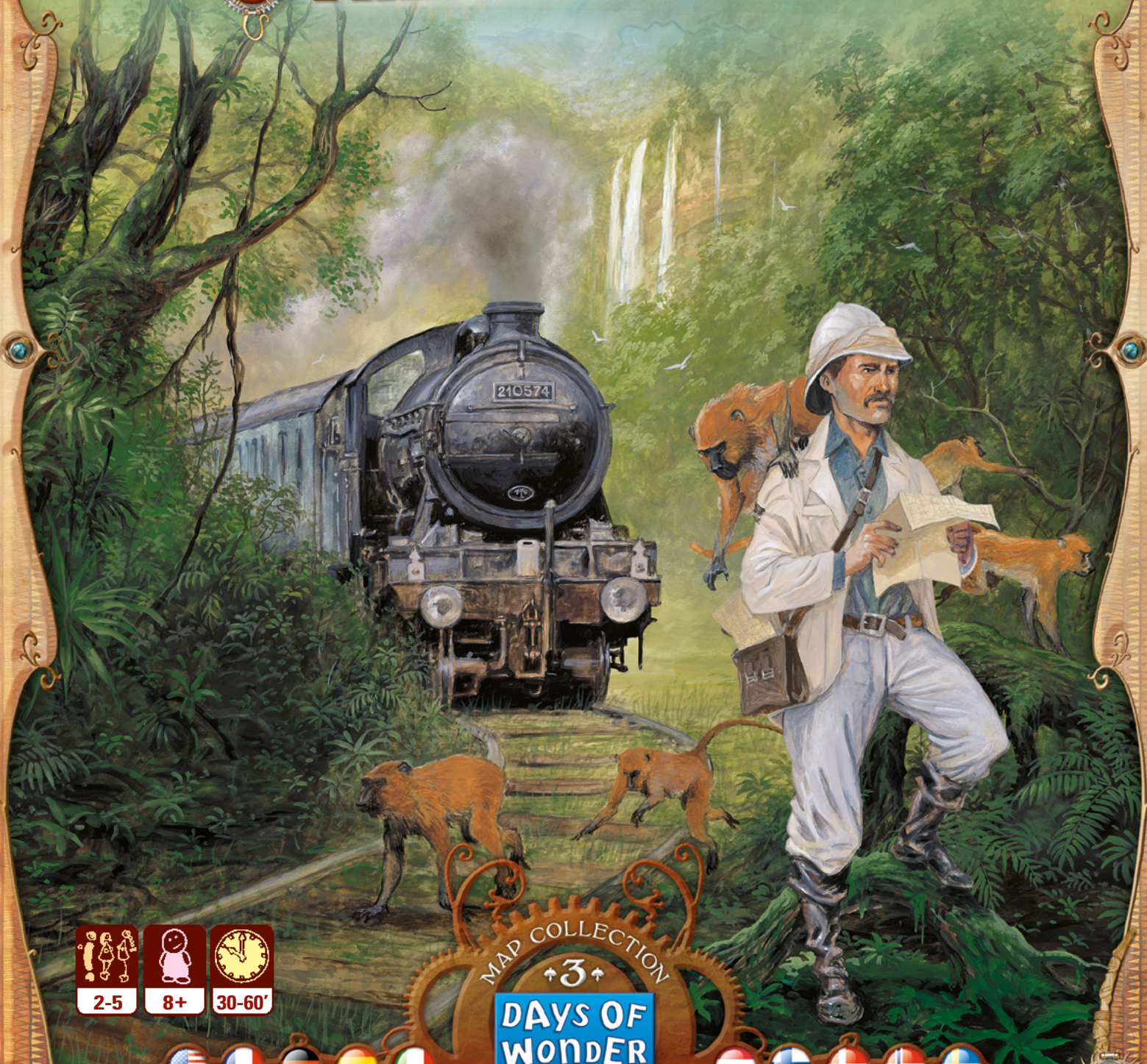


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

THE HEART OF AFRICA



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.

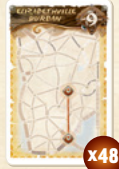
The Heart of Africa Map is designed specifically for 2 to 5 players. In 4 and 5 Player games, players can use both tracks of the double-routes. In 2 and 3 Player games, once one of the tracks of a double-route is taken, the other one is no longer available.

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.

Any unwanted Destination Tickets are discarded to the bottom of Destination Tickets deck, as in a regular Ticket to Ride game.



x48

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 all 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 Train 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 the end of the game. If several players are tied for that bonus, they each 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 the end of the game, rather than each time a route is claimed. Because the score for some routes may be double, waiting until the end of the game to calculate Route 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.

