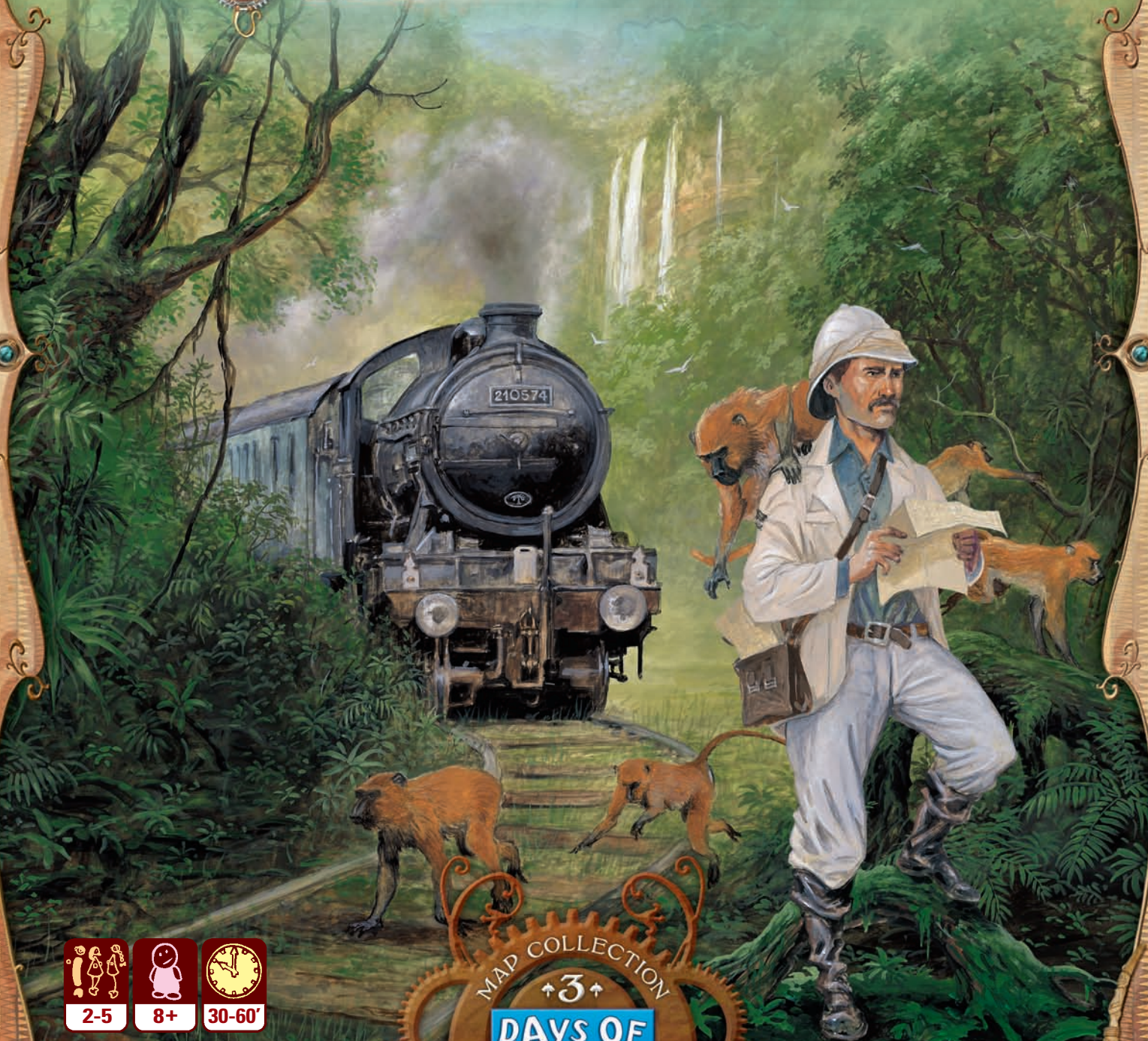


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

THE HEART OF AFRICA



2-5	8+	30-60'

MAP COLLECTION
+3+

DAYS OF WONDER





Welcome to Ticket to Ride® The Heart of Africa - a Ticket to Ride expansion set in the vast wilderness of Africa at the height of its exploration by intrepid explorers, missionaries and adventurers.



The Heart of Africa Map is designed specifically for 2 to 5 players. In 4 and 5 Player games, players can use both tracks of the double-routes. In 2 and 3 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available.

DESTINATION TICKETS

This expansion includes 48 Destination Tickets.

At the start of the game, each player is dealt 4 Destination Tickets, of which he must keep at least 2. During the game, if a player wishes to draw additional Destination Tickets, he draws 4 new Tickets, of which he must keep at least 1.

Destination Tickets not kept, either at game's start or following a draw of new Destination Tickets in mid-game, are discarded to the bottom of Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.



TERRAIN CARDS

This expansion also introduces 45 new Terrain Cards, divided into 3 different Terrain Types, with 15 identical cards in each set. Each Terrain Type is associated with 3 different Route colors:

- ◆ **Desert & Savanna cards:** Yellow, Orange & Red Routes
- ◆ **Jungle & Forest cards:** Purple, Blue & Green Routes
- ◆ **Mountain & Cliff cards:** White, Grey & Black Routes

At the start of the game, each player receives 1 random Terrain card, in addition to his 4 Destination Tickets and 4 Train Car cards. Another 2 Terrain cards are placed face up, within easy access to the players; the remaining cards form a Terrain deck placed face down next to these two.



DRAWING CARDS

During the game, anytime a player is allowed to draw a Train Car card, he may choose to draw a Terrain card instead. So when *Drawing cards* for his turn, a player may draw 2 Train Car cards; or draw 2 Terrain cards; or draw 1 Train Car card and 1 Terrain card. The standard Ticket to Ride rule regarding the picking of Locomotives face up still applies: if a player chooses to pick a Locomotive face up, he may pick no other card this turn.

Terrain cards picked face up are immediately replaced with new ones drawn from the deck, just like with Train Car cards. A player may also choose to draw Terrain cards blindly from the top of the deck.

Unlike Train Car cards, when drawn, Terrain cards are placed face up in front of the player, sorted by Terrain type and slightly offset from each other, to make it clear to others how many Terrain cards of each type each player has.

CLAIMING ROUTES

When Claiming a Route, in addition to playing Train car cards a player may also simultaneously play some of the Terrain cards in front of him to **double the points value** of the Route he's claiming.

- ◆ The Terrain card(s) played **must match the color of the Route claimed**
- AND
- ◆ The player must have in front of him **at least as many cards of that Terrain type as any other player.**

The number of Terrain card(s) that must be played to double the Route value depends on the length of the Route claimed:

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1, 2 and 3 space routes | 1 Terrain card of matching color |
| 4, 5 and 6 space routes | 2 Terrain cards of matching color |

The number of plastic trains placed on the Route claimed remains the same as when its Points value isn't doubled. Terrain Cards are discarded when played; and the discards reshuffled into a new Terrain deck when the deck runs out.

Terrain cards in front of players at game end are worth nothing.

This game is an expansion and requires that you use the following game parts from one of the previous versions of Ticket to Ride:

- ◆ A reserve of 45 Trains per player and matching Scoring Markers taken from any of the following:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe
- ◆ 110 Train Car Cards taken from:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / USA 1910 expansion

Using Locomotives as Wild Terrain cards

During his turn only, a player may opt to use some of his Locomotives as Wild Terrain cards *instead* of Wild Terrain cards. Each Locomotive played this way is worth 1 Terrain card of the player's choice.

All locomotives played as Wild Terrain cards must be discarded. They go on the Train discard pile.

Example:
Cape Town - Port Elizabeth

John

Peter

John is short 1 Mountain card to tie his opponent and double his score when claiming the Cape Town - Port Elizabeth Coastal Route. He plays 1 Locomotive from his hand; when added to his 1 Mountain card, this lets him tie his opponent's 2 Mountain cards. John scores 4x2=8 points when laying his 3 trains on the route. John discards his Locomotive.

MADAGASCAR; OTHER COUNTRIES

Madagascar is represented by 2 locations on the map; Tickets to Madagascar can be completed by reaching either of these 2 locations, even if the other location isn't reached.

Multiple routes leading to all other countries are dead-ends and cannot be used to connect cities linked to these separate routes. In other words, separate routes leading into a same country are not connected with each other.

END GAME BONUS

A 10 point Globetrotter bonus is awarded to the player(s) who completed the most Tickets by game's end. If several players are tied for that bonus, they both score it. Tickets that were not completed have no effect for the purpose of determining which player(s) gain this bonus.

GAME PLAY HINTS

◆ In 5 player games, the Heart of Africa (center of the map) area can get crowded very quickly. Players beware! - and if you like your games to be less competitive, stick with 4 players or less.

◆ Some players like to add up the points for the routes they claim at game end, rather than each time a route is claimed. Because the score for some routes may be double the normal, waiting till the end to compute Routes points doesn't work in the Heart of Africa. If you are likely to forget to *immediately* score some of the routes you claim, we recommend designating a player as the score keeper; have him move all the Score Markers throughout the entire game, or at least prompt the other players to do so when they forget.

Bienvenue dans Les Aventuriers du Rail™ - Au cœur de l'Afrique, une extension se déroulant au sein du continent africain à l'époque où explorateurs, missionnaires et autres aventuriers sillonnaient jungles, déserts et savanes en quête de découvertes.

