

Can't stop
Met touw en dobbelsteen !
Franjos, 2005
SACKSON Sid
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

Inleiding

In 1977 bracht de spelauteur Sid Sackson het spel 'Can't stop' uit in de USA. In het jaar 1981 bracht de spelverdelers Parker dit spel uit in Duitsland.

Het spel kende wereldwijd een enorm succes en het kan ook worden beschouwd als een zeer verslavend spel.

Franjos brengt dit prachtige spel nu opnieuw uit. Het spel is helemaal niet bewerkt moeten worden omdat de basisregels van het spel gewoon oerdegelijk zijn. Alleen aan de inkleding en het thema hebben we als uitgever wat gesleuteld. In de oorspronkelijke uitgave moest er worden gespeeld op abstracte rijen van velden.

Nu hebben we het thema ingekleed als een beklimming van verschillende bergroutes van een hoge berg, vandaar de ondertitel 'met touw en dobbelsteen'.

Het speelbord wordt verfraaid met een afbeelding van één van de beroemdste toppen uit de Wallische Alpen, de Matterhorn. Uiteraard kan de hoogte van deze berg (4.478 meter) niet tippen aan de Himalaya.

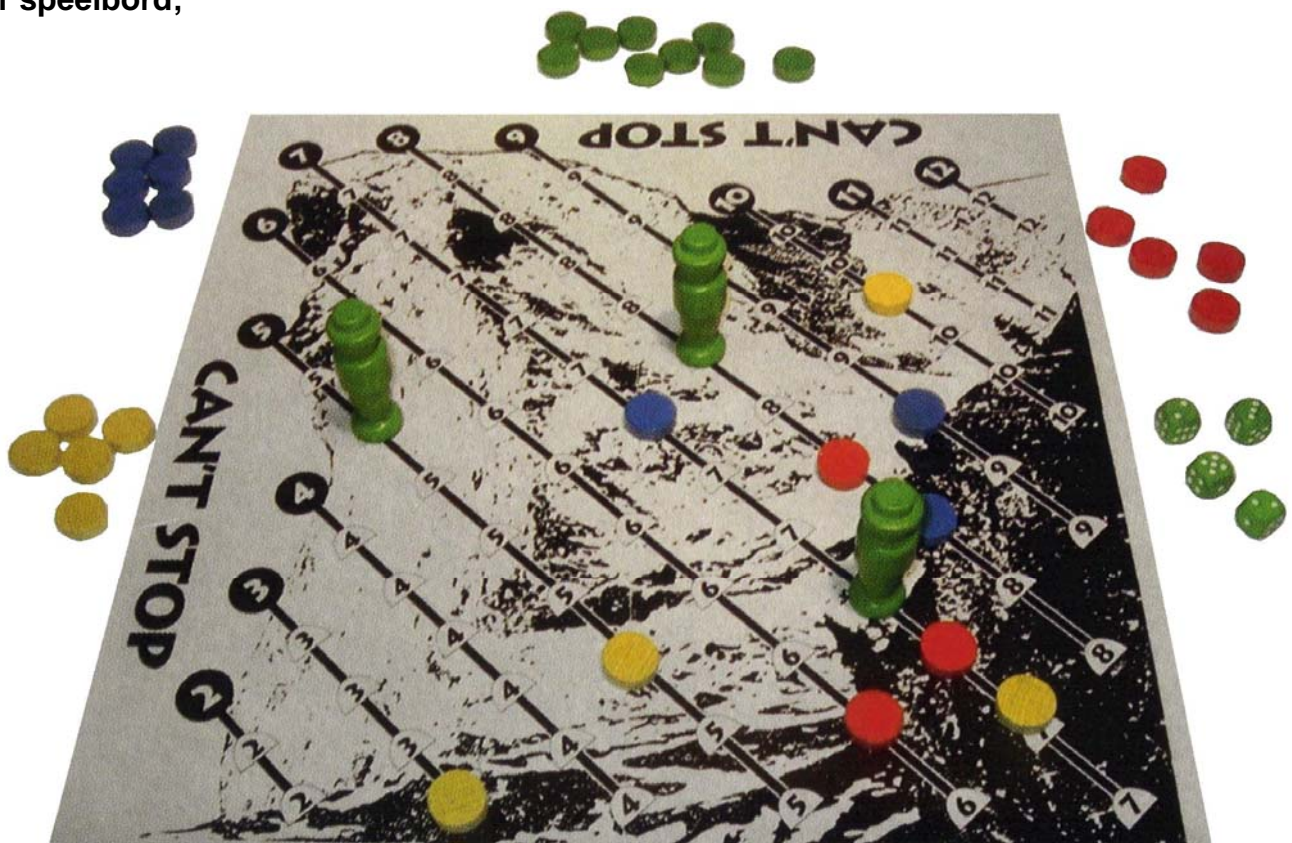
Doel van het spel

De spelers moeten in dit spel constant beslissen, verder dobbelen of stoppen. Dankzij het verstandig combineren, een dosis tactiek en natuurlijk ook een dosis geluk bij het dobbelen moeten de spelers proberen om als eerste 3 bergtoppen van drie bergroutes te bezetten.

De elf verschillende bergroutes dragen de getallen 2 tot 12 en zijn verschillend in lengte. Dat moet ook, omdat je met twee dobbelstenen statistisch meer een 7 dobbelt dan bijvoorbeeld een 3. Hoe groter de kans dat een bepaalde som wordt gedobbeld, hoe langer de bergroute.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord;

