



für 2 - 4 SpielerInnen ab ca. 7 Jahren

Spielmaterial

- Spielplan
- 3 Bergsteiger-Figuren
- je 10 Markierungssteine in 4 Farben
- 4 Würfel

Spielidee

Bei CAN 'T STOP geht es um das Erklettern eines hohen Berges. Elf nummerierte Wege führen zu den Bergzelten. Ziel ist es, als erster Spieler drei verschiedene Zelte zu erreichen.

Die Bergsteiger werden mit den Würfeln vorwärts bewegt. Aus den vier Würfeln werden zwei Paare gebildet, deren Summen dann die Wege bestimmen, auf denen die Bergsteiger zunächst eingesetzt und später gezogen werden.

Jeder darf in seinem Spielzug so lange würfeln, wie er will, vorausgesetzt, er kann immer wenigstens einen Bergsteiger bewegen.

Gelingt ihm das nach einem Würfelwurf nicht mehr, geht den Bergsteigern die Kraft aus, und sie müssen zurück zum Basislager. Damit endet der Zug des Spielers, und er verliert alles in diesem Zug Erreichte.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler bekommt die Markierungssteine einer Farbe. Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt.

Dieser Spieler bekommt zusätzlich die drei Bergsteiger-Figuren und die vier Würfel.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist würfelt immer mit allen 4 Würfeln gleichzeitig. Die vier erhaltenen Zahlen werden dann beliebig zu zwei Paaren zusammengestellt. Die Summe jedes Pärchens bestimmt dann einen der mit den Zahlen von 2 bis 12 nummerierten Wege.

Beispiele:

Mit dem Wurf 2-4-5-6 sind folgende Paarungen möglich:

$$2 + 4 = 6 \text{ und } 5 + 6 = 11 \text{ oder}$$

$$2 + 5 = 7 \text{ und } 4 + 6 = 10 \text{ oder}$$

$$2 + 6 = 8 \text{ und } 4 + 5 = 9.$$

Mit dem Wurf 2-3-3-4 sind folgende Paarungen möglich:

$2 + 3 = 5$ und $3 + 4 = 7$ oder

$2 + 4 = 6$ und $3 + 3 = 6$.

Man hat also meistens zwei oder drei Möglichkeiten zur Auswahl.

Setzen und Bewegen der Bergsteiger

Nachdem die beiden ersten Wege so ausgewählt wurden, stellt man auf den untersten Felstritt jedes dieser Wege eine der drei Bergsteiger-Figuren. Ergab die gewählte Paarung zweimal dieselbe Wege-Nummer, so stellt man nur einen Bergsteiger auf den zweiten Felstritt des entsprechenden Weges.

Erneut würfelt der Spieler, und wieder werden durch eine Paarung zwei (oder auch nur einer der) Wege bestimmt. Falls diese bereits mit Bergsteigern besetzt sind, so werden die Figuren einfach einen Felstritt weiter bewegt. In der Regel dürfte aber zumindest einer der erwürfelten Wege noch frei sein. Hier müssen dann der zweite und/oder dritte Bergsteiger eingesetzt werden.

Beispiel:

Reinhold würfelt 3-3-5-6 und entscheidet sich für die Paare $3 + 5 = 8$ und $3 + 6 = 9$. Er setzt nun auf die untersten Felstritte der Wege 8 und 9 je einen Bergsteiger und würfelt erneut.

Der zweite Wurf ergibt 4-4-5-5, und Reinhold entscheidet sich für die identischen Paare $4 + 5 = 9$ und $4 + 5 = 9$. Der Bergsteiger auf dem Weg Nr. 9 klettert nun zwei Felstritte weiter (s. Abbildung).



Der dritte Wurf ergibt 1-3-5-6, und Reinhold entscheidet sich für die Paare $1 + 6 = 7$ und $3 + 5 = 8$. Der Bergsteiger auf dem Weg Nr. 8 klettert nun einen Felstritt weiter, aber auf dem Weg Nr. 7 geht noch keine Figur. Deshalb wird nun der dritte Bergsteiger auf den untersten Felstritt dieses Weges gestellt.

Wichtig: Wenn die gewählte Würfelpaarung den Einsatz eines oder zweier Bergsteiger erlauben, muss dies auch erfolgen!