Le plateau de l'Afrique se joue de 2 à 5 joueurs. À 4 ou 5 joueurs, les deux voies d'une route double peuvent être utilisées, mais pas par le même joueur. À 2 ou 3 joueurs, dès qu'un joueur prend possession de l'une des deux voies d'une route double, la voie restante demeurera fermée et inaccessible à tous jusqu'en fin de partie.

CARTES DESTINATION

Cette extension comporte 48 cartes Destination.

En début de partie, chaque joueur reçoit 4 cartes et doit en garder au moins 2. En cours de partie, si un joueur décide de reprendre des cartes Destination, il pioche les 4 premières cartes de la pile et doit en garder au moins une.

Toute carte Destination rejetée, que ce soit en début de partie ou en cours de jeu, est replacée en dessous de la pile des cartes Destination, comme dans une partie normale.

CARTES TERRAIN

Cette extension propose également 45 nouvelles cartes : les cartes Terrain, divisées en 3 types particuliers, chacun d'entre eux comportant 15 cartes. Chaque type de terrain est associé à 3 couleurs de routes du plateau :

- ◆ **Cartes Désert & Savane** : routes jaunes, orange et rouges
- ◆ **Cartes Jungle & Forêt** : routes violettes, bleues et vertes
- ◆ **Cartes Montagnes & Escarpements** : routes blanches, grises et noires

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Terrain au hasard, en plus de ses 4 cartes Destination et ses 4 cartes Wagon. Le reste des cartes Terrain forme une pioche dont 2 cartes sont révélées face visible.

PRENDRE DES CARTES

À son tour de jeu, un joueur peut prendre une carte Terrain au lieu de prendre une carte Wagon. Lorsqu'un tel joueur fait l'action de *Prendre des cartes*, il peut donc prendre 2 cartes Wagon, ou bien 1 carte Wagon et 1 carte Terrain, ou encore 2 cartes Terrain. Attention : comme dans le jeu de base, un joueur qui choisit de prendre une Locomotive face visible ne peut pas prendre une autre carte lors de ce tour.

Toute carte Terrain piochée est immédiatement remplacée par une nouvelle carte Terrain tirée de la pioche, exactement comme pour les cartes Wagon. Il est également possible de piocher des cartes Terrain directement depuis le dessus de la pioche (tirage en aveugle).

À la différence des cartes Wagon, les cartes Terrain sont toujours placées face visible devant le joueur qui les prend et classées par type, afin que tous puissent compter de combien de cartes de chaque type il dispose.

PRENDRE POSSESSION D'UNE ROUTE

Lorsqu'un joueur prend possession d'une route en dépensant des cartes Wagon, il peut jouer au même moment une ou plusieurs cartes Terrain pour **doubler la valeur des points** de celle-ci. Pour cela, deux conditions doivent être respectées :

- ◆ La (ou les) carte(s) Terrain doi(ven)t **correspondre à la couleur de la route**
- ET
- ◆ Aucun autre joueur ne doit avoir **davantage de cartes Terrain de ce type**.

Le nombre de cartes Terrain à jouer pour doubler la valeur de la route dépend de sa longueur :

Routes de 1, 2 ou 3 espaces 1 carte Terrain de la couleur correspondante

Routes de 4, 5 ou 6 espaces 2 carte Terrain de la couleur correspondante

Le nombre de wagons à poser sur une route reste le même, que la valeur de cette route soit doublée ou non. Toute carte Terrain jouée est placée dans une défausse à part. Lorsque la pioche des cartes Terrain est épuisée, on remélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Les cartes Terrain en possession de chaque joueur à la fin de partie ne valent rien.

Ce jeu est une extension et nécessite les éléments de jeu suivants, disponibles dans une des versions précédentes de la série :

- ◆ 45 wagons par joueur, ainsi que les marqueurs de score provenant de l'un des jeux suivants :
 - Les Aventuriers du Rail / Les Aventuriers du Rail Europe
- ◆ Les 110 cartes Wagon provenant de :
 - Les Aventuriers du Rail / Les Aventuriers du Rail Europe / USA 1910

Utiliser une Locomotive comme carte Terrain

Lorsqu'un joueur prend possession d'une route, il peut choisir de jouer des Locomotives non pas comme cartes Wagon, mais comme cartes Terrain ! Toute Locomotive ainsi jouée remplace une carte Terrain au choix de ce joueur, et est ensuite défaussée dans la pile de défausse des cartes Wagon.

Exemple : Cape Town - Port Elizabeth

John

Peter

John a besoin d'une carte Montagne supplémentaire pour égaler son adversaire et être en mesure de doubler la valeur de la route Cape Town - Port Elizabeth qu'il convoite. Il joue donc sa Locomotive en tant que carte Montagne ; comme il dispose déjà d'une carte Montagne, cela lui en fait deux, soit autant que son adversaire. Il peut donc placer ses 3 wagons sur la route et doubler sa valeur (2x4=8 points) en défaussant la carte Locomotive.

MADAGASCAR ET PAYS FRONTALIERS

Madagascar est représenté par deux emplacements sur le plateau. Pour compléter une carte Destination qui concerne Madagascar, il suffit que la ligne de trains atteigne l'un des deux emplacements.

Les routes qui se terminent dans des pays frontaliers sont des impasses et ne communiquent pas entre elles. En d'autres termes, si deux villes sont connectées à un pays par deux routes différentes, elles ne sont pas reliées entre elles pour autant.

FIN DU JEU

Le joueur qui a réussi le plus de cartes Destination remporte le bonus Globetrotter et marque 10 points supplémentaires. En cas d'égalité pour l'attribution du bonus, tous les joueurs concernés marquent 10 points. Les cartes Destination non réussies ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

ASTUCES DE JEU

◆ À 5 joueurs, le centre du plateau est rapidement surchargé. Ne vous laissez pas surprendre ! Sachez que le jeu est très compétitif dans cette configuration ; si le fait de vous faire bloquer vous insupporte, nous vous recommandons de ne pas dépasser 4 joueurs.

◆ De nombreux joueurs ont l'habitude de ne pas marquer les points au fur et à mesure sur la piste de score, préférant attendre la fin du jeu pour tout compter. Cela ne fonctionne pas sur ce plateau car plusieurs routes peuvent doubler de valeur avec les cartes Terrain. Nous vous recommandons donc de désigner en début de partie un joueur dont la mission sera de s'occuper du score : il veillera à déplacer les marqueurs de chacun au fil du jeu, ou bien dira aux joueurs de déplacer leur marqueur s'ils oublient.

Willkommen bei „Zug um Zug™ – Im Herzen Afrikas“. Diese Erweiterung für „Zug um Zug“ führt Sie in die spannende Wildnis Afrikas zur Zeit der Entdeckung des Kontinents durch unerschrockene Forscher, Missionare und Abenteurer.

Der Spielplan „Im Herzen Afrikas“ ist speziell für 2 bis 5 Spieler entwickelt worden. In einer Partie zu viert oder fünft können die Spieler jeweils beide Doppelstrecken nutzen. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken in Anspruch genommen werden: Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 48 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler vier Zielkarten, von denen er mindestens zwei behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er vier neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss.

Zu Beginn oder im Laufe der Partie zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.

LANDSCHAFTSKARTEN

Diese Erweiterung führt außerdem 45 neue Landschaftskarten ein, die in drei unterschiedliche Landschaftstypen mit jeweils 15 identischen Karten unterteilt sind. Jeder Landschaftstyp ist mit drei verschiedenen Streckenfarben verbunden:

- ◆ **Wüsten- und Savannen-Karten:** gelbe, orangefarbene und rote Strecken
- ◆ **Dschungel- und Wald-Karten:** violette, blaue und grüne Strecken
- ◆ **Gebirgs- und Felsen-Karten:** weiße, graue und schwarze Strecken



Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinen vier Zielkarten und vier Wagenkarten zufällig eine Landschaftskarte ausgeteilt. Diese Landschaftskarte legt er offen vor sich ab. Zwei weitere Landschaftskarten werden offen ausgelegt, so dass alle Spieler sie problemlos erreichen können; die restlichen Landschaftskarten werden als Stapel verdeckt neben diese beiden Karten gelegt.

KARTEN ZIEHEN

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie eine Wagenkarte ziehen darf, kann er sich entscheiden, stattdessen eine Landschaftskarte zu nehmen. Falls er während seines Zuges die Aktion „Karten ziehen“ wählt, darf er also zwei Wagenkarten nehmen oder zwei Landschaftskarten oder eine Wagen- und eine Landschaftskarte. Die „Zug um Zug“-Standardregel über offen ausliegende Lokomotiv-Karten gilt auch hier: Wenn ein Spieler eine offene Lokomotive wählt, kann er in dieser Runde keine weitere Karte aufnehmen.

Nimmt der Spieler eine offen ausliegende Landschaftskarte, deckt er sofort wieder eine neue vom Stapel auf – dasselbe gilt auch für die Wagenkarten. Der Spieler kann auch verdeckte Landschaftskarten vom Stapel ziehen.

Im Gegensatz zu den Wagenkarten gilt für die Landschaftskarten, dass sie, wenn sie gewählt wurden, nach Landschaftstypen sortiert offen vor dem Spieler ausgelegt werden, so dass jeder erkennen kann, wer wie viele Karten welcher Art besitzt.