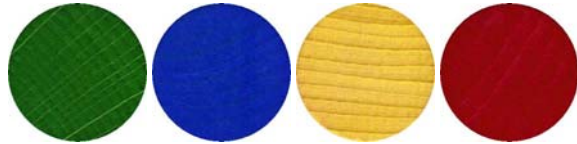


⇒ 3 alpinisten;

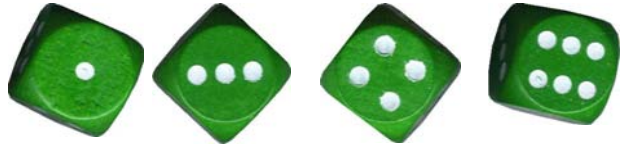


⇒ 36 gekleurde pionnen

(telkens 9 in de kleuren groen, blauw, geel en rood).



⇒ 4 dobbelstenen;



Spelvoorbereiding

Elke medespeler ontvangt de 9 pionnen van één kleur.

Daarna gooit iedere speler met één dobbelsteen. De speler die het hoogste aantal ogen heeft gegooid, wordt de startspeler.

Spelverloop

Het bepalen van de bergroute

De speler die aan de beurt is, dobbelt tegelijk met de vier dobbelstenen. Het gegooid aantal ogen (de dobbelstenen) moet worden opgedeeld in twee paren. Op deze manier wordt bepaald op welke bergroute (2 - 12) er kan worden gezet.

Voorbeeld

Een speler dobbelt de getallen 1, 3, 5 en 6.

De volgende paren kunnen worden gevormd:

$$1 + 3 = 4 \text{ en } 5 + 6 = 11 \text{ of}$$

$$1 + 5 = 6 \text{ en } 3 + 6 = 9 \text{ of}$$

$$1 + 6 = 7 \text{ en } 3 + 5 = 8$$

Een speler dobbelt de getallen 2, 3, 3 en 4.

De volgende paren kunnen worden gevormd:

$$2 + 3 = 5 \text{ en } 3 + 4 = 7 \text{ of}$$

$$2 + 4 = 6 \text{ en } 3 + 3 = 6$$

Er zijn dus meestal twee of drie verschillende mogelijkheden om paren samen te stellen om bergroutes te kunnen bezetten.

Wat de speler ook kiest, hij moet wel rekening houden met het feit dat hij tijdens zijn speelbeurt **maximaal drie bergroutes** kan bezetten met een speciale pion, de groene alpinist.

Het plaatsen en het bewegen van de alpinist

De startspeler dobbelt. Hij vormt twee paren en zet telkens op het onderste veld (tentsymbool) van de gekozen bergroutes één van de drie groene alpinisten. Als de twee paren toevallig dezelfde route bepalen dan wordt maar één alpinist op de tweede kampplaats van de desbetreffende bergroute geplaatst.

