



AGES 6+ | 15 | 2-4 PLAYERS



### Contents

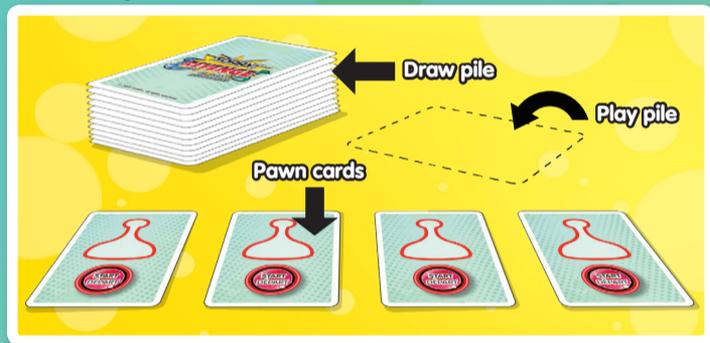
16 pawn cards, 59 number cards, 26 action cards, 8 SORRY! cards, and one reminder card.

### How to Win

Be the first player to flip all your pawn cards to HOME.

### HOW TO PLAY

#### Get Ready



- Each take all 4 pawn cards of one colour. Lay them out in front of you with the START side showing. Put any spare pawn cards to one side.
- Shuffle the rest of the cards. Give each player 5 cards, facedown. You can look at your own cards, but keep them secret.
- Put the rest of the cards facedown in a pile in the middle. This is the draw pile. Once you're playing, start a faceup play pile next to it.

### Play

- Decide who's going first. Starting player, on your turn, play a card from your hand faceup onto the play pile and call out what it is. You must play a card on your turn.
- Take cards from the draw pile to bring your hand back up to 5.  
**Important:** You must NEVER have more than 7 cards at the end of your turn.
- Take turns to play a card. See next to learn what all the action cards do. When you play a number or slide card that makes the play pile add up to:
  - Exactly 21:** You win the round! Flip one of your pawn cards over so the HOME side is faceup (unless someone plays a SORRY! card on you to steal your win).
  - Over 21:** You're bust! This round is over. Everyone except you flips one of their pawn cards to HOME.
- Move the play pile out of the way, but keep your hand! The next player starts the next round.
- If the draw pile runs out, shuffle the discarded play piles together to make a new draw pile.

### Win

Keep playing until someone flips their fourth pawn card to HOME. That player wins!

### Tiebreaker

If more than one player flips their fourth pawn card to HOME at the same time, tied players play a tiebreaker.

In a pile in front of you, play any number of cards from your hand to get as close as you can to 21 without going bust. The closest player wins.

### Which card did you play?

Here's what to do.

- The first number card on the play pile. Call out the number.
- Another number card. Call out the play pile's total.
- An action card. Call out what it does, then do it.
- A number card on top of an action card. Call out the play pile's total.
- If you're not sure what it is, look back through the pile to add it up.
- A Slide card. Call out what number the play pile slides to.
- A SORRY! card. Say what the card does and do it.
- A Don't Be SORRY! card. Laugh at your opponent. Say what the card does and do it.



### Know Your Cards

If it's your first game, take a moment to find out what each of the cards does.



#### Pawn Cards

These cards are your pawns. Start the game with the START side showing. When you get the play pile to 21, flip a pawn card to HOME.



#### Number Cards

Play a number card to add to the total of the play pile. Always call out the play pile's total as you play your card.

#### Action Cards

Yellow action cards help you on your turn!

#### Slide

Slide the play pile's total up or down to the number on the card.



#### Switch

Switch the order of play.



#### Take 2

Take 2 cards from the draw pile to add to your hand, (but not if you'd have more than 7).



#### Play 2

Play this card, then play another 2 number cards from your hand onto the play pile.



### SORRY! cards

SORRY! cards are action cards that you play against other players. There are two types:



Play this on your turn. Pick another player and flip one of their pawn cards back to start, unless they can play a Don't Be SORRY! card.

Play this when another player plays the card that takes the total to 21. No need to wait for your turn. Say 'SORRY!' and flip one of your pawn cards to HOME instead of them, unless they can play a Don't be SORRY! card...



### Don't Be SORRY! cards



Play these to block SORRY! cards played on you. You're saved! Nobody can play a SORRY! or Don't be SORRY! card onto your Don't be SORRY! card.

**Important:** Draw a new card after you play a SORRY! or Don't Be SORRY! card, to top your hand up to 5. Discard the play pile and start a new one.

### For a Longer Game

Once you have all 4 pawn cards flipped to HOME, simply flip one back to START every time you win another round. Get all 4 pawn cards flipped back to START and you win.

© 2009 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks. HASBRO CANADA, 2350 DE LA PROVINCE, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Questions? 1-888-836-7025. Manufacturer's representative in the United Kingdom is Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport NP19 4YH. Tel: 00800 22427276. Distributed in Australia by Hasbro Australia Limited, 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel: 1300 138 697. Distributed in New Zealand by Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. Tel: 0508 828 200.

hasbrogames.com  
\* C19514 11/09  
\* 101C1951400





ÂGE 6+ | 15 | 2-4 JOUEURS



### Contenu

16 cartes Pion, 59 cartes Nombre, 26 cartes Action, 8 cartes Sorry! et une carte Résumé des règles.

### But du jeu

Être le premier joueur à retourner toutes ses cartes Pion du côté ARRIVÉE.

