

SORRY![®]

regles du jeu

Marque déposée de Parker Brothers pour les pièces du jeu de poursuite-glissade
© 1934, 1939, 1950, 1972 Parker Brothers

1. ÉQUIPEMENT POUR LE JEU:

1 paquet de cartes (il n'y a pas de 6 et de 9 dans le paquet);
un tableau de jeu; 16 pions, 4 de chaque des 4 couleurs.

2. POUR COMMENCER LE JEU:

Chaque joueur choisit une couleur et place les 4 pièces de cette couleur dans le cercle **START/DÉPART** correspondant à cette couleur. Mêlez les cartes et placez le paquet **FACE CONTRE TABLE** dans l'espace indiqué. Choisissez le joueur en premier. C'est le gagnant d'une manche qui jouera le premier au tour suivant.

3. BUT DU JEU:

C'est le joueur qui réussit le premier à déplacer ses 4 pions de son point de **DÉPART** jusqu'à son territoire **ARRIVÉ** de la même couleur, conformément aux règles du jeu, qui gagne.

4. PREMIER TOUR:

Le premier joueur tire la carte du dessus du paquet et la place **FACE EN DESSUS** dans l'espace indiqué du tableau. Il entre l'un de ses pions si la carte qu'il a tirée indique qu'il peut le faire. Sinon il perd son tour. **NOTE: CHAQUE CARTE PORTE DES INSTRUCTIONS DÉTAILLÉES QUANT À L'ENTRÉE ET AU DÉPLACEMENT DES PIONS.** Il est spécialement recommandé de lire les instructions sur les cartes suivantes: "SORRY[®]", "1", "2", "4", "7", "10" et "11". Le jeu continue de la droite vers la gauche. A son tour, chaque joueur tire une carte, la défausse, entre un pion si possible ou perd son tour.

5. ENTRÉE DES PIONS:

Un joueur qui tire une carte "1" peut déplacer un pion de la position **DÉPART** vers le petit cercle de la case directement à côté du **DÉPART** de ce joueur, et son tour de jouer est terminé. Un joueur qui tire une carte "2" peut déplacer un pion de la position **DÉPART** vers le petit cercle comme précédemment et tirer une seconde carte pour pouvoir déplacer ce pion ou tout autre pion du tableau lui appartenant. Un joueur **NE PEUT PAS** avoir deux pions occupant la case d'entrée en même temps. Si le pion d'un autre joueur occupe cette case d'entrée, le joueur peut y placer son pion en renvoyant le pion de son adversaire à sa position **DÉPART**.

6. DÉPLACEMENT DES PIONS:

Les pions entrés dans le jeu sont déplacés dans la direction des flèches du tableau sauf indications contraires données par les cartes. Les pions peuvent se dépasser les uns les autres quelle que soit leur couleur. Une case occupée compte comme n'importe quelle autre case. Les pions de la même couleur ne peuvent pas occuper le même espace. Si pour cette raison ou pour n'importe quelle autre raison un joueur ne peut pas se déplacer, il perd son tour de jouer. Cependant un joueur **DOIT**, chaque fois que cela lui est possible, se déplacer comme cela lui est

indiqué sur la carte, que ce soit à son avantage ou non. Un joueur peut déplacer un pion (ou répartir son déplacement entre deux pions s'il tire une carte "7"), ou entrer un pion à chaque tour si la carte le permet. Si un déplacement aboutit dans une case occupée par un adversaire, celui-ci est renvoyé à son point de départ START.

7. RENVOYER LES ADVERSAIRES À LEUR POINT DE DÉPART:

Un pion renvoyé à DÉPART doit être réentré comme précédemment à n'importe quel tour, au choix du joueur. Le pion d'un adversaire peut être renvoyé au point de DÉPART si: a) le déplacement du pion d'un joueur se termine dans la case occupée par le pion d'un adversaire; b) un joueur tire une carte "SORRY"; et c) le pion est placé le long d'un GLISSADE lorsque le pion d'un autre joueur fait la glissade, comme indiqué par le règle 8.

8. GLISSADES:

Un pion arrivant dans le triangle d'un GLISSADE d'une couleur autre que la sienne GLISSE DIRECTEMENT VERS L'EXTREMITÉ CIRCULAIRE DE CETTE GLISSADE. Tous les pions en position sur cette glissade sont renvoyés vers leurs DÉPART respectifs, quelle que soit leur couleur. Les pions ne glissent pas sur des glissades de leur couleur.

9. CASES CARREAU:

Aucun pion ne peut se déplacer sur une case CARREAU de sa couleur. Cependant, la case CARREAU personnelle d'un joueur peut être croisée à reculons (voir les cartes "4" et "10"), ou en remplacement du pion d'un autre joueur (voir les cartes "SORRY" et "11").

