

# Vom Kap bis Kairo

Kaartenspel voor 2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

Speelduur: 30 minuten

Günter Burkhardt

## Inhoud

4 locomotieven (in 4 kleuren)

4 tenders (in 4 kleuren)

50 landschapskaarten (in 5 landschapsoorten met 0 - 3 spoordelen op de voorzijde, evenals telkens 1 spoordeel op de rugzijde)

1 terreinkaart (toont alle 5 landschapsoorten)

1 overzichtskaart (schetsen)

spelregels

## Spelidee

Reeds rond 1850 waren in de meeste landen van de wereld spoorwegen van meerdere honderden kilometer in gebruik. 20 jaar later doorkruisen spoorwegen het Amerikaanse continent en in 1902, met de opening van de Transsiberische spoorlijn, ook Azië. Maar tot op heden is er nog geen spoorwegverbinding dwars door het Afrikaanse continent van de Kaap tot Cairo.

## Doel van het spel

Iedere speler probeert als eerste een spoorwegnet over 8 landschapsdelen door Afrika te bouwen. Om dit doel te bereiken, kunnen de spelers bieden voor de beste spoorwegroute. Men tracht de route met de minste spoordelen te bouwen zodat de locomotief sneller het doel bereikt.

## Vorbereiding

- **Iedere** speler krijgt pen en papier.
- De locomotieven en tenders worden volgens kleur gesorteerd en per paar onder de spelers verdeeld. Kaartenparen die overblijven worden opzij gelegd.
- De terreinkaart wordt voor iedereen goed zichtbaar aan een zijde van de tafel gelegd.
- De locomotieven worden in de startopstelling gezet (zie schets 1 voor 4 spelers).
- De tenders blijven open bij de spelers liggen en tonen aan wie met welke locomotief rijdt.
- Alle landschapsskaarten worden geschud en op een trekstapel met het landschap naar onder klaargelegd.
- Iedere speler maakt twee kolommen op zijn papier (zie schets 3) en schrijft in de linkerkolom als startkapitaal 100 pond. Een speler mag tijdens het verloop van het spel ook boven de 100 pond komen, maar niet onder 0 pond.

### Terreinkaart

Zij toont aan hoeveel sporen nodig zijn om de verschillende landschappen te overbruggen:

- met minstens 10 sporen over de rivier,
- met minstens 9 sporen over de bergen,
- met minstens 8 sporen door de woestijn,
- met minstens 7 sporen door de dorpen,
- met minstens 6 sporen door de savanne.

### Landschapskaarten

- Er zijn 5 landschapsoorten.
- Iedere landschapskaart toont 0 - 3 spoordelen, die bij het overbruggen van de landschappen gebruikt kunnen worden.
- Bij succesvolle overbrugging krijgt de speler de op de kaart aangegeven ponden (1 -10) gecrediteerd.

## Spelverloop

- In afwisselende volgorde vinden de fasen **verwerven van landschappen** en **bouwen aan het spoor** plaats, waarbij in de bouwfase meerdere landschappen overbrugd kunnen worden.

### Fase 1: VERWERVEN VAN LANDSCHAPPEN

- Van de verdeckte stapel landschapskaarten worden zoveel kaarten zichtbaar naast de stapel gelegd als er spelers deelnemen.
- Deze worden geveild.
- Nu beslist iedere speler in het geheim hoeveel pond hij zou willen bieden om als eerste uit de zichtbaar liggende landschapskaarten van de veiling te mogen kiezen.
- Daartoe schrijft de speler, achter zijn hand verborgen, zijn bod in de rechterkolom van zijn tabel. Daarbij mag ook 0 geboden worden.
- Op de linkerkant schrijft men het nieuwe kapitaal in (vorige kapitaal min geboden bedrag) (zie schets 3).
- Wanneer iedere speler zijn bod heeft genoteerd, wordt bepaald wie het meeste geboden heeft. Beginnend met het hoogste bod neemt ieder één van de zojuist zichtbaar gelegde landschapskaarten en legt ze open voor zijn locomotief. Landschapskaarten die tijdens het verdere spelverloop verworven worden, worden dan steeds als laatste kaart in de eigen rij gelegd (zie schets 2). Daardoor ontstaat voor iedere speler een landschapsrij die overbrugd moet worden.

#### **Tip:**

*Wanneer 2 of meer spelers hetzelfde bod hebben uitgebracht, dan mag de speler die in totaal het minste ponden over heeft, als eerste kiezen. Is ook hier de stand gelijk, dan trekken de betreffende spelers elk een landschapskaart van de trekstapel. De speler die de kaart met het hoogste cijfer trekt, mag als eerste kiezen (indien nodig herhalen). Dan worden deze getrokken kaarten op de aflegstapel gelegd.*

### Fase 2: BOUWEN AAN HET SPOOR (zie achterkant van de tenderkaart)

In de bouwfase kunnen de spelers de landschapskaarten die voor de eigen locomotief liggen overbruggen.

