

## INHOUD

1 speelbord, 1 Groene Koepel, 100 uitdaging斯卡arten, 4 neushoornpionnen, 12 levensfiches, 2 gewone dobbelstenen, 4 uitdagingdobbelsenen, 1 zandloper van 45 seconden, gebruiksaanwijzing

## BEGINNEN

- Elke speler kiest een pion en plaatst deze in één van de 4 hoeken van het bord.
- Schud de 100 uitdaging斯卡arten en leg ze met de Groene Koepel naar boven naast het bord.
- Plaats de Groene Koepel in het midden van het bord.
- Plaats de zandloper en alle 6 dobbelstenen bij de uitdaging斯卡arten.
- Geef elke speler 3 levensfiches. Als je met slechts 2 mensen speelt, krijgt elke speler 4 levensfiches.



## DOEL

Begin niet tenzij je van plan bent te finishen! De spannende gevolgen van dit spel zullen alleen verdwijnen als een speler Jumanji (het midden) heeft bereikt en Jumanji roept, waarmee hij voor de hele groep wint!

Als een speler geen levensfiches meer heeft voordat iemand het midden bereikt, verliest iedereen!

ROLLEN. ACTIE. KAART TREKKEN. LOS HET RAADSEL OP. DOE DE UITDAGING!

## AAN DE BEURT



- Gooi de 2 gewone dobbelstenen en ga dat aantal velden vooruit op je pad. Als je dubbel gooit, mag je nog een keer! Als je een uitdagender avontuur wilt, gooi dan met 1 dobbelsteen per beurt in plaats van 2! De 4 uitdagingdobbelsenen worden gebruikt in specifieke uitdagingen. Leg ze voorlopig opzij.
- Je mag alleen op je eigen pad reizen, maar de paden kruisen elkaar af en toe.
- Trek na het gooien een kaart en plaats deze in de Groene Koepel, zonder de andere kant te bekijken. Je ziet een raadsel door de koepel! Er zijn 20 mogelijke antwoorden op de raadsels, vermeld op de achterkant van deze instructies.
- Geef het antwoord op het raadsel. Als je het raadsel goed kunt beantwoorden, verplaats dan een extra vakje naar voren!
- Na het raden draai je de uitdaging斯卡art om voor het antwoord op het raadsel en te zien welke moeilijkheden Jumanji tijdens jouw beurt zal opleveren!

## UITDAGINGEN

Er staan 3 symbolen op de uitdaging斯卡arten.



### GEVAAR

Je loopt gevaar tijdens deze uitdaging! Tenzij anders vermeld, is de speler wiens beurt het is de enige die in gevaar is. Als iemand de uitdaging niet haalt, verliest de speler wiens beurt het is 1 levensfiche.



### BINNEN DE TIJD

Draai de zandloper om voordat je aan deze uitdaging begint. Als de tijd om is, is de uitdaging voorbij!



### STORYTELLING

Het avontuur is overal! Bij deze uitdagingen word je misschien gevraagd om scènes na te spelen of verhalen over je beproevingen aan de groep te vertellen.

Je kunt de uitdaging hardop voorlezen aan de groep voordat je begint, aangezien bij veel uitdagingen meerdere spelers betrokken zijn! Na het voltooien van de uitdaging is je beurt voorbij. Maar als je dubbel hebt gegooid, krijg je meteen een nieuwe beurt!

## LEVENSFICHES

Als een speler geen levensfiches meer heeft, verliest IEDEREEN ... dus wees voorzichtig! In Jumanji loert het gevaar om iedere hoek. Gelukkig voor jou beleef je dit avontuur met je vrienden.

Spelers kunnen op elk moment levensfiches aan een andere speler schenken, ook als de ontvangende speler zojuist zijn laatste fiche heeft verloren. Dit houdt hen (en jou) in leven in het spel!



Je kunt deze aan andere spelers cadeau doen om in leven te blijven!

## WINNEN

De eerste speler die het midden van het spel bereikt en Jumanji roept, wint voor de hele groep!

Maar pas op ... als een speler geen levensfiches meer heeft voordat iemand het midden bereikt, verliest iedereen!



©2021, TM & © Spin Master Ltd. Alle rechten voorbehouden. Gedistribueerd door: SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL  
www.spinmastergames.com

TM & © 2021 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle rechten voorbehouden.



WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.



NETHERLAND - 0800 022 3683  
BELGIË - 0800 77 688  
customer-care@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM