

SORRY! SLIDERS

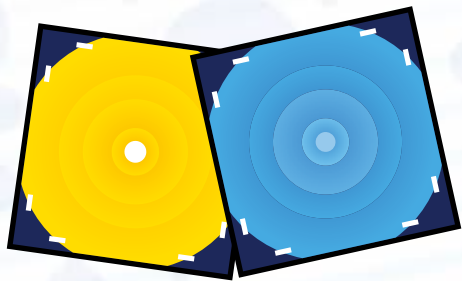
IKÄ
6+



PELIOPAS

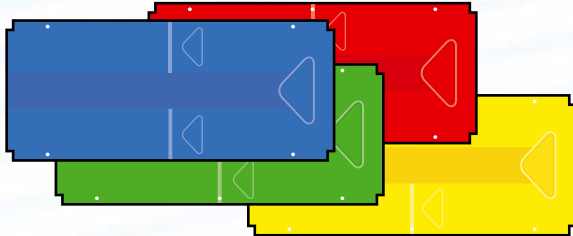
SISÄLTÖ

2 maalialuetta

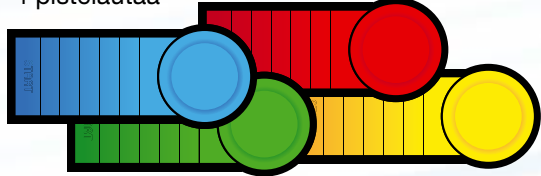


Maalialueet ovat kaksipuolisia, joten pelivaihtoehtoja on neljä.

4 rataa



4 pistelautaa

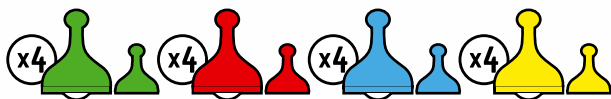


8 sivukaidetta



3 pysäytyskaidetta

16 suurta liukukeilaa ja 16 pientä pistenappulaa



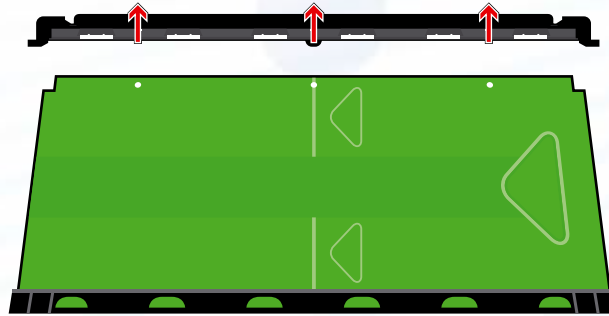
VOITTAMINEN

Ensimmäisenä neljä pistenappulaa kotiin [HOME] siirtänyt pelaaja voittaa.

ENSIMMÄINEN PELI

Liu'uta kaksi sivukaidetta jokaiselle sivulle osoittamalla tavalla.

APPROVED



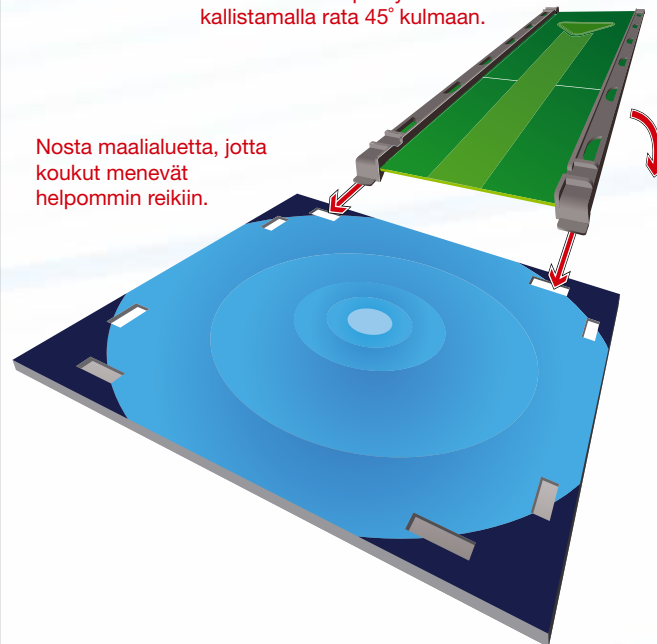
Kiinnitä kaitteet niin, että radan väri näkyy kaitteiden rei'istä ylhäältä katsottuna.

PELIVALMISTELUT

1. Kiinnitä vähintään yksi rata **siniseen** maalialueeseen. Maalialueet ovat kaksipuolisia, joten pelivaihtoehtoja on neljä.

