

For 2 to 4 players

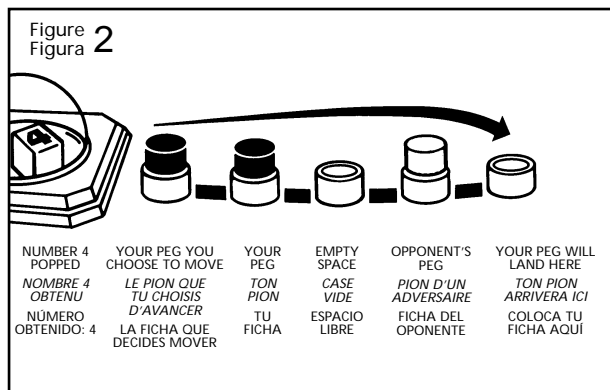
AGE: 5 +

De 2 à 4 joueurs

ÂGE: 5 +

De 2 a 4 jugadores

EDAD: 5 +



### OBJECT OF THE GAME

Be the first player to move all four of your coloured pegs around the gameboard and into your FINISH line. During the game, try to send your opponents' pegs back to HOME.

### CONTENTS

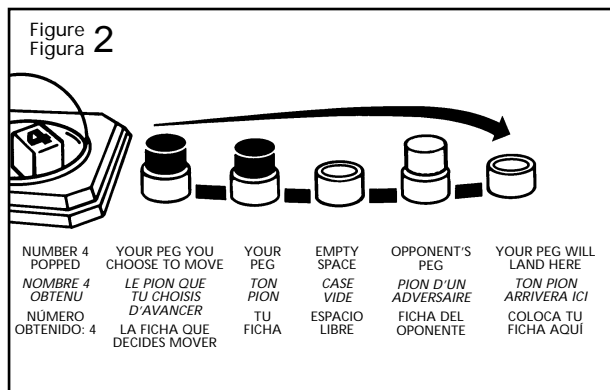
1 plastic game unit with POP-O-MATIC die roller, gameboard, 16 plastic playing pegs, 4 rubber gameboard feet. Colours and parts may vary.

### ASSEMBLY

1. Turn the plastic game unit upside-down. Turn the gameboard over so it is facedown and fit it over the game unit.
2. Insert the 4 rubber feet into the 4 holes on the back of the gameboard as shown in Figure 1. Now turn the assembled gameboard unit back over and you're ready to play!

### GAME SETUP

1. Each player selects 4 pegs of one colour and places them in the matching colour HOME. If only two people are playing, each can play with two sets of pegs if desired.
2. **Who Starts the Game:** Each player rolls the die by pressing the POP-O-MATIC once, then letting go. The player who pops the highest number goes first. Play then continues to the left of the starting player.



### BUT DU JEU

Sois le premier joueur à déplacer les 4 pions de ta couleur autour de la planchette et à leur faire traverser ta ligne d'ARRIVÉE. Pendant le jeu, essaie de renvoyer les pions de tes adversaires à leurs CASES MAISONS respectives.

### CONTENU DU JEU

Un jeu en plastique avec un agitateur de dé POP-O-MATIC, planchette de jeu, 16 pions et 4 pieds en caoutchouc. Les couleurs et les pièces peuvent varier.

### ASSEMBLAGE

1. Tourne le module de jeu en plastique à l'envers. Tourne la planchette à l'envers et dépose-la, face imprimée contre l'arrière du module.
2. Insère les 4 pieds en caoutchouc dans les 4 trous à l'endos de la planchette de jeu, comme illustré à la figure 1. Maintenant, tourne la planchette de jeu à l'endroit et te voilà prêt à jouer!

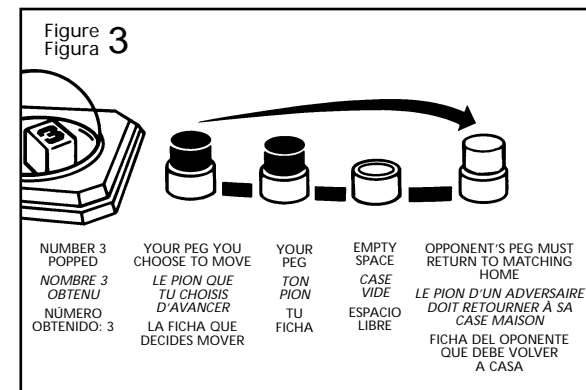
### PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit quatre pions de la même couleur et les place sur les CASES MAISONS de la couleur correspondante. S'il y a seulement deux joueurs, chacun peut, s'il le désire, jouer avec deux séries de pions.
2. **Qui joue le premier:** Chaque joueur agite le dé en pressant une fois sur le dessus du POP-O-MATIC, puis en le relâchant. Le joueur qui obtient le plus haut chiffre joue le premier. Le jeu se poursuit vers la gauche.

**! WARNING:**  
CHOKING HAZARD-Small parts.  
Not for children under 3 years.

**! MISE EN GARDE:**  
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Petites  
pièces. Déconseillé aux enfants de  
moins de 3 ans.

