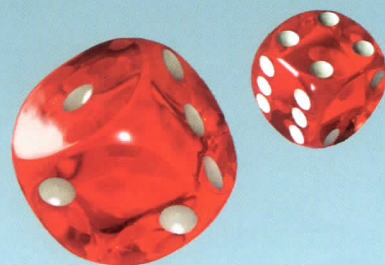


CAN'T STOP!

NL



Auteur: Sid Sackson
Lizentie: franjos Spieleverlag, Deutschland
Illustratie: Walter Pepperle
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Ravensburger® Spiele Nr. 26 434 6
Voor 2–4 spelers vanaf 9 jaar

Materiaal

- 1 spelbord
- 4 dobbelstenen
- 3 witte speelfiguren ("lopers")
- 44 speelstenen (11 in 4 kleuren)

Spelidee

De spelers proberen zo snel mogelijk, drie van de elf cijferkolommen te winnen. Ze doen dat door uit de vier dobbelstenen twee dobbelsteenparen te vormen, die aangeven in welke kolommen ze de drie witte lopers eerst plaatsen en

vervolgens verzetten. Een speler mag net zo lang gooien als hij wil, op voorwaarde dat hij tenminste één witte loper kan verzetten. Kan hij dat op een gegeven moment niet, dan eindigt zijn beurt en verliest hij alles wat hij in die beurt bereikt had.

Pech! Had hij maar op tijd moeten stoppen.....!

Maar, zoals de naam "Can't stop!" doet vermoeden: je kunt niet stoppen! Je wilt je geluk nog één keer beproeven...en nóg een keer...en dan...

Winnaar is de speler die als eerste 3 cijferkolommen wint.

Voorbereiding

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Op het spelbord zijn 11 cijferkolommen te zien, genummerd van 2 tot en met 12. Het aantal velden per kolom verschilt. Hoe minder velden een kolom heeft, des te moeilijker is het dit getal te gooien en omgekeerd. Het bovenste veld van een kolom is het doelveld. Wie dit veld met zijn speelsteen bereikt, heeft de kolom gewonnen

De spelers kiezen een kleur en plaatsen de 11 speelstenen voor zich op tafel.

De startspeler krijgt de 4 dobbelstenen en de drie witte lopers.



Spelverloop

De startspeler begint en daarna is de speler links van hem aan de beurt en zo verder.

Wie aan de beurt is, gooit de 4 dobbelstenen. Vervolgens vormt de speler uit het resultaat van de worp twee paar dobbelstenen. De som van een paar bepaalt de kolom waar hij een looper inzet.

Voorbeeld 1:

Speler A begint: hij gooit



De volgende drie combinaties zijn mogelijk



A plaatst een looper op het onderste veld van de kolommen 5 en 9



A plaatst een looper op het onderste veld van de kolommen 6 en 8



A plaatst een looper op het onderste veld van de kolom 7 en verplaatst de looper vervolgens één naar boven – dus op het tweede veld van kolom 7.

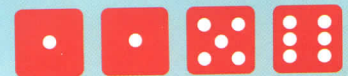
Ter verduidelijking: als een speler twee paren vormt, waarmee hij twee lopers inzetten kan, moet hij dat ook doen (voorbeeld 1, mogelijkheden A en B: A moet beide lopers zetten). Het is echter te allen tijde toegestaan, bewust de paren zodanig te vormen dat slechts één looper ingezet resp. verzet kan worden (voorbeeld 1, mogelijkheid C).

Wanneer de speler tenminste één looper verzet heeft, mag hij doorspelen, d.w.z. hij gooit opnieuw met de vier dobbelstenen en vormt opnieuw twee paar stenen om vervolgens één of twee lopers te verzetten.

Voorbeeld 2:

We nemen aan dat speler A uit het vorige voorbeeld de tweede mogelijkheid (een looper op 6 en op 8) gekozen heeft.

