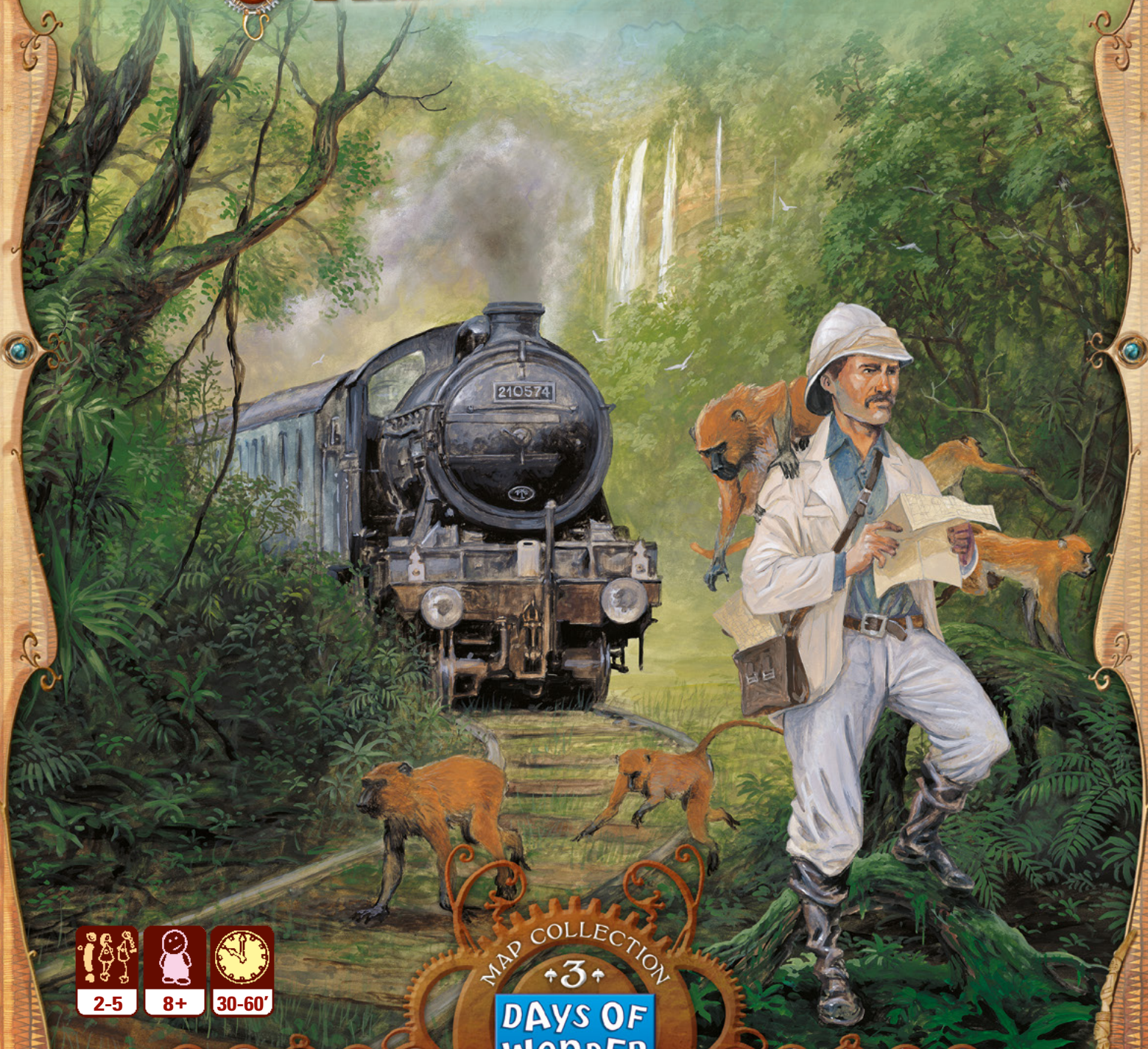


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

THE HEART OF AFRICA



MAP COLLECTION
3+

DAYS OF
WONDER®





Välkommen till Ticket to Ride® Afrikas hjärta – ett tillägg till Ticket to Ride som utspelar sig i Afrikas vidsträckta 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.



x48

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 biljettkort 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 kasthögen, 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 terrängjoker *istället* för som tågkortsjoker. Varje lokomotiv kort som spelas på detta sätt är värt 1 terrängkort av valfri typ. Alla lokomotivkort som spelas som terrängjoker måste kastas. De läggs i kasthögen 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

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.