

# CAN'T STOP!

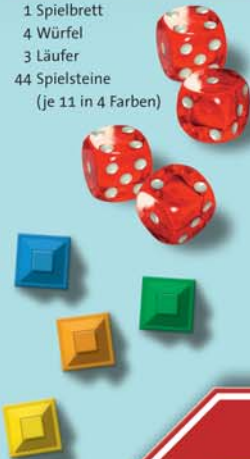
Das Würfelspiel mit Suchtpotential

Auton: Sid Sackson  
Lizenz: franjos Spieleverlag, Deutschland  
Illustration: Walter Pepperle  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 431 5  
Für 2-4 Spieler ab 9 Jahren



## Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 4 Würfel
- 3 Läufer
- 44 Spielsteine (je 11 in 4 Farben)



## Spielidee

Die Spieler versuchen, als Erster in drei der elf Zahlenspalten das oberste Feld zu besetzen. Dazu bilden sie aus den vier Würfeln Würfelpaare, die ihnen vorgeben, in welchen Spalten sie vorankommen. Jeder darf in seinem Zug so lange würfeln, wie er will, vorausgesetzt, er kann immer wenigstens ein Würfelpaar nutzen. Kann dies ein Spieler aber nicht, verliert er dadurch alles in diesem Zug Erreichte. *Pech! Hätte er doch nur rechtzeitig aufgehört ...!*  
**Sieger ist, wer als Erster 3 Zahlenspalten besetzen konnte.**

## Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt.

Es zeigt 11 Zahlenspalten, nummeriert von 2 bis 12. Die Spalten bestehen aus verschieden vielen Feldern. Das oberste, nummerierte Feld einer Spalte ist ihr Zielfeld.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und platziert die 11 Spielsteine vor sich.

Der jüngste Spieler erhält die 4 Würfel und die 3 Läufer. Er beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.



## Spielverlauf

### Das Einsetzen

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen 4 Würfeln. Aus den gewürfelten Zahlen muss der Spieler nun genau zwei Paare bilden. Die Summe jedes Paares bestimmt eine der Zahlenspalten von 2 bis 12.

**Beispiele:**  
Mit dem Wurf



sind folgende drei Kombinationen möglich:

$$\begin{matrix} 1 & + & 2 \\ 3 & + & 4 \end{matrix} = \text{Zahlenspalten } 5 + 9 \text{ oder}$$

$$\begin{matrix} 1 & + & 3 \\ 2 & + & 4 \end{matrix} = \text{Zahlenspalten } 6 + 8 \text{ oder}$$

$$\begin{matrix} 1 & + & 4 \\ 2 & + & 3 \end{matrix} = 2 \times \text{Zahlenspalte } 7$$

Mit dem Wurf



sind folgende zwei Kombinationen möglich:

$$\begin{matrix} 1 & + & 2 \\ 3 & + & 4 \end{matrix} = \text{Zahlenspalten } 4 + 8 \text{ oder}$$

$$\begin{matrix} 1 & + & 3 \\ 2 & + & 4 \end{matrix} = 2 \times \text{Zahlenspalte } 6$$

Nachdem der Spieler auf diese Weise zwei Spalten bestimmt hat, stellt er je einen Läufer auf das unterste Feld dieser beiden Spalten. Ergeben die beiden Paare ein und dieselbe Zahl, stellt er einen Läufer auf das unterste Feld dieser Spalte und zieht ihn anschließend ein Feld weiter in Richtung Zielfeld.

**Mittels der Läufer zeigen die Spieler also auf dem Spielbrett an, was sie während ihres Zuges bislang erreicht haben.**

Anschließend würfelt der Spieler erneut mit allen 4 Würfeln und bildet wieder zwei Würfelpaare. Hierdurch werden wieder zwei Spalten bestimmt. Ist eine bzw. sind beide bereits mit einem Läufer besetzt, werden diese Läufer einfach ein Feld nach oben bewegt. Ist aber eine oder sind beide der gewürfelten Spalten noch ohne Läufer, stellt der Spieler dort nun den dritten Läufer auf das unterste Feld einer dieser Spalten.

**Beispiel:**

Heike kommt an die Reihe. Sie würfelt



und entscheidet sich für die Kombination



d.h. sie stellt je einen Läufer auf das unterste Feld der Spalten 7 und 8.

