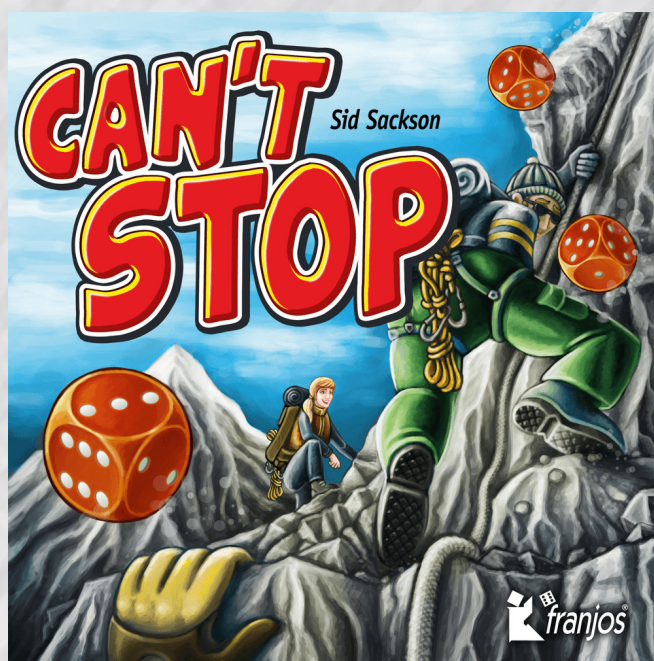




# Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet  
mit dem Siegel



## Can't Stop

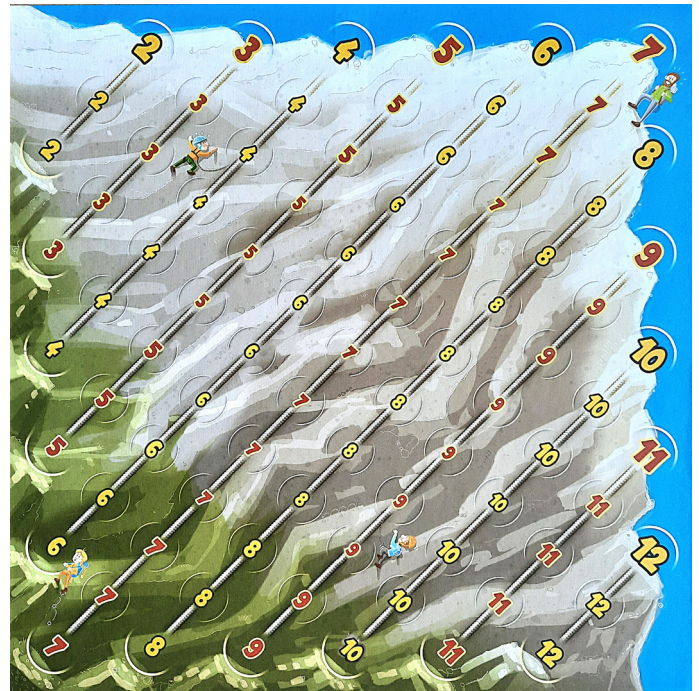
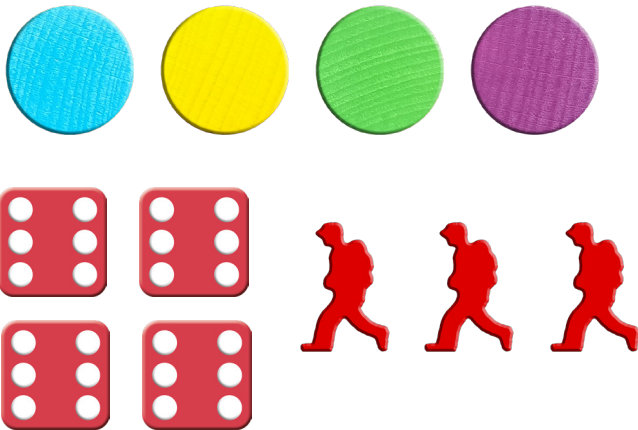
von Sid Sackson, Grafiken: atelier198,  
erschienen im franjos Spieleverlag

Das Spielecafé erklärt-Video findest du auf  
[www.jungundaltspielt.de](http://www.jungundaltspielt.de)

Das Würfelspiel Can't Stop ist ein Wettrennen.  
 Wer zuerst drei Gipfel erreicht, gewinnt.  
 Dabei kommt es an, auf sein Glück zu vertrauen und rechtzeitig aufzuhören.

