

# Benvenuti a Ticket to Ride® Il Cuore dell'Africa – un'espansione di Ticket to Ride ambientata nelle vaste terre selvagge dell'Africa all'apice della sua esplorazione da parte di intrepidi viaggiatori, missionari e avventurieri.

La Mappa del Cuore dell'Africa è concepita specificamente per 2-5 giocatori. Nelle partite a 4 o 5 giocatori, è possibile prendere il controllo di entrambe le linee di una Doppia Linea. Nelle partite a 2 o 3 giocatori, è possibile prendere il controllo di una sola delle Doppie Linee.

## BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione include 48 Biglietti Destinazione.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 4 Biglietti Destinazione di cui deve tenerne almeno 2. Durante la partita, se un giocatore desidera pescare ulteriori Biglietti Destinazione, ne pesca 4 e deve tenerne almeno 1.

I Biglietti Destinazione che non tiene, sia quelli all'inizio della partita che quelli ottenuti pescando nuovi Biglietti Destinazione durante la partita, vengono collocati in fondo al mazzo dei Biglietti Destinazione, come in una regolare partita di Ticket to Ride.



## CARTE TERRENO

Questa espansione introduce anche 45 nuove Carte Terreno, divise in 3 Tipi di Terreno differenti, con 15 carte identiche in ogni serie. Ogni Tipo di Terreno è associato a 3 differenti colori delle linee:

- ◆ **Carte Deserto e Savana:** Linee Gialle, Arancio e Rosse
- ◆ **Carte Giungla e Foresta:** Linee Viola, Blu e Verdi
- ◆ **Carte Montagna e Rupi:** Linee Bianche, Grigie e Nere

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 1 Carta Terreno casuale, insieme a 4 Biglietti Destinazione e a 4 carte Treno. Altre 2 carte Terreno vengono posizionate a faccia in su, a portata di mano di tutti i giocatori; le rimanenti carte Terreno del mazzo delle carte Terreno vengono posizionate a faccia in giù vicino a queste due.



## PESCARRE CARTE

Durante la partita, ogni volta che un giocatore ha diritto a pescare una carta Treno, può decidere di pescare, invece, una carta Terreno. Quindi, al momento di pescare le carte nel suo turno, un giocatore può pescare 2 carte Treno, 2 carte Terreno, o 1 carta Treno e 1 carta Terreno. La normale regola di Ticket to Ride relativa alla scelta delle Locomotive si applica comunque: se un giocatore decide di prendere una Locomotiva a faccia in su, non può prendere altre carte in quel turno.

Le carte Terreno prese tra quelle a faccia in su vengono immediatamente rimpiazzate da nuove carte pescate dal mazzo, proprio come nel caso delle carte Treno. Un giocatore può anche scegliere di pescare carte Terreno alla cieca dalla cima del mazzo.

A differenza delle carte Treno, quando le carte Terreno vengono pescate, devono essere collocate a faccia in su davanti al giocatore, ripartite per Tipo di Terreno e leggermente scostate l'una dall'altra, in modo che sia chiaramente visibile agli altri quante carte Terreno di ogni tipo quel giocatore possiede.

## CONTROLLARE UNA LINEA

Quando un giocatore prende il controllo di una linea, oltre a giocare le carte Treno può anche giocare simultaneamente alcune delle carte Terreno davanti a lui per **raddoppiare il valore in punti** della linea di cui prende il controllo.

- ◆ La carta o le carte Terreno giocate **devono corrispondere al colore della linea controllata.**

E

- ◆ Il giocatore deve avere davanti a lui **un numero di carte di quel Tipo di Terreno pari almeno a quelle di ogni altro giocatore.**

Il numero di carte Terreno da giocare per raddoppiare il valore della linea dipende dalla lunghezza della linea controllata:

- **Linee da 1, 2 e 3 caselle**      **1 carta Terreno del colore corrispondente**
- **Linee da 4, 5 e 6 caselle**      **2 carte Terreno del colore corrispondente**

Il numero di vagoni di plastica da collocare sulla linea controllata rimane lo stesso, come se il suo valore in punti non fosse raddoppiato. Le Carte Terreno vanno scartate quando giocate e gli scarti vanno rimescolati per comporre un nuovo mazzo dei Terreni quando il mazzo si esaurisce.

