

popomatic®

TROUBLE®

For 2 to 4 PLAYERS
AGES 5 and up

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to move all 4 of your colored pegs around the gameboard and into your FINISH line. During the game, try to send your opponents' back to their HOME BASES.

CONTENTS

1 plastic game unit with Pop-O-Matic die roller, 16 pegs

GAME SETUP

1. Each player selects 4 pegs of one color and places them in the matching color HOME BASE. 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 down the top of the Pop-O-Matic once, then letting go. The player who pops the highest number goes first. Play continues to the left of the starting player.

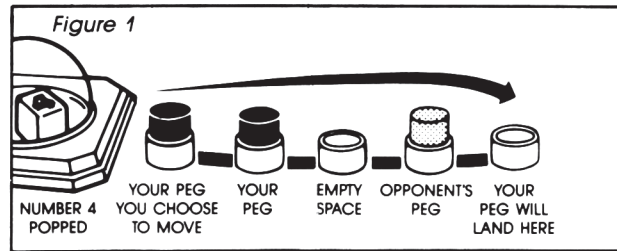
HOW TO PLAY

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

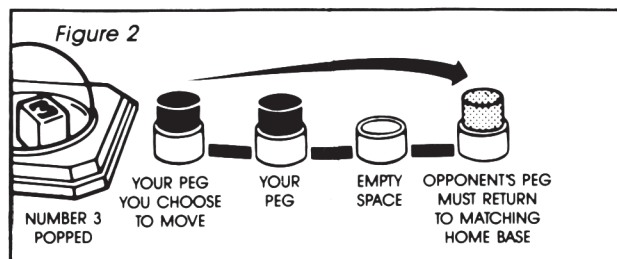
1. On your first turn, you must pop a number 6 to move one of your pegs out of HOME BASE and into START on the playing track. You pop only once. If you do not pop a 6 on your first turn you cannot move any of your pegs and must wait until your next turn to try again.

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.



4. Pop and move each 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 is sent back to its HOME BASE and must start all over again. (See figure 2.) Your peg now occupies that space.

6. If another player's peg is in your START space when you roll a 6 and decide to move a peg out of HOME BASE, that player's peg is sent back to its HOME BASE 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 colored FINISH line. A peg cannot 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 another player's pegs because no other player

can move into another player's FINISH line. Pegs can move within the FINISH area only in the direction of the arrows and by the exact count of the die.

BE A WINNER!

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

Contact us: Winning Moves Games
75 Sylvan Street, Suite C-104
Danvers, MA 01923

Phone: 1-800-664-7788 ext. 114
Fax: 978-739-4847
Email: wmoves@winning-moves.com

For more information about Winning Moves product safety and compliance please visit
http://www.winning-moves.com/product_safety

HASBRO, its logo, TROUBLE and POP-O-MATIC are registered trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2013 Hasbro, Inc., Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. Manufactured by Winning Moves Inc., 75 Sylvan Street, Suite C-104, Danvers, MA 01923 USA. All Rights Reserved. Colors and Parts may vary. Made in China.

Item # 1176

Licensed By:



Manufactured & Distributed By:



twitter.com/winningmovesusa

See the fun inside the box!



youtube.com/winningmovesusa



facebook.com/winningmovesgames

popomatic® TROUBLE®

Para 2 a 4 Jugadores
Para las edades de 5 y hasta

Instrucciones del juego en español

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador que mueva sus 4 estaquillas de color alrededor del tablero atravesando la línea de "FINISH." Durante el juego, trato de enviar las estaquillas de tus adversarios de vuelta a sus "HOME BASES."

CONTENIDO

1 juego plástico con tambor de dados Pop-O-Matic, 16 estaquillas.

PREPARACION DEL JUEGO

1. Cada jugador escoge 4 estaquillas de un color y las coloca en la HOME BASE del mismo color. Si solo juegan dos personas, cada una puede jugar con dos conjuntos de estaquillas si lo desea.

2. QUIEN COMIENZA EL JUEGO: Cada jugador echa el dado presionando la parte superior del Pop-O-Matic una vez, y luego soltándola. El jugador que obtiene el numero mas alto comienza en primer lugar. El juego continua hacia la izquierda del jugador que inicia.

