

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 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.

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.



x48

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. Les cartes Destination reliant Madagascar à une autre ville sont réussies dès que l'un des deux emplacements est relié à la ville en question.

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.