

# CAN'T STOP

A SID SACKSON GAME

キャント・ストップ  
シド・サクソン 作  
2~4 人用  
9 歳以上向け  
ゲーム時間 30~40 分

## ▲内容物

ゲーム盤 1 枚  
サイコロ 4 個  
白い三角コーン 3 個  
プレイヤー用の三角コーン 4 色各 11 個

## ▲ゲームの基本

ゲーム盤には、2~12 の番号が振られた「列」が全部で 11 本用意されています。プレイヤーはこの 11 の列を取り合います。あなたの目的は、他の誰より早く 3 つの列を「勝ち取る」ことです。列を勝ち取るため、まずは 4 つサイコロを振り、これを 2 個ずつ 2 組に分けて、各組の目を足しあわせます。すると 2~12 の数字がふたつできますので、ゲーム盤上、数字に対応する列のところに白い三角コーン（「ランナー」と呼びます）を置きます。一度の手番の間にサイコロは何回でも振り続けられます。振り直すたびに 4 個のサイコロを 2 個ずつに分けて 2~12 の数字を 2 つ作り、対応する数字の列にランナーを置くか、すでにランナーが置いてある列なら、そのランナーを一歩上に進めるかします。これを続けてランナーが列のゴールまで（他のプレイヤーよりも早く）たどり着いたら、その列を勝ち取ったこととなります。ですがご注意ください、ランナーは 3 個しかないので、調子に乗って振り続けていると、そのうち変な目を振ってしまって「ゲーム盤に置いたどの列のランナーも進められないし、といって新しく置くためのランナーも無い」ということとなります。こうなってしまったら手番はおしまい、せっかく進めたランナーもすべて元の位置に戻されてしまいます。

どこか途中で振り直すのをやめてさえいれば。そうすれば、ランナーが進んだところまでの道のりは「確保」され、それより後ろに戻されることはなくなっていたのですし、一周回って次に自分の手番がやってきたときには、確保したところにランナーを置いて行進を再開することも、あるいは別の列を始めることもできたはず。ですがもう時既に遅し。結局、みんな「もう一回だけ振っておきたい」と思うものなのです。そしてその一振りがうまくいったら、きっと次の一振りも。キャント・ストップ。止められない。あなたは止められますか？

## ▲準備

中央にゲーム盤を置きます。ゲーム盤には 2~12 の番号が振られた列が全部で 11 用意されています。スタートからゴールまで何マスかかるかは各列で異なり、出やすい目の列ほど長い道のりになっています。どの列も、最上段にある数字の書かれたマスがゴールです。

プレイヤーはそれぞれ担当色を 1 色決め、その色の三角コーン 11 個を取って手元に置きます。

最年少のプレイヤーが最初の手番プレイヤーとなり、サイコロ 4 個とランナー（白い三角コーン）3 個を持ちます。

## 最初の一振り (図 1 参照)

アンナの最初の手番。この目を出しました。



この場合、分け方には 3 通りあります。



5 の列の最下段と 9 の列の最下段に 1 個ずつランナーを置きます。



6 の列の最下段と 8 の列の最下段に 1 個ずつランナーを置きます。



7 の列の最下段に 1 個ランナーを置き、さらにこれを 1 歩上に進めます。

## ▲ゲームの流れ

ゲーム中は、各プレイヤーが時計回りに手番を行っていきます。

手番のプレイヤーは、まずサイコロを 4 個振ります。振ったサイコロは必ず 2 個ずつの 2 組に分けて、各組の目を足しあわせます。これによって 2~12 の数字がふたつできますので、その数字に対応するふたつの列（の最下段）に、必ずランナーを 1 個ずつ置きます。

ふたつの数字を作った後、そのどちらの数字についても対応する列にランナーを置く（あるいは置いたランナーを進める）ことができるならば、必ずそうしなければいけません。「最初の一振り」の例で言えば、A や B を選択した場合、かならずランナーを 2 個とも置かなければいけません。

