

Can't Stop (Ravensburger) - KSR
<p>11 Spielsteine an jeden Spieler geben. Startspieler bestimmen. Er nimmt 4 Würfel und die 3 Läufer.</p> <p>1.) Das Spiel: 1x Würfeln ist Pflicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der aktive Spieler würfelt mit 4 Würfeln und bildet daraus 2 Paare, die die Routen bestimmen, die er besteigen will. - Der Spieler setzt auf jeder erwürfelten Route 1 Läufer ein. Falls 2x gleiche Route = 1 Läufer darf gleich 2 Felder gehen. - Schon platzierte Läufer werden je passendem Würfelpaar 1 Feld höher in ihrer Reihe gesetzt. - Es reicht aus, wenn nur 1 Läufer sich bewegen kann. Allerdings müssen mögliche Bewegungen ausgeführt werden. <p>2.) Aufhören ODER erneut würfeln: ENTWEDER aufhören und sichern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer aufhört, hinterlässt auf jedem Feld mit Läufer einen seiner Marker als Zwischenstand, d.h., er zieht evtl. einen schon von ihm in der betreffenden Reihe liegenden Marker aus Vorrunden auf die höhere Läufer-Position. - Je Route kann 1 Marker je Spieler liegen, auch übereinander mit Markern anderer Spieler. - Weiter mit Phase 3. <p>ODER erneut würfeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer nun weiter würfeln will, verfährt wie unter Phase 1. <p>ABSTURZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sollte keine der aktuellen Routen mit Läufer erwürfelt worden sein, kommen alle Läufer vom Spielplan. - Der Spieler setzt beim nächsten Mal, wenn er an der Reihe ist und schon von ihm belegte Routen erwürfelt, den Läufer jeweils auf das Feld oberhalb seines bisherigen Markers ein. <p>3.) Der nächste Spieler ist damit an der Reihe.</p> <p>Ende einer Route:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wird das oberste Feld einer Route erreicht und der Spieler hört auf, legt er seinen Marker dorthin. Würfelt er aber trotz Zielerreichung in seinem aktuellen Zug weiter, kann er immer noch am Ziel abstürzen. - Hört ein Spieler bei Erreichung eines Zieles auf, ist diese Route für alle Spieler beendet und die Marker werden entfernt, d.h., alle Marker bis auf die des Erklimmers gehen an die Spieler zurück. - Diese Route kann niemand mehr besteigen. <p>Spiel-Ende: ..sofort, wenn ein Spieler seine 3. Route beendet hat = Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>

Can't Stop (Ravensburger) - KSR
<p>11 Spielsteine an jeden Spieler geben. Startspieler bestimmen. Er nimmt 4 Würfel und die 3 Läufer.</p> <p>1.) Das Spiel: 1x Würfeln ist Pflicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der aktive Spieler würfelt mit 4 Würfeln und bildet daraus 2 Paare, die die Routen bestimmen, die er besteigen will. - Der Spieler setzt auf jeder erwürfelten Route 1 Läufer ein. Falls 2x gleiche Route = 1 Läufer darf gleich 2 Felder gehen. - Schon platzierte Läufer werden je passendem Würfelpaar 1 Feld höher in ihrer Reihe gesetzt. - Es reicht aus, wenn nur 1 Läufer sich bewegen kann. Allerdings müssen mögliche Bewegungen ausgeführt werden. <p>2.) Aufhören ODER erneut würfeln: ENTWEDER aufhören und sichern:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer aufhört, hinterlässt auf jedem Feld mit Läufer einen seiner Marker als Zwischenstand, d.h., er zieht evtl. einen schon von ihm in der betreffenden Reihe liegenden Marker aus Vorrunden auf die höhere Läufer-Position. - Je Route kann 1 Marker je Spieler liegen, auch übereinander mit Markern anderer Spieler. - Weiter mit Phase 3. <p>ODER erneut würfeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wer nun weiter würfeln will, verfährt wie unter Phase 1. <p>ABSTURZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sollte keine der aktuellen Routen mit Läufer erwürfelt worden sein, kommen alle Läufer vom Spielplan. - Der Spieler setzt beim nächsten Mal, wenn er an der Reihe ist und schon von ihm belegte Routen erwürfelt, den Läufer jeweils auf das Feld oberhalb seines bisherigen Markers ein. <p>3.) Der nächste Spieler ist damit an der Reihe.</p> <p>Ende einer Route:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wird das oberste Feld einer Route erreicht und der Spieler hört auf, legt er seinen Marker dorthin. Würfelt er aber trotz Zielerreichung in seinem aktuellen Zug weiter, kann er immer noch am Ziel abstürzen. - Hört ein Spieler bei Erreichung eines Zieles auf, ist diese Route für alle Spieler beendet und die Marker werden entfernt, d.h., alle Marker bis auf die des Erklimmers gehen an die Spieler zurück. - Diese Route kann niemand mehr besteigen. <p>Spiel-Ende: ..sofort, wenn ein Spieler seine 3. Route beendet hat = Sieger.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.12.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p> <p>Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>