

# SORRY!<sup>®</sup>

**Para 2 a 4 jugadores de 6 años de edad en adelante**  
Reglas ©1934, 1992 por Parker Brothers, una división de Tonka Corporation,  
Beverly, MA 01915. Impreso en los EE.UU.

## OBJETIVO

Ser el primero en llevar las cuatro fichas desde su color de START (salida) hasta su color de HOME (llegada).

## EQUIPO DE JUEGO

Tablero de juego SORRY!<sup>®</sup> • Mazo de naipes (no hay números 6 ni 9) • 16 fichas (4 fichas de cada uno de los 4 colores)

## PREPARACION

- Seleccione cuatro fichas del mismo color y colóquelas en los espacios de ese color marcados con la leyenda START (salida).
- Mezcle los naipes y colóquelos cara abajo sobre el espacio marcado con la leyenda "Place Pack Here" (coloque el mazo aquí). Esta será la pila "de extracción".
- A continuación, los jugadores deberán seleccionar al jugador que comenzará primero. El movimiento del juego es en dirección de las agujas del reloj alrededor del tablero (a menos que se decida hacerlo de otro modo) y el juego avanza hacia la izquierda.

## EL JUEGO

**Aviso:** Si en el primer turno no extrae un naipe que le permita sacar una ficha de la posición START, su turno termina y pasa al siguiente jugador.

Al llegar su turno, dé vuelta un naipe de la pila de extracción y si puede, desplace cualquier ficha de la manera indicada (vea la explicación sobre los naipes, más adelante). Coloque el naipe cara arriba sobre el espacio marcado con la leyenda "Discard Here" (pila de descarte).

### Para Desplazar una Ficha

Para sacar una ficha de la posición START y colocarla sobre la pista *debe* extraer los números **1** ó **2**. Si extrae el número **2**, haga lo que se indica, vuelva a extraer un naipe y si puede, desplace la ficha de lugar. *Ningún otro número permite sacar las fichas de la posición START.*

### Saltar y Empujar

Es posible saltar sobre el espacio ocupado por una de sus fichas o la de un oponente y contarlo como un espacio. **SIN EMBARGO**, si aterriza en un espacio que ya está ocupado por una ficha de otro color, **EMPUJE** la ficha al espacio de START correspondiente al color de esa ficha.

## Movimiento Hacia Atras

Los naipes **4** y **10** lo desplazan hacia atrás. Todo jugador que haya logrado mover una ficha hacia atrás por lo menos dos espacios más allá de su propio espacio de START 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 fichas del mismo color no pueden ocupar *nunca* el mismo espacio. Si la única jugada que puede hacer desplazará una de sus fichas a un espacio ocupado por otra de sus fichas, perderá el turno.
- Si en cualquier momento no puede desplazarse, perderá el turno.
- Siempre que pueda desplazar una de sus fichas *deberá* hacerlo, aún si la movida lo perjudica.
- Una vez extraídos todos los naipes de la pila de extracción, mezcle los naipes de la pila de descarte y vuélvalos a utilizar.

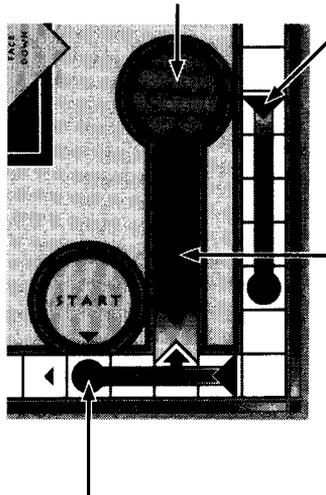
### PARA GANAR

El primer jugador que llegue con sus cuatro fichas al espacio marcado con la palabra HOME gana el juego. El ganador tiene derecho a comenzar el siguiente juego.

## EL TABLERO

### Home (Llegada)

Debe colocar las cuatro fichas en su HOME llegando a ella con el número exacto. Una vez en ella, no mueva la ficha por el resto del juego.



### Slide (Pista)

Independientemente del naipe que extraiga, *toda vez* que aterrice en el triángulo que está al comienzo de una SLIDE (pista) que *no* es de su color, deslicese hacia adelante hasta el final, EMPUJANDO *todas* las fichas que encuentre a su paso (incluyendo las suyas) hasta sus espacios de START (salida). Si aterrizó en una pista 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. Ninguna ficha 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 los naipes lo permiten.

