

SORRY! SCHUIVERS

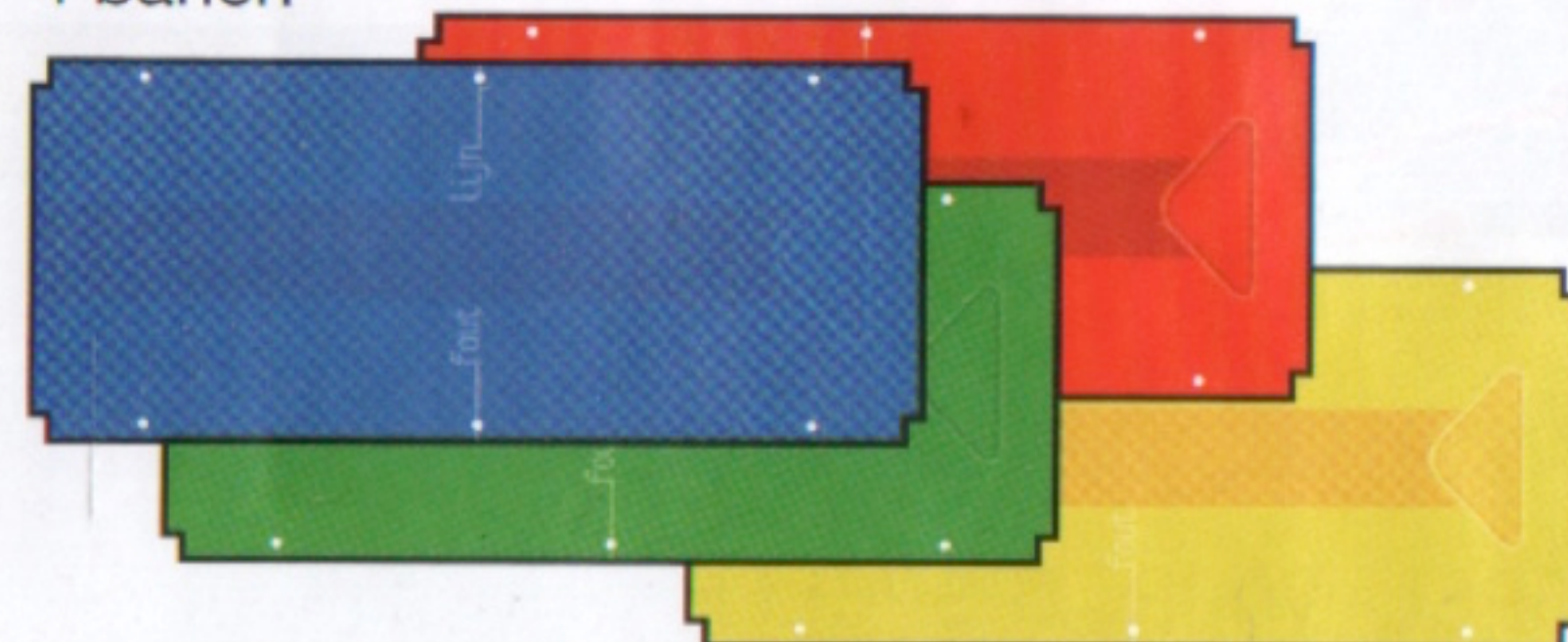
HANDLEIDING

INHOUD

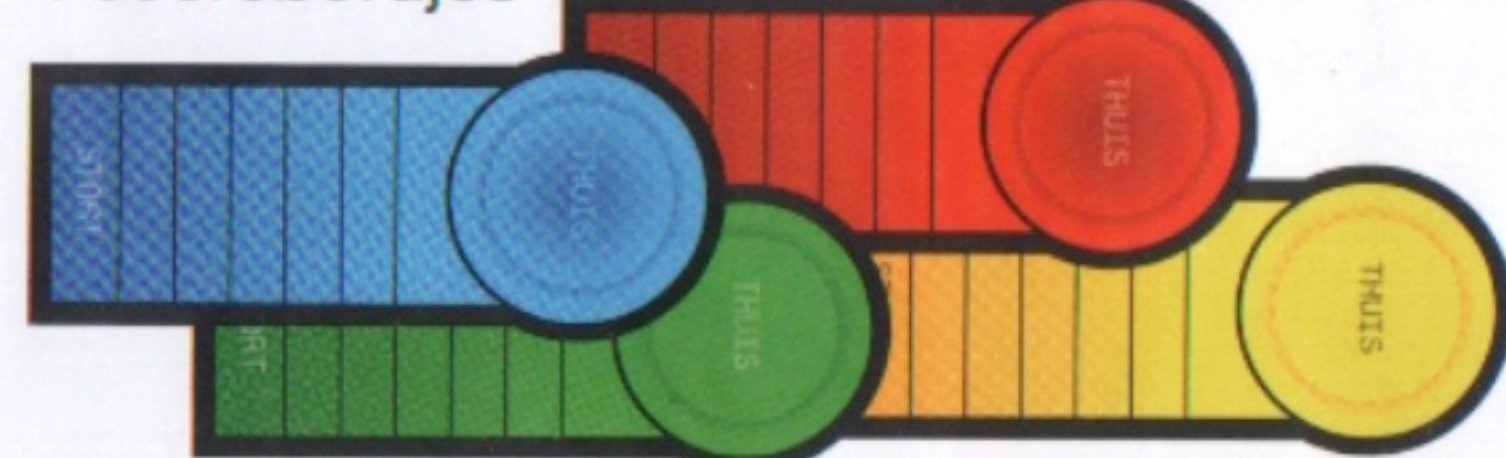
2 (tweezijdige) doelwitborden



4 banen

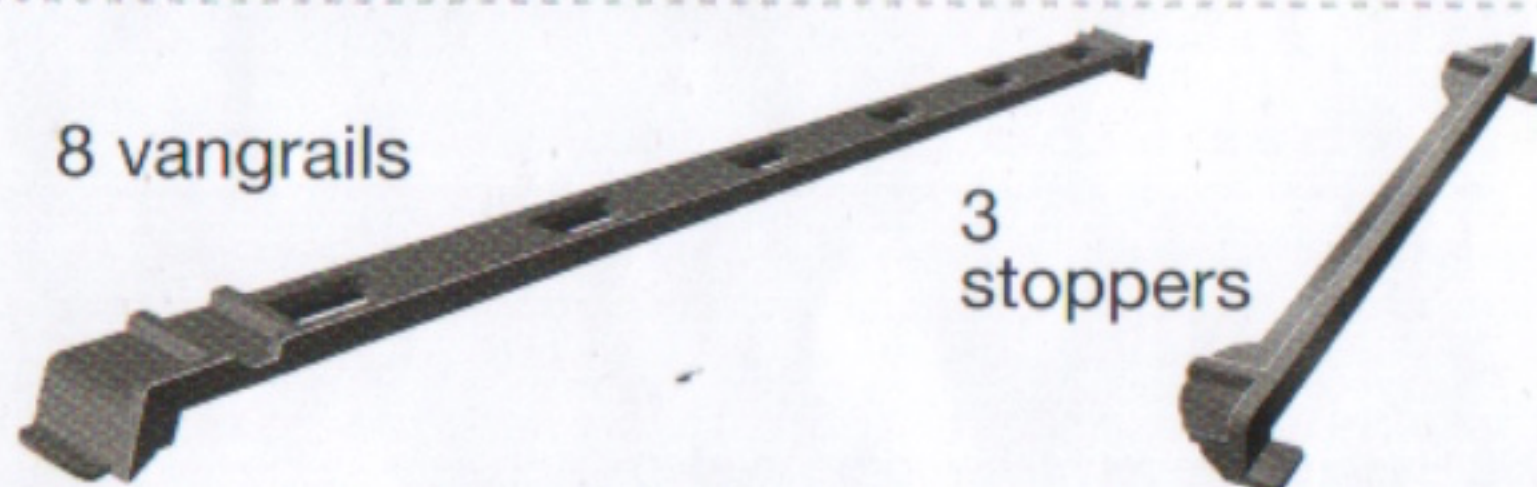


4 scorebordjes

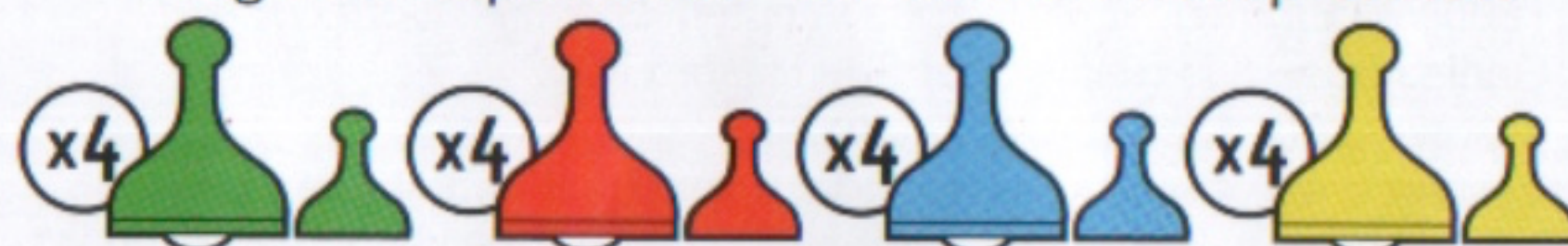


8 vangrails

3 stoppers



16 grote rolpijnen – 16 kleine scorepijnen



LEEFTIJD
6+

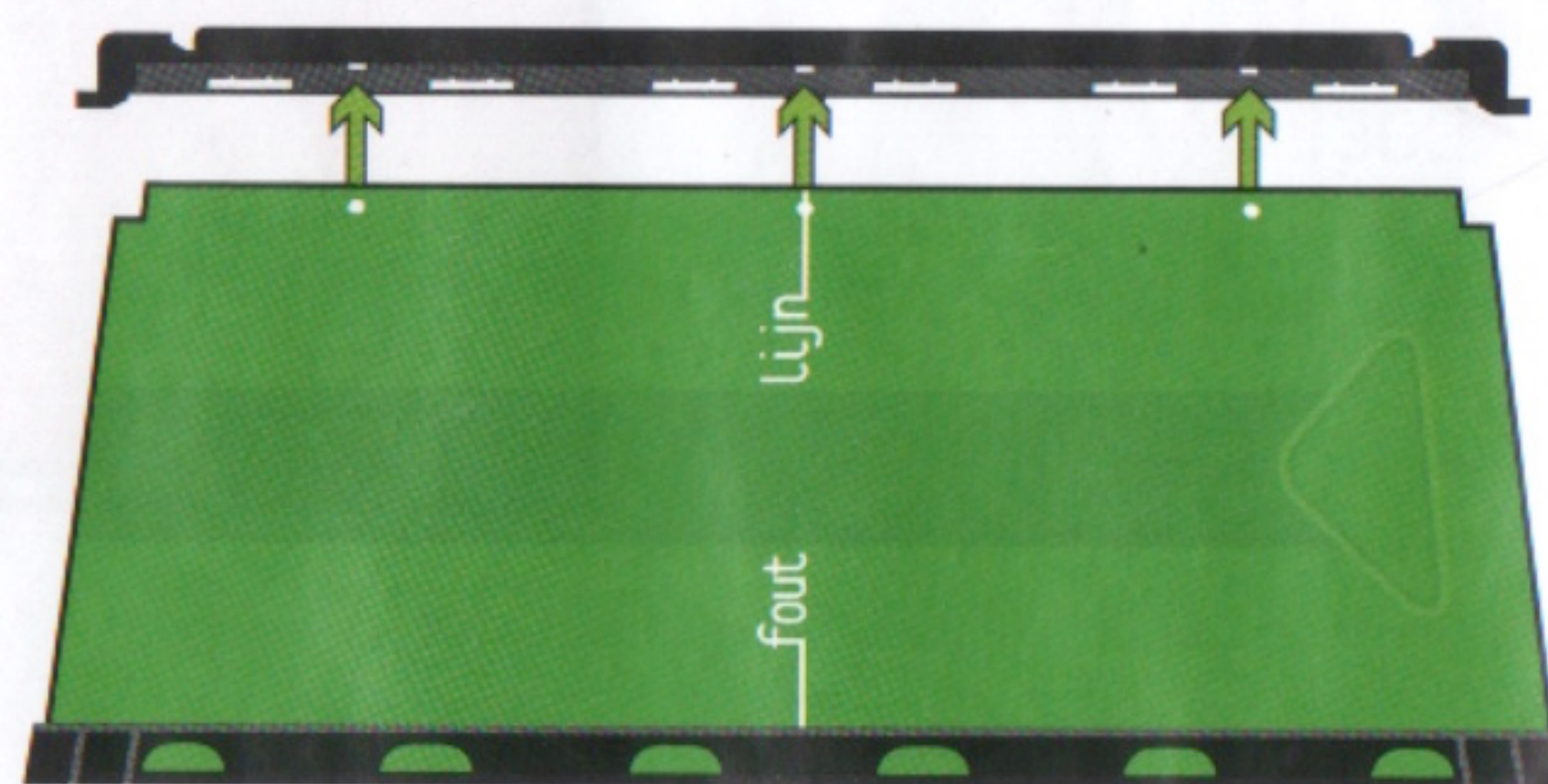
**2-4
SPELERS**



DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