### COMMENT JOUER

#### Préparation



1. Chaque joueur prend les 4 cartes Pion d'une même couleur et les place devant lui, du côté DÉPART. Mettez les cartes Pion restantes de côté.
2. Brassez le reste des cartes. Donnez 5 cartes à chaque joueur, face cachée. Vous pouvez regarder vos cartes, mais faites-le discrètement, sans les montrer.
3. Placez le reste des cartes, face dessous, au milieu pour former la pile de pige. Lorsque vous commencez à jouer, créez une pile de jeu à côté.

#### Jouer

1. Choisissez quel joueur commence la partie. Ce joueur, à son tour, joue une carte qu'il a en main, la place face dessus sur la pile de jeu et annonce la carte dont il s'agit. Chaque joueur est tenu de jouer une carte lors de son tour.
2. Après avoir joué, pigez des cartes dans la pile de pige, de façon à en avoir 5 en main.  
**Important:** Vous ne devez JAMAIS avoir plus de 7 cartes à la fin de votre tour.
3. Jouez une carte à tour de rôle. Référez-vous aux explications ci-après pour connaître les caractéristiques de chaque carte Action. Lorsque vous jouez une carte Nombre ou une carte Glissade et que la somme totale de la pile de jeu s'élève alors à:
  - 21 exactement: Vous gagnez cette ronde! Retournez une de vos cartes Pion du côté ARRIVÉE (à moins qu'un adversaire ne joue une carte SORRY! pour vous voler la victoire).
  - plus de 21: Vous êtes cuit! La ronde est terminée. Tous les joueurs, sauf vous, retournent une carte Pion du côté ARRIVÉE.
4. Mettez cette pile de jeu de côté, mais conservez les cartes que vous avez en main! Le prochain joueur entame la ronde suivante.
5. Lorsque la pile de pige est épuisée, brassez les cartes des piles de jeu mises de côté pour former une nouvelle pile de pige.

#### Pour gagner

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur retourne sa quatrième carte Pion du côté ARRIVÉE. Ce joueur remporte la partie!

#### Bris d'égalité

Si deux joueurs ou plus retournent leur quatrième carte Pion du côté ARRIVÉE au même moment, ils doivent briser l'égalité.

Dans une pile devant vous, jouez n'importe quelle carte que vous avez en main de façon à vous approcher le plus possible de 21, sans dépasser ce nombre. Le joueur qui s'en approche le plus gagne la partie.

### Quelle carte avez-vous jouée?

Voici ce qu'il faut faire.

- La première carte Nombre dans la pile de jeu. Annoncez le nombre.
- Une autre carte Nombre. Annoncez la somme totale de la pile de jeu.
- Une carte Action. Annoncez ce qu'elle fait, puis faites-le.
- Une carte Nombre par-dessus une carte Action. Annoncez la somme totale de la pile de jeu. Si vous n'êtes pas certain du compte, regardez les cartes précédentes pour faire la somme.
- Une carte Glissade. Annoncez jusqu'à quel nombre glisse la pile de pige.
- Une carte Sorry!. Lisez les consignes à voix haute, puis suivez-les.
- Une carte Sorry! Pas vraiment... C'est le moment de vous moquer de votre adversaire. Lisez les directives à voix haute, puis suivez-les.



### Maîtriser les cartes

Si vous jouez pour la première fois, prenez le temps de saisir les caractéristiques de chaque carte.



#### Cartes Pion

Ces cartes sont vos pions. Lorsque vous commencez la partie, ces cartes doivent être tournées du côté DÉPART. Lorsque que vous élevez la somme totale de la pile de jeu à 21, retournez une carte Pion du côté ARRIVÉE.



#### Cartes Nombre

Jouez une carte Nombre pour élever le total de la pile de jeu. N'oubliez pas mentionner la somme totale de la pile de jeu lorsque vous placez une carte.

#### Cartes Action

C'est votre tour? Les cartes Action jaunes sont là pour vous aider.

#### Glissade

Faites glisser le total de la pile de jeu jusqu'au nombre indiqué sur la carte, que ce soit vers le haut ou vers le bas.



#### Changement de direction

Inversez l'ordre de jeu.



#### Pigez-en 2

Pigez 2 cartes dans la pile de pige pour les ajouter à votre main (sauf si ça vous en fait plus de 7).



#### Jouez-en 2

Jouez cette carte, puis jouez 2 cartes Nombre que vous avez en main sur la pile de jeu.



### Cartes SORRY!

Les cartes SORRY! sont des cartes Action que vous pouvez utiliser contre vos adversaires. Il y en a deux sortes:



Jouez cette carte lors de votre tour. Choisissez un adversaire et retournez une de ses cartes Pion du côté Départ, à moins qu'il puisse jouer une carte SORRY! Pas vraiment...

Jouez celle-ci lorsqu'un adversaire joue une carte qui porte le compte à 21. Pas besoin d'attendre que ce soit votre tour. Dites «SORRY!» et retournez une de vos cartes Pion du côté ARRIVÉE à la place de votre adversaire, à moins qu'il puisse jouer une carte SORRY! Pas vraiment...



### Cartes SORRY! Pas vraiment...



Jouez cette carte pour bloquer les cartes SORRY! utilisées contre vous. Vous êtes sauvé! Aucun adversaire ne peut jouer de carte SORRY! ou SORRY! Pas vraiment... sur votre carte SORRY! Pas vraiment...

**Important:** Pigez une nouvelle carte après avoir joué une carte SORRY! ou SORRY! Pas vraiment..., de façon à avoir 5 cartes en main. Mettez la pile de jeu de côté et créez-en une nouvelle.

### Pour une partie plus longue

Lorsque vous avez retourné les 4 cartes Pion du côté ARRIVÉE, remettez-en une du côté DÉPART chaque fois que vous gagnez une ronde. Remettez les 4 cartes Pion du côté DÉPART et remportez la partie.