## Spielvorbereitung

Der Tischplan wird in die Tischmitte gelegt.  
 Alle wählen ihre Farbe und nehmen die entsprechenden Markierungssteine.  
 Das sind die Basislager.



Die drei Bergsteiger und die vier Würfel werden bereit gelegt.  
 Zufällig wird bestimmt, wer das Spiel beginnt.

## Spielablauf

Reihum wird gespielt.  
 Wenn du am Zug bist, wirfst du alle vier Würfel.  
 Die vier Würfel kannst du beliebig zu zwei Paaren zusammenstellen.  
 Die Summe der Würfelpaare bestimmt die möglichen Wege.  
 Die Wege sind nummeriert von 2 bis 12.

### Beispiel

Mit dem Wurf **2, 3, 5, 6** sind folgende Paare möglich:

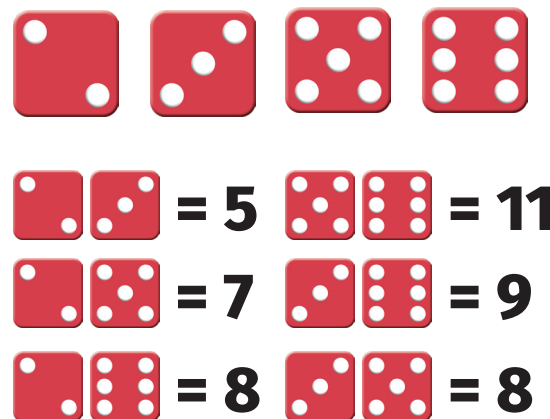
2 plus 3 ist **5** und 5 plus 6 ist **11**

oder

2 plus 5 ist **7** und 3 plus 6 ist **9**

oder

2 plus 6 ist **8** und 3 plus 5 ist **8**



**Wichtig bei der Wahl:**

**Auf mindestens einem Weg musst du ziehen oder einsetzen können!**

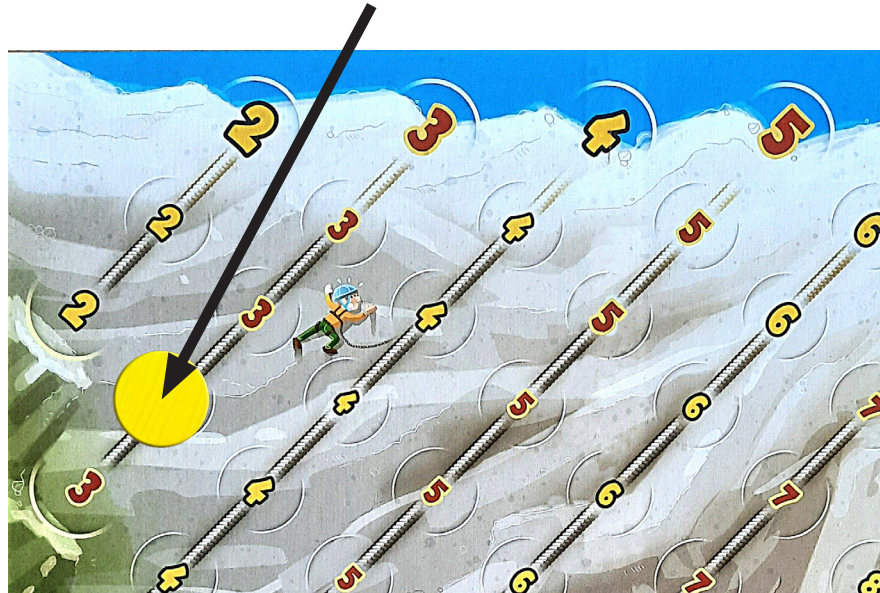
Du hast zwei Wege gewählt.

Das kann auch zweimal derselbe Weg sein.

Die Wege bestimmen,

wo du einen Bergsteiger ein Feld vorwärts ziehen oder einsetzen musst.