Haal de spelonderdelen uit de zakjes en de vellen karton. Gooi de zakjes weg en doe de kartonresten bij het oud papier.

Bevestig vangrails langs de banen: schuif twee vangrails zoals hieronder afgebeeld op de zijkant van de banen. Leg de stoppers voorlopig opzij – misschien heb je ze straks nodig bij de inrichting van je spel.

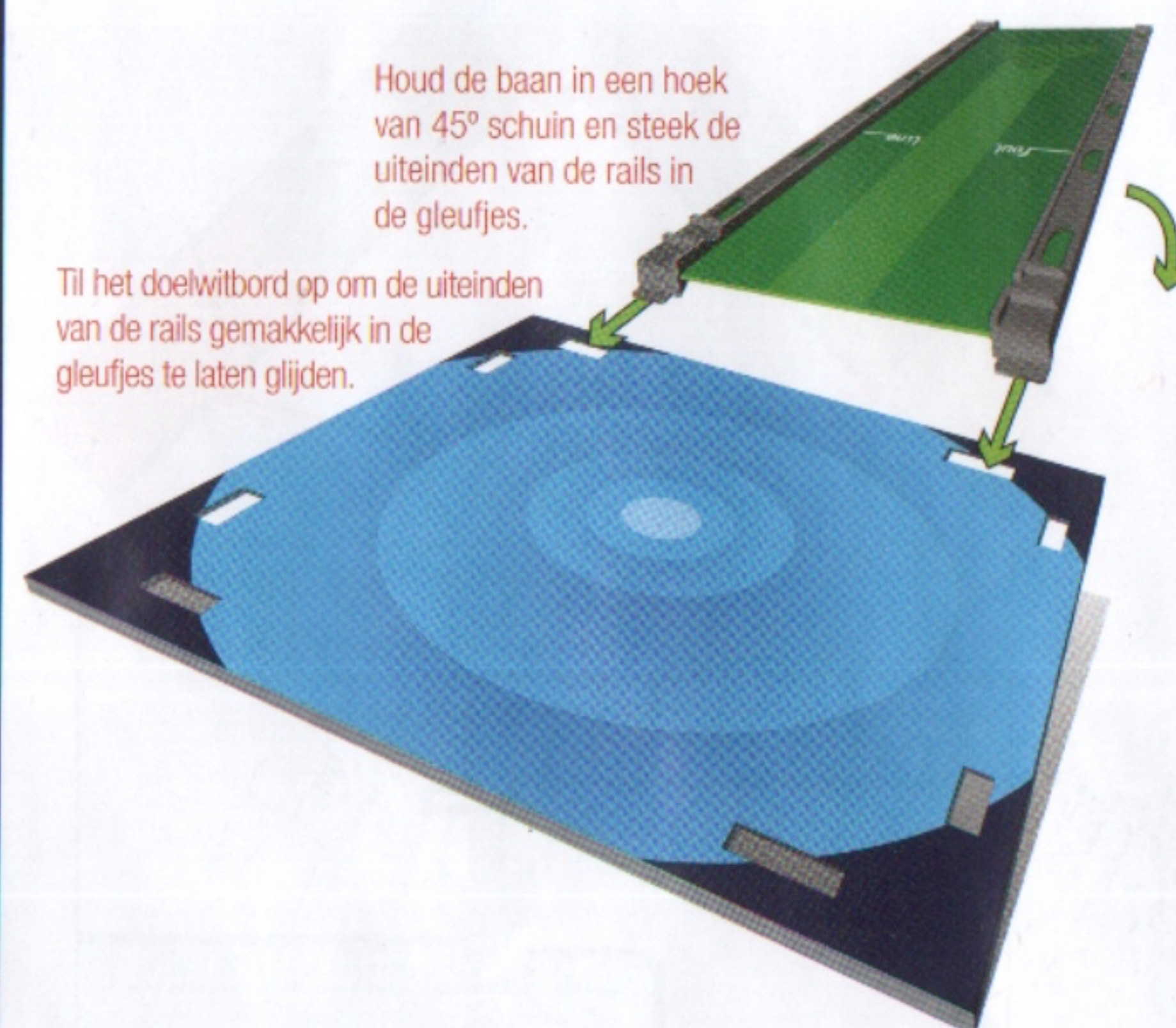


Bevestig de rails zodanig dat je de baankleur kunt zien door de gaatjes in de bovenkant.

