

CAN'T STOP!

Das Würfelspiel mit Suchtpotential

Autor: Sid Sackson
 Lizenz: franjos Spieleverlag, Deutschland
 Illustration: Walter Pepperle
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign
 Ravensburger® Spiele Nr. 26 431 5
 Für 2-4 Spieler ab 9 Jahren



Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 4 Würfel
- 3 weiße Spielfiguren („Läufer“)
- 44 Spielsteine (je 11 in 4 Farben)

Spielidee

Die Spieler versuchen möglichst schnell, drei der elf Zahlenspalten zu gewinnen. Dazu bilden sie aus den vier Würfeln zwei Würfelpaare, die ihnen vorgeben, in welchen Spalten sie die drei Spielfiguren zunächst platzieren und dann ziehen dürfen.

Jeder darf in seinem Zug so lange würfeln, wie er will, vorausgesetzt, er kann immer wenigstens eine der weißen Spielfiguren bewegen. Kann dies ein Spieler aber nach einem Wurf nicht, endet damit sein Zug und er verliert dadurch alles in diesem Zug Erreichte.

Pech! Hätte er doch nur rechtzeitig aufgehört ...!

Doch wie der Name „Can't Stop!“ schon sagt: keiner möchte hier aufhören. Jeder will es noch einmal versuchen ... und noch einmal ... und ...

Sieger ist, wer als Erster drei Zahlenspalten gewinnen konnte.

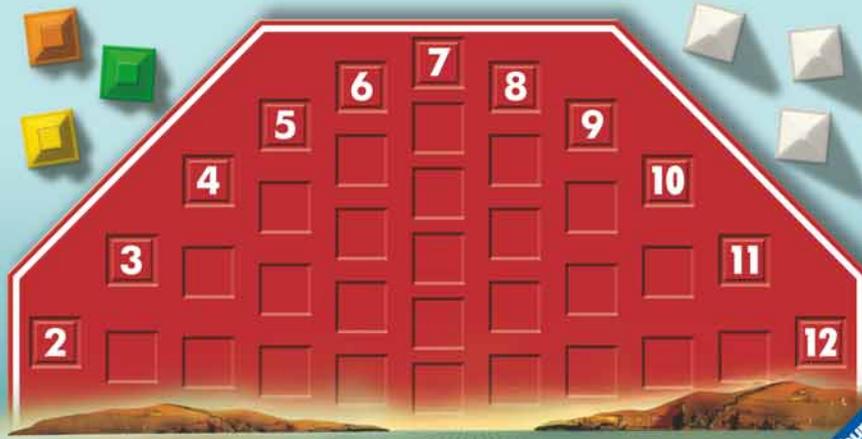
Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in der Tischmitte bereitgelegt.

Es zeigt 11 Zahlenspalten, nummeriert von 2 bis 12. Die Spalten bestehen aus verschieden vielen Feldern. Je weniger Felder eine Spalte hat, desto schwieriger ist es, diese Zahl zu würfeln – und umgekehrt. Das oberste, letzte Feld einer Spalte ist ihr Zielfeld. Dieses will jeder mit einem eigenen Spielstein besetzen, um so die Spalte zu gewinnen.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die 11 Spielsteine vor sich.

Der jüngste Spieler erhält die 4 Würfel und die 3 Spielfiguren („Läufer“).



Ravensburger

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt immer mit allen 4 Würfeln. Aus den gewürfelten Zahlen muss der Spieler nun zwei Paare bilden. Die Summen dieser beiden Würfelpaare geben an, in welcher bzw. welchen Zahlenspalten der Spieler anschließend jeweils einen Läufer einsetzt.

Beispiel 1:

Heike beginnt das Spiel; sie würfelt



Folgende drei Kombinationen sind möglich:



Heike setzt einen Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 5 und einen Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 9

oder



Heike setzt einen Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 6 und einen Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 8

oder



Heike setzt einen Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 7 und bewegt ihn anschließend um ein Feld weiter nach oben – also insgesamt 2 Felder.

Zur Verdeutlichung:

Bildet ein Spieler zwei Würfelpaare, mit denen er zwei Läufer einsetzen (bzw. bewegen) kann, muss er dies auch tun (Beispiel 1, Möglichkeit A oder B: Heike muss beide Läufer einsetzen).

Allerdings ist es einem Spieler jederzeit erlaubt, gezielt die zwei Würfelpaare so zu bilden, dass er nur einen Läufer einsetzen bzw. bewegen kann (Beispiel 1, Möglichkeit C).

Hat ein Spieler wenigstens einen Läufer platziert, darf er anschließend weiterspielen, d.h. er würfelt erneut mit allen 4 Würfeln und bildet wieder zwei Würfelpaare.