### Coloque la Ficha Aquí

Si extrae un naipe con el número **1**, desplace una ficha desde START hasta este círculo y dé por finalizado el turno. Si extrae un naipe con el número **2**, podrá sacar una ficha de START y extraer un segundo naipe. No se puede tener dos fichas en el círculo de entrada al mismo tiempo. Si hay una ficha de otro jugador en el círculo de entrada, EMPUJELA hasta la START (salida) del color correspondiente.

## LOS NAIPES

- 1 Saque una ficha de la posición START (salida) o mueva una ficha un espacio hacia adelante.
- 2 Saque una nueva ficha de la posición START o mueva una ficha dos espacios hacia adelante. Aún si no puede hacer ninguna de las dos cosas, extraiga otro naipe y desplácese de la manera indicada.
- 3 Mueva una ficha 3 espacios hacia adelante.
- 4 Mueva una ficha 4 espacios hacia *atrás*.
- 5 Mueva una ficha 5 espacios hacia adelante.
- 7 Mueva una ficha 7 espacios hacia adelante O reparta ese movimiento entre dos fichas.

### Aviso:

- Este número no se puede usar para sacar una ficha de la posición START.
- Si utiliza parte del movimiento para que una de sus fichas llegue a la posición HOME, deberá poder utilizar el resto de la movida para desplazar otra ficha.

- 8 Mueva una ficha 8 espacios hacia adelante.
- 10 Mueva una ficha 10 espacios hacia adelante O 1 espacio *hacia atrás*.
- 11 Mueva una ficha 11 espacios hacia adelante O intercambie cualquiera de sus fichas con cualquiera de las de sus oponentes. **Avisos:**
  - Si no desea intercambiar y le es imposible ir 11 espacios hacia adelante, saltee un turno.
  - El número **11** sólo puede ser utilizado con las fichas que están en juego. No se puede utilizarlo con las fichas 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 ficha hasta el final.
- 12 Mueva una ficha 12 espacios hacia adelante.

**SORRY!** Tome una ficha de su START, colóquela en cualquier espacio ocupado por un oponente y empuje la ficha de su oponente de regreso a su START. Si no tiene fichas en su posición de START ni hay fichas de oponentes en ninguno de los espacios a los que puede desplazarse, saltee un turno.

## VARIACION: 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 desplazarse o empujar una de sus fichas o la de un compañero tal como lo indique el naipe.
- Si aterriza en un espacio ocupado por una ficha de un compañero, empújela de regreso a la posición START.
- ¡Los naipes SORRY! *deben* ser utilizados! Si no puede enviar a ningún oponente de regreso a la posición de salida, deberá enviar su propia ficha o la de un compañero.
- 7 significa que puede repartir el desplazamiento entre cualquiera de las ocho fichas de su grupo.
- Si extrae un naipe con el número **1** ó **2**, podrá ingresar tanto una ficha suya como la de un compañero. Si al volver a extraer un naipe saca otra vez el número **2**, podrá utilizarlo para desplazar cualquiera de las ocho fichas de su grupo.

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

## VARIACION PARA ADULTOS: JUEGO POR PUNTOS.

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

- Coloque sólo tres fichas en la posición de START. Coloque la cuarta ficha en el círculo que se encuentra fuera de la posición START.
- Mezcle el mazo de naipes y reparta cinco naipes a cada jugador. Coloque el resto del mazo, cara abajo, en la posición marcada con la leyenda "Place Pack Here".
- Cuando llegue su turno, seleccione uno de los naipes de su mano y desplace una ficha de acuerdo a las instrucciones. Coloque el naipe seleccionado en la pila de descarte y extraiga otro naipe para volver a tener cinco en su mano.
- Si no puede usar ninguno de los naipes que tiene en la mano, deshágase de uno de ellos y extraiga uno nuevo. Su turno finaliza y debe esperar al siguiente turno para mover una ficha.
- El primer jugador que coloca las cuatro fichas en HOME gana el juego.

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

**5 puntos** por cada ficha de un adversario que *non* halla llegado a HOME

**25 puntos** si ninguno de los adversarios tiene más de dos fichas en HOME

**50 puntos** si ninguno de los adversarios tiene más de una ficha en HOME

**100 puntos** si ninguna de las fichas de sus adversarios ha llegado a HOME

Tendremos sumo placer en responder a sus preguntas y comentarios sobre este juego. Escriba a:  
Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA, 01915.

