

-Manque 1 pion  
bleu

A 407 27

## CAN'T STOP

un jeu de Sid Sackson

Franjos

Can't stop est un jeu d'alpinisme. Quand c'est votre tour, vous placez 3 alpinistes sur 3 voies et vous tentez de les faire grimper le plus haut possible en lançant les dés. Si un de ces alpinistes parvient au sommet, la voie vous appartient. Le premier joueur à détenir trois voies, gagne la partie. Mais vous le constaterez rapidement, le jeu navigue entre analyse et poker. Si vos alpinistes ont bien grimpé, vous devrez sans cesse choisir entre la possibilité d'en rester là et de garder ce qu'ils ont acquis... ou de relancer les dés pour progresser davantage ou tout perdre. Ambiance, ambiance, vous verrez !

Ce jeu se fonde sur la probabilité d'avoir un nombre plutôt qu'un autre quand on lance deux dés. Klaus Tauber, l'auteur des Colons de Catane, devait bien connaître ce mécanisme puisque le célèbre jeu se base notamment sur ce facteur. En fait, c'est très simple : si vous lancez deux dés, vous avez plus de chance de pouvoir former un 7 qu'un 2. En effet, pour former un 2, vous devez impérativement obtenir 1 et 1 tandis que pour former un 7, vous pouvez obtenir un 3 et un 4, un 5 et un 2, un 6 et un 1. Si vous comprenez cela, vous comprendrez aisément pourquoi certaines voies sur le plan de jeu sont plus courtes que d'autres : simplement parce qu'on a statistiquement moins de chances d'en obtenir la combinaison aux dés...  
En terme de chiffres, cela s'exprime de cette manière : quand on lance 4 dés, 64,4 % des possibilités permettent de réaliser un 7 alors que seulement 13,2 % permettent d'obtenir un 2 ou un 12.

### MATERIEL

Plan de jeu souple, 3 pions, 36 marqueurs en 4 couleurs, 4 dés normaux.

### PREPARATION

- Placez le plan de jeu au centre de la table. Ce plan de jeu représente une montagne qu'on peut escalader par 11 itinéraires différents.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs de cette couleur.
- Décidez qui commence et donnez-lui les trois alpinistes et les 4 dés.
- On joue ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### BUT DE JEU

Le premier joueur à avoir escaladé trois voies, gagne la partie.

### DEROULEMENT

#### DEUX PHASES DANS UN TOUR DE JEU

Quand c'est son tour, le joueur :

- Place les trois alpinistes sur 3 voies (Phase 1)
- Fait grimper ces alpinistes le plus haut possible (Phase 2)

## 1. PLACER LES TROIS ALPINISTES

Quand c'est son tour, le joueur lance les 4 dés en même temps et cherche à former à deux paires qui l'intéressent en additionnant les dés par deux. *Par exemple, s'il obtient 3, 4, 5 et 6, il peut choisir entre les paires suivantes : 7 et 11 - ou 8 et 10 - ou encore 9 et 9.*

Les paires qu'il retient, désignent les voies qu'il choisit sur le plan de jeu. Sur le plan de jeu, 11 voies sont possibles ; elles sont numérotées de 2 à 12. Si le joueur retient des paires qui donnent 7 et 11, c'est qu'il choisit les voies 7 et 11.

Le joueur pose un alpiniste sur la case la plus basse des deux voies qu'il a retenues.

### Situations particulières

- S'il obtient le même nombre sur les 4 dés, il pose un alpiniste sur la voie désignée et le fait progresser de deux cases immédiatement.
- S'il parvient à composer deux fois le même résultat avec les deux paires, il ne peut pas retenir cette option car il n'a pas encore fini de poser ses trois alpinistes. En effet, un joueur ne peut choisir, parmi les paires possibles, un doublé du même résultat que si les trois alpinistes sont déjà posés... ou que s'il l'attribue au troisième alpiniste qui ne serait pas encore placé.

*Exemple : Le joueur n'a pas encore d'alpiniste placé. Il obtient aux dés 2, 3, 4 et 5. Il ne peut pas opter pour 7 (5 + 2) et 7 (4 + 3) car il doit placer 2 alpinistes si c'est possible. Il choisit donc les voies 5 et 9 sur lesquelles il place un alpiniste. Il relance les dés et obtient 3, 6, 4 et 5. Il ne peut pas opter pour 9 (3 + 6) et 9 (4 + 5) prioritairement placer le 3ème alpiniste si c'est possible. Il opte donc 11 (nouvel alpiniste) et 5 (il fait grimper l'alpiniste de la voie 5 d'une case).*

Quand ses deux premiers alpinistes sont placés, il relance les 4 dés et cherche à présent à poser les alpinistes qui n'ont pas encore de voie (un alpiniste ou deux, selon le cas). **Il n'a pas le droit de faire progresser les alpinistes déjà en place s'il existe une ou plusieurs combinaisons qui permettent aux alpinistes non encore placés d'être aussi posés sur une voie.**

Dans certains cas, un troisième lancer de dés, voire davantage, sera nécessaire pour que les trois alpinistes soient sur le plateau. (En effet, si le joueur obtient deux fois de suite quatre 5, il n'est capable de placer un alpiniste que sur la voie 10 et celui-ci aura déjà grimpé 4 cases sur cette voie quand il lancera les dés pour la 3<sup>ème</sup> fois. Si, cette fois, il obtient 5, 5, 2 et 3, il ne peut pas faire progresser l'alpiniste de la voie 10 mais doit placer, par priorité, les deux alpinistes encore disponibles sur les voies 7 et 8.

