

SORRY!

'Sorry' ist ein spannendes Spiel mit vielen Hindernissen, bei dem Glück, Taktik und Ausdauer erforderlich sind, um Zug um Zug dem Sieg ein Stückchen näher zu rücken.

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Spielausstattung

1 Spielbrett, 1 Stapel Anweisungskarten,
16 Spielfiguren (jeweils 4 einer Farbe)

Spielidee und Spielziel

Bei 'Sorry' geht es darum, seine 4 Spielfiguren möglichst schnell vom Start ins Ziel zu bringen. Hierzu müssen Anweisungskarten gezogen werden, die genau vorschreiben, wie man seine Spielfiguren bewegen darf. Wer seine 4 Spielfiguren als erster ins Ziel gebracht hat, ist Sieger.

Spielablauf

Nachdem jeder Spieler eine Farbe gewählt hat, setzt jeder die 4 Spielfiguren seiner Farbe auf das jeweils gleichfarbige, runde Startfeld. Danach werden die Anweisungskarten gemischt und mit der Zahl- und Textseite nach unten auf eines der beiden Felder in der Mitte des Spielbretts



Parker... mehr als nur ein Spiel

General Mills, Inc., Deutsche Zweigniederlassung
Postfach 300140 - D 6054 Rodgau 3

gelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Wer eine 'Sorry'-Karte gezogen hat, darf beginnen. Falls kein Spieler eine 'Sorry'-Karte zieht, beginnt derjenige, der die höchste Zahl gezogen hat. Vorher werden jedoch die gezogenen Karten zurückgelegt und alle Karten erneut gemischt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler hebt die oberste Karte ab und legt sie mit der Zahl- und Textseite nach oben auf das 2. Feld in der Mitte des Spielbretts.

Die Anweisung der aufgedeckten Karte ist nun für das weitere Vorgehen entscheidend.

Erlaubt die Karte, die Spielfigur zu bewegen, bringt der Spieler seine erste Figur ins Spiel. Anderenfalls muß er aussetzen und das Spiel an seinen Nachbarn abgeben. Reihum hebt nun jeder Spieler eine Karte ab und befolgt genau deren Anweisung.

Spielregeln

1. Spielfiguren ins Spiel bringen:

Zieht ein Spieler eine '1', darf er eine Spielfigur, die noch auf dem Startfeld steht, auf das davorliegende Feld (das Ausgangsfeld) mit dem farbigen Kreis setzen, und sein Zug ist beendet. Zieht er eine '2', darf er genau so ziehen und zusätzlich noch eine zweite Karte abheben. Auch deren Anweisung muß dann sofort befolgt werden.

Statt der soeben ins Spiel gebrachten Figur kann man auch, falls man bereits andere Spielfiguren im Spiel hat, diese bewegen. Wichtig ist jedoch, daß das Ausgangsfeld (Feld vor dem Startfeld) niemals mit 2 Spielfiguren eines Spielers zur gleichen Zeit besetzt sein darf.

Erlaubt es die Anweisungskarte, die Spielfigur auf das Ausgangsfeld zu setzen und ist dieses bereits mit der Spielfigur eines anderen Spielers besetzt, muß der Gegenspieler seine Spielfigur zurücknehmen, auf sein Startfeld setzen und wieder neu beginnen. Die eigene Figur darf nun auf das Ausgangsfeld gesetzt werden.

2. Spielfiguren fortbewegen:

Spielfiguren werden in Pfeilrichtung bewegt. Die Anweisungskarte, die jeder Spieler abheben muß, bevor er ziehen darf, gibt an, was der Spieler zu tun hat. Gleichfarbige Spielfiguren dürfen nicht ein und dasselbe Feld besetzen. Tritt eine Situation ein, bei der es keine andere Möglichkeit gibt, darf gar nicht gezogen werden, und das Spiel wird vom Nachbarn fortgesetzt.

'Sorry' als Punktespiel

Die 3. Möglichkeit, 'Sorry' zu spielen, ist ein besonders beliebtes Erwachsenen- und Klubspiel. Bei dieser Variante wird der Sieger anhand des Punktestandes ermittelt.

Die Regeln bleiben bis auf wenige Ausnahmen bestehen:

Jeder Spieler setzt drei seiner Figuren auf das Startfeld. Die 4. Figur wird sofort auf das Ausgangsfeld gesetzt. Die Anweisungskarten werden gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt 5 Karten, die er in die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden wieder auf eines der beiden Kartentfelder in der Mitte des Spielbretts gelegt.

2. Es wird in Pfeilrichtung gespielt. Der erste Spieler nimmt eine seiner Karten, legt sie aufgedeckt ab und führt den entsprechenden Spielzug aus. Nun nimmt er sich eine neue Karte aus dem uneinsehbaren Restkarten-Stapel. Der nächste Spieler tut dasselbe. Das Spiel muß weitergegeben werden, wenn ein Spieler keine Karte auf der Hand hat, die es ihm erlaubt, einen Zug auszuführen. Vorher muß er jedoch eine Karte ablegen und sich dafür eine neue ziehen. Jeder Spieler muß stets 5 Karten in der Hand halten. Ist der Restkarten-Stapel aufgebraucht, werden die mittlerweile abgelegten Karten gemischt und dürfen anschließend wieder gezogen werden.

Wer seine 4 Spielfiguren als erster im Ziel hat, beendet das Spiel und ist Sieger.

