



SORRY!® game

For 2 to 4 players / Ages 6 and up

Rules ©1990 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Printed in U.S.A.

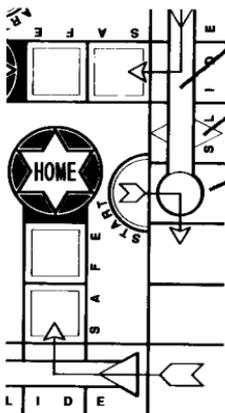
OBJECT: To be the first to get both your pegs from your color START to your color HOME.

SETUP: 1. Choose two pegs of the same color and put both in the holes in that color START space. 2. Place all 13 chips face-down in the case lid, and mix them up. 3. Movement is clockwise around the board; play passes to the left.

PLAY: On your turn, turn over any chip and move accordingly (see CHIPS). If you can't move, you forfeit (skip) your turn. Pegs may pass one another, but ...

BUMPING: Whenever your chip tells you to move to a space that's already occupied by another color peg, BUMP that peg back to its own color START space. **WARNING:** Careful ... you could bump yourself back!

MOVING BACKWARDS: -4 and -1 chips move you backwards. Any player who has successfully moved a peg backwards at least two spaces beyond his or her own START space may, on a subsequent turn, move into their own SAFETY ZONE — and towards HOME! — without moving all the way around the board.



SLIDE: Land on a SLIDE that is not your color, slide ahead to the end, BUMPING any pegs in your way back to their own START spaces. Land on a SLIDE of your own color, you don't slide.

DIAMOND: Never move your own peg ahead through its own color diamond. You may cross it while moving backwards, or as a result of having a "SORRY" or "Switch" chip played against you.

ENTER here: You may only leave START and enter the board by turning over an ENTER chip. If another peg is on the space you land on, BUMP that peg back to its own START.

SAFETY ZONES: Only you may enter your own color SAFETY ZONE. All other rules apply. No peg may enter its SAFETY ZONE by a backward move; however, a peg may move backward out of its SAFETY ZONE and on a subsequent turn move back into the ZONE as chips permit.

HOME: You must bring each of your two pegs into HOME by exact count! Once HOME, do not move that piece again for the rest of the game.

THE CHIPS

MIX
And
Go Again

Turn all the chips face down and mix them up. GO AGAIN.

+1
ENTER
1

Either move one peg forward 1 space or start a peg out.

+2
And Go Again
ENTER 1
And Go
Again

Either move one peg forward 2 spaces or start a peg out. Whichever you do, GO AGAIN.

+3

Move one peg forward 3 spaces.

-4

Move one peg backwards 4 spaces.

+5

Move one peg forward 5 spaces.

+7

SPLIT

Either move one peg forward 7 spaces- OR split the move between your two pegs. May not be used to start a peg.

+8

Move one peg forward 8 spaces.

+10
-1

Either move one peg forward 10 spaces — OR move one peg backwards 1 space.

+11
SWITCH

Move one peg forward 11 spaces — OR switch any one of your pegs with any one peg of any opponent.

Note: Forfeit (skip) your move if you do not wish to change places and it is impossible to go forward 11 spaces.

+12

Move one peg forward 12 spaces.

SORRY!

Take one peg from your START, place it on any space that is occupied by any opponent, and return that opponent's peg to its start. If there is no peg on your START or no opponent's peg on any square, you forfeit your move.

We will be happy to answer your questions or comments about this game. Write: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

Reglas

Para 2 a 4 jugadores de 6 años de edad en adelante

Reglas ©1990 por Parker Brothers, una división de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Impreso en los EE. UU. de América.

