

## MADAGASKAR; RŮZNÉ KRAJE

Madagaskar je na mapě zastoupen 2 místy; vlakové linky na Madagaskar je možné splnit dosažením kteréhokoliv z těchto 2 míst a to i tehdy, že druhého nedosáhnete.

Více tratí, které vedou každá do jiného kraje, se však považují za slepé a nelze jich použít ke spojení měst na těchto oddělených tratích. Jinak řečeno oddělené tratě, přestože vedou do stejné země, nejsou navzájem propojené.

## BONUS NA KONCI HRY

Hráči, který má na konci hry splněno nejvíce vlakových linek, náleží bonus světoběžníka (Globetrotter) 10 bodů. Má-li více hráčů stejně, náleží bonus všem. Nesplněné vlakové linky nemají na určení nároku na bonus vliv.

## RADY DO HRY

♦ Při hře 5 hráčů může být v oblasti srdce Afriky (uprostřed mapy) velmi rychle plno. Pozor na to! - a pokud chcete mít své partie méně soutěživé, držte se 4 hráčů a méně.

♦ Někteří hráči jsou zvyklí si své body za zabrané tratě započítat najednou až na konci hry, tedy ne při každém jednotlivém zabrání. Díky tomu, že za některé tratě mohou být body zdvojnásobeny, není možné v Srdci Afriky se započítáváním tratí čekat na konec hry. Pokud si tedy zapomínáte započítávat body za zabrané tratě *okamžitě*, doporučujeme vám, aby se jeden z hráčů ujal role hlídače bodů, který bude v průběhu hry posouvat všemi ukazateli získaných bodů, nebo alespoň upozorňovat soupeře, když zapomenou.

**Zeměpisná poznámka:** Tato mapa Afriky vychází ze starého vyobrazení kontinentu z roku 1910. Názvy zemí a měst jsou dobové, nebo tehdy převážně používané. Mimo to se pozice měst, zemí a jejich hranic od té doby mnohokrát změnila a pro potřeby hry mohla být dále upravena.

## TICKET TO RIDE - SRDCE AFRIKY

Autor mapy: Alan R. Moon

Ilustrace: Julien Delval

Překlad: Petr "Pelly" Pelikán

## TEST HRY, PODĚKOVÁNÍ

Díky všem, kdo se podíleli: Janet Moon, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Casey Johnson, Bree Oborn, Sandra Rotim, Susan a Frank Wimmer, Celia a Tony Soltis, Ian MacInnes, Martha Garcia-Murillo, Christine Biancheria, Susan Frietsche a Ken Drake.

Copyright © 2004-2012 Days of Wonder

Days of Wonder, logo Days of Wonder, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe a Ticket to Ride - Heart of Africa jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky Days of Wonder, Inc. a předmětem autorského práva © 2004-2012 Days of Wonder, Inc. Všechna práva vyhrazena.

