebäudeplättchen** der gewählten Farbe als Vorrat neben Sarah's Ablage. Lege ihren 16. Spielermarker auf Feld 0 der Erkundungsleiste. Sarah "kopiert" deine Gebäudeauslage (dreht also ihre Gebäude auf dieselbe Seite). Stelle ihren Runholder zum Anfang des Pfads auf das *Reitersymbol* und ihr Schiff auf eines der Schiffsstartfelder auf dem Seewegeplan. Lege ihre 10 Lagerhäuser zurück in die Schachtel. Sarah verwendet weder ihren Gold- noch Zertifikatsmarker, lege beide ebenfalls zurück in die Schachtel.



- **18:** Ferner verwendet Sarah die **Spieler-Schafkarten** nicht. Lege sie auch zurück in die Schachtel. Mische stattdessen **Sarah's Karten** (also die des gewählten Schwierigkeitsgrades) und lege sie als verdeckten *Zugstapel* neben Sarah's Ablage.
  - **19:** Du bist Startspieler und erhältst 7 Pfund, 1 Tauschplättchen und ziehst 4 Karten von deinem persönlichen Zugstapel. Sarah erhält weder Geld noch Tauschplättchen und zieht zu diesem Zeitpunkt auch keine Karten, da sie kein Herdendeck hat. Nimm nun das gezogene Arbeiterplättchen, das du zuvor beiseitegelegt hattest und lege es auf Sarah's Ablage, auf dasjenige freie Feld, das sich in der zugehörigen Arbeiterreihe am weitesten links befindet. Lege dann das **Strategieplättchen** links neben diesen Arbeitertyp, der nun am häufigsten vertreten ist, um ihre Strategie zu kennzeichnen. Platziere schließlich noch **Sarah's Schafmarktplättchen** über ihrer Ablage.
- Hinweis:** Sarah erhält keine Steuerrad -Bonuskarte für ihren "gezogenen Arbeiter".

## SPIELBLAUF

Deine Züge werden wie üblich abgehandelt, mit einigen wenigen Ausnahmen:

- Immer wenn dein Runholder über oder auf eines von **Sarah's eigenen Gebäudeplättchen** mit einer grünen oder schwarzen Hand zieht, zahlst du die Gebühr an die **Bank**.



- Verschiebe nach jeder Lieferung die verbliebenen Plättchen auf die **rechten Vorschaufelder** (falls notwendig) und fülle dann die beiden **linken Vorschaufelder** auf.



- Die Auftragskarten in der allgemeinen Auftragsauslage liegen in einer festen Reihenfolge. Wenn du eine Auftragskarte aus der Auslage wählst, verschiebe die anderen Auftragskarten **weg** vom Auftragskartenstapel und fülle dann den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte.



Sarah gilt für **alle** Belange als **Spielerin**. Ziehe zu Beginn ihres Zuges die oberste Karte von ihrem Zugstapel. Die gezogene Karte gibt an, um wie viele Schritte sich Sarah's Runholder **zunächst** entlang des Pfads vorwärts bewegt und welche Aktion sie **danach** ausführt (in dieser Reihenfolge). Dabei hat der Ort, an dem Sarah's Runholder seine Bewegung beendet **keinen** Einfluss auf ihre Aktion. Lege die gezogene Karte nach Abhandeln der aufgeführten Bewegung und Aktion offen auf ihren Ablagestapel (den du neben ihrem Zugstapel bildest), womit ihr Zug beendet ist. Sollte Sarah's Zugstapel aufgebraucht sein, mische ihren Ablagestapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit.

Sarah erhält während des Spiels weder Geld, Gold, noch Tauschplättchen und sie hat auch kein Herdendeck. Immer wenn Sarah Schaf-, Deckbau-, Bonus- oder Auftragskarten erhält, lege sie verdeckt neben ihre Ablage (diese werden erst in der Schlusswertung berücksichtigt).

**Wichtig:** Wenn Sarah's Runholder Wellington erreicht, führt sie trotzdem **zuerst** die Aktion auf ihrer Karte aus. Das heißt, dass Sarah hierbei im selben Zug **sowohl** zunächst eine Aktion ausführt **als auch** anschließend an einen lokalen Handelsposten liefert.

**Wellington:** Sarah überspringt Unterphase ①. In Unterphase ② liefert sie beim ersten Mal an den lokalen Handelsposten des gewählten Schwierigkeitsgrades (also bei einfach auf 3, bei mittel auf 6 und bei schwer auf 9). Die folgenden Male liefert sie **an den nächst höheren lokalen Handelsposten** (wiederholt auf 21, falls notwendig). Sarah nimmt die Spielermarker hierfür aus dem Vorrat neben ihrer Spielerablage.