ですが、サイコロ 4 個を振った後、ランナーを 2 つ置かなくても済むような形で 2 個ずつ 2 組に分けるのは問題ありません。「最初の一振り」の例なら、C を選ぶのがこれに当たります。

ここで、ランナーを 1 個でも置く（あるいは進める）ことができたなら、手番を続けても構いません（終えても構いません）。手番を続けるというのはつまり、再びサイコロを 4 個振って 2 個ずつ 2 組に分け、先ほどと同様にランナー 2 個を進めるなり置くなりする、ということです。

ここで、ランナーを 1 個でも置く（あるいは進める）ことができたなら、手番を続けても構いません（終えても構いません）。手番を続けるというのはつまり、再びサイコロを 4 個振って 2 個ずつ 2 組に分け、先ほどと同様にランナー 2 個を進めるなり置くなりする、ということです。

## 第二投 (図 2 参照)

アンナは第一投で B の 6 と 8 (図 2 では 8 は省略) を選んだ後、再びサイコロを振り、この目を出しました。



分け方は 2 通りです。



2 の列か 11 の列のいずれかを選び、3 個目のランナーを置きます (図 2 の A)。ランナーは 3 個しかないので、もう片方の組は無視されます。



3 個目のランナーを 7 の列に置き、6 の列のランナーを 1 歩上へ進めます (図 2 の B)。

図 1

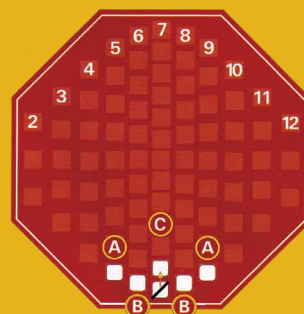
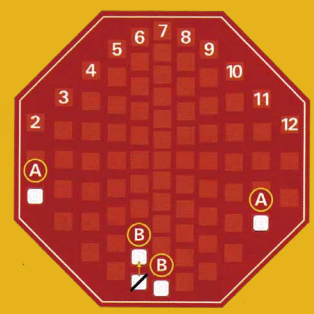


図 2



そして、さらに手番を続行し、またサイコロ 4 個を振ることにしても構いません。以下の**どちらかになるまで**手番は続きます。

- ・手番を終えることを自分で選ぶ
- ・手番を強制的に終了させられる。サイコロを振った結果、ランナーを置くことも進めることも全くできなかった、という場合がこれにあたります(図5参照)。

手番を終えることを自分で選んだ場合、盤上のランナーを盤から外し、代わりに自分の色の三角コーンを手元から取って同じ位置に置きます(盤上の「すべての」ランナーを自分の三角コーンに取り替えます)。

手番が**再びめぐってきた後**、自分の三角コーンが置いてある列にランナーを置く場合、このランナーは最下段ではなく、コーンが置いてある位置の一步上に置きます。そしてこの手番を終えることを自分から選んだ場合、この列のランナーを取り外して自分の三角コーンに取り替えるところは同じですが、コーンは手元から出すのではなく、この列にすでに置いてある自分の三角コーンを取って、これをランナーのいた位置まで動かします(つまり、コーンが上に進む形になります)。1つの列に対して自分のコーンは1つしか置けない、ということです。

**注意:**ランナーや自分の三角コーンを動かす際、他のプレイヤーの三角コーンは障害にはなりません。通過や共存(この場合、上に積んでおきます。図4参照)も問題なく行えます。

手番が強制終了となった場合、つまりサイコロを振った結果ランナーの配置も前進も全くできなかった場合ですが、この場合は**今回の手番**で進めたランナーの分が全て無駄になります。盤上のランナーは単に取り除かれます。自分の三角コーンを進めたり新たに置いたりすることはできません。

以上のどちらかの形で手番が終了したら、左隣のプレイヤーに手番が移ります。ランナー 3 個とサイコロ 4 個を渡してください(必要なら、数字が読みやすいよう、盤を回しても構いません)。

手番では常に、全てを失う前に適当なところで自分からストップをかけるか否か、判断を迫られ続けます。もちろん、これがこのゲームの題名「キャント・ストップ」の由来です。