JE SPEL INRICHTEN

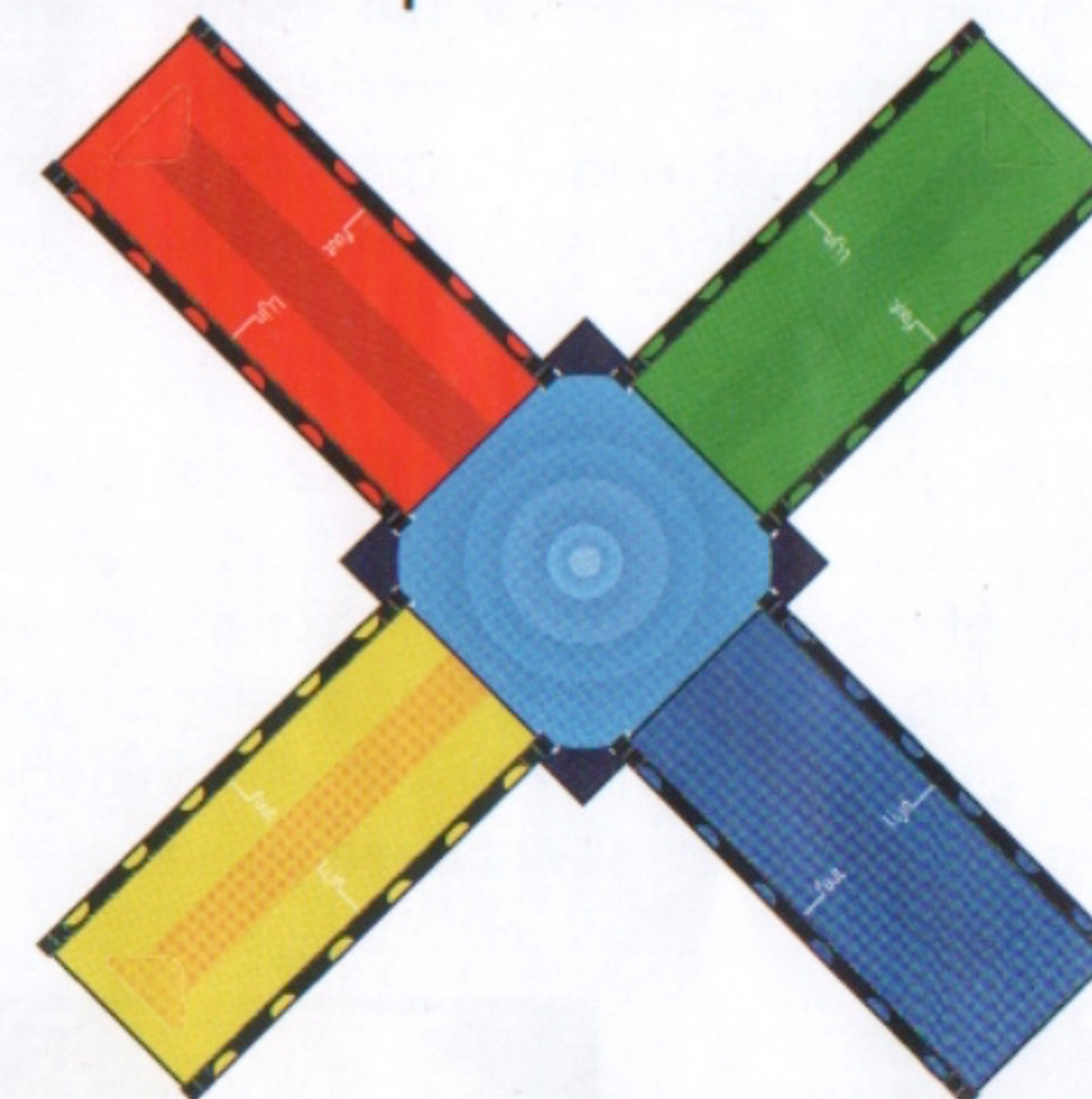
Haak banen in een doelwitbord: de doelwitborden zijn tweezijdig, dus je hebt 4 spellen waaruit je kunt kiezen. Bekijk welk spel je wilt spelen, pak dat doelwitbord en bevestig er één of meer banen aan zoals in de voorbeelden hierna.

Een baan haakt zó in een doelwitbord:

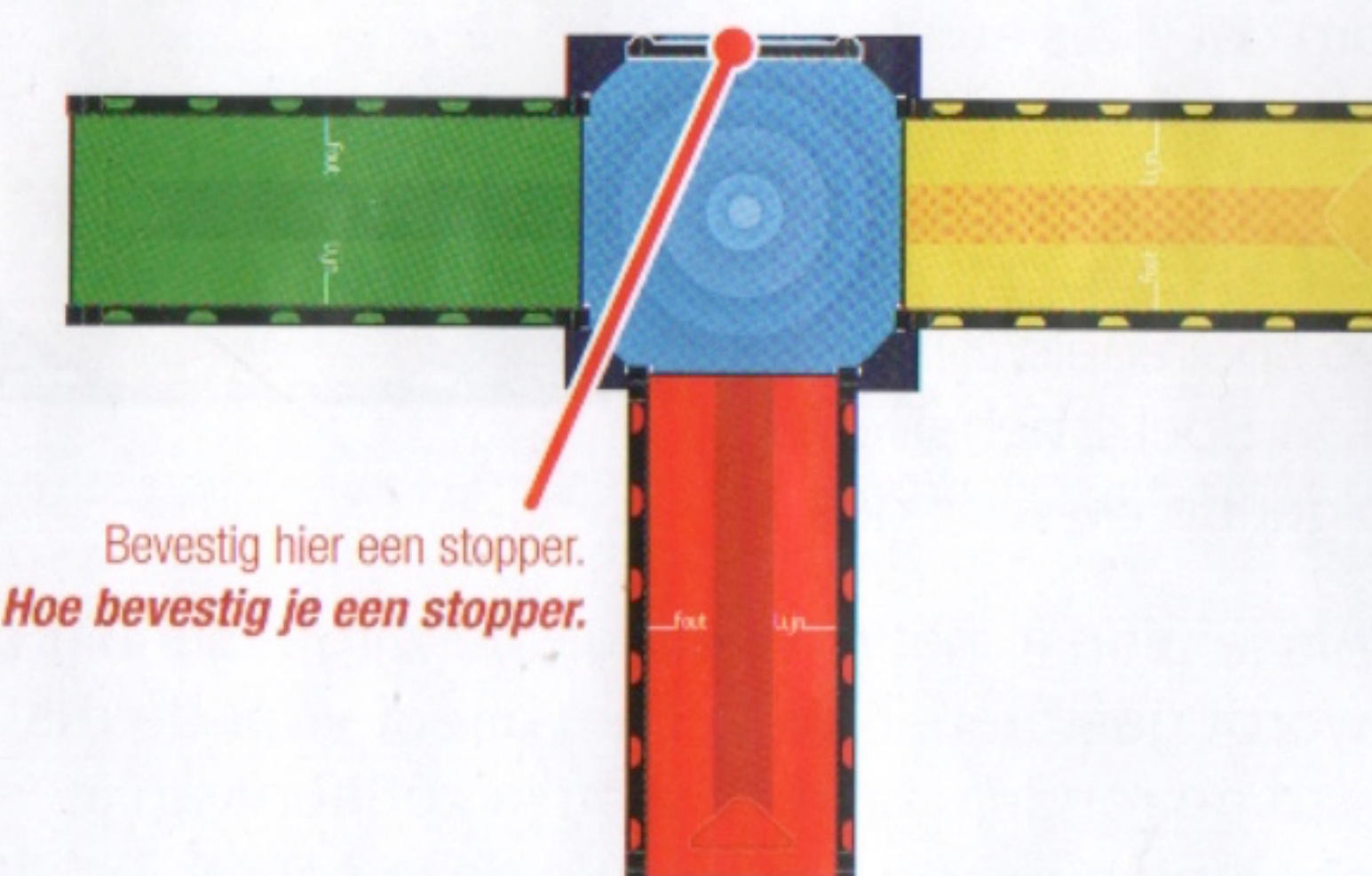


Til het doelwitbord op om de uiteinden van de rails gemakkelijk in de gleufjes te laten glijden.

