

Nem tudsz megállni játékszabály

Meddig tart ki a szerencséd?

2 - 4 játékos számára / 10 éves kortól

Szerző: Sid Sackson (1980)

Kiadó: Parker Brothers

A JÁTÉK CÉLJA

Az első olyan játékosnak lenni, aki felér valamelyik három oszlop tetejére.

KELLÉKEK

1 játék tábla • 3 jelző • 4 dobókocka • 44 színes kocka – 11 kocka négy különböző színben.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos magához veszi a színének megfelelő összes kockát.
2. Minden játékos dob egyet, két dobókockával. A legnagyobb pontösszeget dobó játékos kezd, majd pedig a tőle balra ülő játékos kerül sorra.

A JÁTÉK MENETE

1. Amikor egy játékos sorra kerül, dob mind a négy kockával. Alaposan megvizsgálja a dobott számokat, majd kétszer két kockából álló részre bontja a dobást. Ezzel úgynevezett kockapárokat képez.

Például: Tegyük fel, hogy a dobott számok a következők 1-4-5-6. Ebből a dobásból a következő kockapárok bármelyike képezhető: 6 és 10 (1+5 és 4+6), vagy 5 és 11 (1+4 és 5+6), vagy 9 és 7 (5+4 és 1+6)

2. A kiválasztott kockapárosítás után a két-két kockán látható számok összege határozza meg azt a játéktáblának azt a két oszlopát, ahova a játékosnak a jelzőket el kell helyeznie.

Például: Tegyük fel, hogy az előbbi 1-5-4-6 dobás esetén a 6 és 10 módon feleznünk. Ekkor az egyik jelzőt a "6"-os oszlopba és a másik jelzőt a "10"-es oszlopba kell tenni.

Amikor egy körben egy oszlopba először kerül jelző, akkor azt az adott oszlop legalsó mezőjére kell tenni.

3. Ebben a játékban egynél többször is dobhatunk, ha rajtunk van a sor. Minden egyes dobáskor a fentiek szerint meg kell felelni a kockákat.
 - a) Ha újra dobás után olyan kockapárokat képezünk, amelyek közül az egyikben szereplő számok összegének megfelelő oszlopban már van jelző, akkor ott jelzőt az oszlopon belül egy mezővel feljebb kell mozgatni.
 - b) Ha újra dobás után olyan kockapárokat képezünk, amelyek közül az egyikben szereplő számok összegének megfelelő oszlopban még nincs jelző, és még van szabad jelző is, akkor azt az adott oszlop legalsó üres mezőjére **kell** helyezni.

Példák: Az első dobás után tehát a jelzőink a "6" és "10" oszlopok alján állnak. Ismét dobunk, és a 2-4-3-5 számokat kapjuk. Ha úgy döntünk, hogy most a 6 és 8 párosítást választjuk, akkor a "6"-os oszlopban álló jelzőt eggyel felfelé mozgatjuk, és a harmadik jelzőt a "8"-as oszlop aljára tesszük. Ha ehelyett az 5 és 9 párosítás mellett döntünk, akkor a harmadik jelzőt akár az "5" oszlopba, akár a "9" oszlop legaljára tehetjük. A másik oszlop ebben az esetben üresen marad. De amennyiben a 7 és 7 párt képezzük, akkor a harmadik jelzőt a "7"-es oszlop aljára kell helyezni, és egyben egy lépéssel felfelé is kell léptetni.

4. Amíg rajtunk van a sor addig dobhatunk, amíg vagy le tudunk helyezni egy jelzőt szabad oszlopba, vagy valamelyik már lerakottat feljebb tudjuk mozgatni az oszlopban. Ha viszont szeretnénk, bármikor megállhatunk. Megálláskor egyszerűen cseréljük ki a jelzőket a saját színű kockáinkkal.

Jelzők elhelyezése

- Ha olyan oszlopot választunk, amelyikben még **nincs** egyetlen korábban lerakott színes kockánk sem, akkor a jelzőt az oszlop legalsó mezőjére kell helyezni.
- Ha olyan oszlopot választunk, amelyikben már **van** korábban lerakott színes kockánk, akkor a jelzőt közvetlenül a színes kocka fölötti mezőre kell tenni.
- A jelzőt olyan mezőre is letehetjük, amelyiken egy másik játékos színes kockája áll.
- Ha egy dobást és párosítást követően egy jelző **letehető**, akkor az **le is kell tenni**.