Anschließend platziert bzw. bewegt er wieder einen oder zwei Läufer.

Beispiel 2:

Nehmen wir an, dass sich Heike im Beispiel 1 für die zweite Möglichkeit (je 1 Läufer auf 6 + 8) entschieden hat.

Heike würfelt neu:



Sie hat nun zwei Möglichkeiten:



Heike setzt den dritten Läufer entweder auf das unterste Feld der Zahlenspalte 2 oder der Zahlenspalte 11 (● in Abb. 1). (Das andere Würfelpaar verfällt dann.)

oder



Heike setzt den dritten Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 7 und bewegt den Läufer in der Spalte 6 um ein Feld nach oben (● in Abb. 1).

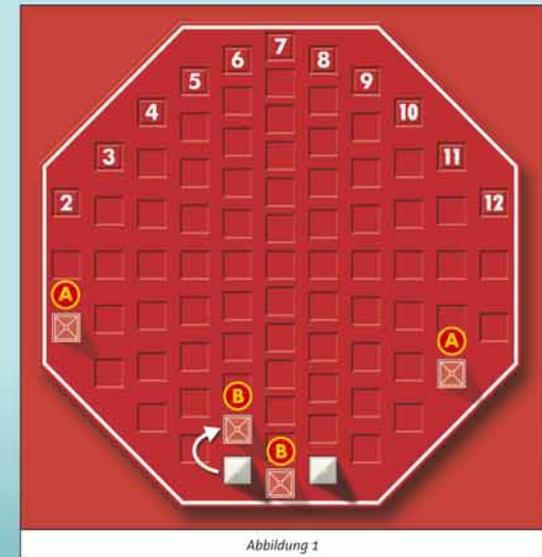


Abbildung 1

Und wieder darf der Spieler mit allen 4 Würfel weiterwürfeln usw. Dies geschieht so lange, bis der Spieler

- entweder *freiwillig* aufhört
- oder *zwangsweise* aufhört (da er keinen Läufer platzieren bzw. bewegen kann).

• **Hört ein Spieler freiwillig auf**, platziert er auf jedem Feld, das die Läufer auf dem Spielbrett erreicht haben, einen seiner Spielsteine.

Pro Spalte benutzt ein Spieler immer nur einen seiner Spielsteine. Platziert ein Spieler in einem späteren Zug erneut einen Läufer in einer Spalte, in der sich bereits ein Spielstein von ihm befindet, stellt er den Läufer auf das nächste Feld oberhalb des mit diesem Spielstein besetzten Feldes. Hört er dann wieder freiwillig auf, versetzt er diesen Spielstein entsprechend weiter nach oben.

Hinweis: Gegnerische Spielsteine auf dem Spielbrett stellen keinerlei Hindernisse beim Platzieren und Bewegen der Läufer bzw. Platzieren eigener Spielsteine dar (Ausnahme: siehe Variante 3); man setzt sie im Bedarfsfall einfach aufeinander (s. Abb. 2).

• **Muss ein Spieler zwangsweise aufhören**, da er mit seinem Würfelwurf keinen einzigen Läufer platzieren bzw. bewegen kann, verliert er alles in **diesem Zug** Erreichte, d.h. er nimmt einfach die Läufer *ohne jede weitere Auswirkung* vom Brett. Der Spieler platziert in diesem Fall also weder neue Spielsteine noch versetzt er solche, die sich von ihm bereits in den betroffenen Spalten befinden, in irgendeiner Weise.

Beispiel 3:
Hätte Heike im Beispiel unten (Abb. 2) statt *freiwillig aufzuhören* z.B.



gewürfelt, würde damit ihr Zug *zwangsweise* enden und sie müsste die drei Läufer ohne weitere Auswirkungen vom Spielbrett nehmen. Alle ihre Spielsteine verblieben an Ort und Stelle.

In beiden Fällen kommt anschließend der reihum nächste Spieler an die Reihe.

Er nimmt sich die drei Läufer und die vier Würfel und dreht das Spielbrett so zu sich hin, dass er die Zahlen gut lesen kann.

Man sollte also stets gut überlegen, ob man nicht doch besser freiwillig aufhört, bevor man möglicherweise alles in einem Zug Erreichte wieder verliert. Aber natürlich heißt das Spiel nicht umsonst „Can't stop!“, einer geht immer noch ... Oder vielleicht doch nicht!?

