

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





AGE  
**6+**

1-4  
JOUEURS

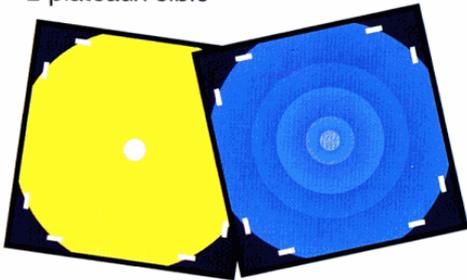
# SORRY! SHOOTER



## RÈGLES DU JEU

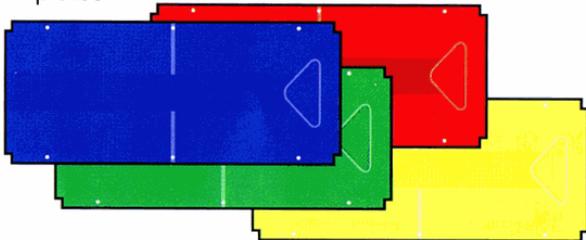
### CONTIENT :

2 plateaux cible

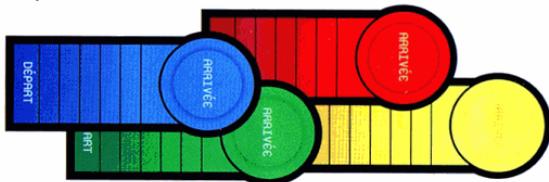


Vous avez le choix entre 4 modes de jeu grâce aux 2 plateaux recto-verso.

4 pistes



4 planches de score



8 rails de piste



3 rails bloc

16 gros pions à bille (4 par couleur), 16 petits pions marqueurs de score (4 par couleur)

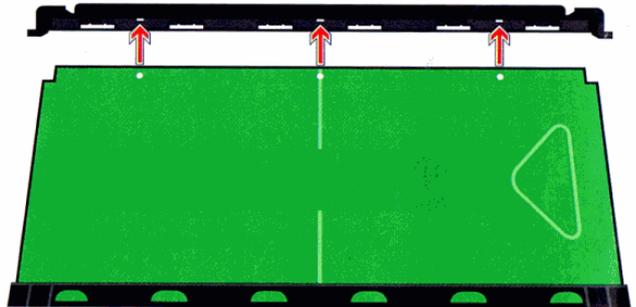


### COMMENT GAGNER ?

Le premier joueur à placer ses 4 pions marqueurs sur la case ARRIVÉE de sa planche de score remporte la partie !

### AVANT DE COMMENCER :

Clipsez 2 rails de piste sur les côtés de chaque piste utilisée, comme indiqué ci-dessous.



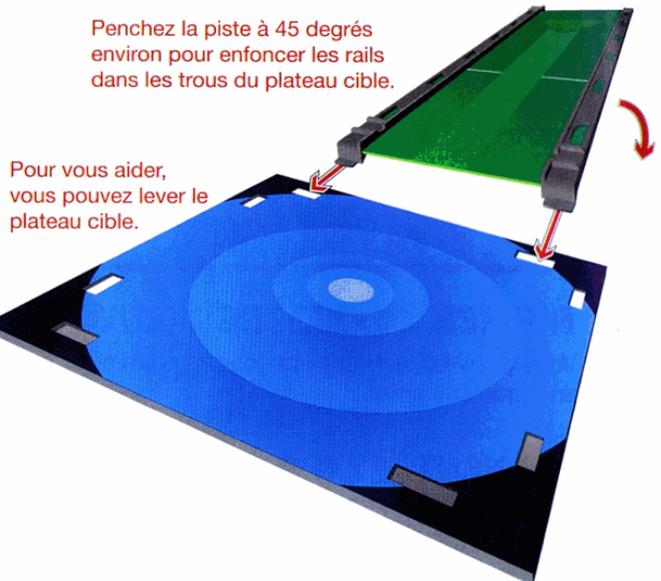
Fixez les rails de manière à voir la piste à travers les trous.

### MISE EN PLACE :

1. Clipsez une ou plusieurs pistes sur le plateau cible **bleu**.

Les plateaux cible sont recto-verso : vous avez donc le choix entre 4 modes de jeu.

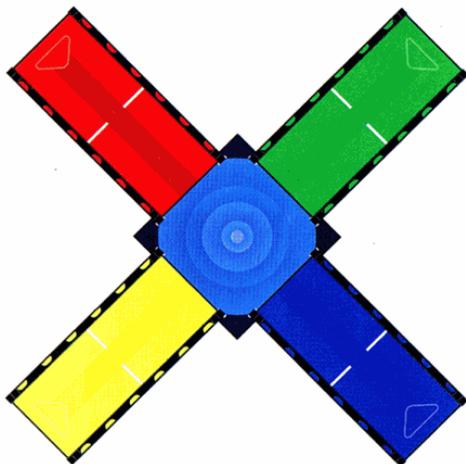
Penchez la piste à 45 degrés environ pour enfoncer les rails dans les trous du plateau cible.



