

SID SACKSON'S

CAN'T STOP!



Idade 9+



2 - 4 Jogadores



30 - 40 Min

COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 4 dados (cor vermelha)
- 3 corredores (cor branca)
- 44 marcadores de jogador (11 de cada cor)

A IDEIA DO JOGO

Os jogadores tentam vencer três das onze colunas numeradas o mais rápido possível. Para fazer isso, eles lançam os quatro dados e formam dois pares, que determinam as colunas nas quais eles podem inserir os corredores. Na sua vez, os jogadores podem rolar os dados quantas vezes quiserem à medida em que, a cada rolagem, seja possível inserir ou mover pelo menos um dos corredores. Se, após rolar os dados, não for possível inserir ou mover corredores, o turno do jogador acaba imediatamente e ele perde todo o avanço conquistado com o corredor.

Ele deveria ter parado a tempo, mas não parou. Todo mundo gosta de tentar só mais uma vez, e talvez mais uma vez. Ele **NÃO PODE PARAR!**
VOCÊ PODE?

PREPARAÇÃO

Coloque o **tabuleiro** no centro da mesa.

O tabuleiro tem 11 colunas numeradas de 2 a 12. As colunas consistem em um número variável de quadrados. Quanto menos quadrados uma coluna tiver, mais difícil será rolar seu número. O objetivo é avançar seu marcador de jogador até o quadrado superior - o numerado - de uma coluna. Os jogadores tentam ser os primeiros a ocupar três dos quadrados numerados (superiores) com seus próprios marcadores e, assim, **VENCER o jogo**.

Cada jogador escolhe uma cor e coloca os 11 marcadores correspondentes à sua frente na mesa.

O jogador **mais jovem** pega os **4 dados** e os **3 corredores brancos**.

COMO JOGAR

O jogador mais jovem começa, então o jogo continua no sentido horário. Na vez de um jogador, ele sempre rola os 4 dados de uma vez. Eles devem formar dois pares de números com os dados rolados. As somas desses dois pares determinam a(s) coluna(s) em que o jogador deve introduzir um corredor.

Exemplo 1: Primeira Rolagem

Joana começa. Ela rola:



As seguintes combinações são possíveis:



Joana coloca um corredor no quadrado inferior da coluna 5 e outro corredor no quadrado inferior da coluna 9.

(**A** em Fig. 1)

OR



Joana coloca um corredor no quadrado inferior da coluna 6 e outro corredor no quadrado inferior da coluna 8.

(**B** em Fig. 1).

OR



Joana coloca um corredor no quadrado inferior da coluna 7 e então o move um quadrado para cima - um total de 2 quadrados.

(**C** em Fig. 1).

Se um jogador optar por dois pares de dados que lhe permitam inserir (ou mover) dois corredores, ele deve fazê-lo. (No Exemplo 1, na opção A ou B, Joana **deve** inserir os **dois** corredores.)

No entanto, um jogador pode deliberadamente optar por dois pares de dados de forma a poder inserir ou mover apenas um corredor (Exemplo 1, opção C).

Se um jogador inseriu ou moveu pelo menos um corredor, ele **pode** optar por continuar jogando. Ele rola novamente todos os 4 dados e novamente forma dois pares de dados. Depois de fazer isso, ele novamente insere ou move um ou dois corredores.

Nota: Você pode ter apenas um total de 3 corredores ativos em qualquer turno.

Example 2: Second Roll

Joana escolheu a opção A em sua primeira rolagem. Depois ela rola:



Ela agora tem duas opções:



Joana pode inserir o terceiro corredor no quadrado inferior da coluna 2 ou inserir no quadrado inferior da coluna 11 (**A** em Fig. 2). O outro par de dados é ignorado.

OR



Joana insere o terceiro corredor no quadrado inferior da coluna 7 e move o corredor da coluna 6 um quadrado para cima (**B** em Fig. 2).

Figura 1

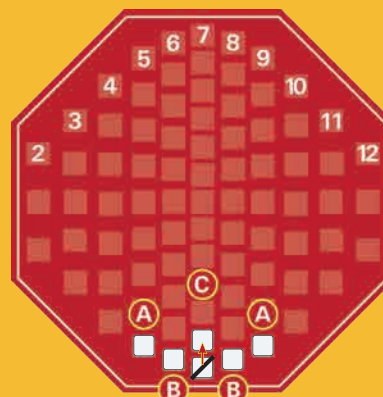
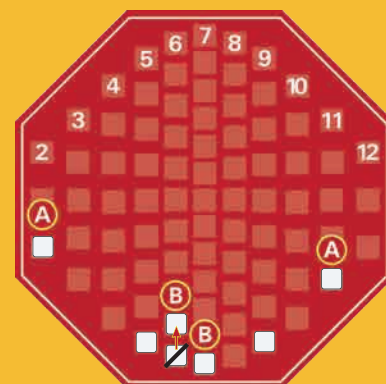


Figura 2



» **Os turnos continuam** assim até que o jogador:

- **Ou** pára voluntariamente.
- **Ou** é forçado a parar porque não pôde nem inserir nem mover o corredor.

» **Se um jogador pára voluntariamente**, ele substitui cada um dos seus corredores por um dos seus marcadores no tabuleiro. Você só pode usar um único marcador por coluna (ver Exemplo 3, Figura 3).

Se, no turno seguinte, o jogador inserir um corredor numa coluna em que já tenha um marcador seu, o corredor é inserido no quadrado logo acima do marcador. Se ele parar voluntariamente mais tarde neste turno, ele move seu marcador já presente no tabuleiro para este novo quadrado para a qual o corredor avançou, substituindo o corredor pelo marcador (consulte o Exemplo 3, Figura 4).

