

다음 자신의 차례가 되면, 다시 주사위 4개를 굴러 원하는 등반로를 새로 오를 수 있습니다. 이때, 기존에 자신의 베이스캠프가 있었던 등반로를 오르고자 한다면, 그 베이스캠프부터 시작하면 됩니다. (등반로의 아래부터 시작하지 않습니다.) 또 실패하여 되돌아가더라도, 현재의 베이스캠프의 위치는 유지됩니다. 플레이어는 11개의 등반로 중 어떤 곳으로도 오를 수 있습니다. 등반로를 오르는 도중 다른 플레이어의 베이스캠프를 만나면, 등반자 말을 그 베이스캠프 위에 쌓으면 (혹은 픽셀을 걸면) 됩니다. 길 중간에 있는 다른 플레이어의 베이스캠프는 현재 플레이어에게 아무런 영향을 주지 않습니다. 등반로의 1칸 안에 여러 플레이어가 베이스캠프를 세울 수도 있는데, 그 경우 베이스캠프 말들을 위로 쌓아 올리면 됩니다.

- 정상을 정복하세요!

플레이어가 어느 한 등반로의 정상 (등반로의 맨 위, 번호가 쓰인 칸) 에 도착하면 이제 더 이상 등반로를 오를 수 없습니다. 이번 차례에 주사위를 또 굴릴 수는 있으나, 끝까지 오른 등반로를 계속해서 오를 수는 없습니다. (그 등반로는 없어진 것으로 봅니다.) 따라서, 이번 차례 등반을 실패하고 베이스캠프로 되돌아갈 가능성이 커집니다. 이때, 자발적으로 차례를 끝낸다면, 그 칸에 자신의 베이스캠프 말을 놓아서 그 등반로가 정복되었다고 표시합니다. 이제부터는 아무도 이 등반로를 이용할 수 없습니다. (정상을 제외하고) 이 등반로에 놓인 모든 베이스캠프 말들은 원래의 주인 플레이어에게 되돌아갑니다. 이후로는 자신의 차례에 3개의 등반자 말을 모두 이용하기 전에 차례가 끝나버릴 수도 있습니다. 예를 들어, 만약 7, 8, 9번 등반로가 이미 정복되었는데 주사위가 3-4-4-5가 나왔다면, 등반자 말을 올릴 등반로가 없어서 즉시 차례가 끝나게 됩니다.

게임 종료

한 플레이어가 3개 등반로의 정상에 베이스캠프를 세우면 즉시 게임이 끝나고 그 플레이어가 승리합니다. 그러나 CAN'T STOP 은 곧 다시 시작될 공산이 큼니다. 이 게임이 CAN'T STOP 이라고 불리는 것은 이 때문입니다.

배리언트

게임의 작가인 Sid Sackson 은 몇 가지 변형 규칙을 제시하였습니다. 아래 변형 규칙 중 어떤 것을 사용할지 합의한 후에 플레이하세요.

- 2-3명이 게임을 할 때, 정복해야 하는 정상의 수를 4-5개로 하면 (게임이 좀 길어지겠지만) 더 흥미진진해집니다.

- 다른 플레이어의 베이스캠프에 도달했을 때, A. 등반자 말을 그 베이스캠프 말(들)의 위로 쌓지 않고, 그것(들)을 뛰어넘어 가장 가까운 빈칸까지 올라갑니다. 4명이 플레이할 때 이 규칙을 적용하면 게임 진행이 빨라지지만, 동시에 위험 부담도 더 커집니다. (플레이어들이 한 번에 많은 칸을 오를 기회를 놓치지 않으려고 욕심을 부리게 되기 때문입니다.) 이 규칙을 적용하면 여러 플레이어의 베이스캠프 말을 1칸 안에 쌓아올리는 상황은 없어집니다.

B. 현재 차례인 플레이어는 다른 플레이어의 베이스캠프에서 차례를 끝낼 수 없습니다. 즉, 다른 이의 베이스캠프를 벗어나기 위해 계속해서 4개의 주사위를 굴려야 합니다.

Sid Sackson이 고안한 게임입니다. | Heiko Günther가 그림을 그렸습니다. (주)게임올로지와 팝콘게이가 함께 출판하였습니다.

'캔트 스탑'는 Sid Sackson, Heiko Günther, franjos Spieleverlag 과 (주) 게임올로지의 라이선스 계약을 통해 제작된 상품입니다. 게임의 플레이 방식과 아트웍을 무단전제할 수 없습니다.



www.franjos.de | www.playte.com | www.popcorn.com



8세 이상 | 2-4명 | 30분

4개의 주사위를 굴리고 2개씩 조합하세요. 가장 먼저 정상에 오르세요.

구성: 보드, 등반자 말 3개(픽셀 모양), 베이스캠프 말 40개(4색, 10개씩), 주사위 4개

개요

캔트스탑은 산을 오르는 게임입니다. 보드 위 11개의 등반로 중 3개의 정상에 먼저 다다르면 (베이스캠프를 세우면) 승리합니다. 주사위 4개를 한꺼번에 굴리고, 이를 2개씩 마음대로 조합한 2개의 번호를 갖고 등반을 합니다. 그 번호의 등반로에서, 등반자 말을 1칸씩 올립니다. 4개의 주사위를 굴리는 것은 몇 번이라도 계속할 수 있지만, 현재 오르고 있는 3개의 등반로 중 어느 하나의 번호가 꼭 나와야 합니다. 만약 나오지 않으면, 이번 차례에 등반한 바를 모두 잃고 차례가 끝날 수도 있습니다.