Sollte Sarah durch eine Lieferaktion eine Auftragskarte erhalten, nimmt sie die Karte (aus der Auftragsauslage), die am **weitesten** vom Auftragskartenstapel entfernt ist. Verschiebe dann die anderen Auftragskarten weg vom Auftragskartenstapel und fülle den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte auf (wie oben gezeigt).

Sollte sie durch eine Lieferaktion eine Deckbaukarte erhalten, lege einfach eine entsprechende Karte verdeckt auf den Stapel neben ihrer Ablage.

In den Unterphasen ③ und ④ wählt Sarah stets die beiden Plättchen auf den **rechten Vorschaufeldern**. Verschiebe die beiden anderen Plättchen nach rechts, bevor du die Vorschaufelder auffüllst.



**Strategie:** Sarah hat zu Beginn des Spiels ein zusätzliches Arbeiterplättchen. Der Arbeitertyp, von dem sie die meisten Arbeiter hat, bestimmt ihre Strategie. Diese wird auf Sarah's Ablage durch das Strategieplättchen angezeigt.

Während des Spiels wird Sarah **vorrangig Arbeiter dieses Typs einstellen** und **mehr Aktionen** nutzen, die der Strategie entsprechen. Einige ihrer Karten zeigen alternative Aktionen, passend zur jeweiligen Strategie.

Sollte Sarah gleich viele Arbeiter verschiedener Typen haben, bleibt ihre Strategie zunächst unverändert. Sobald sie jedoch einen Arbeiter einstellt, durch den sie nun mehr Arbeiter eines anderen Arbeitertyps hat als Arbeiter, die ihrer Strategie entsprechen, wechselt ihre Strategie auf den Arbeitertyp, der nun am häufigsten vertreten ist. Lege das Strategieplättchen auf Sarah's Ablage links neben diesen Arbeitertyp. Von jetzt an führt sie die Aktion des Arbeitertyps ihrer neuen Strategie aus, wenn du ihre Karten ziehst.

**Schlusswertung:** Sarah's Siegpunkte werden weitestgehend wie üblich berechnet. Sie erhält jedoch **keine** Punkte in den Wertungskategorien: **1** (übrige Pfund), **9** (Hafenmeister-Plättchen) und **10** (Handkartenlimit-Kreisfeld). Für jede ihrer Auftragskarten erhält sie Siegpunkte, als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.

### Sarah's Entscheidungen

Bei der Ausführung von Sarah's Bewegung und Sarah's Aktionen kann es manchmal mehrere Möglichkeiten geben. Daher werden im Folgenden die Kriterien, anhand derer Sarah ihre Entscheidungen trifft, jeweils nummeriert aufgelistet. Sollte es bei einem Kriterium mehrere Möglichkeiten geben, wird nach dem jeweils nächsten Kriterium entschieden. Gibt es dann immer noch mehrere Optionen, entscheidest du. Sollte sie eine ihrer Aktionen nicht ausführen können, lässt sie diese verfallen. Wenn sie eine Aktion von ihren Karten aber zumindest **teilweise** ausführen kann, so macht sie dies (außer eine der folgenden Regeln besagt etwas anderes).

## SARAH'S BEWEGUNG

**Bewegung (alle Karten):** Die Bewegung von Sarah's Runholder folgt den üblichen Regeln. Dieser bewegt sich immer um die auf der gezogenen Karte angegebene Anzahl Schritte vorwärts und beendet seine Bewegung nur vorzeitig, wenn er Wellington erreicht. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet Sarah anhand der folgenden Kriterien:

1. Kürzester Pfad (Anzahl der Schritte bis Wellington)
2. Pfad mit der geringsten Gebühr
3. Pfad mit der geringsten Gebühr an dich zu zahlen

Wenn Sarah's Runholder über eigene Gebäudeplättchen in deiner Farbe zieht, die eine schwarze oder grüne Hand zeigen, oder dort stehen bleibt, nimmst du dir die entsprechende Gebühr aus der Bank.

Sarah's Karten #10 bis #17 zeigen eine variable Bewegung. Sarah's Runholder bewegt sich dabei immer mindestens 1 Schritt (aber höchstens 5 Schritte) vorwärts:



Sarah's Runholder bewegt sich pro Arbeiter des entsprechenden Arbeitertyps auf ihrer Ablage je 1 Schritt vorwärts.



Sarah's Runholder bewegt sich pro Arbeiter ihrer Strategie auf ihrer Ablage 1 Schritt vorwärts.

