



- **Vom Kap bis Kairo**
- **From Cape to Cairo**
- **Du cap jusqu'au Caire**

Vom Kap bis Kairo

von Günter Burkhardt

D

Kartenspiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer 30 Minuten

Inhalt:

- 4 Lokomotiven (in 4 Farben)
- 4 Tender (in 4 Farben)
- 50 Landschaftskarten (in 5 Landschaftsarten mit 0-3 Gleisteilen auf der Vorderseite, sowie je 1 Gleisteil auf der Rückseite)
- 1 Geländekarte (zeigt alle 5 Landschaftsarten)
- 1 Übersichtskarte (Skizze)
- Spielanleitung

Spielidee:

Bereits um 1850 waren in den meisten Ländern der Welt Eisenbahnlinien von mehreren hundert Kilometern in Betrieb. 20 Jahre später überspannte die Eisenbahn den amerikanischen Kontinent und 1902, mit der Eröffnung der Transsibirischen Eisenbahn, auch Asien. Doch bis heute fehlt eine Eisenbahnverbindung durch den afrikanischen Kontinent vom Kap bis Kairo.

Spielziel:

Jeder Spieler versucht als Erster ein Schienennetz über 8 Landschaftsteile durch Afrika zu bauen. Um dies zu erreichen ersteigern die Spieler einen möglichst optimalen Streckenverlauf. So kann die Route gleissparender verlegt werden, und die Lokomotive erreicht schneller das Ziel.

Vorbereitung:

- **Jeder** Spieler erhält Papier und Stift.
- Lokomotiven und Tender nach Farben sortieren und paarweise an die Spieler verteilen. Übrige Kartenpaare zur Seite legen.
- Die Geländekarte für alle gut sichtbar an eine Tischseite legen.
- Die Lokomotiven in die Startaufstellung bringen (s. Skizze 1 für 4 Spieler).
- Die Tender bleiben bei den Spielern offen liegen und zeigen an, wer mit welcher Lokomotive fährt.
- Alle Landschaftskarten mischen und zu einem Nachziehstapel mit der Landschaft nach unten bereit legen.
- Jeder Spieler bereitet auf seinem Papier eine zweisepaltige Tabelle vor (s. Skizze 3) und trägt in die linke Spalte als Startkapital 100 Pfund ein. Ein Spieler darf im Verlauf des Spiels auch über 100 Pfund, aber nie unter 0 Pfund kommen.

Geländekarte:

Sie zeigt an, wie viele Gleise benötigt werden, um die verschiedenen Landschaften zu überbauen:

- mit mindestens 10 Gleisen über den Fluss,
- mit mindestens 9 Gleisen über die Berge,
- mit mindestens 8 Gleisen durch die Wüste,
- mit mindestens 7 Gleisen durch die Dörfer,
- mit mindestens 6 Gleisen durch die Savanne.

Landschaftskarten:

- Es gibt 5 verschiedene Landschaftsarten.
- Jede Landschaftskarte zeigt 0-3 Gleisteile, die zum Überbauen der Landschaften genutzt werden können.
- Bei erfolgreicher Bebauung erhält der Spieler die auf der Karte angegebenen Pfund (1-10) gutgeschrieben.

Spielverlauf:

- In abwechselnder Reihenfolge finden **Landerwerbs-** und **Schienenbauphasen** statt, wobei in der Schienenbauphase mehrere Landschaften überbaut werden können.

Landerwerbsphase:

- Vom verdeckten Landschaftskartenstapel werden so viele Karten offen neben den Stapel gelegt wie Spieler teilnehmen.
- Diese werden nun versteigert.
- Jetzt entscheidet jeder Spieler geheim, wie viele Pfund er bieten möchte, um frühzeitig unter den zur Versteigerung ausliegenden Landschaftskarten wählen zu dürfen.
- Dazu trägt jeder hinter vorgehaltener Hand auf der rechten Tabellenseite sein Gebot ein. Dabei darf auch 0 geboten werden.
- Auf der linken Tabellenseite trägt man sofort das neue Kapital ein (altes Kapital minus Gebot) (s. Skizze 3).
- Haben alle ihr Gebot notiert, wird festgestellt,

wer am meisten geboten hat. Beginnend mit dem höchsten Gebot nimmt sich jeder eine der soeben aufgedeckten Landschaftskarten und legt sie offen vor seine Lokomotive. Im weiteren Spielverlauf erworbene Landschaften werden dann immer als letzte Karte in die eigene Reihe gelegt (s. Skizze 2). Dadurch entsteht für jeden Spieler eine Landschaftsreihe, die überbaut werden muss.

Hinweis:

Haben 2 oder mehr Spieler das gleiche Gebot, wählt von diesen Spielern zuerst derjenige, der insgesamt am wenigsten Pfund übrig hat. Besteht auch hier Gleichstand, ziehen die betroffenen Spieler je eine Landschaftskarte vom Nachziehstapel. Die Karte mit der höheren Zahl legt fest, wer zuerst wählen darf (ggf. wiederholen). Dann werden die gezogenen Karten auf den Ablagestapel gelegt.