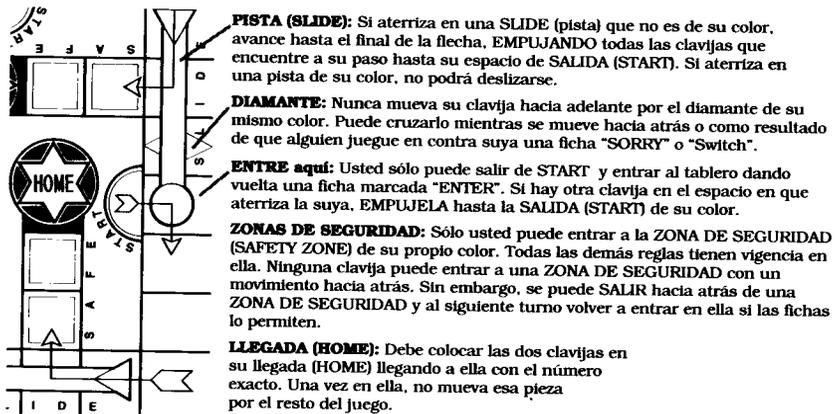
OBJETIVO: Ser el primero en llevar ambas fichas desde su color de SALIDA (START) hasta su color de LLEGADA (HOME).

DISPOSICION DEL JUEGO: 1. Seleccione dos fichas del mismo color y colóquelas en los agujeros del espacio de ese color con la leyenda START. 2. Coloque las 13 fichas cara abajo en la tapa de la caja y mézclelas. 3. El movimiento se hace en dirección de las agujas del reloj alrededor del tablero y el juego avanza hacia la izquierda.

EL JUEGO: Al llegar su turno, dé vuelta cualquier ficha y muévela o actúe de la manera apropiada (vea FICHAS). Si no puede mover, pierde el turno.

EMPUJAR: Cada vez que su ficha le indica que se coloque en un espacio que ya está ocupado por una clavija de otro color, EMPUJE esa clavija al espacio de salida (START) del color de esa clavija. ATENCION: Tenga cuidado con la manera en que usa sus fichas, ¡o puede mandar atrás su propia clavija!

MOVIMIENTO HACIA ATRAS: Las fichas -4 y -1 lo mandan hacia atrás. Todo jugador que haya logrado mover una clavija hacia atrás por lo menos dos espacios más allá de su propio espacio de salida (START) puede, en el siguiente turno, colocarse en su propia ZONA DE SEGURIDAD (SAFETY ZONE), y hacia la LLEGADA (HOME), sin tener que dar toda la vuelta al tablero.



LAS FICHAS

MIX
And
Go Again

(MEZCLAR/IR DE NUEVO): dé vuelta todas las fichas, poniéndolas cara abajo y vuelva a jugar.

+1
ENTER
1

Mueva una clavija un espacio hacia adelante o ponga una nueva clavija en movimiento.

+2
And Go Again
ENTER 1
And Go Again

Mueva una clavija dos espacios hacia adelante o ponga una nueva clavija en movimiento. Vuelva a jugar.

+3

Mueva una clavija 3 espacios hacia adelante.

-4

Mueva una clavija 4 espacios hacia atrás.

+5

Mueva una clavija 5 espacios hacia adelante.

+7
SPLIT

Mueva una clavija 7 espacios hacia adelante O reparta ese movimiento entre dos clavijas. No se puede usar para mover una clavija por primera vez.

+8

Mueva una clavija 8 espacios hacia adelante.

+10
-1

Mueva una clavija 10 espacios hacia adelante O mueva una clavija 1 espacio hacia atrás.

+11
SWITCH

Mueva una clavija 11 espacios hacia adelante O intercambie cualquiera de sus clavijas con cualquiera de las clavijas de sus oponentes.

Nota: Si no desea intercambiar y le es imposible ir 11 espacios hacia adelante, saltee un turno.

+12

Debe mover una clavija 12 espacios hacia adelante.

SORRY!

SORRY! Tome una clavija de su SALIDA (START), colóquela en cualquier espacio ocupado por un oponente y mande la clavija de su oponente de regreso a su punto de salida. Si no hay clavijas en su SALIDA ni clavijas de oponentes en ninguno de los cuadrados, saltee un turno.

Tendremos mucho agrado en responder a cualquiera de sus preguntas o comentarios sobre el juego. Escriba a: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA, 01915.

Proof of Purchase
SORRY!

PARKER BROTHERS