**! CUIDADO:**  
PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas  
pequeñas. No es para niños  
menores de 3 años.



### OBJETIVO DEL JUEGO

Intenta ser el primer jugador en mover tus 4 fichas alrededor del tablero y alinearlas en la LLEGADA. Durante el juego trata de enviar las fichas de tus oponentes de vuelta a CASA.

### CONTENIDO

Una base de juego de plástico con burbuja agita-dado POP-O-MATIC, un tablero, 16 fichas de plástico y 4 tacos de goma para el tablero. El color y las piezas pueden variar.

### ARMADO

1. Voltea la base de juego de plástico boca abajo. Haz lo mismo con el tablero y ajústalo sobre la base de juego.
2. Inserta los 4 tacos de goma en los 4 orificios de la parte trasera del tablero tal como se indica en la Figura 1. Ahora, voltea nuevamente el tablero y estás listo para comenzar a jugar.

### DISPOSICIÓN DEL JUEGO

1. Cada jugador escoge 4 fichas de un mismo color y las coloca en los espacios CASA del color correspondiente. Si juegan solo dos personas, cada quien puede jugar con dos juegos de fichas si lo desea.
2. **Quién comienza el juego:** Cada jugador presiona y suelta la burbuja POP-O-MATIC una vez, para lanzar el dado. El que obtenga el número más alto comienza. La ronda sigue hacia la izquierda del jugador inicial.

## HOW TO PLAY

A turn consists of one pop and a move (if possible). Important: If a number 6 is popped, the player gets an additional pop and move.

1. On your first turn, you must pop a number 6 to move one of your pegs out of HOME and into START on the playing track. You pop only once. If you do not pop a 6 on your first turn you cannot move any of your pegs and must wait until your next turn to try again.
2. Once you pop a 6, move one of your pegs into START. Pop again (remember, you have a free turn for popping a 6) and move the peg in START on the playing track the number of spaces shown on the die.
3. Always move your pegs clockwise around the playing track. Count each space whether it is empty or full. (See Figure 2.)
4. Pop and move all of your pegs as above. When you pop a 6, you can either move a new peg out to START, or move a peg already in the playing track. Then pop again. If you pop any other number, move one of your pegs already in the playing track.
5. If your peg lands on a space that already has an opponent's peg in it, the opponent's peg returns to its HOME and must start all over again. (See Figure 3.) Your peg now occupies that space.
6. If another player's peg is in your START space when you roll a 6 and want to move a peg out of HOME, that player's peg is sent back to HOME and you move your peg into START. If your own peg is in your START space when you pop a 6, you cannot bring a new peg out. You must use the 6 to move a peg already in the playing track. You cannot land on your own pegs.
7. **The Finish Line:** When a peg has moved once around the gameboard, it enters its matching colour FINISH line. A peg can not go around the gameboard more than once. A peg can only enter FINISH if the exact number required to get into one of the FINISH spaces is popped. Pegs in FINISH are safe from other players' pegs because no player can move into another player's FINISH line. Pegs can move within a FINISH area only in the direction of the arrows and by exact count of the die.

## BE A WINNER!

The first player to move all 4 pegs of his/her colour once around the gameboard and into FINISH is the winner. The game continues to see who comes in second or third.



## JOUER LE JEU

Un tour consiste à agiter le dé et à avancer un pion (si c'est possible). Important : Si un joueur obtient un 6, il a droit à un tour supplémentaire.

1. Lors de ton premier tour, tu dois obtenir le chiffre 6 pour sortir un de tes pions de ta CASE MAISON et le placer sur la case DÉPART. Tu agites le dé une fois. Si tu n'obtiens pas 6 à ton premier tour, tu ne peux avancer aucun pion et tu dois attendre ton prochain tour avant d'essayer à nouveau.
2. Dès que tu obtiens un 6, place un de tes pions sur la case DÉPART. Agite de nouveau le dé (souviens-toi, un 6 te donne droit à un tour supplémentaire) et déplace ton pion à partir de la case DÉPART sur la planchette de jeu, du nombre de cases indiqué par le dé.
3. Avance toujours tes pions dans le sens horaire sur la planchette de jeu. Compte chaque case, qu'elle soit libre ou occupée par un pion. (Voir la figure 2.)
4. Agite le dé et déplace tes pions comme indiqué ci-dessus. Quand tu obtiens un 6 tu peux, soit placer un nouveau pion sur ta case DÉPART, ou avancer un pion déjà en place sur la planchette de jeu. Agite le dé de nouveau. Si tu obtiens un chiffre autre que 6, avance un de tes pions déjà sur le parcours.
5. Si ton pion arrive sur une case déjà occupée par le pion d'un adversaire, celui de l'adversaire doit retourner à sa CASE MAISON et recommencer. (Voir la figure 3.) Ton pion occupe alors cette case.
6. Si le pion d'un autre joueur se trouve dans ta case DÉPART lorsque tu obtiens un 6 et que tu veux sortir un pion de ta CASE MAISON, ce joueur doit retourner son pion à sa CASE MAISON et tu places alors ton pion sur ta case DÉPART. Si tu as déjà un pion sur ta case DÉPART lorsque tu obtiens un 6, tu ne peux sortir un nouveau pion. Tu dois utiliser le 6 pour avancer un de tes pions déjà sur le parcours. Tu ne peux pas occuper une case déjà occupée par un de tes pions.

