

SORRY![®]

REGLAS DEL JUEGO

Reglas ©1934, última revisión 1972 y Reglas en español ©1989 Parker Brothers, División de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915. Impreso en EE.UU.

1. MATERIALES DEL JUEGO:

Una baraja en la cual no se encuentran ni el número 6, ni el número 9; el tablero de juego; 16 fichas en grupos de 4 fichas de 4 colores diferentes.

2. "START" — COMO INICIAR EL JUEGO:

Cada jugador escoge su color y pone sus fichas en el círculo del color correspondiente marcado con la palabra "START" (principio). Se barajan las cartas y se ponen boca abajo en el espacio marcado con las palabras "PLACE PACK" (para poner las barajas). Se escoge el jugador que ha de comenzar el juego. El ganador del juego comenzará primero en el juego siguiente.

3. OBJETIVO DEL JUEGO:

El ganador del juego es aquel jugador que complete primero su trayecto, con sus cuatro fichas, siguiendo las reglas del juego. El trayecto va del punto marcado "START" al marcado "HOME" de su color respectivo.

4. EL PRIMER TURNO:

El jugador toma la primera carta de la baraja y la pone boca arriba en el espacio marcado con la palabra "DISCARD" (para desechar las cartas). Si así lo dispone la carta, empieza a mover una de sus fichas. En caso contrario, pierde su turno. **NOTA: EN CADA CARTA SE DAN INSTRUCCIONES. DETALLADAS SOBRE LA ENTRADA O SOBRE LOS MOVIMIENTOS DE LAS FICHAS.** Los jugadores deben leer cuidadosamente las instrucciones de las cartas siguientes: "SORRY," "1," "2," "4," "7," "10" y "11," las cuales se encuentran traducidas en estas instrucciones. El juego continúa con los jugadores tomando su turno de la derecha a la izquierda. Al tomar su turno, cada jugador toma una carta, la descarta ("discard"), empieza con una ficha si le es posible, o de lo contrario simplemente pierde su turno.

5. INGRESO DE LAS FICHAS:

Al sacar una carta "1," el jugador puede tomar una de sus fichas del punto "START" y ponerla en el pequeño círculo situado en el espacio a continuación de su "START" y así termina su turno. Al sacar una carta "2," el jugador puede sacar una de sus fichas y ponerla en el pequeño círculo, tal como lo haría con la carta "1," después debe tomar otra carta para así poder mover en el tablero ya sea esa ficha o cualquier otra de sus fichas. Dos piezas pertenecientes al mismo jugador **NO** pueden ocupar su puesto de partida al mismo tiempo. Si una ficha de otro jugador se encuentra en ese punto de partida, el jugador de turno puede entrar una de sus fichas, si así le corresponde, enviando a su oponente a su "START".

6. COMO MOVER LAS FICHAS:

Una vez que las fichas hayan entrado en el juego, deben moverse hacia adelante en la dirección indicada por las flechas en el tablero del juego, a no ser que las cartas con las instrucciones le hayan ordenado otro tipo de acción. Las fichas pueden pasarse las unas a las otras

aunque sean del mismo color. Los espacios ocupados se cuentan del mismo modo que los libres. Sin embargo, dos fichas del mismo color no pueden quedar ocupando el mismo espacio. Si un jugador no puede mover sus fichas por este o cualquier otro motivo, debe perder su turno. Pero, de todas maneras, cada jugador DEBE moverse de la manera como las cartas se lo ordenen, siempre y cuando esto le sea posible, ya sea que esta "movida" le sea a su favor o en su contra. El jugador puede mover una pieza (o puede dividir su acción entre dos de sus fichas al sacar una carta "7"), o puede entrar con una ficha en cada uno de sus turnos, según como se lo ordenen o permitan las cartas. Cuando un jugador termina en un espacio ocupado por uno de sus contrincantes, este último debe retornar su ficha a su "START".