En het spel kan worden verder gezet.

Zolang een speler met het dobbelen van getallen in zijn gekozen bergroutes blijft, is er niets aan de hand en mag hij de groene alpinist telkens een vakje naar boven verplaatsen en mag hij ook blijven dobbelen.

Als een speler geluk heeft en hij met een worp een bezette bergroute tweemaal kan bezetten, wordt de alpinist ook twee vakjes verder naar boven gezet.

Voorbeeld

Een speler dobbelt de getallen 3 - 3 - 5 - 6 en hij beslist om de paren $3 + 5 = 8$ en $3 + 6 = 9$ te nemen. Hij plaatst nu op de onderste kampplaats van de bergroutes 8 en 9 telkens één groene alpinist en hij dobbelt opnieuw.

De tweede worp levert hem de volgende getallen op: 1 - 4 - 5 - 6. Hij beslist om de paren $1 + 6 = 7$ en $4 + 5 = 9$ te nemen. De alpinist die al op bergroute 9 stond kan één niveau hoger klimmen. Op de bergroute 7 staat nog geen alpinist. Daarom wordt de derde alpinist op de onderste kampplaats (tent) van deze bergroute gezet.

De speler had natuurlijk ook kunnen kiezen voor de paren $1 + 5 = 6$ en $4 + 6 = 10$. Dan moest hij wel één paar laten vervallen en moest hij kiezen op welke bergroute (6 of 10) de derde alpinist zou worden gezet.

Als de speler in zijn tweede worp de getallen 3 - 4 - 5 - 6 gedobbeld, dan had hij kunnen kiezen voor de paren $3 + 6 = 9$ en $4 + 5 = 9$. In dat geval had hij de alpinist op bergroute 9 in één keer twee vakjes kunnen stijgen.

Belangrijk

Als de gekozen paartjes de inzet vereisen van één of twee alpinisten, dan moet dit ook gebeuren.

Zodra de derde alpinist wordt ingezet, begint het eigenlijke spel.

Het neerstorten van de alpinisten

Louter theoretisch gezien, kan men zo vaak na elkaar dobbelen als men wil en telkens een alpinist een vakje hoger op een bergroute laten klimmen tot de drie alpinisten de top van hun bergroute hebben bereikt.

Maar ... zodra een worp wordt gedobbeld waarmee geen paartje kan worden gevormd om één van de drie alpinisten te bewegen, eindigt de speelbeurt en de drie alpinisten vallen van de berg.

Voorbeeld

Als de drie alpinisten op de bergroutes 5, 7 en 10 staan en de speler dobbelt 1 - 3 - 3 - 5 dan storten de drie alpinisten van de berg omdat geen van de mogelijke paartjes een alpinist in beweging kunnen zetten.

Voor de speler betekent dit dat hij de volgende keer helemaal opnieuw moet beginnen. Omdat het normaal is dat een bergroute niet in één keer kan worden bedwongen is het raadzaam om regelmatig 'tussenkampen' op de bergwand aan te leggen.

Het aanleggen van tussenkampen

Als de speler van mening is dat het risico te groot wordt om opnieuw te dobbelen, dan mag hij ook stoppen. Op elke positie waarop een groene alpinist staat, mag hij een pion van zijn kleur plaatsen. Dat zijn de tussenkampen.

In de volgende ronde kan de groene alpinist op de bergroute starten vanaf het vakje boven zijn tussenkamp (pion). De speler heeft dus al een gedeelte van de bergroute veroverd. Het tussenkamp blijft ook behouden als in het verdere verloop van de speelbeurt de alpinisten weer neerstorten.

Na het markeren van de tussenkampen geeft de speler de drie alpinisten en de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman (er wordt dus steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee).

