

Vom Kap bis Kairo

Auteur: Günter Burkhardt

Uitgegeven door Adlung Spiele, 2001

Leg spoorlijnen aan en doorkruis als eerste met je trein de acht landschappen tussen Kaapstad en Caïro - een vernuftig kaartspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar

Vrij vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Inhoud

- 4 locomotieven (in verschillende kleur)
- 4 wagons
- 50 landschapskaarten (verdeeld over 5 landschapstypes met elk 0 tot 3 rails op de voorkant en één groot rail op de achterkant)
- 1 terreinkaart (met een overzicht van de verschillende landschappen)
- 1 overzichtskaart en spelregelboekje

Idee

Sinds 1850 zijn er in heel wat landen spoorlijnen van meerdere honderden kilometer in gebruik. 20 jaar later lag er al een spoorlijn dwars door het Amerikaanse continent en in 1902, na de aanleg van de Transsiberische spoorlijn, ook in Azië. Tot op vandaag ligt er echter nog geen spoorwegverbinding door het Afrikaanse continent. Kaapstad is nog niet verbonden met Cairo...

Doel van het spel

Elke speler probeert als eerste een spoorlijn door Afrika te bouwen, dwars door 8 landschappen. Om dit te kunnen realiseren, kopen de spelers bij opbod een zo gunstig mogelijk traject. Op deze manier slagen ze er misschien in om hun route met zo weinig mogelijk investeringen en railstukken te bereiken. Wie als eerste zijn route kan afwerken en ook de eindmeet bereikt, wint.

Vorbereiding

- Elke speler heeft een blaadje en een potlood nodig.
- De locomotieven en wagonkaarten worden per kleur gesorteerd. Elke speler kiest een kleur. (Niet gekozen kleuren worden niet gebruikt.)
- De terreinkaart met bouwkosten wordt voor iedereen goed zichtbaar op tafel gelegd. Let er wel op dat nog voldoende plaats beschikbaar blijft voor het spel.
- Plaats de locomotieven naast elkaar in een rij aan de zijkant van het speelvlak (zie de figuur op de overzichtskaart).
- Alle spelers leggen hun wagonkaart voor zich. Daarmee geven ze aan met

welk kleur ze spelen. (Op de keerzijde staat een samenvatting met de belangrijkste bouwregels.)

- Alle landschapskaarten worden door elkaar geschud en als een verdekte stapel aan de zijkant klaar gelegd.
- Elke speler trekt op zijn blaadje een centrale lijn waarmee hij twee kolommen creëert. Links bovenaan noteert hij het getal '100 (Pond)'. Dit stelt zijn startkapitaal voor. Op geen enkel moment kan de waarde in deze kolom beneden '0' zakken.

Informatie op de verschillende kaarten

a) de terreinkaart

Deze kaart geeft aan hoeveel rails een speler nodig om een specifiek landschap te kunnen oversteken:

- voor een rivier zijn minstens 10 rails nodig
- een gebergte wordt overgestoken met minstens 9 rails
- voor woestijnen zijn minstens 8 rails nodig
- doorheen een dorp moeten minstens 7 rails aangelegd worden
- de savanne wordt doorkruist met minstens 6 rails.

b) de landschapskaarten

- Voor elk van de bovenvermelde landschappen zijn er meerdere kaarten in het spel. Ze zijn duidelijk herkenbaar en dragen per soort steeds dezelfde tekening.
- Op elke landschapskaart staan 0 tot 3 rails afgebeeld. Deze kunnen voor de tocht doorheen een landschap aangewend worden.
- Kan een speler het afgebeelde landschap daadwerkelijk oversteken, dan bekommt deze speler een inkomen. De grootte van dit inkomen wordt d.m.v. een getal (1-10 Pond) aangeduid op de kaart.

Spelverloop

In afwisselende volgorde worden twee verschillende fasen afgewerkt. In de ene fase verwerft elke speler steeds één nieuw landschap, in de andere fase proberen ze hun openliggende (één of meerdere) te doorkruisen.

a) verkrijgen van een nieuwe landschapskaart

- Er worden evenveel kaarten van de stapel genomen als er spelers deelnemen. Deze kaarten worden duidelijk naast elkaar op tafel gelegd. Daarna worden ze geveild.
- Elke speler noteert hiervoor op zijn blaadje in de rechterkolom hoeveel Pond hij wil betalen om als eerste te mogen kiezen uit de openliggende kaarten.
- Het genoteerde bedrag trekt hij daarna ook onmiddellijk af van zijn totaal in de linkerkolom. Na elke biedronde staat in deze kolom dan ook een nieuw sub totaal. Het is toegestaan om in de rechterkolom '0 Pond' te bieden.
- Nadat iedereen in het geheim zijn bod op zijn blaadje heeft uitgebracht, wordt nagegaan wie meest geboden heeft. Deze speler mag als eerste een

landschapskaart uitkiezen en voor zijn locomotief leggen. De landschapszijde ligt daarbij naar boven. Daarna volgen de andere spelers volgens afnemend bod.

