¡NO PUEDO PARAR!

CAN´T STOP!

Sid Sackson Monroy Gómez Verónica



La última nota verde me obligó a separarme del camino y deambular por el desierto por semanas. Cuando ya había perdido la esperanza, finalmente yo, *Juan Carlos Bodoque*, el reportero más intrépido de la televisión, encontré un hipódromo clandestino entremedio de las dunas. En este lugar la velocidad y la elegancia se fusionan en una danza de crines al viento y cascos resonantes: *¡Las carreras de caballos nos esperan!*



INTRODUCCIÓN

Luego de grabar una arriesgada nota verde, *Juan Carlos* Bodoque se ha perdido en el desierto. Tras semanas deambulando de un lado para otro, ha llegado por accidente al hipódromo clandestino del *Tío Pelado*.

¿Serás capaz de ganar tres carreras de caballos antes que el resto? ¡Para lograrlo debes saber parar en el momento preciso!

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo en ***¡No Puedo Parar!*** es ganar tres de las once carreras numeradas lo antes posible. Para lograrlo, debes lanzar los cuatro dados y formar dos combinaciones, que determinan las pistas en las cuales podrás avanzar con tus caballos. Durante tu turno, podrás lanzar los dados todas las veces que quieras, siempre y cuando puedas colocar o mover al menos uno de tus caballos. Si después de lanzar los dados no puedes hacerlo, tu turno termina automáticamente y pierdes todo lo que habías avanzado durante ese turno.

COMPONENTES



1 tablero



1 reglamento



4 dados



44 discos
(11 de cada color)



3 caballos



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Coloca el **tablero** en el centro de la mesa.

El tablero tiene 11 pistas, numeradas desde el 2 hasta el 12. Las pistas tienen distinta cantidad de casillas. Mientras menos casillas tenga una pista, más improbable es conseguir ese número en los dados, y viceversa. El objetivo es intentar alcanzar con tu disco la última casilla de las pistas. Para ganar la partida, cada participante busca alcanzar con sus discos la última casilla de 3 pistas.

Cada participante escoge un color y coloca los 11 discos de su color enfrente suyo.

La última persona que vió un caballo toma los 4 dados y los 3 caballos.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Comienza la última persona que vió un caballo y luego el turno avanza en sentido horario. En tu turno, siempre debes lanzar los cuatro dados juntos. Luego debes formar dos combinaciones de dos dados. No prestes atención al color de los dados, puedes formar las dos combinaciones como desees La suma de cada combinación determina las pistas en que el participante debe colocar los caballos.

Ejemplo 1: primer lanzamiento.

Juan Carlos comienza. Él lanza:



Con esa tirada, él puede formar las siguientes combinaciones:

A



Juan Carlos coloca un caballo en la primera casilla de la pista 5 y otro caballo en la primera casilla de la pista 9.



ó

B



Juan Carlos coloca un caballo en la primera casilla de la pista 6 y otro caballo en la primera casilla de la pista 8.



ó

C



Juan Carlos coloca un caballo en la primera casilla de la pista 7, y luego lo hace avanzar otra casilla más en la misma pista. En total, el caballo avanza 2 casillas en la pista 7.



Si en tu turno formas dos combinaciones de dados que te hacen colocar (o mover) dos caballos, lo debes hacer (en el Ejemplo 1, para la opción A o B, *Juan Carlos* **debe** colocar ambos caballos).

De todas formas, puedes optar por formar las dos combinaciones de dados de modo que te hagan colocar (o mover) sólo un caballo (la opción C en el Ejemplo 1).

Si un participante ha colocado o movido al menos un caballo, puede elegir seguir jugando. En ese caso, vuelve a lanzar los cuatro dados y nuevamente forma dos combinaciones con sus resultados. Luego, nuevamente coloca (o mueve) uno o dos caballos.

Nota: en tu turno puedes tener hasta 3 caballos activos.

Ejemplo 2: segundo lanzamiento.

Juan Carlos elige la **opción A** en su primer lanzamiento. Luego decide seguir jugando, obteniendo estos números en los dados:



Él ahora tiene dos opciones:

A



Juan Carlos debe decidir si colocar su tercer caballo en la primera casilla de la pista 2 **o** en la primera casilla de la pista 10. Se ignora la otra combinación de dados, ya que cada persona sólo puede usar hasta tres pistas por turno.

