

SORRY! SLIDERS

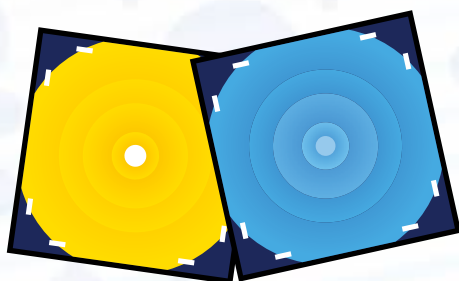
ÅLDER
6+



SPELANVISNINGAR

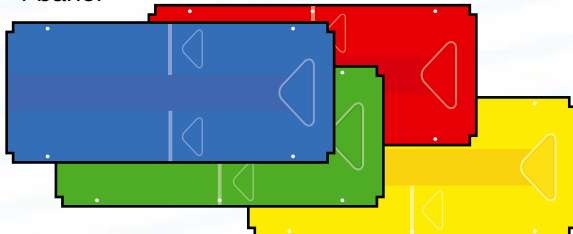
INNEHÅLL

2 målbrädor

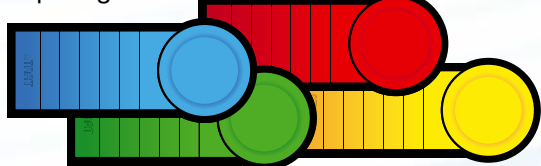


Brädorna har två sidor så du har fyra olika spelvarianter att välja mellan.

4 banor



4 poängtavlor

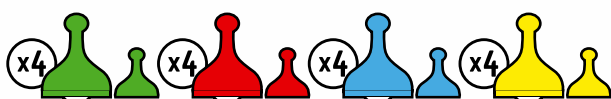


8 kantlister

3 stopplister



16 stora spelpjäser, 16 små poängspelpjäser



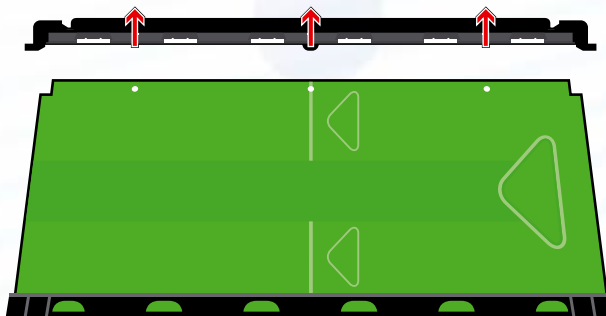
VEM VINNER SPELET

Den spelare som först lyftar sina fyra poängspelpjäser i MÅL

APPROVED

FÖRSTA GÅNGEN NI SPELAR

Sätt fast två kantlister på varje bana som bilden nedan visar.



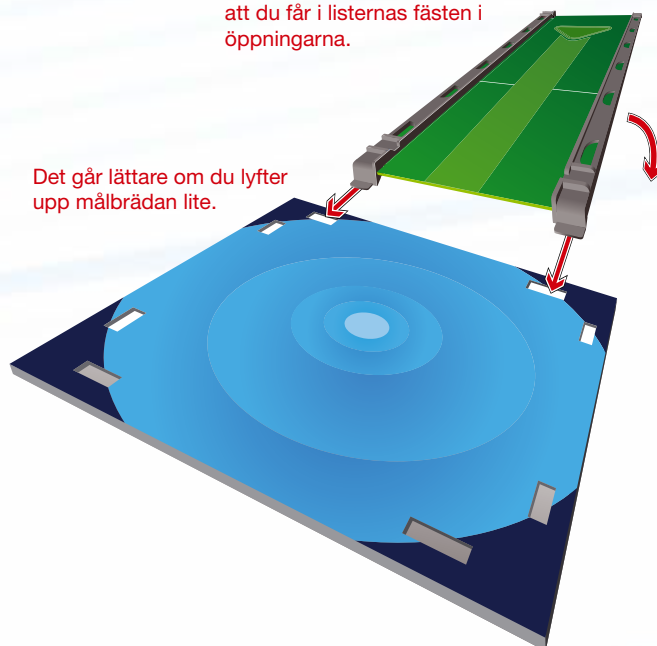
Sätt listerna så att banans färg visas genom hålen ovanpå.

FÖRBEREDELSE

1. Sätt fast en eller flera banor i den blå målbrädan. Brädorna har två sidor så du har fyra olika spelvarianter att välja mellan.