3. Punktwertung

1. Jeder Spieler erhält für jede ins Ziel gebrachte Spielfigur 5 Punkte.
2. Der Sieger erhält außerdem . . .
 - . . . 5 Punkte für jede Spielfigur eines Mitspielers, die das Ziel nicht erreicht hat,
 - . . . 25 Punkte für den Fall, daß kein anderer Spieler mehr als zwei Figuren ins Ziel gebracht hat,
 - . . . 50 Punkte für den Fall, daß kein anderer Spieler mehr als eine Figur ins Ziel gebracht hat und
 - . . . 100 Punkte für den Fall, daß keine Spielfigur eines anderen Spielers ihr Zielfeld erreicht hat.

Art.Nr.: 601 1013

6. *Sicherheitszone:*

Man darf mit seinen Spielfiguren nur die eigene Sicherheitszone betreten; und nur beim Vorwärtssetzen.

7. *Spielfigur ins Ziel bringen:*

Man darf seine Spielfigur nur dann ins Ziel bringen, wenn man genau die hierfür erforderliche Zahl gezogen hat. Spielfiguren, die das Ziel erreicht haben, bleiben dort bis zum Spielende stehen.

8. *Spielende:*

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler alle seine Spielfiguren ins Ziel gebracht hat. Er ist der Sieger.

'Sorry' als Mannschaftsspiel

Eine interessante Variante für alle, die gerne als Team den Sieg erringen wollen. Folgendes muß beachtet werden:

1. Alle Regeln bleiben bestehen. ROT/GELB und GRÜN/BLAU bilden jeweils ein Team.
2. Jeder Spieler darf nicht nur seine eigenen sondern auch die Spielfiguren seines Partners bewegen. Läßt die Spielsituation weder ein Bewegen der eigenen noch der Spielfiguren des Partners zu, muß das Spiel an den Nachbarn weitergegeben werden.
3. Die 'Sorry'-Anweisung muß auch bei dieser Spielvariante ausgeführt werden, selbst wenn dadurch – falls kein Gegner ein Feld besetzt hat – der eigene Partner geschädigt wird, also seine Spielfigur zurücknehmen muß.
4. Die Aufteilungsmöglichkeit eines Zuges (7-er-Karte) gilt beim Mannschaftsspiel für beide Partner, d.h. man kann den Zug nicht nur auf seine eigenen Spielfiguren sondern auch auf die des Partners aufteilen. Das gleiche gilt für die 2-er-Karte. Auch hier darf die 2. Karte dazu benutzt werden, neben der eigenen Spielfigur auch die des Partners zu bewegen.
5. Hat ein Spieler alle seine Spielfiguren ins Ziel gebracht, darf er weiterhin mitspielen, Karten ziehen und die Spielfiguren seines Partners bewegen. Sieger ist das Team, das zuerst alle 8 Spielfiguren ins Ziel gebracht hat.

Generell gilt: jede Anweisung muß ausgeführt werden, selbst dann, wenn ein Zug für den Spieler selbst von Nachteil ist. Zieht man eine '7', kann der Zug entweder mit einer Spielfigur ausgeführt oder auf zwei im Spiel befindliche Spielfiguren aufgeteilt werden.

Zum Beispiel: man kann eine Spielfigur 7 Felder vorwärtsbewegen oder eine 5 und eine andere 2 Felder. In diesem Beispiel hätte das den Vorteil, daß man eine weitere Spielfigur ins Spiel bringen und die Möglichkeiten, die die 2-er-Karte bietet, nutzen kann. Denn beim Aufteilen einer '7' gelten automatisch die Anweisungen, die auch auf den entsprechenden Zahlenkarten stehen. Immer wenn man mit seiner Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld gelangt, muß derjenige, dessen Spielfigur dort steht, diese zurücknehmen, auf sein Startfeld setzen und neu beginnen.

3. *Zurück zum Startfeld:*

Muß eine Spielfigur auf das Startfeld zurück, kann sie, vorausgesetzt, die Anweisungskarte erlaubt es, in der nächsten Spielrunde wieder ins Spiel gebracht werden. 3 Möglichkeiten, eine gegnerische Spielfigur zum Startfeld zurückzuschicken:

- a) wenn man mit der eigenen Spielfigur auf ein bereits besetztes Feld gelangt,
- b) wenn man eine 'Sorry'-Karte zieht (siehe Anweisungstext) und
- c) wenn man durch kluges Ziehen auf dem Dreieckfeld der Rutschbahn eines gegnerischen Spielers landet.

4. *Rutschbahn*

Landet eine Spielfigur auf dem Dreieck einer gegnerischen Rutschbahn, so darf die Figur sofort auf das Ausgangsfeld dieser Rutschbahn (Feld mit Kreis) weiterbewegt werden. In diesem Fall müssen alle anderen Figuren – auch die eigenen – die eventuell auf der Rutschbahn sitzen, zurück auf ihr Startfeld. Auf der eigenen Rutschbahn darf eine Spielfigur nicht auf das Ausgangsfeld vorrücken.

5. *Karo-Felder:*

Eine Figur kann nicht über das Karo-Feld ihrer eigenen Farbe hinaus vorrücken, wohl aber zurückgesetzt werden (wie bei den 4-er und 10-er-Karten). Ausnahme: das Karo kann übersprungen werden, wenn dadurch eine gegnerische Spielfigur hinausgeworfen werden kann, also zum Startfeld zurück muß (wie auf den 'Sorry'- und 11-er-Karten gefordert).