

## Zasady gry

### Zawartość pudełka:

Plansza z kostką „Pop O Matic”, 16 pionków (4 w każdym kolorze), instrukcja.

### Cel gry

Celem gry jest jak najszybsze obejście czterema pionkami, dookoła planszy do mety, czyli czterech końcowych pól. W trakcie gry gracze mogą zбивać pionki przeciwników. Zbite pionki powracają do swoich baz.

### Ustawienie początkowe

Każdy gracz bierze cztery pionki wybranego koloru i ustawia je w bazie tego samego koloru. Jeśli grają tylko dwie osoby, mogą one mieć po dwa zestawy pionków. Po ustawieniu pionków w odpowiednich bazach, każdy z graczy (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) naciska i puszcza urządzenie do rzucania kostką „Pop-O-Matic”. Gracz, który wyrzuci najwyższy numer rozpoczyna grę.

### Zasady gry

#### Rozpoczęcie

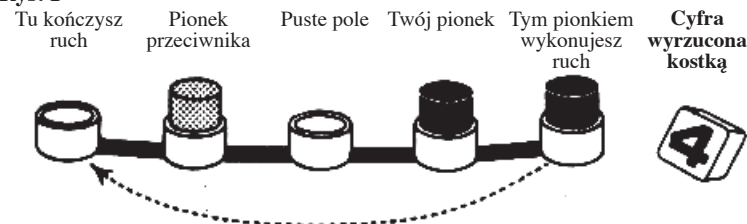
Każdy z graczy, gdy przychodzi jego kolejka, rzuca kostką. Jeśli wyrzuci numer „6” może ustawić jeden ze swoich pionków na polu startowym, czyli polu tego samego koloru co jego pionki, z namalowaną strzałką ⇨. Jeśli „6” nie zostanie wyrzucona, a gracz nie ma możliwości ruchu żadnym ze swoich pozostałych pionków (wszystkie pionki znajdują się w bazie lub dotarły do mety), kolejka przechodzi na następnego z graczy. W następnych kolejkach grający ponawia próbę, aż do uzyskania szóstki.

Po wyrzuceniu „6” i ustawieniu pionka na polu startowym gracz - w tym samym ruchu - rzuca kostką ponownie i przesuwa pionek w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, o tyle pól ile wyrzucił.

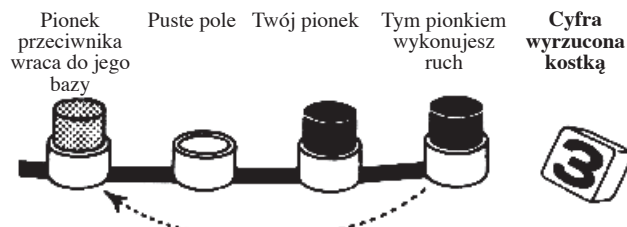
#### Poruszanie

W każdym ruchu należy nacisnąć i puścić urządzenie do rzucania kostką „Pop-O-Matic” i przesuwać jeden ze swoich pionków w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, o tyle pól ile zostało wyrzuconych na kostce. Należy liczyć każde pole, niezależnie od tego czy jest ono wolne czy też zajęte przez inny pionek (rys. 1). Uwaga! Każde wyrzucenie szóstki umożliwia bądź to umieszczenie kolejnego pionka na polu startowym, bądź przesunięcie pionka już znajdującego się w grze. Każde wyrzucenie szóstki daje prawo do kolejnego rzutu. Ruch można wykonać dowolnym z pionków, można jednak także zrezygnować z ruchu.

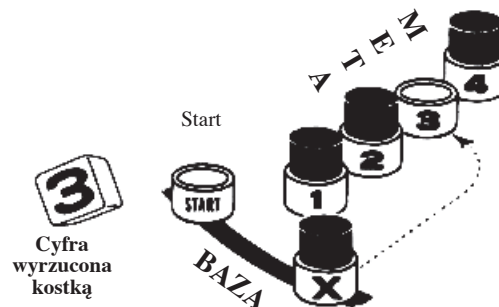
Rys. 1



Rys. 2



Rys. 3



#### Zbijanie

Jeśli pole, na którym pionek kończy ruch jest już zajęte przez pionek jednego z przeciwników, to pionek przeciwnika zostaje zбиты i umieszczony w swojej bazie (rys. 2). Aby zбиты pionek umieścić ponownie na polu startowym, gracz musi znów wyrzucić szóstkę. Jeśli pole startowe jest zajęte przez pionek przeciwnika, to pionek ten zostaje zбиты i powraca do swojej bazy.

#### Zakończenie gry

Pionek, który obejdzie całą planszę dookoła, dociera do mety, czyli czterech pól końcowych oznaczonych cyframi 1, 2, 3 i 4. Gracz musi wtedy wyrzucić cyfrę umożliwiającą mu zatrzymanie się na jednym z wolnych pól mety (rys. 3). Można także poruszać się pionkami znajdującymi się już na mecie (na przykład po wyrzuceniu „3” można przesuwać pionek z pola „1” na pole „4”).

#### Zwycięzca

Zwycięzcą zostaje pierwszy z graczy, który umieści wszystkie swoje pionki na mecie.