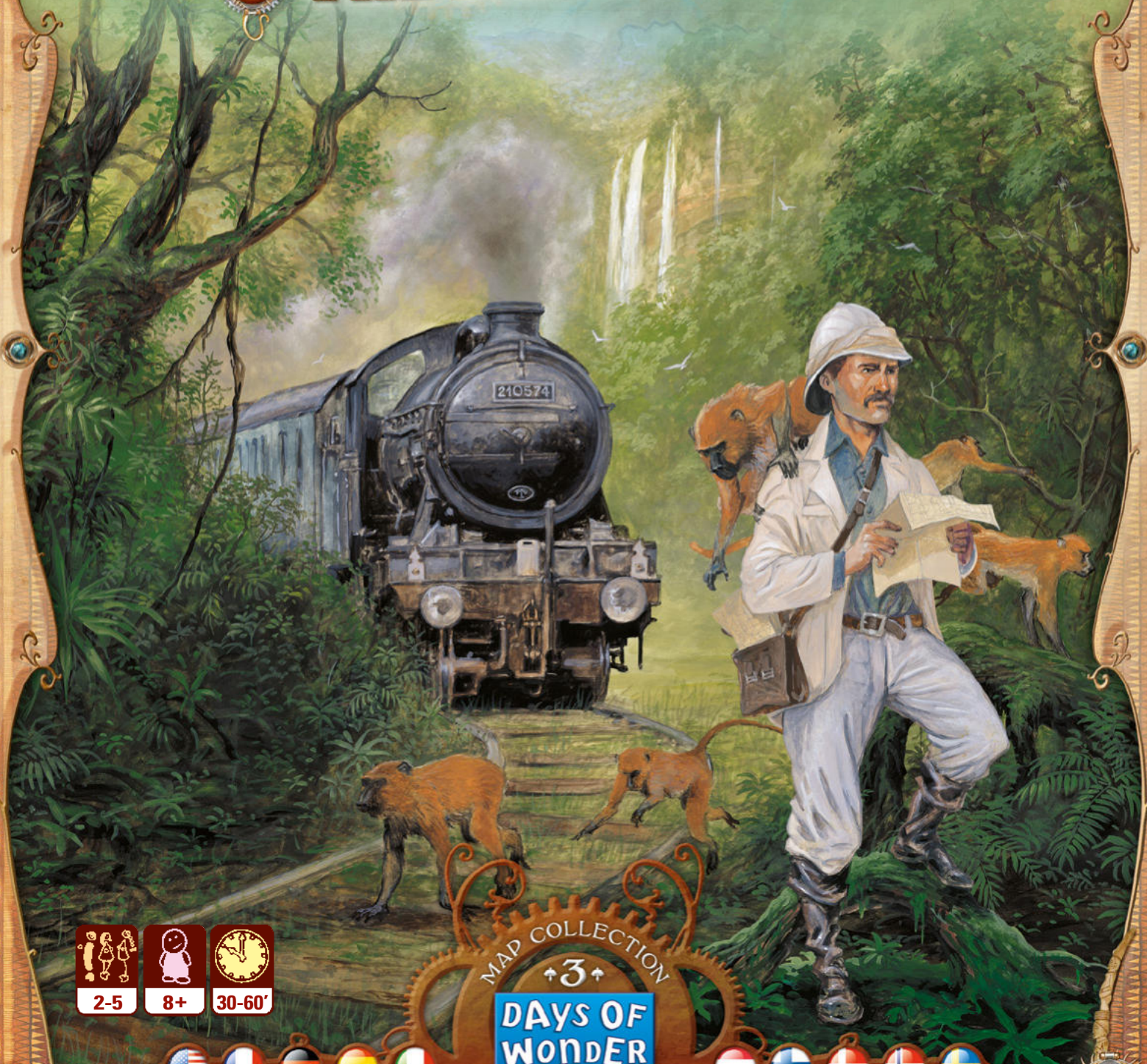


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

THE HEART OF AFRICA



2-5



8+



30-60'

MAP COLLECTION
3

DAYS OF
WONDER®



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.

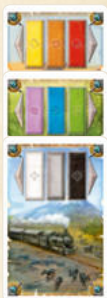


x48

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**
- ♦ 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.