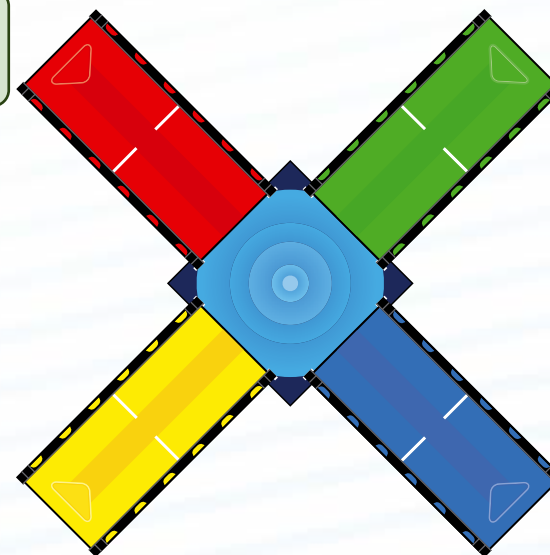
Vinkla banan uppåt ca 45° så att du får i listernas fästen i öppningarna.

Det går lättare om du lyfter upp målbrädan lite.

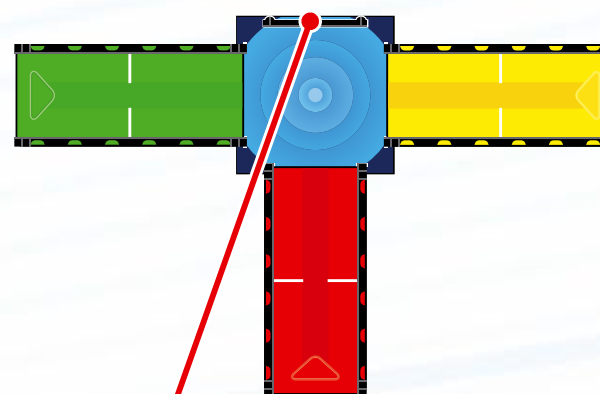


2. Utforma banan utifrån hur många som ska spela.

FYRA SPELARE

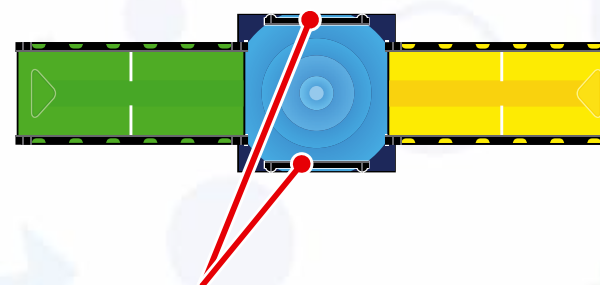


TRE SPELARE



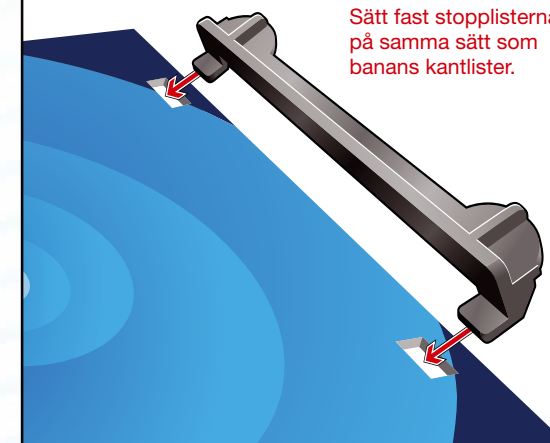
Sätt fast stopplisten här. Se Sätta fast en stopplist.

TVÅ SPELARE



Sätt fast stopplisten här. Se Sätta fast en stopplist.

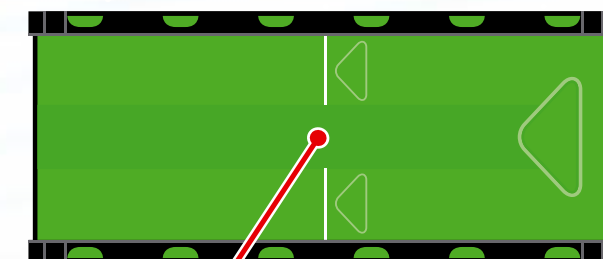
SÄTTA FAST EN STOPPLIST



Sätt fast stopplisterna på samma sätt som banans kantlister.

