

SORRY!

2 - 4 giocatori ETÀ 6 +

OBIETTIVO

Essere il primo giocatore a portare tutti e quattro le proprie pedine dalla PARTENZA del proprio colore alla CASA del proprio colore.

DOTAZIONE

Plancia di SORRY® • Mazzo delle carte (nessun 6 o 9) • 16 pedine (4 per ciascuno dei 4 colori)

DISPOSIZIONE INIZIALE

- Scegli quattro pedine dello stesso colore. Mettile sulla casella PARTENZA dello stesso colore. (Per un gioco più veloce, metti solo tre pedine sulla tua PARTENZA. Metti la quarta pedina sul cerchio appena sotto la tua PARTENZA.)
- Mescola il mazzo delle carte e disponilo coperto nell'apposita casella, sulla plancia per formare il mazzo da cui pescare.
- Seleziona il giocatore che inizia. Il movimento è in senso orario intorno alla plancia e si passa la mano al giocatore a sinistra.

GIOCO

Nota: Se al tuo turno non hai una pedina sulla pista e non peschi una carta che ti lasci partire, devi rinunciare (saltare) il tuo turno. In tutti i turni, prendi la carta in cima al mazzo da cui pescare e muovi di conseguenza (vedi "le carte,") se puoi. Metti poi la carta scoperta negli scarti.

PARTENZA DI UN PEDINA

Per spostare un pedina dalla tua PARTENZA fuori sulla pista, devi pescare un 1 o un 2. Se è un 2, fai come detto, quindi pesca ancora e muovi se possibile. *Non puoi far partire un pedina con altre carte!*

SALTARE E SBATTERE

Puoi saltare con la tua pedina sopra la tua o quella di un altro giocatore nella stessa direzione, contando ciò come uno casella. MA... se atterri su una casella già occupata dalla pedina dell'avversario, SBATTI quella pedina indietro alla PARTENZA del proprio colore.

MUOVERSI INDIETRO

Le carte 4 e 10 fanno muovere all'indietro. Se sposti una tua pedina indietro di almeno due spazi oltre la tua PARTENZA, puoi, in un turno successivo, MUOVERE la pedina nella tua ZONA SICURA senza fare tutto il giro intorno alla plancia.

Note:

- Due pedine dello stesso colore non possono mai occupare la stessa casella. Se il solo movimento possibile è arrivare su una casella già occupata da una delle tue pedine, perdi il turno.

- Se in qualunque momento non puoi muovere, perdi il turno.
- Ma se in qualunque momento puoi muovere, devi muovere, anche se è a tuo svantaggio.
- Se si pesca l'ultima carta del mazzo, mescola gli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

VITTORIA

Se porti per primo tutte e quattro le tue pedine nella CASA, vinci! Se si gioca ancora, il vincitore inizia per primo.

LA PLANCIA

Casa: Devi portare tutti e quattro le tue pedine nella CASA con un conteggio esatto! Una volta nella Casa, la pedina non viene più mossa per il resto del gioco.

Scivolo: Indipendentemente da quale carta ti ha portato lì, in qualunque momento atterri col conteggio esatto sul triangolo all'inizio di uno SCIVOLO non del tuo colore, scivola fino alla fine ed SBATTI indietro tutte le pedine presenti nella stessa direzione-comprese le tue! – mandandole di nuovo alle loro PARTENZE. Se atterri su uno SCIVOLO del tuo colore, non scivoli, resti solo sul triangolo.

Zona Sicura: Soltanto tu puoi entrare nella ZONA SICURA del tuo colore. Si applicano tutte le altre regole. Nessuna pedina può entrare nella sua ZONA SICURA con un movimento all'indietro; tuttavia, una pedina può muoversi indietro oltre la sua ZONA SICURA e con un movimento successivo in turni seguenti entrare dentro la ZONA come voluto dalle carte.

Casella d'entrata della Zona Sicura: Muovendoti in avanti sulla pista esterna, non puoi spostare la tua pedina oltre l'entrata della tua ZONA SICURA. Tuttavia, puoi passare la casella d'entrata con un movimento all'indietro (carta 4 o 10) o come il risultato di un "SORRY!,, o la carta "scambio,, (11) giocata contro di te.

