

# SORRY!



2 a 4 jugadores  
EADAES 6+

## OBJETIVO

Ser el primero en llevar los cuatro peones desde su color de START (comienzo) hasta su color de HOME (hogar).

## EQUIPO DE JUEGO

Tablero de juego SORRY® • Baraja de cartas (no hay números 6 ni 9) • 16 Peones (4 peones de cada uno de los 4 colores)

## PREPARACION

- Seleccione cuatro peones del mismo color. Coloque los cuatro peones en el espacio START (comienzo) de ese color. (Para un juego más rápido, coloque tres de sus peones sobre su espacio de START. Coloque el cuarto peón sobre el círculo directamente debajo de su espacio de START).
- Baraje las cartas y colóquelas boca abajo sobre el espacio marcado "Place Pack Here" (coloque la baraja aquí) en el tablero de juego para formar la pila de extracción.
- Seleccione el jugador que comenzará el juego. El movimiento del juego es en dirección de las manecillas del reloj alrededor del tablero (¡a menos que se indique lo contrario!) y el juego procede hacia la izquierda.

## EL JUEGO

**Aviso:** Si en el primer turno no tiene un peón en la pista de juego, y no extrae una carta que le permita sacar un peón, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

Cada vez que llegue su turno, escoja una carta de la pila de extracción y, si puede, proceda según se indica (vea "Las Cartas" a la derecha). Coloque la carta boca arriba en el espacio marcado "Discard Here" (pila de descarte).

## Para Desplazar un Peón

Para sacar un peón de la posición START y colocarlo sobre la pista, debe *extraer* un 1 o un 2. Si extrae el número 2, haga lo que se indica, luego vuelva a extraer una carta y, si puede, desplace el peón. *No se permite sacar los peones de la posición START con ninguna otras cartas.*

## Saltar y Empujar

Es posible **SALTAR** sobre el espacio ocupado por uno de sus peones o el de un oponente y contarlos como un espacio. **SIN EMBARGO...** si aterriza en un espacio que ya está ocupado por un peón de otro color, **EMPUJE** ese peón al espacio de START correspondiente al color de su peón.

## Movimiento Hacia Atrás

Las cartas 4 y 10 lo desplazan *hacia atrás*. Si ha logrado mover un peón hacia atrás por lo menos dos espacios más allá de su propio espacio de START (comienzo), puede, *en el siguiente turno*, colocarse en su propia SAFETY ZONE (zona de seguridad) sin tener que dar toda la vuelta al tablero.

## Avisos:

- Dos peones del mismo color nunca pueden ocupar el mismo espacio. Si la única jugada que puede hacer desplazará uno de sus peones a un espacio ocupado por otro de sus peones, perderá el turno.
- Si en cualquier momento no puede desplazarse, perderá el turno.
- Siempre que pueda desplazar uno de sus peones deberá hacerlo, aún si la movida lo perjudica.
- Una vez extraídas todas las cartas de la pila de extracción, mezcle las cartas descartadas y forma una nueva pila.

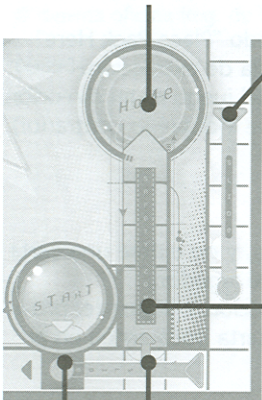
## PARA GANAR

¡El primer jugador que llegue con sus cuatro peones al espacio HOME gana el juego! El ganador tiene derecho a comenzar el siguiente juego.

## EL TABLERO

### Home (Hogar):

¡Debe colocar los cuatro peones en su HOME llegando a ella con el número exacto! Una vez en ella, no mueva el peón por el resto del juego.



**Slide (Pista)** A pesa de la carta que extraiga, cada vez que aterrice en el triángulo que está al comienzo de una SLIDE (pista) que *no es* de su color, deslícese hacia adelante hasta el final, EMPUJANDO *todos* los peones que encuentren a su paso—¡incluyendo los suyos!—hasta sus espacios de START. Si aterriza en una SLIDE de su color, no se desplace, quédese dentro del triángulo.

**Safety Zones (Zonas de Seguridad)** Sólo usted puede entrar a la SAFETY ZONE (zona de seguridad) de su propio color. Todas las demás reglas tienen vigencia en ella. Ningún peón puede entrar a una SAFETY ZONE con un movimiento hacia atrás; sin embargo, se puede salir hacia atrás de una SAFETY ZONE y en los turnos siguientes volver a entrar a ella si las cartas lo permiten.

**Safety Zone Entry Space (Espacio de Entrada para la Zona de Seguridad):** Al moverse a lo largo de la pista, usted no puede avanzar su peón más allá de su propia entrada de la SAFETY ZONE (zona de seguridad). Sin embargo, usted puede pasar el espacio de la entrada en un movimiento hacia atrás ó como resultado de una carta de "SORRY!" o "intercambio" jugada contra usted.