- In latere spelfasen worden de nieuwe landschapskaarten steeds verder aangelegd zodat per speler een aparte kaartenrij ontstaat op de tafel. (Zie ook fig. 2 op de overzichtskaart.) Deze kaartenrij stelt voor elke speler de specifieke opeenvolging voor landschappen die hij dan moet doorkruisen.
- Opmerking: Hebben twee of meer spelers evenveel geboden, dan gaat de keuze eerst naar de speler met de kleinste geldvoorraad in de linkerkolom. Is er nog steeds gelijkheid, trekken alle betrokken spelers een kaart van de stapel. De speler met de hoogste getalwaarde kiest eerst. Indien nodig wordt deze laatste stap herhaald. Alle getrokken kaarten worden daarna op een aflegstapel gelegd.

b) spoorlijnen bouwen en landschappen doorkruisen

- In deze fase probeert elke speler om de landschappen voor zijn locomotiefkaart te doorkruisen. Deze kaarten moeten in de openliggende volgorde doorlopen worden, beginnend met de kaart vlak voor de locomotief.
- De speler die in de voorafgaande veilingfase het hoogste bod deed, begint ook in deze fase. Hij neemt de bovenste kaart van de stapel en legt deze open naast de neemstapel. Daarna beslist hij of hij al dan niet gaat bouwen. Elke speler die aan de beurt komt trekt dus eerst een kaart en beantwoordt dan de bouwvraag.
- Om een spoorlijn door een landschap te kunnen aanleggen en vervolgens te doorkruisen, moet een speler over voldoende rails beschikken (zie de terreinkaart).
- Het aantal rails dat een speler op het moment van zijn beslissing ter beschikking heeft, wordt als volgt bepaald:
 - tel alle rails op alle openliggende landschapskaarten in de rij naast de neemstapel, dit zijn de kaarten die elke speler bij het begin van zijn beurt heeft omgedraaid (deze kaarten zijn dus 'gemeenschappelijk bezit')
 - tel alle rails op alle openliggende landschapskaarten voor de locomotief van de speler aan beurt
 - gebruik de eventueel verkregen bonusrails (zie het puntje 'rivier')
 - ontbrekende rails kunnen bijgekocht worden aan de vaste prijs van 10 Pond per rail (dit wordt dan in de rechterkolom genoteerd waarna links het nieuwe subtotaal wordt gemaakt).
- Kan of wil een speler niet bouwen, dan moet hij passen. Zijn linkerbuur komt dan aan de beurt. Deze draait dan een nieuwe kaart om en legt hem aan in de rij naast de neemstapel. Daarna beslist deze speler of hij al dan niet bouwt.
- De kaartenrij (naast de neemstapel) met de gemeenschappelijke rails wordt dus steeds langer. Elke speler kan dus 'profiteren' van de investeringen van zijn voorgangers. Deze railvoorraad groeit dus aan zolang spelers blijven passen!
- Beslist een speler bij zijn beurt om toch te bouwen omdat hij over voldoende rails beschikt, dan draait hij de landschapskaart vlak voor zijn locomotief om. De getalwaarde op die kaart geeft wel aan hoe groot zijn inkomen is. Dit bedrag noteert hij dan in de rechterkolom op zijn blaadje en telt het bij zijn restkapitaal in de linkerkolom op. Daarna verschuift hij zijn locomotief tot

- over de zopas omgedraaide landschapskaart.
- Alle kaarten in de gezamenlijk opgebouwde rij naast de neemstapel worden nu weggenomen en op de aflegstapel gelegd. Ook de eventueel ingezette bonusrails worden weggelegd. De rails op de nog openliggende landschapskaart(en) voor de locomotief van die speler blijven natuurlijk liggen en kunnen opnieuw aangewend worden. (Ook indien de som van alle beschikbare rails een 'overschot' vertoonde, worden alle kaarten zoals beschreven weggenomen!)
 - Heeft een speler na het bouwen en doorrijden geen enkele landschapskaart meer voor zijn locomotief liggen, dan eindigt hier de bouwfase. Er wordt eerst een nieuwe veilingfase doorgevoerd.
 - Hebben nog steeds alle spelers één of meer landschapskaarten voor hun locomotief liggen, dan wordt de bouwfase hernomen. De speler die als laatste kon bouwen en rijden, draait een nieuwe landschapskaart om en beslist terug of hij al dan niet opnieuw gaat bouwen. De andere spelers volgen nog indien nodig zoals hierboven beschreven.
 - Opmerking: is op een bepaald moment de neemstapel opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud en als neemstapel gebruikt.

c) de rivier kan bonusrails opleveren

- Nadat een speler een spoorlijn kon bouwen en zijn locomotief kon doorschuiven, krijgen alle spelers van wie de locomotief op dat moment voor een rivierlandschap staat, een bonusrail. Hiervoor wordt een willekeurige kaart van de aflegstapel genomen en verdekt (= met de grote rail naar boven) voor de betreffende speler(s) gelegd. Elke bonusrail telt als één rail en kan door die speler ingezet worden om een eigen landschap te doorkruisen.
- Een speler kan op geen enkel moment over meer dan 5 bonusrails beschikken!

Speleinde

- Zodra iemand zijn achtste en laatste landschapskaart kan omdraaien en zijn locomotief het eindpunt heeft bereikt, eindigt het spel. Deze speler heeft dan ook gewonnen.
- Het resterende kapitaal is van geen enkel belang meer.