DOW

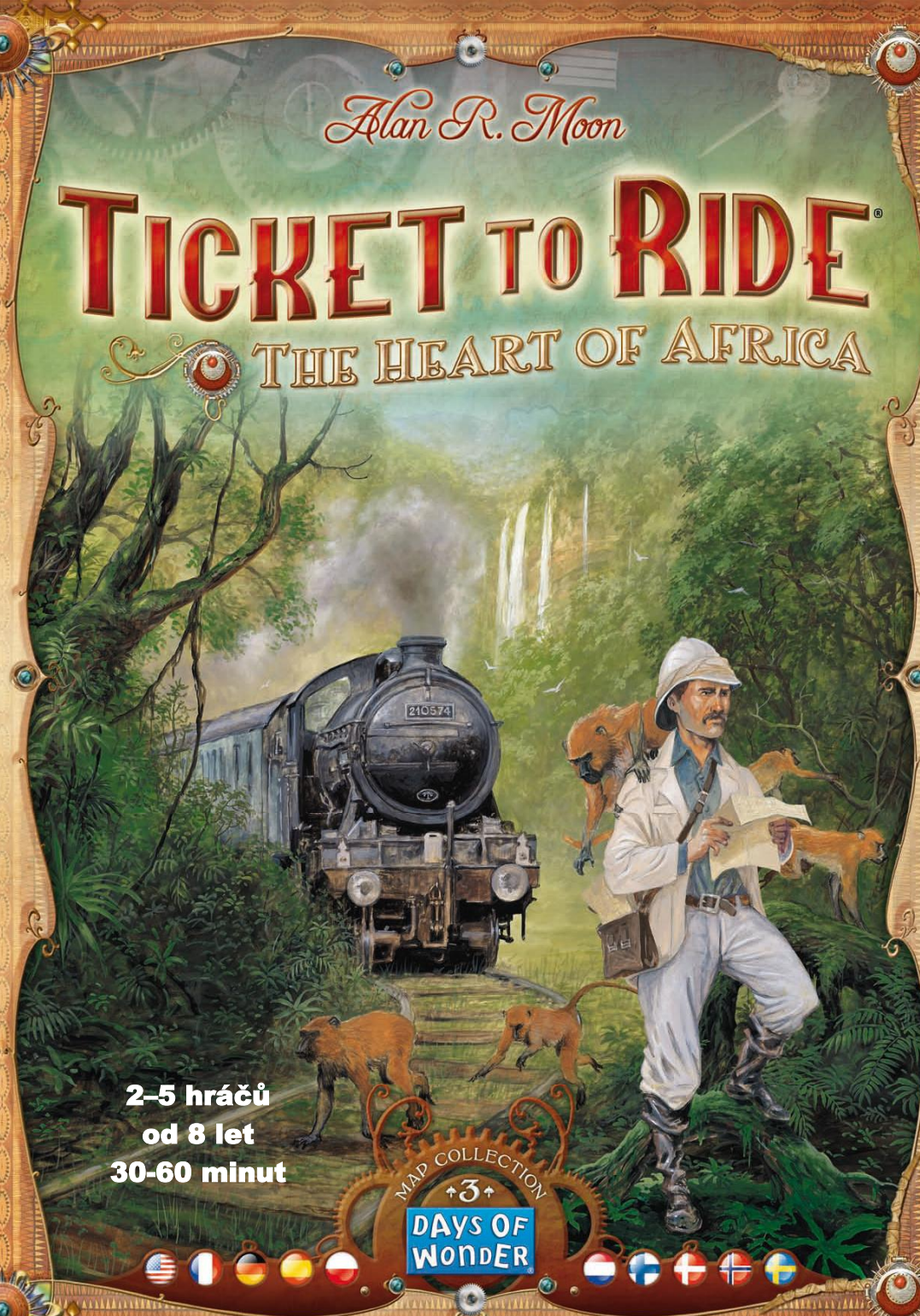
Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## THE HEART OF AFRICA

2-5 hráčů  
od 8 let  
30-60 minut

MAD COLLECTION  
+3+  
DAYS OF  
WONDER



Toto je rozšíření hry, které je třeba přidat k následujícímu hernímu materiálu z jedné z dřívějších verzí Ticket to Ride:

- Zásoba 45 vagonků pro každého hráče spolu s odpovídajícími ukazateli získaných bodů z jedné z následujících her:
  - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe
- 110 karet vozů z her:
  - Ticket to Ride / Ticket to Ride Europe / rozšíření USA 1910

Mapa Srdce Afriky se v různém počtu hráčů hraje jinak. Při hře 4 a 5 hráčů mohou hráči u dvojitých tratí využívat obou kolejí. Při hře 2 a 3 hráčů není po zabrání jedné koleje u dvojitě tratě druhá dále dostupná.

## VLAKOVÉ LINKY

Toto rozšíření obsahuje 48 vlakových linek.

Na začátku hry dostane každý hráč 4 karty vlakových linek, ze kterých si musí alespoň 2 nechat. Jestliže se hráč v průběhu hry rozhodne dobrat si další karty vlakových linek, bere si 4 nové karty, ze kterých si musí alespoň 1 nechat.

Nevybrané karty vlakových linek, ať už na začátku hry či v jejím průběhu při dobírání dalších vlakových linek, vraťte dospod balíčku vlakových linek, stejně jako v základní hře.