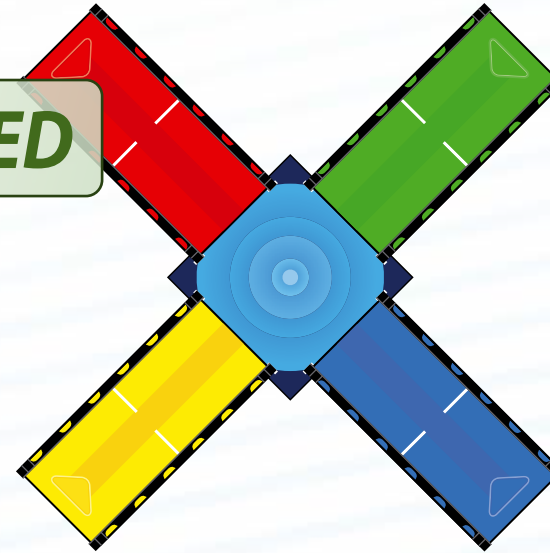
Aseta kaitteiden päätykoukut reikiin kallistamalla rata 45° kulmaan.

Nosta maalialuetta, jotta koukut menevät helpommin reikiin.

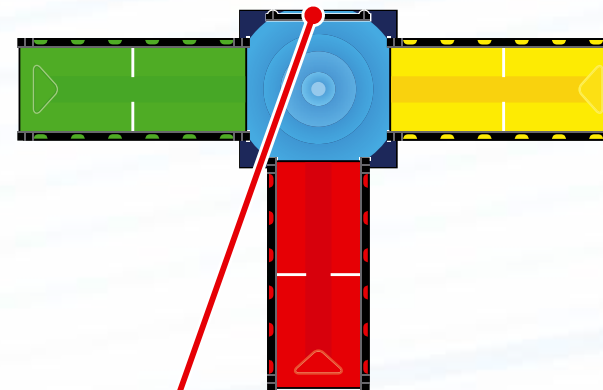


2. Kiinnitä maalialueeseen ratoja pelaajien lukumäärän mukaan.

RADAT 4 PELAAJALLE

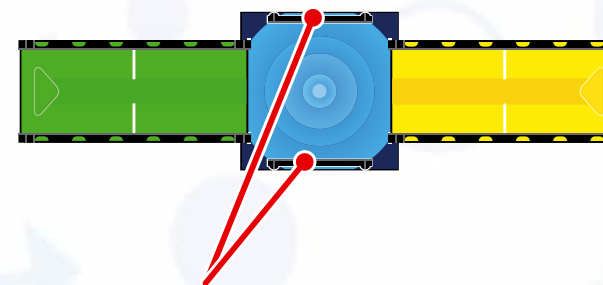


RADAT 3 PELAAJALLE



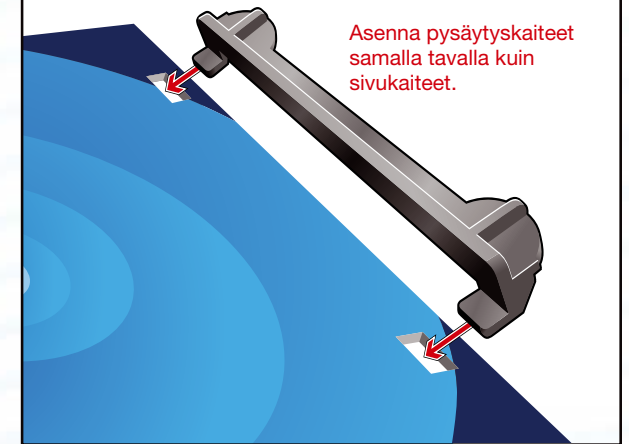
Kiinnitä pysäytyskaide tähän. Katso **Pysäytyskaiteen kiinnittäminen**.

RADAT 2 PELAAJALLE



Kiinnitä pysäytyskaide tähän. Katso **Pysäytyskaiteen kiinnittäminen**.

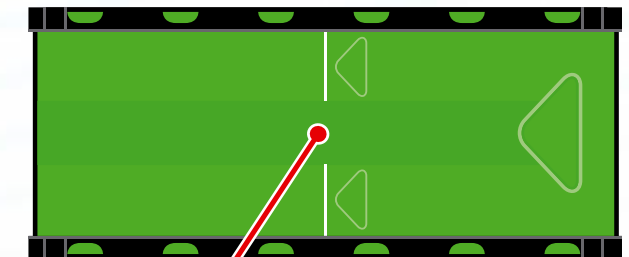
PYSÄYTYSKAITEEN KIINNITTÄMINEN



Asenna pysäytyskaiteet samalla tavalla kuin sivukaiteet.

HEITTÄMINEN

Älä ylitä pelialueen rajaa kädelläsi, kun liu'utat liukukeilojasi.



