

Presseinformation

Neuaufgabe des Würfelspiel-Klassikers CAN'T STOP im Herbst 2011

franjos veröffentlicht das erfolgreiche Familienspiel zur Spielmesse in Essen

Lichtenau-Henglarn – Der franjos Spieleverlag legt den Klassiker CAN'T STOP im Herbst 2011 neu auf. Das erfolgreiche Familienspiel von Spieleerfinder Sid Sackson wird im Oktober zur Spielmesse Spiel `11 in Essen mit den bewährten Regeln in den Handel kommen. Der bekannte Spielmechanismus wird bei diesem spannungsgeladenen Zockerspiel in ein passendes Bergsteigerthema verpackt: Wie im Höhenrausch treiben die zwei bis vier Spieler ab sieben Jahren ihre mutigen Bergsteiger eine gute halbe Stunde lang mit Würfeln immer weiter nach oben. Jeder Würfelwurf bringt sie dem Gipfel ein Stück näher. Mit jedem Wurf droht ihnen aber auch, die Luft auszugehen und damit die Rückkehr zum Basislager.

CAN'T STOP begeistert seit drei Jahrzehnten Spieler aller Altersgruppen durch den nach diesem Spiel benannten CAN'T-STOP-Mechanismus. Die Spieler stehen ständig vor der Wahl, das Erreichte zu sichern oder mit dem Risiko des Verlustes weiterzuspielen. Am Ende gewinnt bei CAN'T STOP deshalb der Spieler, der die steigenden Risiken bei seinen Entscheidungen taktisch klug berücksichtigt.

Der franjos Spieleverlag hält seit langer Zeit die Rechte an CAN'T STOP. In den letzten drei Jahren hatte der Verlag den Klassiker an Ravensburger lizenziert. Für Geschäftsführer Franz-Josef Herbst ist die Neuaufgabe dennoch wie ein ganz neues Spiel. Er erklärt dazu: „Ich freue mich sehr, dass ich das Spiel wieder ins Programm nehmen kann. Zwar bleiben die

Regeln unverändert und auch das Bergsteigerthema hatten wir für unsere früheren Auflagen bereits gewählt. Aber bei dieser Neuauflage habe ich an einigen Details gefeilt. Zum Beispiel haben wir die Grafik neu gestaltet und die Spielregeln klarer strukturiert. Außerdem gibt es statt eines Lederplans nun ein zusammenklappbares Spielbrett, sodass die Spieleschachtel ein handlicheres Format hat. Am wichtigsten ist mir jedoch, dass der Spielspaß auch nach all den Jahren immer noch der gleiche ist. CAN'T STOP begeistert einfach und gilt nicht umsonst als ein moderner Würfelspiel-Klassiker der Familienspiele.“ Zum Spiel hat der Verlag unter www.cantstop.de eine eigene Webseite eingerichtet.

CAN'T STOP wurde vor rund 30 Jahren vom Spieleautor Sid Sackson entwickelt. CAN'T STOP gelang der Sprung auf die Bestenliste der Jury „Spiel des Jahres“ sowohl 1981 als auch 1982. Sid Sackson gewann mit FOCUS 1981 die Auszeichnung Spiel des Jahres und war mit Spielen wie ACQUIRE oder DIAMANTENJAGD (SLEUTH) weltweit erfolgreich. Beim franjos Spieleverlag erschien von ihm 1992 mit WU HSING ein weiteres Spiel.

So wird Can't Stop gespielt

Das Spielprinzip von CAN'T STOP ist seit der ersten Veröffentlichung von 1981 unverändert. Bei der Neuauflage geht es wie schon in den vergangenen Veröffentlichungen des Spiels bei Franjos um Bergsteiger. Die Spieler versuchen, mit ihren drei Bergsteigern als erstes den Gipfel zu erreichen. Zur Verfügung stehen elf Wege, denen Zahlen von Zwei bis Zwölf zugeordnet sind.

Wer an der Reihe ist, wirft vier Würfel. Jeweils zwei Würfelergebnisse addiert dieser Spieler zu einer Summe. Diese gibt den Weg an, dem jeweils einer seiner Bergsteiger folgen darf. Mit beiden Bergsteigern besetzt der Spieler auf diesen Wegen den ersten Seilpunkt. Bei zwei gleichen Würfelsummen darf ein Bergsteiger gleich auf den zweiten Seilpunkt vorrücken. Nun kann der Spieler zocken oder seinen Zug freiwillig beenden.

Zockt ein Spieler, greift der typische CAN'T-STOP-Mechanismus: Er würfelt weiter, solange er mindestens einen Bergsteiger bewegen kann. Mit jedem Wurf steigt jedoch das Risiko, denn die Luft wird immer dünner: Kann der Spieler keine Summen mehr aus den Würfelwürfen bilden, die den Nummern der bereits eingeschlagenen Wege entsprechen, müssen alle seine Bergsteiger zum Basislager zurück und in der nächsten Runde von vorne beginnen. Der Zug ist beendet.

Beendet der Spieler seinen Zug zuvor freiwillig, darf er seinen Bergsteigern eine Pause gönnen und auf dem erreichten Seilpunkt ein Basiscamp aufschlagen. Der Zug ist dann zwar beendet und der Spieler verliert an Tempo im Wettlauf, aber das Basislager sichert seine Bergsteiger ab. Denn wenn er sich während einer der nächsten Runden verzockt, müssen seine Bergsteiger nur zum jeweils letzten Basislager auf dem Weg zurück.

Erreicht ein Spieler mit einem Bergsteiger den Gipfel und bleibt dort, wird der benutzte Weg für alle Bergsteiger sofort gesperrt. Damit stehen weniger Wege zum Gipfel zur Auswahl und der Aufstieg wird beschwerlicher. Sobald ein Spieler mit allen seinen drei Bergsteigern den Gipfel erreicht hat, gewinnt er das Spiel.

Über franjos

Der Spieleverlag franjos wurde 1987 gegründet. Ziel war es von Anfang an, leicht verständliche Spiele für Familien mit Kindern und Erwachsene zu veröffentlichen, die dennoch eine gewisse Spieltiefe und einen großen Spielspaß bieten. Neben CAN'T STOP gehören unter anderem die Brettspiele BILLABONG, BLACK BOX+, KIPPIT und CINCO zum weiteren Programm von franjos.

Technische Daten

Spiel: CAN'T STOP
Verlag: franjos Spieleverlag
Autor: Sid Sackson
Spielerzahl: 2 - 4
Alter: ab 7 Jahren
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Veröffentlichung: Neuauflage
im Herbst 2011
EAN: 4021505111035

Kontakt

franjos Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
33165 Lichtenau-Henglarn
Tel. 05292 716
Fax: 05292 2455
E-Mail: franjos2011@franjos.de
Internet: www.franjos.de,
www.cantstop.de