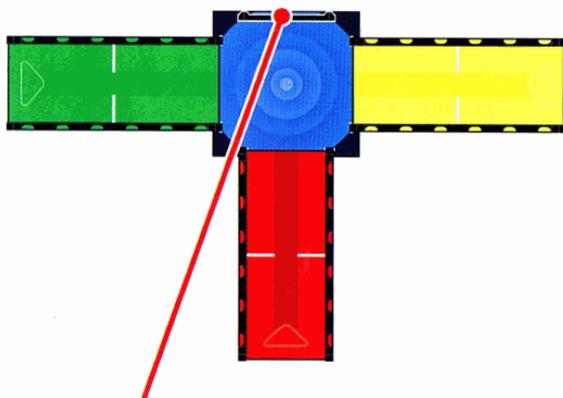
Pour vous aider, vous pouvez lever le plateau cible.

2. Construisez le plateau selon le nombre de joueurs :

## PARTIE À 4 JOUEURS :

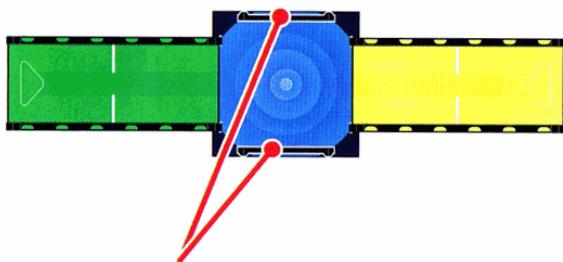


## PARTIE À 3 JOUEURS :



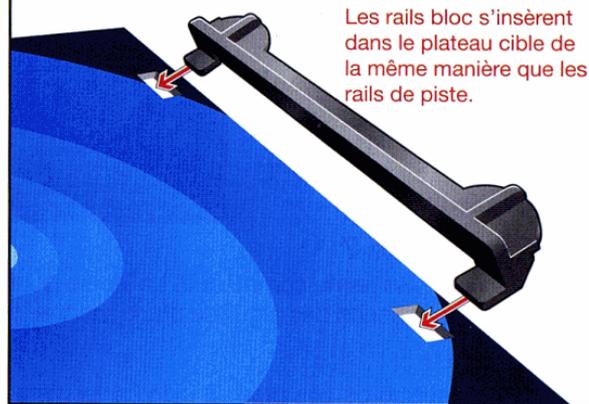
Placez un rail bloc ici. Voir plus loin le dessin  
« **Comment fixer un rail bloc** ».

## PARTIE À 2 JOUEURS :



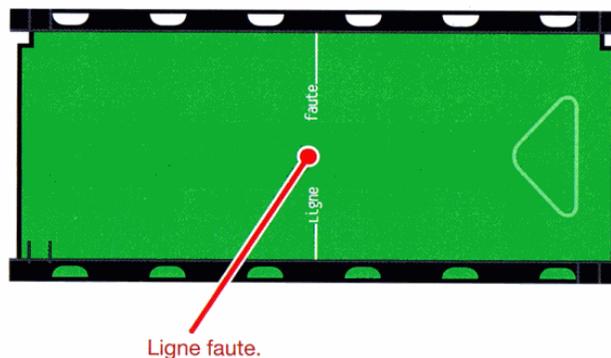
Placez 2 rails bloc. Voir plus loin le dessin  
« **Comment fixer un rail bloc** ».

## COMMENT FIXER UN RAIL BLOC



## RÈGLES DE LANCER :

Vous ne devez pas pousser votre pion plus loin que la ligne faute !



Si votre main dépasse cette ligne faute, ce pion est **éliminé** pour le reste du tour !

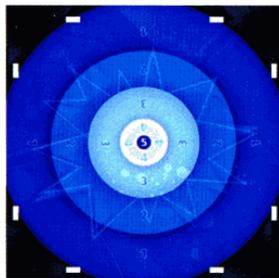
## PRÉPAREZ-VOUS :

1. Choisissez votre piste, et, prenez les 8 pions et la planche de score de la couleur correspondante.
2. Placez vos 4 gros pions à bille en face de vous.
3. Petit échauffement : vous avez le droit à quelques lancers d'entraînement avant de commencer.
4. Placez vos 4 petits pions marqueurs de score sur la case DÉPART de votre planche de score.
5. Si vous jouez pour la première fois, suivez les règles du Mode 1. Lorsque vous êtes prêt à passer à la vitesse supérieure : essayez les autres plateaux cible !