Pelialueen raja

Jos ylität pelialueen rajan kädelläsi, liu'uttamasi keila on pois pelistä erän loppuun asti.

VALMISTAUTUMINEN

1. Valitse haluamasi värinen rata ja ota samanväriset pelinappulat ja pistelauta.
2. Pane neljä liukukeilaa eteesi.
3. Lämmittele peliä varten: tee pari harjoitusheittoa, jotta pääset hyvään vireeseen.
4. Pane neljä pistenappulaa pistelaudan lähtöruutuun [START].
5. Noudata aivan ensimmäisessä pelissäsi pelin 1 sääntöjä. Kun olet valmis uusiin haasteisiin, käytä muunvärisiä maalialueita.

PELI 1: KILPAJUOKSU KOTIIN



Pelin tavoite:

Saada ensimmäisenä kaikki neljä pistenappulaa kotiin [HOME].

Kuka aloittaa?

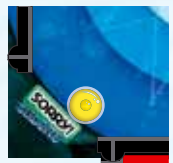
☝ Nuorin pelaaja aloittaa. Sen jälkeen pelivuoro siirtyy aina vasemmalla puolella olevalle pelaajalle.

Omalla pelivuorolla:

- ☝ Liu'uta yhtä liukukeilaasi rataa pitkin maalialuetta kohti.
- ☝ Tähtää maaliympyrään, josta saa korkeimmat pisteet – viides, sisimpänä oleva ympyrä on napakymppi.
- ☝ Voit tönäitä muita liukukeiloja pois edestäsi, mutta myös muut voivat tönäitä sinun liukukeilojasi.

Jos liukukeilasi

- ☝ pysähtyy radallesi tai on melkein maalialueella, jätä se paikoilleen. Yritä tönäistä se maalialueelle toisella liukukeilalla seuraavalla vuorollasi.
- ☝ pysähtyy toisen pelaajan radalle tai kaatuu, poista se pelistä meneillään olevan erän ajaksi.
- ☝ pysähtyy tai kaatuu SORRY!-ruudun osaan tai liukuu maalialueen reunan yli, poista se pelistä meneillään olevan erän ajaksi.



- Siirrä johdossa oleva pistenappulasi takaisin lähtöruutuun [START].
- Kotiin [HOME] ehtineet pistenappulat ovat turvassa.
- Jos kaikki nappulasi ovat lähtöruudussa, et voi saada rangaistusta.

Kun kaikki pelaajat ovat heittäneet neljä liukukeilaansa, erä päättyy.

Katso, mihin liukukeilasi ovat pysähtyneet ja laske saamasi pisteet (katso Pisteiden laskeminen).

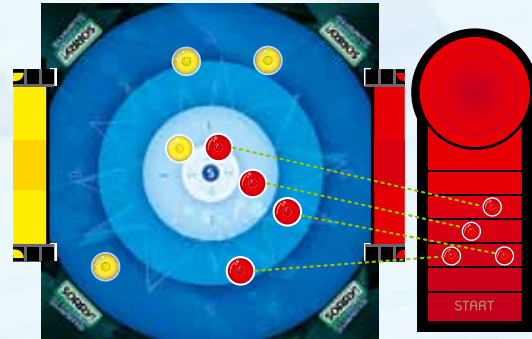
PISTEIDEN LASKEMINEN

- ☝ Siirrä pistenappulaa yksi ruutu eteenpäin pistelaudalla jokaista liukukeilan ansaitsemaa pistettä kohti.
- ☝ Voit siirtää pistenappulan kotiin [HOME], mutta vain **täsmällisellä** pisteluvulla.

☝ Maaliympyrässä olevasta liukukeilasta saa ympärään merkityn määrän pisteitä. Jos liukukeila on kahden maaliympyrän välissä, saat korkeammat pisteet antavan maaliympyrän pisteet.

☝ Radan ja maalialueen liitoskohdassa olevasta liukukeilasta saa yhden pisteen.

Esimerkki pistelaudasta



PISTEIDEN LASKEMISEN JÄLKEEN

- ☝ Ota kaikki liukukeilat radalta ja aloita seuraava erä.
- ☝ Edellisen erän aloittaneen pelaajan vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa uuden erän.

VOITTAMINEN

Minkä tahansa erän päätteeksi kaikki neljä pistenappulaa täsmällisellä pisteluvulla kotiin [HOME] siirtänyt pelaaja voittaa pelin.

PELI 2: VIIVANA KOTIIN

Säännöt ovat samat kuin 1. pelissä seuraavin poikkeuksin:

Jos liukukeilasi

- ☝ liukuu tai tönäistään maalialueen keskellä olevaan reikään:
 - poista se pelistä loppuerän ajaksi
 - siirrä mikä tahansa pistenappulasi kotiin [HOME].
- ☝ kallistuu mutta ei ole kokonaan maalialueen keskellä olevassa reiässä:
 - jätä se paikoilleen
 - jos liukukeila on edelleen paikoillaan erän päättyttyä, saat siitä neljä pistettä.