10. SE DÉPLACER À RECOLONS:

Un joueur peut se servir des cartes "4" ou "10" pour se déplacer à reculons. Tout joueur ayant réussi à déplacer un pion à reculons au moins deux cases au-delà de la case DÉPART, peut, au cours d'un prochain tour, déplacer ce pion dans sa zone de SÛRETÉ sans avoir à faire le tour du tableau.

11. COUP DU "7" DEDOUBLE:

Aucun joueur ne peut profiter du coup du "7" pour mettre un pion en jeu.

12. ZONES DE SÛRETÉ:

Les pions peuvent seulement entrer dans les zones de sûreté DE LEUR COULEUR. Toutes les autres règles s'appliquent, qu'elles obligent ou non un pion de sortir de sa ZONE DE SÛRETÉ. Aucun pion ne peut pénétrer dans sa zone de sûreté à reculons, cependant, un pion peut sortir à reculons de sa zone de sûreté et y retourner par la suite si les cartes le permettent.

13. TERRITOIRE:

Un pion peut entrer dans son territoire (ARRIVÉE) SEULEMENT SI LE JOUEUR TIRE UNE CARTE qui lui permet de se déplacer du nombre exact de cases le séparant de la case ARRIVÉE. Un pion dans la case ARRIVÉE ne peut plus être déplacé pendant tout le jeu.

14. POUR GAGNER:

Le joueur qui réussit à placer ses 4 pions dans la case ARRIVÉE le premier est le gagnant.

RÈGLE DU JEU JOUE AVEC DES PARTENAIRES

1. Toutes les règles régulières sont applicables. ROUGE est toujours le partenaire de JAUNE; VERT est toujours le partenaire de BLEU.
2. Un joueur peut faire entrer ou déplacer l'un de ses propres pions ou l'un de ceux de son partenaire à son tour de jeu. Il ne perd son tour de jeu que lorsqu'il ne peut entrer ou déplacer ni l'un de ses propres pions ni l'un de ceux de son partenaire.
3. Les cartes "SORRY" DOIVENT ÊTRE UTILISÉES même pour renvoyer un des pions de son partenaire à la case DÉPART s'il n'y a aucun pion d'un adversaire disponible. Un coup qui se termine dans la case occupée par un pion de son partenaire envoie ce dernier à DÉPART.
4. La carte "7" peut être dédoublée entre les pions des partenaires. En tirant un "2" la carte suivante peut être utilisée pour entrer ou déplacer un pion appartenant à l'un ou l'autre des partenaires.
5. Un joueur dont tous les pions sont arrivés à ARRIVÉE continue de jouer avec les pions de son partenaire. Les partenaires dont les 8 pions sont à ARRIVÉE en premier gagnent le jeu.

RÈGLE DU JEU AVEC MARQUE

pour adultes et pour jeu de cercle

Toutes les règles du jeu régulier s'appliquent SAUF:

1. Chaque joueur place 3 de ses pions à position DÉPART. Le 4^e de ses pions est placé dans la case de départ à côté du cercle DÉPART. Après avoir mêlé le paquet de cartes, on donne 5 cartes FACE CONTRE TABLE à chaque joueur. Les joueurs prennent ces cartes en main. Le reste du paquet est placé FACE CONTRE TABLE dans la partie indiquée du tableau.
2. Le jeu se joue de la droite vers la gauche. A son tour de jeu, chaque joueur se défausse de l'une de ses cartes FACE EN DESSUS dans la partie du tableau indiquée. Il déplace ou entre un pion conformément aux instructions données sur la carte défaussée. Puis, il tire une carte du paquet et la garde dans la main. C'est la fin de son tour de jeu. Un joueur perd son tour de jeu s'il ne peut entrer ou déplacer aucun pion avec l'une quelconque de ses cartes. Dans ce cas, il se défausse de l'une de ses cartes et en tire une autre du paquet. Et c'est la fin de son tour. Chaque doit avoir 5 cartes en main à la fin de chaque tour. Le joueur qui atteint son ARRIVÉE le premier avec ses 4 pions est le gagnant.
3. MARQUE: Les joueurs marquent 5 points pour chaque pion ayant atteint son ARRIVÉE. Le gagnant marque en plus:
 - 5 points pour tout pion d'un adversaire qui n'est pas arrivé à destination ARRIVÉE
 - 100 points si aucun pion adverse n'est arrivé à destination ARRIVÉE
 - 50 points si aucun adversaire n'est plus d'un pion à destination ARRIVÉE
 - 25 points si aucun adversaire n'a plus de 2 pions à destination ARRIVÉE

Nous répondrons avec plaisir à toutes vos questions concernant ce jeu.

PARKER BROTHERS, DIVISION OF GENERAL MILLS CANADA LTD.,
P.O. BOX 601, CONCORD, ONTARIO.