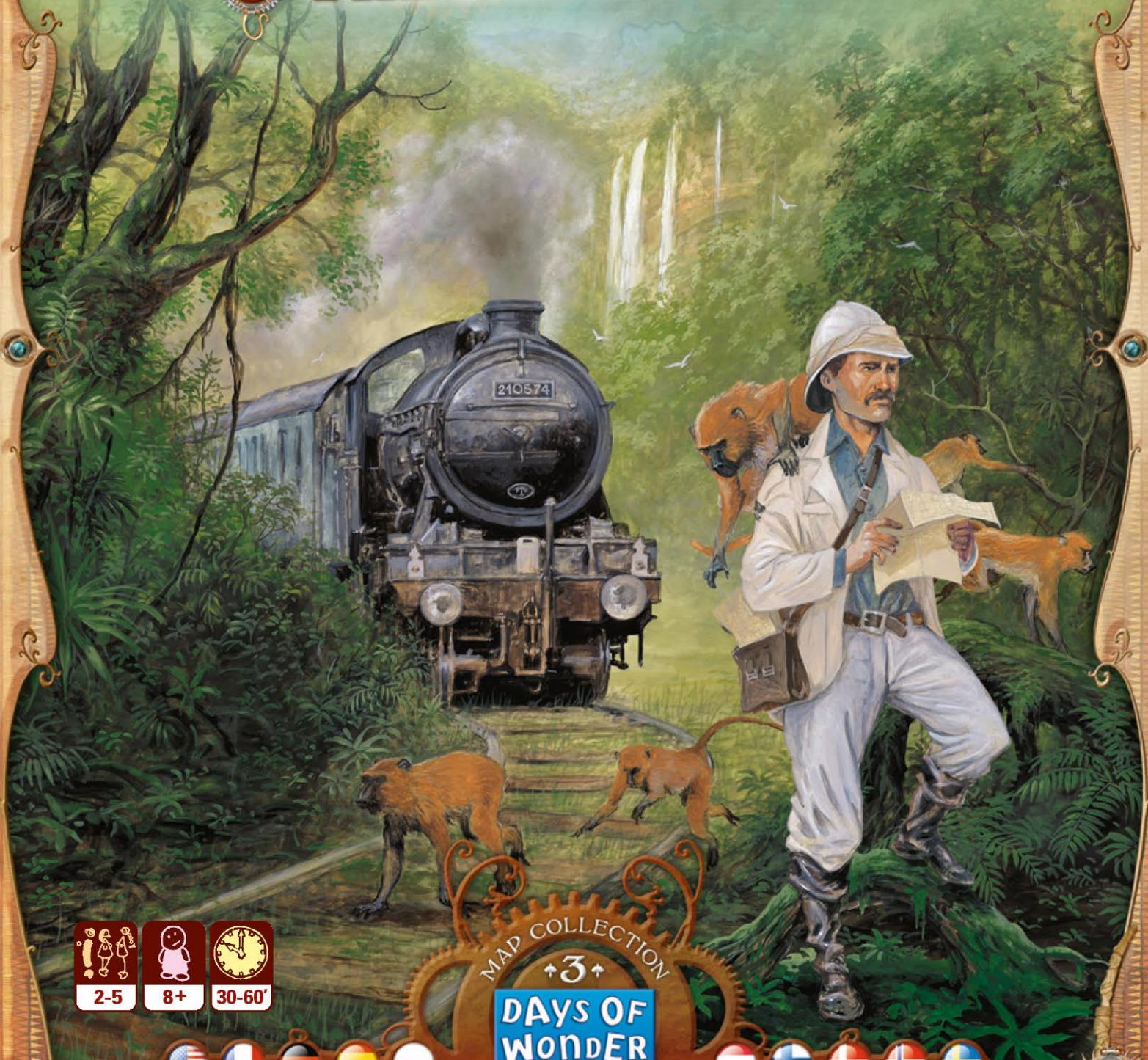


Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

THE HEART OF AFRICA



MAP COLLECTION
3+

DAYS OF
WONDER



Willkommen bei „Zug um Zug™ – Im Herzen Afrikas“. Diese Erweiterung für „Zug um Zug“ führt Sie in die spannende Wildnis Afrikas zur Zeit der Entdeckung des Kontinents durch unerschrockene Forscher, Missionare und Abenteurer.

