

1977 wurde der berühmte amerikanische Spiele-Autor Sid Sackson von Vertretern eines französischen Verlags gebeten, eine Nachahmung des in den USA damals sehr populären Spiels OBSESSION zu entwickeln, da sie sich vergeblich um die Lizenzrechte bemüht hatten. Von gewissen moralischen Bedenken einmal abgesehen wollte Sackson aber einfach keine Nachahmung gelingen; so kam bei diesem Versuch schließlich "nur" ein ganz neues Spiel heraus, und das war CAN'T STOP.

CAN'T STOP war 1991 das dritte Spiel unserer "Spiele-Antiquariat"-Reihe. In Deutschland erschien CAN'T STOP aber zuerst im Jahre 1981. Es ist das weltweit erfolgreichste Spiel Sid Sacksons, wurde jedoch so rasch wieder aus dem deutschen Programm des damaligen Herstellers Parker gestrichen, daß es hierzulande nie den verdienten Durchbruch schaffte.

CAN'T STOP, ein richtiges Suchtspiel, hatte nun wirklich keine Neu-Bearbeitung nötig, und so wurde auch lediglich die Aufmachung geändert, die das Spiel nun thematisch einkleidet. Mußten in der Erstausgabe einfach abstrakte Reihen von Feldern durchlaufen werden, geht es nun um die - ausnahmsweise einmal ungefährliche - Besteigung eines hohen Berges, mit Seil und - Würfel!

Viel Vergnügen mit CAN'T STOP!

Der Spielplan wurde mit einer Grafik des berühmtesten Berges der Schweizer Alpen unterlegt. Das Matterhorn - denn darum handelt es sich - ist aufgrund seiner charakteristischen Pyramidengestalt der vielleicht bekannteste Berg der ganzen Welt, obwohl seine Höhe von 4... Metern natürlich nicht mit den Himalaya-Riesen mithalten kann.

Sid Sackson

CAN'T STOP

„... den Tod im Nacken hängen wir an
der steilen Wand.“
Das Lied der Bergvagabunden

Ein Spiel für 2 bis 4 SpielerInnen ab etwa 10 Jahren.

Bei CAN'T STOP geht es um das Erklettern eines hohen Gipfels. Elf von 2 bis 12 nummerierte Routen stehen den Bergsteigern dafür zur Verfügung. Derjenige Spieler, der als erster drei der elf Aufstiege vollständig bezwungen hat, gewinnt.

Spielmaterial

Spielplan
3 Bergsteiger-Figuren
je 8 Markierungssteine in vier Farben
4 Würfel

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält die Markierungssteine einer Farbe.
Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt.

Bestimmen der Routen

Man würfelt mit vier Würfeln gleichzeitig. Die vier erhaltenen Augenzahlen werden dann beliebig zu zwei Paaren zusammengestellt; die Summe jedes Pärchens bestimmt dann eine der von 2 bis 12 nummerierten Routen.

Beispiele: Mit dem Wurf 2 4 5-á sind folgende Paarungen möglich:

2+4 - 6 und 5+6 - 11 oder

2+5 - 7 und 4+6 - 10 oder

2+6 - 8 und 4+5 - 9.

Mit dem Wurf 2-3-3 4 sind folgende Paarungen möglich:

2+3 - 5 und 3+4 = 7 oder

2+4 - 6 und 3+3 - 6.

Man hat also meistens zwei oder drei Möglichkeiten zur Auswahl.

Setzen und Bewegen der Bergsteiger

Nachdem die beiden ersten Routen so ausgewählt wurden, stellt man auf den untersten Lagerplatz (Zeltsymbol) jeder dieser Routen eine der drei Bergsteiger-Figuren. Ergab die gewählte Paarung zweimal dieselbe Routen-Nummer, so stellt man nur einen Bergsteiger auf den zweiten Lagerplatz der entsprechenden Route.

Erneut würfelt der Spieler, und wieder werden durch eine Paarung zwei (oder auch nur eine der) Routen bestimmt. Falls diese bereits mit Bergsteigern besetzt sind, so werden die Figuren einfach einen Lagerplatz weiter bewegt. In der Regel dürfte aber zumindest eine der erwürfelten Routen noch frei sein. Hier müssen dann der zweite und/oder dritte Bergsteiger eingesetzt werden.

Beispiel: Ein Spieler würfelt 3-3-5-6 und entscheidet sich für die Paarung 3+5 - 8 und 3+6 - 9. Er setzt nun auf die untersten Lagerplätze der Routen 8 und 9 je einen Bergsteiger und würfelt erneut. Der zweite Wurf ergibt 1 4-5-6, und der Spieler entscheidet sich für die Paarung 1+6 - 7 und 4+5 - 9. Der Bergsteiger auf der Route Nr. 9 klettert nun einen Lagerplatz weiter, aber auf der Route Nr. 7 geht noch keine Figur. Deshalb wird nun der dritte Bergsteiger auf den untersten Lagerplatz dieser Route gestellt.