Le carte Terreno davanti ai giocatori non hanno alcun valore alla fine della partita.

Questo gioco è un'espansione e richiede l'utilizzo dei seguenti componenti presenti in una delle precedenti versioni di Ticket to Ride:

- Una riserva di 45 vagoni per giocatore e i corrispettivi Segnapunti prelevati da uno dei seguenti giochi:
  - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa
- 110 Carte Treno prelevate da:
  - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa / espansione USA 1910

## Usare le Locomotive come carte Terreno Jolly

Soltanto durante il suo turno, un giocatore può decidere di usare alcune delle sue Locomotive come carte Terreno jolly *anziché* come carte Treno jolly. Ogni Locomotiva giocata in questo modo vale come 1 carta Terreno scelta dal giocatore. Tutte le Locomotive giocate come carte Terreno jolly devono essere scartate. Finiranno nel mazzo degli scarti delle carte Treno.

**Esempio: Cape Town - Port Elizabeth**

**Denise**

**Mario**

*A Denise manca 1 carta Montagna per essere al pari del suo avversario e raddoppiare il suo punteggio quando prenderà il controllo della linea Costiera Cape Town - Port Elizabeth. Gioca 1 Locomotiva dalla sua mano; aggiunta alla sua carta Montagna, questo le consente di pareggiare con le 2 carte Montagna del suo avversario. Denise guadagna 4x2=8 punti quando deposita i suoi 3 vagoni sulla linea. Denise scarta la sua Locomotiva.*

## MADAGASCAR E ALTRI PAESI

Il Madagascar è rappresentato da 2 zone sulla Mappa; i biglietti per il Madagascar possono essere completati raggiungendo una qualsiasi di queste 2 zone, anche se l'altra zona non viene raggiunta.

Le varie linee che conducono agli altri paesi sono vicoli ciechi e non possono essere usate per collegare le città collegate a quelle singole linee. In altre parole, le linee separate che conducono a uno stesso paese non sono collegate l'una all'altra.

## BONUS DI FINE PARTITA

Un bonus Globetrotter da 10 punti viene assegnato al giocatore o ai giocatori che hanno completato il maggior numero di Biglietti Destinazione alla fine della partita. Se più giocatori sono in parità, ognuno di essi riceve il bonus. I Biglietti Destinazione che non sono stati completati non hanno alcun effetto al fine di determinare quale giocatore o giocatori otterranno questo bonus.

## SUGGERIMENTI DI GIOCO

- ◆ Nelle partite a 5 giocatori, nell'area del Cuore dell'Africa (il centro della Mappa) può verificarsi un'alta concentrazione di vagoni nel giro di poco tempo. I giocatori dovranno fare attenzione! Se preferite uno stile di gioco meno competitivo, limitatevi a 4 o meno giocatori.

- ◆ Ad alcuni giocatori piace sommare i punti delle linee di cui prendono il controllo direttamente alla fine della partita, anziché farlo man mano che ne assumono il controllo. Dal momento che il punteggio di alcune linee può essere raddoppiato, attendere la fine della partita per calcolare i punti delle linee non è funzionale in questa espansione. Se rischiate di dimenticare di calcolare *immediatamente* il punteggio delle linee di cui prendete il controllo, consigliamo di scegliere un giocatore che svolga il ruolo di segnapunti: sarà lui a muovere tutti i Segnapunti nel corso della partita, o quantomeno a incoraggiare gli altri giocatori a farlo quando se ne dimenticano.