EINE STRECKE NUTZEN

Wenn ein Spieler die Aktion „Eine Strecke nutzen“ wählt, kann er außer Wagenkarten auch seine vor ihm ausliegenden Landschaftskarten einsetzen, um den Punktwert der Strecke, die er nutzt, zu verdoppeln.

- ◆ Die gespielte(n) Landschaftskarte(n) muss/müssen farblich der genutzten Strecke entsprechen,

UND

- ◆ der Spieler muss vor sich mindestens so viele Landschaftskarten dieser Art liegen haben wie jeder andere Spieler.

Die Anzahl der Landschaftskarten, die gespielt werden müssen, um den Wert der Strecke zu verdoppeln, hängt von der Länge der genutzten Strecke ab:

Strecke aus 1, 2 oder 3 Feldern 1 Landschaftskarte der passenden Farbe
Strecke aus 4, 5 oder 6 Feldern 2 Landschaftskarten der passenden Farbe

Die Anzahl der Kunststoff-Waggons, die auf die genutzte Strecke gestellt werden, ändert sich trotz Verdoppelung des Punktwerts nicht. Verwendete Landschaftskarten werden anschließend auf einen Ablagestapel gelegt; sollte der Nachziehstapel der Landschaftskarten aufgebraucht sein, wird dieser Ablagestapel gemischt und bildet dann einen neuen Nachziehstapel.

Landschaftskarten, die am Ende der Partie noch ungenutzt vor dem Spieler ausliegen, sind wertlos.

Dieses Spiel ist eine Erweiterung. Um es spielen zu können, benötigen Sie das nachfolgend aufgelistete Material aus einem der älteren Spiele aus der „Zug um Zug“-Familie:

- ◆ Jeweils 45 Waggons pro Spieler und farblich passende Zählsteine aus einer der folgenden Ausgaben:
 - Zug um Zug / Zug um Zug Europa
- ◆ 110 Wagenkarten aus einer der folgenden Ausgaben:
 - Zug um Zug / Zug um Zug Europa / Erweiterung USA 1910

Lokomotiven als Landschaftskarten-Joker

Während seines Zuges kann ein Spieler beschließen, Lokomotiven aus seiner Hand *nicht* als Joker für Wagenkarten, *sondern* als Joker für Landschaftskarten einzusetzen. Jede Lokomotive, die auf diese Weise genutzt wird, ersetzt eine beliebige Landschaftskarte nach Wahl des Spielers. Alle Lokomotiven, die als Landschaftskarten-Joker eingesetzt werden, kommen anschließend auf den Ablagestapel für Wagenkarten.

Beispiel:
Cape Town - Port Elizabeth

Jonas

Peter

Jonas fehlt eine Gebirgskarte, um mit seinem Mitspieler gleichzuziehen und seine Punkte verdoppeln zu können, die er für die Küstenstrecke von Cape Town nach Port Elizabeth bekäme. Er spielt eine Lokomotivkarte aus seiner Hand: Zusammen mit seiner einen Gebirgskarte hat er durch diesen Joker nun ebenfalls zwei Gebirgskarten, wie sein Mitspieler. Jonas erhält 4 x 2 = 8 Punkte, nachdem er seine drei Waggons auf die Strecke gestellt hat. Anschließend legt er die Lokomotivkarte ab.

MADAGASKAR UND ANDERE LÄNDER

Madagaskar ist auf der Landkarte als zwei Orte dargestellt. Strecken nach Madagaskar können mit einem beliebigen dieser beiden Orte genutzt werden; dazu müssen nicht beide Orte erreicht werden.

Viele Strecken, die zu anderen Ländern führen, sind Sackgassen und können nicht verwendet werden, um Städte an diese Einzelstrecken anzubinden; mit anderen Worten: Unabhängige Strecken, die in dasselbe Land führen, sind nicht miteinander verbunden.

BONUS AM ENDE DER PARTIE

Wer am Ende der Partie die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält einen Globetrotter-Bonus im Wert von 10 Punkten. Haben mehrere Spieler die meisten Zielkarten erfüllt, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler diesen Bonus. Zielkarten, die nicht erfüllt wurden, werden bei diesem Bonus nicht berücksichtigt.

SPIELHINWEISE

◆ Bei einer Partie zu fünft kann es im Herzen Afrikas (in der Mitte des Spielplans) schnell ziemlich voll werden. Wer Partien mit weniger Wettbewerb bevorzugt, sollte deshalb maximal zu viert spielen.

◆ Es gibt Spieler, die ihre Punkte lieber erst am Ende der Partie addieren statt immer gleich, wenn eine Strecke genutzt wird. Bei „Im Herzen Afrikas“ funktioniert das allerdings nicht, da der Punktwert für manche Strecken ja durch den Einsatz von Landschaftskarten verdoppelt werden kann. Wer leicht einmal vergisst, genutzte Strecken sofort zu werten, sollte einen Spieler damit beauftragen, die Punktwertung für alle zu übernehmen: Dieser Spieler versetzt während der ganzen Partie die Zählsteine aller Spieler oder erinnert die anderen Spieler zumindest im Zweifelsfall daran, dass sie dies tun müssen.

Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ El Corazón de África, una expansión que transcurre en las tierras salvajes de África, en el momento álgido de su exploración por parte de intrépidos aventureros, exploradores y misioneros.

El mapa de *El Corazón de África* ha sido diseñado específicamente para partidas de 2-5 jugadores. En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden usar los dos recorridos de los Recorridos Dobles. En las partidas de 2 y 3 jugadores, una vez que se ha cubierto uno de los recorridos de un Recorrido Doble, no se puede cubrir el otro.

BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 48 Billetes de Destino. Al principio de la partida se reparten a cada jugador 4 Billetes de Destino, de los que se deben conservar al menos 2. Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 4 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno.

Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!

CARTAS DE TERRENO

Esta expansión contiene 45 cartas de Terreno, divididas en 3 tipos diferentes (15 cartas iguales por tipo). Cada tipo de Terreno está asociado con 3 colores de Ruta diferentes:

- ◆ **Cartas de Desierto y Sabana:** Recorridos amarillos, naranjas y rojos
- ◆ **Cartas de Jungla y Bosque:** Recorridos violetas, azules y verdes
- ◆ **Cartas de Montaña y Acantilados:** Recorridos blancos, grises y negros



Al principio de la partida se reparte a cada jugador 1 carta de Terreno al azar, además de sus 4 Billetes de Destino y sus 4 cartas de Vagón. También se colocan otras 2 cartas de Terreno boca arriba al alcance de todos los jugadores. El resto de cartas de Terreno forman el mazo de Terreno que se pondrá, boca abajo, junto a esas dos cartas.

ROBANDO CARTAS

Durante la partida, siempre que un jugador pueda robar una carta de Vagón, éste podrá elegir robar una carta de Terreno en su lugar. Así pues, cuando robe cartas en su turno, un jugador puede robar 2 cartas de Vagón, o bien robar 2 cartas de Terreno, o bien robar 1 carta de Vagón y 1 carta de Terreno. La regla de ¡Aventureros al Tren! para el robo de Locomotoras boca arriba se sigue aplicando, por lo que si un jugador elige robar una Locomotora boca arriba, no podrá robar otra carta en ese turno. Las cartas de Terreno robadas boca arriba se reemplazan inmediatamente con cartas del mazo de Terreno, tal y como se hace con las cartas de Vagón. Si así lo desea, el jugador también puede robar cartas de Terreno de la parte superior del mazo de Terreno.

A diferencia de las cartas de Vagón, las cartas de Terreno se sitúan boca arriba frente al jugador que las robó, ordenadas por tipo de Terreno y de tal manera que el resto de jugadores puedan ver con claridad cuántas cartas de Terreno tiene cada jugador y a qué tipo pertenecen.

CUBRIR UN RECORRIDO

Cuando se cubre un Recorrido, además de usar cartas de Vagón, el jugador podrá utilizar las cartas de Terreno que tiene frente a sí para **doblar los puntos** que le proporciona el Recorrido.

- ◆ La carta (o cartas) de Terreno jugada **debe coincidir con el color del Recorrido que se piensa cubrir**

Y ADEMÁS

- ◆ El jugador deberá tener frente a sí **al menos tantas cartas de Terreno de ese tipo como cualquier otro jugador**

El número de cartas de Terreno que un jugador debe utilizar para doblar el valor de puntos del Recorrido a cubrir depende de la longitud de ese Recorrido:

- Recorridos de **1, 2 y 3 espacios** **1** carta de Terreno que coincida con el color del Recorrido
- Recorridos de **4, 5 y 6 espacios** **2** cartas de Terreno que coincidan con el color del Recorrido

El número de Vagones de Tren que debe situarse en el Recorrido a cubrir sigue siendo el mismo, se doble o no la puntuación. Las cartas de Terreno se descartan cuando se juegan, y si no quedan cartas en el mazo de Terreno, se mezclan las cartas de la pila de descartes para formar un nuevo mazo de Terreno.

¡Aventureros al Tren!™ El Corazón de África es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- Una reserva de 45 Vagones de tren por jugador y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de ¡Aventureros al Tren! o ¡Aventureros al Tren! Europa.
- 110 Cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos o de la expansión USA 1910.

