

CAN'T STOP

Pour 2 à 4 joueurs - 10 ans et adultes

JEU

Celui qui joue dispose des 3 marqueurs, il lance les 4 dés en même temps et en additionne les points par paire. Il obtient deux nombres. Il fait par exemple 1, 5, 4, 6.

Avec ces points il peut choisir 6 (1 + 5) et 10 (4 + 6) ou 5 (4 + 1) et 11 (5 + 6) ou encore 9 (5 + 4) et 7 (1 + 6).

Les deux nombres qu'il choisit correspondent aux colonnes où il doit placer les marqueurs. S'il choisit 6 et 10, il place un marqueur à la base des colonnes 6 et 10.

On continue

Il peut rejouer de la même façon autant de fois que ses lancers lui permettent, soit de placer un marqueur sur le plateau, soit d'en avancer un dans une colonne.

Il décide de relancer les dés et obtient cette fois 2, 4, 3, 5. Il possède déjà un marqueur dans les colonnes 6 et 10.

Il choisit de faire 6 (2 + 4) et 8 (3 + 5). Dans ce cas, il avance d'une case le marqueur qui se trouve dans la colonne 6, ne touche pas à celui qui est dans la colonne 10, et introduit le troisième dans la colonne 8 sur la première case.

Il préfère deux fois 7 (4 + 3) et (2 + 5), il ne peut utiliser que le troisième marqueur qu'il introduit dans la colonne 7, sans toucher aux autres. Ayant deux 7, il pose son marqueur sur la deuxième case. Toujours avec les mêmes points (2, 4, 3, 5), il peut faire 9 (4 + 5) et 5 (2 + 3). Dans ce cas, il pose son troisième marqueur soit dans la colonne 9, soit dans la colonne 5 et laisse les deux autres en 6 et en 10.

Arrêt volontaire ou forcé

Si après un ou plusieurs lancers de dés et opérations de marquage, le joueur décide de s'arrêter, il remplace sur le plateau, le ou les marqueurs qu'il a utilisés par un ou plusieurs jetons de sa couleur. C'est alors au suivant de jouer dans les mêmes conditions. En revanche, si les points des dés, ne lui permettent plus de placer ou de déplacer un marqueur, il enlève celui ou ceux qu'il a précédemment utilisés mais laisse en place les jetons de sa couleur. C'est au suivant de jouer.

Gain ou perte

Le joueur qui réussit à amener l'un de ses jetons sur la case chiffrée au sommet, remporte la

colonne. L'adversaire qui y possède un jeton doit l'enlever définitivement.

Exemple : Le joueur a mis des marqueurs dans les colonnes 3, 6 et 8. Il amène celui qui est en 6 au sommet: Il gagne la colonne 6. Mais, audacieux, il espère gagner également les colonnes 3 et 8. Il lance de nouveau les dés et obtient 2, 4, 5, 5. Que faire? Il n'a plus de marqueur disponible et celui qui se trouve au sommet de la 6 ne peut pas monter plus haut !... Résultat, il perd la colonne 6, et doit enlever les marqueurs du tour qu'il vient de perdre.

FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand un joueur réussit à remporter trois colonnes (n'importe lesquelles). Il est vainqueur.

PRÉCISIONS

Quand une colonne est vierge de tout jeton, le joueur place le marqueur sur la première case (celle du bas).

Quand une colonne comporte déjà un jeton de sa couleur, le joueur place le marqueur sur la case immédiatement au-dessus de ce jeton. Dans une colonne occupée par un jeton adverse, le joueur a le droit d'en mettre un de sa couleur.

Si à la suite d'un lancer de dés, le joueur a la possibilité de placer un marqueur, il doit obligatoirement le faire. Il a marqué, par exemple, les colonnes 3 et 6. Il fait 2, 4, 5, 5. Il a 2 possibilités :

- Choisir 6 (2 + 4) et 10 (5 + 5). Dans ce cas, il avance en colonne 6 le marqueur d'une case et place le troisième dans la colonne 10.
- Préférer 7(5 + 2) et 9(5 + 4). Dans ce cas, il ne touche pas aux marqueurs placés dans les colonnes 3 et 6 et introduit le troisième, soit dans la colonne 7 (5 + 2), soit dans la colonne 9 (5 + 4). Il est interdit de revenir sur les colonnes gagnées.

Supposons que les colonnes 6, 8 et 10 soient remportées. Le joueur obtient 2, 4, 4, 6. Même s'il dispose encore de marqueurs, il ne peut rien faire. Plus grave encore, il doit enlever ceux qu'il aurait posés.

*Marque et Modèle déposés
Tous droits réservés*

© 1981

Mise en page : jeuxsoc.free.fr – sep. 2002