

# MICKEY'S POPPIN' MAGIC™

It's Dice-Poppin', Hoppin' Fun!

For 2 - 4 players / Ages 4 - 8

Rules © 1991 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation,  
Beverly, MA 01915. Printed in U.S.A.

## EQUIPMENT

MICKEY'S POPPIN' MAGIC™ 3-D track with built-in die popper • 4 Movers: Minnie, Donald, Goofy and Pluto  
• Consumer-applied labels

## OBJECT

To be the first player to move your Disney character all the way around the buttery track from Start to Finish. You'll pop the built-in die, move your piece that number of spaces — and try to survive the random popcorn-popping lever that can send you and your Disney pals flying!

## ASSEMBLY (See illustrations on package)

1. Apply the MICKEY'S POPPIN' MAGIC label to the side of the game unit, above the red sliding lever.
2. Apply the numbers 2, 3, 4 and 5 along the track in the recessed track spaces, matching the numbers on the labels with the small numbers printed into the plastic. Apply the four popcorn labels in the three remaining recessed spaces (without numbers).
3. Peel off and apply a front and back label to each Disney character mover — Minnie, Donald, Goofy and Pluto.

## SETUP

1. Each player selects a labeled mover and places it in any one of the four starting spaces near the green arrow in the center of the unit, inside the track. (These spaces are not counted, so it doesn't matter in what order you line up your movers.)
2. The youngest player goes first. Play passes to the left, clockwise.

## GAMEPLAY

On your turn:

- Press down on the die "popper" to shake up the die.
- If you pop a number, move your character forward that number of spaces, clockwise.
- If you pop a piece of popcorn, don't move your character. Instead, slide the random-acting popcorn-popping lever all the way to the right, then back to the left. Who'll get popped off the track?
- Whenever you land on a piece of popcorn on the track, you must slide the popping lever. Who went flying this time?

- Two movers cannot occupy the same space, so if you would land on an already-occupied space, hop over that mover(s) to the next available open space!

## WHEN YOU GET POPPED OFF THE TRACK...

Whenever your mover is popped up and off, place it on the table in front of you. You must wait for your next turn to try to climb back on the track. When it's your turn again, pop the die:

- If you pop a number, your mover climbs back on the track onto that number space. (You might end up further ahead — or behind — where you were before!)



- If you pop another popcorn, you don't get back on the track yet — but you do get another chance to slide the popping lever. So slide it, and see if you can bump anybody else off! On your next turn, pop the die again and try to climb back on!

## WINNING THE GAME

Continue taking turns until somebody's mover reaches the end of the track and "pegs out" into the hole at the point of the red arrow inside the track. You do not have to peg out by exact count. That player wins!

## VARIATION FOR AN ADVANCED GAME

Gameplay is the same except on your turn you may choose to either pop the die — or slide the lever! This way, if you're way behind, you can take a chance. You might pop the leader off — and, if you're popped off too, you might climb back on further ahead of where you were!

We will be happy to hear your questions or comments about this game. Write to: Consumer Relations, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.



# MICKEY'S POPPIN' MAGIC™

¡Gran diversión con el dado saltarín!

Para 2 a 4 jugadores de 4 - 8 años de edad

Reglas Parker Brothers, una División de Tonka Corporation,  
Beverly, MA 01915. Impreso en los EE.UU.

## EQUIPO

Pista tridimensional MICKEY'S POPPIN' MAGIC™  
accionador de dado incorporado • 4 personajes: Minnie,  
Donald, Goofy y Pluto • etiquetas adhesivas

## OBJETIVO

Ser el primer jugador en mover el personaje de Disney alrededor de la pista resbaladiza desde el principio hasta el final. El jugador debe hacer saltar el dado incorporado, mover su personaje la cantidad de espacios indicada y tratar de sobrevivir a la palanca de estallido de aleatorio de popcorn que puede hacer saltar por los aires a su personaje y a los amigos de Disney.

## ARMADO (Ver ilustraciones de la caja)

1. Adhiera la etiqueta MICKEY'S POPPIN' MAGIC a uno de los lados de la unidad del juego, por encima de la palanca deslizante roja.
2. Adhiera los números 2, 3, 4 y 5 en los espacios provistos a lo largo de la pista, haciendo corresponder los números de las etiquetas con los pequeños números impresos en plástico. Adhiera las cuatro etiquetas de popcorn a los espacios restantes (que no poseen números).
3. Despegue y adhiera una etiqueta en la parte de adelante y de atrás de cada uno de los personajes de Disney: Minnie, Donald, Goofy y Pluto.

## PREPARACION

1. Cada uno de los jugadores debe seleccionar un personaje y colocarlo en cualquiera de los cuatro lugares de salida cerca de la flecha verde, que se encuentran en el centro de la unidad, dentro de la pista. Dado que estos espacios no se cuentan, no importa en qué orden se colocan las piezas.
2. El jugador de menor edad comienza el juego. El turno pasa luego al jugador a su izquierda y la ronda continúa en la dirección de las agujas del reloj.

## EL JUEGO

Cuando llegue su turno:

- Presione el "accionador" del dado para sacudirlo.
- Si obtiene un número, desplace su personaje hacia adelante, en el sentido de las agujas del reloj, el número de espacios indicado por el dado.

- Si obtiene un trozo de popcorn no desplace el personaje y haga deslizar la palanca de estallido aleatorio de popcorn, primero hacia el extremo derecho y luego hacia el extremo izquierdo. ¿Quién será arrojado de la pista?
- Cada vez que uno de los personajes llegue a uno de los casilleros de popcorn de la pista se deberá accionar la palanca. ¿Quién salió volando esta vez?
- Dado que dos jugadores no pueden ocupar el mismo espacio al mismo tiempo, si llega a un espacio que ya está ocupado, salte hasta el siguiente espacio disponible.

## SI ES ARROJADO DE LA PISTA...

Si su personaje es arrojado fuera de la pista, colóquelo sobre la mesa, frente a sí y espere un nuevo turno para tratar de volver a trepar a la pista. Cuando llegue su turno, sacuda el dado.

- Si obtiene un número, su personaje salta de nuevo a la pista y se coloca en el espacio que posee el número del dado. ¡Puede saltar a un espacio más adelante del que se encontraba... o más atrás!



- Si obtiene otro trozo de popcorn, pierde la oportunidad de volver a la pista pero puede volver a accionar la palanca de popcorn. ¡Acciónela y vea si puede sacar a alguien más de la pista! Cuando llegue el próximo turno, sacuda nuevamente el dado y trate de regresar a la pista.

## GANADOR

El juego continúa hasta que alguno de los personajes llega al final de la pista y aterriza en la flecha roja que se encuentra dentro de la pista. Para poder ganar no es necesario obtener la cantidad exacta de espacios en el dado. El jugador que llega primero al círculo gana.

## VARIACION PARA UN JUEGO MAS AVANZADO

El juego es el mismo con excepción de que en cada uno de los turnos los jugadores pueden optar por desplazar los personajes o accionar la palanca. De este modo, si usted está muy retrasado con respecto a los demás podrá probar su suerte y tratar de arrojar fuera del tablero al jugador más adelantado. Si usted también es arrojado fuera del tablero, siempre podrá tratar de regresar y colocarse más adelante de donde estaba.

*Tendremos sumo agrado en responder a sus preguntas o atender sus comentarios sobre este juego. Escriba a: Consumer Relations Department, Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.*