Utilizar Locomotoras como cartas de Terreno

Durante su turno únicamente, un jugador puede utilizar Locomotoras como cartas de Terreno comodín en vez de como cartas de Vagón comodín. Cada Locomotora jugada de esta manera tiene el mismo valor que una carta de Terreno del tipo que el jugador desee. Todas las Locomotoras jugadas como cartas de Terreno se descartan y van a parar a la pila de cartas de Vagón.

Ejemplo: Cape Town - Port Elizabeth

Juan

Pedro

A Juan le falta una carta de Montaña para empatar con su oponente y doblar su puntuación cuando cubra el Recorrido de Cape Town a Port Elizabeth. Utilizando una Locomotora como una carta de Montaña, empatar con las 2 cartas de Montaña de su oponente. De esta manera Juan puntúa 4x2=8 puntos al poner 3 Vagones de Tren en el Recorrido. A continuación, Juan descarta la Locomotora.

Las cartas de Terreno que hay frente a los jugadores no tienen ningún valor al final de la partida.

MADAGASCAR Y OTROS PAÍSES

Madagascar está representada por 2 localizaciones en el mapa. Los Billetes de Destino que van a Madagascar pueden completarse alcanzando cualquiera de esas 2 localizaciones, incluso si sólo se alcanza una de ellas. Los Recorridos múltiples que conducen a todos los demás países son vías muertas y no pueden utilizarse para conectar ciudades con esos Recorridos separados. En otras palabras, los Recorridos separados que conducen a un mismo país no están conectados entre sí.

BONIFICACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

El jugador (o jugadores) que complete más Billetes de Destino al final de la partida obtiene el Premio Globetrotter (Trotamundos) que proporciona 10 puntos adicionales. Si más de un jugador opta al Premio Globetrotter, todos esos jugadores obtienen los 10 puntos adicionales. Los Billetes de Destino no completados no tienen efecto alguno a la hora de determinar el ganador del Premio Globetrotter.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

◆ En partidas con 5 jugadores, El Corazón de África (el centro del mapa) puede estar muy concurrido desde un principio. ¡Ten esto en cuenta! Si deseas que tus partidas sean menos competitivas, juega partidas de 4 jugadores o menos.

◆ A algunos jugadores les gusta puntuar los Recorridos que cubren al final de la partida en lugar de hacerlo durante la misma. Debido a que la puntuación de algunos Recorridos puede doblarse, esperar al final de la partida para puntuar esos Recorridos no funciona en *El Corazón de África*. Si eres propenso a olvidar que debes puntuar de inmediato cualquier Recorrido que cubras, te recomendamos que nombres a un jugador como anotador de la partida. Permite que ese jugador mueva todos los Marcadores de Puntuación durante la partida, o al menos que avise al jugador que olvide puntuar tras cubrir un Recorrido.

Witamy w kolejnej odsłonie popularnej serii kolejowej! Wsiąść do Pociągu Serce Afryki to rozszerzenie, które przeniesie Cię w bezkresne przestrzenie afrykańskiego kontynentu w szczytowym okresie odkrywania czarnego lądu przez nieustraszonych badaczy, misjonarzy i podróżników.

Mapa Serce Afryki umożliwia grę od 2 do 5 graczom. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą zajmować obie nitki podwójnych tras. W rozgrywkach 2- i 3-osobowych, po zajęciu jednej z nitki podwójnej trasy, druga nitka już do końca gry jest niedostępna dla graczy.

KARTY BILETÓW

W rozszerzeniu znajdziecie 48 kart biletów.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje losowo 4 bilety, z których musi zatrzymać co najmniej 2. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe bilety, dobiera 4 bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej 1 z nich.

Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie – odkładają na spód stosu kart biletów, tak jak w grze podstawowej.

KARTY TERENU

W rozszerzeniu znajdziecie również 45 kart terenu, po 15 jednakowych kart każdego z 3 rodzajów. Każdy z rodzajów terenu odnosi się do trzech określonych kolorów tras:

- ♦ **karty pustyni i sawanny:** żółte, pomarańczowe i czerwone trasy
- ♦ **karty dżungli i lasów:** fioletowe, niebieskie i zielone trasy
- ♦ **karty gór i klifów:** białe, szare i czarne trasy

Na początku gry każdy z graczy, oprócz 4 kart biletów i 4 kart wagonów, otrzymuje 1 losową kartę terenu. Kolejne 2 karty terenu należy położyć odkryte obok planszy. Pozostałe karty tworzą zakryty stos kart terenu.

DOBIERANIE KART

W trakcie gry, za każdym razem, gdy graczowi przysługuje prawo doboru karty wagonu, może zdecydować się na dobranie w zamian karty terenu. Tak więc, mając w swej turze możliwość dobrania 2 kart gracz może wziąć 2 karty wagonów, 2 karty terenu lub 1 kartę wagonu i 1 kartę terenu. Dodatkowo, obowiązują standardowe zasady dobierania kart lokomotyw, tzn. jeśli gracz decyduje się wziąć odkrytą kartę lokomotywy, nie może już dobrać jakiegokolwiek drugiej karty.

Jeśli gracz dobierze odkrytą kartę terenu, należy natychmiast dołożyć nową odkrytą kartę ze stosu. Gracz może również dobrać kartę terenu w ciemno z wierzchu stosu, podobnie jak ma to miejsce w przypadku kart wagonów.

W przeciwieństwie jednak do kart wagonów, dobierane karty terenu gracz kładzie przed sobą odkryte, posortowane według rodzaju terenu i w taki sposób, aby dokładna liczba kart każdego rodzaju była widoczna dla pozostałych graczy.

ZAJMOWANIE TRAS

Podczas *zajmowania trasy* gracz może, oprócz kart wagonów, zagrać dodatkowo karty terenu spośród tych leżących przed nim, **aby podwoić punktację** za zajmowaną trasę.

- ♦ Karta (Karty) terenu musi (muszą) odpowiadać **kolorowi zajmowanej trasy**
ORAZ
- ♦ gracz musi posiadać przed sobą co najmniej **tylko kart danego terenu, ile którykolwiek z pozostałych graczy**.

Liczba kart terenu wymagana do podwojenia punktacji za daną trasę zależy od długości tej trasy:

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Trasa złożona z 1, 2 i 3 pól | 1 karta odpowiadającego terenu |
| Trasa złożona z 4, 5 i 6 pól | 2 karty odpowiadającego terenu |

Liczba wagoników, które należy postawić na zajmowanej trasie pozostaje taka sama jak w przypadku standardowego punktowania trasy. Zagrane karty terenu należy natomiast odrzucić na bok i jeśli stos dobierania się wyczerpie, przetasować, aby utworzyć nowy stos.

Na koniec gry karty terenu leżące przed graczem nie przynoszą mu żadnych korzyści.

Rozszerzenie, które trzymasz w ręku nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z jednej z poprzednich części serii:

- Zasoby dla każdego gracza w postaci 45 wagoników w wybranym kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z:
 - Ticket to Ride / Wsiąść do Pociągu: Europa
- 110 kart wagonów z:
 - Ticket to Ride / Wsiąść do Pociągu: Europa / Rozszerzenie USA 1910

Zagranie lokomotywy jako karty terenu

W swojej turze gracz może użyć kart lokomotywy zastępując nimi dowolne karty terenu (zamiast zastępować karty wagonów). Każda karta lokomotywy liczy się jako 1 karta terenu wybranego rodzaju. Wszystkie zagrane w ten sposób lokomotywy należy odrzucić na stos odrzuconych kart wagonów.

Example: Cape Town - Port Elizabeth

John

Peter

Jankowi brakuje 1 karty gór, aby zremisować w liczbie kart z innym graczem i móc podwoić punktację za zajmowaną trasę Cape Town - Port Elizabeth. Zagrywa więc 1 kartę lokomotywy ze swojej ręki, co pozwala mu wyrównać stan 2 kart gór przeciwnika. Janek otrzymuje 4 x 2 = 8 punktów zajmując trasę swoimi 3 wagonikami, po czym odrzuca zagraną kartę lokomotywy.

MADAGASKAR I INNE KRAJE

Madagaskar jest na mapie reprezentowany przez 2 lokacje. Bilety prowadzące na Madagaskar uznaje się za zrealizowane, jeśli gracz dotarł do przynajmniej jednej z tych lokacji.

Wiele tras prowadzących do wszystkich pozostałych krajów stanowi ślepe zaułki i nie łączy miast znajdujących się na tych trasach. Innymi słowy, oddzielne trasy prowadzące do tego samego kraju nie są ze sobą połączone.

DODATKOWE PUNKTY NA KONIEC GRY

Gracz lub gracze, którzy w przeciągu całej gry zrealizowali najwięcej biletów otrzymują bonus Globtrotera w wysokości 10 punktów. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną wartość bonusu. Bilety niezrealizowane nie mają znaczenia przy przyznawaniu bonusu.

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

- ♦ W rozgrywce 5-osobowej rejon Serca Afryki (centrum mapy) dosyć szybko bywa zapełniony. Więc, jeśli chcecie, aby Wasza rozgrywka była mniej interakcyjna, grajcie w gronie co najwyżej 4-osobowym.
- ♦ Niektórzy gracze preferują naliczanie punktów za zajęte trasy na koniec gry. W rozszerzeniu Serce Afryki ta metoda się nie sprawdzi, jako że niektóre trasy, dzięki kartom terenu, mogą być liczone podwójnie. Jeśli macie tendencję do zapomniania o naliczaniu punktów na bieżąco, wyznaczcie gracza odpowiedzialnego za ten element rozgrywki.