Das Risiko (schwindende Kräfte)

Spätestens wenn der dritte Bergsteiger eingesetzt wurde, wird das Spiel spannend. Der Spieler würfelt mit den vier Würfeln, entscheidet sich für eine Paarung und setzt die Bergsteiger auf den so bestimmten Wegen jeweils einen Felstritt weiter. Das können zwei sein, es reicht aber auch, **wenn lediglich auf einem der erwürfelten Wege** ein Bergsteiger geht.

Kann bei einem Wurf ein begangener Weg zweifach bestimmt werden, wie z.B. beim Wurf 1-2-4-5 durch die Paare $1 + 5 = 6$ und $2 + 4 = 6$, so geht die entsprechende Figur auch um zwei Felstritte weiter.

Rein theoretisch darf man so oft hintereinander würfeln, wie man möchte. Sobald aber ein Wurf erscheint, bei dem keine der möglichen Paarungen einen der von den Bergsteigern begangenen Wege bestimmt, so endet damit der Zug des Spielers. Allen drei Bergsteigern schwinden die Kräfte, und sie müssen zur Erholung zurück zum Basislager.

Beispiel:

Gehen die drei Bergsteiger auf den Wegen Nr. 7, 8 und 9, und würfelt man nun 1-2-3-3, so endet der Zug, denn keine der möglichen Paarungen führt auf eine der Zahlen 7, 8 oder 9 (s. Abbildung).



Das bedeutet für den betreffenden Spieler, dass er wieder ganz von vorn anfangen muss, wenn die Reihe wieder an ihm ist. Da sich aber der Berg normalerweise nicht in einem Zug erklettern lässt, ist es ratsam, Basislager einzurichten.

Basislager anlegen

Zu Beginn des Spiels befinden sich die Basislager jedes Spielers (unsichtbar) außerhalb des Spielplans.

Der Spieler kann seine Wurfserie jederzeit **freiwillig** beenden. Die erreichten Positionen der Bergsteiger werden dann mit Markierungssteinen seiner Farbe besetzt. Dies sind die neuen (sichtbaren) Basislager. Nach der Markierung der Basislager ist dann der nächste Spieler an der Reihe und erhält dazu die vier Würfel sowie die drei Bergsteiger.

Ist der Spieler später wieder an der Reihe und erwürfelt er dieselben Wege, so starten die Bergsteiger nicht von ganz unten, sondern werden **auf dem nächsten Felstritt oberhalb seines Basislagers** eingesetzt. Und das neue Basislager bleibt dem Spieler auch dann erhalten, wenn im weiteren Verlauf eines Zuges den Bergsteigern die Kräfte schwinden sollten!

Jeder Spieler darf jeden der elf Wege benutzen, solange sie noch nicht vollständig begangen sind. Ein Bergsteiger, der bei seiner Kletterei auf das Basislager eines anderen Spielers trifft, wird einfach oben drauf gestellt. Für ihn zählt dieses Lager wie ein leerer Felstritt. Auf einem Weg können daher auch mehrere Basislager (verschiedener Spieler) entstehen, eventuell sogar auf demselben Felstritt. Die Markierungssteine werden dann einfach hier gestapelt (s. Abbildung, Weg Nr. 5).



Ende eines Weges

Erreicht ein Bergsteiger das Ende eines Weges, also das Zelt (oder bei der 7 das Gipfelkreuz) auf dem Bergkamm, so gilt der Weg als vollständig begangen. Der betreffende Spieler darf nun noch weiter würfeln, aber diesen Weg nicht mehr verwenden. Das Risiko schwindender Kräfte erhöht sich damit beträchtlich. Beendet der Spieler jedoch freiwillig seinen Zug, so markiert er den begangenen Weg, indem er das Zeltfeld mit einem seiner Markierungssteine abdeckt.

Auf diesem Weg darf nun kein Bergsteiger mehr gehen! Alle hier angelegten Basislager werden sofort aufgelöst und die Markierungssteine den betreffenden Spielern zurückgegeben.

Gegen Ende des Spiels kann es deshalb vorkommen, dass der Zug des Spielers endet, noch bevor überhaupt alle drei Bergsteiger eingesetzt wurden. Sind beispielsweise die Zelte Nr. 7, 8 und 9 bereits markiert, so ist mit dem Wurf 3-4-4-5 kein Einsatz eines Bergsteigers möglich.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein drittes Zeltfeld markiert hat (oder zwei Zeltfelder und das Gipfelkreuz auf Weg 7). Dieser gewinnt die Partie CAN'T STOP, der bestimmt schon bald eine weitere folgen wird, denn CAN'T STOP heißt nicht ohne Grund "nicht aufhören können".