Beispiel:

Heike (= Orange) hat in ihren ersten zwei Zügen mittels der Würfelpaare 3, 7 und 9 die drei Läufer auf den drei mit einem X gekennzeichneten Feldern platziert. Anschließend hat sie noch einige Mal gewürfelt und die Läufer entsprechend bewegt (den „3er-Läufer“ um null Felder, den „7er-Läufer“ um drei und den „9er-Läufer“ um vier Felder). Nun hört sie *freiwillig* auf und versetzt ihre drei entsprechenden Spielsteine auf die Felder mit den Läufern. Dabei stört es nicht, wenn sich hier bereits gegnerische Spielsteine befinden (wie der gelbe Stein in der Zahlenspalte 9).

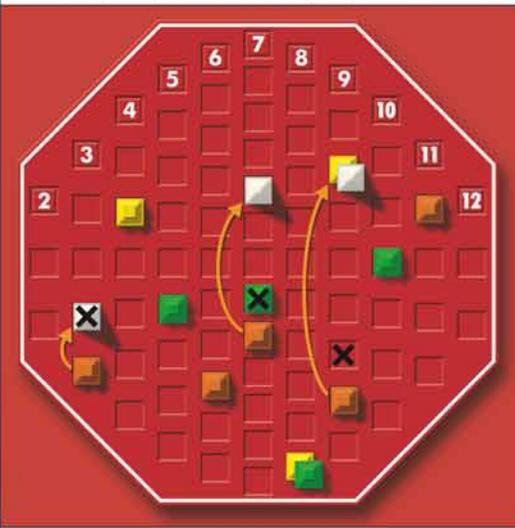


Abbildung 2

Spalte gewonnen!

Erreicht ein Spieler mit einem Läufer das Zahlenfeld einer Spalte, kann er wie gehabt weiterwürfeln oder freiwillig aufhören. Er sollte allerdings bedenken, dass er diesen Läufer nun selbst dann nicht mehr bewegen kann, wenn er ein entsprechendes Würfelpaar würfelt (womit natürlich die Gefahr steigt, zwangsweise aufhören zu müssen und die Spalte dann doch nicht zu gewinnen). Es ist also zumeist empfehlenswert, nun freiwillig aufzuhören. In diesem Fall setzt der Spieler seinen Spielstein direkt auf das Zahlenfeld; alle anderen Spielsteine, die sich in dieser Spalte befinden, werden ihren Besitzern zurückgegeben. Ab jetzt kann für den Rest des Spiels *kein Spieler* mehr einen Läufer in dieser Spalte platzieren (auch nicht der Spieler, der die Spalte gewonnen hat). Solange eine Spalte allerdings noch nicht gewonnen, das Zahlenfeld also noch nicht mit einem Stein besetzt ist, kann dort jeder sein Glück versuchen, vorausgesetzt natürlich, dass er ein entsprechendes Würfelpaar gewürfelt hat.

Spielende

Sobald ein Spieler sein **drittes Zahlenfeld** gewinnt, endet das Spiel sofort. **Dieser Spieler ist Sieger.**

Varianten

Variante 1

Es müssen **4 Zahlenfelder** (zu dritt) bzw. **5 Zahlenfelder** (zu zweit) gewonnen werden, um zu siegen.

Variante 2

Hier sind die Spieler aufgefordert, die Läufer **so bald wie möglich** ins Spiel zu bringen. Kann ein Spieler also zu Beginn seines Zuges Würfelpaare bilden, mit denen er *zwei* empfehlenswert, nun freiwillig aufzuhören zu müssen und die Spalte dann doch nicht zu gewinnen). Es ist also zumeist empfehlenswert, nun freiwillig aufzuhören. In diesem Fall setzt der Spieler seinen Spielstein direkt auf das Zahlenfeld; alle anderen Spielsteine, die sich in dieser Spalte befinden, werden ihren Besitzern zurückgegeben. Ab jetzt kann für den Rest des Spiels *kein Spieler* mehr einen Läufer in dieser Spalte platzieren (auch nicht der Spieler, der die Spalte gewonnen hat). Solange eine Spalte allerdings noch nicht gewonnen, das Zahlenfeld also noch nicht mit einem Stein besetzt ist, kann dort jeder sein Glück versuchen, vorausgesetzt natürlich, dass er ein entsprechendes Würfelpaar gewürfelt hat.

Beispiel:
Claudia würfelt



Die Zahlenspalte 6 ist bereits gewonnen. Claudia muss die Kombination



wählen, da sie mit



nur einen Läufer platzieren könnte. Anschließend würfelt Claudia neu:



Sie darf nun nicht die beiden Läufer auf 2 und 9 weiterziehen, sondern muss den dritten Läufer ins Spiel bringen; entweder in die Zahlenspalte 4



Variante 3

Kein Spieler darf seinen Zug *freiwillig* beenden, solange sich wenigstens ein Läufer auf einem mit einem **Spielstein besetzten** Feld befindet.



© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg
Dist. CH:
Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com