TICKET TO RIDE THE HEART OF AFRICA

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations by
Julien Delval

Graphic Design by
Cyrille Daujean

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

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego
Podziękowania dla testerów • 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	



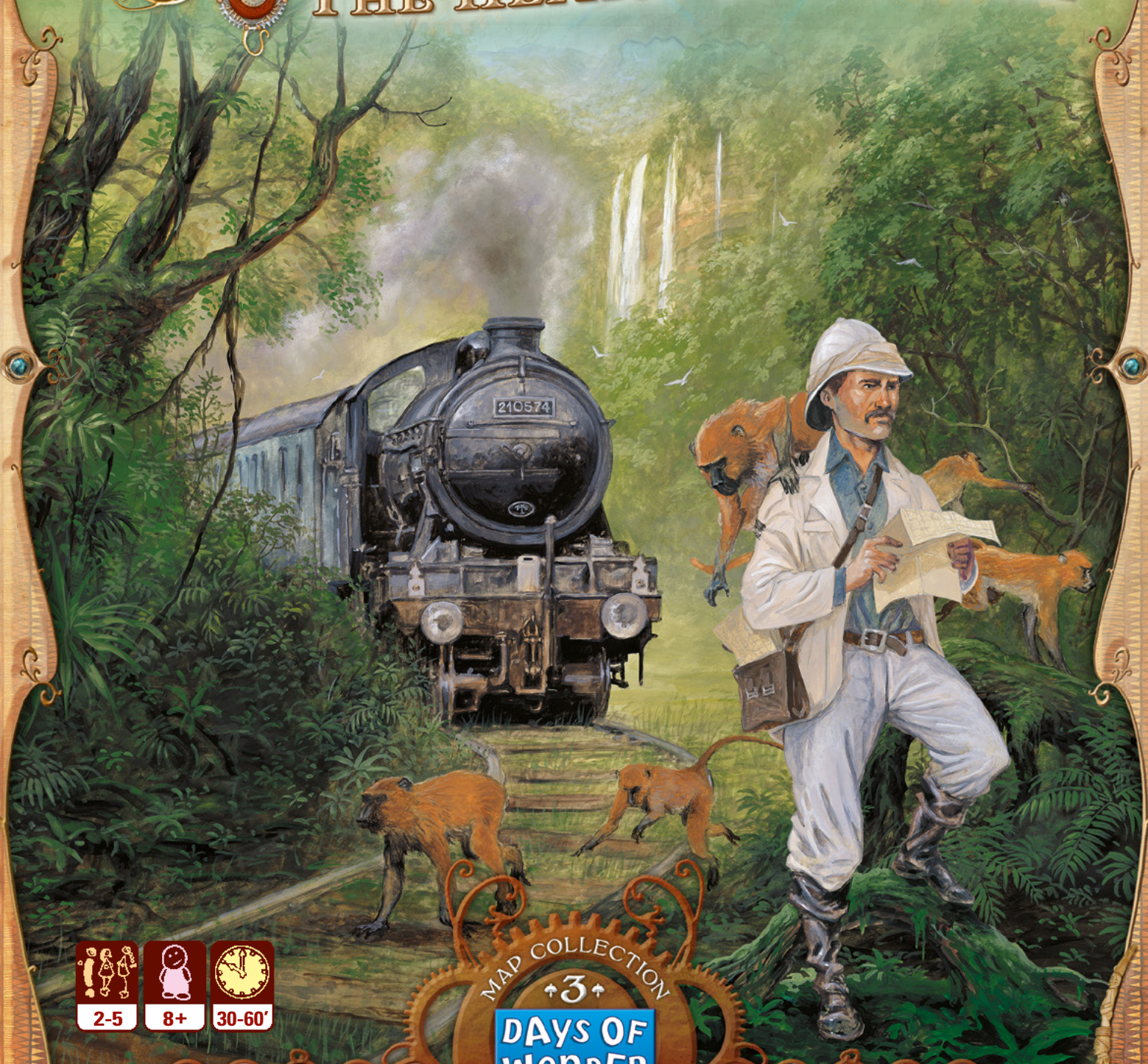
Copyright © 2004-2017 Days of Wonder

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 © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

THE HEART OF AFRICA



MAP COLLECTION
3+

DAYS OF
WONDER®



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 remplacée 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.

TICKET TO RIDE THE HEART OF AFRICA

Map design by
Alan R. Moon

Illustrations by
Julien Delval

Graphic Design by
Cyrille Daujean

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

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego
Podziękowania dla testerów • 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 © 2004-2017 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 © 2004-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.