



**di Gunter Burkhardt**

*Un gioco di carte per 2-4 giocatori dai 10 anni in su  
Tempo di gioco: 30 minuti*

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari*

*Versione 1.0 – Dicembre 2001*



<http://www.giochirari.it>  
e-mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco: il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Vom Kap bis Kairo" sono detenuti dal legittimo proprietario.

## Contenuto:

4 treni (in 4 colori)

4 vagoni del carbone (in 4 colori)

50 carte Terreno (5 tipi di Terreno con 0-3 tratti di percorso sul fronte e 1 binario sul retro)

1 carta con la mappa dei Terreni (presenta 5 diversi tipi di Terreno)

1 carta riepilogativa

Le regole del Gioco

## Idea del Gioco

Nel 1850, molti paesi del mondo avevano in uso già diverse centinaia di chilometri ferroviari. 20 anni dopo queste ferrovie coprivano l'intero continente americano, e nel 1902, con l'apertura della Trans-Siberian Express, venne compresa anche l'Asia. Ma mancava ancora la ferrovia che connetteva Cape Horn al Cairo attraversando l'Africa.

## Obiettivo del Gioco

Ogni giocatore deve provare a costruire per primo una ferrovia che attraversa 8 territori dell'Africa. Per fare questo, i giocatori dovranno fare delle offerte, tramite un'asta, per cercare di accaparrarsi il percorso migliore. I fattori da considerare sono il tracciato richiesto per attraversare il Terreno, i Tratti di Ferrovia inclusi con il Terreno, e i soldi che potrete ricevere per aver costruito con successo attraverso un Terreno. Il primo giocatore che riesce a costruire su otto Terreni, è il vincitore.

## Prepararsi a Partire

- Ogni giocatore riceve carta e penna.
- Dividete i treni e i vagoni del carbone per colore e distribuitene una coppia ad ogni giocatore. Mettete da parte le coppie non utilizzate.
- Piazzate su un lato del tavolo la carta mappa dei Terreni, in modo che risulti visibile a tutti.
- Piazzate i treni nella loro posizione di partenza (vedere Diagramma 1 per quattro giocatori).
- I le carte dei vagoni del carbone restano a faccia in su, di fronte ad ogni giocatore in modo da indicare il colore di appartenenza di ogni treno.
- Mescolate tutte le carte territorio e ponetele in un mazzo coperto al centro del tavolo.
- Ogni giocatore disegna sul foglio una tabella con due colonne (vedere Diagramma 3) e registra nella colonna di sinistra 100 punti come capitale iniziale. Durante la partita, i giocatori possono anche avere più di 100 punti, ma non possono scendere al di sotto di 0 punti.

## Mappa dei Terreni

Questa carta indica quanti tratti sono necessari per costruire attraverso i vari tipi di Terreno:

- almeno 10 tratti per attraversare un fiume.
- almeno 9 tratti per attraversare una montagna.
- almeno 8 tratti per attraversare un deserto.
- almeno 7 tratti per attraversare un villaggio.
- almeno 6 tratti per attraversare una savana.

## Le Carte Terreno

- Ci sono 5 diversi tipi di Terreno.
- Ogni carta Terreno presenta a sinistra da 0 a 3 Tratti di Ferrovia, e a destra una moneta con il valore di quel Terreno.
- I Tratti di Ferrovia vi aiuteranno a costruire attraverso un Terreno.
- Il valore all'interno della moneta (in sterline) viene assegnato quando un giocatore attraversa con successo un Terreno.

## Come Giocare

Una partita viene giocata in due fasi alternate: 1) acquisto di una terra e 2) costruzione di un tratto ferroviario.

