

CAN'T STOP™

QUANTO A LUNGO PUOI SPINGERE LA TUA FORTUNA?

Da 2 a 4 giocatori / Età da 10 anni in su

Scopo del gioco:

Essere il primo giocatore a raggiungere il punto più alto di almeno tre colonne.

Materiale di gioco:

1 plancia di gioco, 3 segnalini, 4 dadi e 44 cerchietti colorati --> 11 cerchietti per ognuno dei 4 differenti colori.

Preparazione:

1. Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i cerchietti corrispondenti.
2. Ogni giocatore tira due dadi. Il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia per primo. Effettua il proprio turno e, successivamente, cede il turno al giocatore alla propria sinistra.

Fase di gioco:

- 1) Il giocatore di turno lancia tutti i dadi. Osserva con attenzione il risultato del lancio. Poi, come meglio preferisce, forma due coppie con i quattro dadi e somma il valore dei dadi all'interno delle coppie formate. In questo modo otterrà una coppia di numeri.

Esempio: Ipotizziamo che i valori dei dadi, ottenuti con il lancio, sia 1-5-4-6. Con tali valori, puoi creare una delle seguenti coppie di numeri: 6 e 10 (1+5 e 4+6); oppure 5 e 11 (1+4 e 5+6); o 9 e 7 (5+4 e 1+6).

- 2) La coppia di numeri ottenuta rappresenta le due colonne nelle quali egli dovrà posizionare i segnalini.

Esempio: Consideriamo il lancio 1-5-4-6, e diciamo che scegliamo la coppia 6 e 10. Ora dobbiamo posare un nostro segnalino nella colonna "6" ed un altro segnalino nella colonna "10".

Quando si posa un segnalino in una colonna vuota bisogna piazzarlo nello spazio libero più basso della medesima.

- 3) In questo gioco puoi lanciare i dadi più volte in un singolo turno. In ogni lancio devi creare una coppia di numeri nel modo precedentemente descritto.
 - Lanci ancora e crei una coppia che include un numero che avevi già scelto precedentemente. Quando questo accade muovi il segnalino in su di uno spazio nella colonna indicata dal numero.
 - Lanci ancora e decidi di creare una coppia con un nuovo numero. In questo caso devi disporre un segnalino nella colonna corrispondente al nuovo numero.

Esempio: Dal tuo primo lancio hai già posizionato un segnalino sia nella colonna "6" sia nella colonna "10". Nello stesso turno lanci ancora ed ottieni 2-4-3-5. Se scegli di creare la coppia 6 ed 8, muovi il segnalino della colonna "6" su di uno spazio e posiziona il terzo segnalino nella colonna "8". Se, invece, scegli di comporre la coppia 5 e 9, devi piazzare il terzo segnalino su una di queste colonne ed ignorare le altre. Se scegli di creare la coppia 7 e 7, devi posizionare il terzo segnalino nella colonna 7, ma spostato in su di due spazi.

- 4) Potete continuare a lanciare i dadi fino a quando l'ultimo lancio vi permetti di posizionare un segnalino o di spostarne uno in su. Oppure, se preferite, potete finire il vostro turno quando volete. Per fermarsi basta semplicemente sostituire i segnalini posti sulla plancia con i propri cerchietti colorati.

Posizionare un segnalino.

- Se scegli una colonna che non ha ancora uno dei tuoi cerchietti posizionati sopra, allora piazza il segnalino nello spazio più in basso della colonna.
- Se scegli una colonna in cui è già presente uno dei tuoi cerchietti allora posiziona il segnalino sul primo spazio sopra al proprio cerchietto.
- Puoi posizionare il tuo cerchietto in uno spazio già occupato da un cerchietto colorato avversario.
- Se potete posizionare il segnalino dopo il lancio, dovete farlo.

Esempio: Ipotizziamo che hai già posizionato segnalini nelle colonne "3" e "6" e lanci i dadi un'altra volta ottenendo 2-4-5-5. Se vuoi posizionare il segnalino nella colonna "6", devi piazzare il terzo segnalino nella colonna "10". Altrimenti dovete disporre il terzo segnalino o nella colonna "7" o nella "9".

Salto. Quando un lancio non ti permette né di posizionare un segnalino né di muoverne uno già presente sulla plancia hai "saltato" e devi finire il tuo turno. Rimuovi tutti i segnalini che hai posizionato, ma lascia tutti i tuoi cerchietti colorati già presenti sulla plancia.

Ricorda: Quando avrai piazzato tutti tre i segnalini nel tuo turno, ogni addizionale lancio nel turno deve permetterti di muovere almeno uno dei segnalini precedentemente posizionati. Altrimenti "salti" e il tuo turno finisce.

Vincere una colonna. Vinci una colonna quando posizioni uno dei tuoi cerchietti colorati sulla cima della stessa. Se qualche avversario ha dei cerchietti colorati nella colonna che hai vinto, dovrà rimuoverli immediatamente.

N.B. Un segnalino sulla cima della colonna non significa la conquista della stessa.

Esempio: Ipotizziamo che hai posizionato segnalini sulle colonne "3", "6" e "8", ed hai appena mosso il segnalino della colonna "6" in cima della stessa. Ora potresti fermarti e passare il turno, ed in questo modo vinceresti la colonna "6" andando a sostituire ai segnalini i cerchietti colorati. Tuttavia decidi di lanciare ancora, sperando di vincere anche le colonne "3" e "8". Lanci i dadi ed esce 2-4-5-5. Che sfortuna!. Ora non hai più segnalini da posizionare e non puoi muovere i segnalini della colonna "6" in quanto non puoi andare più in alto essendo già in cima. Così hai "saltato" e devi terminare il turno rimuovendo tutti i tuoi segnalini che avevi posizionato. In altre parole, non hai vinto la colonna "6".

N.B.2) Non è consentito posizionare segnalini in colonne già vinte, anche nel caso esse siano vinte da voi stessi.

Esempio: Immaginiamo che le colonne "6", "8" e "10" siano già state vinte e dal lancio fatto abbiamo ottenuto 2-4-4-6. Hai "saltato" anche se avevi altri segnalini da posizionare.

Vittoria:

Il vincitore è il giocatore che conquista almeno tre colonne.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.
Il presente regolamento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. L'autore e gli editori non hanno nessuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nella presente traduzione.

Traduzione a cura di
www.ilturnoinpiu.it