SPEL VOOR 4 SPELERS

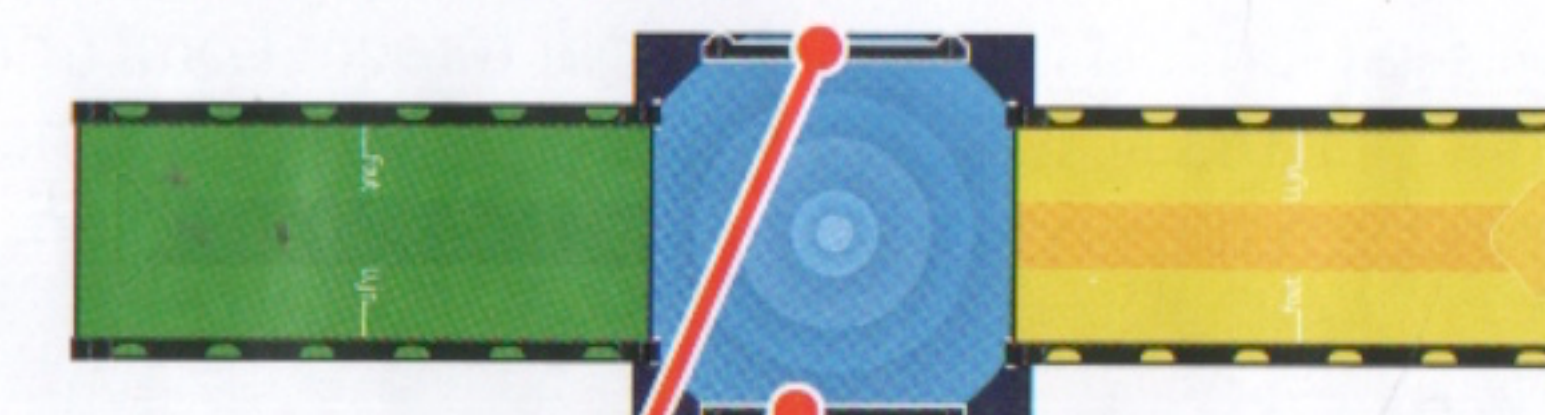


SPEL VOOR 3 SPELERS



Bevestig hier een stopper.
Zie **Hoe bevestig je een stopper.**

SPEL VOOR 2 SPELERS



Bevestig hier stoppers.
Zie **Hoe bevestig je een stopper.**

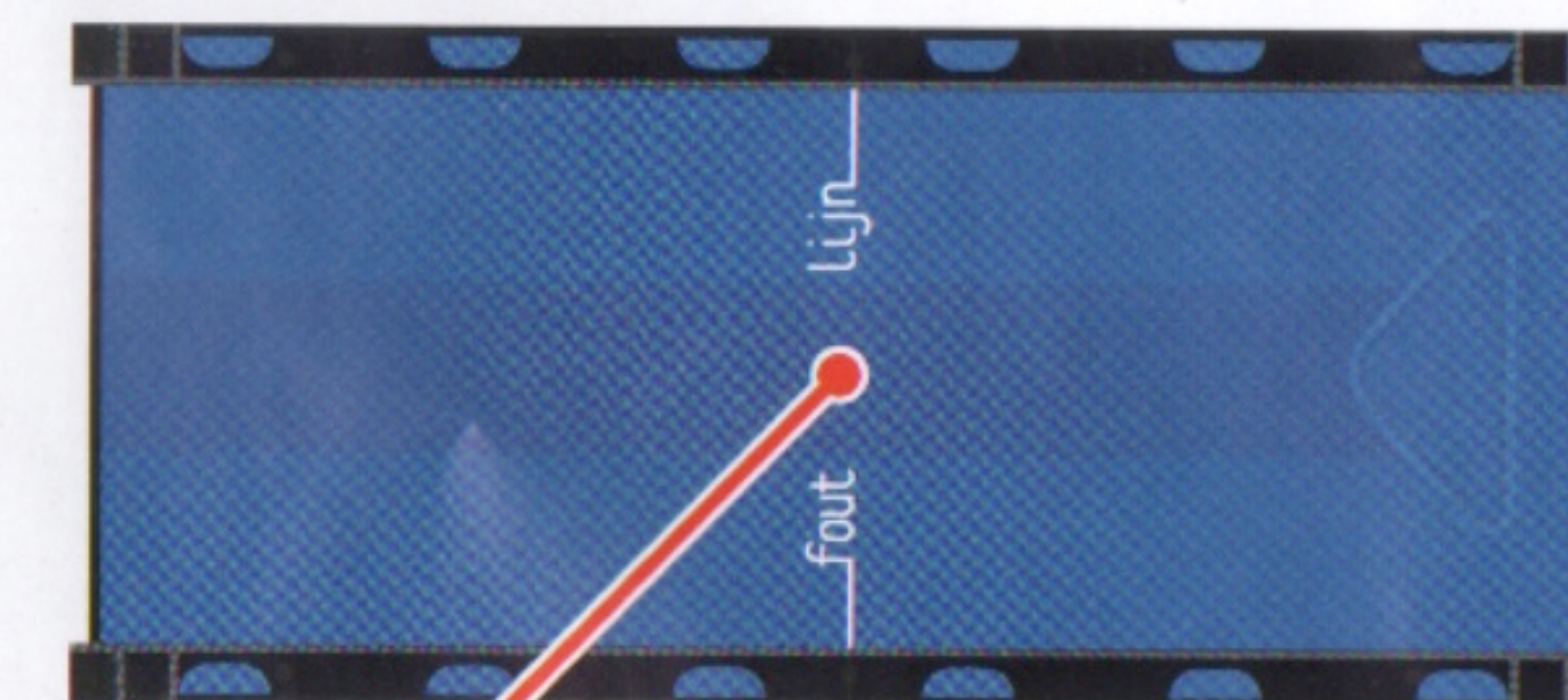
HOE BEVESTIG JE EEN STOPPER



Alle spelers kiezen een kleur baan en pakken de bijbehorende pionnen en scorebordjes. Zet je 4 rolpijnen voor je op tafel, en je 4 scorepijnen op de START van je scorebordje. Nu ben je klaar om te spelen!

HET BETERE SCHUIFWERK

In elk spel schuif je je rolpijnen over jouw baan naar een doelwitbord. Pas op dat je bij het schuiven van een pion niet over de foutlijn komt! Je **hele** hand moet **achter** de foutlijn blijven. Als je hand (of een deel ervan) toch over de lijn komt, moet je die pion voor de rest van de ronde uit het spel halen.



Ga nooit over de foutlijn als je je rolpijnen schuift.

Oefen even op het schuiven en speel daarna je spel zoals omschreven in de verdere hoofdstukjes.

