

# CAN'T STOP!



Автор: Сид Саксон  
 Лицензия: franjos Spieleverlag, Германия  
 Иллюстрации: Вальтер Пепперле  
 Дизайн: DE Ravensburger, KniffDesign  
 Ravensburger Spiele® № 26 480 3  
 Для 2 – 4 игроков в возрасте от 9 лет

## Игровой материал

- 1 игровая доска
- 4 кубика
- 3 белых фигуры (маркеры)
- 44 фигуры (по 11 каждого цвета)

## Идея игры

Игроки стараются как можно быстрее занять три из одиннадцати колонок. Для этого они образуют из четырех кубиков две пары, которые указывают им, в какие колонки они могут поставить белые фигуры (маркеры), прежде чем начать движение вверх.

В течение своего хода игрок может бросать кубики столько раз, сколько он хочет, при условии, что после каждого броска он может передвинуть вверх как минимум один маркер.

Если после броска игрок не в состоянии сделать это, его ход заканчивается и он теряет все, чего сумел добиться во время данного хода.

*Не повезло! Надо было вовремя остановиться!...*

Но уже само название игры «Can't Stop» предупреждает: остановиться будет крайне трудно. Так хочется попробовать еще раз... и еще разок... и...

**Победителем станет тот, кто первым займет три колонки.**

## Подготовка к игре

Игровая доска кладется на середину стола.

*На игровой доске изображено 11 колонок, пронумерованных числами от 2 до 12. Колонки состоят из различного числа клеток. Чем меньше клеток в колонке, тем труднее получить требуемое число, бросив кубики.*

*И наоборот. Верхняя, последняя клетка колонки является финишной. Каждый игрок пытается занять эту клетку своей фигурой, выиграв таким образом борьбу за данную колонку.*

**Каждый игрок** выбирает себе цвет и расставляет перед собой 11 фигур. **Самый младший** из игроков получает 4 кубика и 3 белых фигуры (маркеры).



## Ход игры

Начинает самый младший из игроков. Затем ход передается по кругу, по часовой стрелке. Игрок делающий ход всегда бросает все 4 кубика. Из выпавших на кубиках чисел игрок должен образовать две пары. Суммы значений этих пар определяют, в какой колонке или в каких колонках игрок может разместить по маркеру.

### Пример 1:

Маша начинает игру. Ей выпало:



Следующие три комбинации возможны:



Маша ставит один маркер на нижнюю клетку колонки 5 и второй маркер на нижнюю клетку колонки 9.

или



Маша ставит один маркер на нижнюю клетку колонки 6 и второй маркер на нижнюю клетку колонки 8.

или



Маша ставит маркер на нижнюю клетку колонки 7, а затем передвигает его на одну клетку вверх. В общей сложности это дает две клетки.

Пояснение:

Если игрок образует две пары кубиков, которые позволяют ему разместить на

доске (или передвинуть) два маркера, то он обязан это сделать (пример 1, варианты А или В: Маша **обязана** выставить оба маркера). Однако игроку разрешается специально подбирать такие пары, которые дают ему возможность выставить (или передвинуть) только один маркер (пример 1, вариант С).

Если игрок разместил на поле хотя бы один маркер, он может продолжить игру, т.е. снова бросить 4 кубика, а затем составить две пары.

Затем он снова размещает или передвигает по колонке вверх один или два маркера.

### Пример 2:

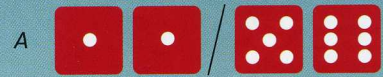
Предположим, что Маша из примера 1 выбрала второй вариант

(по 1 маркеру в колонки 6 и 8).

Маша снова бросает кубики:



Теперь у нее есть две возможности:



Маша ставит третий маркер на нижнюю клетку колонки 2 или колонки 11 (А на рис. 1). (В этом случае вторая пара не учитывается).

или



Маша ставит третий маркер на нижнюю клетку колонки 7 и передвигает маркер в колонке 6 на одну клетку вверх (В на рис. 1).