ó

B



Juan Carlos coloca su tercer caballo en la primera casilla de la pista 7 y avanza una casilla su caballo de la pista 5.



El turno continúa de esta manera hasta que la persona que está jugando:

- se detiene voluntariamente
- **ó** es forzada a detenerse porque no puede colocar o mover ningún caballo.

Si una persona se detiene voluntariamente, reemplaza cada uno de los caballos por uno de sus discos en el tablero. Sólo puedes tener un disco de tu color en cada pista (revisa la imagen A del ejemplo 3). Si en un turno posterior, colocas un caballo en una pista donde ya tienes un disco, debes colocar el caballo en la casilla siguiente a la del disco. Si más adelante, finalizas ese turno voluntariamente, avanza el disco hasta la casilla a la que llegó el caballo, reemplazándolo (fíjate en la imagen B del ejemplo 3).

Nota: los discos en el tablero de tus oponentes no te bloquean para colocar o hacer avanzar un caballo, o para colocar uno de tus discos. Si es necesario, simplemente coloca un disco sobre otro.

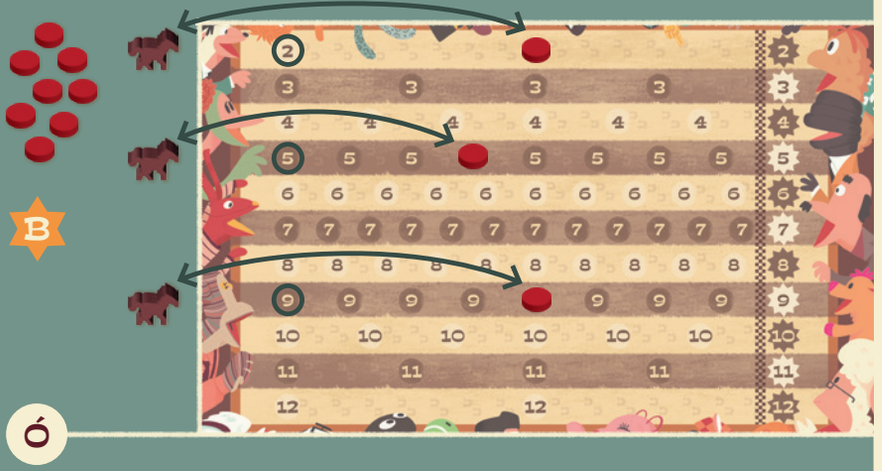
Si una persona es forzada a detenerse, porque no puede colocar o mover ningún caballo luego de lanzar los dados, entonces pierde **todo** lo que había logrado durante ese turno. Debe quitar los caballos del tablero, los cuales no tuvieron ningún efecto. En este caso, la persona no debe colocar nuevos discos, ni hacer avanzar los que había colocado previamente (mira la imagen C del ejemplo 3).

Ejemplo 3: tercer lanzamiento.

Juan Carlos eligió la **opción A** en su primer lanzamiento, y luego la **opción A.1** en su segundo lanzamiento, por lo que ha colocado caballos en las pistas 2, 5 y 9. Él decide parar y no hacer un tercer lanzamiento, por lo que reemplaza los caballos por sus discos, como se indica en la imagen, y es el turno del siguiente participante.



Juan Carlos ha logrado lanzar los dados exitosamente varias veces, logrando hacer avanzar los caballos desde los círculos (○) de la imagen B. Ahora decide parar voluntariamente, por lo que coloca sus discos en las casillas ocupadas por los caballos, reemplazándolos. No importa que una casilla este ocupada por el disco de un oponente, sólo debes apilarlos. Es el turno del siguiente participante.



Juan Carlos no paró voluntariamente, en vez de eso obtuvo en los dados:



Con estos dados sólo puede obtener las combinaciones 6, 8 o 10, ninguna de las cuales tiene un caballo por lo que no puede avanzar ningún caballo. Su turno termina abruptamente y debe retirarlos del tablero, quedando sin efecto su avance. Es el turno del siguiente participante.





Cuando termina el turno de una persona, es el turno de la persona a su izquierda. Esa persona debe tomar los 3 caballos y los 4 dados, y repetir el proceso.

Siempre debes pensar si es mejor detenerse voluntariamente antes que perder todo lo que has conseguido durante tu turno. Por esto el juego se llama "¡No Puedo Parar!"