## Stelle einen Arbeiter ein (Karten #1 und #2):

Sarah stellt einen Arbeiter aus dem Arbeitsmarkt nach den üblichen Regeln ein, aber ohne die Einstellungskosten zu zahlen. Ihre beiden Aktionen haben umgekehrte Kriterien:



1. Günstigster Arbeiter\*
2. Arbeiter ihrer Strategie

\*Wenn es mehrere günstigste Arbeiter gibt, wählst du einen davon. (Joker-Arbeiterinnen im Bonusplättchenmarkt werden nicht beachtet.)



1. Arbeiter ihrer Strategie
2. Günstigster Arbeiter\*

\*Wenn es mehrere günstigste Arbeiter gibt, wählst du einen davon. (Joker-Arbeiterinnen im Bonusplättchenmarkt werden nicht beachtet.)

Sarah legt den Arbeiter in den Arbeiterbereich ihrer Ablage auf das freie Feld, das sich in der entsprechenden Reihe des Arbeitertyps am weitesten links befindet. Beachte, dass Sarah das Spiel bereits mit je einem Arbeiter der 4 Typen (Schäferin, Handwerker, Seemann und Schafscherer) startet und das jeweils erste Feld gewissermaßen belegt ist. Zudem belegt das zu Beginn zufällig gezogene Arbeiterplättchen das zweite Feld in der entsprechenden Arbeiterreihe.

**Hinweis:** Jedes Mal, wenn sie einen Arbeiter auf ihre Ablage legt, nimmt sie eine Bonuskarte des über dieser Spalte abgebildeten Symbols, in der das Arbeiterplättchen platziert wurde (hierfür gibt es eine Erinnerung auf den Karten #1 und #2) und legt sie verdeckt neben ihre Ablage. Liegt keine Bonuskarte des abgebildeten Symbols mehr aus, nimmt sie diesmal keine.

Wenn das Feld, auf das Sarah den eingestellten Arbeiter gelegt hat, eine Sofortaktion zeigt, führt sie diese auch sofort aus. Ihre möglichen Sofortaktionen sind:



Platziere ihr Schiff und einen ihrer Marker auf den mittleren Hafen mit dem **niedrigsten** Punktwert, auf dem sich noch **gar kein Marker** befindet und lege das Hafenmeister-Plättchen dieses Hafens zurück in die Schachtel. Befindet sich bereits auf allen mittleren Häfen ein Marker, legt sie einen auf den mittleren Hafen mit dem **niedrigsten** Punktwert, auf dem einer deiner Marker liegt. Sie erhält die auf dem Hafen abgebildete Karte.



Lege einen von Sarah's Markern auf den gezeigten Wollhandelsposten. Falls zutreffend, erhält sie wie üblich auch ein Romney-Schaf.

## Lege eines von Sarah's Gebäuden auf ein Gebäudefeld (Karten #4, #11 und #15):



Sarah baut oder ersetzt Gebäude je nach Anzahl Handwerker in ihrer Handwerker-Reihe. Sie entscheidet bei dieser Aktion zunächst, ob sie baut oder ersetzt und wie viele Handwerker sie einsetzt. Wenn das Kriterium erfüllt werden kann, es aber mehrere Auswahlmöglichkeiten unter den Gebäuden gibt, entscheidet sie anhand der Subkriterien für "Bauen" bzw. "Ersetzen" (siehe rechts). Nur wenn das Kriterium nicht erfüllt werden kann, überprüft sie das nächste Kriterium.

1. Sarah **baut** ein neues Gebäude, das **alle ihre Handwerker** benötigt.
2. Sarah **baut** ein neues Gebäude, das **alle ihre Handwerker minus 1** benötigt.
3. Sarah **ersetzt** ein Gebäude und setzt dabei **möglichst viele** ihrer Handwerker ein.
4. Sarah **baut** ein Gebäude und setzt dabei **möglichst viele** ihrer Handwerker ein.

Lege neue eigene Gebäudeplättchen in ihrer Farbe stets auf das nächste freie Gebäudefeld **ohne Sonderaktion**, direkt vor **deinem** Runholder (dieses kann auch am Anfang des Pfads liegen, wenn es gerade keine freien Gebäudefelder ohne Sonderaktion zwischen deinem Runholder und Wellington gibt).

## Kaufe Schafe vom Schafmarkt (Karten #3, #10 und #14):



Sarah kauft Schafkarten vom Schafmarkt und wählt dabei die Option entsprechend der Anzahl der Schäferinnen in ihrer Schäferinreihe (wie auf ihrem unten abgebildeten Schafmarktplättchen zu sehen).