A gooit nu



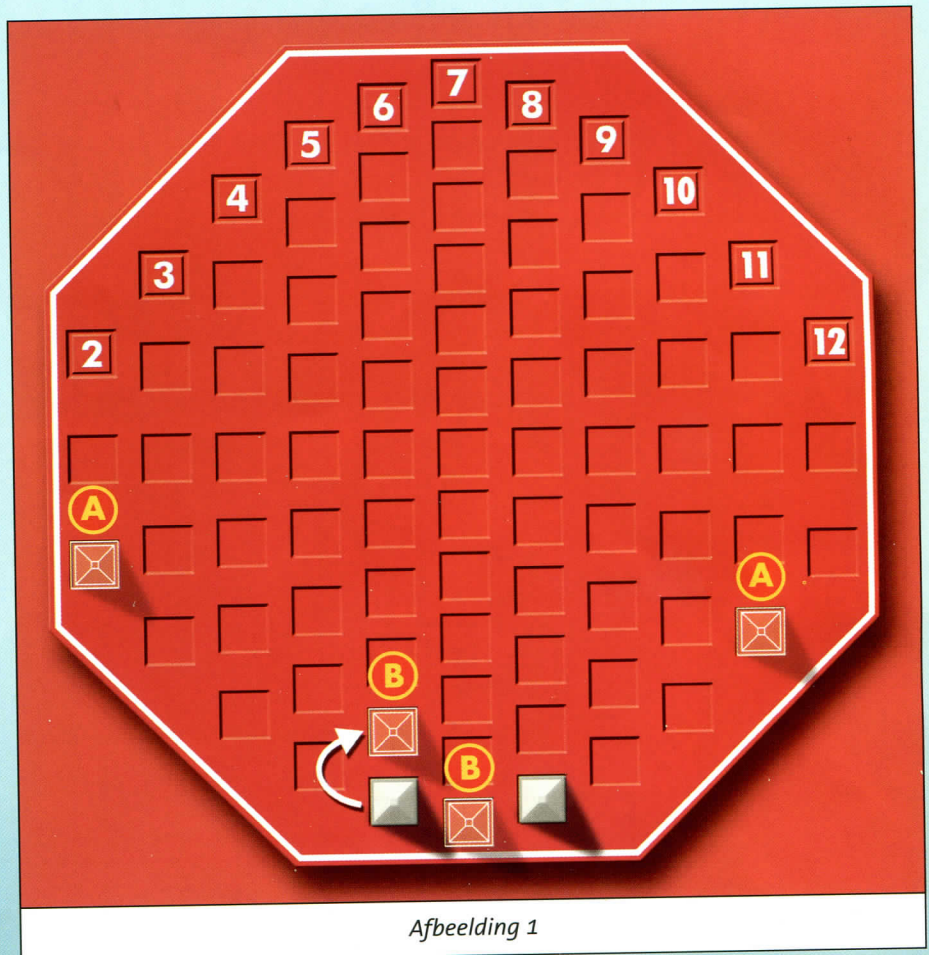
Hij heeft nu twee mogelijkheden:



A kan de derde looper in kolom 2 of kolom 11 plaatsen



A plaatst de derde looper in kolom 7 of hij verzet de looper van kolom 6 één veld naar boven.



Afbeelding 1

En weer mag de speler met vier dobbelstenen gooien enzovoort. Dit gaat net zolang door tot de speler

- vrijwillig stopt
- of gedwongen stopt (omdat hij als gevolg van het resultaat van de worp geen loper plaatsen of verzetten kan).

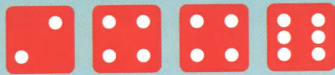
► **Als de speler vrijwillig stopt**, plaatst hij op de velden die hij met een loper bereikt heeft een eigen speelsteen. Per kolom nooit meer dan één eigen speelsteen. De lopers gaan naar de volgende speler. Plaatst de speler in een volgende beurt een loper in een kolom waarin al een eigen speelsteen staat, doet hij dat in het veld dat volgt op het veld waarop zijn speelsteen staat. Nadat hij weer vrijwillig stopt, verzet hij de eigen speelsteen naar het veld waar de loper staat.

Aanwijzing: speelstenen van andere spelers vormen nooit een hindernis bij het plaatsen of verzetten van een loper of eigen speelsteen (*uitzondering: zie variant 3*); zonodig worden ze op elkaar geplaatst.

► **Als de speler gedwongen stopt**, omdat hij met zijn laatste worp geen enkele loper plaatsen of verzetten kan, verliest hij alles wat hij in deze beurt bereikt heeft. Hij neemt in dat geval de lopers *zonder verdere gevolgen* van het spelbord. De speler plaatst dus op geen enkele wijze nieuwe speelstenen noch verzet hij stenen die al in de kolommen staan.

Voorbeeld 3:

Speler A in het voorbeeld hieronder heeft in plaats van vrijwillig te stoppen



gegoooid en moet derhalve zijn beurt beëindigen. Hij neemt de drie lopers zonder verdere gevolgen van het spelbord. De eigen speelstenen blijven staan.

