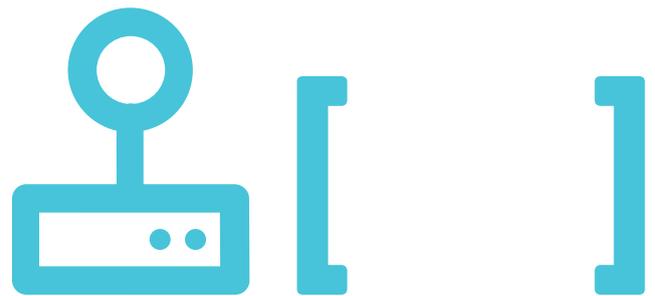


Basta

Reglamento de juego

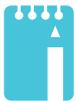


Basta

Reglamento de juego

Es un juego de dados y estrategia simple, rápido y fácil de aprender. Cada participante debe llegar a la cima de la montaña antes que el resto de participantes valiéndose de la estrategia y con la ayuda del azar en los dados.

Qué necesitamos para jugar



Una hoja y lápiz
para dibujar
el tablero



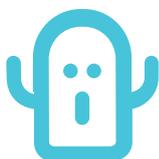
4 Dados
de seis caras



3 fichas
de igual color
por cada
participante



3 fichas neutras
o de color diferente
al de todes les
participantes
para anotador



¡Basta!

Reglamento de juego

El tablero

Está formado por columnas numeradas del 2 al 12 con diferente número de escalones en cada columna, de modo que los números más probables de obtener con la combinación de 2 dados (6, 7, 8) tienen más escalones que los menos probables (2, 12).

¿Quién gana?

El juego termina cuando una persona captura su tercera columna y así se convierte en la vencedora.

Acciones por turno

Se lanzan 4 dados de seis caras y se los agrupa como desee en dos parejas. Las sumas de cada pareja de dados indican las columnas en las que podemos colocar los marcadores para después reemplazarlos con nuestros peones. A continuación, tenemos dos posibilidades: detenernos o arriesgarnos tirando los dados nuevamente.

Si decidimos volver a tirar, entonces repetimos la secuencia anterior, teniendo en cuenta que sólo podemos tener tres columnas abiertas por turno: ahora bien, según el resultado de la nueva tirada (siempre formando parejas) podremos avanzar en las columnas ya abiertas en este turno y/o colocar el tercer marcador que nos queda en una nueva columna. Si no podemos avanzar con ninguno de



el tablero

los marcadores colocados en el turno en juego y tampoco podemos colocar un marcador nuevo (*sólo hay tres*) en otra columna, perdemos el turno, retiramos los marcadores y todo nuestro progreso se pierde.

Si decidimos no arriesgar más (*no tirar los dados más veces*) y plantarnos, antes de quedar bloqueados, reemplazamos los marcadores por nuestros peones (*si hay un peón de otro jugador donde deberíamos posicionarnos colocaremos el nuestro encima de éste*) y termina nuestro turno que pasa a la siguiente persona, manteniendo el progreso obtenido.

Los marcadores también se pueden poner encima de los peones de los otros jugadores que se encuentren en la posición que nosotros vamos a ocupar en nuestro turno.

Desarrollar estrategias para ganar

Variantes

La curva de la campana indica que la probabilidad de obtener los resultados del centro es inversamente proporcional a la de los resultados de los costados. Por lo tanto, las estrategias más agresivas serán convenientes en las filas comprendidas entre el 5 y el 9, mientras que el juego debería ser más conservador en las columnas comprendidas entre el 2 y el 4, y entre el 10 y el 12.

Para hacer más emocionantes las partidas de dos o tres jugadores, se puede aumentar la condición de victoria hasta cuatro o cinco columnas (*aunque esto hará que la partida sea más larga*).

Además, se pueden usar las siguientes dos variantes de juego, aunque no de manera simultánea:

a- Si tu marcador acaba en un espacio en el que esté el cuadrado de color de otro jugador, simplemente salta ese espacio y pon tu marcador en el siguiente espacio vacío. Esto hace que la partida sea más rápida, especialmente con cuatro jugadores.

b- Si tu marcador acaba en un espacio en el que esté el cuadrado de color de otro jugador, debes tirar de nuevo los dados, incluso aunque no quieras, hasta que tu marcador abandone el espacio con el cuadrado de color del otro jugador, o quedes eliminado. En esta variante, como en la variante a), no hay pilas de cuadrados, pero puede ser bastante “peligrosa”, especialmente con cuatro jugadores, porque estás virtualmente obligado a correr riesgos.

Referencias

<https://boardgamearena.com/gamepanel?game=cantstop>

<https://boardgamegeek.com/image/3455738/cant-stop>

<https://www.ludopedia.com.br/>

Can't Stop (nombre original) fue diseñado por Sid Sackson (1920-2002).

