

• THE GAME •

JUMANJI™

ÚTMUTATÓ

5 ÉVES KORTÓL
2-4 JÁTEKOS

Egy játék azoknak, akik maguk mögött akarják hagyni a világukat

TARTALOM

1 játéktábla, 4 fa játékbábu, 1 orrszarvú figura,
1 homokóra, 1 számozott dobókocka,
4 mentőkocka, 30 veszélykártya, 1 dekóder,
1 címkeív, 1 használati útmutató

Cardinal

ː A JÁTÉK CÉLJA ː

Verekedd át magad a dzsungelen, érh el elsőként a tábla közepére, és kiáltsd, hogy

“JUMANJI!”

Ezzel a játéknak vége... te pedig győztél!

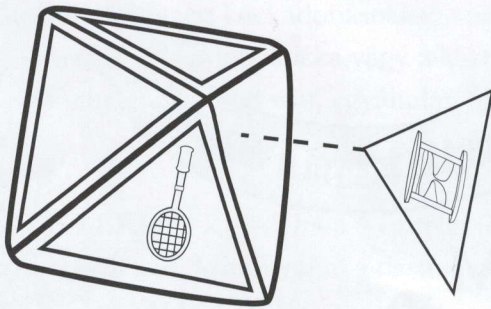
ː EGYSZERI ÖSSZEÁLLÍTÁS ː

1. Vedd ki az összes alkotóelemet a zacskókból, és dobd ki a csomagolást.

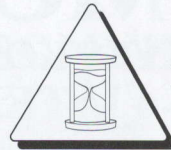
2. A 8 oldalú dobókockák felcímkézése: Minden dobókockára nyolc különböző címke kerül. Helyezz egyet-egyét a 8 különböző címkéből a három 8 oldalú dobókocka oldalaira. Nincs jelentősége, hogy melyik oldalra melyik címke kerül.

Lásd az **1. ábrát**.

