

# Vom Kap bis Kairo / From Cape to Cairo / Fokvárostól Kairóig

Günter Burkhardt játéka

2-4 játékos számára  
10 éves kortól  
Játékidő: 30 perc

## Összetevők:

4 mozdony (4 színben)  
4 szerkocsi (4 színben)  
50 terepkártya (5 fajta terület, 0-3 sínnel, és 1 sín a kártyák hátlapján)  
1 tereptípus segédlet (az 5 tereptípussal)  
1 játékmenet áttekintő kártya (képes segédlet)  
1 játékszabály

## Játékötlet:

1850-ben a világ legtöbb országát már több száz kilométeres vasútvonal hálózta be. 20 évvel később már az Amerikai kontinenst is vasút szelte át. 1902-ben a Transz-Szibériai Expressz megszületésével Ázsia is lefedetté vált. Azonban az Afrikai kontinensen a Fokvárost és Kairót összekötő vonal még mindig hiányzott.

## A játék célja:

A játékosok arra törekednek, hogy elsőként építsenek vasútvonalat 8 Afrikai vidéken keresztül. Ezeket a területeket (terepkártyákat) a játékosok aukciókon fogják majd megvásárolni. Hogy mire érdemes licitálni? Figyelembe kell venni azt, hogy hány síndarab kell a terep áthidalásához, hány síndarab szerepel a kártyán és azt, hogy mennyi bevételt hoz majd a sikeres vasútépítés. A játék győztese az, aki elsőként építi meg a 8 saját terepkártyáján átívelő vasútvonalát.

## Előkészületek:

- **Minden** játékosnak szüksége lesz papírra és ceruzára.
- Minden játékos választ magának egy mozdonyt és egy szerkocsit, ugyanabban a színben. A kimaradtakat ki kell venni a játékból.
- A tereptípus segédletet tegyék az asztal szélére, egy mindenki által jól látható helyre.
- Tegyék a mozdonyokat a kezdő pozíciójukba (lásd 1. kép az áttekintő kártyán).
- A szerkocsik a játékosok előtt maradnak – ez jelzi, hogy melyik játékoshoz melyik mozdony tartozik.
- Keverjék meg a terepkártyákat és tegyék őket az asztal közepére, egy képpel lefelé fordított pakliba.
- Minden játékos rajzoljon a papírjára 2 oszlopot (lásd 3. kép az áttekintő kártyán) és a baloldali oszlop tetejére jegyezze fel a 100 font indulótőkét. A játék folyamán ez az összeg nőhet 100 fölé, azonban sosem csökkenhet 0 alá.

### Tereptípus segédlet:

Ez a kártya mutatja meg, hogy a különböző tereptípusok áthidalásához minimum mennyi síndarabra van szükség:

- Folyó 10
- Hegy 9
- Sivatag 8
- Falu 7
- Szavanna 6

### Terepkártyák:

- 5 különbözőfajta terep szerepel a játékban.
- Minden kártyán látható: a bal felső sarokban 0-3 síndarab, a jobb felsőben pedig egy érme a kártya értékével.
- A síndarabok segítségével lehet vágányt építeni a terepkártyákon keresztül.
- Az érmén szereplő számértéket kapja meg a játékos fontban, ha sikeresen fektet síneket a kártyán keresztül.

### Játékmenet:

A játékban 2 lehetséges fázis szerepel: **1) földvásárlás és 2) vágányépítés**. Mindig ezek közül kell az egyiket végrehajtani, a játék pillanatnyi állásától függően.

### Földvásárlás fázis:

- Csapjatok fel a pakliból annyi terepkártyát, amennyi a játékosok száma.
- Ezeket a kártyákat lehet majd megszerezni egy aukció keretében.
- Minden játékos titokban eldönti, hogy milyen összeggel szeretne licitálni – ez fogja majd meghatározni, hogy a játékosok milyen sorrendben választhatnak egyet a felcsapott kártyák közül.
- Írjátok fel ezt az értéket a papírotok jobb oldali oszlopába és takarjátok le a kezetekkel.
- Azonnal írjátok fel a bal oldali oszlopba az új tőke összegét (tőke értéke mínusz az éppen licitált összeg, lásd 3. kép az áttekintő kártyán)
- Miután mindenki végzett a feljegyezéssel, a játékosok felfedik tétjeiket. A legmagasabb licit tulajdonosa választ először a terepkártyák közül, majd a második legmagasabb tétet tevő stb.
- **Fontos:** ha két, vagy több játékos ugyanolyan összeggel licitált, akkor közülük az választ először lapot, akinek kisebb a tőkége. Ha még így is holtverseny áll fenn, akkor minden érintett játékos húz egy-egy lapot a pakliból, és akinek a lapján nagyobb értékű érme szerepel, az választhat előbb kártyát. Ezután a felhúzott kártyákat a dobott lapok közé kell tenni.
- A megnyert terepkártyát mindenki képpel felfelé a saját mozdonya elé teszi. A később megvásárolt kártyákat mindig a már az asztalon lévő terepkártya utáni sorba kell lehelyezni (lásd 2. kép). Így a kártyák oszlopot alkotnak a mozdony előtt mutatva azt, hogy milyen sorrendben kell majd a vonatnak áthaladnia rajtuk. Például a 2. képen a kék játékosnak először a sivatagon kell vágányt építenie és csak **azután** a hegyen. Hasonlóan a piros játékos először a folyót hidalja át és csak **utána** a sivatagot.

### **Vágányépítés fázis** (lásd a szerkocsi kártya hátulján):

Ebben a fázisban a játékosok a mozdonyuk előtt fekvő területen keresztül próbálnak síneket lefektetni.

