

CAN'T STOP

¿Cuánto puedes forzar tu suerte?

Para 2 a 4 jugadores de 10 años o más.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en llegar a lo alto de tres columnas.

COMPONENTES

1 tablero de juego • 3 marcadores • 4 dados • 44 cuadrados de color – 11 en cada uno de los cuatro colores.

PREPARACIÓN

- 1 Cada jugador elige un color y toma todos los cuadrados de ese color.
- 2 Cada jugador tira dos dados. El jugador que saque el resultado más alto es el primero en jugar: la partida continúa, por turnos, hacia la izquierda de ese jugador.

JUGAR

- 1 Para empezar tu turno tira los cuatro dados. Observa atentamente el resultado de la tirada. A continuación divide la tirada en dos grupos, de la manera que quieras, y suma los dos dados de cada mitad. El propósito es crear una pareja de números.

Ejemplo: Digamos que tu tirada ha sido 1-5-4-6. Con esta tirada, puede crear cualquiera de las parejas siguientes: **6 y 10** (1+5) y (4+6); o **5 y 11** (1+4) y (5+6); o **9 y 7** (5+4) o (1+6).

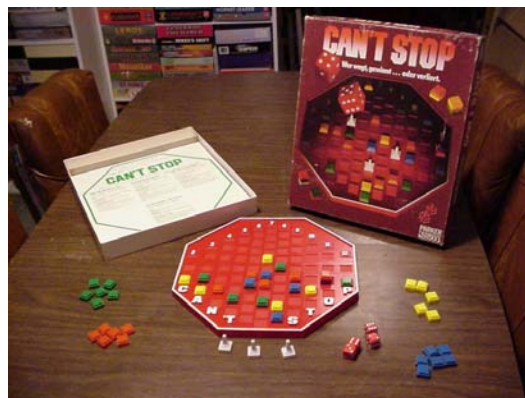
- 2 La pareja de números que has elegido crear indica las dos columnas en las cuales debes poner ahora los marcadores.

Ejemplo: Digamos que a partir de la tirada 1-5-4-6 has elegido el 6 y el 10 como tu pareja. Ahora debes poner un marcador en la columna "6" y otro marcador en la columna "10".

Cuando se pone por primera vez un marcador en una columna, siempre se debe poner en el espacio más inferior de esa columna.

- 3 En este juego puedes tirar los dados más de una vez por turno. En cada tirada adicional, debes crear una pareja de números de la manera descrita.
 - a) Digamos que tiras de nuevo y creas una pareja que incluye un número que ya habías elegido. Cuando esto sucede, *mueve* el marcador *hacia arriba* un espacio en la columna de ese número.
 - b) Digamos que tiras de nuevo y decides crear una pareja con un *nuevo* número. Si te queda un marcador, *debes* ponerlo en la columna correspondiente a ese número.

Ejemplos: Por tu primera tirada ya tienes un marcador en las columnas "6" y "10". En el mismo turno consigues al tirar de nuevo 2-4-3-5. Si decides crear un 6 y 8 como tu pareja, mueve un espacio hacia arriba el marcador de la columna "6" y pon el tercer marcador en la columna "8". Si, de otra manera, decides crear un 5 y un 9 como tu pareja, debes poner el tercer marcador *en una de estas dos* columnas e ignorar la otra. Si decides crear un 7 y 7 como tu pareja, debes poner el tercer marcador dos espacios hacia arriba en la columna "7".



- 4 Puedes continuar tirando siempre que tu última tirada te haya permitido poner un marcador o mover uno hacia arriba. Si quieres, *puedes terminar tu turno cuando decidas*. Para terminar, simplemente reemplaza cada marcador por uno de los cuadrados de tu color.

Poner un marcador

- Si eliges una columna que *no* tenga ya uno de los cuadrados de tu color en ella, pon el marcador en el espacio inferior de esa columna.
- Si eliges una columna que *ya* tenga uno de los cuadrados de tu color en ella, pon el marcador en el espacio *inmediatamente superior* a tu cuadrado.
- Puedes poner un marcador en un espacio que ya esté ocupado por el cuadrado de un oponente.
- Si *puedes* poner un marcador con tu tirada *debes* hacerlo.

Ejemplo: Digamos que ya has puesto marcadores en las columnas "3" y "6" y tiras un 2-4-5-5. Si quieres mover hacia arriba el marcador en la columna "6", *debes* poner el tercer marcador en la columna "10". De otra manera *debes* poner el tercer marcador en la columna "7" o "9".