Schienenbauphase (s. a. Rückseite Tender):

In der Schienenbauphase können die Spieler die vor der eigenen Lokomotive liegenden Landschaftskarten überbauen.

- Die Landschaftskarten müssen in Fahrtrichtung der Lokomotive überbaut werden, d.h. in der Reihenfolge, in der sie der Spieler ersteigert hat.
- Der Spieler, der die Versteigerung gewonnen hat, nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel und legt sie offen daneben. Dann entscheidet er sich, ob er bauen möchte.

- Zum Überbauen benötigt er so viele Gleisteile, wie laut Geländekarte für die vor seiner Lokomotive liegende Landschaft gefordert werden.
- Zur Verfügung stehen hierfür folgende Möglichkeiten, die in beliebiger Kombination zusammen genutzt werden können:
 - a) die auf der/den für den Schienenbau aufgedeckten Landschaftskarte(n) abgebildeten Gleisteile (0-3),
 - b) die abgebildeten Gleisteile auf den offenen Landschaftskarten vor der eigenen Lokomotive,
 - c) 1 oder mehrere Bonusgleis(e) (s. „Der Fluss“),
 - d) fehlende Gleisteile können mit je 10 Pfund je Gleis ausgeglichen werden (vom Kapital abziehen).
- Kann oder möchte der Spieler nicht bauen, muss er **passen** und sein linker Nachbar ist an der Reihe.
- Dieser deckt eine weitere Landschaftskarte vom Nachziehstapel auf und legt sie neben die bereits zum Schienenbau aufgedeckte Karte.
- Auch er entscheidet sich nun, ob er bauen möchte, hat aber den Vorteil, dass er zusätzlich die vom Vorgänger für den Schienenbau aufgedeckte Karte zu seinem Vorteil nutzen kann.
- Passt auch er, erhöht sich die Kartenanzahl für den folgenden Spieler und erleichtert diesem das Überbauen seiner Landschaftskarte, usw.

Beispiel:

Michi hat 3 Gleisteile aus der zum Schienenbau

aufgedeckten Karte, 4 Gleisteile liegen aufgedeckt in seiner Reihe. Diese 7 Gleisteile reichen allerdings noch nicht aus, um über die Berge vor seiner Lokomotive bauen zu können. Um die auf der Geländekarte geforderte Gleiszahl von 9 zu erreichen, müsste Michi 20 Pfund (je 10 pro Gleisteil) bezahlen. Da Michi nicht zahlen möchte, ist als linke Nachbarin Dinah an der Reihe. Sie zieht eine weitere Landschaftskarte nach und legt sie offen zu der anderen. Mit ihrer gezogenen Karte hat sie 2 weitere Gleisteile zur Verfügung. Zusammen mit den 3 bereits für den Schienenbau aufgedeckten Gleisteilen und den beiden aus ihrer eigenen Reihe, kann sie die Savanne direkt vor ihrer Lokomotive überbauen. Da für die Savanne nur 6 benötigt werden, verfällt ein Gleisteil.

Ende der Schienenbauphase:

- Entscheidet sich ein Spieler für die Überbauung, schreibt er sich die Zahl der vor seiner Lokomotive liegenden Landschaftskarte in Pfund auf seiner Tabelle gut. Anschließend dreht er die überbaute Landschaftskarte um und fährt mit seiner Lokomotive darauf (s. Skizze 2).
- Alle in der Schienenbauphase aufgedeckten Karten sowie zum Bezahlen eingesetzte Bonusgleise (s. „Der Fluss“), werden auf einen Ablagestapel gelegt. Weitere vor der eigenen Lokomotive liegende Landschaftskarten bleiben dort liegen, selbst wenn mit ihnen bezahlt wurde. Sie können jederzeit erneut zum Bezahlen genutzt werden.

- Hat ein Spieler jetzt keine offenen **Landschaftskarten** mehr vor seiner Lokomotive liegen, folgt eine neue Landerwerbsphase.
- Haben jedoch alle Spieler noch **offen liegende Landschaftskarten** vor ihren Lokomotiven, wird die Schienenbauphase fortgesetzt. Der Spieler, der zuletzt gebaut hat, deckt erneut die oberste Landschaftskarte auf und entscheidet sich, ob er baut oder passt, usw.

Hinweis:

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Der Fluss:

- Hat ein Spieler eine Landschaft überbaut, erhalten alle anderen Spieler, deren Lokomotive **direkt vor einem Fluss steht**, ein **Bonusgleis**. Hierfür wird eine Landschaftskarte vom Ablage- oder Nachziehstapel genommen und mit der Rückseite nach oben (Gleisteil) vor die betreffenden Spieler gelegt. Jedes Bonusgleis ist genau 1 Gleisteil wert und kann wie unter der „Schienenbauphase“ beschrieben verwendet werden.
- Ein Spieler darf jedoch nie mehr als 5 Bonusgleise besitzen.

Spielende:

- Sobald ein Spieler seine 8. Landschaftskarte überbaut hat, gewinnt er das Spiel.
- Übriges Kapital verfällt!