PELI 3: NOPEA SORRY!

Säännöt ovat samat kuin 1. pelissä seuraavin poikkeuksin:

Jos liukukeilasi

- ☝ liukuu tai tönäistään maalialueen keskellä olevaan reikään:
 - poista se pelistä loppuerän ajaksi
 - siirrä johdossa oleva pistenappula takaisin lähtöruutuun [START].
 - jos kaikki pistenappulasi ovat edelleen lähtöviivalla, et voi saada rangaistusta.
- ☝ koskettaa maaliympyrää 4, 5 tai 6:
 - Siirrä mitä tahansa pistenappulaa 4, 5 tai 6 ruutua.
- ☝ kallistuu mutta ei ole kokonaan maalialueen keskellä olevassa reiässä:
 - jätä se paikoilleen
 - jos se on edelleen paikoillaan erän päättyttyä, saat siitä 4, 5 tai 6 pistettä.



PELI 4: VAARANPAIKKA

Säännöt ovat samat kuin 1. pelissä seuraavin poikkeuksin:

Jos liukukeilasi

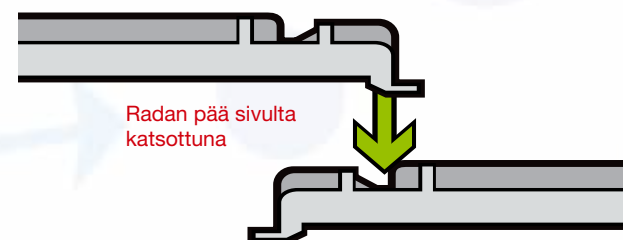
- ☝ pysähtyy tai tönäistään vaaranpaikan mihin tahansa kohtaan:
 - poista se pelistä loppuerän ajaksi
 - et saa siitä lainkaan pisteitä.



MUITA PELITAPOJA

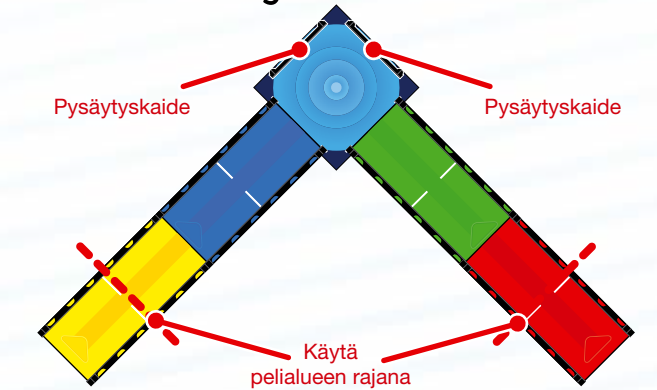
Kiinnitä radat kiinni toisiinsa ja pelaa seuraavanlaisilla yhdistelmillä:

RATOJEN KIINNITTÄMINEN TOISIINSA

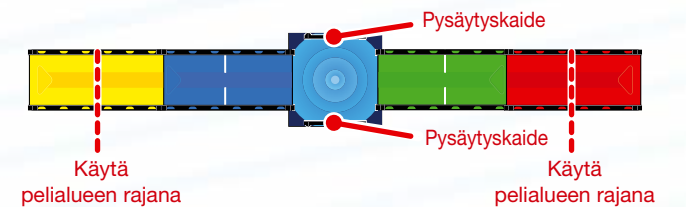


Radan pää sivulta katsottuna

KAHDEN PELAAJAN KULMAPELI



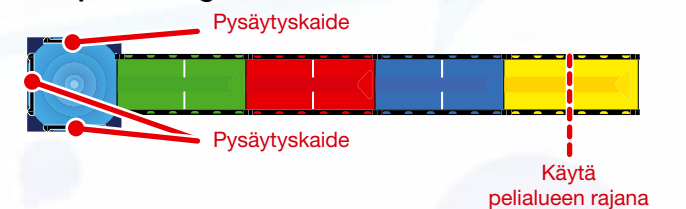
KAHDEN PELAAJAN YHTEENTÖRMÄYS



2-4 PELAAJAN TRIPLARATA



2-4 PELAAJAN NELINKERTAINEN RATA



YHDEN PELAAJAN PELI

Harjoitus tekee mestarin! Tee suosikkipelisi valmistelut ja katso miten monta erää joudut pelaamaan, että saat kaikki pistenappulasi kotiin [HOME].

© 2010 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Jakelija Pohjoismaissa: Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

www.hasbro.fi



051040615109