



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spielshop

Can't Stop – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Der Spielplan wird ausgelegt.
- Die Würfel und die Bergsteiger werden bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält alle Scheiben einer Farbe.

Spielablauf:

Die Spieler sind **reihum** an Zug: Der aktive Spieler

- **wirft alle vier Würfel**
- **addiert zwei beliebige Würfel** zusammen und setzt bei der entsprechenden Zahl
 - den **Bergsteiger** ein Feld **vor**
 - **oder** einen nicht eingesetzten **Bergsteiger** auf das Feld **hinter** dem **Lager**
 - **oder** einen nicht eingesetzten **Bergsteiger** auf das **erste Feld** der Leiste
- **addiert die anderen beiden Würfel** und verfährt, wenn möglich, genauso
- kann ein Spieler für **keine Würfelkombination** eine der drei Möglichkeiten durchführen, **stürzen** die Bergsteiger **ab** und der Zug ist beendet. Bestehende Lager bleiben liegen.
- **Nach jedem Würfelwurf** kann der Spieler **weiterwürfeln oder aufhören** und auf die Position seiner Bergsteiger die bestehenden Lager nach oben verschieben oder neue einsetzen.

Reihe beenden:

Beendet ein Spieler seinen Zug und ein Bergsteiger hat das **oberste Feld** seiner Leiste erreicht, so wird das Lager dorthin verlegt und alle Lager anderer Farben in der Leiste werden entfernt. Hier kann nun **kein Bergsteiger mehr klettern**.

Spielende:

Das **Spiel endet**, wenn ein Spieler seine **dritte Reihe beendet**, dieser gewinnt sofort.

Varianten:

- **Mehr Reihen:** Bei 2 / 3 Spieler müssen 5 / 4 Reihen beendet werden.
- **Besetzte Felder überspringen:** Besetzte Felder werden direkt übersprungen.
- **Besetzte Felder blockieren:** Stehen Bergsteiger auf besetzten Felder, so muss der Spieler weiterwürfeln, bis alle Bergsteiger auf einem freien Feld stehen.