준비

보드를 테이블에 놓습니다. 각 플레이어는 4색의 베이스캠프 말 중 하나를 정해 10개 모두 가져옵니다. 누가 먼저 시작할지 정한 후, 그 플레이어가 주사위 4개와 등반자 말 3개를 갖고 게임을 시작합니다.

플레이!

- 주사위를 굴리고 조합하세요.

자기 차례에는, 주사위 4개를 한꺼번에 굴립니다. 이를 어떤 방식으로든 2개씩 조합합니다.

각 조합의 주사위 눈의 합 2개가 이번에 오르는 등반로의 번호가 됩니다. (2-12번)

예를 들어, 주사위를 굴렀을 때, 2-4-5-6이 나왔다면 다음과 같은 조합이 가능합니다.

- 6 (=2+4) 과 11 (=5+6) 또는,
- 7 (=2+5) 과 10 (=4+6) 또는,
- 8 (=2+6) 과 9 (=4+5)

주사위를 굴렀을 때, 2-3-3-4 가 나왔다면, 다음과 같은 조합이 가능합니다.

- 5 (=2+3) 과 7 (=3+4) 또는,
- 6 (=2+4) 과 6 (=3+3)

보통의 경우 2-3가지의 조합을 만들 수 있으나, 만약 4개의 주사위 중 3개 이상 같은 숫자가 나왔다면 1가지 조합 밖에 만들 수 없게 됩니다.

- 등반하세요.

2개의 번호를 결정하였으면, 보드 위, 그 번호의 등반로의 맨 아래 칸에 등반자 말을 놓습니다. (=1칸을 오릅니다.) 만약 조합된 2개의 숫자가 같으면, 등반자 말은 1개만 쓰고, 그 등반로에서 2칸을 오릅니다.

주사위를 굴리는 것도 최소한 3개의 등반자가 보드 위에 올라갈 때까지는 계속되어야 합니다. 이 이후에 주사위를 더 굴릴지 말지 결정할 수 있습니다.

(예)

영주 (하늘색) 가 주사위를 굴려서 3-3-5-6 이 나왔고, 이를 8 (=3+5) 과 9 (=3+6) 로 조합하였습니다.

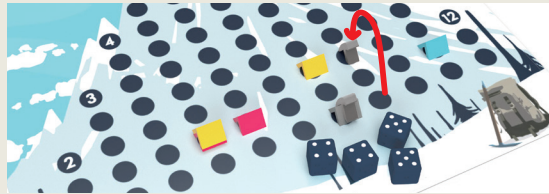
8과 9번 등반로의 맨 아래 칸에 등반자 말을 1개씩 놓았습니다.

(다음 그림들은 플레이 중의 그림입니다.)



또 한번 주사위를 굴려서 4-4-5-5 이 나왔고, 이를 9 (=4+5) 와 9 (=4+5) 로 조합하였습니다.

이제 9번 등반로에 있던 등반자는 한 번에 2칸 오르게 되었습니다.



세 번째로 주사위를 굴려서 1-3-5-6 이 나왔고, 이를 7 (=1+6) 과 8 (=3+5) 로 조합하였습니다. 영주는 8번 등반로에 있던 등반자를 1칸 올리고, 7번 등반로의 맨 아래 칸에 새 등반자를 1개 놓았습니다.



- **중요합니다!** : 주사위를 조합한 번호의 등반로에서 등반자를 새로 놓거나 올릴 수 있는 상황이라면, 반드시 그렇게 해야 합니다.

- 실패 : 되돌아가세요!

이렇게 해서 3개의 등반자가 모두 보드 위에 놓이고 나면, 이번 차례는 더욱 흥미진진해집니다.

플레이어는 차례 안에서 몇 번이라도 4개의 주사위를 굴릴 수 있지만,

④ 조합한 2개의 번호 중 어느 하나라도 현재 오르고 있는 (등반자 말이 놓인)

등반로의 번호와 일치하지 않는다면, 등반자 말은 힘이 빠져 베이스캠프로 돌아옵니다. 이번 차례에 등반한 바를 모두 잊고 차례가 끝납니다. (보드 위의 등반자 말 3개를 모두 제거합니다.)

⑧ 조합한 2개의 번호 중 어느 하나라도 현재 오르고 있는 등반로의 번호와 일치하면, 그 등반로를 1칸 오르고 주사위를 또 굴릴 수 있습니다. 조합한 2개의 번호가 같으면, 그 등반로를 2칸 오릅니다.

(예)

플레이어가 7, 8, 9 번의 등반로를 오른 상태에서, 주사위를 굴러 1-2-3-3 이 나왔다면, 차례는 즉시 끝납니다. 어떻게 조합을 하더라도 7, 8, 또는 9번이 나오지 않기 때문입니다.



즉, 실패한 플레이어는 다음 차례에 자신의 베이스캠프나 새 등반로의 맨 아래 칸에서 다시 시작합니다. 보통 한차례에 정상에 이르는 어렵기 때문에, 중간중간 베이스캠프를 세울 것을 권합니다.

- 베이스캠프 구축

게임을 시작할 때는, 각 플레이어의 베이스캠프가 등반로의 아래 (보드의 밖) 에 있는 것으로 봅니다.

③ 일단 3개의 등반자 마커가 보드 위에 올라간 뒤에, 플레이어는 주사위를 굴리는 것을 언제든지 멈출 수 있습니다. 멈추었다면, 자신의 베이스캠프 말을 현재 등반자 말이 있는 위치에 놓고 차례를 끝냅니다. 주사위 4개와 등반자 말 3개는 다음 플레이어가 가져갑니다.