

• 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 játékszabály


Cardinal

⋈ A JÁTÉK CÉLJA ⋈

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

„JUMANJI!”

Ezzel a játéknak vége... te pedig győztél!

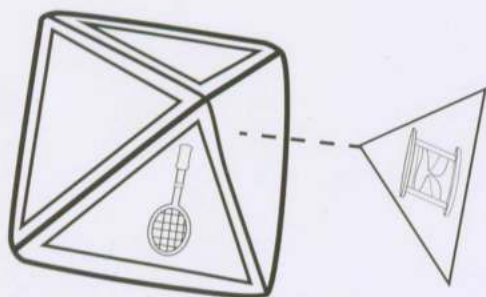
⋈ EGYSZERI ÖSSZEÁLLÍTÁS ⋈

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-egyet a 8 különböző címkéből a három 8 oldalú dobókocka oldalaira. Nincs jelentősége, hogy melyik oldalra melyik címke kerül.

Lásd az **1. ábrát**.

1. ábra



Címkemagyarázat



Homokóra



Kötél



Dobókocka



Nyitott ajtó



Kard



Balta



Teniszütő

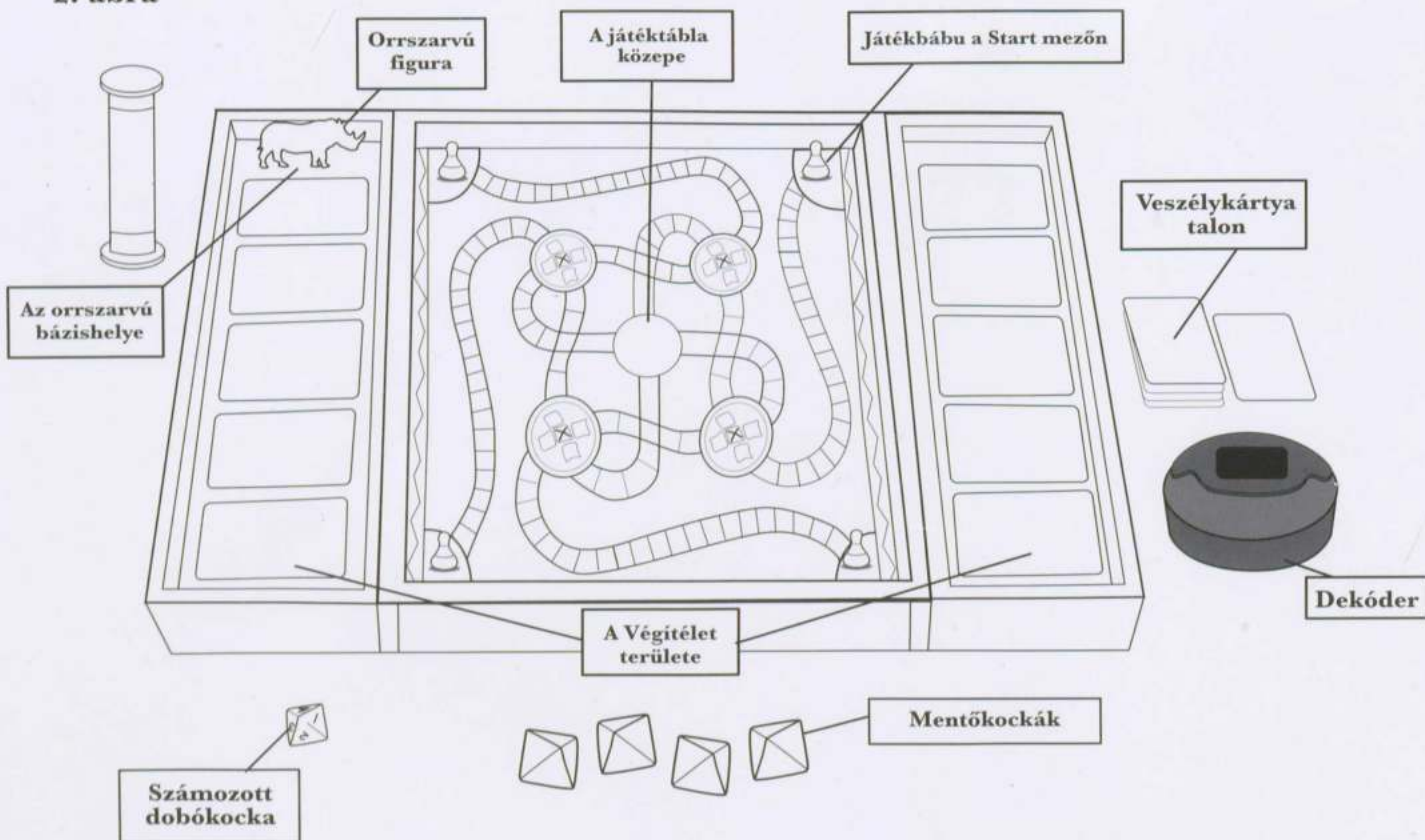


Tutaj

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Keverd össze a veszélykártyákat. Ezután helyezd őket ábrával lefelé a játéktábla **TALONJÁRA**.
2. Válassz magadnak egy játékbábút, és helyezd a színével megegyező **START** mezőre a tábla négy sarkánál.
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. ábra