Der Spielplan „Im Herzen Afrikas“ ist speziell für 2 bis 5 Spieler entwickelt worden. In einer Partie zu viert oder fünft können die Spieler jeweils beide Doppelstrecken nutzen. Beim Spiel zu zweit oder zu dritt kann nur eine der beiden Doppelstrecken in Anspruch genommen werden: Wenn ein Spieler eine der Doppelstrecken genutzt hat, ist die andere in dieser Partie nicht mehr verfügbar.

ZIELKARTEN

Diese Erweiterung enthält 48 Zielkarten.

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler vier Zielkarten, von denen er mindestens zwei behalten muss. Wenn ein Spieler im Laufe der Partie zusätzliche Zielkarten haben möchte, zieht er vier neue Zielkarten, von denen er mindestens eine behalten muss.

Zu Beginn oder im Laufe der Partie zurückgegebene Karten werden unter den Stapel der Zielkarten gelegt – wie in den übrigen Spielen der „Zug um Zug“-Familie.

LANDSCHAFTSKARTEN

Diese Erweiterung führt außerdem 45 neue Landschaftskarten ein, die in drei unterschiedliche Landschaftstypen mit jeweils 15 identischen Karten unterteilt sind. Jeder Landschaftstyp ist mit drei verschiedenen Streckenfarben verbunden:



- ◆ **Wüsten- und Savannen-Karten:** gelbe, orangefarbene und rote Strecken
- ◆ **Dschungel- und Wald-Karten:** violette, blaue und grüne Strecken
- ◆ **Gebirgs- und Felsen-Karten:** weiße, graue und schwarze Strecken

Zu Beginn der Partie erhält jeder Spieler zusätzlich zu seinen vier Zielkarten und vier Wagenkarten zufällig eine Landschaftskarte ausgeteilt. Diese Landschaftskarte legt er offen vor sich ab. Zwei weitere Landschaftskarten werden offen ausgelegt, so dass alle Spieler sie problemlos erreichen können; die restlichen Landschaftskarten werden als Stapel verdeckt neben diese beiden Karten gelegt.

KARTEN ZIEHEN

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie eine Wagenkarte ziehen darf, kann er sich entscheiden, stattdessen eine Landschaftskarte zu nehmen. Falls er während seines Zuges die Aktion „Karten ziehen“ wählt, darf er also zwei Wagenkarten nehmen oder zwei Landschaftskarten oder eine Wagen- und eine Landschaftskarte. Die „Zug um Zug“-Standardregel über offen ausliegende Lokomotiv-Karten gilt auch hier: Wenn ein Spieler eine offene Lokomotive wählt, kann er in dieser Runde keine weitere Karte aufnehmen.

Nimmt der Spieler eine offen ausliegende Landschaftskarte, deckt er sofort wieder eine neue vom Stapel auf – dasselbe gilt auch für die Wagenkarten. Der Spieler kann auch verdeckte Landschaftskarten vom Stapel ziehen.

Im Gegensatz zu den Wagenkarten gilt für die Landschaftskarten, dass sie, wenn sie gewählt wurden, nach Landschaftstypen sortiert offen vor dem Spieler ausgelegt werden, so dass jeder erkennen kann, wer wie viele Karten welcher Art besitzt.

EINE STRECKE NUTZEN

Wenn ein Spieler die Aktion „Eine Strecke nutzen“ wählt, kann er außer Wagenkarten auch seine vor ihm ausliegenden Landschaftskarten einsetzen, um den Punktwert der Strecke, die er nutzt, zu verdoppeln.

- ◆ Die gespielte(n) Landschaftskarte(n) muss/müssen farblich der genutzten Strecke entsprechen,

UND

- ◆ der Spieler muss vor sich mindestens so viele Landschaftskarten dieser Art liegen haben wie jeder andere Spieler.