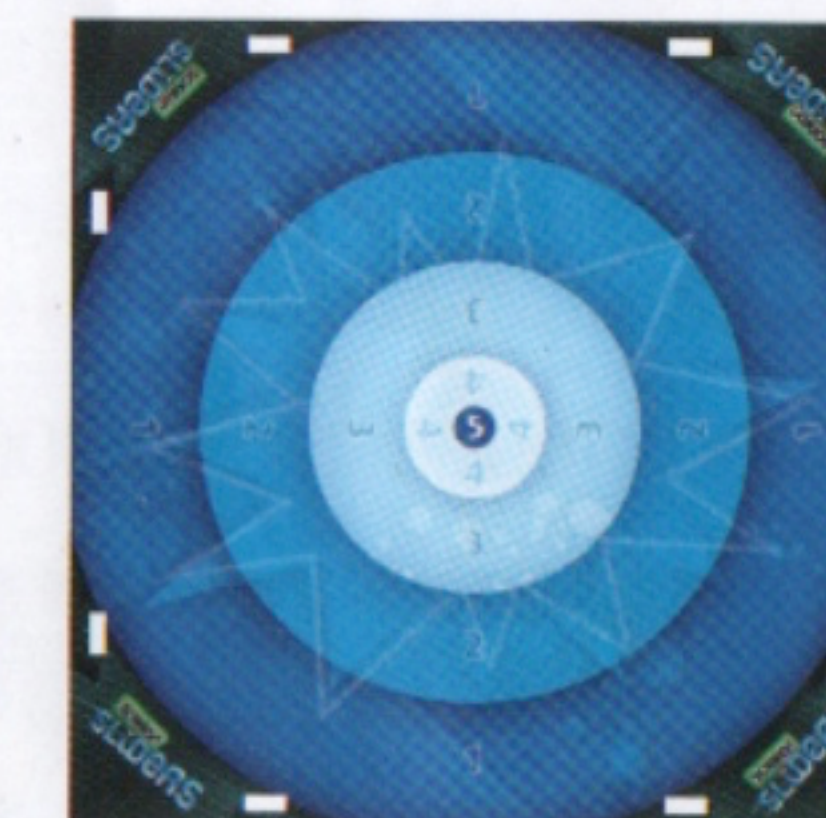
SPEL 1 RACE NAAR THUIS

DOEL

Zorg dat jij als eerste alle 4 je scorepijnen THUIS hebt.

HET SPEL

De jongste speler (of degene die het vaakst "Sorry" zegt) mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.



RONDE 1

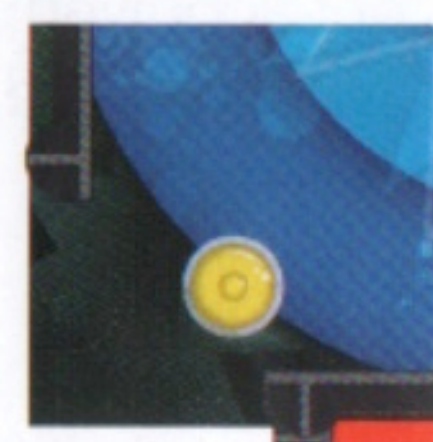
Als je aan de beurt bent, schuif je een van je pionnen over je baan naar het doelwitbord. Mik op de hoogste mogelijke score – de 5 in het midden is de roos. Je mag andere pionnen uit de weg stoten en jouw pionnen kunnen ook weggestoten worden!

- Als je pion op je baan stopt, of half op je baan en half op het doelwitbord komt, laat je hem waar hij

is en je probeert hem in een volgende beurt verder te krijgen met behulp van een andere pion.

- Als je pion stopt op de baan van een andere speler, of op enig moment wordt omgegooid, haal je hem voor deze ronde uit het spel.

- Als je pion eindigt op (of gestoten wordt naar) een deel of een heel SORRY! hoekvakje, of wanneer hij van een hoek van het bord afschuift, haal je hem voor de rest van deze ronde uit het spel. In dit geval moet je ook je hoogste scorepion op je scorebordje terugzetten op START.



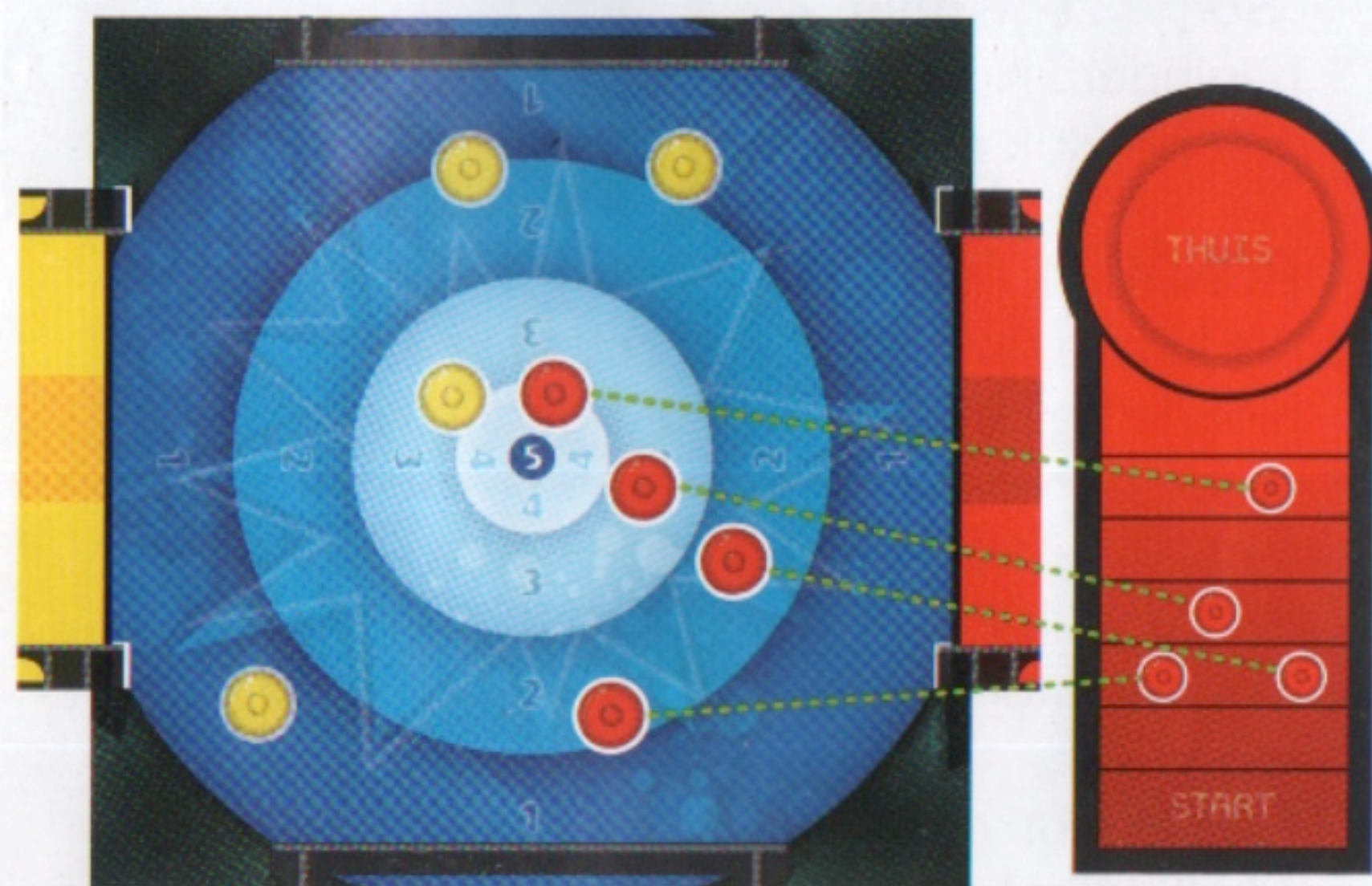
Pionnen die op THUIS staan zijn veilig. Als al je pionnen op START staan, is er verder geen straf. De ronde is afgelopen als alle spelers hun 4 pionnen hebben geschoven. Bekijk waar elke pion is geëindigd en bepaal je score voor allemaal (zie Scoren hieronder).

SCOREN

Aan het eind van de ronde bepalen de spelers hun score en geven die als volgt aan op hun scorebordjes:

- Een pion die op een doelwitcirkel staat scoort dat aantal punten. Als hij tussen twee cirkels staat, scoort hij het hogere aantal.
- Een pion die half op je baan en half op het doelwitbord staat, scoort één punt.
- Voor elke rolpion verplaatst je één scorepion één vakje vooruit voor elke punt die de rolpion scoorde. Elke scorepion mag maar één keer verplaatst worden.
- Een scorepion mag alleen op THUIS komen als hij er precies uitkomt.