7. **La ligne d'arrivée.** Lorsqu'un pion a parcouru une fois le tour de la planchette, il traverse la ligne d'ARRIVÉE de la couleur correspondante. Un pion ne peut faire plus d'une fois le tour de la planchette. Un pion peut traverser la ligne d'ARRIVÉE seulement s'il obtient le nombre exact requis pour occuper une des cases d'ARRIVÉE. Les pions sur les cases d'ARRIVÉE sont à l'abri des pions adverses car aucun joueur ne peut pénétrer dans les cases d'ARRIVÉE d'un autre joueur. Les pions ne peuvent être déplacés, dans la zone d'ARRIVÉE, que dans le sens des flèches et par un compte exact du dé.

## SOIS LE GAGNANT!

Le premier joueur à avancer les 4 pions de sa couleur dans les cases d'ARRIVÉE, après leur avoir fait faire un tour de la planchette, est le gagnant! Le jeu se poursuit pour déterminer qui est le deuxième et le troisième.

## CÓMO JUGAR

Un turno consiste en presionar la burbuja una vez y mover una ficha (si es posible). Importante: Si sale el número 6, el jugador tiene derecho a volver a lanzar el dado y mover una ficha.

1. Durante tu primer turno debes obtener el número 6 para poder sacar una de tus fichas de CASA y ubicarla en la posición de PARTIDA en el tablero. Presiona la burbuja solo una vez. Si no sacas un 6 en tu primer turno, no podrás mover tus fichas y deberás esperar tu próximo turno para intentarlo de nuevo.
2. Una vez que obtengas el 6, mueve una de tus fichas a la posición de PARTIDA. Lanza el dado de nuevo (recuerda que tienes un turno extra por haber sacado un 6) y mueve la ficha que está en la posición de PARTIDA la cantidad de espacios que indica el dado.
3. Siempre mueve tus fichas hacia la derecha por el tablero y cuenta cada espacio libre u ocupado. (Ver Figura 2.)
4. Lanza el dado y mueve tus fichas tal como se indica arriba. Cuando obtengas un 6, puedes sacar una nueva ficha hasta la posición de PARTIDA o mover alguna de tus fichas que ya están en juego. Luego, vuelve a lanzar el dado. Si sacas cualquier otro número, mueve una de las fichas que tengas en juego sobre el tablero.
5. Si tu ficha cae sobre un espacio ocupado por la ficha de un oponente, éste debe regresar su ficha a CASA y comenzar su recorrido nuevamente. (Ver Figura 2.) Tu ficha ocupa ese espacio ahora.
6. Si la ficha de un oponente se encuentra en tu línea de PARTIDA cuando obtienes un 6, y deseas sacar una de tus fichas de tu CASA, la ficha de ese jugador debe regresar a su CASA correspondiente y tú ubicas tu ficha en la posición de PARTIDA. Si ya tienes una de tus fichas en la posición de PARTIDA cuando obtienes un 6, no podrás sacar ninguna otra ficha de CASA. Debes recurrir al 6 para mover alguna de tus fichas en juego sobre el tablero. No puedes ocupar un espacio ya ocupado por una de tus propias fichas.

7. **La línea de llegada.** Cuando una de tus fichas ha dado una vuelta completa por el tablero, llega a la línea de LLEGADA del mismo color. Una ficha no puede dar más de una vuelta por el tablero y solo puede cruzar a la línea de LLEGADA con el número exacto de movimientos. Una vez que una ficha llega a la línea de LLEGADA, está a salvo porque ningún otro jugador puede entrar en tu zona de LLEGADA. Las fichas que ingresan a la zona de LLEGADA solo pueden moverse en la dirección indicada por las flechas y cuando el dado marca el número exacto de espacios que restan para llegar.

## PARA GANAR

El jugador que logra mover sus 4 fichas alrededor del tablero y hacerles cruzar la línea de LLEGADA es el ganador. El juego continúa para ver quién queda en segundo y tercer lugar.

© 2002 Hasbro. All rights reserved. ® denotes Reg. US Pat. & TM Office. Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, Québec J4G 1G2 Imp.: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. km 17,5 Carr. Tlalnepantla-Cuautitlán, Loma Bonita, Cuautitlán Izcalli, Edo. de Méx. C.P. 54756 R.F.C.: SMM-990712-156. Centro de Servicio para México: Tel.: 5872-9483 y para el interior de la República 01-800-712-6225.

C04658-I