

キャントストップ Can' t stop

Sid Sackson 作

2~4人 10才以上

“Can' t stop”つまり、止めたいのだが、なかなか止められない。いつ止めるかがポイントというゲームです。

手番では、サイコロを何度でも振ることができます。サイコロを何回も振ればそれだけ、仮の得点は進みます。しかし、途中で得点にならない目を出してしまったら、それまでにこの手番で得た得点はすべて「0」になってしまいます。

程よいところで、止めたいのですが、つつい欲が出て得点を失ってしまいます。

簡単なルールで、盛り上がるパティゲームです。

★ゲームの目的

3つの列の先端(山の嶺)に自分のマーカーを最初に上げたプレイヤーが勝ちです。

★セット内容

- ・ゲームシート 1
- ・登山者駒(緑の駒) 3個
- ・マーカー(薄い円柱) 36個(各色9個)

★ゲームの準備

- ・各プレイヤーは、色を決めその色のマーカーをすべて受け取ります。
- ・各プレイヤーはサイコロを2個振り、一番大きな目が出たプレイヤーからゲームをはじめます。

★ゲームの進行

- 1.ゲームは時計回りの順に進めます。
- 2.手番プレイヤーは、まずサイコロを4個振ります。振ったサイコロの目は、必ず2個ずつ2組のペアに分け、それぞれのペアになっている目を合計します。3個を合計したり、1個単独にはできません。分け方はプレイヤーが自由に決めることができます。

例：振った目が1・5・4・6だった場合は、

6(1+5)と10(4+6)あるいは、

5(1+4)と11(5+6)または

7(1+6)と9(5+4)に分けることができます。

3.選んだペアの合計と同じそれぞれの列に、登山者駒を置きます。

例の続き：6と10を選んだ場合には、6と10の列に登山者駒を置きます。

4.手番プレイヤーが希望するなら、続けてサイコロを振ることができます。サイコロを振ったら、また新たなペアを決めなければなりません。

a)新たなペアの合計が、それまでに選んだ数と同じなら、その列の駒を、ひとマス進めます。

b)ペアの合計が、この手番ではまだ選んでいない数字でなおかつ、駒がまだ手元に残っていれば、この列に駒を置かねばなりません。

例の続き：6と10を選んでそこに駒を置いた後、サイコロを振って2・4・3・5が出たとします。この場合6(2+4)と8(3+5)を選んだ場合には、6の列においてある駒をひとマス進め、3つ目の駒を8の列に置かねばなりません。もし、5(2+3)と9(4+5)を選んだ場合には、3つ目の駒を5または9の列に置かねばなりません。もし、7(2+5)と7(4+3)を選んだ場合には、3つ目の駒を、7の2つ目のマスに置かねばなりません。

5.サイコロを振り、ペアを作り、駒を移動させている限り何度でも続けてサイコロを振ることができます。しかし、もしやめたい場合は、サイコロを振る前にそれを宣言して、それぞれの駒と自分のマーカーと置き換え、サイコロを左隣のプレイヤーに渡してください。自分の色のマーカーは1列に1個までです。既にその列に自分の色のマーカーが置かれている場合は、そのマーカーを駒と置き換えてください。それで手番が終わります。

○登山者駒の置き方

a)それまでの手番で自分のマーカーを置いていない列に新たに駒を置く場合には、列の一番下に置きます。

b)既に自分のマーカーが置いてある列に、あらためて駒を置く場合には、そのマーカーのすぐ上のマスに駒を置きます。

c)他のプレイヤーのマーカーが置かれたマスにも駒を置くことができます。

d)駒は可能な限り置かねばなりません。

例：既に駒を3と6の列に置いており、サイコロを振って2・4・5・5の目が出たとします。6(2+4)のペアを作って6の列の登山者駒を進めたい場合には、3個目の登山者駒は必ず10(5+5)の列に置かねばなりません。

e)既に置かれた登山者駒は手番の途中で別の列に移すことはできません。

○バースト

- ・新たに駒を置くこともできず、振ったサイコロの目のできるペアーの合計数が、既に置いてある駒の列の数字に、まったくならない場合、つまり駒を置くことも進めることもできない場合には、バーストです。
- ・駒は必ずしも2個進める必要はありません。1個でも進めることができればバーストにはなりません。
- ・バーストになったら、ただちに駒をボードから取り除き、手番が終了します。この手番では自分の色のマーカーを進めることはできません。手番開始時の位置にそのまま置いておきます。

注意：3個の登山者駒をすべてゲームボードに、出してしまった後は、サイコロを振るたびに少なくとも一組は、既に登山者駒が置かれている列と同じ数字を作り、駒を進めなければなりません。駒がまったく進められない場合はバーストです。

○登頂成功

- ・各列の最上のマス（山の尾根）に自分のマーカーを置いた場合には、その嶺を征服したことになります。
- ・それ以降は、誰もその列には駒を置くことはできません。その列に置いてあるマーカーは、最上マスまでたどり着いた1個を残してすべて取り去ってください。
- ・マーカーを置いてはじめてその嶺を征服した（その列を取った）ことになります。手番の途中で最上のマスに達していたとしても、その後サイコロを振り直してバーストした場合には、マーカーの移動はありません。また、既に最上マスに居る列を選択しないと移動する駒がない場合もバーストになります。駒を進めるべきマスが無いからです。
- ・既に征服された列は、本人でも選択できません。それにより、ゲーム後半には手元に駒が残っていてもバーストすることがあります。

★ゲームの終了

一人のプレイヤーは3つの列の最上マスの自分のマーカーを置いた時点で、ゲームが終了します。このプレイヤーが勝者です。

訳者注：このゲームにはマーカーが各色9個ずつしか入っていません。しかし、マーカーを置くべき列は2～12の11列あります。したがって、理屈では11個ずつ必要です。

どうしても9個しか入っていないかは、ルールに記載されていません。

しかし、実際のプレーではマーカーは集中して進めるべきであって、11列中10列以上に分散して駒を置いているようでは、勝てないということだと思います。

既にマーカーを9個すべて、ボード上に置いているばあいは、それ以上新たな列を選択できないことにすべきだと思います。どうしても必要な場合は、既に征服された列と同じ扱いにすればよいでしょう。

ルール問い合わせ先

パズルとゲームの店 **メビウス**

〒102 東京都千代田区九段南 3-8-13

TEL/FAX 03-3238-9538

e-mail:mobius.nose@nifty.ne.jp

URL <http://www.mobius-games.co.jp/>