

SORRY![®]

reglas para el juego

1. EQUIPO

1 paquete de cartas (no hay cartas con los números 6 ó 9): 1 tablero; 16 fichas, 4 de cada 4 colores.

2. COMIENZO DEL JUEGO

Cada participante escoge un color, y coloca las 4 fichas del color escogido, en el círculo del mismo color que las fichas. Barájense las cartas, y coloquense BOCA ARRIBA en el espacio marcado "COLOQUE CARTAS BOCA ARRIBA AQUI". Decida-se quien sale primero. El ganador de un juego sale de primero para el próximo.

3. OBJETO DEL JUEGO

El jugador que primero mueva sus 4 piezas desde la "PARTIDA" al "HOGAR" del mismo color de sus fichas, y de acuerdo con las reglas será el ganador.

4. PRIMER TURNO

El primer jugador roba la primera carta del montón, y la coloca BOCA ARRIBA en el espacio del tablero marcado "DESCARTE BOCA ARRIBA AQUI". Sale con una ficha si la carta así lo indica. De otra manera, pierde su turno. **NOTA: LAS INSTRUCCIONES DETALLADAS PARA SALIR CON LAS FICHAS Y MOVERLAS SE DAN EN CADA CARTA.** Se les aconseja a los participantes leer especialmente las instrucciones en las siguientes cartas: "SORRY", "1", "2", "4", "7", "10" y "11". El juego prosigue de derecha a izquierda. Cada jugador, cuando le toque su turno, saca una carta, la descarta, sale con una ficha si le es posible, o pierde su turno.

5. SALIDA DE FICHAS

Al robar una carta con "1", el jugador puede sacar una ficha de "PARTIDA" en el círculo pequeño que hay en la casilla directamente afuera de la PARTIDA del jugador, y su turno luego termina. Al robar una carta con "2", el jugador puede sacar una ficha en el círculo pequeño como con una carta "1", y robar una segunda carta para mover esa ficha, o cualquiera otra ficha en el tablero que le pertenezca a dicho jugador. Dos fichas de un mismo jugador NO PODRÁN ocupar la casilla de salida a un mismo tiempo. Si la ficha de otro jugador ocupa esa casilla de salida, podrá salirse con una ficha, enviando la ficha del contrario a su punto de PARTIDA.

6. MOVIMIENTO DE FICHAS

Una vez que hayan salido todas las fichas, se mueven para adelante en dirección de las flechas del tablero, a menos que las cartas indiquen lo contrario. Las fichas pueden pasar unas a las otras, aún cuando no sean del mismo color. La casilla que esté ocupada cuenta como cualquier otra. Fichas de un mismo color no podrán ocupar el mismo espacio. Si un jugador no puede moverse por ésta o cualquier otra razón, pierde su turno. Sin embargo, el jugador DEBE efectuar cualquier movimiento que le indique la carta cuando le sea posible, sea o no

ventajoso para él. El jugador puede mover una ficha (o dividir su movimiento entre dos fichas si roba un "7", o puede sacar una ficha en cada turno, como lo permita la carta. Cuando un movimiento termina en una casilla ocupada por un contrario, este último se envía a su punto de PARTIDA.

7. ENVIO DE CONTRARIOS AL PUNTO DE PARTIDA

La ficha que se devuelve al punto de PARTIDA puede salir de nuevo como anteriormente, en un turno subsiguiente, a opción del jugador. La ficha de un contrario puede retornarse al punto de PARTIDA, si (a) la ficha de un jugador termina un movimiento en una casilla ocupada por el contrario; (b) el jugador roba una carta "SORRY"; y (c) la ficha está situada en cualquier lugar de un SLIDE cuando la ficha de cualquier jugador realiza el slide como se indica en la Regla 8.

8. SLIDES

La ficha que llegue mediante cuenta exacta al TRIANGULO de un slide de un color DIFERENTE, SE DESLIZA DIRECTAMENTE A EL PUNTO DE ESE SLIDE. Todas las fichas de su propio color o de cualquier otro color que ocupe espacios en ese slide se envían a sus respectivos puntos de PARTIDA. Las fichas no se "deslizan" en los slides de su mismo color.

9. CASILLAS DE DIAMANTES

Ninguna pieza podrá moverse para adelante por sobre una casilla de DIAMANTE de su propio color. Sin embargo, la propia casilla de DIAMANTE de un jugador podrá cruzarse en un movimiento de retroceso (ver cartas "4" y "10", o por reemplazo de la ficha de otro jugador (ver cartas "SORRY" y "1").

