

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



3 RÉINVENTE TON JEU

TU AIMES LE JEU MAIS TU AS ENVIE DE FAIRE CHANGEMENT?

Tu veux de nouvelles idées? Les voici!

- Pour un défi de haut niveau, construis des « barricades » en empilant un mur par-dessus un autre. La seule façon d'esquiver une barricade est d'obtenir le symbole...



IGNORE LES MURS



- Pour un jeu plus rapide, déplace tes deux petits pions en même temps. Par exemple, si tu obtiens un 2 avec le dé BLEU, tu peux avancer CHAQUE petit pion de 2 cases lors du même tour.



LE JOUEUR QUI A LES PIONS VERTS OBTIENT UN 2 ET AVANCE UN PETIT PION DE 2 CASES.



TOUJOURS AU MÊME TOUR, IL AVANCE L'AUTRE PETIT PION VERT DE 2 CASES. PUISQUE DEUX PIONS NE PEUVENT SE RETROUVER SUR LA MÊME CASE, IL AVANCE À LA PROCHAINE CASE LIBRE.



LE TOUR DES VERTS EST TERMINÉ!

- Partie pour 2 joueurs experts: chaque joueur prend deux groupes de pions d'une couleur différente. Le jeu reste le même. La seule nouvelle règle est que tu ne peux jouer qu'avec une seule couleur par tour. Tu ne peux donc pas utiliser le nombre indiqué par le dé pour déplacer deux pions de couleur différente.

- Une fois la partie terminée, tu peux immédiatement recommencer une nouvelle partie. Le labyrinthe aura probablement été modifié et sera peut-être inéquitable, mais rien ne t'empêche d'essayer, car tu risques de t'amuser tout autant. Tu peux aussi créer ton propre labyrinthe!



© 2010 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All rights reserved. TM & © denote U.S. trademarks. HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Questions? 1-888-836-7025

25637
PN 70589200

hasbrogames.com

PARKER BROTHERS



2 à 4 joueurs
ÂGE 6+

SORRY!

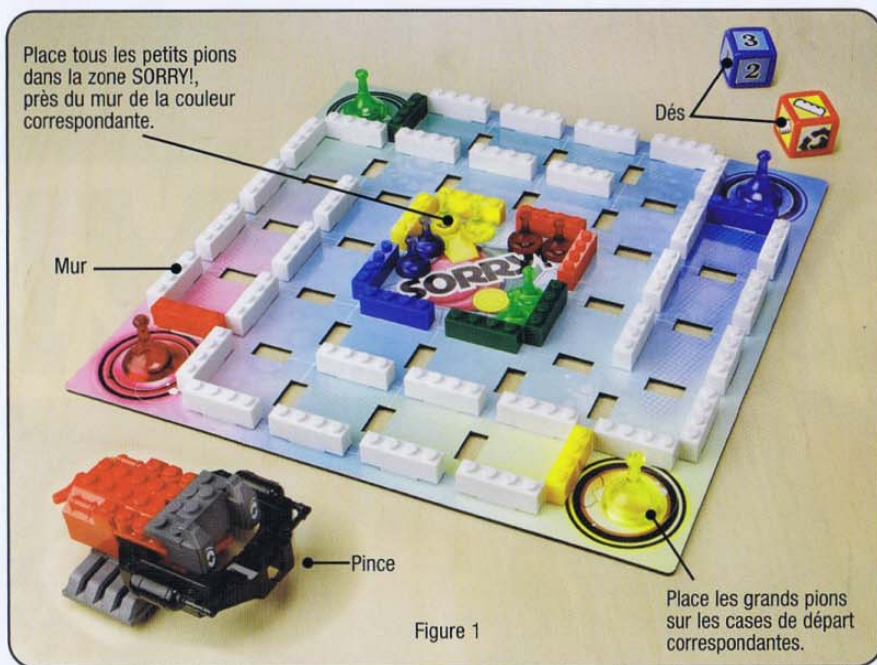


RÈGLES DU JEU

CONTENU

- 1 planchette de jeu de 25,4 cm x 25,4 cm • 98 blocs U-BUILD
- 4 grands pions SORRY! • 8 petits pions SORRY! • Guide d'assemblage
- 2 dés et une feuille d'autocollants

1 CONSTRUIS LE JEU



Dépose la planchette sur une table.
Réfère-toi au guide d'assemblage pour apposer les autocollants
sur les dés, pour assembler la planchette et la pince.

INSTALLATION:

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur (grand et petits). Remets les pions inutilisés dans la boîte.
2. Assois-toi le plus près possible de ta couleur sur la planchette.
3. Assemble la planchette comme illustré à la Figure 1.