Welkom bij Ticket to Ride® The Heart of Africa, een Ticket to Ride-uitbreiding die zich afspeelt in hartje Afrika ten tijde van de ontdekking van het continent door dappere ontdekkingsreizigers, missionarissen en avonturiers.



De kaart Heart of Africa is speciaal ontworpen voor 2 tot 5 spelers. In een spel van 4 of 5 spelers kunnen beide sporen van een dubbele route bezet worden. In een spel met 2 of 3 spelers kan maar één route bezet worden. Zodra dit gebeurt, is de andere route afgesloten voor alle andere spelers.

BESTEMMINGSKAARTEN

In deze uitbreiding zitten 48 bestemmingskaarten.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler 4 bestemmingskaarten. Daarvan moet hij er minstens 2 houden. Als een speler tijdens het spel nieuwe bestemmingskaarten wil trekken, trekt hij er 4 van de stapel en moet er minstens één van houden.

Bestemmingskaarten die aan het begin van het spel of bij het trekken van nieuwe bestemmingskaarten tijdens het spel afgelegd worden, moeten net als in een regulier Ticket to Ride-spel onderaan de stapel bestemmingskaarten gelegd worden.



TERREINKAARTEN

In deze uitbreiding zitten ook 45 nieuwe terreinkaarten, verdeeld in 3 verschillende terreintypes, met 15 identieke kaarten per set. Bij elk terreintype horen 3 verschillende routekleuren:

- ◆ **Woestijn- en savannekaarten:** gele, oranje en rode routes
- ◆ **Jungle- en boskaarten:** paarse, blauwe en groene routes
- ◆ **Berg- en klifkaarten:** witte, grijze en zwarte routes.

Aan het begin van het spel krijgt elke speler naast zijn 4 bestemmingskaarten en 4 treinkaarten een willekeurige terreinkaart. Draai 2 terreinkaarten open en leg ze binnen bereik van de spelers. Maak een stapel met de resterende kaarten en leg die gedekt naast die twee kaarten.



KAARTEN NEMEN

Telkens wanneer een speler tijdens het spel een treinkaart mag nemen, mag hij in plaats daarvan ook een terreinkaart nemen. Als een speler dus in zijn beurt kaarten trekt, kan hij kiezen voor 2 treinkaarten, 2 terreinkaarten of 1 treinkaart en 1 terreinkaart. De standaard Ticket to Ride-regel voor het nemen van openliggende locomotieven geldt nog steeds: wanneer een speler een openliggende locomotief neemt, mag hij deze beurt geen tweede kaart trekken.

Als een speler een open terreinkaart kiest, moet hij van de stapel onmiddellijk een vervangingskaart omdraaien, net zoals bij treinkaarten. Een speler kan ook de bovenste kaart van de stapel terreinkaarten nemen.

In tegenstelling tot treinkaarten worden getrokken terreinkaarten voor de speler neergelegd, per terreintype gesorteerd en zo op elkaar geplaatst dat de andere spelers duidelijk kunnen zien hoeveel terreinkaarten de speler per type heeft.

EEN ROUTE CLAIMEN

Bij het claimen van een route kan een speler naast het spelen van treinkaarten tegelijk ook enkele van de terreinkaarten uitspelen die voor hem liggen om de puntenwaarde van de route die hij claimt te **verdubbelen**.

- ◆ De gespeelde terreinkaarten moeten **overeenstemmen met de kleur van de geclaimde route**

EN

- ◆ De speler moet **minstens evenveel kaarten van dat terreintype** voor hem liggen hebben als **eender welke andere speler**.

Het aantal terreinkaarten dat gespeeld moet worden om de waarde van de route te verdubbelen, hangt af van de lengte van de geclaimde route:

- Route met lengte **1, 2 of 3** **1** terreinkaart van de corresponderende kleur
- Route met lengte **4, 5 of 6** **2** terreinkaarten van de corresponderende kleur

Het aantal op de geclaimde route geplaatste plastic treintjes blijft hetzelfde als wanneer de puntenwaarde niet verdubbeld wordt. Gespeelde terreinkaarten worden afgelegd; is de stapel terreinkaarten uitgeput, wordt met de afgelegde kaarten een nieuwe stapel gevormd.

Op het einde van het spel krijgen spelers geen punten voor terreinkaarten die ze nog voor zich liggen hebben.

Dit spel is een uitbreiding. Je hebt volgende onderdelen uit een vorige versie van Ticket to Ride nodig:

- Een voorraad van 45 treintjes per speler en de overeenkomstige scorepionnen uit een van volgende spellen:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe
- 110 treinkaarten uit:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / USA 1910 expansion

Locomotieven gebruiken als terreinkaarten

In zijn beurt kan een speler ervoor kiezen om enkele van zijn locomotieven in te zetten als terreinkaarten in plaats van als treinkaarten. In dat geval is elke locomotief 1 terreinkaart naar keuze waard. Alle als terreinkaart gespeelde locomotieven moeten afgelegd worden. Ze worden op de aflegstapel voor de treinkaarten gelegd.

Voorbeeld:
Cape Town - Port Elizabeth

Jan

Peter

Jan heeft 1 bergkaart tekort om gelijk te staan met zijn tegenstander en om zijn score te verdubbelen bij het claimen van de kustroute Cape Town - Port Elizabeth. Hij zet 1 locomotief uit zijn hand in als bergkaart. Hij heeft nu twee bergkaarten en staat dus gelijk met zijn tegenstander. Jan scoort 4x2=8 punten wanneer hij zijn 3 treinen op de route plaatst. Jan legt zijn locomotief af.

MADAGASKAR; ANDERE LANDEN

Madagaskar wordt voorgesteld door 2 locaties op de kaart; je hebt een route naar Madagaskar indien je 1 van beide locaties bereikt; je moet niet beide locaties bereiken.

Alle andere landen zijn te bereiken via verschillende routes. Routes die naar hetzelfde land leiden, lopen dood en zijn onderling niet met elkaar verbonden. Je kunt met andere woorden dergelijke afzonderlijke routes niet combineren om steden met elkaar te verbinden.

BONUSPUNTEN OP HET EINDE VAN HET SPEL

De speler met het grootste aantal voltooide bestemmingskaarten op het einde van het spel ontvangt een 'Globetrotter'-bonus van 10 punten. Wanneer meerdere spelers evenveel bestemmingskaarten voltooid hebben, scoren ze allemaal de 10 bonuspunten. Bij het bepalen van de winnaar(s) van deze bonus wordt geen rekening gehouden met onvoltooide bestemmingskaarten.

SPEELTIPS

◆ Bij een spel met 5 spelers zal het centrale gebied (Het Hart van Afrika) snel ingepalmd worden. Let dus goed op! - Wil je het spel wat minder competitief houden, speel dan met maximum 4 spelers.

◆ Bepaalde spelers geven er de voorkeur aan om pas op het einde van het spel de punten van geclaimde routes te tellen in plaats van telkens een route geclaimd wordt. Aangezien de punten voor bepaalde routes dubbel tellen, kan je in deze uitbreiding daar niet tot het einde van het spel mee wachten. Indien je soms vergeet om geclaimde routes onmiddellijk te waarderen, raden we aan om een speler aan te duiden die de score bijhoudt. Die speler verplaatst dan telkens de scorepionnen gedurende het hele spel, of herinnert andere spelers eraan dat te doen wanneer ze dat vergeten.



Tervetuloa Menolipun uuden lisäosan pariin, joka sijoittuu siirtomaa-ajan Afrikkaan. Tässä ohjekirjassa kerrotaan ne säännöt, jotka ovat Afrikka-lisäosalle ominaiset. Lisäosan sääntöjä lukevan oletetaan osaavan pelata Menolippu peruspeliä.



Menolippu Afrikka on suunniteltu 2 - 5 pelaajalle. 4 ja 5 pelaajan peleissä voidaan rakentaa kaksoisreittien molemmat reitit. 2 ja 3 pelaajan peleissä vain toinen kaksoisreittien reiteistä voidaan rakentaa. Reitien rakentava pelaaja voi valita kumman kahdesta reitistä hän rakentaa.

MENOLIPUT

Afrikka-lisäosassa on 48 menolippua.

Pelin alussa, jokainen pelaaja saa 4 menolippua, joista tulee pitää vähintään 2. Jos pelaaja haluaa nostaa pelin aikana lisää menolippuja, hän nostaa 4, joista hänen on pidettävä vähintään 1.

Ne menoliput, joita pelaaja ei pidä pelin alussa tai nostaessaan uusia menolippuja pelin kuluessa, vietään nostopakam pohjalle aivan kuten Menolippu peruspelissäkin.



MAASTOKORTIT

Afrikka-lisäosan mukana tulee myös 45 uutta maastokorttia, jotka jakautuvat kolmeen eri ryhmään. Jokaisessa ryhmässä on 15 korttia ja ne liittyvät tietyn värisiin reitteihin pelilaudalla seuraavasti:

- ◆ **aavikko & savanni:** keltainen, oranssi ja punainen
- ◆ **viidakko & metsä:** vihreä, sininen ja lila
- ◆ **vuoristo & jyrkänteet:** musta, valkoinen & harmaa



Pelin alussa jokainen pelaaja saa yhden sattumanvaraisen maastokortin 4 menolipun ja 4 junalipun lisäksi. Maastokorttipakasta nostetaan lisäksi pelipöydälle 2 maastokorttia kuvapuoli ylöspäin. Loput maastokortit jätetään omaksi nostopakakseen kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen.