7. COMO MANDAR A UN CONTRARIO A SU "START":

Una pieza que ha sido retornada a su "START" vuelve a ingresar al juego, siguiendo las instrucciones anteriores (ver N° 5), en uno de sus turnos siguientes según como lo decida el jugador. La ficha de un contrincante puede ser retornada a su "START" si: a) la pieza de un jugador queda situada en el espacio por su contendiente; b) si un jugador saca la carta "SORRY"; y c) si la ficha está situada en cualquiera de los espacios de uno de los rodaderos (o resbaladores) "SLIDE" cuando la ficha de cualquiera de los jugadores cae en el "SLIDE" (o rodadero) según como lo indica la siguiente regla N° 8.

8. "SLIDES" — RODADEROS:

Una pieza que caiga en el triángulo de un "SLIDE" o rodadero de color diferente al suyo debe resbalarse terminando directamente en la parte circular de ese rodadero. Todas las fichas de ese mismo color o de cualquier otro color que se encuentren en espacios a lo largo de ese rodadero deben enviarse a sus "START" respectivos. La ficha no tiene que rodar si cae en un rodadero de su color.

9. "DIAMOND SQUARES" — ESPACIOS EN FORMA DE DIAMANTE:

NOTA: Éstos se encuentran en los rodaderos o "SLIDES" y están formados por dos triángulos situados uno al frente del otro. Ninguna ficha puede moverse hacia adelante pasando sobre el espacio en forma de diamante "DIAMOND" de su color respectivo. Sin embargo un jugador puede cruzar su espacio en forma de diamante, valiéndose de un movimiento hacia atrás (véase las cartas "4" y "10"), o al desplazar una de las fichas de alguno de sus contendientes (véase las cartas inscritas con "SORRY" o con "11".)

10. MOVIDAS HACIA ATRAS:

El jugador debe usar una carta "4" o una "10" para poder moverse hacia atrás. Cualquier jugador que haya podido mover con éxito una de sus fichas hacia atrás, por lo menos dos espacios más allá de su "START", puede mover esa misma pieza a su "SAFETY ZONE" o zona de seguridad, en uno de sus turnos siguientes, sin tener que mover esa ficha alrededor del tablero.

11. COMO USAR LA CARTA "7":

Ningún jugador puede valerse de la carta "7" para poner en juego alguna de sus fichas. La carta "7" permite mover, ya sea 7 espacios a una ficha, o dividir estos 7 pasos entre dos de las fichas.

12. "SAFETY ZONES" — ZONAS DE SEGURIDAD:

Las fichas pueden entrar solamente en las zonas de seguridad o "SAFETY ZONE" de su color correspondiente. Todas las otras reglas deben continuar aplicándose aún cuando éstas fuercen a la ficha a salir de su zona de seguridad o "SAFETY ZONE". Ningún jugador puede entrar sus fichas a su "SAFETY ZONE" valiéndose de una movida hacia atrás. Sin embargo, una ficha puede moverse hacia atrás para salir de su "SAFETY ZONE" o zona de seguridad, y luego en turnos posteriores, puede regresar a ésta según cómo lo permitan las cartas.

13. "HOME" — META:

El jugador puede hacer llegar sus piezas a "HOME" o sea a su meta solamente al sacar una carta que le permita dar exactamente el número de pasos necesarios para llegar a ella. Una vez llegadas a su meta, las fichas dejan de moverse durante el resto de esa partida.

14. ¿QUIEN GANA EL JUEGO?

El jugador que llegue primero a su meta o "HOME" con sus cuatro fichas se declara ganador del juego.

REGLA PARA JUGAR EN EQUIPO

1. Se aplican todas las reglas corrientes. El ROJO es siempre compañero del AMARILLO y el VERDE lo es siempre del AZUL.
2. Un jugador puede introducir o mover, al llegar su turno, tanto una de sus piezas como una de las de su compañero. Sólo perderá su turno si no puede mover ni introducir ninguna de sus piezas ni de las de su compañero.
3. DEBE USARSE las cartas "SORRY", aún para enviar una pieza de su compañero al "START", de no haber piezas de un oponente disponibles. Cuando una jugada termina en una casilla ocupada por una pieza de un compañero, esta última es enviada de nuevo al "START".
4. La carta "7" debe ser dividida entre las piezas de los compañeros. Cuando se obtiene un "2", la siguiente carta puede ser usada para introducir o mover las piezas de cualquiera de los compañeros.
5. Una vez que todas sus piezas hayan llegado "HOME", el jugador continúa retirando cartas en su turno y usándolas para mover las piezas de su compañero. El primer equipo que consigue colocar las 8 piezas en "HOME" gana el juego.