SCORVOORBEELD VOOR DE RODE SPELER



OVERIGE RONDEN

Alle spelers halen hun pionnen van het doelwitbord. Dan begint er een nieuwe ronde. De speler links van de speler die de voorgaande ronde startte, mag beginnen. Het spel gaat verder zoals hiervoor omschreven.

DE WINNAAR

Wanneer een speler aan het eind van een ronde alle 4 z'n scorepionnen precies THUIS krijgt, wint hij of zij het spel. Als twee of meer spelers tegelijk THUIS komen met al hun scorepionnen, dan wint de speler die het dichtst na de startspeler komt. Als een van de gelijke spelers de startspeler is, dan wint deze speler.

SPEL 2 METEEN THUIS

DOEL

Zorg dat jij als eerste alle 4 je scorepionnen THUIS hebt.

HET SPEL

Alle spelregels zijn hetzelfde als in Spel 1 behalve de volgende twee dingen:

- Als je pion in het middelste doelwitgat schuift of wordt gestoten, haal je hem direct voor de rest van de ronde uit het spel én je zet een van je scorepionnen op THUIS. Als deze scorepion de laatste is en je dus 4 pionnen THUIS hebt, dan heb je meteen gewonnen!
- Als je pion half in het middengat terecht komt (maar niet helemaal), laat je hem staan. Als hij er aan het eind van de ronde nog staat, scoort hij 4 punten.

SPEL 3 METEEN AF - SORRY!

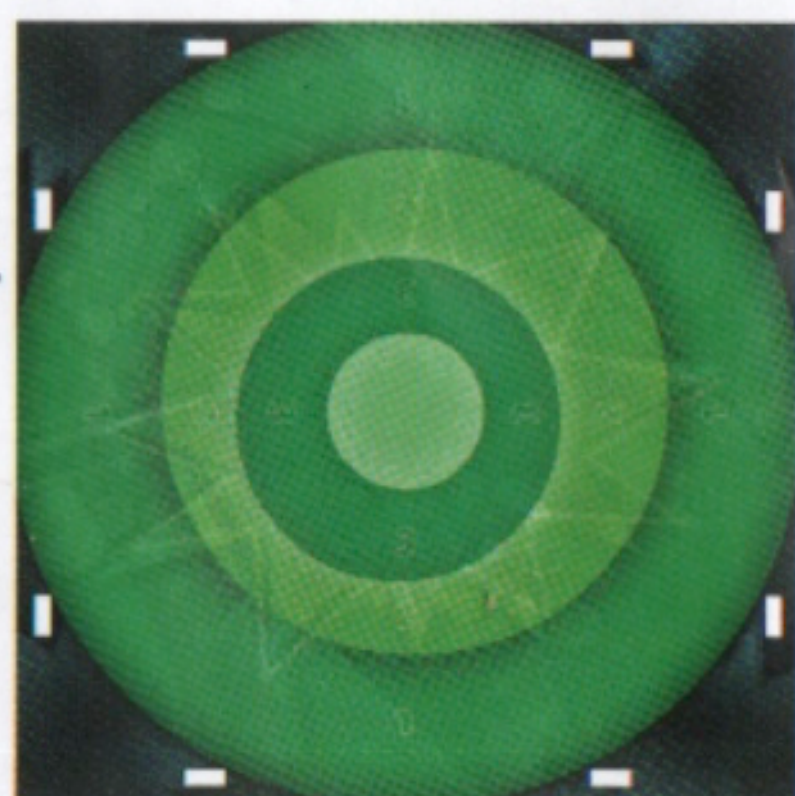
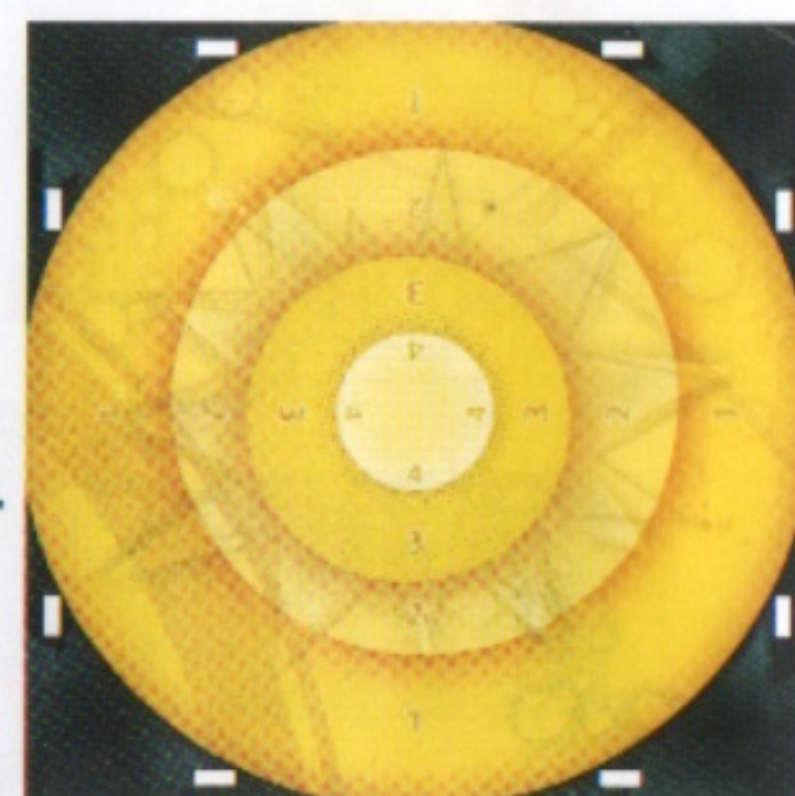
DOEL

Zorg dat jij als eerste alle 4 je scorepionnen THUIS hebt.

HET SPEL

Alle spelregels zijn hetzelfde als in Spel 1 behalve de volgende drie dingen:

- Als je pion in het middelste doelwitgat schuift of wordt gestoten, haal je hem direct voor de rest van de ronde uit het spel én je zet je hoogste scorepion terug op START. Pionnen die op THUIS staan zijn veilig. Als al je pionnen nog op START staan, is er geen straf.



- Als je pion de cirkel met 4, 5 of 6 raakt, mag je een scorepion naar keuze 4, 5 of 6 vakjes verplaatsen.
- Als je pion gedeeltelijk (maar niet helemaal) in het middelste doelgat staat, laat je hem staan. Als hij er nog staat aan het eind van de ronde, scoort hij 4, 5 of 6 punten.

SPEL 4 GEVAARSTIPPEN

DOEL

Zorg dat jij als eerste alle 4 je scorepionnen THUIS hebt.

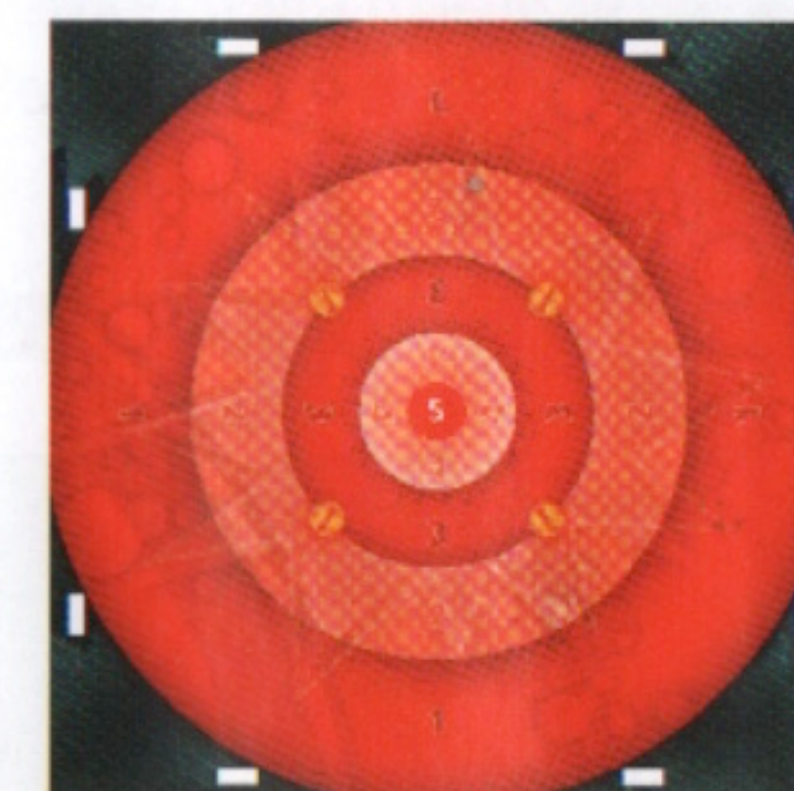
HET SPEL

Alle spelregels zijn hetzelfde als in Spel 1 behalve het volgende:



Gevaarstip

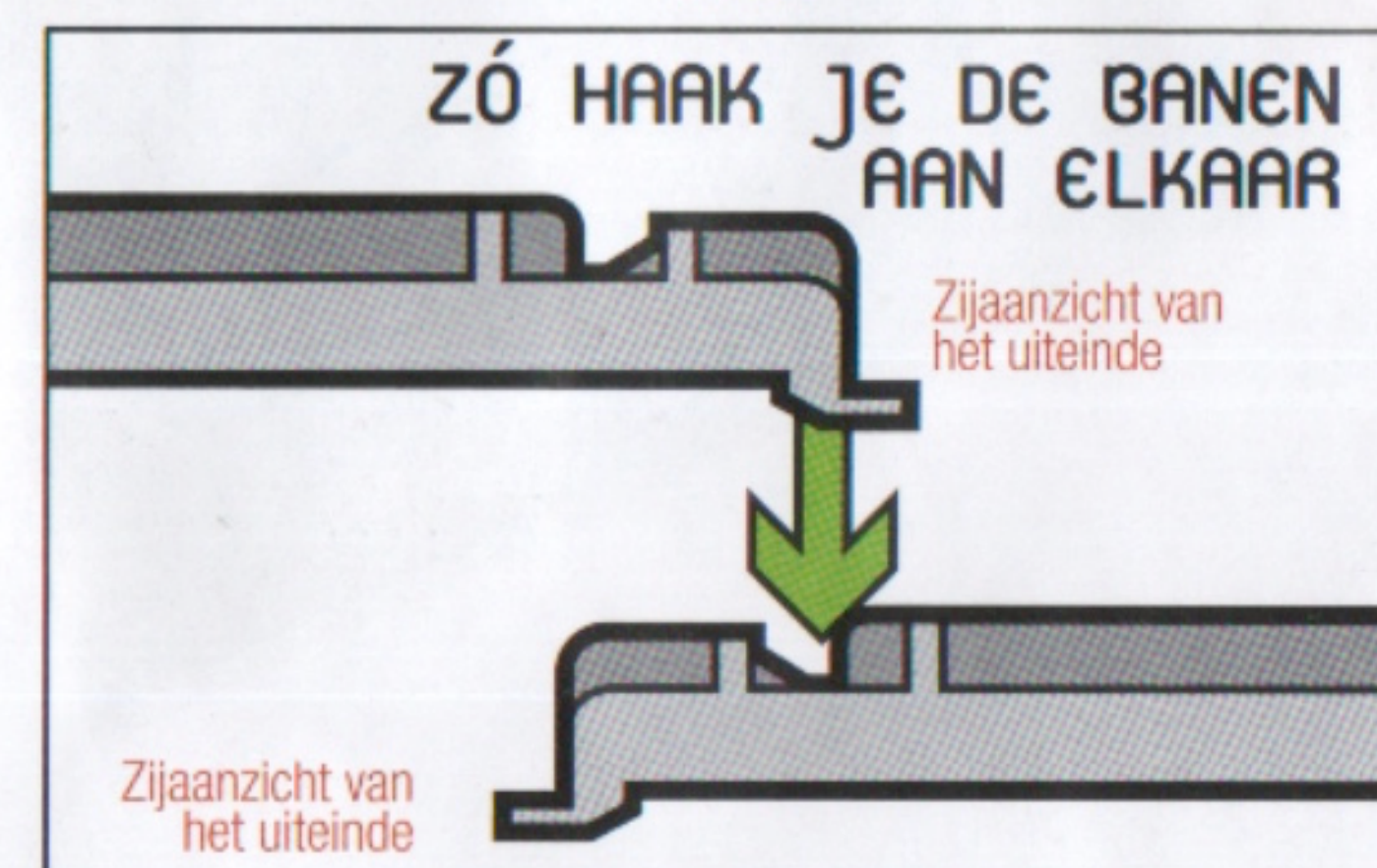
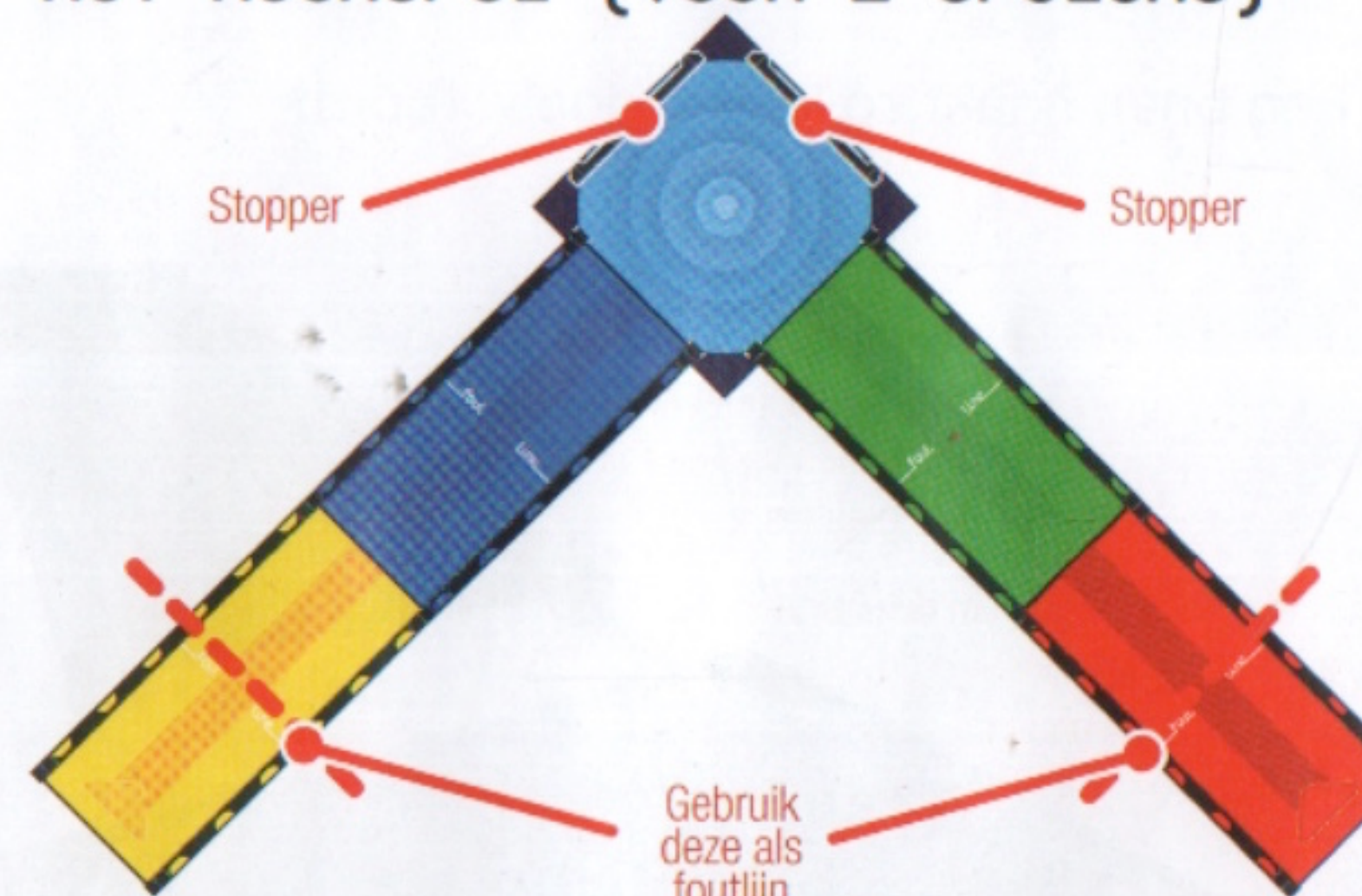
Als je pion (geheel of gedeeltelijk) stopt op een gevaarstip of erop wordt gestoten, haal je hem direct van het bord voor de rest van de ronde. Hij kan geen punten scoren.