1. ábrát



Címkemagyarázat



Homokóra



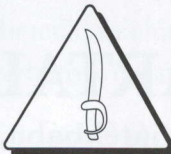
Kötél



Dobókocka



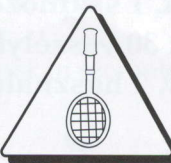
Nyitott ajtó



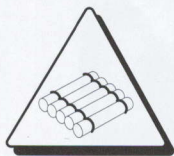
Kard



Balta



Teniszütő

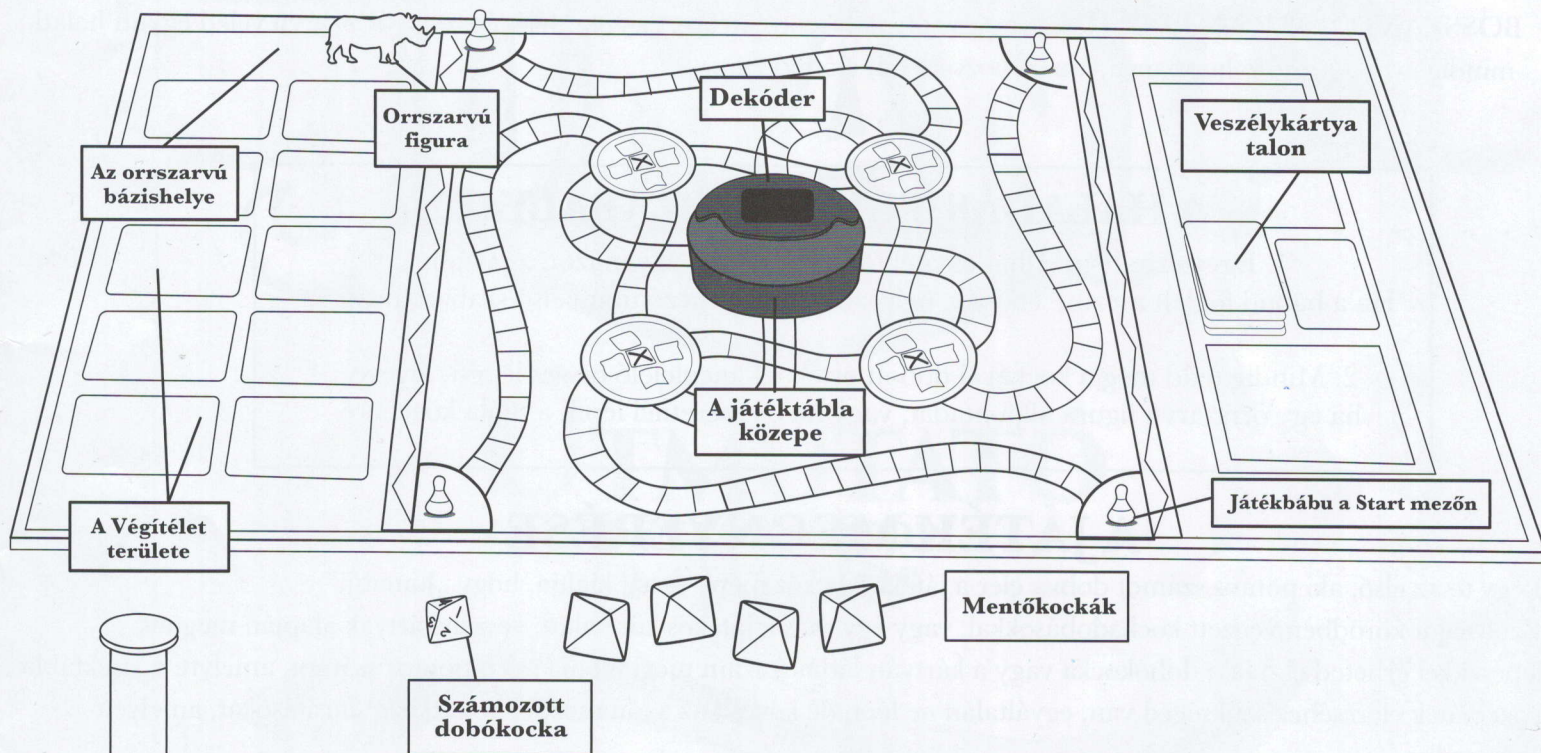


Tutaj

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Keverd össze a veszélykártyákat. Ezután helyezd őket ábrával lefelé a játéktábla **TALONJÁRA** (DRAW mező).
2. Válassz magadnak egy játékbábut, és helyezd a színével megegyező **START** mezőre a tábla négy sarkának egyikénél.
3. Helyezd a menekülésre kész orrszarvút a számára kijelölt bázishelyre a játéktáblán. Az elhelyezést lásd a **2. ábrán**.
4. Minden játékos magához vesz egy mentőkockát.

2. ábrán.



(A játék megkezdése előtt olvasd el az alábbi utasítást.)

KALANDOROK, VIGYÁZZATOK!

CSAK AKKOR KEZDJÉTEK EL,

HA BE IS FEJEZITEK!

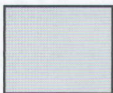
A JÁTÉK MENETE

1. Az kezd, aki a játék megkezdését javasolta. A kör az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. Amikor te következelsz, mindig legyen előtted a homokóra, a számozott dobókocka és a saját mentőkockád.
2. Amikor te következelsz: Dobj a dobókockáival, majd lépj előre bábuddal annyi mezőt, amennyit a dobókockáival dobtál. Minden mező „1” lépésnek számít. Ne feledd: a cél a játéktábla közepe

FONTOS: A játékmezőkre vonatkozó utasításokat csak a saját körödben kövesd.

3. 3. A táblán négyféle mező található:

Üres mező



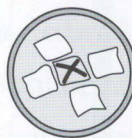
Húzz egy veszélykártyát. Társaid mindannyian dobnak mentőkockáikkal, hogy a segítségedre siessenek.

Várni fogsz, amíg ötöt-nyolcat dobsz” mező



Itt ragadtál... Egy másik játékos által dobott 5-ös vagy 8-as megmenthet!

Dzsungel mező



Húzz egy veszélykártyát. Gyorsan dobjatok mindannyian a kockáitokkal, hogy egymás segítségére siessetek.

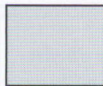
Orrszarvú mező



Az orrszarvú elállja az utadat, míg egy szerencsés dobással ki nem szabadulsz.

4. TOVÁBBI TUDNIVALÓK AZ ÜRES MEZŐKRŐL

Ha egy üres mezőre érkezel, a következőt kell tenned:



- Húzz egy veszélykártyát, csúsztasd ábrával felfelé a dekóder alá, majd olvasd fel hangosan a rajta lévő szöveget. A titkos szimbólumot és a számot is olvasd fel a többieknek. A titkos szimbólum megegyezik a mentőkockán látható képek egyikével; a szám a táblán megtehető lépések számát jelzi. (Lásd a **3. ábrát**)

3. ábrát



- Indítsd el a visszaszámlálást. Fordítsd meg a homokórát, és kiáltd, hogy „Rajta!”

- Társaid mindannyian egyszerre dobnak mentőkockáikkal. Az idővel versenyt futva addig dobnak a kockákkal, amíg végül mindegyiküknek sikerül a kártyán lévő szimbólummal megegyező képet dobnia, illetve amíg az idő le nem jár.

FONTOS: A homokóra képe egyfajta „joker” szimbólum.

