

Variantes

Variante n°1 :

Pour rendre le jeu plus long et les parties plus haletantes, augmentez le nombre de voies nécessaires pour gagner la partie (jusqu'à 5).

Variante n°2 :

Si votre bonze passe sur une case où se trouve un jeton d'un adversaire, ne comptez pas cette case et « sautez » le pion de l'adversaire pour placer votre marqueur sur la case libre suivante.

Cette variante accélère énormément le jeu.

Variante n°3 :

Tant que l'un de vos bonzes est empilé avec au moins 1 jeton d'un adversaire, vous ne pouvez pas vous arrêter de jouer. Une fois que tous vos bonzes sont sur une case libre, vous pouvez vous arrêter.

Dans cette version, les joueurs sont littéralement obligés de prendre des risques, et cela devient très dangereux à 4 joueurs...

Précision : les variantes 2 et 3 ne peuvent pas être utilisées en même temps.



Can't Stop! est un jeu de Sid Sackson, illustré par Fudge, sous licence Franjos, édité par Asmodee : 18 rue Jacqueline Auriel - Quartier Villaroy - B.P. 40119 78041 GUYANCOURT Cedex - France

Règle du jeu



Un jeu de Sid Sackson pour 2 à 4 joueurs.

Matériel

Un tapis de jeu représentant les sommets enneigés d'une montagne et ses 11 voies, 3 bonze-alpinistes, 4 dés et 36 jetons (9 de chaque couleur).

bonze-alpinistes

Tapis de jeu

4 dés

Jetons

But du jeu

Être le premier joueur à atteindre le sommet de 3 voies différentes.

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les jetons de cette couleur.

Chaque joueur lance 2 dés : celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier joueur. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour de jeu

À son tour, un joueur prend les 3 bonzes, puis il lance les 4 dés en même temps.

Ensuite, il doit additionner les dés par paire de manière à obtenir deux valeurs.

Exemple : le joueur obtient 1, 4, 5 et 6 à son jet de dés. Avec ce jet, il peut obtenir les résultats suivants : 6 et 10 (1+5 et 6+4), ou 5 et 11 (1+4 et 6+5) ou encore 9 et 7 (5+4 et 6+1).

Les deux chiffres ainsi retenus représentent les voies sur lesquelles sont placés des bonzes.

La première fois qu'un bonze est placé sur une voie, il est toujours placé à la base de cette voie (voir schéma 1).

Précision : durant un tour suivant, le joueur peut placer un bonze sur une voie où il a déjà un jeton. Dans ce cas, le bonze est placé directement sur la case immédiatement au-dessus de ce jeton (voir schéma 2).

Le joueur peut ensuite relancer les dés en suivant la même procédure. Les résultats suivants obtenus doivent permettre soit :

- ✧ de placer un nouveau bonze sur une autre voie (tant qu'un joueur dispose de bonzes, il est toujours obligé de les poser sur le plateau de jeu s'il y a une nouvelle valeur parmi les résultats qu'il a retenus) ;
- ✧ de faire progresser un bonze d'une case sur une voie où il y en a déjà un (voir schéma 3).

Un joueur peut relancer autant de fois les dés qu'il le souhaite, tant qu'au moins l'un de ses deux résultats lui permet soit de placer un nouveau bonze, soit de faire progresser un bonze déjà posé.

Schéma 1

Schéma 3

Schéma 2

Exemple : suite au premier jet de dés, le joueur a commencé les voies 6 et 10. Il décide de relancer les dés et obtient comme résultats : 2, 3, 4 et 5.

S'il choisit de faire 6 et 8 (2+4 et 3+5), il avancera le bonze sur la voie 6 d'une case et il posera son dernier bonze disponible sur la première case de la voie 8.

S'il choisit de faire plutôt 5 et 9 (2+3, et 5+4), le joueur devra choisir dans quelle voie (5 ou 9), il choisit de placer le dernier bonze, et quelle voie il choisit d'ignorer.

S'il choisit de faire 7 et 7 (4+3 et 5+2), il posera son dernier bonze sur la voie 7 et il progressera d'une case supplémentaire.

Le tour de jeu peut se terminer de 2 façons :

✧ soit le joueur décide d'arrêter de lui-même : dans ce cas, il retire les bonzes et les remplace par des jetons de sa couleur. Si le joueur a déjà un jeton sur cette voie, c'est ce jeton qui est utilisé (voir schéma 4) ;

✧ soit le résultat des dés ne permet au joueur ni de placer un nouveau bonze ni de progresser sur une voie.

Dans ce cas, le joueur enlève les bonzes, mais il ne touche pas à ses jetons de couleur.

Schéma 4

Gagner une voie

Un joueur remporte une voie s'il place un jeton de sa couleur sur la dernière case de la voie. Cela signifie qu'il faut faire progresser le bonze jusqu'au sommet de la voie, et ensuite arrêter volontairement son tour de jeu pour effectivement placer un jeton de couleur.

Tous les autres jetons d'une voie gagnée sont retirés du jeu et rendus à leurs propriétaires.



On ne peut plus placer de bonzes sur une voie gagnée.

Exemple : les voies 6, 8 et 10 ont été gagnées. À son tour, un joueur lance les dés et obtient 2, 4, 4 et 6. Ne pouvant placer des marqueurs sur les voies gagnées, le joueur ne peut jouer : il passe donc son tour.



Fin de la partie

Le premier joueur qui a remporté 3 voies gagne la partie.

Conseils de jeu (Can't stop! pour les nuls)

Attention, les voies les plus courtes ne sont pas les plus faciles à remporter. En effet, avec 4 dés, il est statistiquement plus facile d'obtenir des 6, des 7 ou des 8 en les additionnant deux par deux. Ayez toujours cela à l'esprit quand vous choisissez vos appariements de dés, et surtout, ne cédez pas à la pression de vos adversaires.

La pression, les encouragements, les moqueries font partie intégrante de *Can't stop!*. N'oubliez pas que vous pouvez toujours essayer d'influencer votre adversaire dans l'espoir qu'il fasse le jet de dés de trop... La montagne, ça se gagne !