

IDEAL™

superpopomatic®

ROBO FORCE™

3-D Action Game

For 2 to 4 Players.

Instructions

Object:

Be the first robot to rescue a Uni-Bot™ from evil NAZGAR™'s tower and carry it to the space ship.

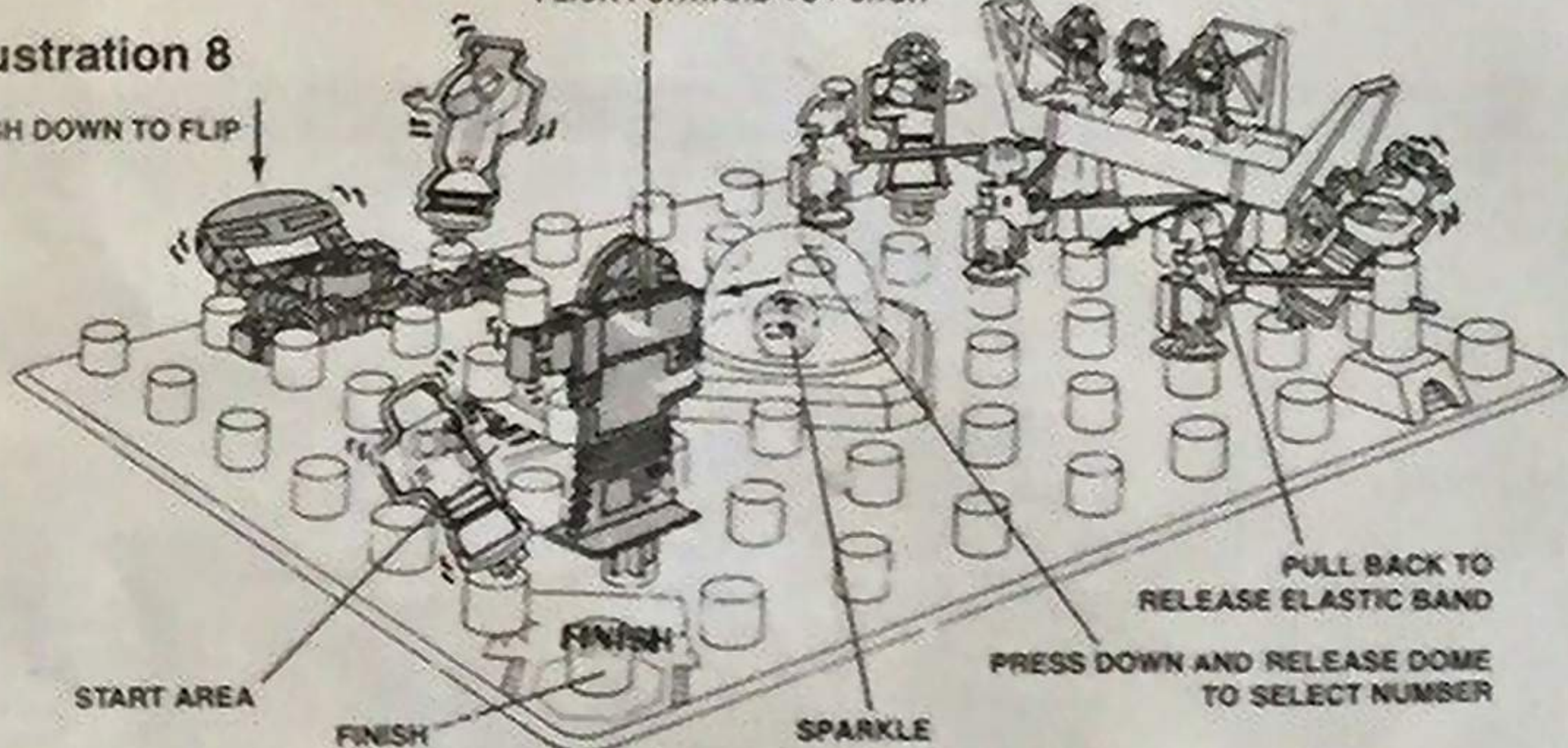
Contents:

Game Board, 4 Robo Force™ Movers, 4 Uni-Bots™, 3 Stun-Sentry™ Bodies, 3 Stun-Sentry™ Combs, Ejector-Bot™ Base, Ejector-Bot™ Arm, Bot-Breaker™ Body, Bot-Breaker™ Arm, 2 Tower Posts, Tower Platform, Elastic Band, 2 Stun-Sentry™ Posts, 2 Stun-Sentry™ Post Caps, Label Sheet, Instructions.