Ha bármelyik társad ezt a képet dobja kockájával, szintén egyezésnek számít!

AZ EREDMÉNY:

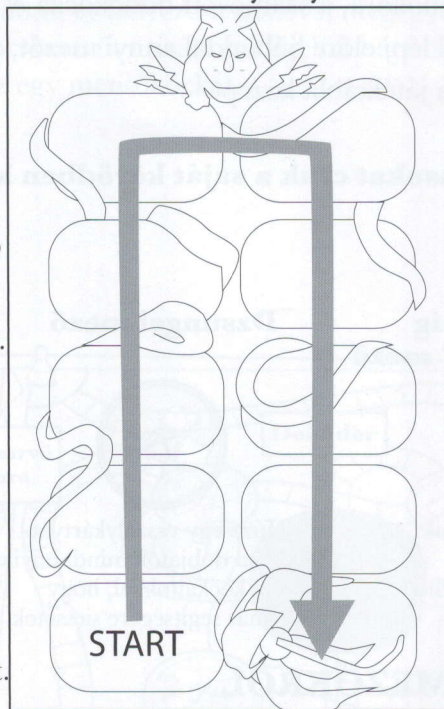
Ha minden dobás egyezik, a játékbábud a helyén marad. Ezután a következő játékoson a sor. Társaid annyi mezőt lépnek előre bábuikkal saját útvonalukon, amennyit a kártya előír. Nem követik az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyre érkeznek. A kártya a dobópakliba kerül.

Ha nem minden dobás egyezik, annyi mezőt kell visszalépned saját útvonaladon, amennyit a kártya előír. Ezután a következő játékoson a sor. Minden játékos a helyén marad. Helyezd a kártyát ábrával felfelé a Végítélet területére. Lásd a **4. ábrát**.

AJJAJ, A VÉGÍTÉLET TERÜLETE!

Ide kerülnek a sikertelen mentőakcióval
záródó veszélykártyák

A Jumanji versenyfutás az idővel! A játék előrehaladtával a veszélykártyák szépen lassan felhalmozódnak ezen a területen. Ha egy mentőakció megghiúsul, helyezd a veszélykártyát erre a területre. Ha a teljes terület betelik, mielőtt valamelyik játékos elérne a játéktábla közepére, mindenki veszít. Ilyenkor új játékot kell kezdenetek, és addig játszanotok, míg ki nem hirdethettek egy nyertest.



Rys. 4

A veszélykártyákat az ábrán látható módon helyezd el.

5. VÁRNI FOGSZ, AMÍG ÖTÖT-NYOLCAT DOBSZ mező



Ha egy üres mezőre érkezel, a következőt kell tenned:

- A tőled közvetlenül balra lévő játékos dob helyett a számozott dobókockával.

AZ EREDMÉNY:

Ha 5-öst vagy 8-ast dob, pfű! A kockát eldobó társaddal mindketten biztonságban vagytok, és bábutok a helyén maradhat.

Ha nem sikerül 5-öst vagy 8-ast dobni, vissza kell lépned egy mezőt. Ezután az előző játékostól balra ülő társad dob helyett. Minden sikertelen dobásnál vissza kell lépned egy mezőt. Társaid addig dobnak a dobókockával, míg valamelyiküknek sikerül 5-öst vagy 8-ast dobnia. Amint ez megtörténik, a köröd véget ér.

- Bábud visszaléptetésekor követned kell az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyre érkezel.
- A sikertelen dobásokért nem jár büntetés.
- Ha bábud visszaért a Start mezőre, hagyd őt ott. Ezután a következő játékoson a sor.

6. TOVÁBBI TUDNIVALÓK A DZSUNGEL MEZŐKRŐL

Ha dzsungel mezőre érkezel, a következő a feladat:

- Húzzatok ki egy veszélykártyát, és fejtsétek meg a dekóder segítségével.

Fedjétek fel a rajta lévő titkos szimbólumot és számot a többiek előtt.

- Valaki kiáltsa azt, hogy „Rajta!”, és fordítsa meg a homokórát.

Minden játékos dobni kezd a dobókockájával, amilyen gyorsan csak tud. Mindenki a homokóra ellen játszik. Addig dobjatok a kockákkal, amíg mindenkinek sikerül a kártyán lévő szimbólummal megegyező képet dobnia, illetve amíg az idő le nem jár.

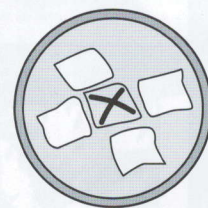
- Minden játékos a saját útvonalán ragadt. Egymás segítségére kell sietnetek.

FONTOS: A homokóra képe egyfajta „joker” szimbólum. Ha bármelyik társad ezt a képet dobja kockájával, szintén egyezésnek számít!