## MODE 1 BLEU : COURSE

### But du jeu :

Il faut être le premier joueur à placer ses 4 pions marqueurs de score sur la case ARRIVÉE de sa planche de score.



### Qui commence ?

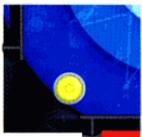
Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### À votre tour :

- Faites glisser un de vos pions à bille sur la piste en direction de la cible.
- Visez le plus près possible du centre pour obtenir plus de points (le centre vaut 5 points).
- Vous avez le droit de toucher les pions qui se trouvent sur votre route et vos pions pourraient d'ailleurs subir le même sort !

### Si votre pion :

- S'arrête sur votre piste ou à l'entrée de la cible, laissez-le là où il s'est arrêté. Vous aurez le droit de le pousser avec un autre de vos pions au tour suivant.
- Si votre pion s'arrête sur la piste d'un autre joueur ou qu'il se fait sortir du plateau, il est éliminé pour ce tour.
- Si votre pion s'arrête, se fait heurter ou se fait pousser sur un des 4 coins SORRY!, il est éliminé pour ce tour.



- Remplacez alors votre pion marqueur le plus avancé, sur la case DÉPART de votre planche de score.
- Les pions déjà arrivés sur la case ARRIVÉE ne sont pas concernés.

- Si tous vos pions marqueurs se situent sur la case DÉPART, vous échappez à la pénalité.

**Dès que les joueurs ont joué leurs 4 pions, le tour est terminé.**

**Chaque joueur calcule alors son score en fonction de la place de ses pions sur la cible (voir le chapitre « Calcul des scores »).**

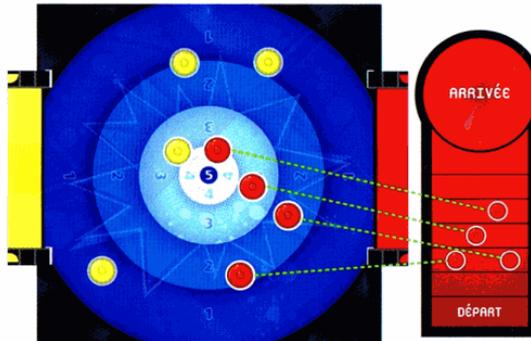
## CALCUL DES SCORES :

À la fin de chaque tour, les joueurs font progresser leurs pions marqueurs de score du nombre de points obtenus durant le tour :

- Déplacez un pion marqueur pour chaque pion à bille, du nombre de points que ce dernier a obtenu sur la cible.
- Votre pion marqueur ne peut arriver sur la case ARRIVÉE qu'avec le nombre exact de points.

- Un pion remporte le nombre de points indiqué dans la zone où il se trouve sur la cible. Si le pion est à cheval entre 2 zones, il remporte le nombre de points le plus élevé.
- Un pion qui se trouve ainsi à cheval entre votre piste et la cible remporte 1 point.

### Exemple de calcul de score



## TOUT LE MONDE A CALCULÉ SON SCORE ?

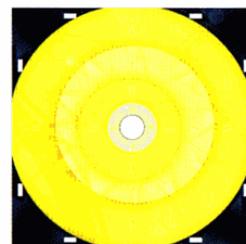
- Enlevez tous les pions de la piste et commencez le deuxième tour.
- Le joueur situé à gauche de celui qui a commencé le premier tour joue en premier pour le deuxième tour.

## LE GAGNANT :

Dès qu'un joueur a placé ses 4 pions marqueurs sur la case ARRIVÉE de sa planche de score, et ce **quelque soit** le tour, il remporte la partie !

## MODE 2 JAUNE : DANS LE MILLE

Les règles sont les mêmes que dans le Mode 1, sauf :



### Si votre pion :

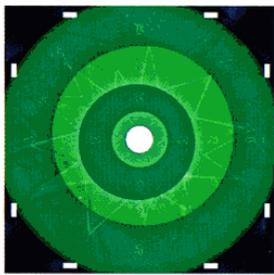
- Glisse ou est poussé dans le trou au centre de la cible :
  - Retirez ce pion de la cible. Il est éliminé pour ce tour.
  - Vous pouvez placer un de vos pions marqueurs directement sur la case ARRIVÉE.
- N'est pas complètement dans le trou au centre mais à cheval avec le plateau :
  - Ne le bougez pas.
  - S'il reste à cette place à la fin du tour, il remporte 4 points.