SKJUTREGLER

Korsa inte foullinjen med handen när du skjuter iväg spelpjäserna!



Foullinje

Om du gör det så åker den spelpjäsen ut ur spelomgången.

KOMMA IGÅNG ...

1. Välj färg och bana och ta de spelpjäser och den poängtavla som hör till.
2. Placera de fyra stora spelpjäserna framför dig.
3. Värm upp inför spelet. Testa banorna och provskjut.
4. Placera de fyra poängspelpjäserna på START-läget på poängtavlan.
5. Första gången ni spelar så följer ni reglerna för Spel 1. När det är dags för något nytt använder ni de andra målbrädorna.

SPEL 1: FÖRST I MÅL

Spelets mål:

Att bli den som först får sina fyra poängspelpjäser i MÅL [HOME].

Vem börjar?

- Den yngsta spelaren börjar. Sedan fortsätter spelaren till vänster.

När det är din tur:

- Skjut iväg en av dina stora spelpjäser längs banan mot målbrädan.
- Sikta mot målcirkeln med högst poäng – mitt i prick är 5 poäng.
- Du kan knuffa bort andra spelpjäser som är i vägen för dig, men dina spelpjäser kan också knuffas bort!

Om din spelpjäs:

- Stoppar på banan eller är nästan på målbrädan så lämnar du den där. Försök att få in den på målbrädan med en annan spelpjäs när det är din tur nästa gång.
- Stoppar på en annan spelares bana eller blir omkullslagen. Ta bort den från spelomgången.
- Hamnar på eller slås in på en del av ett SORRY!-horn eller skjuts ut från ett horn på brädan. Ta bort den från spelomgången.



- Flytta den poängspelpjäs som har högst poäng tillbaka till START.
- Alla spelpjäser som är i MÅL [HOME] är säkra.
- Om alla dina poängspelpjäser är på START får du inget straff.

När alla spelare har skjutit sina fyra spelpjäser är omgången slut.

Se var dina spelpjäser har hamnat och räkna sedan ihop poängen (se Poäng).

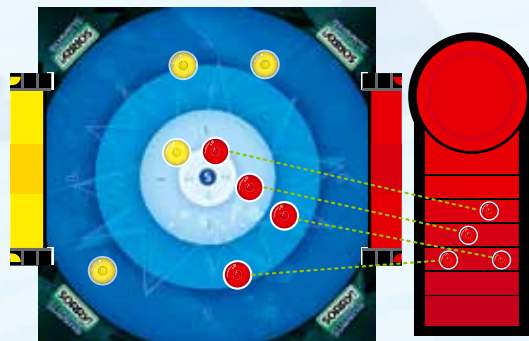
POÄNG

- För varje poäng som en stor spelpjäs får så flyttar du en poängspelpjäs ett steg upp på poängtavlan.
- Du kan bara flytta en poängspelpjäs i MÅL [HOME] med hjälp av exakt antal poäng.



- Stora spelpjäser som står på en målcirkel får det antal poäng som visas i den cirkeln. Om en spelpjäs hamnar mellan två målcirklar får den den högre poäng.
- Om en spelpjäs välter mellan din bana och målbrädan får den 1 poäng.

Exempel för poängtavla



RÄKNAT ALLA POÄNG?

- Ta bort alla spelpjäser från banan och börja nästa spelomgång.
- Nu börjar den spelare som sitter till vänster om den som började förra omgången.

DEM VINNER

I slutet av **varje** omgång så vinner den spelare som har flyttat alla sina fyra poängspelpjäser i MÅL [HOME] med hjälp av exakt antal poäng!

SPEL 2: MÅL DIREKT

Reglerna är samma som för Spel 1 förutom följande:

Om din spelpjäs:

- Glider eller knuffas in i målbrädans mitthål:
 - Ta bort den från spelomgången.
 - Flytta någon av dina poängspelpjäser i MÅL [HOME].
- Välter in mot men inte är helt i målbrädans mitthål:
 - Lämna den där.
 - Om den fortfarande är kvar där i slutet av spelomgången så får den 4 poäng.



