SORRY!®

El juego de la dulce revancha

EDAD 6+/De 2 a 4 jugadores

Objetivo
Ser el primer jugador en llevar sus dos peones de color desde la PARTIDA de su color hasta la CASA de su color.

Equipo
Unidad de juego SORRY! • 8 peones

Disposición
- Desliza el pestillo marcado "Open" (abrir) en la tapa de la unidad para liberar las cuatro solapas esquineras. Abre las solapas para formar el tablero de juego.
- Cada jugador escoge 2 peones del mismo color y los coloca en los orificios del espacio de PARTIDA (START) del mismo color que sus peones.
- Coloca a un lado los peones extras, fuera del juego, o colócalos en sus espacios de PARTIDA y déjalos ahí.
- El jugador más joven juega primero. El juego continúa hacia la izquierda.

Cómo jugar
En tu turno:
Gira la ruleta... ¿qué muestra la ventana? Mueve tu peón (si puedes) según lo que obtuviste:

+1/ENTRA 1	Puedes mover un peón 1 espacio hacia delante O mover un peón de la PARTIDA hacia el sendero.
+2 Y juega otra vez/ ENTRA 1 Y juega otra vez	Puedes mover un peón 2 espacios hacia delante O mover un peón de la PARTIDA hacia el sendero. Cualquier cosa que elijas, JUEGA OTRA VEZ.
+3	Mueve un peón 3 espacios hacia delante.
-4	Mueve un peón 4 espacios hacia atrás.
+5	Mueve un peón 5 espacios hacia delante.
+7/DIVIDIDO	Puedes mover un peón 7 espacios hacia delante O dividir la jugada entre tus dos peones. ¡NO se puede usar para mover un peón de la PARTIDA hacia el sendero!
+8	Mueve un peón 8 espacios hacia delante.
+10/-1	Puedes mover un peón 10 espacios hacia delante O mover un peón 1 espacio hacia atrás.
+11/INTERCAMBIO	Puedes mover un peón 11 espacios hacia delante O cambiar cualquiera de tus peones (que no estén en la PARTIDA) con un peón de tu oponente. NOTA: Pierdes tu jugada si no quieres cambiar de lugar y si te es imposible mover 11 espacios hacia delante.
+12	Mueve un peón 12 espacios hacia delante.
SORRY!®	Toma un peón de tu PARTIDA, colócalo en cualquier espacio ocupado por un peón de tu oponente, y devuelve el peón de tu oponente a su PARTIDA. Si no tienes peón en tu PARTIDA o ningún peón de tu oponente en ningún espacio, pierdes esta jugada.

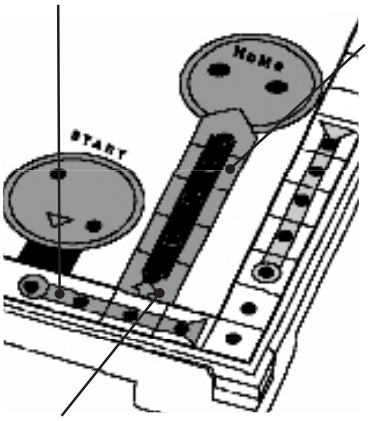
Las instrucciones para la ruleta son claras pero algunas cosas pueden ocurrir que ameriten alguna explicación.

Entra un peón: Solo podrás dejar la PARTIDA y entrar al sendero si logras obtener de la ruleta un +1/ENTRA 1 o +2 Y juega otra vez/ ENTRA 1 Y juega otra vez. Si otro peón se encuentra en tu espacio de PARTIDA, EMPUJA ese peón de regreso a su espacio de PARTIDA.

Empujón: Si llegas a un espacio ya ocupado por el peón de otro jugador, EMPUJA ese peón de regreso a su propio espacio de PARTIDA. Pero CUIDADO, ¡te podría PASAR LO MISMO!

Mover hacia atrás: Cuando la ruleta te da -4 or –1, debes mover hacia atrás. Un jugador que haya movido hacia atrás por lo menos dos espacios más allá de su propio espacio de PARTIDA, puede en el próximo turno entrar en su ZONA SEGURA –¡hacia la CASA!– sin tener que mover por todo el tablero.

Tobogán: Si llegas al primer espacio de un TOBOGÁN que NO es de tu color, deslízate hasta el final empujando cualquier peón (o peones) que se encuentre ahí regresándolo a su espacio de PARTIDA. En cambio, si llegas al primer espacio de un TOBOGÁN de tu propio color, no podrás deslizarte.



Zona segura: Solo tú puedes entrar a la ZONA SEGURA de tu color. Todas las otras reglas se aplican. Ningún peón puede entrar a su ZONA SEGURA con un movimiento hacia atrás; sin embargo, un peón puede mover hacia atrás para salir de su ZONA SEGURA y en el próximo turno volver a entrar a la ZONA si la ruleta lo permite. Una vez que estés en tu ZONA SEGURA, ¡nadie podrá sacarte de ella!

Espacio de entrada a la Zona Segura: Cuando te mueves por el sendero externo, no puedes mover tu peón más allá de la ENTRADA de tu propia ZONA SEGURA. Sin embargo, puedes pasar por el espacio de la entrada en un movimiento hacia atrás (4 ó 10) o como resultado de un "SORRY!" o de un "intercambio" jugado contra ti.

Casa: ¡Debes llevar a tus dos peones a CASA por conteo exacto! Una vez en CASA, no muevas ese peón por el resto del juego.

Ganar
¡El primer jugador en llevar sus dos peones de la PARTIDA a la CASA gana!

⚠ No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas – peligro de asfixia

Estaremos felices de recibir sus preguntas o comentarios sobre este juego. Escríbanos a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (sin costo alguno).

PARKER BROTHERS

parkerbrothers.com