## MODE 3 VERT : SORRY!

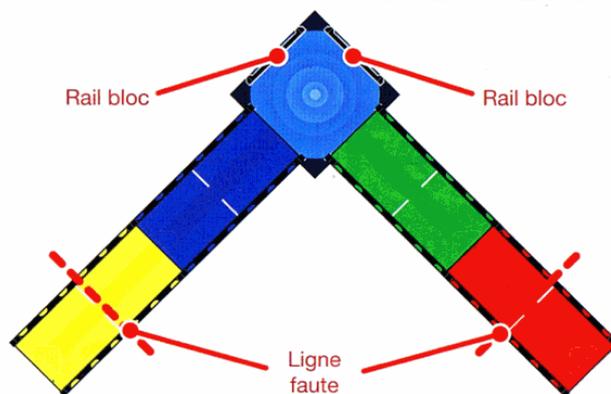
Les règles sont les mêmes que dans le Mode 1, sauf :

### Si votre pion :

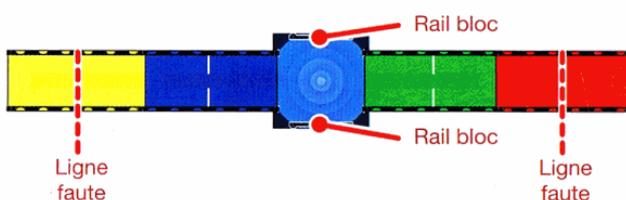
- ⚠ Glisse ou est poussé dans le trou au centre de la cible :
  - Retirez ce pion de la cible. Il ne sera plus utilisé pour ce tour.
  - Remplacez votre pion marqueur le plus élevé sur la case DÉPART.
  - Si tous vos pions sont encore sur la case DÉPART, vous échappez à la pénalité.
- ⚠ Touche le cercle des 4, 5, ou 6 points :
  - Déplacez votre pion marqueur le plus élevé sur la case 4, 5 ou 6.
- ⚠ N'est pas complètement dans le trou au centre mais à cheval avec le plateau :
  - Ne le bougez pas.
  - S'il est encore à cette place à la fin du tour, il remporte 4, 5 ou 6 points.



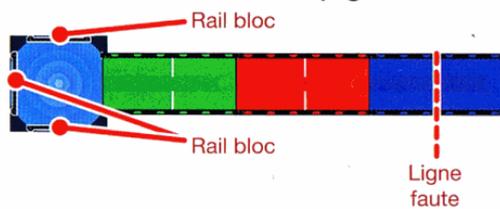
## MODE 1 CONTRE 1 - ATTENTION VIRAGE



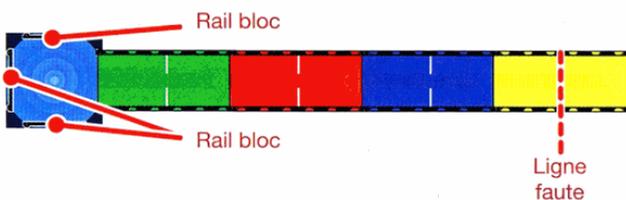
## MODE 1 CONTRE 1 - FACE À FACE



## MODE TRIPLE PISTE - 2 À 4 JOUEURS



## MODE QUADRUPLE PISTE - 2 À 4 JOUEURS



## MODE 4 ROUGE : DANGER

Les règles sont les mêmes que dans le Mode 1, sauf :

### Si votre pion :

S'arrête sur ou est poussé sur un point danger :



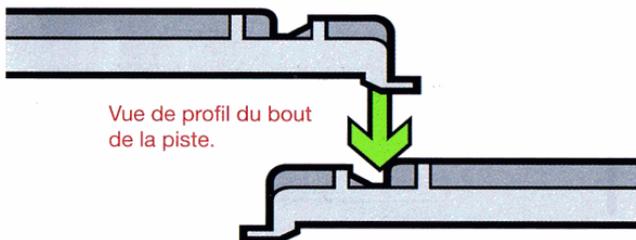
- Il est éliminé pour ce tour.
- Il ne remporte aucun point.



## AUTRES MODES DE JEU :

Vous pouvez jouer sur une longue piste avec la mise en place suivante :

## COMMENT FIXER LES PISTES ENTRE ELLES :



## JOUER EN SOLO

S'entraîner rend plus fort ! Vous pouvez construire la piste aussi longue que vous souhaitez pour vous entraîner à viser au plus juste. Combien de tours vous faudra-t-il pour placer vos 4 pions marqueurs sur la case ARRIVÉE ?

© 2010 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : 10 rue de Valence, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 03 87 82 76 20 - email: conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.fr](http://www.hasbro.fr)



051040615101