### Fase di Acquisto di una Terra

- Prendete tante carte dal mazzo dei Terreni in base a quanti sono i partecipanti al gioco.
- Queste carte vengono messe all'asta.
- Ogni giocatore decide segretamente quante sterline vuole offrire, che determineranno l'ordine in cui saranno scelte le carte Terreno.
- Per fare questo, i giocatori annotano nella colonna di destra del loro foglio, senza farsi vedere dagli avversari, quanti punti vogliono offrire (è ammesso offrire anche 0 punti).
- Registrate immediatamente il nuovo capitale (il vecchio capitale meno l'ultima offerta) nella colonna di sinistra del foglio (vedere Diagramma 3).
- Quando tutti i giocatori hanno registrato le loro offerte, si determina chi ha puntato di più e quindi chi potrà scegliere per primo quale carta Terreno prendere. Iniziando dal giocatore con l'offerta più alta, verranno scelte le carte Terreno.
- Nota per determinare l'ordine delle offerte: se due o più giocatori hanno fatto la stessa puntata, quello con il capitale minore può scegliere per primo. Se anche il capitale è il medesimo, entrambi i giocatori pescano una carta Terreno dal mazzo. Quella con il valore di sterline più alto determina chi dovrà scegliere per primo (ripetete quest'ultimo passo quante volte sarà necessario per risolvere un pareggio). Queste carte verranno poi scartate.
- Inoltre, le carte Terreno acquisite durante il gioco, sono sempre piazzate scoperte davanti al proprio treno. Le carte Terreno comprate nei round successivi saranno sempre piazzate nell'ultima riga dietro al Terreno che si trova sul tavolo in quel momento (vedere Diagramma 2). Ciò creerà una colonna di Terreni che un treno dovrà attraversare e determinerà l'ordine in cui un Terreno dovrà essere sviluppato. Per esempio, nel Diagramma 2, il giocatore blu deve per prima cosa costruire un tratto ferroviario attraverso il deserto, **dopo** attraverso una montagna. Allo stesso modo, il giocatore rosso deve per prima cosa attraversare un fiume, **poi** un deserto.

### Fase di Costruzione di un Tratto Ferroviario (vedere il retro delle carte Vagone)

Durante questa fase, i giocatori possono costruire attraverso le carte Terreno che si trovano di fronte ai loro treni.

- Le carte Terreno vengono affrontate nella direzione in cui viaggia un treno, cioè nella sequenza in cui il giocatore le incontra.

- Il giocatore che ha vinto l'asta nella precedente fase di acquisto dei Terreni, prende la prima carta del mazzo dei Terreni e la piazza a faccia in su sul tavolo. Poi decide se vuole costruire. Costruire attraverso un Terreno richiede il numero di tratti ferroviari indicati sulla carta Terreno (cioè 6 per un deserto, 7 per un villaggio, ecc.).
- Per costruire con successo, possono essere utilizzati i Tratti seguenti, in qualunque combinazione:
  - a. Il numero di tratti mostrati sulle carte Terreno che sono vicini al mazzo delle carte Terreno,
  - b. Il numero di tratti mostrati su **tutte** le carte Terreno di fronte al proprio treno,
  - c. Uno o più tratti straordinari (vedere "il fiume"),
  - d. I tratti mancanti possono essere acquistati per 10 punti ognuno (sottraendoli dal capitale).
- Se un giocatore non può o non vuole costruire, **deve passare**, e il giocatore alla sua sinistra potrà fare le sue azioni.
- Questo giocatore prende un'ulteriore carta dal mazzo delle carte Terreno e la piazza vicino alla prima carta pescata. Egli ha ora il vantaggio di usare i Tracciati Ferroviari di **entrambe le carte** per costruire attraverso il suo Terreno. Se anch'egli passa, il gioco prosegue con l'avversario di sinistra che pesca un'altra carta, fino a che un giocatore ha costruito con successo attraverso un Terreno.

