

CAN'T STOP

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

SPEELWIJZE

- 1 Bij het begin van je beurt gooi je met de 4 dobbelstenen. Bestudeer je worp zorgvuldig. Verdeel je worp in tweeën naar eigen keuze en tel de twee dobbelstenen van iedere helft bij elkaar. Het doel: de samenstelling van 2 getallen.
Voorbeeld: Veronderstel je gooit een 1-5-4-6. Met deze worp kun je de volgende getallen samenstellen: 6 en 10 (1+5) en (4+6); of 5 en 11 (1+4) en (5+6); of 9 en 7 (5+4) en (1+6).
- 2 De twee samengestelde getallen representeren de kolommen van het speelbord waarin je nu opzetters moet plaatsen.
Voorbeeld: Veronderstel dat je van de worp 1-5-4-6 de getallen 6 en 10 hebt samengesteld. Je moet nu een opzetter plaatsen in kolom 6 en één in kolom 10.
Voor de eerste plaatsing van een opzetter moet het onderste vakje van de betreffende kolom worden gebruikt.
- 3 In dit spel mag je per beurt meermalen gooien. Bij iedere volgende worp stel je steeds weer 2 getallen samen op de hierboven beschreven manier.
 - a) Veronderstel je gooit weer en maakt een getal dat je al hebt gekozen. Als dit gebeurt, mag je de opzetter in de kolom van dat nummer één vakje opschuiven.
 - b) Veronderstel je gooit en maakt een nieuw getal. Wanneer er nog een opzetter over is, moet deze in de kolom van dat nummer worden geplaatst.

Voorbeelden: Van je eerste worp heb je al een opzetter in de kolommen 6 en 10. Nu gooi je tijdens deze beurt een 2-4-3-5. Als je kiest voor de nummers 6 en 8, schuif je de opzetter in kolom 6 één vakje op en plaatst de derde opzetter in kolom 8. Besluit je in plaats daarvan de nummers 5 en 9 te maken, moet je de derde opzetter of in kolom 5 of in kolom 9 plaatsen. Kies je voor de nummers 7 en 7, plaats de derde opzetter 2 vakjes in kolom 7.

- 4 Je mag doorgaan met gooien zolang je laatste worp je de gelegenheid geeft een opzetter te plaatsen of op te schuiven. Als je dit wilt mag je stoppen met gooien en je beurt beëindigen. Om te stoppen verwissel je de opzetters voor de gekleurde blokjes.

Het plaatsen van een opzetter

Wanneer je voor een kolom kiest waarop je geen eigen gekleurd blokje hebt staan, plaats dan de opzetter op het onderste vakje van de kolom.

- b) Kies je voor een kolom waarop je wel een eigen gekleurd blokje hebt staan, plaats dan de opzetter op het vakje direct boven je gekleurde blokje.
- c) Je mag een opzetter wel op een vakje zetten waarop een gekleurd blokje van een medespeler staat.
- d) Wanneer je een opzetter kunt plaatsen, moet je dit doen.

Voorbeeld: Veronderstel je hebt reeds opzetters in de kolommen 3 en 6 en je gooit een 2-4-5-5. Wanneer je de opzetter in kolom 6 wilt opschuiven, moet je de derde opzetter in kolom 10 plaatsen. In het andere geval kun je de derde opzetter plaatsen in kolom 7 of in kolom 9.

Opgeblazen. Als het niet mogelijk is om met je worp een opzetter te plaatsen of op te schuiven, ben je "opgeblazen" en moet je je beurt beëindigen. Haal de opzetters weg zonder ze om te ruilen voor een blokje, maar laat de reeds op het speelbord aanwezige blokjes staan.

ONTHOUD : Meteen na het opzetten van de 3 opzetters, moet je bij iedere worp in staat zijn om minstens één opzetter op te schuiven. Lukt dit niet, dan eindigt je beurt en ben je "opgeblazen".

Het winnen van een kolom: Je wint een kolom op het moment dat je in staat bent om het genummerde vakje van deze kolom met een gekleurd blokje te bezetten. De gekleurde blokjes van de tegenstander in deze kolom worden meteen van het speelbord gehaald.

a) Een opzetter op het nummervakje van een kolom wil nog niet zeggen dat je deze kolom al hebt gewonnen.

Voorbeeld: Veronderstel je hebt de opzetters staan in de kolommen 3, 6 en 8 en je hebt de opzetter van kolom 6 op het nummer geplaatst. Je kunt deze kolom winnen door nu te stoppen en de opzetters te verruilen met je gekleurde blokjes. Besluit je echter nog een keer te gooien om misschien je opzetters in de kolommen 3 en 8 op te kunnen schuiven en gooi je een 2-4-5-5, dan heb je pech! Doordat je geen opzetters meer kunt plaatsen en de opzetter in kolom 6 reeds bovenaan staat, ben je "opgeblazen" en moet je de beurt stoppen en de opzetters weghalen zonder ze om te ruilen voor een gekleurd blokje. Met andere woorden, je hebt kolom 6 nog niet gewonnen.

b) Je mag nooit een opzetter plaatsen in een kolom welke reeds door iemand is gewonnen – zelfs al heb je deze kolom zelf.

Voorbeeld: Je gooit een 2-4-4-6 en de kolommen 6, 8 en 10 zijn reeds gewonnen. Je bent "opgeblazen," want het is niet mogelijk om een opzetter te plaatsen.

WINNAAR

Wie als eerste 3 kolommen heeft gewonnen is de winnaar van het spel.

EEN STRATEGIE-TIP

De kortste kolommen zijn niet het makkelijkst te winnen. Waarom? Omdat bij iedere worp de getallen 6, 7 en 8 het meest kunnen worden samengesteld. Verwerk dit feit bij het plaatsen van je opzetters en bij je besluit om verder te spelen of om te stoppen.