KORTTIEN NOSTAMINEN

Pelin aikana, kun pelaaja vuorollaan päättää nostaa lisää junakortteja, hän voi myös päättää nostaa maastokortteja junakorttien sijaan. Pelaaja voi siis nostaa 2 junakorttia, 1 junakortin ja 1 maastokortin tai 2 maastokorttia. Peruspelin vetureita koskevat säännöt pätevät edelleen, eli jos pelaaja päättää nostaa kuvapuoli ylöspäin olevan veturin (jokerin), hän saa nostaa ainoastaan 1 kortin vuorollaan.

Pöydästä nostettu maastokortti korvataan heti uudella, aivan kuten junakortteja nostettaessa. Pelaaja saa myös nostaa maastokortteja "sokkona" pakan päältä.

Toisin kun junakortit, pelaajan nostamat maastokortit asetetaan pelaajan eteen pelipöydälle kuvapuoli ylöspäin. Muut pelaajat siis näkevät minkälaisia maastokortteja pelaajalla kulloinkin on.

REITTIIEN RAKENTAMINEN

Kun pelaaja rakentaa junakorteilla reitin, hän saa halutessaan pelata myös rakennettua reittiä vastaavia maastokortteja vaadittujen junakorttien lisäksi. Mikäli hän tekee näin, saa hän kaksinkertaiset pisteet rakennetusta reitistä.

Pelattujen maastokorttien **tyypin tulee vastata rakennettua reittiä** JA lisäksi pelaajalla on oltava muihin pelaajiin verrattuna **hallussaan eniten kyseistä maastokorttityyppiä** (tasapeli korkeimmasta määrästä toisen pelaajan kanssa riittää).

Saadakseen tuplapisteet reitistä pelaajan tulee pelata joko 1 tai 2 maastokorttia seuraavasti:

- 1, 2 tai 3 ruudun mittainen reitti** **1 reitin väriä vastaava maastokortti**
4, 5 tai 6 ruudun mittainen reitti **2 reitin väriä vastaavaa maastokorttia**

Reitille asetettavien pelimerkkien määrä pysyy samana riippumatta siitä onko reitistä saatu yhden- vai kahdenkertaiset pisteet. Pelatut maastokortit asetetaan omaan poistopakkaansa, joka sekoitetaan uudeksi nostopakaksi jos nostopakam kortit loppuvat kesken.

Pelaajan edessä pelipöydällä olevat maastokortit ovat pelin päättyessä arvottomia.

Menolippu Afrikka-lisäosa on nimensä mukaisesti lisäosa. Tarvitsette sen pelaamiseen seuraavat peliosat aiemmista Menolippu peleistä:

- 45 yhdenväristä junavaunua ja väriä vastaavat pistemerkit jokaiselle pelaajalle joko:
 - Menolippu pelistä, tai Menolippu Eurooppa pelistä.
- 110 Junakorttia jostakin seuraavista tuotteista:
 - Menolippu, Menolippu Eurooppa, tai Menolippu 1910

Vetureiden käyttö maastokorttijokereina

omalla vuorollaan, pelaaja voi päättää käyttää veturikorttia maastokorttijokereina junakorttijokerin sijaan. Vetureita ei voi pöydätä maastokortteiksi, ainoastaan pelata omalla vuorolla kädestä ja korvata yhden pelaajan valitsemansa maastokortin. Maastokorttijokereina pelatut veturit siirretään junakorttien poistopakkaan.

Example: Cape Town - Port Elizabeth

John

Peter

Luna rakentaa Cape Town - Port Elizabeth reitin kolmella junakortilla. Häneltä puuttuu yksi vuoristokortti, jotta hänellä olisi yhtä monta vuoristokorttia kuin Lukaksella. Luna pelaa kädestään yhden veturikortin. Kun tämä veturikortti lisätään hänen pöydässä olevaan vuoristokorttiin, hänellä on 2 vuoristokorttia. Luna vie veturikortin poistopakkaan ja saa 4 x 2 = 8 pistettä.

MADAGASCAR JA MUUT MAAT

Madagascar koostuu kartalla kahdesta eri osasta kartalla. Madagascariin kohdistuvan menolipun voi toteuttaa rakentamalla kumpaan tahansa näistä kohdista, molempia ei tarvita. Useat muihin maihin kulkevat reitit ovat umpikujia eikä näiden läpi voi rakentaa reittiketjua toiseen umpikujaan. Toisin sanoen, kaksi eri reittiä jotka kulkevat samaan maahan eivät ole yhteydessä toisissaan.

BONUSPISTEET

10 pisteen loppubonus annetaan pelaajalle, joka on toteuttanut eniten menolippuja pelin päättyessä. Jos useammalla pelaajalla on eniten toteutettuja menolippuja, saavat he kaikki täyden bonuksen. Toteuttamatta jääneillä menolipuilla ei ole vaikutusta bonusta määriteltäessä.

PELIVINKKEJÄ

◆ Menolippu Afrikan kartan keskiosa ruuhkautuu nopeasti 5 pelaajan peleissä. Mikäli raju kilpailu reiteistä ei ole pelaajien mieleen, kannattaa pidättäytyä korkeintaan 4 pelaajan peleissä.

◆ Joillakin pelaajilla on mieltymys laskea reiteistä saadut pisteet vasta pelin päättyessä sen sijaan että reitit pisteytettäisiin jo rakennettaessa. Koska osasta reittejä voi saada tuplapisteet, reittipisteiden laskeminen pelin päättyessä ei ole mahdollista. Jos vaarana on että reittien pisteytyksessä tapahtuu unohduksia, on hyvä määrätä yksi pelaaja pisteyttäjäksi joka huolehtii koko pelin ajan pistemerkkien liikuttelusta.



Velkommen til Ticket to Ride® The Heart of Africa – en udvidelse til Ticket to Ride. Tag på en rejse til Afrikas store vildmarker og genoplev tiden, hvor frugtløse opdagelsesrejsende, missionærer og eventyrer stadig havde udforskningen af det mystiske kontinent foran sig.



The Heart of Africa kan spilles af 2 til 5 spillere. Det er ved spil med 4 eller 5 spillere desuden tilladt at indsætte tog på begge spor i dobbeltsporene. Ved spil med 2 eller 3 spillere må kun det ene af sporene i et dobbeltspor benyttes. Indsættes tog på et af sporene i et dobbeltspor, er det andet spor i dobbeltsporet ikke længere tilgængeligt.

RUTEKORT

Denne udvidelse indeholder 48 rutekort.

Ved starten af hvert spil, får hver spiller 4 rutekort; mindst 2 af disse rutekort skal beholdes. Ønsker man i løbet af spillet at trække flere rutekort, trækkes igen 4 nye rutekort; mindst 1 af disse nye rutekort skal beholdes.

Tilbageleverede rutekort lægges i bunden af stakken med rutekort, helt som i det originale Ticket to Ride.

TERRÆNKORT

Med denne udvidelse introduceres 45 nye terrænkort. Kortene er delt op i 3 forskellige terræntyper; der findes et sæt bestående af 15 ens terrænkort for hver af de tre terræntyper. Hver type terræn hører desuden i grupper sammen med 3 forskellige togvognsfarver:

- ◆ **Ørken- & savannekort:** Gule, orange & røde strækninger
- ◆ **Jungle- & skovkort:** Grønne, blå & lilla strækninger
- ◆ **Bjerg- & klippeskort:** Sorte, hvide & grå strækninger

Ved spilstart får hver spiller - ud over sine 4 rute- og 4 togvogns kort - 1 tilfældigt terrænkort. Yderligere 2 terrænkort placeres med billedsiden opad ved spillebrættet, hvor alle spillere let kan nå dem. De resterende terrænkort samles som bunke med terrænkort; dette lager af terrænkort placeres med billedsiden nedad ved siden af de to terrænkort, som ligger med billedsiden synlig.



TRÆK KORT

Hver gang en spiller i løbet af spillet har mulighed for at trække et nyt togvogns kort, kan spilleren vælge i stedet at trække et terrænkort. Når en spiller under sin tur trækker kort, må spilleren således enten trække 2 togvogns kort; eller 2 terrænkort; eller 1 togvogns kort og 1 terrænkort. De oprindelige regler fra Ticket to Ride vedrørende trækning af synlige lokomotivkort gælder stadig: Vælger en spiller at trække et synligt lokomotivkort, må spilleren ikke trække andre kort i samme tur.

Vælges et synligt terrænkort, erstattes det straks med et nyt fra bunken, helt som det er tilfældet med togvogns kort. Spillerne kan alternativt vælge at trække deres terrænkort blindt fra bunken, hvis de ønsker det.

Modsat togvogns kort skal terrænkort placeres synligt med billedsiden opad foran sin ejermænd; kortene skal desuden ligge sorteret efter terræntype. De forskellige typer skal ligge tydeligt adskilt fra hinanden, så alle spillere løbende kan se, hvor mange terrænkort deres modstandere har af hver type.