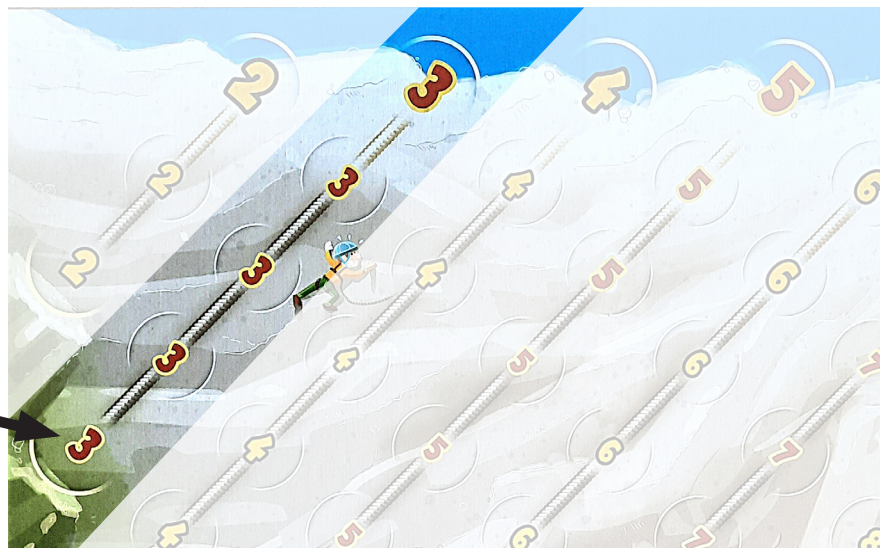
Dabei startet der Bergsteiger immer bei deinem Basislager.



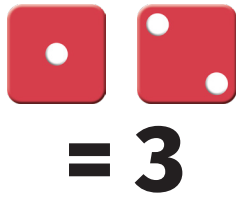
Hast du kein eigenes Basislager und keinen Bergsteiger auf dem Weg, setze den Bergsteiger auf das erste Feld.



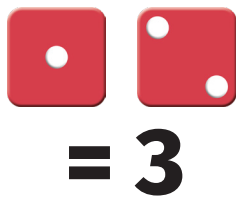
= 3



Hast du eines deiner Basislager auf dem Weg, aber noch keinen Bergsteiger, setze den Bergsteiger ein Feld vor das Basislager.



Steht bereits ein Bergsteiger auf dem Weg, bewege ihn ein Feld vorwärts. Du darfst den Bergsteiger auch auf ein fremdes Basislager oder ein besetztes Feld ziehen.



Für jeden der beiden Wege setzt oder ziehst du einen Bergsteiger. Hast du schon alle drei Bergsteiger eingesetzt, kannst du keinen weiteren Bergsteiger einsetzen.

### Fehlwurf

Kannst du auf keinem der zwei gewählten Wegen einen Bergsteiger bewegen, hast du einen Fehlwurf. Dann nimmst du alle eingesetzten Bergsteiger zurück. Die im Uhrzeigersinn folgende Mitspielende Person ist an der Reihe.

Hast du mindestens einen Bergsteiger gezogen oder eingesetzt, darf du weiterwürfeln.

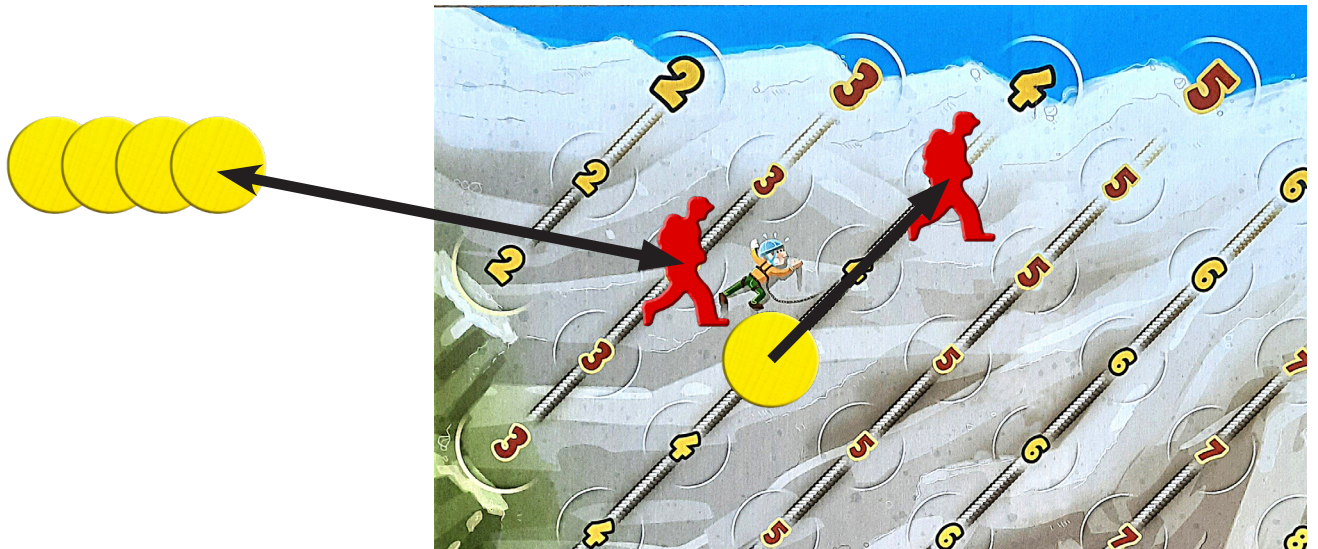
Du kannst aber auch aufhören.

