

CAN'T STOP

Wer wagt, gewinnt ... oder verliert.



Can't stop
Wie waagt, wint ... of verliest.
Clipper, 1981
SACKSON Sid
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

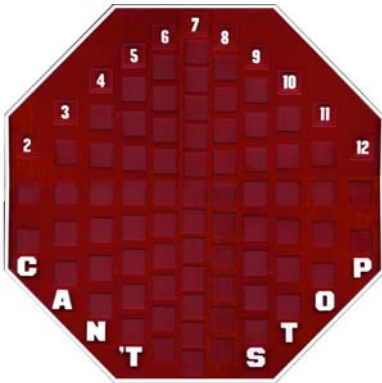
Doel van het spel

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 kolommen te bezetten.

Deze kolommen 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 gedubbeld, hoe hoger die kolom.

Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord;



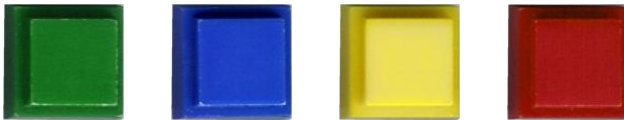
⇒ 3 witte lopers;



⇒ 4 dobbelstenen;



⇒ 44 gekleurde pionnen (telkens 11 in de kleuren groen, blauw, geel en rood).



Spelvoorbereiding

Elke medespeler ontvangt de 11 pionnen van één kleur.

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

Spelverloop

In welke kolom kan men zetten?

De speler die aan de beurt is, dobbelt met de vier dobbelstenen. Het gegooide aantal ogen moet worden opgedeeld in twee paren. Op deze manier wordt bepaald in welke kolom er kan worden gezet.

Voorbeeld

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

De volgende paren kunnen worden gevormd:

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

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

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

Er zijn dus steeds verschillende mogelijkheden om paren samen te stellen en kolommen te bezetten.

Wat de speler ook kiest, hij moet wel rekening houden met het feit dat hij tijdens zijn beurt **maximaal drie kolommen** kan bezetten met een speciale pion, de witte loper.

Het spel begint

De startspeler dobbelt. Hij vormt twee paren en zet op het onderste veld van de gekozen kolommen een witte looper.

Voorbeeld

De speler dobbelt de getallen 1, 3, 5 en 6. Hij besluit te kiezen voor de paren $3 + 5 = 8$ en $1 + 6 = 7$. Hij plaats een witte looper onderaan kolom 7 en een witte looper onderaan kolom 8.

De speler dobbelt verder en hij dobbelt nu de getallen 1, 2, 2 en 4. Met deze getallen is het onmogelijk om een 7 of een 8 te vormen. Op dit moment speelt dat nog geen rol omdat de derde looper nog in het spel kan worden gebracht. De derde looper komt terecht in de kolommen 3, 4, 5 of 6.

En het spel kan worden verder gezet.

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

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

Zeker is zeker !

Als de speler van mening is dat het risico te groot wordt dan mag hij ook stoppen. Overal waar een witte looper staat, mag hij een pion van zijn kleur plaatsen. In de volgende ronde kan de witte looper in die kolom starten vanaf het vakje boven zijn pion. De speler heeft dus al een gedeelte van die kolom veroverd.

De speler geeft de lopers en de dobbelstenen aan zijn linkerbuurman (er wordt dus steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee).

Te hoog gegokt !

Zodra de drie lopers zijn geplaatst, moet de speler oppassen.

Als de volgende dobbelsteenworp geen paren oplevert die overeenstemmen met de kolommen waar de drie lopers van de speler staan, heeft hij serieus pech. Alle pionnen die in de kolommen van de lopers staan, verdwijnen van het speelbord en de speler moet de volgende keer weer helemaal opnieuw beginnen.

Het spelen in kolommen

Elke speler kan in elke kolom spelen zolang de kolom niet is afgedekt (een afgedekte kolom is een veroverde kolom).

Als een speler met zijn looper of met zijn pion op een bezet veld komt dan wordt de looper of de pion gewoon bovenop de andere pion gezet.

Elke speler kan dus in elke vrije kolom met één pion staan.

Hoe kan men een kolom veroveren ?

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

⇒ **stoppen**

De speler bedekt met zijn pion het kolomnummer, markeert de andere lopers en de volgende speler is aan de beurt.

⇒ **risico**

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

Een veroverde kolom

Zodra een speler een kolom definitief heeft veroverd, worden alle fiches uit deze kolom verwijderd. In deze kolom kan er niet meer worden gezet.

Hoera, ik ben de winnaar !

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

Nog enkele belangrijke spelregels

Bij het begin van een ronde **moeten**, indien mogelijk en dit afhankelijk van het aantal gedobbelde ogen, **twee lopers** worden geplaatst. De **derde looper** moet, zo snel het kan, volgen.

Zolang een speler met de dobbelstenen paren kan vormen van kolommen waar zijn looper staat of zolang nog een looper in het spel kan worden gebracht, loopt hij geen risico en heeft hij niet te hoog gegokt. De fiches mogen pas worden geplaatst nadat de speler is gestopt omdat hij het risico te groot vond. In elke kolom kan maximaal één pion van een speler liggen.

Tijdens het spelen, zal u wel merken waarom kolom 7 zo lang is en op welke manier er paren kunnen worden gevormd.

En altijd zal er het dilemma blijven: speel ik verder, beproef ik het geluk of stop ik toch maar. De medespelers zullen u helpen en aanmoedigen met goede raad.