GANAR UNA CARRERA

Si una persona alcanza con un caballo la **última casilla de una pista,** puede continuar lanzando los dados o detenerse voluntariamente. Eso sí, debe considerar que ya no podrá mover a ese caballo nuevamente, incluso si ese número aparece en una combinación de dados. Esto aumenta el riesgo de que la persona sea forzada a detenerse y, por ende, el avance de los caballos en esa pista. Por lo tanto, es una buena idea detenerse voluntariamente. En este caso, cuando la persona reemplace el caballo con uno de sus discos, **ha ganado esa carrera.** Si hay discos de otros participantes en esa pista se deben devolver a sus propietarios. Por el resto de la partida, ningún participante puede colocar un caballo en esa pista, incluyendo al participante que ganó esa carrera.

Nota: es posible ganar más de una carrera en el mismo turno.

Ejemplo 4: Ganar una carrera.

En un turno posterior, *Juan Carlos* obtiene la siguiente tirada:



Él decide optar por las siguientes combinaciones:



por tanto, coloca un caballo en la pista 9 sobre su disco anteriormente posicionado y lo hace avanzar 2 casillas, llegando al final de la pista. Luego, decide dar por finalizado su turno. *Juan Carlos* deja un disco de su color al final de la pista, y retira de esta los discos de sus contrincantes que se encontraban en las casillas marcadas con una ✕.



FIN DE LA PARTIDA

Mientras nadie haya ganado una carrera en una pista (es decir, que su última casilla no esté ocupada por un disco), cada participante puede probar su suerte y buscar ganarla, intentando lanzar las combinaciones de dados requeridos. **Tan pronto como una persona gane su tercera carrera, alcanza la victoria y la partida termina automáticamente.**

VARIANTES

>>>> Variante extendida para 2 o 3 participantes >>>>

Para obtener la victoria debes ganar 4 carreras (para tres participantes) o 5 carreras (para dos participantes).

>>>> Variante a toda marcha >>>>

Las personas deben colocar los caballos lo antes posible. En esta variante, no puedes evitar voluntariamente colocar nuevos caballos. Al comienzo de tu turno, si es posible, debes elegir las combinaciones de dados en que se coloquen dos caballos. Después de ese lanzamiento, debes colocar el tercer caballo tan pronto como puedas (mira el ejemplo 5).

Ejemplo 5: Variante a toda marcha

Juan Carlos lanza:



La carrera de la pista 6 fue ganada previamente. *Juan Carlos* debe elegir la combinación:



ya que con la combinación:



sólo puede colocar un caballo. *Juan Carlos* coloca un caballo en la pista 2 y otro en la pista 9. Luego él continúa y su nuevo lanzamiento es:



pero como debe colocar el tercer caballo no puede mover los caballos de las pistas 2 y 9. En su lugar deberá colocar su tercer caballo ya sea en la pista 4 o en la pista 7.



>>>> Variante ¡Ninguna más, jamás! >>>>

Las personas no pueden detenerse voluntariamente si uno o más de los caballos están en una casilla ya ocupada por el disco de un oponente. En esta situación, debes continuar lanzando los dados, hasta que todos los caballos estén en casillas vacías.

>>>> Variante caballos al galope >>>>

Pueden usar esta variante para partidas más rápidas. Cuando se coloca o se mueve un caballo, nunca puede ser colocado en una casilla que ya tenga el disco de otro participante. En vez de eso, el caballo debe avanzar por sobre la casilla ocupada, hasta la primera casilla disponible. Puede suceder que el caballo avance varias casillas automáticamente con esta variante.



¡NO PUEDO PARAR!

CAN´T STOP!



Créditos

Diseño del juego: Sid Sackson
Desarrollo original: Rick Soued
Diseño de personajes y mundo de 31 Minutos: Álvaro Díaz y Pedro Peirano
Ilustraciones: Monroy Gómez Verónica
Diseño gráfico: Paulina Vasconcelo
Revisión reglamento: Gloria Cárdenas, Ketty Galleguillos y Simón Weinstein
Desarrollo de adaptación: Laura Mena y Simón Weinstein

Primera edición en español por Fractal Juegos.
Junio 2024.
Fabricado en China por Whatz Games

© 31 Minutos y sus personajes son marcas registradas de Producciones Aplaplac Spa. Todos los derechos reservados. Publicado por Fractal Juegos bajo licencia de Producciones Aplaplac Spa.

FRACTAL JUEGOS

APLAPLAC