Würfelst du weiter, besteht das Risiko eines Fehlwurfs.

Dann verlierst du den ganzen Fortschritt deines Zuges.

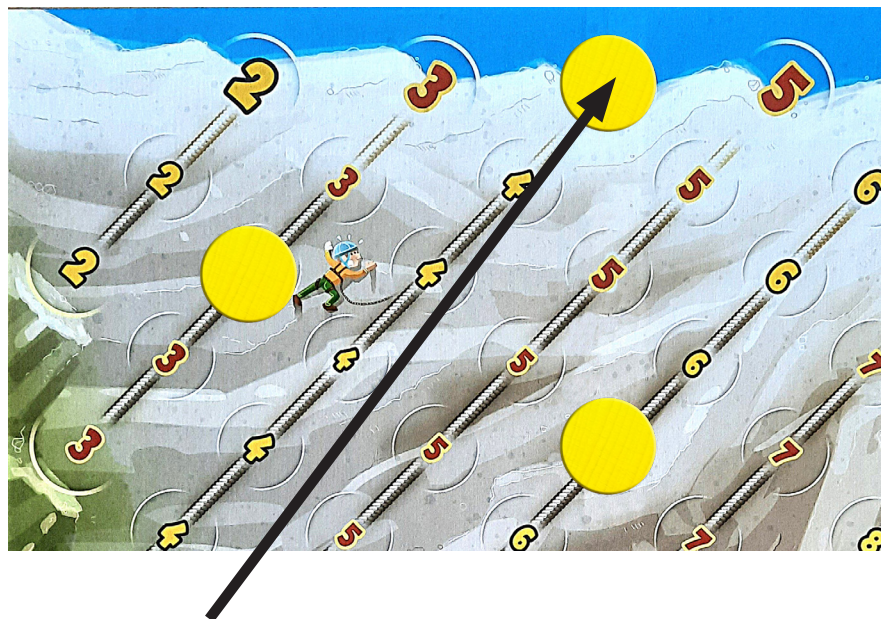
Beendest du deinen Zug ohne Fehlwurf,

dann ziehe oder setze auf die Position der Bergsteiger ein eigenes Basislager.



Hast du noch kein Basislager auf diesem Weg, setze ein neues ein.

Hast du schon ein Basislager auf diesem Weg, bewege es bis zum Bergsteiger vorwärts.