Illustration 8

PUSH DOWN TO FLIP

FLICK FORWARD TO PUNCH



9. The player who pops the "sparkle" can operate all three of the hazards on one turn. All Movers struck by the hazards must return to the start if they are not carrying a Uni-Bot™. Players whose movers carry a Uni-Bot™ (see Step 11 to see how a player gets a Uni-Bot™) and are struck by a hazard automatically drop their Uni-Bot™. When their turn arrives, they do not pop the Pop-O-Matic® but simply place the Uni-Bot™ back on the arm of their Mover and end their turn.

10. If the Mover belonging to the player who popped the "sparkle" and operated the hazards is knocked down, it can stand up again without returning to start or using a turn to pick up a Uni-Bot™.

11. To rescue a Uni-Bot™ from Nazgar™'s Tower, a player must pop a number that allows him to cross from one side of the Tower to the other (he may not actually land on the Tower). As he crosses the Tower, he may pick up a Uni-Bot™ by sliding the hole in its legs over the arm of his Mover.

Note: The Tower simply connects two spaces on the Game Board, players may not land on the Tower or count it as a space. For example, if a player is 3 spaces

from the Tower and pops a 4, he picks up a Uni-Bot™ and slips it onto the arm of his Mover. He places his Mover in the first space on the far side of the Tower and ends his turn. If a player is 3 spaces from the Tower and pops a 5, he picks up a Uni-Bot™ and advances 2 spaces beyond the Tower before ending his turn.

12. The players attempt to carry their Uni-Bot™ onto the waiting space ship. To board, they must pop the number that allows them to land exactly on the space marked FINISH. For example, if a player is 2 spaces away from the FINISH and pops a 4, he may advance to the space next to the one marked FINISH but not into it. He must then pop a 1 to reach the FINISH.

Winning:

When a player's Mover carries a Uni-Bot™ all the way to the space marked FINISH, popping the exact number to land on it, he wins!

Keep This Sheet for Future Reference.

© 1984 CBS Toys, A Division of CBS Inc., Newark, N.J. 07102
31 2000-0000



superpopomatic®

ROBO FORCE™

GAME

Juego de Acción Tridimensional

Para 2 a 4 jugadores

Instrucciones

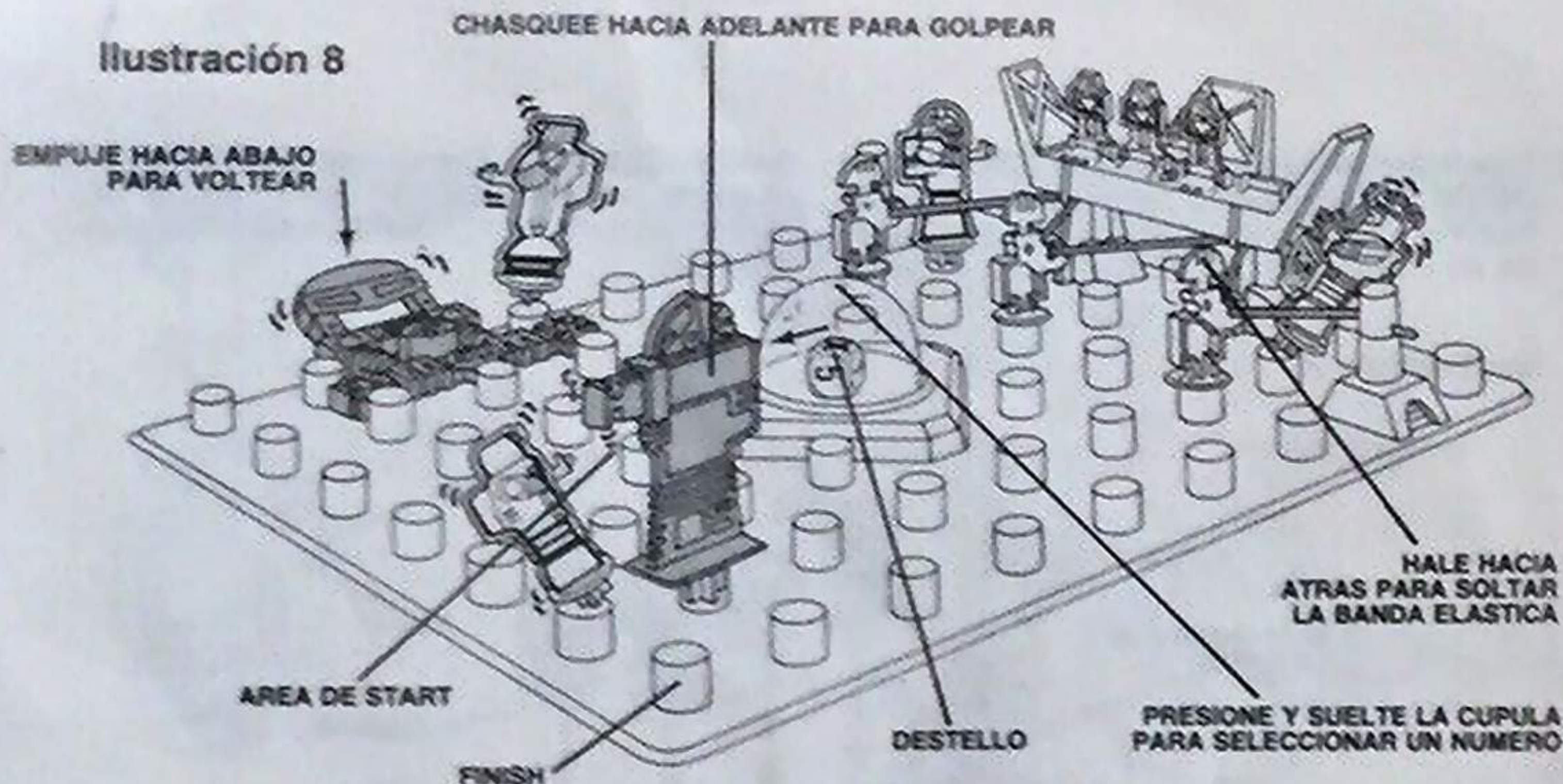
Objeto:

Ser el primer robot en rescatar un Uni-Bot™ de la torre del malvado NAZGAR™ y llevarlo a la nave espacial.

Contenido:

Tablero de Juego, 4 Piezas de Juego Robo Force™, 4 Uni-Bots™, 3 Cuerpos de Stun-Sentry™, 3 Peines de Stun-Sentry™, Base del Ejector-Bot™, Brazo del Ejector-Bot™, Cuerpo del Bot-Breaker™, Brazo del Bot-Breaker™, 2 Postes de Torre, Plataforma de Torre, Banda Elástica, 2 Postes del Stun-Sentry™, 2 Casquillos para Postes de Stun-Sentry™, Hoja de Etiquetas, Instrucciones.

Ilustración 8



9. El jugador que saque el "destello" puede accionar cualesquiera de los tres peligros en un turno. Todas las Piezas atacadas por los peligros deberán regresar a la salida si no llevan un Uni-Bot™. Los jugadores cuyas piezas llevan un Uni-Bot™ (véase el Paso 11 para ver cómo un jugador obtiene un Uni-Bot™) y que son atacados por un peligro, automáticamente dejan caer su Uni-Bot™. En su próximo turno no accionan el POP-O-MATIC®, sino que simplemente colocan de nuevo el Uni-Bot™ en el brazo de su Pieza y finalizan su turno.
10. Si la Pieza del jugador que sacó el "destello" y accionó los peligros es derribada, puede levantarse de nuevo sin regresar a la salida ni usar un turno para recoger un Uni-Bot™.
11. Para rescatar un Uni-Bot™ de la Torre de Nazgar™, un jugador debe sacar un número que le permita cruzar de un lado a otro de la Torre (no puede caer exactamente en la Torre). En el momento de cruzar la Torre, puede recoger un Uni-Bot™ deslizando el hueco de las patas del Uni-Bot™ sobre el brazo de su Pieza.

Nota: La Torre simplemente conecta dos espacios en el Tablero de Juego; los jugadores no podrán caer en la Torre ni contarla como un espacio. Por ejemplo, si un jugador está a 3 espacios de la Torre

y saca un 4, recoge un Uni-Bot™ y lo desliza en el brazo de su Pieza. Sitúa su Pieza en el primer espacio pasada la Torre y termina su turno. Si un jugador está a 3 espacios de la Torre y saca un 5, recoge un Uni-Bot™ y avanza 2 espacios más allá de la Torre antes de terminar su turno.

12. Los jugadores tratan de llevar sus Uni-Bots™ hasta la nave espacial que espera. Para abordar la nave, deberán sacar el número que les permita caer exactamente sobre el espacio marcado FINISH (LLEGADA). Por ejemplo, si un jugador está a 2 espacios del FINISH y saca un 4, podrá avanzar hasta el espacio contiguo al FINISH, pero no hasta él. Luego tendrá que sacar un 1 para entrar en el FINISH.

Cómo se gana el juego

Cuando la Pieza de un jugador lleva un Uni-Bot™ todo el camino hasta el espacio marcado FINISH, sacando el número exacto para caer en él, ¡el jugador gana!

Conserve esta hoja para referencia futura

©1984 CBS Toys, A Division of CBS Inc., Newark, NJ 07102
2L-3007-0000