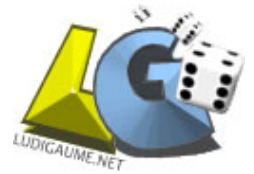




Can't Stop - Asmodée



Sid SACKSON

Asmodée Editions (2006)

Pour 2 à 4 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 15' - 30'

But du jeu

Etre le premier joueur à atteindre le sommet de 3 voies différentes.

Mise en place

On place le tapis de jeu entre les joueurs qui choisissent chacun une couleur et prennent les 9 jetons de celle-ci.



On détermine le premier joueur aux dés.

Déroulement de la partie

A son tour, le joueur actif lance les 4 dés. Il doit additionner ceux-ci par paire pour obtenir 2 valeurs qui montrent les voies qu'il peut emprunter.

Si les bonzes ne sont pas encore placés sur le tapis, il doit en mettre un sur chaque voie correspondant à la valeur de ses paires. Si un bonze est déjà dans une voie, il l'avance d'une case.

Si le joueur a déjà un jeton de sa couleur dans la voie où il place le bonze, il pose ce dernier après son jeton.

Le tour du joueur peut se terminer de 2 façons :

- **le joueur décide d'arrêter de lui-même son tour pour poser ou déplacer un de ses jetons sur l'emplacement de chaque bonze. Si le bonze est sur la dernière case d'une voie, le joueur l'emporte et l'on retire les autres jetons de cette voie. On ne peut plus progresser sur cette dernière.**
- **le joueur ne peut plus placer ou déplacer un bonze pour progresser dans une voie car le résultat de ses dés ne le lui permet pas. Il ne peut déplacer ou poser ses jetons à l'emplacement des bonzes que l'on retire du tapis.**

Sinon le joueur peut poursuivre son ascension et relancer les dés tout en s'exposant aux risques de la condition précédente.



Fin de la partie

La partie se termine quand un joueur remporte sa 3ème voie.

Variantes

■ Variante n°1 - Partie plus longue

pour rendre le jeu plus long et les parties plus haletantes, augmentez le nombre de voies nécessaires pour gagner la partie (jusqu'à 5).

■ Variante n°2 - Partie plus rapide

si votre bonze passe sur une case où se trouve un jeton d'un adversaire, ne comptez pas cette case et « sautez » le pion de l'adversaire pour placer votre marqueur sur la case libre suivante. Cette variante accélère énormément le jeu.

■ Variante n°3 - Plus de risque

tant que l'un de vos bonzes est empilé avec au moins 1 jeton d'un adversaire, vous ne pouvez pas vous arrêter de jouer. Une fois que tous vos bonzes sont sur une case libre, vous pouvez vous arrêter. Dans cette version, les joueurs sont littéralement obligés de prendre des risques, et cela devient très dangereux à 4 joueurs...



Précision : les variantes 2 et 3 ne peuvent pas être utilisées en même temps.