2 COMMENT JOUER

BUT DU JEU:

Prépare-toi pour une course à relais à la façon SORRY! Avance ton grand pion sur le parcours jusqu'à la zone SORRY! Une fois rendu, passe le relais à tes petits pions pour leur permettre de sortir de la zone. Maintenant, essaie de ramener tous tes pions **RAPIDEMENT** et **AVANT LES AUTRES JOUEURS** à leur case de départ!

COMMENT GAGNER:

Le premier joueur qui réussit à ramener tous ses pions à la case de départ GAGNE!

À TON TOUR:

Le joueur le plus jeune commence. Lorsqu'il a terminé de jouer, le jeu se poursuit vers la gauche.

LANCE LES DEUX DÉs: Le dé **BLEU** t'aidera à déplacer tes pions. Le dé **ROUGE** te fera faire des actions (déplacer ou sauter un mur ou utiliser la pince). Joue les dés dans l'ordre que tu préfères.

QU'AS-TU OBTENU?

Le dé BLEU t'indique comment déplacer tes pions dans le labyrinthe.

- Au premier tour seulement, tu dois quitter la case de départ en sautant par-dessus le mur de ta couleur.
 - Déplace-toi jusqu'à la prochaine case libre en avançant, au plus, du nombre de cases indiqué par le dé.
 - Tu ne peux pas traverser les murs. Tu peux uniquement sauter par-dessus les murs de la même couleur que tes pions.
 - Tu peux toujours déplacer ton grand pion, sauf si des murs l'empêchent de passer.
- SI TU OBTIENS UN « 1 »
À TON PREMIER TOUR

CORRECT INCORRECT



Le dé ROUGE pourrait te permettre de déplacer un mur blanc, d'utiliser la pince ou d'ignorer les murs.



MUR

Déplace n'importe quel mur blanc vers n'importe quelle case libre de la planchette.



PINCE

Ramasse n'importe quel grand pion (sauf le tien) et ramène-le à sa case de départ ou dans la zone SORRY! Tu n'as qu'une seule chance de déplacer ce pion. Si tu n'arrives pas à l'agripper ou si tu l'échappes, remplace le grand pion où il était. Si tu réussis, le grand pion reste là où tu l'as placé.



IGNORE LES MURS

À ce tour, tu peux te déplacer en ignorant ou en sautant par-dessus n'importe quel mur!



LA ZONE SORRY!

- Pour entrer dans la zone SORRY! ou en sortir, tu dois sauter par-dessus le mur de la même couleur que tes pions, à moins que tu aies obtenu le symbole spécial IGNORE LES MURS .

- Ton grand pion doit entrer dans la zone SORRY! pour «donner le relais» à tes petits pions avant que ceux-ci puissent en sortir. (Tu n'as besoin de donner le relais qu'une seule fois par partie.)

- Après avoir donné le relais à tes petits pions, si tu n'as pas avancé du nombre total de cases indiqué par le dé, tu peux faire sortir tes pions (grand ou petits) un à la fois de la zone SORRY! Qu'attends-tu maintenant? Retourne vite à ta case de départ! Si tu as déjà avancé du nombre total de cases indiqué par le dé, tu dois attendre ton prochain tour pour retourner vers ta case de départ. DÉSOLÉ!

Une fois que tes petits pions ont atteint la case de départ, ils ne courent plus aucun risque. Rien ne peut leur arriver. Toutefois, tes petits pions **NE PEUVENT PAS** retourner à leur case de départ si ton grand pion s'y trouve déjà. Donc, si ton grand pion est renvoyé à sa case de départ avant que tes deux petits pions soient arrivés, ton ou tes petits pions sur le jeu sont automatiquement «gelés». La seule façon de les déplacer à nouveau est de faire ressortir ton grand pion de ta case de départ.

EST-CE QUE JE PEUX...?

TU PEUX:

- partager le compte du dé entre deux pions ou plus (mais tu ne peux bouger un pion qu'une seule fois par tour).
- sauter par-dessus n'importe quel mur de ta couleur.
- avancer d'un nombre de cases équivalent ou inférieur au nombre indiqué par le dé.
- passer par-dessus un autre pion pour te rendre à la prochaine case libre adjacente.

TU NE PEUX PAS:

- dans le premier cas, empiler un mur par-dessus un autre. D'autres façons de jouer sont décrites à la page suivante.
- utiliser la pince pour ramasser les petits pions (Ne t'attaque pas au plus petits que toi).
- déplacer n'importe quel mur de couleur.

ATTERRIR SUR UN AUTRE PION?