DESARROLLO DEL JUEGO

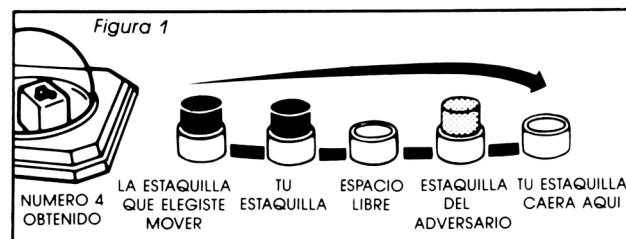
Un turno consiste en una echada de dados y en un movimiento (de ser posible). Importante: si se obtiene el numero 6, el jugador tiene un tiro y un movimiento adicionales.

1. En tu primer turno, debes obtener un numero 6 para poder sacar una de tus estaquillas de la HOME BASE y colocarla en el START de la pista de juego. Echaste el dado solo una vez. Si no obtienes un 6 en tu primer turno, no puedes mover ninguna de tus estaquillas y debes esperar hasta tu próximo turno para probar nuevamente.

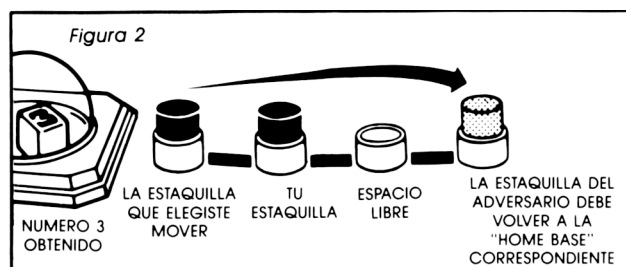
2. Una vez que has obtenido un 6, mueve una de tus estaquillas colocándola en el START. Echa el dado nuevamente (recuerda, tienes un turno adicional

por haber obtenido un 6) y mueve la estaquilla que esta en el START de la pista de juego el numero de espacios que el dado indica.

3. Siempre mueve tus estaquillas en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la pista de juego. Cuenta cada espacio, ya sea que este libre u ocupado. (Ver figura 1.)



4. Echa el dado y mueve todas tus estaquillas en la forma indicada arriba. Cuando obtienes un 6, puedes mover ya sea una nueva estaquilla colocándola en el START, o una estaquilla que ya se encuentra en la pista de juego. Luego echa el dado nuevamente. Si obtienes cualquier otro numero, mueve una de tus estaquillas que ya se encuentran en la pista de juego.



5. Si tu estaquilla cae sobre un espacio que ya tiene una estaquilla de un adversario, esta vuelve a su HOME BASE y debe comenzar todo otra vez. (Ver figura 2.) Tu estaquilla ahora ocupa ese espacio.

6. Si la estaquilla de otra jugador se encuentra en tu espacio de cuando echaste un 6 y quieres sacar una estaquilla de la HOME BASE, la estaquilla de ese jugador vuelve a su HOME BASE y tu colocas tu estaquilla en el START. Si una de tus propias estaquillas

esta en el espacio de START cuando echaste un 6, no puedes sacar una nueva estaquilla. Debes usar el 6 para mover una estaquilla que ya se encuentre en la pista de juego. No puedes caer sobre tus propias estaquillas.

7. LA LINEA FINAL: Cuando una estaquilla ya ha recorrido el tablero de juego, ingresa a su línea FINISH del color correspondiente. Una estaquilla no puede recorrer el tablero mas de una vez. Una estaquilla solo puede ingresar al FINISH si se obtiene el numero exacto requerido para entrar en uno de los espacios FINALES. Las estaquillas que se encuentran en estos espacios están a salvo de las estaquillas de otros jugadores porque ningún otro jugador puede mover sus estaquillas dentro de la línea FINISH de otro jugador. Las estaquillas pueden ingresar al área FINISH solo en la dirección de las flechas y obteniendo el numero exacto con el dado.

SE UN GANADOR!

El primer jugador que mueva sus 4 estaquillas de su color alrededor del tablero de juego y que atraviese la línea FINISH es el ganador. El juego continua para ver quien es segundo y tercero.