- De landschapskaarten moeten in de rijrichting van de locomotief overbrugd worden, d.w.z. in de volgorde waarin de speler ze verworven heeft.
- De speler die de veiling gewonnen heeft, neemt de bovenste kaart van de trekstapel en legt ze zichtbaar ernaast. Dan beslist hij of hij aan het spoor wil bouwen om het landschap te overbruggen.
- Om te overbruggen heeft hij zoveel spoorwegdelen nodig als aangegeven op de terreinkaart.
- Men heeft de volgende mogelijkheden, die in willkeurige combinaties tesamen kunnen gebruikt worden :
  - a) de/het op de omgedraaide landschapskaart(en) afgebeelde spoorde(e)l(en) (0-3),
  - b) de afgebeelde spoordelen op de zichtbare landschapskaarten voor de eigen locomotief,
  - c) 1 of meerdere bonusspo(o)r(en) (zie "De rivier"),
  - d) ontbrekende spoordelen kunnen aan 10 pond per spoor bijgekocht worden (van het kapitaal aftrekken).
- Kan of wil de speler niet bouwen, dan moet hij **passen** en is zijn linkerbuur aan de beurt.
- Deze legt een volgende landschapskaart van de trekstapel zichtbaar en legt ze naast de reeds voor de spoorwegbouw klaarliggende kaart.
- Ook hij beslist nu of hij wil overbruggen. Hij heeft echter het voordeel dat hij eveneens de kaart voor de spoorwegbouw van zijn voorganger in zijn voordeel kan gebruiken.
- Past ook hij, dan kan de volgende speler gebruik maken van meerdere kaarten zodat het bouwen voor hem gemakkelijker wordt.

### **Voorbeeld:**

Michi heeft 3 spoordelen op de voor de spoorwegbouw omgedraaide kaart, 4 spoordelen liggen zichtbaar in zijn rij. Deze 7 spoordelen zijn zeker nog niet voldoende om een spoor over de bergen voor zijn locomotief te bouwen. Om de op de terreinkaart gevraagde 9 sporen te bereiken, moet Michi 20 pond (telkens 10 pond per spoordeel) betalen. Omdat Michi niet wil betalen, is de linkerbuur Dinah aan de beurt. Zij trekt een volgende landschapskaart en legt ze zichtbaar neer bij de anderen. Met haar getrokken kaart heeft zij 2 spoordelen meer ter beschikking. Samen met de 3 reeds voor de spoorwegbouw zichtbaar liggende spoordelen en de beide uit haar eigen rij, kan zij de savanne voor haar locomotief overbruggen. Omdat er voor de savanne slechts 6 spoordelen nodig zijn, vervalt een spoordeel.

## **Einde van fase 2 BOUWEN AAN HET SPOOR**

- Indien een speler beslist om te overbruggen, dan crediteert hij het getal dat op de betreffende landschapskaart staat, in ponden in zijn tabel. Vervolgens draait hij deze landschapskaart om en rijdt er met zijn locomotief op (zie schets 2).
- Alle in de spoorwegbouwfase omgedraaide kaarten zowel als de ter betaling ingezette bonussporen (zie "De rivier"), worden op een aflegstapel gelegd. Andere voor de eigen locomotief liggende landschapskaarten blijven daar liggen, zelfs wanneer met hen betaald werd. Zij kunnen op elk moment opnieuw voor betaling gebruikt worden.
- Wanneer **nu een speler geen zichtbare landschapskaarten** meer voor zijn locomotief heeft liggen, volgt een nieuwe fase 1: verwerven van landschappen.
- Wanneer echter alle spelers nog **zichtbaar liggende landschapskaarten** voor hun locomotief hebben liggen, dan wordt de spoorwegbouwfase voortgezet. De speler die als laatste overbrugd heeft, draait opnieuw de bovenste landschapskaart om en beslist of hij bouwt of past, enz.

### **Tip:**

Wanneer op één of ander moment in het spel de trekstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en wordt deze de nieuwe trekstapel.

### De rivier

- Wanneer een speler een landschap overbrugt, krijgen alle andere spelers wiens locomotief **direct voor een rivier staat**, een **bonusspoor**. Hiervoor wordt een landschapskaart van de afleg- of trekstapel genomen en met de rugzijde naar boven (spoordeel) voor de betreffende speler gelegd. Ieder bonusspoor is precies 1 spoordeel waard en kan zoals beschreven bij "fase 2: bouwen aan het spoor", gebruikt worden.
- Een speler mag echter niet meer dan 5 bonussporen bezitten.

## **Einde van het spel**

- Zodra een speler zijn 8<sup>ste</sup> landschapskaart overbrugd heeft, wint hij het spel.
- Overblijvend kapitaal vervalt!

Marc Bellekens.