TU NE PEUX PAS ATTEIRIR SUR UN AUTRE PION,
MAIS LE PION VERT PEUT SE DÉPLACER SUR
N'IMPORTE QUELLE CASE LIBRE ADJACENTE!

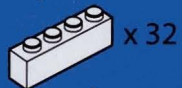


IL N'Y A AUCUNE CASE LIBRE ADJACENTE!
DÉSOLÉ! LE PION VERT NE PEUT PAS BOUGER!





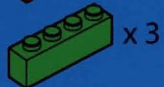
x 44



x 32



x 3



x 3



x 3



x 3



x 1



x 1



x 1



x 1



x 1



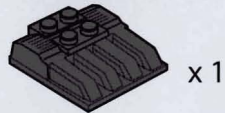
x 1



x 1



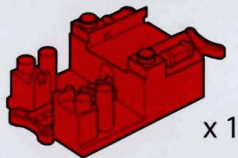
x 1



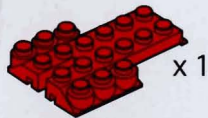
x 1



x 1



x 1



x 1



x 1



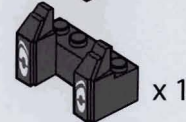
x 1



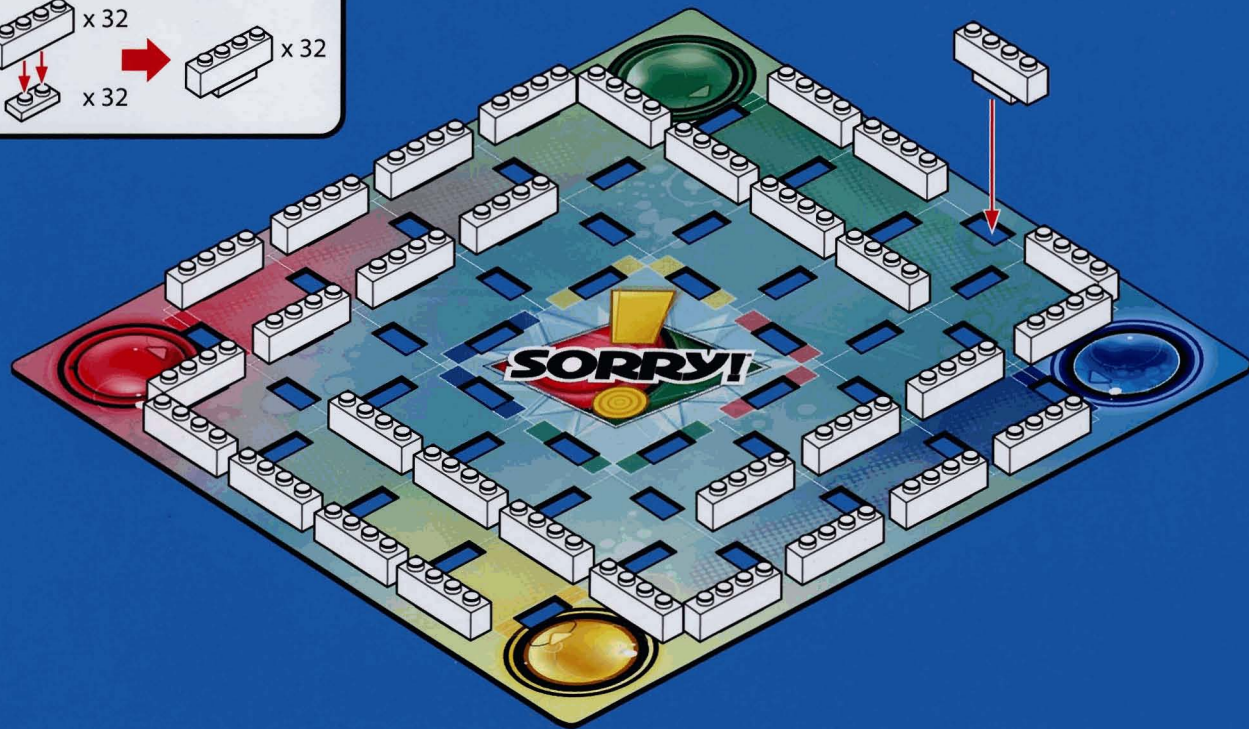
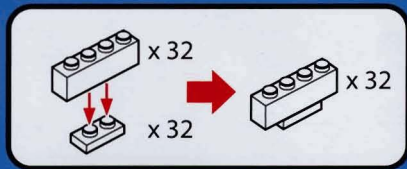
x 1



x 1



x 1



2

