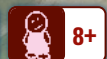
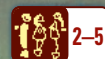


Alan R. Moon



TICKET TO RIDE

THE HEART OF AFRICA



Bun venit la *Ticket to Ride® Inima Africii* - o extensie *Ticket to Ride* în mijlocul naturii africane, la înălțimea explorării misionarilor și a aventurierilor.

Harta Inima Africii este desenată special pentru 2 până la 5 jucători. La jocurile cu 4 și 5 jucători, jucătorii pot folosi ambele părți ale rutelor duble. La jocurile cu 2 și 3 jucători, după preluarea uneia dintre părțile unei rute duble, cealaltă nu mai este disponibilă.

BILETE DE DESTINAȚIE

Această extensie include 48 de bilete de destinație.

La începutul jocului, fiecare jucător primește 4 bilete de destinație, din care trebuie să păstreze cel puțin 2. În timpul jocului, dacă un jucător dorește să tragă alte bilete de destinație, trage 4 bilete noi, din care trebuie să păstreze cel puțin 1.

Orice bilete de destinație nedorite se așază la baza pachetului de bilete de destinație, ca într-un joc *Ticket to Ride* normal.



CĂRȚI DE TEREN

Această extensie include și 45 de cărți de teren nou, împărțite în 3 tipuri de teren diferite, cu câte 15 cărți identice în fiecare set. Fiecare tip de teren este asociat cu 3 culori de rute diferite:

- ◆ Cărți Deșert și Savană: Rutele galbenă, portocalie și roșie
- ◆ Cărțile Junglă și Pădure: Rutele violet, albastră și verde
- ◆ Cărțile Munte și Stâncă: Rutele albă, gri și neagră



La începutul jocului, fiecare jucător primește 1 carte de teren la întâmplare, pe lângă cele 4 bilete de destinație și cele 4 cărți vagon. Alte 2 cărți de teren sunt așezate cu fața în sus, la îndemâna tuturor jucătorilor; celelalte cărți formează un pachet Teren, așezat cu fața în jos, lângă acestea două.

Acest joc este o extensie și necesită utilizarea următoarelor componente ale jocului de la una dintre versiunile anterioare ale jocului *Ticket to Ride*:

- O rezervă de 45 de trenuri pentru fiecare jucător și marcatorii de puncte corespunzători luați dintr-unul din următoarele jocuri:
 - *Ticket to Ride* / *Ticket to Ride Europa*
- 110 cărți cu vagoane, preluate din:
 - *Ticket to Ride* / *Ticket to Ride Europa* / extensia *USA 1910*

TRAGEREA CĂRȚILOR

În timpul unui joc, de fiecare dată când un jucător are permisiunea de a trage o carte Vagon, poate alege să tragă în schimb o carte Teren. Deci, când trage cărțile când îi vine rândul, un jucător poate trage 2 cărți Vagon, sau 2 cărți Teren, sau 1 carte Vagon și 1 carte Teren. Regula standard *Ticket to Ride* cu privire la alegerea locomotivelor cu fața în sus se aplică în continuare: dacă un jucător alege să tragă o locomotivă cu fața în sus, nu mai poate trage o altă carte la acest rând.

Cărțile Teren trase cu fața în sus sunt imediat înlocuite cu unele noi, trase din pachet, exact ca în cazul cărților Vagon. De asemenea, un jucător poate alege să tragă cărțile Teren în orb, din partea de sus a pachetului.

Spre deosebire de cărțile Vagon, când sunt trase, cărțile Teren sunt așezate cu fața în sus, în fața jucătorului, sortate după tipul de teren și ușor decalate una față de alta, pentru ca toți să poată vedea câte cărți de tip Teren are fiecare jucător.

REVENDICAREA RUTELOR

La revendicarea unei rute, pe lângă cărțile Vagon, un jucător poate juca simultan unele din cărțile Teren din fața lui, pentru a dubla valoarea punctelor pentru ruta pe care o revendică.

DAYS OF
WONDER

- ♦ Cartea sau cărțile Teren jucate **trebuie să fie de culoarea rutei revendicate**

Și

- ♦ Jucătorul trebuie să aibă în față cel puțin tot atâtea cărți de tipul de teren respectiv ca orice alt jucător.