*Esempio: Mike ha 3 pezzi di tracciato della carta pescata. 4 pezzi di tracciato si trovano scoperti nella sua riga. Questi 7 tracciati non sono sufficienti per costruire attraverso la montagna che si trova di fronte al suo treno. Per raggiungere la richiesta di 9 tracciati, Mike deve pagare 20 punti (10 punti per ogni tracciato mancante). Dato che Mike non vuole pagare, tocca a Dinah, il giocatore alla sua sinistra. Dinah pesca una carta dal mazzo e la piazza vicino alle altre carte scoperte vicino al mazzo dei Terreni. Con la sua pescata essa ha 2 tracciati disponibili. Assieme ai 3 tracciati già scoperti vicino al mazzo e ai 2 nella riga di fronte al suo treno, essa può costruire una ferrovia che passa attraverso la savana che si trova di fronte al suo treno. Dato che per la savana sono sufficienti solo 6 tratti, quello restante è inutile.*

## Fine della Fase di Costruzione dei Tracciati

- Se un giocatore decide di costruire (anche se avete il tratto ferroviario richiesto, non avete ancora costruito), egli aggiunge al suo capitale il valore della carta Terreno e pone tale carta di fronte al suo treno. Poi, piazza il suo treno sopra quella carta (vedere Digramma 2).
- Tutte le carte pescate e rivelate dal mazzo dei Terreni sono scartate. Qualunque carta bonus utilizzata (vedere "Il Fiume") è anch'essa scartata. Le carte Terreno che si trovano davanti al treno di un giocatore, restano dove sono, anche se sono state usate come pezzi di tracciato (vedere il treno giallo nella figura 2 – Il suo primo Terreno è stato attraversato, ma la savana no, anche se ha già due tratti ferroviari utilizzati). I pezzi di tracciato su queste carte potranno essere utilizzati per pagare altre costruzioni.
- Se **un giocatore non ha carte Terreno** davanti al suo treno (vedere il treno verde nella figura 2), la fase della costruzione dei Tratti Ferroviari termina e comincia subito una nuova fase di acquisto Terreni (dall'asta).
- Se **tutti i giocatori hanno delle carte Terreno** davanti ai loro treni, la fase di costruzione dei tracciati continua con un altro round. Il giocatore che ha costruito per ultimo, pesca una Terreno dalla cima del mazzo e decide se passare o meno, ecc. Il gioco prosegue come al solito fino a che un giocatore non ha più Terreni da sviluppare, e a quel punto comincia una nuova fase di acquisto Terreni.
- Un giocatore può sviluppare più carte Terreno durante la fase di costruzione dei Tratti Ferroviari (cioè prima che si ritorni alla fase di acquisto Terreni). Questo può richiedere diversi round. Ogni volta che voi costruite, **potrete attraversare con una singola costruzione solo una carta Terreno**, anche se avete Tracciati Ferroviari in eccesso che vi permetterebbero di attraversare più Terreni.

*Nota: Se in un qualunque momento della partita termina il mazzo delle carte Terreno, la pila degli scarti viene rimescolata e le carte sono piazzate in un nuovo mazzo delle pescate.*

### **Il Fiume:**

- se un giocatore ha sviluppato un Terreno, tutti gli altri giocatori i cui treni sono **direttamente prima di un fiume**, ricevono un **tracciato gratuito** (vedere il treno rosso nella figura 2).
- I giocatori interessati pescano una carta Terreno dal mazzo degli scarti oppure dal mazzo delle pescate e la piazzano coperta (con il lato che presenta un Binario Ferroviario) di fronte a loro, fino a che non sarà pronta per essere usata. Ogni tracciato gratuito vale esattamente come un tracciato normale e può essere usato come descritto nel paragrafo “Fase di Costruzione dei Tracciati”.
- Un giocatore non può mai avere più di cinque tracciati gratuiti.

### **Fine della Partita**

- Nel momento in cui un giocatore ha completato lo sviluppo del suo tracciato attraverso otto Terreni, egli vince la partita.
- Il capitale restante viene perso e non viene conteggiato!