

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CAN'T STOP!

(F)

Auteur : Sid Sackson
Licence : franjos Spieleverlag, Deutschland
Illustrations : Walter Pepperle
Design : DE Ravensburger, KniffDesign
Jeux Ravensburger® n° 26 434 6
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 9 ans



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 dés
- 3 pions blancs
- 44 pièces (11 par couleur)

Principe du jeu

Les joueurs essaient de remporter le plus vite possible 3 des 11 colonnes numérotées. Pour cela, ils forment 2 paires avec les 4 dés : elles leur indiquent dans quelles colonnes ils placent les 3 pions avant de les avancer. À son tour, un joueur

peut lancer les dés aussi souvent qu'il le souhaite, à condition qu'il puisse toujours avancer au moins un pion blanc. Par contre, s'il ne le peut pas après son lancer, son tour est terminé et il perd ainsi toute sa progression dans ce tour.

Pas de chance ! Si seulement il s'était arrêté avant... !

Mais comme l'indique le titre « Can't stop ! », personne ne souhaite en rester là. Chacun veut tenter sa chance encore une fois... puis une autre... puis...

Le vainqueur est le premier joueur qui remporte 3 colonnes.

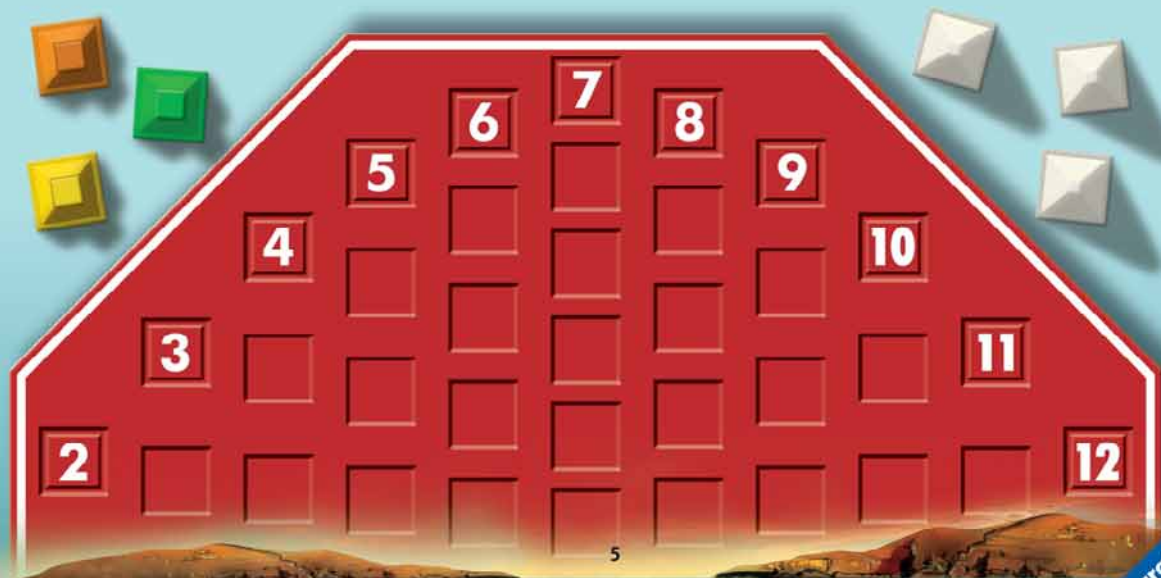
Préparation du jeu

Installer le **plateau** au milieu de la table.

Il montre 11 colonnes, numérotées de 2 à 12. Le nombre de cases varie selon les colonnes. Moins une colonne comporte de cases, plus il est difficile d'obtenir ce nombre aux dés, et inversement. La dernière case en haut de chaque colonne est la case d'arrivée. Chacun tente d'y amener l'une de ses pièces pour remporter la colonne.

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 11 pièces devant lui.

Le plus jeune joueur reçoit les 4 dés et les 3 pions.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance toujours les 4 dés. Il doit ensuite former 2 paires avec les valeurs obtenues. La somme de chacune de ces deux paires indique dans quelle(s) colonne(s) le joueur place un pion.

Exemple 1 :

Anne commence. Elle obtient



aux dés. Elle peut les combiner de trois manières différentes :



Anne place un pion sur la case au bas de la colonne 5 et un autre pion au bas de la colonne 9.

ou



Anne place un pion sur la case au bas de la colonne 6 et un autre pion au bas de la colonne 8.

ou



Anne place un pion sur la case au bas de la colonne 7, puis l'avance ensuite d'une case vers le haut ; il monte donc de deux cases au total.