- A terepkártyákat a vonat menetiránya szerinti sorrendben – a kártyák megszerzésének sorrendjében – kell áthidalni.
- Az a játékos, aki megnyerte az előző földvásárlási aukciót felhúzza a pakli legfelső lapját és leteszi képpel felfelé az asztalra, majd eldönti, hogy akar-e építkezni.
- Annyi síndarabra van szükség a vágányfektetéshez, amennyit a tereptípus segédlet mutat (sivatag 6, szavanna 7 stb.).
- Az építkezéshez a következőket lehet felhasználni és kombinálni:
  - a) a pakliból felcsapott kártyákon lévő síndarabok száma
  - b) a saját mozdony előtt álló **összes** terepkártyán lévő síndarabok száma
  - c) 1, vagy több bónusz sín (lásd „A folyó”)
  - d) a hiányzó síndarabok megvásárolhatók egyenként 10 fontért, amit a játékos tőkéjéből kell levonni.
- Ha egy játékos nem tud, vagy nem akar építeni, akkor **passzolnia kell** és a **tőle balra ülő** játékos következik.
- Ez a játékos is felcsap egy kártyát a pakliból és leteszi az előző játékos által felhúzott mellé. Ő már annyi előnnyel rendelkezik, hogy **mindkét kártyáról** felhasználhatja a rajtuk lévő síndarabokat a vágányépítéshez. Ha ő is passzol, akkor az ő balján ülő játékos következik, aki szintén húz egy kártyát, és így tovább, egészen addig, amíg nem épít valaki sikeresen vágányt a terepkártyáján keresztül.

### **A vágányépítés fázis vége:**

- Ha valaki végül úgy dönt (ha egy játékos számára rendelkezésre áll a szükséges mennyiségű síndarab, **akkor sem kötelező** építkeznie), hogy síneket fektet, akkor az áthidalt terepkártya értékét (az érmén látható szám) hozzáadja a tőkéjéhez és feljegyzi a papírjára. Ezután megfordítja a terepkártyát és ráteszi a mozdonyát (lásd a zöld és a sárga mozdonyok a 2. képen).
- Az összes pakliból felcsapott lapot a dobott lapok közé kell tenni, attól függetlenül, hogy fel lett-e használva a vágányépítéshez. A felhasznált bónusz kártyákat (lásd „A folyó”) is el kell dobni. A mozdony előtt álló további terepkártyák a helyükön maradnak, attól függetlenül, hogy a rajtuk szereplő síndarabokat a játékos igénybe vette az építkezésnél, vagy sem (lásd a sárga mozdony a 2. képen. Az első terepkártyát már „leküzdötte” a játékos, de a szavanna a 2 síndarabbal a helyén maradt). Ezeket a későbbi vágányfektetéseknél bármikor újra fel lehet majd használni.
- **Ha az építkezés után a játékos mozdonya előtt nem marad több terepkártya** (lásd a zöld mozdony a 2. képen), akkor a vágányépítés fázis azonnal véget ér és következik egy újabb földvásárlás fázis (aukció).
- Ha még minden játékos mozdonya előtt áll terepkártya, akkor egy újabb körrel folytatódik a vágányépítés fázis. Az építkezését éppen befejező játékos húz egy kártyát a pakliból és eldönti, hogy akar-e építkezni stb. Ez egészen addig folytatódik, míg valamelyik játékos mozdonya elöl el nem fogynak a lapok, amikor is egy földvásárlás fázis (aukció) fog következni.

- Lehetséges, hogy egy játékos több terepkártyán keresztül is tud síneket fektetni ugyanabban a vágányépítési fázisban (mielőtt egy új földvásárlási fázis bekövetkezne). Azonban ehhez több kör szükségeltetik, mivel **egyszerre csak 1 terepkártyát lehet beépíteni** még akkor is, ha egyébként elég síndarab állna rendelkezésére a játékosnak ahhoz, hogy két, vagy akár több kártyát is áthidaljon.

#### **A folyó:**

- Amikor egy játékos építkezik, akkor az összes többi olyan játékos kap 1 bónusz kártyát, akinek a mozdonya **közvetlenül egy folyó előtt áll** (lásd a piros mozdony 2. kép). **Nem jár** bónusz kártya akkor, ha a folyó nem közvetlenül a mozdony előtt, hanem a mozdony előtt álló kártyaoszlopban valahol **lentebb** szerepel.
- A bónusz kártya elvehető a dobott lapok közül, vagy akár a húzó pakliból is. A kártyát képpel lefelé kell fordítani úgy, hogy a sín legyen felül. A lap a játékos előtt pihen egészen addig, amíg felhasználásra nem kerül. Minden egyes bónusz kártya 1 síndarabot ér, amiket a vágányépítésről szóló részben leírtak szerint lehet felhasználni. A bónusz kártyák akár egyesével is felhasználhatók, tehát nem kell az összeset egyszerre, egyetlen építkezésnél elkölteni.
- Egy játékosnál nem lehet egyszerre 5-nél több bónusz kártya.

#### **Megjegyzés:**

Bármikor, ha elfogy a húzó pakli, akkor a dobott lapokat meg kell keverni és új húzó paklit kell képezni belőlük

#### **A játék vége:**

- Amint valamelyik játékos vágányt épít a 8. terepkártyáján keresztül, a játék azonnal véget ér és ez a játékos a győztes.
- A megmaradt tőke nem számít értékeléskor.

Fordította: moonie (az angol szabály alapján)

<http://tarsas.bbnet.hu/>

tarsasjatekok@gmail.com