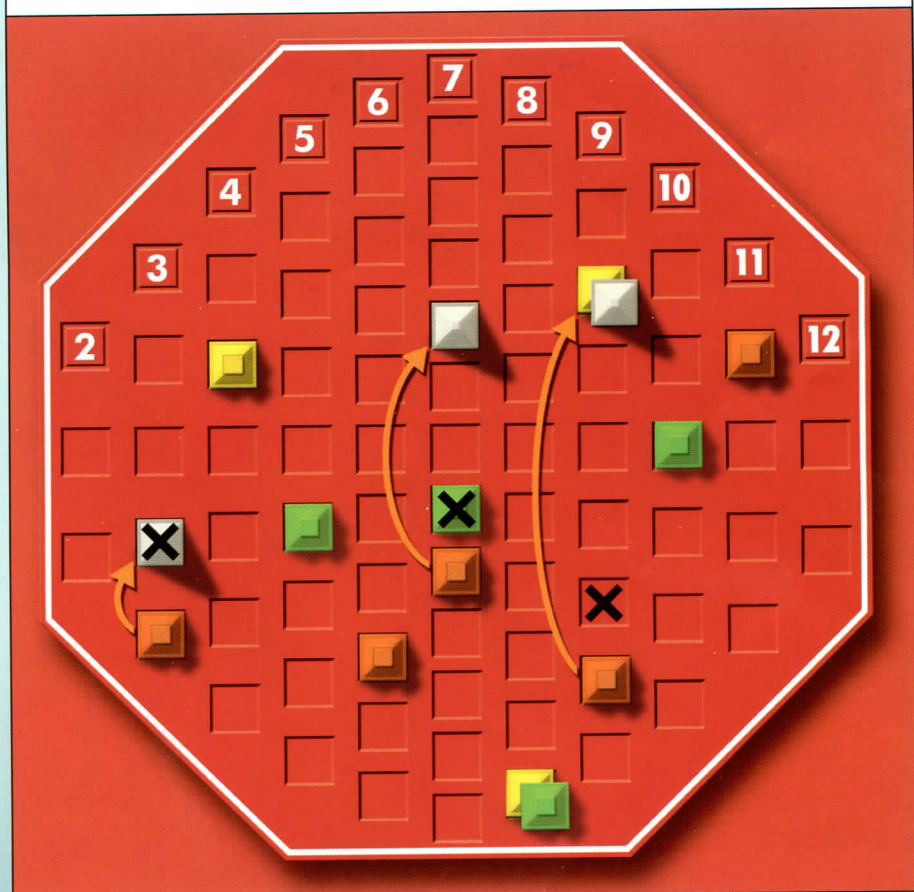
In beide gevallen is daarna de volgende speler aan de beurt. Hij neemt de

drie lopers en de vier dobbelstenen en draait het spelbord zo dat hij de cijfers goed kan lezen.

De speler moet dus steeds goed afwegen of hij niet beter vrijwillig stopt, voordat hij alles wat hij in deze beurt bereikt heeft weer verliest. Maar dit spel heet niet voor niets "Can't stop!", je wilt altijd nog één poging ... Of misschien toch niet!?

Voorbeeld:

Speler Oranje heeft in het begin van zijn beurt de drie lopers op de met een X gemerkte velden kunnen plaatsen. Vervolgens heeft hij nog een aantal keren gegooid en de lopers dienovereenkomstig verplaatst ("loper 3" nul velden, "loper 7" drie velden en "loper 9" vier velden). Vervolgens beëindigt hij vrijwillig zijn beurt en verzet zijn drie speelstenen naar de velden waar de lopers staan. Speelstenen van andere spelers hinderen daarbij niet (zoals de gele speelsteen in kolom 9).



Afbeelding 2

Kolom gewonnen!

Als een speler met een loper het cijferveld van een kolom bereikt, kan hij vervolgens verder spelen of vrijwillig stoppen. Hij moet daarbij bedenken dat, zelfs als hij het juiste getal gooit, hij deze loper niet meer kan verzetten (wat zou betekenen dat hij gedwongen moet stoppen en daarmee de gewonnen kolom verliest). In dit geval is het dus zeer aan te bevelen vrijwillig te stoppen. In dit geval plaatst de speler een eigen speelsteen op het cijferveld; alle andere stenen in deze kolom worden aan de eigenaars teruggegeven. Vanaf nu kan gedurende dit spel niemand meer een loper in deze kolom plaatsen (ook de speler die de kolom gewonnen heeft, kan dat niet).

Dus, zolang een kolom nog niet gewonnen, het cijferveld nog niet met een speelsteen bezet is, kan iedere speler hier zijn geluk beproeven, met dien verstande, natuurlijk dat hij de juiste ogencombinatie gooit.

Einde van het spel

Zodra een speler zijn **derde cijferveld** met een eigen speelsteen bezet, eindigt het spel onmiddellijk. **Deze speler is de winnaar.**

Varianten

Variant 1

Er moeten **4 cijfervelden** (bij drie spelers) resp. **5 cijfervelden** (bij twee spelers) gewonnen worden.

Variant 2

Bij deze variant moeten de spelers de lopers **zo snel mogelijk** in het spel brengen. Als een speler in het begin van zijn beurt combinaties kan maken die *twee lopers* in het spel kunnen brengen, dan moet hij dat ook doen. Vervolgens *moet* hij de derde loper bij de eerste gelegenheid ook in het spel brengen.

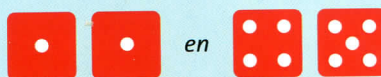
Voorbeeld:

Speler A gooit



Kolom 6 is inmiddels gewonnen.

A moet de combinatie



kiezen omdat hij met

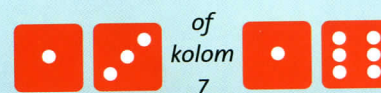


slechts één loper in het spel brengt.

Vervolgens gooit A opnieuw:



Hij mag nu de lopers op 2 en 9 niet verzetten maar moet de derde loper in het spel brengen; dus in de kolom 4



Variant 3

De speler mag zijn beurt niet vrijwillig beëindigen, zolang zich tenminste één loper op een met een **speelsteen bezet veld** bevindt.

