

## Bienvenido a ¡Aventureros al Tren!™ El Corazón de África, una expansión que transcurre en las tierras salvajes de África, en el momento álgido de su exploración por parte de intrépidos aventureros, exploradores y misioneros.

El mapa de *El Corazón de África* ha sido diseñado específicamente para partidas de 2-5 jugadores. En las partidas de 4 y 5 jugadores se pueden usar los dos recorridos de los Recorridos Dobles. En las partidas de 2 y 3 jugadores, una vez que se ha cubierto uno de los recorridos de un Recorrido Doble, no se puede cubrir el otro.

### BILLETES DE DESTINO

Esta expansión incluye 48 Billetes de Destino. Al principio de la partida se reparten a cada jugador 4 Billetes de Destino, de los que se deben conservar al menos 2. Si un jugador desea obtener Billetes de Destino adicionales durante la partida, roba 4 Billetes de Destino del mazo, de los que debe conservar al menos uno.

Los Billetes de Destino que son rechazados, tanto al inicio de la partida como durante ésta, se reciclan devolviéndolos a la base del mazo de Billetes de Destino, al igual que en las partidas normales de ¡Aventureros al Tren!

### CARTAS DE TERRENO

Esta expansión contiene 45 cartas de Terreno, divididas en 3 tipos diferentes (15 cartas iguales por tipo). Cada tipo de Terreno está asociado con 3 colores de Ruta diferentes:

- ◆ **Cartas de Desierto y Sabana:** Recorridos amarillos, naranjas y rojos
- ◆ **Cartas de Jungla y Bosque:** Recorridos violetas, azules y verdes
- ◆ **Cartas de Montaña y Acantilados:** Recorridos blancos, grises y negros



Al principio de la partida se reparte a cada jugador 1 carta de Terreno al azar, además de sus 4 Billetes de Destino y sus 4 cartas de Vagón. También se colocan otras 2 cartas de Terreno boca arriba al alcance de todos los jugadores. El resto de cartas de Terreno forman el mazo de Terreno que se pondrá, boca abajo, junto a esas dos cartas.

### ROBANDO CARTAS

Durante la partida, siempre que un jugador pueda robar una carta de Vagón, éste podrá elegir robar una carta de Terreno en su lugar. Así pues, cuando robe cartas en su turno, un jugador puede robar 2 cartas de Vagón, o bien robar 2 cartas de Terreno, o bien robar 1 carta de Vagón y 1 carta de Terreno. La regla de ¡Aventureros al Tren! para el robo de Locomotoras boca arriba se sigue aplicando, por lo que si un jugador elige robar una Locomotora boca arriba, no podrá robar otra carta en ese turno. Las cartas de Terreno robadas boca arriba se reemplazan inmediatamente con cartas del mazo de Terreno, tal y como se hace con las cartas de Vagón. Si así lo desea, el jugador también puede robar cartas de Terreno de la parte superior del mazo de Terreno.

A diferencia de las cartas de Vagón, las cartas de Terreno se sitúan boca arriba frente al jugador que las robó, ordenadas por tipo de Terreno y de tal manera que el resto de jugadores puedan ver con claridad cuántas cartas de Terreno tiene cada jugador y a qué tipo pertenecen.

### CUBRIR UN RECORRIDO

Cuando se cubre un Recorrido, además de usar cartas de Vagón, el jugador podrá utilizar las cartas de Terreno que tiene frente a sí para **doblar los puntos** que le proporciona el Recorrido.