Pour plus de précision :

Si un joueur forme deux paires qui lui permettent de placer (voire d'avancer) deux pions, il est obligé de le faire (Exemple 1, combinaisons A ou B : Anne **doit** placer les deux pions.)

Bien sûr, un joueur peut toujours s'arranger pour former ses deux paires de dés de manière à ne placer ou n'avancer qu'un seul pion (Exemple 1, combinaison C).

Si un joueur a placé au moins un pion, il peut continuer à jouer, c'est-à-dire relancer les 4 dés et former 2 nouvelles paires.

Il place ou avance ensuite de nouveau un ou deux pion(s).

Exemple 2 :

Supposons que, dans l'exemple 1, Anne choisisse la deuxième combinaison (1 pion dans chacune des colonnes 6 et 8).

Elle relance les dés :



Elle a maintenant 2 possibilités :



Anne place le 3^e pion, soit sur la case au bas de la colonne 2, soit au bas de la colonne 11 (sur l'illustr. 1). (L'autre paire de dés est alors ignorée.)



Anne place le 3^e pion sur la case au bas de la colonne 7 et avance le pion dans la colonne 6 d'une case vers le haut (sur l'illustr. 1).

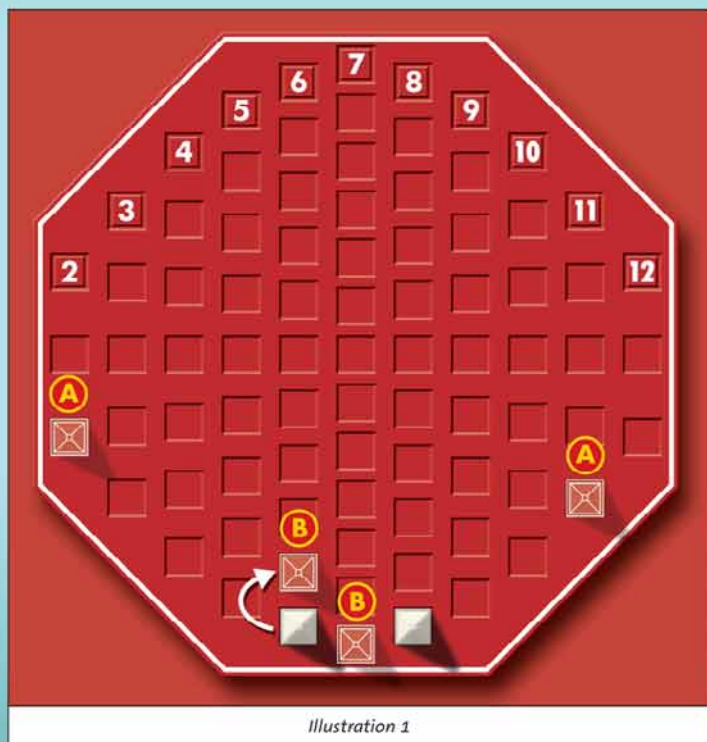


Illustration 1



Et le joueur peut de nouveau relancer les 4 dés... Il peut continuer ainsi jusqu'à ce qu'il ...

- ▶ décide d'arrêter ;
- ▶ soit obligé d'arrêter (parce qu'il ne peut placer, ni avancer aucun pion).
- ▶ Si un joueur décide d'arrêter, il place l'une de ses pièces sur chaque case atteinte par les pions.

Un joueur ne peut jamais placer plus d'une pièce par colonne.

Si, au cours d'un tour suivant, un joueur place de nouveau un pion dans une colonne dans laquelle il possède déjà une pièce, il le place sur la case juste au-dessus de sa pièce. S'il décide de nouveau d'arrêter, il déplace sa pièce en conséquence.

Important : Les pièces adverses sur le plateau ne sont pas des obstacles pour le placement ou la progression de ses propres pièces (*Exception : voir variante 3*) ; si nécessaire, ils sont empilés (voir illustr. 2).

- ▶ Si un joueur est obligé de s'arrêter parce que son lancer ne lui permet ni de placer, ni d'avancer un pion, il perd toute progression **dans ce tour** : il retire le pion du plateau *sans autre effet*. Dans ce cas, le joueur ne place, ni n'avance aucune nouvelle pièce dans les colonnes correspondantes, de quelque manière que ce soit.

Exemple 3 :

Si, dans l'exemple ci-dessous, Anne avait obtenu



par exemple, au lieu de décider de s'arrêter, elle aurait été obligée de s'arrêter et aurait dû retirer les trois pions du plateau, sans autre effet. Toutes ses pièces seraient restées en place.