Dann würfelt sie erneut:

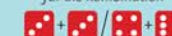


Heike entscheidet sich für die Kombination



und zieht den Läufer in der Spalte 7 um ein Feld weiter. Zudem stellt sie den dritten Läufer auf das unterste Feld der Zahlenspalte 9.

Heike hätte sich aber auch für die Kombination



entscheiden können.

In dem Fall müsste sie den dritten Läufer entweder auf das unterste Feld der Zahlenspalte 6 oder der Zahlenspalte 10 stellen. Das andere Paar würde dann verfallen.

**Achtung:** Wenn der Spieler Würfelpaare auswählt, die das Einsetzen von zwei Läufern erlaubt, muss er dies auch tun. Allerdings darf der Spieler die zwei Würfelpaare bewusst so auswählen, dass nur eines davon benutzt werden kann und das andere verfällt.

### Das Vorankommen

Nach dem Einsetzen darf der Spieler versuchen, die Läufer weiter nach oben zu ziehen. Dazu würfelt er wie gehabt mit allen 4 Würfeln, entscheidet sich für zwei Würfelpaare und bewegt die Läufer entsprechend weiter. Auch hier gilt: Ergeben die zwei Würfelpaare dieselbe Summe, rückt der entsprechende Läufer um zwei Felder weiter.

### Gefahr erkannt?

Ein Spieler darf auf diese Weise während seines Zuges beliebig häufig würfeln, sofern er immer mindestens einen Läufer einsetzen oder bewegen kann.

**Doch aufgepasst!** Ergeben die vier Würfelzahlen nur Kombinationen, mit denen kein einziger Läufer bewegt (oder eingesetzt) werden kann, endet der Zug des Spielers zwangsläufig. In diesem Fall nimmt der Spieler die Läufer – ohne jeden weiteren Nutzen für ihn! – vom Spielbrett. Alles in diesem Zug Erreichte verfällt damit.

**Beispiel:**

Heike hat die drei Läufer in den Zahlenspalten 7, 8 und 9 stehen. Heike würfelt



Hieraus lassen sich weder 7, 8 oder 9 bilden. Heikes Zug endet zwangsläufig und sie muss die drei Läufer vom Brett nehmen, ohne dass dieser Zug ihr etwas eingebracht hat.

### Gefahr gebannt!

Immer wieder, nachdem ein Spieler erfolgreich gewürfelt und wenigstens einen Läufer eingesetzt oder bewegt hat, sollte er also überlegen, ob er weiterspielen (und damit vielleicht alles gerade Erreichte riskieren) oder freiwillig seinen Zug beenden möchte.

Beendet er seinen Zug freiwillig, markiert er das in diesem Zug Erreichte, indem er auf jedes Feld, auf dem ein Läufer steht, einen seiner Spielsteine setzt.

Stellt ein Spieler in einem späteren Zug erneut einen Läufer in eine Spalte, in der sich bereits einer seiner Spielsteine befindet, stellt er den Läufer *nicht* auf das unterste Feld dieser Spalte, sondern **auf das nächste Feld oberhalb des mit seinem Spielstein besetzten Feldes**. Hört er dann wieder freiwillig auf, versetzt er diesen Spielstein entsprechend weiter nach oben usw.

Muss er seinen Zug zwangsläufig beenden, nimmt er, wie bereits erläutert, nur die Läufer vom Spielbrett, *nicht aber die Spielsteine!* Das einmal mit einem eigenen Spielstein Erreichte kann man also nicht wieder verlieren.

Pro Spalte benötigt jeder Spieler so nur einen seiner Spielsteine. Allerdings dürfen sich jederzeit verschiedenfarbige Spielsteine in derselben Spalte befinden, ja sogar auf demselben Feld (ggf. einfach stapeln). Landet ein Läufer beim Einsetzen oder Bewegten auf einem Spielstein, wird der Läufer einfach obenauf gestellt.

Gleichgültig, ob ein Spieler seinen Zug zwangsläufig oder freiwillig beendet hat, anschließend kommt der reihum nächste Spieler an die Reihe. Dieser nimmt sich die drei Läufer und die vier Würfel und dreht das Spielbrett so zu sich hin, dass er die Zahlen gut lesen kann.