SPEL 3: FÖRLÅT

Reglerna är samma som för Spel 1 förutom följande:

Om din spelpjäs:

- Glider eller knuffas in i målbrädans mitthål:
 - Ta bort den från spelomgången.
 - Flytta den poängspelpjäs som har högst poäng tillbaka till START.
 - Om alla dina poängspelpjäser är kvar på START får du inget straff.
- Rör vid 4-, 5- eller 6-poängscirkeln:
 - Flytta en poängspelpjäs 4, 5 eller 6 steg.
- Välter in mot men inte är helt i målbrädans mitthål:
 - Lämna den där.
 - Om den fortfarande är kvar där i slutet av spelomgången så får den 4, 5 eller 6 poäng.

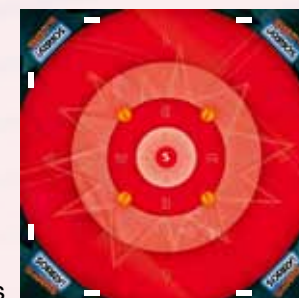


SPEL 4: RISKZONER

Reglerna är samma som för Spel 1 förutom följande:

Om din spelpjäs:

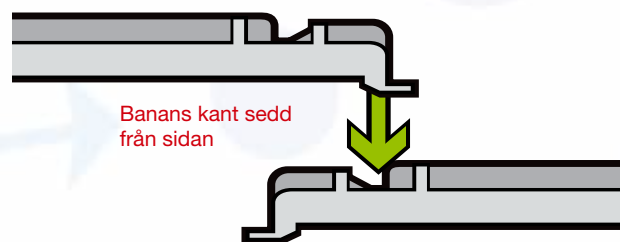
- Stannar på eller knuffas in på en del av en riskzon:
 - Ta bort den från spelomgången.
 - Den får inga poäng.



ANDRA SÄTT ATT SPELA

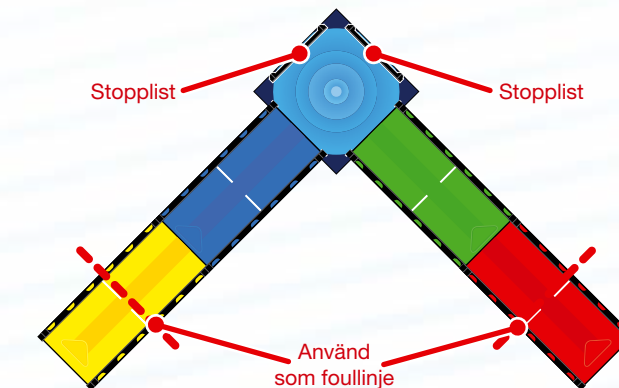
Koppla ihop flera banor och försök att spela med följande uppsättningar:

KOPPLA IHOP BANOR

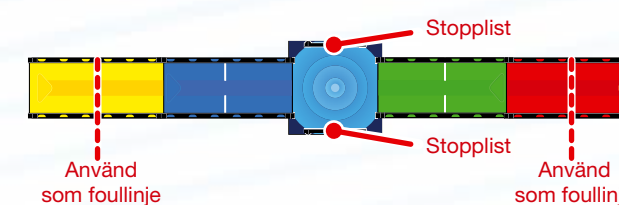


Banans kant sedd från sidan

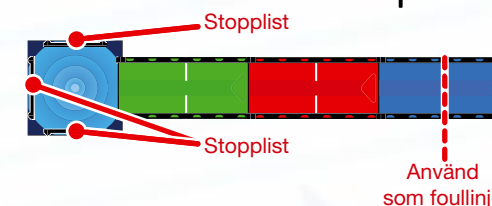
HÖRNSPEL FÖR 2 SPELARE



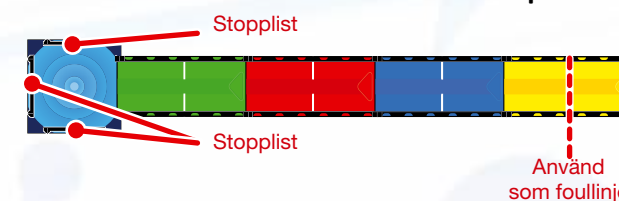
BANA MOT BANA FÖR 2 SPELARE



SPEL MED TRE BANOR OCH 2-4 SPELARE



SPEL MED FYRA BANOR OCH 2-4 SPELARE



SPEL FÖR 1 SPELARE

Övning ger färdighet! Sätt upp ditt favoritspel och se hur många omgångar som krävs för att du ska kunna flytta alla poängspelpjäser i MÅL [HOME].

© 2010 Hasbro. Med ensamrätt.

Distribueras i Norden av Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Danmark.

www.hasbro.se



051040615106