

# Can't Stop

Jouez avec vos nerfs...

## Présentation du jeu

Can't Stop est un petit jeu tout simple dans lequel il faut jeter quatre dés à grouper à sa convenance en deux groupes de deux.

Le plateau de jeu représente une montagne avec 11 chemins, correspondant, de gauche à droite, aux nombres de 2 à 12. Ces chemins sont de longueurs différentes : ceux correspondant aux combinaisons les moins probables 2 (1+1) et 12 (6+6) ne comptent que trois étapes, alors que celui correspondant à la combinaison la plus probable 7 (1+6, 2+5, 3+4) en compte treize.

A chaque ronde, le joueur gère trois alpinistes. A partir du moment où il a choisi trois chemins différents, il doit toujours former au moins une combinaison correspondant à l'un de ses chemins pour ne pas voir tous ses alpinistes dégringoler. Il peut choisir d'assurer en plaçant des bivouacs aux positions de ses alpinistes pour être sûr de ne jamais retomber plus bas. On n'est pas limité en nombre de bivouacs. Le même joueur peut lancer autant de fois les dés qu'il le désire, il ne s'arrêtera que lorsqu'il placera des bivouacs où qu'il dégringolera pour n'avoir pu former aucune combinaison correspondant à l'un de ses trois chemins.

Les différents joueurs peuvent escalader simultanément les différents chemins, mais lorsque l'un d'eux parvient en haut, plus personne ne peut plus l'emprunter.

Tout l'intérêt de Can't Stop réside dans la gestion du risque. Placer des bivouacs est souvent sage, mais fait perdre la main... compter sur la chance permet d'avancer plus vite, mais peut aussi tout faire perdre à cause d'un jet de trop...

## Déroulement du jeu



Pour choisir les deux combinaisons, le joueur clique sur les dés pour leur faire changer de couleur. Les deux dés blancs forment une combinaison, les bleus l'autre (la bleue étant prise en compte en priorité pour le choix du troisième chemin). Chaque combinaison permet

d'avancer d'une étape sur le chemin correspondant au total des deux dés. On peut monter trois chemins simultanément pendant son tour. Pour continuer, le joueur clique la flèche verte, pour passer et établir des bivouacs aux positions de ses trois alpinistes, le joueur clique la flèche rouge.

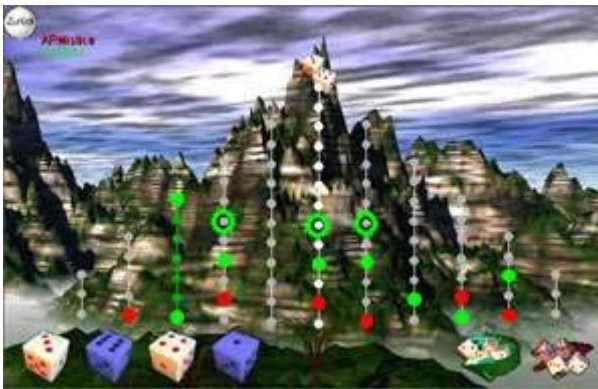
Bien sûr, on ne clique l'une des flèches qu'après avoir sélectionné deux combinaisons, et si aucun n'est valable, même un clic sur la flèche rouge ne permettra pas d'éviter la dégringolade...



Dans l'image ci-contre, on peut voir que les trois alpinistes du joueur vert montent les chemins 4, 7 et 8. Avec son tirage, le joueur choisit de grouper les deux 2 pour former une combinaison 4 : son alpiniste du chemin 4 grimpera d'une étape. Il peut alors choisir de continuer en cliquant sur la flèche verte ou de

placer des bivouacs et de passer en cliquant sur la rouge.

Dans notre exemple, il peut raisonnablement tenter de continuer encore un peu : les probabilités d'obtenir une combinaison 7 ou 8 sont assez fortes. Mais on ne sait jamais...



Sur cette image, le jeu est déjà plus avancé. On peut voir que le joueur vert a terminé le chemin 4 (rappelons qu'il n'y a pas de chemin 1 : on ne peut pas obtenir une telle combinaison avec la somme de deux dés). On remarque aussi que les bivouacs du joueur vert sont plus haut que ceux du joueur rouge. C'est le

joueur vert qui a la main, mais il va vraisemblablement la passer avant de terminer un autre chemin, même s'il ne peut pas retomber plus bas que ses bivouacs.

## Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un des joueurs a terminé trois chemins.