(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 következel, mindig legyen előtted a homokóra, a számozott dobókocka és a saját mentőkockád.

2. Amikor te következel: Dobj a dobókockával, majd lépj előre bábuiddal annyi mezőt, amennyit a dobókockával dobtál. Minden mező „1” lépésnek számít. Ne feledd: a cél a játéktábla közepe

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

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 siessenek.

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. ábra



• Indítsd el a visszaszámlálást. Fordítsd meg a homokórát, és kiáltsd, 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 dobni, 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. A köröd véget ért. 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.

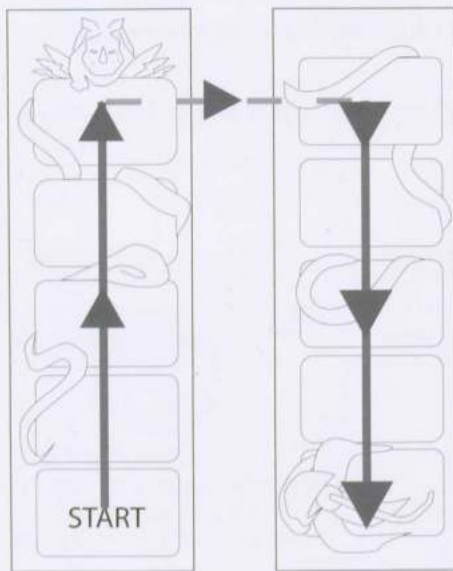
A köröd véget ért. Minden játékos a helyén marad. Helyezd a kártyát ábrával felfelé a Végítélet területére.

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 játszani, míg ki nem hirdethettek egy nyertest.



4. ábra

A veszélykártyákat az ábrán látható módon helyezd el.

5. TOVÁBBI TUDNIVALÓK A "VÁRNI FOGSZ, AMÍG ÖTÖT-NYOLCAT DOBSZ" MEZŐRŐL



Ha ilyen mezőre érkezel, a következő a feladat:

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

AZ EREDMÉNY:

Ha 5-öst vagy 8-ast dob,

pfű! A kockát eldobótársaddal 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 helyetted. Minden sikertelen dobásnál vissza kell lépned egy mezőt. Társaid addig dobnak a dobókockával, míg valamelyiküknek sikerül 5-öst vagy 8-ast dobni. Amint ez megtörténik, a köröd véget ér:

- Bábud visszaléptetésekor követned kell az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyre érkezel.
- A sikertelen dobásokért nem jár büntetés a társaidnak.
- Ha bábud visszaért a Start meződre, hagyd őt ott. A köröd véget ért.

6. TOVÁBBI TUDNIVALÓK A DZSUNGEL MEZŐKRŐL

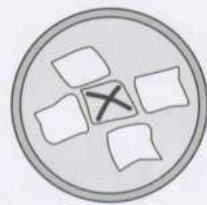
Ha dzsungel mezőre érkezel, a következő a feladat:

- 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 mentőkockájával, amilyen gyorsan csak tud. Mindenki a homokóra ellen játszik. Addig dobjatok a kockákkal, amíg mindenkinek sikerül a kártyán lévő szimbólummal megegyező képet dobni, 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 dobni, 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. A köröd véget ért.

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

VIGYÁZAT! Több veszélykártya is átkerülhet 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 visszakerül a bázishelyre, az akadályozott játékos pedig a dobott értéknek megfelelő mezőt lép előre, és követi az azon mezőre vonatkozó utasításokat, amelyre érkezik. AJJAJ! 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.



Cardinal logó & © Cardinal Industries Inc.,
importálása és forgalmazása a
Spin Master International, S.A.R.L. engedélyével történik.
Minden jog fenntartva.
Cardinal Industries Inc., L.I.C., NY 11101, USA
www.cardinalgames.com
Spin Master Ltd., 225 King Street West,
Toronto, ON, M5V 3M2 Canada
SZÁRMAZÁSI HELY: KÍNA

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

IAz EU-ba importálja:
Spin Master International Benelux Office
Kingsfordweg 151
1043GR Amsterdam