Eliminado. Cuando tu tirada *no* te permite poner un marcador o mover uno hacia arriba, has sido eliminado y debes acabar tu turno. *Quita todos los marcadores* que hayas puesto, pero *deja todos los cuadrados de tu color* que estén en el tablero.

Recuerda: Una vez hayas puesto los tres marcadores durante tu turno, cada tirada adicional te *debe* permitir mover hacia arriba *al menos uno de los marcadores*. Si no, quedas eliminado y tu turno acaba.

Ganar una columna. Ganas una columna en el momento en que pones uno de los cuadrados de tu color en el número en lo alto de la columna. Si alguno de tus oponentes tiene ya un cuadrado de su color en una columna que ganas, debe quitarlo inmediatamente.

- Un marcador en el número en lo alto de una columna no significa que hayas ganado esa columna.*

Ejemplo: Digamos que has puesto marcadores en las columnas "3", "6" y "8", y que acabas de mover el marcador en la columna "6" hasta el número en lo alto. Puedes acabar tu turno ahora y ganar esa columna reemplazando cada uno de los marcadores por uno de los cuadrados de tu color. Pero, a pesar de ello, decides tirar de nuevo, esperando ganar también las columnas "3" y "8". Tiras un 2-4-5-5. Mala suerte. No tienes más marcadores para poner, y no puedes mover el marcador de la columna "6" más arriba de lo que ya está. Así que estás eliminado y debes acabar tu turno quitando *todos* los marcadores que has puesto. En otras palabras, no has ganado la columna "6".

- No puedes poner un marcador en una columna que otro jugador haya ganado ya, incluso aunque seas tú quien la ha ganado.*

Ejemplo: Digamos que las columnas "6", "8" y "10" ya han sido ganadas, y tiras un 2-4-4-6. Estás eliminado, incluso aunque aún te queden marcadores por poner.

GANAR

El ganador es el primer jugador en ganar tres columnas.

UN CONSEJO ESTRATÉGICO

Las columnas más cortas no son las más fáciles de ganar. ¿Por qué? Esto es debido a que en cualquier tirada, los números más fáciles de obtener son el 6, 7 y 8. Ten en cuenta esto cuando pongas los marcadores y cuando decidas acabar o no tu turno.

VARIANTES

Sid Sackson propuso algunas variantes que queremos presentar a los veteranos y a los recién llegados al juego.

Para hacer más emocionantes las partidas de dos o tres jugadores, se puede aumentar la condición de victoria hasta cuatro o cinco columnas (aunque esto hará que la partida sea más larga).

Se pueden usar también las dos variantes siguientes, pero no las dos a la vez:

- a) Si tu marcador acaba en un espacio en el que esté el cuadrado de color de otro jugador, simplemente salta ese espacio y pon tu marcador en el siguiente espacio vacío. Esto hace que la partida sea más rápida, especialmente con cuatro jugadores.
- b) Si tu marcador acaba en un espacio en el que esté el cuadrado de color de otro jugador, debes tirar de nuevo los dados, incluso aunque no quieras, hasta que tu marcador abandone el espacio con el cuadrado de color del otro jugador, o estás eliminado. En esta variante, como en la variante a), no hay pilas de cuadrados, pero puede ser bastante "peligrosa", especialmente con cuatro jugadores, porque estás virtualmente obligado a correr riesgos.

CRÉDITOS

Can't Stop fue diseñado por Sid Sackson (1920-2002).

Trascripción en archivo de texto de las reglas de Parker encontrada en:

<http://www.wps.k12.va.us/jhhs/math/lessons/stat/dontquit.html>

Corrección de las reglas del archivo de texto a partir de las reglas originales de Parker y formateo del texto por Ron Hale-Evans (rwhe@ludism.org)

Variantes obtenidas del libro de reglas de la edición de 1998 de Franjos, traducidas libremente del alemán (con ayuda de varios servicios de traducción electrónica) por Ron Hale-Evans.

Traducido del inglés al castellano por [Fran F G \(ffgarea@hotmail.com\)](mailto:ffgarea@hotmail.com) a partir del archivo [CantStopRules.pdf](#) del [BoardGameGeek](#) creado por [Ron Hale-Evans](#).

Versión 1.0 – Noviembre 2005