

Witamy w kolejnej odsłonie popularnej serii kolejowej! Wsiąść do Pociągu Serce Afryki to rozszerzenie, które przeniesie Cię w bezkresne przestrzenie afrykańskiego kontynentu w szczytowym okresie odkrywania czarnego lądu przez nieustraszonych badaczy, misjonarzy i podróżników.

Mapa Serce Afryki umożliwia grę od 2 do 5 graczom. W rozgrywkach 4- i 5-osobowych gracze mogą zajmować obie nitki podwójnych tras. W rozgrywkach 2- i 3-osobowych, po zajęciu jednej z nitki podwójnej trasy, druga nitka już do końca gry jest niedostępna dla graczy.

KARTY BILETÓW

W rozszerzeniu znajdziecie 48 kart biletów.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje losowo 4 bilety, z których musi zatrzymać co najmniej 2. W czasie rozgrywki, jeśli gracz zechce dobrać nowe bilety, dobiera 4 bilety ze stosu i musi zatrzymać co najmniej 1 z nich.

Bilety, których gracze nie chcą zatrzymać – czy to na początku rozgrywki, czy w jej trakcie – odkładają na spód stosu kart biletów, tak jak w grze podstawowej.



x48

KARTY TERENU

W rozszerzeniu znajdziecie również 45 kart terenu, po 15 jednakowych kart każdego z 3 rodzajów. Każdy z rodzajów terenu odnosi się do trzech określonych kolorów tras:

- ♦ **karty pustyni i sawanny:** żółte, pomarańczowe i czerwone trasy
- ♦ **karty dżungli i lasów:** fioletowe, niebieskie i zielone trasy
- ♦ **karty gór i klifów:** białe, szare i czarne trasy

Na początku gry każdy z graczy, oprócz 4 kart biletów i 4 kart wagonów, otrzymuje 1 losową kartę terenu. Kolejne 2 karty terenu należy położyć odkryte obok planszy. Pozostałe karty tworzą zakryty stos kart terenu.



DOBIERANIE KART

W trakcie gry, za każdym razem, gdy graczowi przysługuje prawo doboru karty wagonu, może zdecydować się na dobranie w zamian karty terenu. Tak więc, mając w swej turze możliwość dobrania 2 kart gracz może wziąć 2 karty wagonów, 2 karty terenu lub 1 kartę wagonu i 1 kartę terenu. Dodatkowo, obowiązują standardowe zasady dobierania kart lokomotyw, tzn. jeśli gracz decyduje się wziąć odkrytą kartę lokomotywy, nie może już dobrać jakiegokolwiek drugiej karty.

Jeśli gracz dobierze odkrytą kartę terenu, należy natychmiast dołożyć nową odkrytą kartę ze stosu. Gracz może również dobrać kartę terenu w ciemno z wierzchu stosu, podobnie jak ma to miejsce w przypadku kart wagonów.

W przeciwieństwie jednak do kart wagonów, dobierane karty terenu gracz kładzie przed sobą odkryte, posortowane według rodzaju terenu i w taki sposób, aby dokładna liczba kart każdego rodzaju była widoczna dla pozostałych graczy.

ZAJMOWANIE TRAS

Podczas *zajmowania trasy* gracz może, oprócz kart wagonów, zagrać dodatkowo karty terenu spośród tych leżących przed nim, **aby podwoić punktację** za zajmowaną trasę.

- ♦ Karta (Karty) terenu musi (muszą) odpowiadać **kolorowi zajmowanej trasy ORAZ**
- ♦ gracz musi posiadać przed sobą co najmniej **tylko kart danego terenu, ile którykolwiek z pozostałych graczy.**

Liczba kart terenu wymagana do podwojenia punktacji za daną trasę zależy od długości tej trasy:

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Trasa złożona z 1, 2 i 3 pól | 1 karta odpowiadającego terenu |
| Trasa złożona z 4, 5 i 6 pól | 2 karty odpowiadającego terenu |

Liczba wagoników, które należy postawić na zajmowanej trasie pozostaje taka sama jak w przypadku standardowego punktowania trasy. Zagrane karty terenu należy natomiast odrzucić na bok i jeśli stos dobierania się wyczerpie, przetasować, aby utworzyć nowy stos.

Na koniec gry karty terenu leżące przed graczem nie przynoszą mu żadnych korzyści.

Rozszerzenie, które trzymasz w ręku nie jest samodzielną grą i wymaga elementów z jednej z poprzednich części serii:

- Zasoby dla każdego gracza w postaci 45 wagoników w wybranym kolorze wraz z odpowiadającym im znacznikiem punktacji z:
 - Ticket to Ride / Wsiąść do Pociągu: Europa
- 110 kart wagonów z:
 - Ticket to Ride / Wsiąść do Pociągu: Europa / Rozszerzenie USA 1910

Zagranie lokomotywy jako karty terenu

W swojej turze gracz może użyć kart lokomotywy zastępując nimi dowolne karty terenu (zamiast zastępować karty wagonów). Każda karta lokomotywy liczy się jako 1 karta terenu wybranego rodzaju. Wszystkie zagrane w ten sposób lokomotywy należy odrzucić na stos odrzuconych kart wagonów.

Przykład:
Cape Town - Port Elizabeth

Janek

Piotr

Jankowi brakuje 1 karty gór, aby zremisować w liczbie kart z innym graczem i móc podwoić punktację za zajmowaną trasę Cape Town - Port Elizabeth. Zagrywa więc 1 kartę lokomotywy ze swojej ręki, co pozwala mu wyrównać stan 2 kart gór przeciwnika. Janek otrzymuje 4 x 2 = 8 punktów zajmując trasę swoimi 3 wagonikami, po czym odrzuca zagrana kartę lokomotywy.

MADAGASKAR I INNE KRAJE

Madagaskar jest na mapie reprezentowany przez 2 lokacje. Bilety prowadzące na Madagaskar uznaje się za zrealizowane, jeśli gracz dotarł do przynajmniej jednej z tych lokacji.

Wiele tras prowadzących do wszystkich pozostałych krajów stanowi ślepe zaułki i nie łączy miast znajdujących się na tych trasach. Innymi słowy, oddzielne trasy prowadzące do tego samego kraju nie są ze sobą połączone.

DODATKOWE PUNKTY NA KONIEC GRY

Gracz lub gracze, którzy w przeciągu całej gry zrealizowali najwięcej biletów otrzymują bonus Globtrotera w wysokości 10 punktów. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze otrzymują pełną wartość bonusu. Bilety niezrealizowane nie mają znaczenia przy przyznawaniu bonusu.

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

♦ W rozgrywce 5-osobowej rejon Serca Afryki (centrum mapy) dosyć szybko bywa zapełniony. Więc, jeśli chcecie, aby Wasza rozgrywka była mniej interakcyjna, grajcie w gronie co najwyżej 4-osobowym.

♦ Niektórzy gracze preferują naliczanie punktów za zajęte trasy na koniec gry. W rozszerzeniu Serce Afryki ta metoda się nie sprawdzi, jako że niektóre trasy, dzięki kartom terenu, mogą być liczone podwójnie. Jeśli macie tendencję do zapominania o naliczaniu punktów na bieżąco, wyznaczcie gracza odpowiedzialnego za ten element rozgrywki.