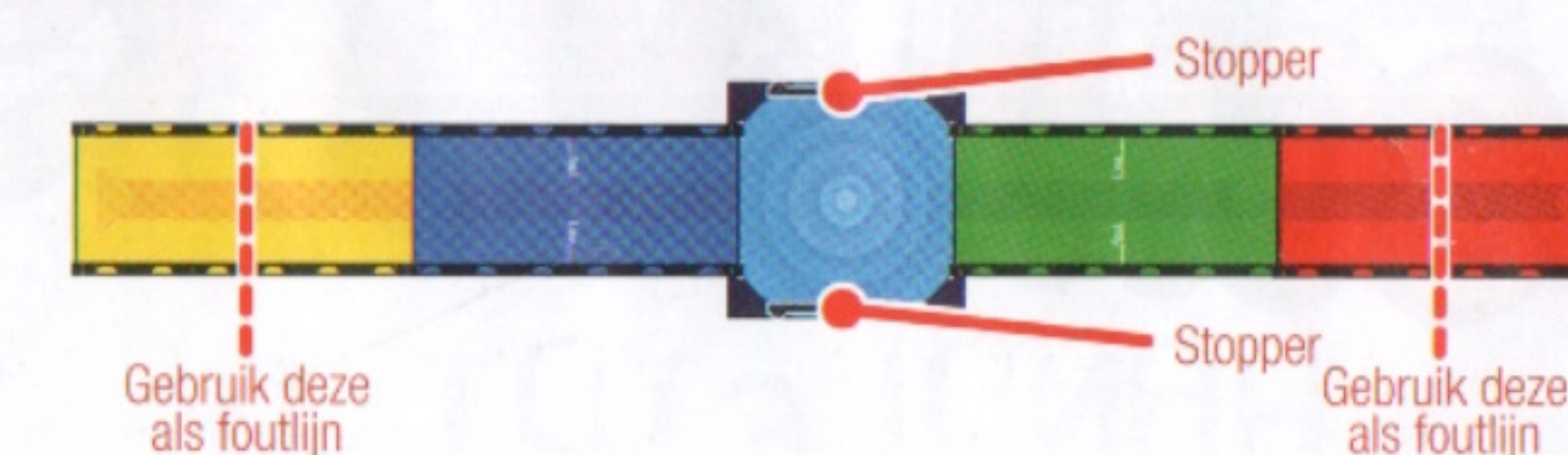
ANDERE MANIEREN OM TE SPELEN

Haak banen aan andere banen en probeer een van de volgende opstellingen:

HET HOEKSPEL (VOOR 2 SPELERS)

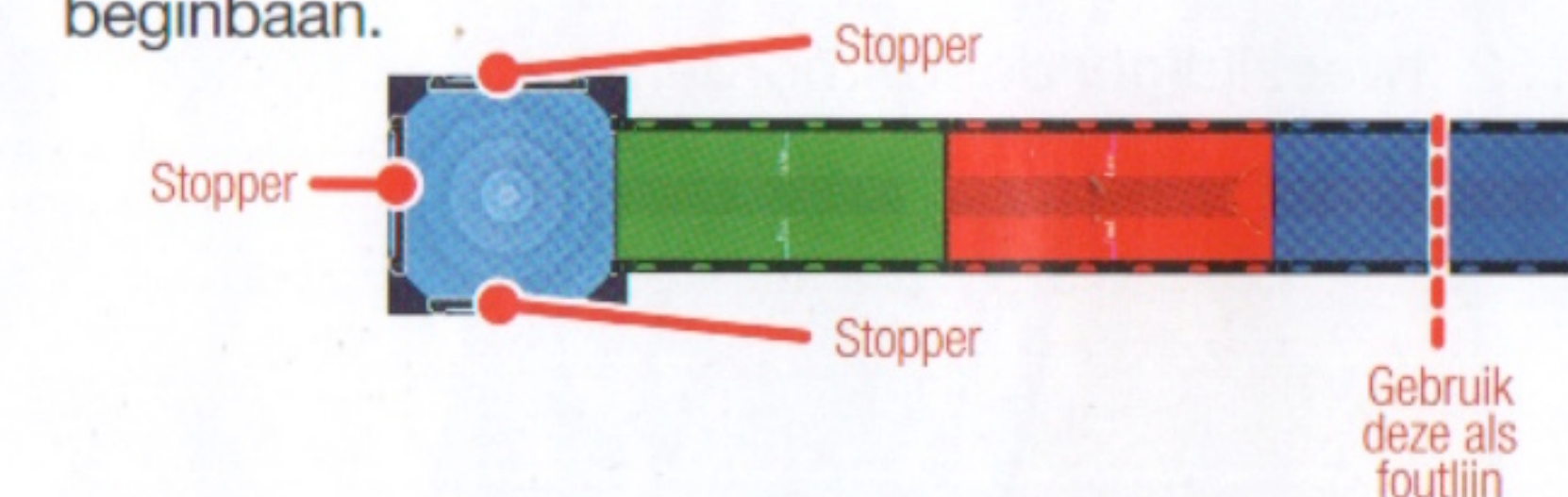


TEGENOVER ELKAAR SPEL (VOOR 2 SPELERS)



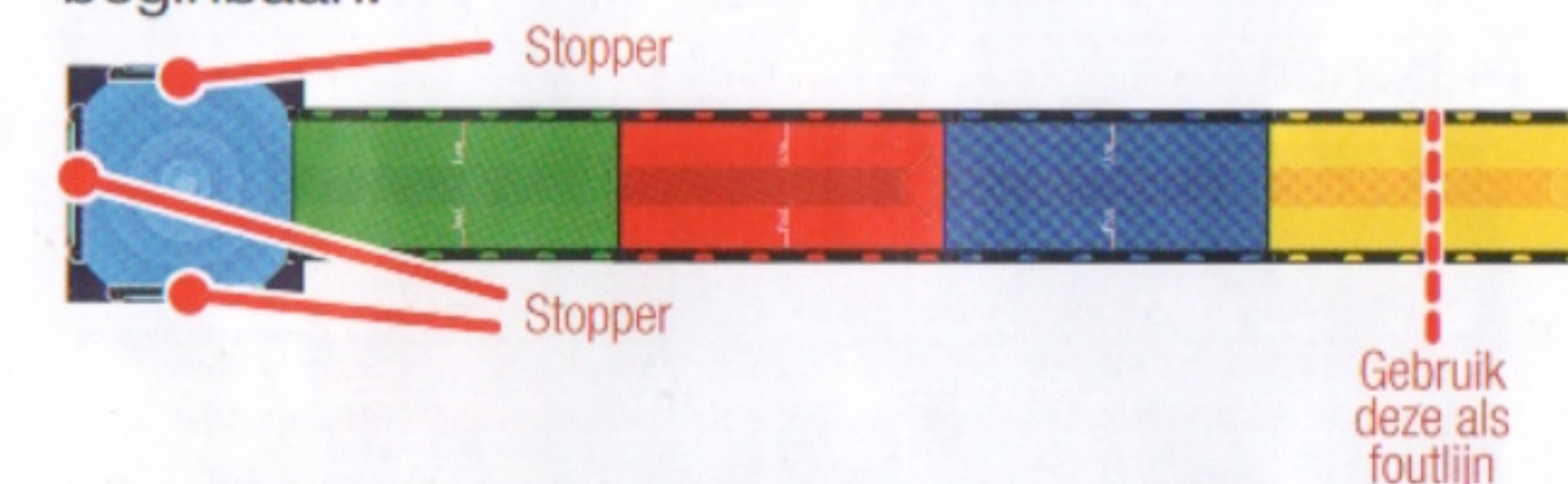
DRIEBAANS SPEL (VOOR 2-4 SPELERS)

Bij dit spel schuiven alle spelers vanaf dezelfde beginbaan.



VIERBAANS SPEL (VOOR 2-4 SPELERS)

Bij dit spel schuiven alle spelers vanaf dezelfde beginbaan.



SPEL VOOR 1 SPELER

Oefening baart kunst! Richt je favoriete spel in en kijk hoeveel rondes het je kost om al je scorepionnen THUIS te krijgen.

© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen. E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Bewaar onze adresgegevens zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen. Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



050840615104 00