

# Vom Kap Bis Kairo

Traduzione a cura di Massimo Colamesta

Dal Capo al Cairo  
Di Gunter Burkhardt

Gioco di carte per 2-4 giocatori dai 10 anni in su  
Durata del gioco 30 minuti

Contenuto:

4 treni (in 4 colori)

4 vagoni (in 4 colori)

50 carte terreno (5 tipi di terreno con 0-3 pezzi di binario sul dritto e 1 pezzo di binario sul rovescio)

1 carta mappa dei terreni (raffigurante tutti i 5 tipi di terreno)

1 carta di sintesi

regole del gioco

[omissis]

## Scopo del gioco

Ogni giocatore deve cercare di costruire una rete ferroviaria attraverso 8 territori africani.

Per far questo i giocatori devono partecipare ad un'asta per l'assegnazione del percorso ottimale.

Così la strada può essere costruita con il minor numero possibile di pezzi ed il treno può raggiungere rapidamente la propria destinazione

## Preparazione del gioco

- ❖ Ciascun giocatore riceve carta e penna
- ❖ Sorteggiare treni e vagoni dello stesso colore e distribuire ciascun paio ai giocatori. Tenere da parte il resto delle carte
- ❖ Piazzare la carta mappa dei terreni sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederla
- ❖ Disporre i treni nella posizione di partenza (vedi fig. 1 per 4 giocatori)
- ❖ I vagoni restano scoperti di fronte a ciascun giocatore per indicare la proprietà di ciascun treno
- ❖ Mischiare e impilare le carte terreno e disporle coperte al centro del tavolo
- ❖ Ciascun giocatore prepara una tabella con due colonne (vedi fig. 3) e segna 100 sterline come capitale iniziale nella colonna a sinistra. Durante il gioco i giocatori possono avere più di 100 sterline, ma mai andare sotto lo 0.

## **Mappa dei terreni**

Mostra quanti pezzi di binari sono necessari per costruire la ferrovia attraverso ciascun territorio:

- almeno 10 pezzi attraverso il fiume;
- almeno 9 pezzi attraverso le montagne;
- almeno 8 pezzi attraverso il deserto;
- almeno 7 pezzi attraverso i villaggi;
- almeno 6 pezzi attraverso la savana.

## **Carte territorio:**

- Ci sono 5 diversi tipi di territorio.
- Ogni carta territorio mostra 0-3 pezzi di binario, che possono essere usati per costruire la linea ferroviaria.
- Per ciascun tratto di ferrovia completato il giocatore riceve l'ammontare di denaro (1-10) indicato sulla carta.

## **Come si gioca:**

Le fasi di **acquisto dei territori** e di **costruzione della ferrovia** si alternano durante la partita. Nella fase di costruzione possono essere sviluppati molti terreni.

## **Fase di acquisto dei territori:**

- Prendere dalla pila dei territori tante carte quanti sono i giocatori.
- Queste carte vengono subito messe all'asta.
- Ciascun giocatore decide segretamente la propria offerta, allo scopo di poter scegliere una delle carte prima degli altri.
- Tutti annotano dunque l'offerta nella colonna a destra della propria tabella, nascondendola dietro una mano in modo che nessuno possa vedere (si può offrire anche 0).
- Immediatamente si aggiorna il capitale rimanente nella colonna a sinistra, sottraendo il denaro offerto per l'asta (vedi fig. 3).
- Quando tutti i giocatori hanno registrato le offerte, chi ha effettuato l'offerta più alta può scegliere per primo quale carta prendere, la successiva offerta sceglie tra le altre carte e così via. Le carte vengono disposte in fila davanti al treno di ciascun giocatore, una dopo l'altra (vedi fig. 2). La fila dei terreni di ciascun giocatore mostra l'ordine con cui questi devono essere attraversati dalla ferrovia.

## **Nota:**

Se due o più giocatori hanno effettuato la stessa offerta, sceglie per primo chi ha il minore capitale residuo. Se il capitale è uguale, i giocatori pescheranno una carta ciascuno dal mazzo. La carta con il numero più elevato determina l'ordine di scelta. Le carte vengono subito scartate.

## **Fase di costruzione del tracciato ferroviario:**

Durante questa fase i giocatori possono costruire attraverso i terreni che si trovano innanzi ai rispettivi treni.