- ◆ La carta (o cartas) de Terreno jugada **debe coincidir con el color del Recorrido que se piensa cubrir**

Y ADEMÁS

- ◆ El jugador deberá tener frente a sí **al menos tantas cartas de Terreno de ese tipo como cualquier otro jugador**

El número de cartas de Terreno que un jugador debe utilizar para doblar el valor de puntos del Recorrido a cubrir depende de la longitud de ese Recorrido:

- Recorridos de **1, 2 y 3 espacios**      **1 carta de Terreno que coincida con el color del Recorrido**
- Recorridos de **4, 5 y 6 espacios**      **2 cartas de Terreno que coincidan con el color del Recorrido**

El número de Vagones de Tren que debe situarse en el Recorrido a cubrir sigue siendo el mismo, se doble o no la puntuación. Las cartas de Terreno se descartan cuando se juegan, y si no quedan cartas en el mazo de Terreno, se mezclan las cartas de la pila de descartes para formar un nuevo mazo de Terreno.

¡Aventureros al Tren!™ El Corazón de África es una expansión y requiere para su uso de los siguientes componentes, presentes en anteriores juegos de esta línea:

- Una reserva de 45 Vagones de tren por jugador y los correspondientes Marcadores de Puntuación, tomados de ¡Aventureros al Tren! o ¡Aventureros al Tren! Europa.
- 110 Cartas de Vagón, tomadas de uno de estos juegos o de la expansión USA 1910.

### Utilizar Locomotoras como cartas de Terreno

Durante su turno únicamente, un jugador puede utilizar Locomotoras como cartas de Terreno comodín en vez de como cartas de Vagón comodín. Cada Locomotora jugada de esta manera tiene el mismo valor que una carta de Terreno del tipo que el jugador desee. Todas las Locomotoras jugadas como cartas de Terreno se descartan y van a parar a la pila de cartas de Vagón.

**Ejemplo: Cape Town - Port Elizabeth**

**Juan**

**Pedro**

*A Juan le falta una carta de Montaña para empatar con su oponente y doblar su puntuación cuando cubra el Recorrido de Cape Town a Port Elizabeth. Utilizando una Locomotora como una carta de Montaña, empató con las 2 cartas de Montaña de su oponente. De esta manera Juan puntúa 4x2=8 puntos al poner 3 Vagones de Tren en el Recorrido. A continuación, Juan descarta la Locomotora.*

Las cartas de Terreno que hay frente a los jugadores no tienen ningún valor al final de la partida.

### MADAGASCAR Y OTROS PAÍSES

Madagascar está representada por 2 localizaciones en el mapa. Los Billetes de Destino que van a Madagascar pueden completarse alcanzando cualquiera de esas 2 localizaciones, incluso si sólo se alcanza una de ellas. Los Recorridos múltiples que conducen a todos los demás países son vías muertas y no pueden utilizarse para conectar ciudades con esos Recorridos separados. En otras palabras, los Recorridos separados que conducen a un mismo país no están conectados entre sí.

### BONIFICACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

El jugador (o jugadores) que complete más Billetes de Destino al final de la partida obtiene el Premio Globetrotter (Trotamundos) que proporciona 10 puntos adicionales. Si más de un jugador opta al Premio Globetrotter, todos esos jugadores obtienen los 10 puntos adicionales. Los Billetes de Destino no completados no tienen efecto alguno a la hora de determinar el ganador del Premio Globetrotter.

### CONSEJOS DE ESTRATEGIA

- ◆ En partidas con 5 jugadores, El Corazón de África (el centro del mapa) puede estar muy concurrido desde un principio. ¡Ten esto en cuenta! Si deseas que tus partidas sean menos competitivas, juega partidas de 4 jugadores o menos.

- ◆ A algunos jugadores les gusta puntuar los Recorridos que cubren al final de la partida en lugar de hacerlo durante la misma. Debido a que la puntuación de algunos Recorridos puede doblarse, esperar al final de la partida para puntuar esos Recorridos no funciona en *El Corazón de África*. Si eres propenso a olvidar que debes puntuar de inmediato cualquier Recorrido que cubras, te recomendamos que nombres a un jugador como anotador de la partida. Permite que ese jugador mueva todos los Marcadores de Puntuación durante la partida, o al menos que avise al jugador que olvide puntuar tras cubrir un Recorrido.