Példa: Tegyük fel, hogy az első két jelzőnk a "3"-as és "6"-os oszlopokban áll, és 2-4-5-5 kombinációt dobunk. Ha a "6"-os oszlopban található jelzőt akarjuk egy mezővel feljebb mozgatni, akkor a harmadik jelzőt is le kell tenni a "10"-es oszlopba. Ellenkező esetben a harmadik jelzőt a "7"-es vagy "9"-es oszlopok valamelyikébe kell elhelyezni.

Elbukás. Amikor a dobott számok semmilyen párosításban nem teszik lehetővé, hogy valamelyik jelzőt eggyel feljebb mozgassuk, vagy újat helyezzünk le, akkor "elbuktunk", és a következő játékos jön sorra. Ekkor vegyük le a tábláról a körben lehelyezett összes jelzőt. A korábban a táblára került színes kockáink azonban fent maradnak.

Jegyezzük meg: Amint egy körben mind a három jelző a táblára került, minden egyes újabb dobáskor legalább ezek egyikét tudunk kell feljebb mozgatni. Ellenkező esetben a kört "elbuktuk", és másik játékosra kerül a sor.

Egy oszlop megnyerése. Amint az egyik oszlop (számmal jelölt) legfelső mezőjére az egyik saját színű kockánk kerül, megnyerjük az adott oszlopot. Amennyiben a megnyert oszlopban más játékosoknak is vannak színes kövei, úgy azokat azonnal le kell venni a tábláról.

- Ha csak egy jelző ér fel egy oszlop tetejére, akkor az még nem jelenti azt, hogy azt meg is nyertük.

Példa: Tegyük fel, hogy a jelzőink a "3", "6" és "8" oszlopokban vannak, és a "6"-osban éppen most értük el az oszlop legfelső mezőjét. Ha most megállunk, és a jelzőket lecseréljük a színes kockáinkra, akkor megnyerhetjük az oszlopot. De dönthetünk úgy is, hogy bízva abban, hogy a "3" és "8" oszlopokat is megnyerhetjük, újra dobunk. A dobás eredménye 2-4-5-5. Balszerencse. Nem maradt több szabad jelzőnk, és már a "6"-os oszlopban sem mozgathatjuk a jelzőt egy mezővel sem feljebb. Vagyis ezt a kört "elbuktuk", és befejezésül le kell vennünk a tábláról a jelzőket. Más szóval a "6"-os oszlopot sem nyertük meg.

- Nem tehető jelző olyan oszlopba, amit valaki már megnyert – még akkor sem, ha azt mi magunk nyertük meg.

Például: Tegyük fel, hogy a "6", "8" és "10"-es oszlopokat már megnyerte valaki. Ha most a 2-4-4-6 számokat dobjuk – "elbuktunk". Még akkor is, ha amúgy van még szabad jelzőnk.

GYŐZELEM

A játéknak az a győztese, aki először nyer meg tetszőleges három oszlopot.

STRATÉGIAI ÖTLETEK

Nem a legalacsonyabb oszlopokat a legkönnyebb megnyerni. Hogy miért is? Mert egy-egy dobás során legnagyobb valószínűséggel a 6, 7 vagy 8-as számokat tudjuk képezni. Vegyük ezt figyelembe, amikor a jelzőket lehelyezzük, vagy az újradobás vagy megállás között hezitálunk.

PONTOSÍTÓ MEGJEGYZÉSEK

- Minden oszlopban minden játékosnak legfeljebb egy színes kockája lehet.
- Minden oszlopba legfeljebb egy jelző tehető le.
- Amikor egy játékos sorra kerül, úgy kell tekintenie a táblára, mintha a többiek színes kockái ott sem lennének. (Kivétel persze, amikor stratégiát választ.)
- Ha egy párosítás során egyforma számok képződnek, akkor az adott oszlopban kettőt kell lépni. Ha ez mindjárt az elején történik, elegendő egy jelzőt lerakni és feljebb tolni.