Falls die jeweiligen Schafkarten nicht in ausreichender Menge verfügbar sind (für ihre Anzahl von Schäferinnen), zieht sie 2 Schafkarten vom Marktstapel, fügt sie offen zum Schafmarkt hinzu und wählt dann die Option entsprechend der Anzahl ihrer Schäferinnen **minus 1**. (Sollte der Schritt mehrfach durchgeführt werden müssen, erhöht sich dieser Malus jedes Mal um 1.)

Sollten mehrere Optionen auf Sarah's Schafmarktplättchen wählbar sein, wählt sie stets die Schafkarten mit möglichst vielen Siegpunkten. Sind mehrere Schafkarten mit gleichem Siegpunktwert vorhanden, nimmt sie die Karte(n), von denen die wenigsten im Schafmarkt ausliegen (siehe Beispiel auf Seite 4) und legt sie verdeckt neben ihre Ablage.



Karte #14: Wenn Sarah's Strategieplättchen auf Schäferinnen liegt, zieht sie zusätzlich, **bevor** sie Schafkarten kauft, "kostenlos" 2 Karten vom Marktstapel und fügt sie offen zum Schafmarkt hinzu (ohne dafür 1 Schäferin nutzen zu müssen).



Karte #10: Wenn Sarah's Strategieplättchen **nicht** auf Schäferinnen liegt, nimmt sie eine "Lincoln"- oder "Corriedale"-Schafkarte. Liegen beide im Schafmarkt aus, nimmt sie diejenige, von der die wenigsten vorhanden sind. Liegt eine derartige Karte nicht aus, nimmt sie keine.



Karte #14: Genau wie Karte #10, aber zusätzlich nimmt Sarah noch ein "Dorset Horn". Sollte eines der beiden Schafe (das sie nehmen möchte) nicht im Schafmarkt ausliegen, nimmt sie nur eines von ihnen.

Sarah berücksichtigt auch die Bedingung der drei Gebäudefelder mit 2 bzw. 7 benötigtem Fortschritt auf der Erkundungsleiste und baut dort nur, wenn sie zu diesem Zeitpunkt mindestens das entsprechende Feld der Erkundungsleiste erreicht hat.

### Subkriterium "Bauen"

1. Gebäude mit einer grünen oder schwarzen Hand.

### Subkriterien "Ersetzen"

1. Höchste Anzahl der Siegpunkte auf dem neuen Gebäudeplättchen.
2. Anzahl der Gebäudeplättchen mit grüner bzw. schwarzer Hand maximieren.



Karte #11: Wenn Sarah's Strategieplättchen nicht auf Handwerker liegt, baut sie ein neues Gebäude, das genau **1 Handwerker** benötigt. Hat sie diese Gebäude schon gebaut, ersetzt sie stattdessen ein Gebäude durch ein höherwertiges, das genau 1 Handwerker mehr benötigt und entscheidet anhand der Subkriterien "Ersetzen".

Karte #15: Genau wie Karte #11, aber mit **2 Handwerkern**.

## Investiere in ein Bonusplättchen (Karten #5 und #8):



Sarah wählt ein Bonusplättchen vom Bonusplättchenmarkt und entfernt es aus dem Spiel, indem sie es zurück in die Schachtel legt anhand folgender Kriterien:

1. Günstigstes Bonusplättchen\*
2. Bonusplättchen am weitesten links in der jeweils obersten Zeile

\* Berücksichtige bei dieser Wahl **keine** Zusatzkosten (bzw. Voraussetzungen und Belohnungen), die **auf** dem Bonusplättchen abgebildet sind.

**Beispiel:** Würde Sarah das rechts abgebildete Bonusplättchen kaufen, weil es das günstigste ist, zahlt sie weder die zusätzlichen 3 Pfund noch berücksichtigt sie diese bei der Wahl des günstigsten.



## Auf der Erkundungsleiste voranschreiten (Karten #5, #6, #7, #12 und #16):



Sarah schreitet mit ihrem Marker die auf ihrer Karte angegebene Anzahl an Schritten auf der Erkundungsleiste voran. Sie erhält keinerlei Belohnungen für das Voranschreiten ihrer mit ihrem Marker dort. Allerdings wertet sie die Erkundungsleiste am Spielende wie üblich.

## Eine Auftragskarte nehmen (Karten #6 und #9):



Sarah nimmt die Auftragskarte aus der allgemeinen Auftragsauslage, die am **weitesten** vom Auftragskartenstapel entfernt liegt. Verschiebe dann die anderen Karten weg vom Auftragskartenstapel und fülle den leeren Platz neben dem Stapel mit einer neuen offenen Karte. Lege die Karte verdeckt neben Sarah's Ablage. In der Schlusswertung erhält sie Siegpunkte für jede ihrer Auftragskarten, als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.