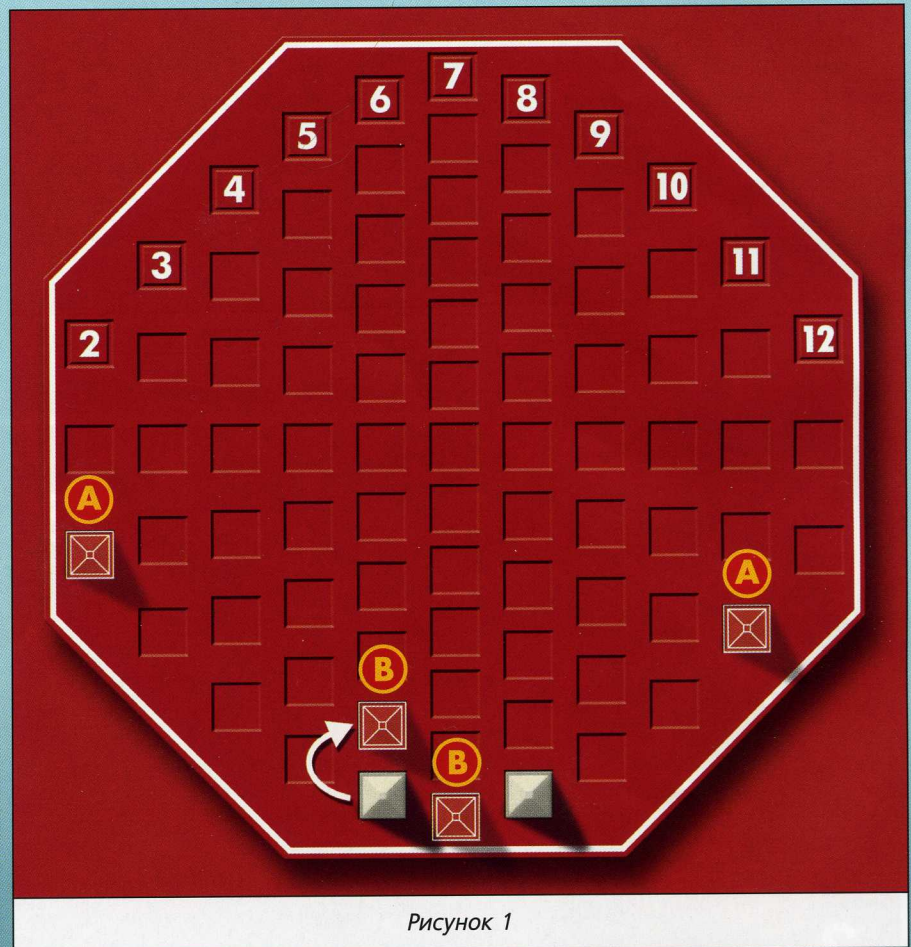
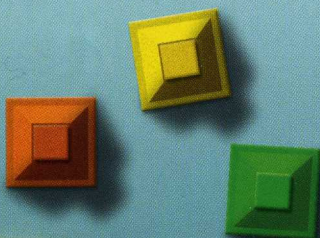


Рисунок 1



Затем игрок опять бросает все 4 кубика и т.д. Так продолжается до тех пор, пока игрок не

- остановится *добровольно*
- будет *вынужден* остановиться (потому что он не в состоянии ни выставить, ни передвинуть маркер).

• Если игрок остановился по своей воле, то тогда он ставит свои фигуры на клетки, на которых находятся маркеры. В одну колонку игрок может поставить только одну из своих фигур.

Если игрок во время своего следующего хода снова помещает маркер в колонку, в которой уже находится его фигура, то он ставит маркер на одну клетку выше той, что занята данной фигурой. Если игрок снова остановится добровольно, то он передвинет свою фигуру на соответствующее число клеток вверх.

*Примечание:* Фигуры соперника никоим образом не препятствуют размещению или передвижению маркеров или фигур (исключение: см. вариант 3), в случае необходимости фигуры можно просто ставить друг на друга (см. рис. 2).

• Если игрок *вынужден* остановиться, потому что выпавшие значения не позволяют ему ни выставить, ни передвинуть ни один из маркеров, то тогда он теряет все, чего достиг во время данного хода. Это значит, что он просто снимает маркеры с доски. Иными словами, в этом случае игрок не выставляет на доску новые фигуры и не передвигает свои фигуры, которые уже находятся в колонках.

**Пример 3:**

Если бы Маша вместо того, чтобы добровольно остановиться, бросила бы кубики снова, и на них выпало бы, к примеру,



то тогда она была бы вынуждена завершить свой ход и снять с доски три маркера без каких-либо дальнейших последствий. Все ее фигуры остались бы на своих местах.

В обоих случаях в игру вступает следующий по очереди участник. Он берет себе три маркера и четыре кубика, а также поворачивает игровую доску таким образом, чтобы можно было хорошо видеть числа.

**Итак, игрокам стоит хорошенько подумать, не лучше ли остановиться добровольно, прежде чем потерять все добытое во время хода. Но ведь игра не случайно называется „Can't Stop!“, может действительно попробовать еще разок... Или всё-таки лучше не рисковать?**

**Пример:**

Маша (= оранжевые) сделала два хода и выставила три маркера на клетки, помеченные крестиком (x).

После этого она бросила кубики еще несколько раз и передвинула маркеры в соответствии с выпавшими значениями (маркер в колонке 3 на ноль клеток, маркер в колонке 7 на три клетки и маркер в колонке 9 на четыре клетки). Затем она добровольно останавливается и перемещает три соответствующие фигуры на те клетки, на которых находятся маркеры. Стоящие на той же клетке фигуры соперников (к примеру, желтая фигура в колонке 9) не являются при этом препятствием.