- Si deve costruire seguendo la direzione di marcia del treno, cioè nella successione in cui le carte dei territori sono state acquistate.
- Il giocatore che ha vinto l'asta pesca una carta dalla cima del mazzo coperto e la piazza scoperta accanto alla pila. Quindi decide se costruire o passare la mano.
- Per costruire attraverso un certo territorio è necessario utilizzare il numero di pezzi di linea ferroviaria mostrato nella mappa dei terreni.
- Per far questo si possono seguire differenti metodi, in qualsiasi combinazione fra loro:
  - a) i pezzi di linea ferroviaria riportati nella carta scoperta accanto alla pila;
  - b) i pezzi di linea ferroviaria riportati nelle carte scoperte poste innanzi al proprio treno;
  - c) 1 o più pezzi bonus (vedi "Il fiume");
  - d) i pezzi mancanti necessari possono essere acquistati sottraendo al capitale 10 sterline per ciascun pezzo acquistato.
- Se un giocatore non può o non vuole costruire passa la mano al giocatore alla sua sinistra.
- Quest'ultimo prende un'altra carta dalla pila e la affianca a quella già scoperta dal giocatore precedente.
- Decide quindi se costruire o passare la mano, avvantaggiandosi anche della carta pescata dal giocatore che lo ha preceduto.
- Se anche questo giocatore passa, il numero delle carte per il giocatore successivo aumenterà, rendendo sempre più facile costruire.

### **Esempio:**

Mike ha 3 pezzi di tracciato sulla carta pescata e 4 pezzi sulla carta posta innanzi al proprio treno. Questi 7 pezzi non sono sufficienti per costruire attraverso le montagne poste innanzi al proprio treno. Per raggiungere l'ammontare richiesto di 9 pezzi, Mike potrebbe pagare 20 sterline (10 per ciascun pezzo). Mike decide di passare. Dinah, la giocatrice alla sua sinistra, pesca un'altra carta e la piazza accanto a quella scoperta da Mike. Con la carta pescata dispone di 2 pezzi in più. Insieme con i 3 pezzi della carta già in gioco e 2 della carta piazzata innanzi al proprio treno, Dinah può costruire attraverso la savana posta immediatamente innanzi al proprio treno. Siccome 6 pezzi sono sufficienti per costruire attraverso la savana, il pezzo restante va sprecato.

### **Fine della fase di costruzione:**

- Se un giocatore costruisce un tratto di linea, aggiunge al proprio capitale il numero di sterline indicato sulla carta territorio di fronte al proprio treno. Copre dunque la carta e fa avanzare il proprio treno sulla carta stessa (vedi fig. 2).
- Tutte le carte pescate dalla pila e le carte bonus (vedi "il fiume") vengono scartate. Le altre carte piazzate innanzi al treno del giocatore rimangono al loro posto,

anche se sono state usate per costruire, e possono essere utilizzate in seguito per costruire altri tratti di linea ferroviaria.

- Se **un giocatore non ha più carte terreno innanzi al proprio treno**, si inizia una nuova fase di acquisto territori.
- Se **tutti i giocatori hanno una o più carte terreno innanzi al proprio treno**, si continua con la fase di costruzione. Il giocatore che ha costruito per ultimo pesca una carta dalla pila e decide se costruire o meno, ecc.

### **Nota:**

Se le carte nella pila dei territori termina, si raccolgo e si mischiano gli scarti per formare una nuova pila.

### **Il fiume:**

- Nel momento in cui un giocatore ha costruito su un territorio, tutti gli altri giocatori i cui treni si trovano **direttamente innanzi ad un fiume**, ricevono un **pezzo di linea bonus**. Per indicare il bonus si prende una carta dagli scarti e si piazza coperta innanzi al giocatore. Ciascun pezzo bonus conta esattamente come un qualsiasi altro pezzo di linea ferroviaria e può essere usato come descritto nel paragrafo “fase di costruzione”
- Un giocatore non può mai avere più di 5 pezzi bonus.

### **Termine del gioco:**

- Vince la partita il giocatore che ha completato per primo la costruzione attraverso tutti i suoi 8 territori.
- Il capitale restante è perduto e non conta per le condizioni di vittoria.