## Eine Gefahr beseitigen (Karten #8 und #9):



Sarah wählt die Gefahrenzone (von den beiden auf dem Spielplan) mit dem Gefahrenplättchen, das die **meisten Siegpunkte wert** ist. Bei Gleichstand wählt sie die Zone, in der gerade die meisten Gefahrenplättchen ausliegen. Aus dieser Gefahrenzone nimmt sie dann das Gefahrenplättchen mit dem höchsten Siegpunktwert und die zugehörige Deckbaukarte.\* Bei Gleichstand (bezüglich der meisten Siegpunkte) wählt sie ein Plättchen mit schwarzer Hand. Lege dieses Plättchen neben Sarah's Ablage. Sie erhält die Siegpunkte in der Schlusswertung.

\*Ähnlich wie die Platzierung von Sarah's Schiff bei ihrer "Hafenmeister-Sofortaktion" hat das Nehmen einer dieser Karten keine Auswirkungen.

## Seeleute-Aktion (Karten #12 und #16):



Je nach Anzahl Seeleute in Sarah's Seemannreihe erhält sie die (darunter) abgebildete Bonuskarte aus der Auslage. Lege diese Karte verdeckt neben ihre Ablage. Sie wird am Spielende wie üblich gewertet. (Eine Bonusauftragskarte wird dann so gewertet, als ob die jeweiligen Aufgaben **vollständig erfüllt** wären.) Liegt keine Bonuskarte des abgebildeten Symbols mehr aus, nimmt sie diesmal keine Bonuskarte.

## Schafscherer-Aktion (Karten #13 und #17):



Je nach Anzahl Schafscherer in Sarah's Schafschererreihe erhält sie ein Romney-Schaf und (mit mehr Schafscherern und je nach Schwierigkeitsgrad) entweder eine "Lincoln"- oder "Ryeland"-Schafkarte aus der Auslage. Wie immer legst du Karten, die Sarah erhält verdeckt neben ihre Ablage. Sie werden am Spielende wie üblich gewertet.

(Anmerkung: Karten #13 und #17 zeigen eine zusätzliche Bewegungsaktion, falls Sarah's Strategieplättchen nicht auf Schafscherern liegt. Diese 1 oder 2 Schritte werden erst ausgeführt, nachdem ihre reguläre Bewegung abgeschlossen ist.)

## BEISPIEL

**1** Sarah hat 4 Schäferinnen, 2 Handwerker, 3 Seeleute und 1 Schafscherer. Ihr Strategieplättchen liegt daher auf Schäferinnen. Aufgrund ihrer angeheuerten Arbeiter hat sie bereits zwei Bonuskarten von unter dem Steuerrad, zwei von unter dem Fass und eine von denen unter der Glocke (Karten #12 und #16 nicht berücksichtigt).



**2** In Sarah's Zug ziehst du Karte #14 von ihrem verdeckten Zugstapel. Zunächst bewegst du ihren Runholder und danach führst du für sie die ihrer Strategie entsprechende Aktion dieser Karte aus.



**3** Sarah's Runholder bewegt sich 4 Schritte vorwärts (da sie 4 Schäferinnen hat) und wählt den (kürzesten) Pfad mit der geringsten Gebühr. Du erhältst 2 Pfund aus der Bank, da er über dein Gebäude 6a gezogen ist.



**4** Sarah nutzt die linke Aktion von Karte #14, da diese zu ihrer Strategie passt: Zuerst zieht sie 2 Karten vom Marktstapel und fügt sie offen zum Schafmarkt hinzu.



Es gibt weder ein "Suffolk" (lila Schaf) noch ein "Dorset Horn" (orange-farbenes Schaf) im Schafmarkt. Sarah kann also nicht die Option für 4 Schäferinnen wählen, wie sie eigentlich würde. Daher zieht sie erneut 2 Karten vom Marktstapel und fügt sie ebenfalls offen zum Schafmarkt hinzu.



Obwohl nun alle Schafsarten im Schafmarkt vertreten sind, muss Sarah die Option für 3 Schäferinnen wählen, da sie 1 ihrer Schäferinnen genutzt hat, um 2 weitere Karten zu ziehen.



Schließlich "kauft" sie so viele Siegpunkte wie möglich. Sie wählt also die 2 gelben "Corriedale"-Schafkarten (da es davon weniger im Schafmarkt gibt als "Lincoln"-Schafkarten) und legt sie verdeckt neben ihrer Ablage.