Numărul de cărți Teren care trebuie jucate pentru a dubla valoarea rutei depinde de lungimea rutei revendicate:

Rute cu 1, 2 și 3 spații 1 carte Teren de aceeași culoare

Rute cu 4, 5 și 6 spații 2 cărți Teren de aceeași culoare

Numărul de trenuri de plastic plasate pe ruta revendicată rămâne același ca atunci când valoarea sa în puncte nu se dublează. Cărțile Teren se aruncă după ce sunt jucate; cărțile aruncate se reamestecă și se formează un pachet nou de cărți Teren, după terminarea pachetului existent.

Cărțile Teren aflate în față jucătorilor la sfârșitul jocului nu valorează nimic.

Folosirea locomotivelor drept cărți de teren substitut

Numai atunci când îi vine rândul, un jucător poate opta pentru a folosi unele dintre locomotivele sale drept cărți de teren substitut în loc de cărți de teren substitut. Fiecare locomotivă jucată în acest mod are valoarea a 1 carte Teren, la alegerea jucătorului.

Toate locomotivele jucate drept cărți de teren substitut trebuie aruncate. Acestea vor intra în teancul cu cărți Tren aruncate.

Exemplu:
Cape Town - Port Elizabeth



Lui John îi lipsește 1 carte Munte pentru a-și egala adversarul și pentru a-și dubla scorul când revendică ruta de coastă Cape Town - Port Elizabeth. El joacă 1 carte Locomotivă din mână; când aceasta este adăugată la 1 carte Munte pe care o deține, aceasta îi permite să egaleze cele 2 cărți Munte ale adversarului. John obține $4 \times 2 = 8$ puncte când își așază cele 3 trenuri pe rută. John își aruncă locomotiva.

MADAGASCAR; ALTE ȚĂRI

Madagascar este reprezentată de 2 locații pe hartă; jocul Tickets to Madagascar poate fi completat ajungând la oricare din aceste 2 locații, chiar dacă nu s-a ajuns la cealaltă locație.

Rutele multiple către toate celelalte țări sunt considerate linii moarte și nu se pot folosi pentru conectarea orașelor legate de

aceste rute separate. Cu alte cuvinte, rutele separate care duc în aceeași țară nu sunt conectate între ele.

BONUS DE SFÂRȘIT DE JOC

La sfârșitul jocului se acordă un bonus Globetrotter de 10 puncte jucătorului sau jucătorilor care au completat cele mai multe bilete. Dacă mai mulți jucători sunt la egalitate pentru bonusul respectiv, fiecare jucător va primi bonusul. Biletele care nu au fost completate nu au niciun efect la determinarea jucătorului sau jucătorilor care primesc bonusul.

SFATURI DE JOC

- ♦ La jocurile cu 5 jucători, Inima Africii (centrul hărții) se poate aglomera foarte rapid. Atenție, jucători! - iar dacă doriți ca jocurile să fie mai puțin competitive, jucați în 4 sau mai puțini jucători.
- ♦ Unii jucători preferă să adune punctele pentru rutele pe care le revendică la sfârșitul jocului, nu de fiecare dată când revendică o rută. Deoarece punctajul pentru unele rute poate fi dublu, nu are sens să așteptați sfârșitul jocului pentru a calcula punctele unei rute atunci când jucați Inima Africii. Dacă aveți tendința de a uita să numărați imediat punctele unor rute pe care le revendicați, vă recomandăm să desemnați un jucător care să țină scorul; cereți-i să mute toți marcatorii de scor pe durata jocului sau cel puțin cereți aceasta celorlalți jucători, atunci când uită.



Notă geografică: Această hartă a Africii se bazează pe o descriere a continentului veche din 1910. Numele țărilor și ale orașelor sunt cele utilizate cel mai frecvent sau considerate ca predominante la momentul respectiv. De asemenea, pozițiile și granițele țărilor și ale orașelor s-au modificat frecvent de atunci, și este posibil să fi suferit modificări suplimentare pentru scopurile jocului.

AU CONTRIBUIT

Design joc de Alan R. Moon

Ilustrații de Julien Delval

Concepție grafică de Cyrille Daujean

Au contribuit la testarea jocului

Mulțumim tuturor celor care au contribuit: 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.

Copyright © 2004-2020 Days of Wonder.

Days of Wonder, sigla Days of Wonder, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe și Ticket to Ride France sunt toate mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Days of Wonder, Inc.

și drepturi de autor ©2004-2019 Days of Wonder, Inc. Toate drepturile rezervate.