## KARTY TERÉNU

Toto rozšíření zároveň přináší 45 nových karet terénu, rozdělených na 3 různé typy terénu po 15 stejných kartách v každé sadě. Každému typu terénu přísluší 3 různé barvy tratí:

- ♦ **Karty pouště a savany:** žlutá, oranžová a červená trať
- ♦ **Karty džungle a lesa:** fialová, modrá a zelená trať
- ♦ **Karty pohoří a útesu:** bílá, šedá a černá trať

Na začátku hry dostane každý hráč 1 náhodnou kartu terénu, spolu se svými 4 kartami vlakových linek a 4 kartami vozů. Další 2 karty terénu položte lícem vzhůru tak, aby na ně všichni hráči dosáhli; zbylé karty položte lícem dolů vedle jako balíček terénu.



## DOBÍRÁNÍ KARET

Kdykoliv si hráč v průběhu hry dobírá kartu vozu, může se rozhodnout dobrat si místo ní kartu terénu. Jestliže si tedy hráč ve svém tahu *dobírá karty*, může si vzít 2 karty vozu; nebo 2 karty terénu; nebo 1 kartu vozu a 1 kartu terénu. Běžné pravidlo o dobrání lícem vzhůru položené lokomotivy zůstává v platnosti: pokud se hráč rozhodne vzít si lícem vzhůru položenou lokomotivu, nemůže si v tomto tahu vzít žádnou další kartu.

Po odebrání lícem vzhůru položené karty terénu ihned otočte a vyložte vrchní kartu z balíčku terénu, stejně jako u karet vozů. Hráč se může rovněž rozhodnout pro dobrání karty naslepo z balíčku terénu.

Na rozdíl od karet vozů, karty terénu po jejich dobrání ihned vyložte před sebe, rozříděné podle druhu terénu, mírně posunutě jednu vedle druhé, aby bylo ostatním patrné, kolik karet terénu jednotlivých typů máte.

## ZABÍRÁNÍ TRATÍ

Při zabírání tratě může hráč spolu s vyložením karet vozů použít zároveň i některé z karet terénu, které má před sebou a **zdvojnásobit tak bodovou hodnotu** právě zabírané tratě.

- ♦ Použitá(é) karta(y) terénu **musí mít barvu odpovídající zabírané tratě**

A

- ♦ Hráč musí mít před sebou **alespoň tolik karet příslušného terénu, jako kterýkoliv z jeho soupeřů.**

Počet karet terénu, které je pro zdvojnásobení hodnoty zabírané tratě použít, závisí na délce zabírané tratě:

trať o délce **1, 2, a 3**      **1** karta terénu odpovídající barvy

trať o délce **4, 5, a 6**      **2** karty terénu odpovídající barvy

Počet vagonků, které se pokládají na zabíranou trať, zůstává stejný, jako kdybyste její hodnotu nenásobili. Karty terénu jsou po použití odloženy; v případě vyčerpání balíčku terénu jsou tyto opět zamíchány, čímž vznikne nový.

Karty terénu, které hráčům zůstanou na konci hry, jsou bezcenné.

## UŽITÍ LOKOMOTIV JAKO ŽOLÍKOVÝCH KARET TERÉNU

V průběhu svého tahu se může hráč rozhodnout použít některé ze svých lokomotiv jako žolíkové karty terénu *namísto* žolíkových karet vozů. Každá takto použitá lokomotiva se považuje za 1 kartu terénu dle hráčovy volby.

Všechny lokomotivy zahrané jako žolíkové karty terénu jsou odloženy na balíček odložených karet vozů.

**Příklad:**  
Cape Town - Port Elizabeth

Jan

Petr

Janovi chybí 1 karta pohoří, aby dorovnal svého soupeře a mohl tak zdvojnásobit body za zabrání pobřežní tratě Cape Town - Port Elizabeth. Ze své ruky vyloží jednu lokomotivu; přidá ji ke své 1 kartě pohoří, čímž dorovná soupeřovy 2 karty pohoří. Jan získává za položení 3 vagonků na trať  $4 \times 2 = 8$  bodů. Svou lokomotivu pak odloží.