Dans les deux cas, c'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Il prend les trois pions et les quatre dés, puis tourne le plateau, de manière à pouvoir lire les nombres.

Réfléchissez donc toujours s'il n'est pas préférable de décider d'arrêter plutôt que de risquer de perdre toute votre progression sur un seul coup. Mais, bien sûr, ce n'est pas pour rien que ce jeu s'appelle « Can't Stop! ». Allez, un dernier coup... à moins que non !?

Exemple :

Au cours de ses deux premiers lancers, Anne (= orange) a obtenu les paires 3, 7 et 9 et placé les trois pions sur les cases marquées d'une croix. Elle a ensuite continué de lancer les dés plusieurs fois et a avancé les pions selon les résultats obtenus (le pion de la colonne 3 de 0 case, celui de la colonne 7 de 3 cases et celui de la colonne 9 de 4 cases). Elle décide alors d'arrêter et avance ses trois pièces correspondantes jusqu'aux cases occupées par les pions. Peu importe que des pièces adverses s'y trouvent déjà (comme la pièce jaune dans la colonne 9).

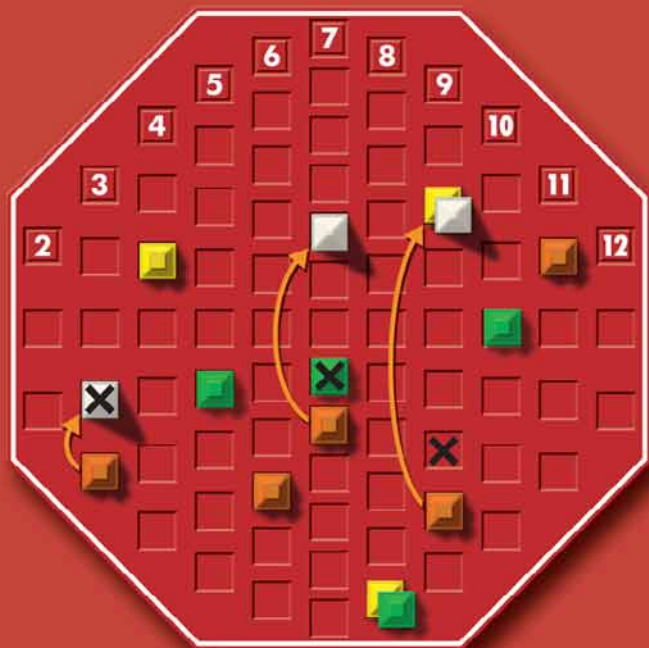


Illustration 2

Gain d'une colonne

Si un joueur atteint la case numérotée en haut d'une colonne, il peut relancer les dés ou décider d'arrêter. Il doit cependant réfléchir car il ne pourra plus avancer ce pion s'il obtient une paire correspondante (ce qui accroît le risque d'être obligé de s'arrêter et de ne pas remporter la colonne). La plupart du temps, il est préférable de s'arrêter. Dans ce cas, le joueur place directement sa pièce sur la case numérotée ; toutes les autres pièces qui se trouvent dans cette colonne sont rendus à leurs propriétaires. Désormais, aucun joueur ne peut plus placer de pion dans cette colonne (y compris le joueur qui l'a remportée). Cependant, tant qu'une colonne n'est pas encore remportée, et donc la case numérotée non encore occupée par une pièce, chacun peut continuer de tenter sa chance, à condition d'obtenir les paires correspondantes aux dés.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur remporte sa **troisième colonne**, le jeu s'arrête immédiatement. **Il remporte la partie.**

Variantes

Variante 1

Il faut remporter **4** (à 3 joueurs) ou **5 colonnes** (à 2) pour gagner.

Variante 2

Dans cette variante, les joueurs doivent placer les pions **dès que possible**. Si un joueur peut, au début de son tour, former deux paires lui permettant de placer 2 pions, il est obligé de le faire. Par la suite, il devra placer le 3^e pion dès qu'il le pourra.

Exemple :

Claudia obtient



aux dés. La colonne 6 a déjà été remportée. Claudia doit choisir la combinaison



car la combinaison



ne lui permettrait de placer qu'un pion.

Claudia relance ensuite les dés



Elle ne peut pas avancer les deux pions dans les colonnes 2 et 9 mais doit placer le troisième pion, soit dans la colonne 4



soit dans la 7

Variante 3

Aucun joueur ne peut décider d'arrêter tant qu'au moins un pion se trouve sur une **case occupée par une pièce**.



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