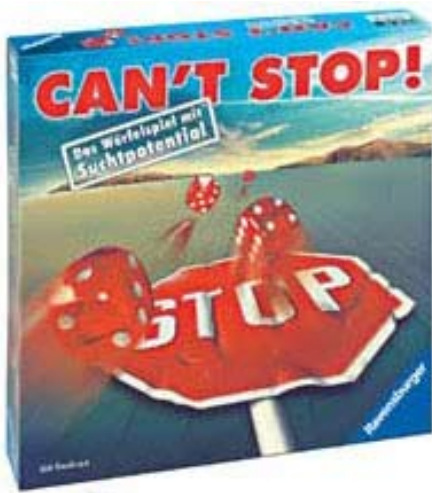


# Can't Stop!

<b>Autor:</b>	Sid Sackson
<b>Verlag:</b>	Ravensburger
<b>Spieler:</b>	2-4
<b>Alter:</b>	ab 9 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 20 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 20 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



*Die Würfel sind gefallen. Was bei Cäsar ein Zeichen dafür war, dass nun alles seinen festgelegten Gang gehen wird, ist bei Can't Stop erst der Anfang - der Anfang der Überlegung, ob man mit dem Erreichten zufrieden ist oder nicht doch noch ein Wurf mehr geht.*

**Einer geht noch**

Das Spielprinzip von Can't Stop ist schon recht alt. Im Internet finden sich zahlreiche Varianten, die sich insbesondere im unterschiedlichen Design des Spielbretts niederschlagen. Im Zentrum stehen vier Würfel.

Nach einem Wurf gilt es, hieraus zwei Würfelpaare zu bilden. Deren Summen werden auf einem Spielbrett mit jeweils einem weißen Hüttchen markiert. Dies darf man so oft wiederholen wie man möchte. Allerdings stehen nur drei weiße Hüttchen zur Verfügung und nach jedem Wurf muss mindestens ein Würfelpaar gebildet werden, dessen Summe einer der drei schon markierten Reihen entspricht. Klappt dieses, dann darf das Hüttchen in seiner Reihe ein Feld weiter nach oben ziehen. Klappt es nicht, dann werden die weißen Steine entfernt, als hätte man diese Runde nie gewürfelt. Um dem zu entgehen sollte man rechtzeitig mit dem Würfeln aufhören. Nur dann darf man mit Steinen seiner Farbe die schon erreichten Felder markieren. Diesen Spielstand kann einem dann keiner mehr nehmen. Ziel ist es, auf dem Spielbrett bei drei der elf zur Verfügung stehenden Reihen zwischen 2 und 12 die Spitze zu erreichen. Benötigt man bei der 2 und

12 hierfür nur drei Schritte, so sind es bei den weit häufiger erwürfelten Summen dazwischen recht lange Wege.

Klingt zunächst etwas kompliziert, ist es aber nach spätestens 5 Minuten nicht mehr. Würfeln, Paare bilden und entscheiden, ob man weiter würfelt. Mehr ist es nicht.

**Abstraktion des Basislagers**

In einer der zahlreichen Varianten des Spiels waren es mal Bergsteiger, die ein Zentralmassiv erklimmen mussten. Es galt, Basislager aufzubauen, bevor man wegen zu viel Übermut abstürzte. Von dieser Geschichte ist bei Can't Stop nichts übrig geblieben. Doch weiterhin sind es vor allem zwei Entscheidungen, die man nach jedem Würfelwurf treffen muss. Zunächst gilt es, die besten Würfelpaare herauszufinden. Will man eher auf die kürzeren Ränder setzen oder doch durch die lange Mitte. Die Wahrscheinlichkeit, mehrere Würfe



zu überstehen, ist bei letzterer weit größer. Und schließlich ist da noch ein jedes Mal die bange Frage, ob man es noch einmal riskieren soll. Insbesondere beim Spiel zu viert kann hinzu kommen, dass einzelne Reihen schon durch Erreichen der obersten Stufe verbaut sind. Auch das kann einem schnell zum Verhängnis werden.

hk

## Fazit

*Dass hier das Glück eine entscheidende Rolle spielt, dürfte kaum überraschen. Can't Stop setzt auf die Zockermentalität der Spieler und zieht hieraus seinen Reiz. Natürlich gibt es ein paar Entscheidungen zu fällen, aber wer ungünstig die Würfel wirft, hat auch mit der besten Strategie kaum eine Chance. Dennoch macht Can't Stop gerade auch wegen des einfachen Zugangs und der kurzen Spielzeit immer wieder Spaß. Dabei ist es vor allem für zwei Spieler gut geeignet. Je mehr mitspielen, um so länger werden die Wartezeiten, bis man wieder an der Reihe ist. Interaktion zwischen den Spielern gibt es nicht.*

*Wer auch schon an Kniffel, Meiern oder Heckmeck am Bratwurmeck seine Freude hatte, kann hier bedenkenlos zugreifen und lange Freude haben. Wer etwas zum Nachdenken sucht, ist bei fast jedem anderen Spiel besser aufgehoben.*



### Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel

Vergleichbare Spiele: Kniffel, Heckmeck am Bratwurmeck