AZ EREDMÉNY:

Ha minden játékosnak sikerül egyező képet dobnia, mindenki megmenekül. A játékosok annyi mezőt lépnek előre bábuikkal a saját útvonalukon, amennyit a kártya előír. A játékosok nem követik az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyre érkeznek. A kártya a dobópakliba kerül. Ezután a következő játékoson a sor.

Ha nem minden játékosnak sikerül egyező képet dobnia, mindenki marad az aktuális helyén. Helyezd a veszélykártyát a Végítélet területére. Húzz és fejts meg egy másik kártyát – déja vu! Ismét mindenkinek egyszerre kell dobnia, igyekezve, hogy sikerüljön az új szimbólummal egyező képet dobni. Ugyanazok a műveletek és következmények folytatódnak, egészen addig, amíg minden dobás sikeres nem lesz.

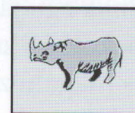


VIGYÁZAT! Egyes veszélykártyákat azelőtt is át lehet helyezni a Végítélet területére az adott játékos köre során, mielőtt a mentőakció végbemenne.

7. TOVÁBBI TUDNIVALÓK AZ ORRSZARVÚ MEZŐRŐL

Ha erre a mezőre érkezel, és úgy döntesz, az orrszarvú figurát közvetlenül egy másik játékos bábuja előtti mezőre teheted. Ez megakadályozza ellenfeledet a továbbhaladásban, egészen addig, amíg a következők egyike történik:

- VAGY egy másik játékos is orrszarvú mezőre érkezik, és áthelyezi az orrszarvú figurát
- VAGY az akadályozott játékos saját köre során PÁROS számot dob a számozott dobókockával. Az orrszarvú figura visszakérül a bázishelyre, az akadályozott játékos pedig a dobott értéknek megfelelő mezőt lép előre, és követi az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyre érkezik. **AJAJ!** Azonban ha a játékos PÁRATLAN számot dob, az akadályozott játékos bábuja a helyén marad, és az azon mezőre vonatkozó utasításokat követi, amelyen éppen áll.



BOSSZANTÓ ORRSZARVÚ: Ha te vagy az akadályozott játékos, és visszafelé lépsz, az orrszarvú veled együtt halad, mindig arra a mezőre huppanva, amely közvetlenül előtted van.

A HALADÁS TOVÁBBI SZABÁLYAI

1. Egyszerre nem állhat egynél több játékbábu ugyanazon a mezőn.
Ha a bábud foglalt mezőre érkezik, helyezd a foglalt mező utáni első szabad mezőre.
2. Mindig tedd meg a kockával dobott értéknek megfelelő összes lépést, kivéve, ha egy orrszarvú figura állja utadat, vagy ha be szeretnél lépni a tábla közepére.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Légy te az első, aki pontos számot dobva elér a játéktábla közepére, és azt kiáltja, hogy „Jumanji”. Ezt a saját körödben végzett kockadobásokkal, vagy egy másik játékos köre alatt, veszélykártyák alapján megtett lépésekkel érheted el. Ha a dobókocka vagy a kártyán látható szám meghaladja azt a pontos számot, amelyre a játéktábla közepének eléréséhez szükséged van, egyáltalán ne lépj, de kövesd az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyen éppen állsz.

SENKI SEM NYER! Ne feledd, ha a Végítélet területe betelik, mielőtt valamelyik játékos elérne a játéktábla közepére, a játéknak nincs győztese. Mindnyájan a dzsungelben ragadtatok, így új játékot kell kezdenetek.

EGYÉB JÁTÉKVÁLTOZATOK:

- Ha különleges kihívásra vágytok, kezdjétek úgy a játékot, hogy a Végítélet területe félig be legyen fedve veszélykártyákkal.
- Két játékos esetén ne számítsátok „jokernek” a mentőkockán szereplő homokóra képét.

FIGYELMEZTETÉS:
FULLADÁSVESZÉLY
– Apró alkatrészek.



I/Az EU-ba importálja:
Spin Master International Benelux Office
Kingsfordweg 151
1043GR Amsterdam



Cardinal logo & © Cardinal Industries Inc.,
importálása és forgalmazása a
Spin Master International, S.A.R.L. engedélyével történik.
Cardinal Industries Inc., L.I.C., NY 11101, USA
www.cardinalgames.com
SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA

TM & © 2017 Columbia Pictures Industries, Inc. Minden jog fenntartva.

- Használat előtt távolítsd el minden csomagolóanyagot.
- A tudnivalókat, a címet és a telefonszámot őrizze meg későbbi használatra.
- A csomag tartalma eltérhet a képen látottaktól.