Varianten

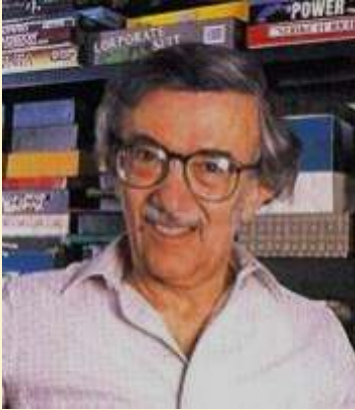
Der Autor Sid Sackson hat sich noch einige Varianten für sein CAN'T STOP einfallen lassen, die wir den alten und neuen Freunden des Spiels natürlich nicht vorenthalten möchten:

Partien zu dritt oder zu zweit werden noch spannender (dauern allerdings auch etwas länger), wenn die Siegbedingung hier auf das Gewinnen von vier bzw. fünf Zeltfeldern erhöht wird.

Wahlweise können die beiden folgenden Varianten benutzt werden: Gelangt ein Bergsteiger auf einen Felstritt, der mit einem Basislager markiert ist, so

A. überspringt er diesen einfach und wird im Unterschied zur Original-Regel auf den nächsten freien Felstritt gesetzt. Dies beschleunigt die Partie - vor allem, wenn man zu viert spielt.

B. muss der am Zug befindliche Spieler weiter würfeln, ob er will oder nicht, bis der Bergsteiger das fremde Basislager wieder verlässt oder - die Kräfte schwinden. Es kommen also wie in Variante A keine Stapel von Markierungssteinen vor, aber die Partien können hier - wiederum besonders im Spiel zu viert - auch ziemlich "gefährlich" werden, weil man quasi zum erhöhten Risiko gezwungen wird.



Über den Autor ...

Sid Sackson, geboren 1920, war der vielleicht bedeutendste Spieleautor der Welt. Sein erstes Spiel erfand er bereits im Alter von sechs Jahren, und insgesamt sind es hunderte geworden. Daneben besaß Sackson auch noch die wahrscheinlich größte private Sammlung von Spielen und Spielbüchern der Welt. Sie enthielt rund 15000 Spiele, die nach seinem Tod im Jahr 2002 nach und nach versteigert wurden.

Seinen Beruf als Ingenieur gab Sackson 1970 auf, um sich danach nur noch den Spielen zu widmen. Er erfand aber nicht nur Spiele, sondern schrieb auch als einer der

größten Experten zahlreiche Artikel und sieben Bücher über sein Spezialgebiet. Sein legendäres Werk "A Gamut Of Games" (dt. "Spiele anders als andere") etwa avancierte regelrecht zu einem Kultbuch der Spielefans.

Sid Sackson: "Ich kann nur solche Spiele erfinden, die ich selbst gern spiele. Es muss Interaktion zwischen den Spielern geben, und reichhaltige Entscheidungsmöglichkeiten. Ich habe zwar nichts dagegen, wenn Glück eine wichtige Rolle spielt, es muss aber auf alle Fälle auch ein taktisches Element enthalten sein, sodass man bei jeder Partie etwas über das Spiel hinzulernen kann. Und schließlich darf ein Spiel - von ein paar Ausnahmen abgesehen - nicht länger als 90 Minuten dauern."

... und seine Spiele

Es ist unmöglich, auch nur die in Deutschland veröffentlichten Sackson-Spiele hier aufzulisten. Es sind einfach zu viele. Beinahe in jedem Jahr erschien mindestens ein neues. Sein FOCUS wurde 1981 zum "Spiel des Jahres" gekürt; ebenfalls sehr erfolgreich war ACQUIRE. Es zählt nach wie vor unter Kennern zu den besten Brettspielen überhaupt. Neu aufgelegt wurden unter anderem auch Sacksons tolle Kartenspiele SLEUTH (als DIAMANTENJAGD), MONAD (als DIE 1. MILLION) und VENTURE (unter dem Titel DIE BOSSE). Im "franjos"-Verlag erschien 1992 mit WU HSING noch ein weiteres Sackson-Spiel, und dabei handelt es sich um die wohl schönste moderne Variante des uralten Domino-Spiels.