INDSÆT TOG

Når man spiller sine togvogns kort og indsætter tog, må man samtidigt spille nogle af sine synlige terrænkortene. På denne måde kan man fordoble pointværdien for den strækning, man er ved at indsætte tog på.

- ◆ Spillede terrænkort skal være i samme farvegruppe som den pågældende stræknings felter

OG

- ◆ Spilleren skal foran sig have mindst lige så mange terrænkort af den pågældende type, som de øvrige spillere.

Det antal terrænkort man skal bruge for at kunne fordoble pointantallet for at indsætte tog på en strækning, afhænger af de pågældende stræknings længde:

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1, 2 og 3 felter på strækningen | 1 Terrænkort i samme farve |
| 4, 5 og 6 felter på strækningen | 2 Terrænkort i samme farve |

Man skal altid bruge det samme antal togvogne for at indsætte tog på en given strækning; en eventuel pointfordobling gør her ingen forskel. Spillede terrænkort anses for brugte. Skulle bunken med terrænkort løbe tør for kort, blander man ganske enkelt de brugte terrænkort og samler dem til en ny bunke med terrænkort.

Terrænkortene foran den enkelte spiller har ingen selvstændig værdi ved spillets afslutning.

Dette spil er en udvidelse og kan kun spilles sammen med følgende dele fra en af de tidligere udgaver af Ticket to Ride:

- ◆ Et lager på 45 togvogne per spiller og tilhørende pointmarkører fra et af følgende spil:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe
- ◆ 110 Togvogns kort fra:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / USA 1910 expansion

Brug lokomotiver som valgfrie terrænkort

Under sin tur kan en spiller vælge at bruge nogle af sine lokomotivkort som valgfrie terrænkort i stedet for som valgfrie togvogns kort. Hvert lokomotiv, som bruges på denne måde, tæller som 1 terrænkort efter eget valg. Alle lokomotivkort, der blev indsat som valgfrie terrænkort, skal efter brug smides i bunken med brugte togvogns kort.

Exemple: Cape Town - Port Elizabeth

John

Peter

John mangler 1 bjergkort for at have lige så mange kort som sin modstander. Det skal han bruge, hvis han vil være i stand til at fordoble sine point for at indsætte tog på strækningen Cape Town - Port Elizabeth. Han spiller 1 lokomotivkort fra sin hånd; når lokomotivkortet lægges til hans 1 bjergkort, har han lige som sin modstander 2 bjergkort. John får 4x2=8 point, når han placerer sine 3 togvogne på strækningen. John smider bagefter sit lokomotivkort i bunken med brugte togvogns kort.

MADAGASKAR; ANDRE LANDE

Der findes 2 stationer på Madagaskar. For at etablere ruter til Madagaskar ifølge rutekort, er det nok at have forbundet sit tognetværk med den ene af de 2 stationer på øen; det er ikke nødvendigt at etablere forbindelse med dem begge, da de tæller som forbundet i forvejen.

I alle andre lande anses stationerne for endestationer. Forbindelser til dem giver ikke automatisk forbindelse til alle landets byer. Med andre ord er de separate strækninger, som ikke automatisk - som det er tilfældet på Madagaskar - er forbundet med de øvrige byer i landet.

BONUS VED SPILLET'S AFSLUTNING

Der uddeles en Globetrotter bonus på 10 point til den eller de spillere, som har afsluttet flest ruter ifølge rutekort ved spillets afslutning. Deles flere spillere om æren, får de pågældende spillere hver især stadig fuldt antal bonuspoint. Uafsluttede rutekort har ingen indflydelse på, hvem der får tildelt denne bonus.

SPILTIPS

◆ Ved spil med 5 spillere, kan pladsen i området omkring den centrale del af Heart of Africa (midt på landkortet) meget hurtigt blive trang. Hold derfor øjnene åbne! Foretrækker du dine spiloplevelser knapt så konkurrenceprægede, så vær højest 4 spillere.

◆ Nogle spillere vil helst vente med at beregne point for indsætningen af tog på togstrækninger til spillet afsluttes (modsat for at gøre det løbende, efterhånden som togene indsættes). Da ruterne dog kan tælle dobbelt, er det med Heart of Africa desværre ikke praktisk muligt at vente med pointregistreringen til spillets afslutning. Bange for at glemme at registrere dine point umiddelbart efter du har indsat tog på en strækning? Så anbefales det, at en spiller udpeges som pointmester. Lad den pågældende spiller stå for den løbende registrering af samtlige spilleres point i løbet af spillet - eller husk de øvrige spillere på at gøre det, hvis de selv skulle glemme det.



Velkommen til Ticket to Ride® Hjertet av Afrika – en Ticket to Ride utvidelse satt i den enorme villmarken i Afrika på høyde med letingen sin av uforferdet oppdagelsesreisende, misjonærer og eventyrere.



Hjertet av Afrika kartet er utformet spesifikt for 2-5 spillere. I spill med 4 og 5 spillere, kan spillerne bruke begge sporene av dobbelt-sporene. I spill med 2 og 3 spillere, når ett av sporene er tatt i dobbelt-sporet, er det andre sporet ikke lenger tilgjengelig.

DESTINASJON BILLETTER

Denne utvidelsen inkluderer 48 destinasjon billetter.

I starten av spillet, får hver spiller delt ut 4 destinasjon billetter, hvor man må beholde minst 2. Under spillet, om en spiller ønsker å trekke ekstra destinasjon billetter, trekker man 4 nye billetter, hvor man må beholde minst 1.

Destinasjon billetter som ikke blir beholdt, enten ved starten av spillet eller i ett trekk midt i spillet, blir forkastet til bunnen av Destinasjon Billett-bunken, som i et vanlig Ticket to Ride spill.

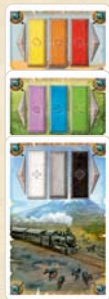


TERRENG KORT

Denne utvidelsen introduserer 45 nye Terreng Kort, delt inn i 3 forskjellige Terreng Typer, med 15 identiske kort i hvert sett. Hver Terreng Type er assosiert med 3 ulike Spor farger:

- ◆ **Ørken & Savanna kort:** Gul, Oransje og Røde Spor
- ◆ **Jungel & Skog kort:** Lilla, Blå og Grønn Spor
- ◆ **Fjell & Klipper kort:** Sort, Hvit og Grå Spor

På starten av spillet, vil hver spiller motta 1 tilfeldig Terreng kort, i tillegg til de 4 Destinasjon Billettene og 4 Vogntog kort. 2 Terreng kort legges med bildet opp, med enkel tilgang til spillerne; de gjenværende kortene former en Terreng bunke plassert med bildene ned ved siden av disse to.



TREKKE KORT

Under spillet, når en spiller har lov til å trekke et Vogntog kort, kan spilleren velge å trekke et Terreng kort i stedet. Så når man velger å *Trekke kort* på sin tur, kan spilleren trekke 2 Vogntog kort, 2 Terreng kort eller 1 Vogntog kort og 1 Terreng kort. Den originale Ticket to Ride regelen, om å plukke Lokomotiv med bildet opp gjelder her også: om en spiller velger å trekke et Lokomotiv bildet opp, kan man ikke trekke noe annet kort denne runden.

Terreng kort trukket med bildet opp blir erstattet med én gang med nye fra bunken, akkurat som Vogntog kortene. En spiller kan også velge å trekke Terreng kort i blinde fra toppen av bunken.

I motsetning til Vogntog kortene, når de blir trukket, blir Terreng kortene plassert med bildet opp foran spilleren, sorteres etter Terreng typene, og forskjøvet litt fra hverandre, for å gjøre det klart til de andre spillerne hvor mange Terreng kort man har av hver.

TA ET SPOR

Når man tar et spor, i tillegg til å spille Vogntog kortene, kan en spiller samtidig bruke noen av Terreng kortene foran seg for å doble poengene til Sporet han tar.

- ◆ Terreng kort som spilles må matche fargen på Sporet som er tatt

OG

- ◆ Spillerne må ha foran seg minst like mange kort av den Terreng typen, som hvilken som helst annen spiller.

Antall Terreng kort som må spilles for å fordoble poengene til Sporet, kommer an på lengden av Sporet som er laget:

- | | |
|-----------------------------|---|
| 1, 2 og 3 Spor-ruter | 1 Terreng kort med matchende farge |
| 4, 5 og 6 Spor-ruter | 2 Terreng kort med matchende farge |

Nummeret av plastikk-tog plassert på Sporet som er tatt forblir det samme som når poengene ikke fordobles. Terreng kort blir forkastet når de blir spilt; og de forkastede kortene stokkes inn i en ny Terreng bunke når bunken er tom.

Terreng kort foran spillerne på spillets slutt er verdiløse.

Dette spillet er en utvidelse og krever at du bruker følgende spill-deler fra en av de tidligere versjonene til Ticket to Ride.

- En reserve av 45 tog per spiller og matchende poeng markør tatt fra en av følgende:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa
- 110 vognkort tatt fra:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa / USA 1910 Expansion

Bruk av Lokomotiv som Vill Terreng kort

Kun under en spillers tur, kan spilleren velge å bruke noen av sine Lokomotiv som Vill Terreng kort i stedet for Vill Terreng kort. Hvert Lokomotiv som spilles på denne måten er verdt 1 Terreng kort av spillerens valg. Alle lokomotiv som spilles som Vill Terreng kort må forkastes. De går i Tog forkastningshaugen.