Cerchio di Partenza della Pedina: Se pescate la carta 1, prendi una pedina dalla PARTENZA e mettila su questo cerchio; il tuo turno è finito. Se peschi un 2, sposti una pedina fuori e peschi ancora! Non puoi avere due pedine sul cerchio d'entrata allo stesso tempo. Se la pedina di un altro giocatore è sul tuo cerchio d'entrata, SBATTILO indietro di nuovo alla sua PARTENZA.

LE CARTE

1 fai partire una pedina o sposta una pedina in avanti di 1 casella.

2 fai partire una pedina o sposta una pedina in avanti di 2 caselle. Qualunque cosa fai -o persino se non puoi muovere - pesca ancora e muovi di conseguenza.

3 sposta una pedina in avanti di 3 caselle.

4 sposta una pedina indietro di 4 caselle.

5 sposta una pedina in avanti di 5 caselle.

7 sposta un pedina in avanti di 7 caselle - o suddividi il movimento in avanti tra due pedine.

Note:

- Non puoi usare il 7 per far partire una pedina.
- Se usi una parte del 7 per far arrivare a CASA con una pedina, devi poi poter usare il resto del movimento per un'altra pedina.

8 sposta un pedina avanti di 8 caselle.

10 sposta un pedina in avanti di 10 caselle - o sposta un pedina indietro di 1 casella

11 sposta un pedina in avanti di 11 caselle - o scambia di posto una tua pedina con quella di un avversario.

Note:

- Puoi rinunciare al tuo movimento se non desideri cambiare di posto ed è impossibile avanzare di 11 caselle.
- Puoi usare 11 solo per le pedine in gioco sulla pista - non nella PARTENZA, nella CASA o nella ZONA SICURA.
- Se con il tuo scambio atterri su un triangolo all'inizio dello scivolo di un altro giocatore, scivola fino alla fine!

LE CARTE (continua)

12 sposta un pedina in avanti di 12 caselle.

SORRY! Prendi una pedina dal tua PARTENZA, mettila sopra una qualsiasi casella occupata da un avversario ed SBATTI la pedina di quell'avversario indietro alla relativa PARTENZA. Se non ci sono pedine sulla tua partenza o non ci sono pedine avversarie in nessuna casella non puoi muovere, perdi il tuo movimento.

VARIANTI - Regole per le Squadre

- Il COLORE ROSSO è sempre in squadra col COLORE GIALLO ed il VERDE con l'AZZURRO.
- Tutte le normali regole si applicano e puoi muovere -o SBATTERE! – le tue pedine o del tuo compagno in conformità con la carta pescata.
- Se atterri su una casella occupata dalla pedina del tuo compagno, SBATTILA di nuovo alla relativa PARTENZA!
- le carte SORRY! *devono* essere usate. Se non c'è nessuno su cui atterrare, questo significa che devi rimandare indietro la tua pedina o del tuo compagno!
- 7 significa che puoi suddividere il movimento fra tutte e otto le pedine della tua squadra.
- Se peschi un 1 o 2, puoi far partire o spostare un pedina tua o del tuo compagno; se era un 2, quando peschi ancora, puoi usare quella carta per ognuna delle otto pedine della tua squadra.

VITTORIA:

La prima coppia a portare tutte e otto le pedine nelle rispettive CASE vince il gioco.

VARIANTE PER GLI ADULTI Gioco a punti

Tutte le normali regole si applicano tranne:

- Mischia il mazzo e distribuisci coperte cinque carte ad ogni giocatore. Disponi le restanti in un mazzo coperto nel suo spazio.
- Al tuo turno, scegli una carta dalla tua mano e muovi secondo le relative istruzioni. Scartala e pesca una nuova carta per tornare sempre ad avere cinque carte in mano.
- Se nessuna delle carte in mano permette il movimento, scarta una carta e pesca di nuovo. Il tuo turno finisce; non sposti nessuna pedina fino al tuo prossimo turno.
- Il primo giocatore che porta tutte e quattro le pedine nella CASA vince.

PUNTEGGIO: Tutti i giocatori segnano 5 punti per ogni pedina nella CASA. Il VINCITORE inoltre segna quanto segue:

- 5 punti per ogni pedina avversaria non nella relativa CASA
- 25 punti se nessun avversario ha più di due pedine nella CASA
- 50 punti se nessun avversario ha più di una pedina nella CASA
- 100 punti se nessuna pedina avversaria ha raggiunto la CASA.