Der Spieler hätte sich aber auch genauso gut für die Paarung 1+5 = 6 und 4+6 - 10 entscheiden können. Dann wäre ein Paar verfallen, und der dritte Bergsteiger hätte die Route Nr. 6 oder Nr. 10 gehen müssen.

Hätte der Spieler im zweiten Wurf 3 4-5-6 gewürfelt, dann wäre der Einsatz des dritten Bergsteigers noch nicht unbedingt nötig gewesen, denn er hätte sich für die Paarung 3+6 - 9 und 4+5 = 9 entscheiden können, was den Bergsteiger auf der Route Nr.9 um zwei Lagerplätze höher gebracht hätte.

Wichtig: Wenn die gewählte Würfelpaarung den Einsatz eines oder zweier Bergsteiger erlaubt, muß dies auch erfolgen!

Das Spiel

Sobald der dritte Bergsteiger eingesetzt wurde, beginnt das eigentliche Spiel. Der Spieler würfelt mit den vier Würfeln, entscheidet sich für eine Paarung und setzt die Bergsteiger auf den so bestimmten Routen jeweils einen Lagerplatz weiter. Das können zwei sein, es reicht aber auch, wenn lediglich auf einer der erwürfelten Routen ein Bergsteiger geht.

Kann bei einem Wurf eine besetzte Route zweifach bestimmt werden wie z.B. beim Wurf 1-2-4-5 durch die Paarung 1+5 - 6 und 2+4 = 6I, so geht die entsprechende Figur auch um zwei Lagerplätze weiter.

Absturz der Bergsteiger

Rein theoretisch darf man so oft hintereinander würfeln, wie man möchte, aber sobald ein Wurf erscheint, bei dem keine der möglichen Paarungen wenigstens eine der begangenen Routen bestimmt, so endet der Spielzug des Spielers und alle drei Bergsteiger stürzen ab!

Beispiel: Gehen die drei Bergsteiger auf den Routen Nr. 5, 7 und 10, und würfelt der Spieler nun 1-3-3-5, so stürzen die Figuren ab, denn keine der möglichen Paarungen führt auf eine der Zahlen 5, 7 oder 10.

Das bedeutet für den betreffenden Spieler, daß er wieder ganz von vorn anfangen muß, wenn die Reihe wieder an ihm ist. Da sich aber der Berg normalerweise nicht in einem Zug erklettern läßt, ist es ratsam, "Zwischenlager" einzurichten.

Zwischenlager anlegen

Der Spieler kann seine Wurfserie jederzeit freiwillig beenden.

Die erreichten Positionen der Bergsteiger werden dann mit Markierungssteinen seiner Farbe besetzt. Dies sind die "Zwischenlager". Ist der Spieler später wieder an der Reihe und erwürfelt er dieselben Routen, so starten die Bergsteiger nicht von ganz unten, sondern werden auf dem nächsten Lagerplatz oberhalb seines Zwischenlagers eingesetzt.

Nach der Markierung der Zwischenlager ist dann der nächste Spieler am Zug und erhält dazu die Würfel sowie die drei Bergsteiger.

Jeder Spieler darf jede der elf Routen benutzen, solange sie noch nicht vollständig begangen sind. Ein Bergsteiger, der bei seiner Kletterei auf das Zwischenlager eines anderen Spielers trifft, wird einfach oben drauf gestellt. Für ihn zählt dieses Lager wie ein leerer Lagerplatz. Auf einer Route können daher auch mehrere Zwischenlager (verschiedener Spieler) entstehen, eventuell sogar auf demselben Lagerplatz. Die Markierungssteine werden dann einfach hier gestapelt.

Am Ende einer Route

Erreicht ein Bergsteiger das Ende einer Route, also das Kreisfeld mit der Nummer auf dem Bergkamm, so gilt diese als vollständig begangen. Der betreffende Spieler darf nun noch weiter würfeln, aber diese Route nicht mehr verwenden. Das Risiko eines Absturzes erhöht sich damit beträchtlich. Beendet der Spieler jedoch freiwillig seinen Zug, so markiert er die begangene Route, indem er das Kreisfeld mit einem seiner Markierungssteine abdeckt.

Auf dieser Route darf nun kein Bergsteiger mehr gehen. Alle hier angelegten Zwischenlager werden sofort aufgelöst und die Markierungssteine den betreffenden Spielern zurückgegeben.