Nota: os marcadores dos oponentes no tabuleiro não bloqueiam a inserção ou o movimento de um corredor seu ou a colocação do seu próprio marcador. Se necessário, basta empilhar os marcadores.

» Se um jogador é forçado a parar porque não foi possível inserir ou mover um corredor após rolar os dados, ele perde tudo o que conquistou **durante este turno** e deve remover os corredores sem aplicar nenhum efeito. Nesse caso, o jogador não coloca novos marcadores no tabuleiro nem move nenhum de seus marcadores colocados anteriormente (ver Exemplo 3, Figura 5).

Exemplo 3: Terceira Rolagem

Joana escolheu a Opção A na sua primeira rolagem, a Opção A na sua segunda rolagem e estabeleceu marcadores nas colunas 2, 5 e 9. Ela decidiu não continuar com uma terceira rolagem e parou conforme mostrado na Figura 3.

OR

Joana rolou novamente os dados com sucesso várias vezes e moveu os corredores a partir do X mostrado na Fig. 4. Agora ela para voluntariamente e move seus três marcadores ocupando os quadrados dos corredores. Não importa se um quadrado já está ocupado por um marcador do adversário, a exemplo do amarelo da coluna 9; basta empilhar os marcadores.

OR

Se, em vez de ter parado, Joana tivesse decidido rolar os dados, que saíram



seu turno teria acabado e ela teria que remover os três corredores do tabuleiro sem aplicar nenhum efeito. (conforme Figura 5)

Figura 3

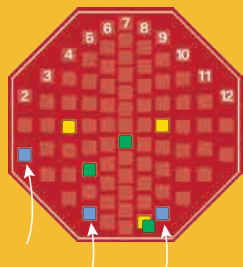


Figura 4

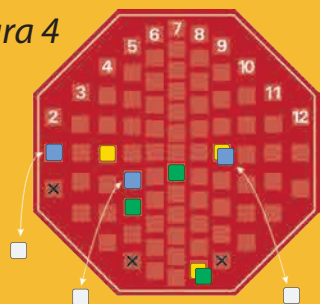
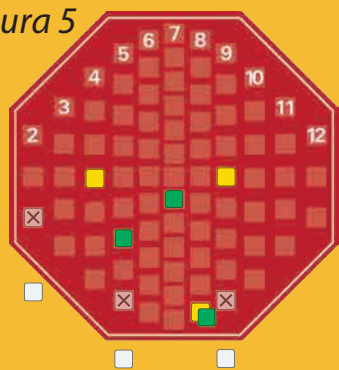


Figura 5



Quando um jogador acaba seu turno, é a vez do próximo jogador, que pega os três corredores e os quatro dados.

Você sempre precisa avaliar se é melhor parar voluntariamente ou continuar e correr o risco de perder tudo o que conquistou durante o turno.

Claro, o jogo se chama "Can't Stop" por um motivo!

CONQUISTANDO UMA COLUNA

Se um jogador alcançar com um corredor o quadrado numerado no topo da coluna, ele pode continuar jogando os dados ou parar voluntariamente. No entanto, deve-se ter em mente que não se pode mais mover esse corredor - mesmo que role o número dessa coluna novamente. Isso aumenta o risco de um jogador ser forçado a parar e perder todo o progresso, incluindo o topo da coluna. Portanto, é uma boa ideia parar voluntariamente. Nesse caso, uma vez que o jogador tenha substituído o corredor pelo seu marcador, todos os outros marcadores nesta coluna são devolvidos aos seus proprietários. Pelo resto do jogo, nenhum jogador pode colocar um corredor nesta coluna, incluindo o jogador que a conquistou.

FIM DE JOGO

Se uma coluna ainda não foi conquistada (ou seja, o quadrado numerado no topo ainda não está ocupado por um marcador), cada jogador pode tentar a sorte para tomá-la para si - desde que role os pares de dados necessários. **Assim que um jogador conquista sua terceira coluna, o jogo termina imediatamente e esse jogador é declarado vencedor.**

VARIANTES

Variante Estendida para 2 ou 3 jogadores

Você deve conquistar 4 colunas (em três jogadores) ou 5 colunas (em dois jogadores) para vencer o jogo.

Variante Sem Atraso

Os jogadores devem inserir os corredores o mais rápido possível. Você não pode evitar deliberadamente a introdução de novos corredores nesta variante. No início de seu turno, você deve formar pares de dados de forma a inserir dois corredores, se possível. Após esse turno, você deve introduzir o terceiro corredor o mais rápido possível (ver Exemplo 4).

Variante Sem Empate

Os jogadores não podem parar voluntariamente se um ou mais corredores estiverem num quadrado já ocupado por um marcador do oponente. Nesta situação, você deve continuar rolando os dados num esforço para avançar seu corredor para além do marcador do oponente.

Variante de Salto

Para um jogo mais rápido, quando um corredor é inserido ou movido para frente, ele nunca pode ficar no quadrado onde se encontra um marcador de outro jogador. Em vez disso, o corredor deve passar por cima dos marcadores dos oponentes e ficar no primeiro quadrado vago disponível.

Exemplo 4: Variante Sem Atraso

Duda rola



A coluna 6 já foi conquistada.

Duda deve escolher a combinação



pois, com



...ela só seria capaz de inserir um único corredor. Duda continua e joga novamente os dados:



Ela não pode mover os dois corredores nas colunas 2 e 9, mas deve inserir o terceiro corredor ou na coluna 4 ou na coluna 7:



Game Designer: Sid Sackson
Illustrator: Walter Pepperle
© FRED Distribution, 2021

Development: Rick Soued
Graphic Design: Robby Corrales
All rights reserved Made in China