### Spalte gewonnen!

Erreicht ein Spieler mit einem Läufer das Zahlenfeld einer Spalte, kann er

wie gehabt weiterwürfeln oder freiwillig aufhören. Er sollte allerdings bedenken, dass er diesen Läufer nun selbst dann nicht mehr bewegen kann, wenn er ein entsprechendes Würfelpaar würfelt.

Hört ein Spieler nun freiwillig auf, setzt er seinen Spielstein direkt auf das Zahlenfeld; alle anderen Spielsteine, die sich in dieser Spalte befinden, werden ihren Besitzern zurückgegeben.

Ab jetzt darf für den Rest des Spiels *kein Spieler mehr* einen Läufer in dieser Spalte platzieren (*auch nicht der Spieler, der die Spalte besetzt hat*).

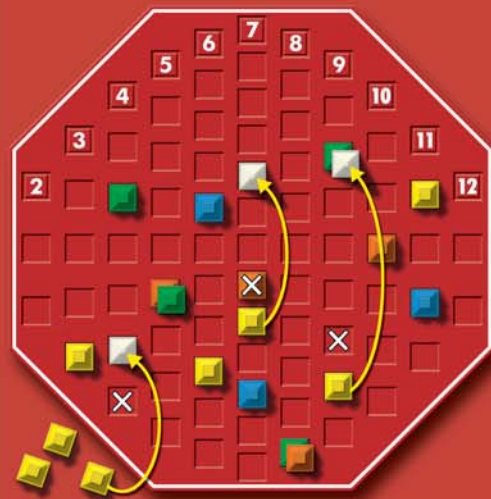
### Spielende

Sobald ein Spieler sein **drittes Zahlenfeld** besetzt, hat er das Spiel gewonnen.

#### Beispiel:

Heike (= Gelb) hat in den ersten zwei Würfen ihres Zuges mit den Würfelpaaren 4, 7 und 9 die drei Läufer auf die drei mit einem weißen X gekennzeichneten Felder gestellt: in Spalte 4, wo sie bislang noch nicht vertreten ist, auf das unterste Feld, in den Spalten 7 und 9 jeweils oberhalb der gelben Spielsteine, die sich dort bereits aus früheren Zügen befinden.

Anschließend hat sie noch einige Mal gewürfelt und die Läufer entsprechend bewegt (den „4er-Läufer“ um ein Feld, den „7er-Läufer“ um drei und den „9er-Läufer“ um vier Felder). Nun hört sie freiwillig auf. Sie nimmt die drei Läufer vom Brett und markiert das Erreichte, indem sie einen Stein aus ihrem Vorrat auf das zweite Feld der Spalte 4 setzt und ihre zwei Spielsteine in den Spalten 7 und 9 um vier bzw. fünf Felder nach oben versetzt. Dabei stört in der Zahlenspalte 9 nicht, dass sich auf diesem Feld bereits ein gegnerischer Spielstein (grün) befindet. Heike setzt ihren gelben Stein einfach obenauf.



### Varianten

#### Variante 1

Es müssen **4 Zahlenfelder** (zu dritt) bzw. **5 Zahlenfelder** (zu zweit) besetzt werden, um das Spiel zu gewinnen.

#### Variante 2

Hier muss der Spieler an der Reihe die Läufer **so schnell wie möglich** ins Spiel bringen, d.h. er darf zu Beginn nur solche Kombinationen

wählen, mit denen er **zwei Läufer** einsetzen kann. Beim zweiten Wurf muss er dann, sofern möglich, eine Kombination wählen, mit der auch der **dritte Läufer** eingesetzt werden kann.

Auch danach muss der Spieler weiterhin solche Kombinationen wählen, mit denen er, wenn möglich, zwei Läufer bewegen kann. Nur wenn es nicht anders geht,

darf er eine Kombination wählen, die das Einsetzen bzw. die Bewegung von nur einem Läufer zulässt.

#### Variante 3

Ein Spieler darf seinen Zug nur dann freiwillig beenden, wenn **alle** Läufer auf **freien Feldern** stehen, also auf Feldern, auf denen sich **keine gegnerischen Spielsteine** befinden.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg  
Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