REGLAS DE PUNTAJE

para Adultos y Club Play

Se aplican todas las reglas corrientes, EXCEPTO:

1. Cada jugador coloca 3 de sus piezas en su "START". La cuarta pieza es colocada en el lugar de comienzo, a continuación del círculo de "START". Tras mezclar el mazo, se da 5 cartas a cada jugador CARA ABAJO. Los jugadores toman estas cartas. El resto del mazo es colocado CARA ABAJO en el lugar marcado "PLACE PACK".

2. El juego se desarrolla de derecha a izquierda. Al llegar su turno, cada jugador coloca una carta CARA ARRIBA en el espacio marcado "DISCARD" y mueve o introduce una pieza según lo indicado en la carta que ha echado. A continuación retira una carta del mazo y la tiene en la mano. Su turno finaliza. Un jugador pierde su turno si no puede usar ninguna de las cartas que tiene en la mano para introducir o mover una pieza. En ese caso se deshace de una carta y retira otra del mazo. Allí finaliza su turno. Al terminar cada turno, cada jugador debe tener 5

cartas en la mano. El jugador que coloca primero sus 4 piezas en "HOME" gana.

3. PUNTAJE: Todos los jugadores ganan 5 puntos por cada pieza que colocan en "HOME". El ganador recibe también:

- 5 puntos por cada pieza de un adversario que no esté en "HOME".
- 25 puntos si ningún adversario tiene más de dos piezas en "HOME".
- 50 puntos si ningún adversario tiene más de una pieza en "HOME".
- 100 puntos si ninguna pieza de sus oponentes ha llegado "HOME".

TRADUCCION DE LAS CARTAS CON LAS INSTRUCCIONES

"SORRY": ¡Lo siento! Tome una de las fichas de su "START" o salida y póngala en uno de los espacios que ya estén ocupados por cualquiera de sus contendientes. Tome la ficha de su contendor y retórnela a su "START" correspondiente (o sea al "START" de su contendientes). En el caso de que ninguna de sus fichas se encuentre en su punto de partida ("START"), o en caso de que ninguna de las fichas de sus contendores se encuentre ocupando algún espacio del tablero Ud. debe perder esta movida.

"1" Saque una de sus fichas, o si lo prefiere, mueva una de sus fichas un espacio adelante.

"2" Saque una de sus fichas, o si lo prefiere, mueva una de sus fichas 2 espacios adelante. SAQUE OTRA CARTA.

"3" Mueva una ficha 3 espacios hacia adelante.

"4" Mueva una de sus fichas 4 espacios hacia atrás.

"5" Mueva una de sus fichas 5 espacios hacia adelante.

"7" Mueva una de sus fichas 7 espacios hacia adelante, o divida esta movida entre dos fichas.

"8" Mueva una de sus fichas 8 espacios hacia adelante.

"10" Mueva una de sus fichas 10 espacios hacia adelante, o si lo prefiere, mueva una de sus fichas 1 paso atrás.

"11" Mueva una de sus fichas 11 espacios hacia adelante, o si lo prefiere, tome cualquiera de sus fichas y hágala cambiar de lugar con cualquier ficha de sus contendores.

NOTA: Pierde esta movida en caso de que No desee cambiar de lugar con ninguno de sus contendores o de que le sea imposible avanzar más espacios.

"12" Mueva una de sus fichas 12 espacios hacia adelante.

Aclaremos con sumo agrado cualquier duda referente a este juego. Sirvase enviar sus preguntas a Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