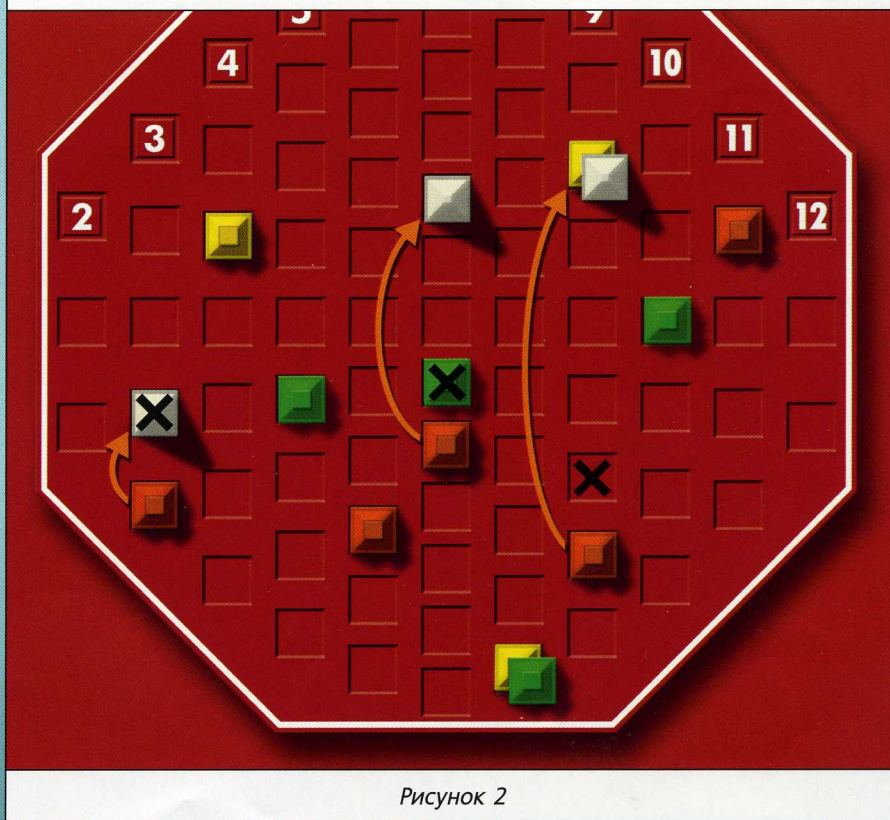


Рисунок 2

### Колонка занята!

Если игрок займет верхнюю клетку с номером одной из колонок, он, как и прежде, может продолжить ход или же добровольно остановиться. Однако игрок должен принять во внимание тот факт, что он не сможет больше передвинуть данный маркер в том случае, если ему выпадет соответствующая пара (что, разумеется, увеличивает риск остановиться вынужденно и потерять занятую колонку). Как правило, в подобной ситуации имеет смысл остановиться по собственной воле. В этом случае игрок ставит свою фигуру прямо на клетку с номером. Все прочие фигуры, которые находились в этой колонке, возвращаются владельцам. С этого момента *никто из игроков уже не может ставить маркер в эту колонку (в том числе и игрок, занявший ее)*. Пока же колонка не занята, каждый из игроков может попытаться в ней свою удачу. Конечно, при условии, что ему выпадут соответствующие значения.

### Конец игры

Как только один из игроков займет свою **третью колонку**, игра тотчас же завершается. **Этот игрок становится победителем.**

## Варианты

### Вариант 1

Для победы необходимо занять **4 колонки** (при игре втроем) или же **5 колонок** (при игре вдвоем).

### Вариант 2

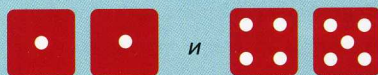
В этом случае от игроков требуется **как можно быстрее выставить маркер на поле**. Если игрок в начале хода может образовать две пары, которые позволят ему ввести в игру два маркера, то он должен это сделать. Затем он должен постараться как можно быстрее выставить третий маркер.

#### Пример:

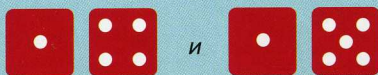
*Даша выпало*



*Колонка 6 уже занята. Даша должна выбрать комбинацию*



*поскольку при комбинации*



*она смогла бы выставить на поле только один маркер. Затем Даша снова бросает кубики:*



*Теперь она не может передвинуть вверх маркеры в колонках 2 и 9, а должна вместо это ввести в игру третий маркер – в колонке 4*



### Вариант 3

Ни один игрок не может добровольно завершить свой ход, пока как минимум один маркер находится на клетке, **занятой одной из фигур**.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)