Fordította: qob (2009)

Források:

http://en.wikipedia.org/wiki/Can%27t_Stop_%28board_game%29

http://www.oldgames.nu/PC/Cant_Stop/3014/

<http://www.webnoir.com/bob/sid/can%27t%20stop.htm>

<http://www.rollordont.com/>

Nem tudsz megállni – licitálós szabályok

Sid Sackson 1980-ban adta közre hasonló nevű kockajátékát. De Sid nem állt meg itt, hanem 1986-ban kitalálta, hogyan lehet licitálást bevinni a játékba! Most első alkalommal mutatjuk be Sid új szabályaival játszható változatát:

NEM TUDSZ MEGÁLLNI A LICITÁLÁSBAN:

a NEM TUDSZ MEGÁLLNI játék új szabályváltozata.

Ebben a változatban az eredeti játék összes szabályát megtartjuk – az alábbi kiegészítésekkel:

ÚJ KELLÉKEK

Minden játékos kap egy kék színű korongot, amelyiknek egyik oldalán "Megcsinálja", másik oldalán "Elbukja" felirat van. Minden játékos kap továbbá 5 fehér zsetont is is.

(Nyelvfüggetlen esetben a feliratok helyett a 0/1 számok, vagy felfelé illetve lefelé mutató hüvelykujjat, vagy zöld pipa és piros kereszt ikonok használata ajánlott.)

LICITÁLÁS

Miután a soron lévő játékos **először dobott újra** – és ennek megfelelően körében másodszor helyezte el vagy mozgatta a jelzőket – bejelenti, hogy "Kérem helyezték el tippjeiket és tétjeiket!"

Minden játékos titokban, szöveggel felfelé leteszi a kék korong "Megcsinálja" vagy "Elbukja" oldalát, majd letakarja azt néhány zsetonjával a nála lévő ötből – attól függően, hogy mennyit akar kockáztatni.

Az a játékos, akinek egyetlen színes köve sincs még a táblán lévő oszlopok egyikében sem, az nem licitál. A többieknek viszont a licitálás kötelező.

Miután mindenki megtette a tétjét, a játékos a szokásos módon folytatja dobálás mindaddig, amíg a körét el nem bukja, vagy meg nem áll. Ezt követően minden játékos felfedi tippjét.

KIFIZETÉS

A soron lévő dobó bal oldalán ülő játékostól kezdve minden licitáló a tétjének megfelelően mozgatja a táblán lévő színes kockáit.

Ha tipp helyes volt – függetlenül attól, hogy a "Megcsinálta" vagy "Elbukta" esetek melyikét találta el az illető – a színes kockáit összesen annyi mezővel mozgathatja felfelé, mint amennyi fehér zsetont kockáztatott a tippelés során. Ennek során **nem** léphet egyetlen oszlop legfelső mezőjére sem, és **nem** kezdhet meg új oszlopot sem.

Ha tipp "Elbukja" volt, de a játékos ennek ellenére "Megcsinálta", akkor a licitáló a színes kockáit összesen annyi mezővel mozgatja lefelé, mint amennyi fehér zsetont tett meg tétként. Azonban egyik színes kocka sem hagyhatja el az oszlopot.

Ha tipp "Megcsinálja" volt, de a játékos ennek ellenére "Elbukta", akkor a licitáló a színes kockáit összesen annyi mezővel mozgatja lefelé, mint amennyi tétként megtett fehér zsetonok számának **kétszerese**.

Ha egy tippelő nem tud a fenti feltételek betartásával elegendő mezőt visszalépni, akkor annyi mezőt kell visszalépnie, amennyit csak tud, és kisseik a körből. Azaz amikor legközelebb rákerülne a sor, nem dobhat.

GYŐZELEM

2 játékos esetén az a győztes, aki először nyer meg tetszőleges 5 oszlopot.

3 játékos esetén az a győztes, aki először nyer meg tetszőleges 4 oszlopot.

4 játékos esetén az a győztes, aki először nyer meg tetszőleges 3 oszlopot.