**Coloque el Peón Aquí:** Si extrae una carta con el número 1, desplace un peón desde START hasta este círculo y dé por finalizado el turno. Si extrae una carta con el número 2, ¡podrá sacar un peón de START y extraer una segunda carta! No se puede tener dos peones en el círculo de entrada al mismo tiempo. Si hay un peón de otro

## LAS CARTAS

- 1 Saque un nuevo peón de la posición START—O mueva un peón un espacio hacia delante.
- 2 Saque un nuevo peón de la posición START—O mueva un peón dos espacios hacia delante. Aún si no puede hacer ninguna de las dos cosas, EXTRAIGA OTRA CARTA y desplácese de la manera indicada.
- 3 Mueva un peón 3 espacios hacia delante.
- 4 Mueva un peón 4 espacios *hacia atrás*.
- 5 Mueva un peón 5 espacios hacia delante.
- 7 Mueva un peón 7 espacios hacia delante—O reparta ese movimiento entre dos peones.

### Avisos:

- No se puede usar el 7 para desplazar un peón de la posición START.
- Si utiliza parte del movimiento para que uno de sus peones llegue a la posición HOME, deberá poder utilizar el resto de la movida para mover otro peón.

- 8 Mueva un peón 8 espacios hacia delante.
- 10 Mueva un peón 10 espacios hacia delante—O un peón 1 espacio *hacia atrás*.
- 11 Mueva un peón 11 espacios hacia delante—O intercambie uno de sus peones cualesquiera con un peón de cualquiera de sus oponentes.

### Avisos:

- Si no desea intercambiar y le es imposible mover 11 espacios hacia adelante, pierde un turno.
- El número 11 sólo puede ser utilizado con los peones que están en la pista. No se puede utilizarlo con los peones que están en la posición START, HOME ni SAFETY ZONE.
- Si, al intercambiar su posición con la de otro oponente, aterriza en el triángulo que marca el comienzo de la pista de otro jugador, ¡desplace su peón hasta el final!

- 12 Mueva un peón 12 espacios hacia delante.

**SORRY!** Tome un peón de su START, colóquelo en cualquier espacio ocupado por un oponente y EMPUJE el peón de su oponente de regreso a su START. Si no tiene peones en su posición de START ni hay peones de oponentes en ninguno de los espacios a los que puede desplazarse, pierde un turno.

## VARIACIÓN—Reglas para grupos

- El color ROJO es siempre compañero del color AMARILLO; el color VERDE es siempre compañero del color AZUL.
- Todas las reglas anteriores tienen vigencia. Cualquier compañero de grupo puede desplazar o EMPUJAR uno de sus peones o el de un compañero tal como lo indique la carta.
- Si aterriza en un espacio ocupado por un peón de un compañero, ¡EMPÚJELO de regreso a la posición START!
- Las cartas **SORRY!** deben ser utilizadas. Si no puede enviar a ningún oponente de regreso a la posición de comienzo, ¡deberá enviar su propio peón o el de un compañero a su respectivo START!
- 7 significa que puede repartir el desplazamiento entre cualquiera de los ocho peones de su grupo.
- Si extrae una carta con el número 1 o 2, podrá extraer tanto un peón suyo como el de un compañero; si al volver a extraer una carta saca otra vez el número 2, podrá utilizarlo para desplazar cualquiera de los ocho peones de su grupo.

**PARA GANAR:** El primer grupo que llega con los ocho peones a las posiciones HOME respectivas, gana el juego.

## VARIACION PARA ADULTOS—Juego por puntos

Todas las reglas anteriores tienen vigencia, *con excepción de las siguientes:*

- Baraje las cartas y reparta cinco cartas boca abajo a cada jugador. Coloque el resto de la baraja, boca abajo, en la posición marcada con la leyenda "Place Pack Here".
- Cuando llegue su turno, seleccione una de las cartas de su mano y desplace un peón de acuerdo a las instrucciones. Coloque la carta seleccionada en la pila de descarte y extraiga otra carta para volver a tener cinco en su mano.
- Si no puede usar ninguna de las cartas que tiene en la mano, deshágase de una de ellas y extraiga una nueva. Su turno finaliza; debe esperar al siguiente turno para mover un peón.
- El primer jugador que coloque los cuatro peones en HOME gana el juego.

**PUNTAJE:** Todos los jugadores ganarán 5 puntos por cada peón que coloquen en HOME. El GANADOR acumula también el siguiente puntaje:

- 5 puntos** por cada peón de un adversario que no halla llegado a HOME
- 25 puntos** si ninguno de los adversarios tiene más de dos peones en HOME
- 50 puntos** si ninguno de los adversarios tiene más de un peón en HOME
- 100 puntos** si ninguno de los peones de sus adversarios ha llegado a HOME

Estaremos encantados de recibir tus comentarios o preguntas sobre este juego. Escribe a: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tfno: 888-836-7025 (gratis). Los clientes de Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada J4G 1G2.

©2003 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Reservados todos los derechos.  
® denota oficina Reg. de Pat. & TM de EEUU.

00390-I