Iedere speler mag elk van de elf bergroutes beklimmen zolang een bergroute nog niet volledig is veroverd (de top bereikt). Als een alpinist een tussenkamp van een andere speler bereikt dan wordt de alpinist er eenvoudig bovenop gesteld. Voor de alpinist geldt een tussenkamp van een andere speler zoals een leeg veld. Elke speler kan dus op elke vrije (nog niet afgesloten) bergroute met één pion (markeringssteen) staan.

Het kan dus ook gebeuren dat er meerdere tussenkampen van verschillende spelers op dezelfde bergroute liggen en zelfs tussenkampen kunnen op dezelfde plaats liggen (de pionnen worden dan eenvoudig op elkaar gestapeld).

Het afsluiten van een bergroute

Als een alpinist het einde van een bergroute bereikt, het ronde getalveld op de bergkam, dan betekent dit dat deze bergroute volledig is beklommen en veroverd. De betreffende speler mag nog verder dobbelen maar hij mag deze bergroute niet meer betreden. Het risico om te vallen verhoogt dus uiteraard. Als de speler zijn beurt vrijwillig beëindigt dan markeert hij de top van de kam met zijn markeringssteen.

De speler die in de loop van het spel een alpinist kan plaatsen op het laatste veld van een bergroute (het veld met het getal) heeft dus twee mogelijkheden:

⇒ **stoppen**

De speler bedekt met zijn pion het nummer van de bergroute en de volgende speler is aan de beurt.

⇒ **risico**

De speler speelt verder en probeert met de twee andere alpinisten verder te spelen. Als hij pech heeft, verliest hij alles van deze ronde, dus ook de veroverde bergroute.

Op de afgesloten route kan geen alpinist meer komen.

Alle tussenkampen die op deze bergroute werden aangelegd, worden onmiddellijk verwijderd en de pionnen worden aan de desbetreffende speler teruggegeven.

Aan het einde van het spel kan het dus gebeuren dat de alpinisten neerstorten (zodat de beurt van de speler eindigt) nog voor ze alle drie zijn ingezet. Stel dat de bergroutes 7, 8 en 9 al zijn veroverd en de speler dobbelt 3 - 4 - 4 - 5 dan kan geen enkele alpinist worden ingezet.

Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om de getallen van 3 bergroutes met zijn pion af te dekken, wint het spel.

Varianten

Sid Sackson heeft nog een aantal varianten toegevoegd die de nieuwe en oude fans van het spel 'Can't stop' kunnen gebruiken.

Spelpartijtjes met twee of drie spelers verlopen nog spannender (duren in elk geval wat langer) als de zege maar kan worden behaald door het veroveren van **vier of vijf** in plaats van drie bergtoppen.

Naar keuze kunnen ook de beide volgende varianten worden benut. Als een alpinist een veld bereikt waarop een tussenkamp van een tegenstander ligt dan ... :

- a. ... overspringt de alpinist dit veld en wordt, in tegenstelling tot de basisregels, op het volgende vrije veld geplaatst. Deze variant versnelt het spel, zeker als er met vier wordt gespeeld.
- b. ... moet de speler die aan de beurt is verder dobbelen, of hij dit nu graag wil of niet. Hij moet dit doen tot de alpinist het vreemde tussenkamp heeft verlaten of tot de alpinisten zijn neergestort. Zoals in de variant A komen er dus geen stapels van markeringsstenen. Uiteraard is deze spelvariant, zeker in een spel met vier spelers, zeer risicovol.

Opmerkingen bij het spel

Waarschijnlijk heeft men zich al afgevraagd waarom de lengte van de elf bergroutes zo verschillend is. Op route 2 en 12 heeft de alpinist maar twee klimpartijen nodig om de top te bereiken terwijl op route 7 hij twaalf klimpartijen nodig heeft.

Tijdens het spelen, zal men wel merken waarom kolom 7 zo lang is en op welke manier er paren kunnen worden gevormd. Can't stop houdt immers rekening met de waarschijnlijkheid waarmee paren kunnen worden gevormd. Zo bestaat er statistisch 64,4% kans om een paar te kunnen samenstellen waarmee een 7 kan worden gevormd en maar 13,2% kans om een paar te kunnen samenstellen waarmee een 2 of een 12 kan worden gevormd.

26 juli 2006