10. MOVIMIENTO DE RETROCESO

El jugador puede utilizar una carta "4" o una carta "10" para moverse en retroceso. El jugador que haya tenido éxito al mover una ficha en retroceso a por lo menos dos casillas mas alla de su punto de PARTIDA, podrá mover esa ficha en un turno subsiguiente, a su ZONA DE SEGURIDAD, sin tener que ir alrededor del tablero.

11. MOVIMIENTO "7" DIVIDIDO

Ningún jugador podrá valerse del movimiento "7" para salir.

12. ZONAS DE SEGURIDAD

Las fichas solamente podrán entrar a las ZONAS DE SEGURIDAD DE SU PROPIO COLOR. Se aplican todas las otras reglas, aun cuando fueren o no a una ficha fuera de su ZONA DE SEGURIDAD. Ninguna ficha podrá entrar a su ZONA DE SEGURIDAD mediante movimiento de retroceso, sin embargo, una ficha podrá moverse en retroceso fuera de su ZONA DE SEGURIDAD y en turnos subsiguientes moverse de nuevo a la ZONA como lo permitan las cartas.

13. HOGAR

Una ficha solamente podrá entrar al HOGAR cuando se roba una carta que permita un movimiento del número exacto de espacios necesarios para llegar a dicho HOGAR. La ficha que llega al HOGAR no se podrá mover de nuevo por el resto del juego.

14. GANADOR

El jugador que primero logre llegar al HOGAR con sus cuatro fichas, será el ganador.

REGLAS PARA JUEGOS DE COMPAÑEROS

1. Se aplicarán todas las reglas normales. El ROJO es siempre el compañero del AMARILLO; el VERDE el compañero del AZUL.

2. El jugador podrá salir con, o mover cualquiera de sus propias fichas, o las de su compañero, al tocarle su turno. Solamente pierde su oportunidad de jugar cuando no pueda mover o sacar ninguna de las propias fichas o las de su compañero de juego.

3. Las cartas "SORRY" DEBERAN USARSE, aún para enviar una ficha del compañero al punto de PARTIDA, cuando no haya ficha del contrario disponible. Al terminar un movimiento en una casilla ocupada por una ficha del compañero - esta última se envía al punto de PARTIDA.

4. La carta "7" puede dividirse entre fichas de los compañeros. Al robar una carta con "2", la próxima carta que se roba podrá usarse para salir o mover cualquier ficha de los compañeros.

5. Después que todas sus fichas hayan llegado al HOGAR, el jugador continúa sacando cartas en su turno, utilizándolas para mover las fichas de su compañero. La primera combinación de compañeros en llegar al HOGAR con todas las 8 fichas, será la ganadora del juego.

REGLAS PARA LA PUNTUACION EN JUEGOS PARA ADULTOS Y CLUBES

Se aplicarán todas las reglas de un juego normal, EXCEPTO:

1. Cada jugador coloca 3 de sus fichas en su punto de PARTIDA. La cuarta ficha se coloca en el espacio de partida que sigue a su círculo de PARTIDA. Después de barajar las cartas, se dan 5 cartas a cada participante, BOCA ABAJO. Los jugadores toman las cartas en sus manos. El resto de las cartas se coloca BOCA ARRIBA en el espacio "COLOQUE CARTAS BOCA ARRIBA AQUI" del tablero.

2. El juego prosigue de derecha a izquierda. Cada jugador, al tocarle su turno, descarta una carta de su mano. BOCA ARRIBA, en el espacio marcado "DESCARTE BOCA ARRIBA AQUI" del tablero. Moverá o saldrá con una ficha de acuerdo con las indicaciones de la carta descartada. Luego, roba una carta del montón para agregar a su mano. Su turno termina. El jugador pierde su oportunidad de jugar si no puede utilizar ninguna carta de su mano para salir o mover una ficha. En tal caso, descarta una carta y roba otra del montón. Su turno entonces termina. Cada jugador deberá tener cinco cartas en la mano al finalizar cada turno. El jugador que primero llegue al HOGAR con sus 4 fichas, será el ganador.

3. **PUNTUACION:** Todos los jugadores se anotan 5 puntos por cada ficha que lleven al HOGAR. El GANADOR también se anota: 5 puntos por cada ficha contraria que no llegue al Hogar. 100 puntos si ninguna ficha contraria llega al Hogar. 50 puntos si ningún contrario tiene más de una ficha en el Hogar.

25 puntos si ningún contrario tiene más de 2 fichas en el Hogar.

Reservados todos los derechos, hecho en Venezuela, por REPRESENTACIONES ZIADE, S.A., bajo Licencia de PARKER BROTHERS Div. de CPG Products Corp. U.S.A.