Gegen Ende des Spieles kann es deshalb vorkommen, daß die Figuren abstürzen (und der Zug des Spielers endet), noch bevor überhaupt alle drei eingesetzt wurden. Sind beispielsweise die Routen Nr. 7, 8 und 9 bereits erklettert, so ist mit dem Wurf 3-4-4-5 kein Einsatz eines Bergsteigers möglich.

Man muß jedoch jedesmal mindestens einen Bergsteiger ziehen und/oder neu einsetzen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Route beendet hat. Dieser gewinnt die Partie CAN'T STOP, der bestimmt eine weitere folgen wird, denn das Spiel dauert je nach Spielerzahl nur etwa 15 bis 30 Minuten.

Varianten

Sid Sackson hat sich inzwischen zwei Variationsmöglichkeiten für CAN'T STOP einfallen lassen, die wahlweise verwendet werden können und wir den alten und neuen Freunden des Spiels hier nicht vorenthalten möchten:

Gelangt ein Bergsteiger auf einen Lagerplatz, der mit einem "Zwischenlager" markiert ist, so

1. überspringt er diesen einfach, und wird im Unterschied zur Original-Regel auf den nächsten freien Lagerplatz gesetzt. Dies beschleunigt die Partie - vor allem, wenn man zu viert spielt.

2. muß der am Zug befindliche Spieler weiter würfeln, ob er will oder nicht, bis der Bergsteiger das fremde "Zwischenlager" wieder verläßt oder - die Figuren abstürzen. Es kommen also wie in Variante 1 keine Stapel von Markierungssteinen vor, aber die Partien können hier - wiederum besonders im Spiel zu viert - ziemlich "gefährlich" werden, weil man quasi zum erhöhten Risiko gezwungen wird.

Anmerkungen zum Spiel

Vielleicht haben Sie sich ja zunächst gewundert, daß die Längen der elf Routen derart voneinander abweichen. Auf den Routen Nr. 2 und 12 benötigt ein Bergsteiger nur zwei Kletterzüge bis oben, während eine auf der Route Nr. 7 startende Figur zwölf braucht! Spielen Sie CAN'T STOP, und Sie werden bald merken, warum das so ist. CAN'T STOP benutzt einfach die unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten, mit denen eine bestimmte Augensumme bei einer Paarung der vier Würfel gebildet werden kann. So läßt sich beispielsweise die 7 aus ca. 64,4% aller möglichen Würfe (mindestens einmal) bilden, die 2 (ebenso die 12) aber nur aus etwa 13,2%.

Über den Autor ...

Sid Sackson, Jahrgang 1920, ist der vielleicht bedeutendste Spieleautor der Welt. Sein erstes Spiel erfand er bereits im Alter von sechs Jahren, und bis heute sind es hunderte geworden. Daneben besitzt Sackson auch noch die wahrscheinlich größte private Sammlung von Spielen und Spielebüchern der Welt. Sie enthält rund 15000 Spiele; hinzu kommen noch einmal 50000 weitere, über die er schriftliche Aufzeichnungen besitzt.

Seinen Beruf als Ingenieur gab Sackson 1970 auf, um sich seitdem nur noch den Spielen zu widmen. Er erfindet aber nicht nur Spiele, sondern schreibt auch als einer der größten Experten Artikel und Bücher zu seinem Spezialgebiet. Sein legendäres "A Gamut Of Games" (dt. "Spiele anders als andere") ist etwa avancierte regelrecht zu einem Kultbuch der Spielefans.

Sid Sackson: "Ich kann nur solche Spiele erfinden, die ich selbst gern spiele. Es muß Interaktion zwischen den Spielern geben, und reichhaltige Entscheidungsmöglichkeiten. Ich habe zwar nichts dagegen, wenn Glück eine wichtige Rolle spielt, es muß aber auf alle Fälle auch ein taktisches Element enthalten sein, so daß man bei jeder Partie etwas über das Spiel hinzulernen kann. Und schließlich darf ein Spiel - von ein paar Ausnahmen abgesehen - nicht länger als 90 Minuten dauern."

... und seine Spiele

Es ist unmöglich, auch nur die in Deutschland veröffentlichten Sackson-Spiele hier aufzulisten. Es sind einfach zu viele. Beinahe in jedem Jahr erscheint mindestens ein neues. Sein FOCUS wurde 1981 zum "Spiel des Jahres" gekürt; besonders erfolgreich war ACQUIRE (auch unter den Titeln HOTELKONIG und HOTELHAIE erschienen). ACQUIRE ist mittlerweile fünfunddreißig Jahre alt, und es zählt nach wie vor unter Kennern zu den besten Brettspielen überhaupt. Neu aufgelegt wurden unter anderem auch Sackson's tolle Kartenspiele SLEUTH (als DIAMANTENJAGD), MONAD (als DIE 1. MILLION) und VENTURE (unter dem Titel DIE BOSSE).