## ▲列を勝ち取る

手番中、ランナーが列の最上段(数字の書いてあるマス)にたどり着いた場合でも、さらに振り続けることを選んでも構いません。とはいえ、最上段にたどり着いた列については、さらに同じ目を振った場合でも、もうランナーを進めることができません。従って、強制終了させられて、せっかく最上段にたどり着いたランナーが無駄になる、というリスクが高くなるわけです。ですので、ここで手番を終えることを選ぶ、というほうが普通は良い判断ということになるでしょう。この場合も、最上段のランナーを取り外して代わりにそこに(つまり数字の書いてあるマスに)自分の三角コーンを置く、ということまでは同じです(これが、この列を勝ち取ったことの証明になります)。そして、この列はもう終了となりますので、最上段以外のマスに置かれている他の三角コーンについては、すべてこの列から取り除いて持ち主の手元に戻します。以降は、列を勝ち取ったプレイヤーも含め、誰もこの列にランナーを置けなくなります。

## ▲ゲームの終了

列を 3 つ勝ち取ったプレイヤーが出たら、直ちにゲーム終了、そのプレイヤーが勝者となります。

## ▲バリエーション

1. ゲームに勝つのに必要な列の数を、4 つ、あるいは 5 つとしてみましょう。

2. ランナーは可能な限り早く盤上に置かなければならない、というバリエーションを入れてみましょう。このルールでは、第 1 投でランナーを 2 個出せる目の組み合わせがあるなら必ずこれを選ばなければならず、さらに第 2 投目以降、3 個目のランナーを盤上に出せる組み合わせと出せない組み合わせがあるなら、必ず 3 個目を出せる方を選ばなければいけません。

3. 第 3 のバリエーションでは、他のプレイヤーの三角コーンがいる位置にランナーが置かれている、という状態で自分から手番の終了を選ぶことはできないものとします。この場合はサイコロを振り続け、他の三角コーンと重ならない位置までランナーを進めないといけません。

4. 早く終わるゲームがよければ、ランナーを置くまたは進める際、他のプレイヤーの三角コーンが置かれているマスは飛ばして一步で次の空きマスまで進める、というバリエーションを試してみてください。

## バリエーション 2

第 1 投、クラウドディアは



の目を振りました。

現時点で、6 の列は既に終了しています。従って、クラウドディアは以下の組み合わせを選ばなければいけません。



というのは、



の組み合わせでは、ランナーを 1 個しか出せないからです。続く第 2 投、クラウドディアは



の目を振りました。

ここで 2/9 の組み合わせを作った各ランナーを進めることはできません。3 個目のランナーが出せないからです。この場合、以下のように 3 個目のランナーを 4 もしくは 7 の列に置かなければいけません。



## 第三投

先ほどの例とは別の可能性を考えてみましょう。アンナは第一投で A の選択肢 (5/9) を取り、第 2 投で A の選択肢 (2/11) を選んで 2 の列を始めたものとします。従って、盤上には 2/5/9 の列にランナーが置かれています。アンナがここで自分から手番を終えることを選んだ場合、図 3 のように三角コーンを置きます。

あるいは、

アンナは手番をさらに続け、図 4 のところまでランナーを進めたものとしましょう。ここで手番の終了を選んだ場合、3 つ置いてあるランナーのそれぞれを自分の三角コーンで差し替えます。そのマスにすでに他のプレイヤーの三角コーンが置いてあったとしても(図 4 では 9 の列がこれにあたります)、関係ありません。単にコーンを被せて載せるだけです。

あるいは、

アンナは手番をさらに続け、しかし次のような目を振ってしまったとしましょう。



この目では 2 も 5 も 9 も作れないので、ここで手番は強制終了となります。盤上からランナーを全て取り外してください。他に何も得られません。

図 3

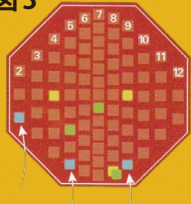


図 4

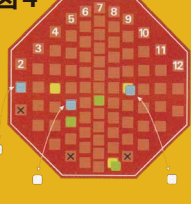


図 5

