



OBJETIVO DEL JUEGO

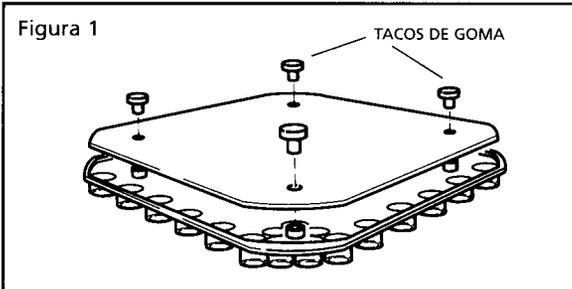
Intenta ser el primer jugador en llegar a la línea "FINISH" (META) moviendo tus 4 fichas de color alrededor del tablero. Durante el juego trata de enviar las fichas de tus oponentes de vuelta a su "HOME" (BASE).

CONTENIDO

1 unidad de juego de plástico con tambor para tirar dados POP-O-MATIC, un tablero, 16 fichas de plástico, 4 tacos de goma para el tablero.

MONTAJE

1. Invierte la unidad de juego de plástico. Voltea al tablero de manera que mire hacia abajo y ajústalo sobre la unidad de juego.
2. Inserta los 4 tacos de goma en los 4 orificios de la parte trasera del tablero según se indica en la Figura 1. Ahora voltea nuevamente al tablero y estás listo para comenzar a jugar.



INICIO DEL JUEGO

1. Cada jugador elige 4 fichas de un color y las coloca en la "HOME" del color correspondiente. Si juegan sólo dos personas, cada quien puede jugar con dos juegos de fichas si lo desea.
2. **Quién comienza el juego:** Cada jugador tira el dado presionando y luego soltando la parte superior del POP-O-MATIC. El jugador que obtiene el número más alto empieza primero. El juego continúa hacia la izquierda del jugador inicial.

CÓMO JUGAR

Un turno consiste en una tirada del dado y una movida (si es posible). Importante: Si sale el número 6, el jugador tiene la oportunidad de volver a tirar y mover.

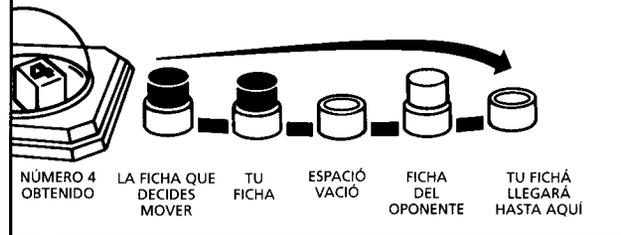
ADVERTENCIA:

RIESGO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas.
Peligroso para niños menores de tres años.

1. Durante tu primer turno debes sacar el número 6 para poder salir de tu "HOME" y ubicarte en la posición de "START" (SALIDA) en el tablero. Puedes tirar una sola vez. Si no sacas un 6 en tu primer turno no podrás mover tus fichas y deberás esperar tu próximo turno.

2. Una vez que obtengas el 6, mueve una de tus fichas a la posición de "START". Tira de nuevo, (recuerda que tienes un turno extra por haber sacado un 6) y mueve la ficha que está en la posición de "START" el número de espacios que indica el dado.

Figura 2



3. Siempre mueve tus fichas en la dirección de las agujas de reloj. Cuenta todos los espacios vacíos u ocupados. (Ve la figura 2.)

4. Tira y mueve todas tus fichas según se indica más arriba. Cuando obtienes el número 6, puedes sacar una nueva ficha hasta la posición de "START", o mover alguna de tus fichas que ya está en juego. Luego vuelve a tirar. Si sacas cualquier otro número, mueve una de las fichas que tengas en juego sobre el tablero.

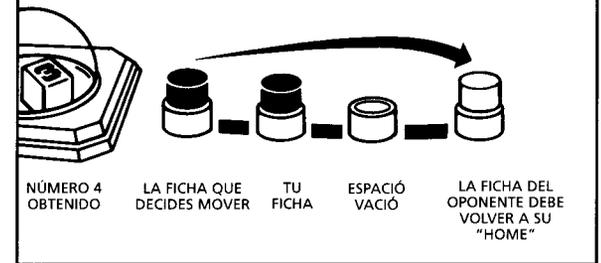
5. Si tu ficha cae sobre un espacio ocupado por la ficha de un oponente, su ficha vuelve al "HOME" y debe comenzar su recorrido nuevamente. (Ve la Figura 3.) Tu ficha ahora ocupa ese espacio.

6. Si la ficha de algún otro jugador está en tu espacio de "START" cuando tú obtienes un 6, y deseas sacar una de tus fichas de tu "HOME", la ficha de ese jugador debe volver a su "HOME" correspondiente y tú ubicas tu ficha en la posición de salida. Si una de tus fichas se encuentra en la posición de "START" cuando obtienes un 6, no podrás sacar alguna de las fichas de "HOME". Debes usar el 6 para mover alguna de las fichas en juego sobre el tablero. No puedes caer sobre tus propias fichas.

7. La línea de llegada: Cuando una ficha ha dado una

2 a 4 jugadores
Para niños de 5
AÑOS en adelante

Figura 3



vuelta completa por el tablero, llega a su línea "FINISH". Una ficha no puede dar más de una vuelta por el tablero. Sólo se puede llegar a la línea "FINISH" si el dado marca el número exacto de espacios que restan para llegar a la línea "FINISH". Una vez que una ficha llega a la línea "FINISH" está a salvo porque ningún otro jugador puede entrar en tu línea de llegada. Las fichas pueden llegar a la línea "FINISH" moviéndose sólo en la dirección de las flechas y cuando el dado marca el número exacto de espacios que restan para llegar.

¡GANA!

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

Estaremos encantados de recibir tus preguntas ó comentarios sobre este juego. Escribe a: Hasbro Games, Consumer Affairs Department, P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tfno: 888-836-7025 (llamada gratis). Los clientes de Canadá pueden escribir a: Hasbro Canada, P.O. Box 267, Station A, Longueuil, Quebec J4H 3X6

©2002 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. Todos Los Derechos Reservados.
® denota Oficina Reg. de Pat. & TM de EEUU.

IMPRESO EN LOS ESTADOS UNIDOS.

4658

