

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## THE HEART OF AFRICA

Traduzione amatoriale a cura di Boiler  
NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



**Benvenuti a - Ticket to Ride® The Heart of Africa - un'espansione per Ticket to Ride ambientata nel vasto deserto dell'Africa, al culmine della sua esplorazione da parte di pionieri, avventurieri e intrepidi esploratori.**

La Mappa The Heart of Africa è progettata per 2-5 giocatori. In 4 e 5 giocatori, non è possibile utilizzare le Tratte doppie. In una partita a 2 e 3 giocatori, una volta che uno dei due percorsi su di una Tratta doppia viene occupato, l'altro non è più disponibile.

## BIGLIETTI DESTINAZIONE

Questa espansione contiene 48 Biglietti Destinazione.

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 4 Biglietti Destinazione, e deve tenerne almeno 2. Durante la partita se il giocatore lo desidera può prendere ulteriori Biglietti Destinazione, pesca 4 nuovi Biglietti Destinazione e ne tiene almeno 1.

I Biglietti Destinazione che non si desidera tenere sia all'inizio del gioco che durante la partita, vengono scartati in fondo al relativo mazzo, come succede in una normale partita a Ticket to Ride.

## CARTE TERRENO

Questa espansione introduce 45 nuove Carte Terreno, divise in 3 tipologie differenti, con 15 carte uguali per ogni set. Ogni Carta Terreno è associata a più colori:

- ◆ **Carte Deserto & Savana:** Tratta Gialla, Arancione & Rossa
- ◆ **Carte Giungla & Foresta:** Tratta Viola, Blu & Verde
- ◆ **Carte Montagna & Scogliera:** Tratta Bianca, Grigia & Nera

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve una Carta Terreno a caso, in aggiunta alle 4 Carte Destinazione e alle 4 carte Treno. 2 Carte Terreno ulteriori vengono messe a faccia in su, in punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori; le carte rimaste vengono messe sul tavolo in un mazzo a faccia in giù.

## PESCARRE LE CARTE

Durante la partita, quando un giocatore ha la possibilità di pescare nuove Carte Vagone, può invece prendere delle Carte Terreno da quelle disponibili. Durante la pesca, il giocatore può prendere 2 Carte Treno, oppure 2 Carte Terreno oppure 1 Carta Treno ed una Terreno.

La regola riguardante la pesca di una Carta Locomotiva a faccia in su resta valida. Se un giocatore sceglie di prendere una Locomotiva scoperta, non può più pescare per questo turno. Le Carte Terreno a faccia in su che vengono prese, sono immediatamente sostituite con 2 nuove carte pescate dal relativo mazzo. Un giocatore può anche scegliere di pescare una o due Carte Terreno coperte invece di quelle disponibili a faccia in su. A Differenza delle normali carte, queste vengono posizionate scoperte in set leggermente sfalsati di fronte al giocatore, in modo da far capire agli avversari la quantità ed il tipo di carte Terreno a disposizione.

## CHIUDERE UNA TRATTA

Quando una Tratta viene completata, in aggiunta alle normali Carte Treno, il giocatore può giocare alcune Carte Terreno per **raddoppiare il valore dei Punti Vittoria guadagnati** dai Vagoni in questa Tratta:

- ◆ La(e) Carta(e) Terreno giocata(e) **devono essere del colore della Tratta**

- ◆ Il giocatore deve avere davanti a se almeno **tante Carte Terreno quante quelle di ogni altro giocatore.**

Il numero di Carte Terreno da giocare per poter raddoppiare i Punti Vittoria dati dai Vagoni dipende dal numero di spazi sulla Tratta:

- 1, 2 e 3 spazi      1 Carta Terreno del valore appropriato
- 4, 5 e 6 spazi      2 Carte Terreno del valore appropriato

Il numero di Vagoni da posizionare per chiudere una Tratta rimane invariato. Le Carte Terreno usate vengono scartate e rimescolate nel momento in cui il mazzo si esaurisce, creandone uno nuovo.

Le Carte Terreno di fronte ai giocatori a fine partita non valgono niente.

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

- Una riserva di 45 Vagoni per ogni giocatore ed il relativo segnapunti prelevati da uno dei seguenti titoli:
  - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa
- 110 Carte Treno:
  - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europa / espansione USA 1910

## Utilizzare una Locomotiva come una Carta Terreno

Durante il proprio turno, un giocatore può utilizzare alcune Carte Locomotiva invece delle normali Carte Terreno. Ogni Locomotiva giocata per questa Tratta vale come una Carta Terreno (del tipo scelto dal giocatore). Ogni Locomotiva giocata viene scartata nel mazzo delle carte Treno, come da regolamento.

**Esempio: Cape Town - Port Elizabeth**

John vuole chiudere la Tratta Cape Town - Port Elizabeth raddoppiandone i punti. Ha solo una Carta Terreno del tipo indicato mentre Peter ne possiede 2, ciò gli impedisce di raddoppiare il punteggio. Gioca una Carta Locomotiva dalla sua mano e l'aggiunge alla sua Carta Terreno. In questo modo John pareggia le Carte Terreno di Peter. Guadagna 4x2=8 Punti Vittoria dai propri Vagoni sulla Tratta, poi scarta la sua Locomotiva.

## MADAGASCAR ED ALTRI PAESI

Il Madagascar è rappresentato da 2 luoghi sulla mappa di gioco, i Biglietti Destinazione possono essere completati con il raggiungimento anche di uno solo dei 2.

Le Tratte Multiple che portano in altri Paesi sono a vicolo cieco e non possono essere usate per connettere altre Città. In altre parole, Tratte diverse che portano allo stesso Paese non sono considerate connesse tra loro.

## BONUS DI FINE PARTITA

I 10 punti Globetrotter vengono assegnati al giocatore con il maggior numero di Biglietti Destinazione completati. Se c'è parità, entrambi (o tutti) i giocatori ottengono il Bonus. I Biglietti Destinazione non completati non influiscono sul Bonus Globetrotter.

## SUGGERIMENTI DI GIOCO

- ◆ In 5 giocatori, il centro del tabellone (Heart of Africa) viene riempito velocemente. Fate Attenzione! Se volete meno competizione, vi suggeriamo di giocare in 4 o meno.
- ◆ Alcuni giocatori preferiscono conteggiare i punti dei Vagoni (sulle Tratte completate) fine partita, piuttosto che durante il gioco. Dato che alcune volte i punti sono raddoppiati, la prima opzione non è consigliata se si gioca con questa Mappa. A volte può capitare di dimenticare di segnare i punti vittoria, si consiglia di scegliere un giocatore che si occuperà di aggiornare il Tracciato Punti Vittoria durante la partita.