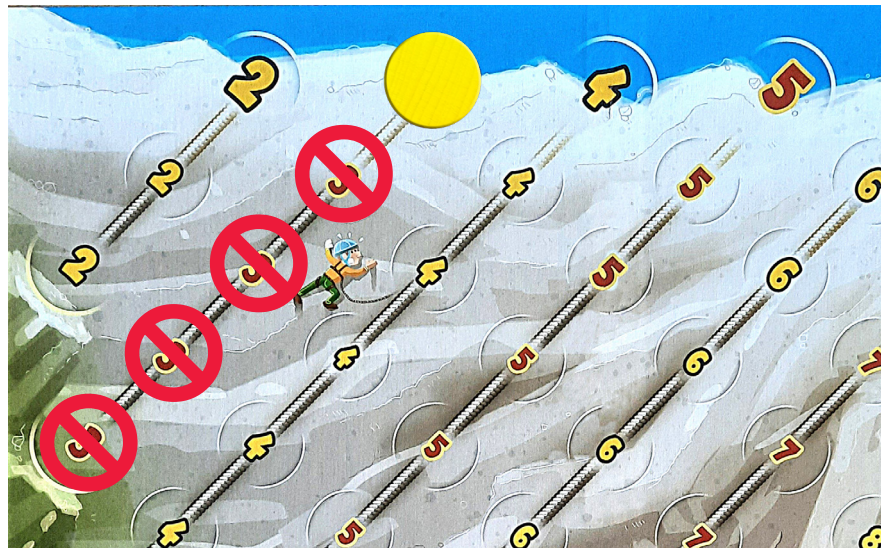


Hast du mit einem Basislager den höchsten Punkt erreicht, hast du diesen Gipfel erreicht.

Wenn du drei Gipfel erreicht hast, hast du das Spiel gewonnen.



Steht auf einem Gipfel ein Basislager, entweder von dir oder einer Mitspielenden Person, darf auf diesem Weg nicht mehr gezogen werden.

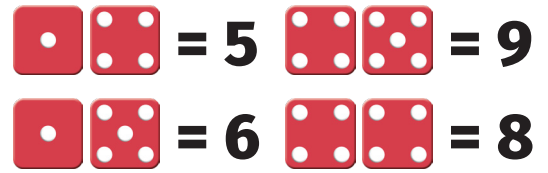
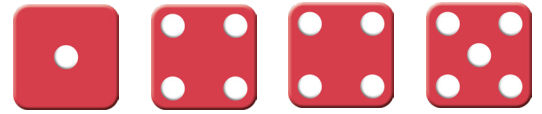


Je mehr Gipfel erreicht wurden, desto größer ist die Gefahr eines Fehlwurfs, weil weniger Wegnummern möglich sind. Auch wenn du bereits drei Bergsteiger eingesetzt hast, ist das Risiko eines Fehlwurfs sehr groß.

## Beispiel

Du würfelst 1, 4, 4 und 5.

Mögliche Wege sind 5 und 9 oder 6 und 8.

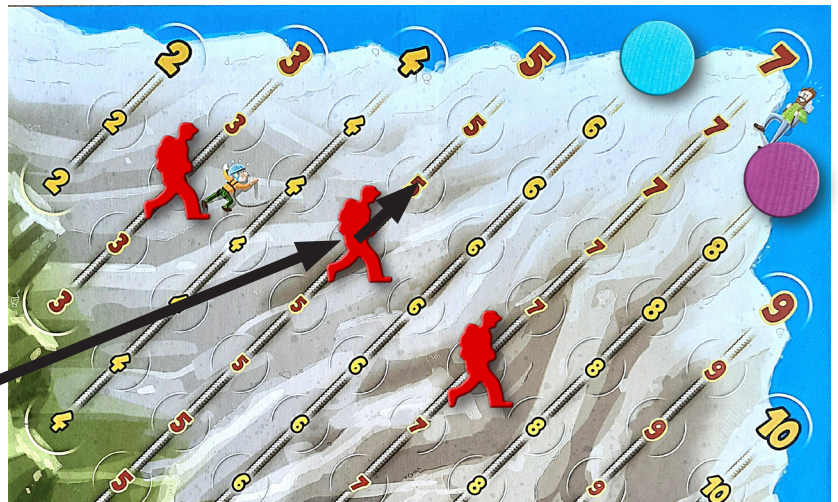


Auf dem Plan sind die Gipfel 6 und 8 schon besetzt.

Du kannst also nur 5 und 9 wählen.

Du hast bereits drei Bergsteiger eingesetzt, auf den Wegen 3, 5 und 7.

Du kannst also nur auf dem Weg 5 einen Schritt vorwärts ziehen.



Du kannst beliebig oft hintereinander würfeln, solange du keinen Fehlwurf hast. Je länger das Spiel dauert, desto mehr Wege sind gesperrt. Es kann auch vorkommen, dass bereits der erste Wurf ein Fehlwurf ist, weil keiner der möglichen Paare einen freien Weg ergibt.

## Spielende

Wer den dritten Gipfel erreicht, gewinnt.