Die Anzahl der Landschaftskarten, die gespielt werden müssen, um den Wert der Strecke zu verdoppeln, hängt von der Länge der genutzten Strecke ab:

- | | |
|--|--|
| Strecke aus 1, 2 oder 3 Feldern | 1 Landschaftskarte der passenden Farbe |
| Strecke aus 4, 5 oder 6 Feldern | 2 Landschaftskarten der passenden Farbe |

Die Anzahl der Kunststoff-Waggons, die auf die genutzte Strecke gestellt werden, ändert sich trotz Verdoppelung des Punktwerts nicht. Verwendete Landschaftskarten werden anschließend auf einen Ablagestapel gelegt; sollte der Nachziehstapel der Landschaftskarten aufgebraucht sein, wird dieser Ablagestapel gemischt und bildet dann einen neuen Nachziehstapel.

Landschaftskarten, die am Ende der Partie noch ungenutzt vor dem Spieler ausliegen, sind wertlos.

Dieses Spiel ist eine Erweiterung. Um es spielen zu können, benötigen Sie das nachfolgend aufgelistete Material aus einem der älteren Spiele aus der „Zug um Zug“-Familie:

- ◆ Jeweils 45 Waggons pro Spieler und farblich passende Zählsteine aus einer der folgenden Ausgaben:
 - Zug um Zug / Zug um Zug Europa
- ◆ 110 Wagenkarten aus einer der folgenden Ausgaben:
 - Zug um Zug / Zug um Zug Europa / Erweiterung USA 1910

Lokomotiven als Landschaftskarten-Joker

Während seines Zugs kann ein Spieler beschließen, Lokomotiven aus seiner Hand *nicht* als Joker für Wagenkarten, *sondern* als Joker für Landschaftskarten einzusetzen. Jede Lokomotive, die auf diese Weise genutzt wird, ersetzt eine beliebige Landschaftskarte nach Wahl des Spielers.

Alle Lokomotiven, die als Landschaftskarten-Joker eingesetzt werden, kommen anschließend auf den Ablagestapel für Wagenkarten.

Beispiel: Cape Town - Port Elizabeth

Jonas

Peter

Jonas fehlt eine Gebirgskarte, um mit seinem Mitspieler gleichzuziehen und seine Punkte verdoppeln zu können, die er für die Küstenstrecke von Cape Town nach Port Elizabeth bekäme. Er spielt eine Lokomotivkarte aus seiner Hand: Zusammen mit seiner einen Gebirgskarte hat er durch diesen Joker nun ebenfalls zwei Gebirgskarten, wie sein Mitspieler. Jonas erhält 4 x 2 = 8 Punkte, nachdem er seine drei Waggons auf die Strecke gestellt hat. Anschließend legt er die Lokomotivkarte ab.

MADAGASKAR UND ANDERE LÄNDER

Madagaskar ist auf der Landkarte als zwei Orte dargestellt. Strecken nach Madagaskar können mit einem beliebigen dieser beiden Orte genutzt werden; dazu müssen nicht beide Orte erreicht werden.

Viele Strecken, die zu anderen Ländern führen, sind Sackgassen und können nicht verwendet werden, um Städte an diese Einzelstrecken anzubinden; mit anderen Worten: Unabhängige Strecken, die in dasselbe Land führen, sind nicht miteinander verbunden.

BONUS AM ENDE DER PARTIE

Wer am Ende der Partie die meisten Zielkarten erfüllt hat, erhält einen Globetrotter-Bonus im Wert von 10 Punkten. Haben mehrere Spieler die meisten Zielkarten erfüllt, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler diesen Bonus. Zielkarten, die nicht erfüllt wurden, werden bei diesem Bonus nicht berücksichtigt.

SPIELHINWEISE

◆ Bei einer Partie zu fünft kann es im Herzen Afrikas (in der Mitte des Spielplans) schnell ziemlich voll werden. Wer Partien mit weniger Wettbewerb bevorzugt, sollte deshalb maximal zu viert spielen.

◆ Es gibt Spieler, die ihre Punkte lieber erst am Ende der Partie addieren statt immer gleich, wenn eine Strecke genutzt wird. Bei „Im Herzen Afrikas“ funktioniert das allerdings nicht, da der Punktwert für manche Strecken ja durch den Einsatz von Landschaftskarten verdoppelt werden kann. Wer leicht einmal vergisst, genutzte Strecken sofort zu werten, sollte einen Spieler damit beauftragen, die Punktwerte für alle zu übernehmen: Dieser Spieler versetzt während der ganzen Partie die Zählsteine aller Spieler oder erinnert die anderen Spieler zumindest im Zweifelsfall daran, dass sie dies tun müssen.