## 2. FAIRE PROGRESSER LES ALPINISTES

Dans cette seconde phase, le joueur cherche à parcourir le plus de cases sur les trois voies qu'il escalade. Chaque fois qu'il lance les dés, il cherche à réaliser avec ceux-ci une ou deux paires qui permettent à un ou deux alpinistes de grimper d'une case. Autrement dit, si les trois alpinistes sont sur le plan de jeu, il est permis de ne faire progresser qu'un seul alpiniste et de laisser tomber l'autre paire.

**Le joueur peut ainsi relancer les dés autant de fois qu'il veut... mais s'il tombe sur une situation de dés dans laquelle aucune paire n'est réalisable pour faire grimper un des trois alpinistes, son tour s'arrête aussitôt.** De plus, ses alpinistes dégringolent jusqu'en bas et toute leur montée est perdue.

**Un joueur peut cependant jouer la sécurité** en décidant de ne pas relancer les dés mais d'installer des camps de base à l'endroit où sont arrivés les trois alpinistes. Dans un tel cas, il les remplace par un marqueur de sa couleur et son tour de jeu s'arrête. Cette option présente l'avantage suivant : si, lors d'un prochain tour, ce joueur emprunte à nouveau l'une de ces

trois voies, les alpinistes repartent du camp de base qui y est installé et ne pourront jamais dégringoler plus bas que celui-ci. Dans un tel cas, la phase 1 du tour, c'est placer l'alpiniste sur le camp de base et la phase 2 le faire grimper sur les cases suivantes. Les camps de base des autres joueurs sont considérés comme des cases libres. Plusieurs camps de base peuvent se trouver sur une même case : dans un tel cas, les marqueurs sont empilés les uns sur les autres.

#### **ARRIVEE AU BUT**

Lorsqu'un joueur parvient à hisser un alpiniste tout en haut d'une voie, cette voie lui appartient. Il pose un marqueur de sa couleur sur la case d'arrivée et rend tous les marqueurs de cette voie à leurs propriétaires. Désormais plus personne ne peut emprunter cette voie. Le joueur continue à jouer à moins qu'il décide d'en rester là et d'installer des (nouveaux) camps de base sur les deux autres voies. S'il continue à jouer, il poursuit son tour de jeu en commençant par introduire l'alpiniste sur une nouvelle voie.

#### **Règles particulières**

- **Que se passe-t-il, lors de la pose (phase 1 du tour), si une ou plusieurs voies ont déjà été gagnées ?**

Rappelons d'abord qu'il n'est pas permis d'engager un alpiniste sur une voie déjà gagnée. Quand donc un joueur lance les dés pour placer ses alpinistes, il doit trouver deux paires dont aucune ne correspond à une voie interdite (même si cela ne l'arrange pas). *Exemple : le joueur a un camp de base haut placé sur la voie 7. A ce stade de la partie, la voie 10 a déjà été gagnée. Le joueur obtient aux dés 4, 3, 5 et 5. Il aimerait attribuer une paire à la voie 7 ... mais s'il faisait cette option, l'autre paire serait un 10, ce qui n'est pas permis car la voie 10 est déjà gagnée. Le joueur doit donc se résoudre à poser des alpinistes sur les voies 8 et 9. Autrement, la mise en place des alpinistes est prioritaire sur les intérêts immédiats du joueur.*

- **Que fait-on avec un alpiniste qui est arrivé en haut d'une voie ?**

Quand un joueur est parvenu à mener un alpiniste tout en haut du parcours, après avoir placé son marqueur pour signifier que la ligne lui appartient, son prochain coup se déroule de la manière suivante :

Si, avec les dés qu'il vient de relancer, aucune paire ne permet de replacer l'alpiniste en jeu, son tour s'arrête aussitôt.

*Exemple : Jean vient de gagner la ligne 10. Les lignes 6, 7, 8 et 9 ont déjà été gagnées. Jean relance les 4 dés et obtient 4, 3, 5, 5. Il cherche à réaliser une paire qui lui permettrait de replacer l'alpiniste disponible sur les lignes 2, 3, 4, 5, 11 ou 12. Mais aucune combinaison ne permet la réalisation d'un de ces nombres. Son tour s'arrête, les alpinistes qui étaient en train de grimper, redescendent. Le joueur suivant joue.*

#### **FIN DE JEU**

Dès qu'un joueur a gagné trois lignes, il est déclaré gagnant. On finit cependant le tour de jeu pour que chaque joueur ait eu les mêmes chances. Il est alors possible que des joueurs soient ex æquo.

#### **VARIANTES**

Voici quelques propositions pour égayer vos parties :

- Les camps de base des autres joueurs sont sautés (le joueur gagne donc une case). Si deux camps de base se suivent, ils sont sautés tous les deux (le joueur gagne donc deux cases).
- Le jeu est plus difficile s'il faut gagner 4 ou 5 voies.

- Il est permis de s'arrêter sur un camp de base adverse... mais non d'installer deux camps de base sur la même case. Si donc un joueur stationne sur un camp de base adverse, il est obligé de relancer les dés pour dégager ce camp de base. Bonjour le risque !

Un jeu traduit par **CASSE-NOISETTES**  
Chaussée d'Alseberg 76 - 1060 Bruxelles tel 00.32.2.537.83.92  
Cette traduction ne peut être copiée sans l'autorisation de Casse-Noisettes sa.