Eksempel:
Cape Town – Port Elizabeth

John

Peter

John mangler 1 Fjellkort for å knytte sin motspiller og doble sine poeng når han kaprer Cape Town – Port Elisabeth Kyst Spor. Han spiller 1 Lokomotiv fra hånden sin; når dette kommer i tillegg til hans 1 Fjellkort, lar det han knytte motstanderen sine 2 Fjellkort. John får 4x2=8 poeng når han plasserer sine 3 tog på sporet. John forkaster Lokomotivet sitt.

MADAGASKAR; ANDRE LAND

Madagaskar er representert med 2 steder på kartet; Billetter til Madagaskar kan bli gjennomført ved å komme frem til én av disse 2 stedene, selv om den andre av disse 2 stedene ikke har blitt nådd. Formere spor som fører til alle andre land er blindveier og kan ikke bli brukt til å koble byer knyttet til disse separate sporene. Med andre ord, separate spor som går til samme land er ikke koblet til hverandre.

SLUTTSPILL BONUS

10 poeng Verdensutforsker bonus blir belønnet til den spilleren som utførte flest Billetter ved spillets slutt. Om flere spillere er uavgjort når det kommer til bonusen, får begge den. Billetter som ikke ble gjennomført har ingen effekt for valget av hvilken spiller som skal få bonusen.

HINT

◆ I spill med 5 spillere, Hjertet av Afrika (senter av kartet) området kan bli overfylt veldig fort. Spillere pass på! – og om du liker spillene dine mindre konkurransefylte, hold deg til 4 spillere eller mindre.

◆ Noen spillere liker å legge sammen poeng for sporene de tar ved spillets slutt, i stedet for hver gang et spor er tatt. Siden poengene for noen spor kan være dobbelt av det normale, funker det ikke i Hjertet av Afrika å vente til spillets slutt med å telle opp poengene. Om du tror du kommer til å glemme å ta poeng for hver gang, anbefaler vi å utpeke en poengvakt; la han bevege alle poeng-markørene gjennom hele spillet, eller i det minste minne spillerne på å flytte dem, så de ikke glemmer det.



Välkommen till Ticket to Ride® Afrikas hjärta – ett tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i Afrikas vidsträckt vildmark under den tid då kontinenten utforskades av upptäcktsresanden, missionärer och djärva äventyrare.



Kartan Afrikas hjärta är speciellt designad för 2 till 5 spelare. Det är endast i ett 4 eller 5 personers spel som båda spåren i en dubbelsträcka kan mutas in. I ett 2 eller 3 personers spel kan det andra spåret inte mutas in av någon när det första är taget.

BILJETTKORT

Denna expansion innehåller 48 biljettkort.

I början av spelet delas 4 biljettkort ut till varje spelare. Av dessa måste han behålla minst 2. En spelare som under spelets gång vill dra nya biljettkort drar 4 biljetter varav minst 1 måste behållas.

De biljettkort som väljs bort, både i spelets början och under spelets gång, läggs tillbaka i botten på biljettkortshögen, precis som i vanliga Ticket to Ride.



TERRÄNGKORT

I denna expansion introduceras även 45 nya terrängkort fördelade på 3 olika terrängtyper med 15 identiska kort i varje set. Varje terrängtyp är knuten till 3 olika sträckor:

- ◆ **Öken och savannkort:** gula, orangea och röda sträckor
- ◆ **Djungel och skogskort:** lila, blå och gröna sträckor
- ◆ **Berg och klippkort:** vita, grå och svarta sträckor

I början av spelet får spelaren 1 slumpvist valt terrängkort, förutom de 4 biljettkorten och de 4 tågkort. Ytterligare 2 terrängkort vänds upp och placeras bredvid spelplanen så att alla kan nå dem. Resterande terrängkort bildar en Terränglek och placeras nedåtvända bredvid dessa två.



DRA KORT

Var gång en spelare under spelets gång får dra ett tågkort kan han istället dra ett terrängkort. Så under *Dra kort* i sin runda kan spelaren dra antingen 2 tågkort, 2 terrängkort eller 1 tågkort och 1 terrängkort. Ticket to Rides standardregel för uppåtvända lokomotiv gäller även här. Om spelaren väljer ett uppåtvänt lokomotiv får han inte dra fler kort denna runda.

Upplockade uppåtvända terrängkort ersätts omedelbart med nya som dras från leken, precis som med tågkort. En spelare kan också välja att dra dolda terrängkort överst från terrängleken.

Till skillnad från tågkort ska dragna terrängkort placeras uppvända framför spelaren sorterade i terrängtyp och placerade något isär så att alla enkelt kan se hur många kort av varje terrängtyp alla spelare har.

MUTA IN STRÄCKOR

När en spelare *Mutar in en sträcka* med tågkort får han samtidigt spela några av de terrängkort han har framför sig för att **dubbla poängvärdet** för sträckan han mutar in.

- ◆ De spelade terrängkorterna måste **matcha färgen på den inmutade sträckan** OCH
- ◆ Spelaren måste ha **minst lika många kort av den terrängtypen som någon annan spelare.**

Antalet terrängkort som måste spelas för att dubbla värdet på sträckan beror på den inmutade sträckans längd.

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| 1, 2 och 3 rutors sträcka | 1 Terrängkort i matchande färg |
| 4, 5 och 6 rutors sträcka | 2 Terrängkort i matchande färg |

Antalet plasttåg som placeras på den inmutade sträckan förblir detsamma som när värdet inte dubblades. De använda terrängkorterna läggs i kashögen, som sedan blandas och bildar ny hög när korten i terrängleken tar slut.

Terrängkort framför en spelare är inte värda något i slutet på spelet.

Detta spel är en expansion och kräver att du använder följande delar från något av de tidigare utgivna spelen i Ticket to Ride serien:

- En uppsättning av 45 tåg per spelare och matchande poängmarkörer från någon av följande:
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa
- 110 Tågkort från
 - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa / USA 1910 expansionen.

Använda lokomotiv som en terrängjoker

Under sin runda kan en spelare välja att använda några av sina lokomotivkort som terrängjokerar *istället* för som tågkortsjokerar. Varje lokomotiv som spelas på detta sätt är värt 1 terrängkort av valfri typ.

Alla lokomotivkort som spelas som terrängjokerar måste kastas. De läggs i kashögen för tågkort.

Exempel: Cape Town - Port Elizabeth

John

Peter

John vill muta in kuststräckan Cape Town - Port Elizabeth men fattas 1 bergskort för att ha lika många som sin motståndare. Han spelar då ett lokomotivkort från sin hand som ett bergskort, vilket ger honom lika många som sin motståndares 2 bergskort. John får 4x2=8 poäng när han placerar sina 3 tåg på sträckan. Sen kastar John sitt lokomotiv.

MADAGASKAR; ANDRA LÄNDER

Madagaskar finns representerad på 2 platser på kartan. Biljetter till Madagaskar är avklarade om vilken som helst av dessa platser är nådda även om den andra platsen inte är nådd.

Alla sträckor som leder till ett annat land är återvändsgränder och kan inte användas för att koppla ihop städer sammanlänkade med dessa sträckor. Med andra ord; separata vägar som leder in i samma land är inte sammankopplade med varandra.

SLUTSPELSBONUS

I slutet på spelet delas en 10 poängs Globetrotter bonus ut till den spelare som klarade av flest biljetter. Om flera personer har flest antal får de båda bonuspoängen. Biljetter som inte klarades av har ingen effekt i uträkningen om vem som får denna bonus.

SPELTIPS

◆ I ett 5 personers spel kan Afrikas hjärta (mitten på kartan) snabbt bli fullpackad. Var vaksamma! – och håll dig till 4 eller färre spelare om du vill att dina spel ska vara lite mindre tävlingslystna.

◆ Vissa spelare föredrar att räkna poäng för inmutade sträckor i slutet på spelet istället för vid varje inmutning. Detta fungerar inte i Afrikas hjärta eftersom vissa sträckor kan ha gett dubbla poängen. Om du har tendens att glömma att *omedelbart* ge poäng för en inmutad sträcka föreslår vi att en spelare utses att vara poängräknare. Han är sedan den enda under hela spelet som flyttar poängmarkörerna, eller påminner alla andra om att flytta sina poängmarkörer.

TICKET TO RIDE THE HEART OF AFRICA

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations
by Julien Delval

Geographical Note: This map of Africa is based on an old 1910 depiction of the Continent. The names of countries and cities are the ones most in use or believed to be predominant at the time. In addition, countries and cities' positions and borders have often shifted since then, and may have been further modified for gameplay purposes.

PLAY TESTING CREDITS

Remerciements • Spieletests • Pruebas de Juego
Testspelers • Kiitokset • Spiltestere
Spilltesting • Speltestare

Thank you to everyone who contributed: Janet Moon, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Casey Johnson, Bree Oborn, Sandra Rotim, Susan & Frank Wimmer, Celia & Tony Soltis, Ian MacInnes, Martha Garcia-Murillo, Christine Biancheria, Susan Frietsche and Ken Drake.



 2	3 
 4	5 
 6	7 
 8	9 
 10	11 

Copyright © 2004-2012 Days of Wonder

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride - Heart of Africa are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2012 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.