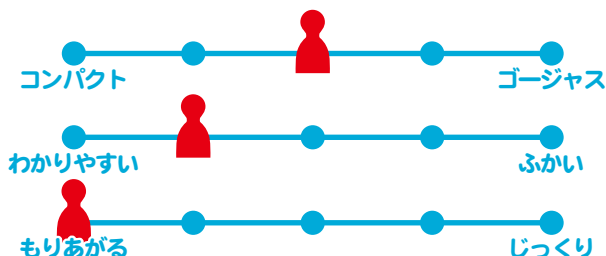


キャント・ストップ

- 原題：Can't Stop
- 作者：Sid Sackson (シド・サクソン)
- アートワーク：ママダユースケ



BOX size M



←221mm→



1960年代より活躍し、アレックス・ランドルフと並び称された現代ボードゲームの父、シド・サクソンの代表作の1つです。1980年の発売以来非常に人気が高く、ダイスゲームの決定版とも言われる作品です。

盤上には2から12の数字が振られた11本のレーンがあります。各自レーンにつき1個のマーカーを持っています。ゲームの目的は、各レーンで自分のマーカーを一番早くゴール（一番上のマス）に到達させることです。最初に3レーンでゴールしたプレイヤーの勝ちです。

手番では4つのサイコロを振り、レーンを進んでいきます。ただし手番中は自分のマーカーは使いません — 手番用の3つのポーンを使って、自分の進行を示します。振った4つのサイコロを2個ずつに分け、それぞれで2~12の目を作ります。作った目に対応するレーンにポーンを置きます。

そして、普通のゲームとは異なり、サイコロを1回振って終わりではありません — 何回でも、何回でも振れるのです！既にポーンを置いてあるレーンの数の目を再び作ったら、ポーンを1マスゴールに向けて進められます。新しい数を作ったら3個目のポーンを置きます。毎手番、最大3レーンを進めていけるのです。

手番終了の形は2つあります。まず自分で手番完了を宣言した場合 — 手番成功です。3つのポーンを自分のマーカーに置き換え、セーブします。次の手番以降、このレーンの新たなスタートはこのマスになります（以降そのレーンでは、ポーンは自分のマーカーの上のマスからスタートするのです）。もう1つが、ダイスを振った結果、どのように振り分けても、置かれた3つのポーンのレーンの数を1つも作れない場合 — 手番失敗、強制終了です！どれだけポーンが進んでいても無駄となり、無慈悲にポーンを取り除きます。

「きっともう1回出るでしょ！」と期待して、強気にサイコロを振っていかなければ勝てないのですが、3つの数が作れなかったら水の泡。もう1回振るか、やめるか？やみつきになるゲーム、これがキャント・ストップです。

もう1回振るか、やめるか？



運と度胸の傑作ダイスゲーム、待望の復活!

詳しいルールはこちらから

<http://www.newgamesorder.jp/games/can-not-stop>