

CONTENU

1 Plateau de jeu, 1 Dôme décodeur,
100 cartes Défi, 4 pions Rhino,
12 jetons Santé, 2 dés classiques,
4 dés Défi, 1 sablier de 45 secondes

MISE EN PLACE

- Chacun choisit un pion et le place dans l'un des 4 angles du plateau.
- Mélangez soigneusement les 100 cartes Défi et placez-les dôme vert visible près du plateau de jeu.
- Installez le dôme décodeur au centre du plateau.
- Posez le sablier et les 6 dés à portée de main près des cartes Défi.
- Distribuez à chaque joueur 3 jetons Santé. S'il n'y a que 2 joueurs, chacun reçoit 4 jetons au lieu de 3.



BUT DU JEU

Aventuriers, prenez garde : ne commencez que si vous avez l'intention de finir ! Les terribles effets de ce jeu ne disparaîtront que lorsqu'un joueur aura atteint Jumanji (le centre du plateau) et invoqué son nom, remportant ainsi la partie pour l'ensemble du groupe !

Si l'un des joueurs perd tous ses jetons Santé avant la fin de la partie, c'est une défaite collective.

LANCEZ • AVANCEZ • PIOCHEZ • RÉSOUEZ DES ÉNIGMES • RELEVEZ LES DÉFIS !

À VOTRE TOUR



- Lancez les 2 dés classiques et avancez votre pion sur la piste du nombre de cases indiqué. Si vous obtenez un double, vous pourrez rejouer ! Si vous recherchez une aventure plus difficile, ne lancez qu'un dé au lieu de deux. Les 4 dés Défi serviront pour des défis spécifiques. Laissez-les de côté pour l'instant.
- Vous ne pouvez voyager que sur votre piste, mais les pistes se croiseront occasionnellement.
- Après avoir lancé les dés et déplacé votre pion, piochez une carte et insérez-la dans le Dôme décodeur, sans regarder l'autre côté de la carte. Vous verrez apparaître une énigme dans le Dôme ! Il y a 20 réponses possibles aux énigmes, listées au dos de cette règle du jeu.
- Donnez votre réponse à l'énigme. Si c'est la bonne, vous pourrez avancer d'une case supplémentaire !
- Après avoir donné votre réponse, retournez la carte Défi pour vérifier la solution et révéler quel challenge Jumanji a mis sur votre route pour ce tour !

DÉFI

Vous trouverez l'un de ces trois symboles sur les cartes Défi.



DANGER

Ce défi vous met en danger ! Sauf indication contraire, seul le joueur actif est en danger et si quiconque échoue au défi, c'est uniquement le joueur actif qui perd 1 jeton Santé.



TEMPS LIMITÉ

Retournez le sablier avant de commencer ce défi. Une fois le temps écoulé, le défi est terminé !



NARRATION

L'aventure est partout ! Ces défis vous demanderont de jouer certaines scènes ou de raconter vos épreuves au groupe.

Vous pouvez lire le défi à haute voix au groupe avant de commencer, car de nombreux défis s'appliquent à plusieurs joueurs. Après avoir complété le défi, c'est la fin de votre tour. Sauf si vous aviez obtenu un double aux dés, auquel cas vous rejouez immédiatement !

JETONS SANTÉ

Si en cours de partie un joueur se retrouve sans jetons Santé, **TOUT LE MONDE** perd... alors faites attention ! Dans Jumanji, le danger vous guette à tout moment. Heureusement, vos amis vous accompagnent dans cette aventure.

À n'importe quel moment du jeu, les joueurs peuvent offrir des jetons Santé à n'importe quel autre joueur, même si ce joueur vient juste de perdre son dernier jeton. Cela vous permettra à tous de continuer le jeu !



Vous pouvez les offrir aux autres joueurs pour rester en vie !

COMMENT GAGNER

Le premier joueur à atteindre le centre du plateau de jeu et invoquer Jumanji remporte la partie pour le groupe !

Mais prenez garde... si jamais un joueur tombe à court de jetons Santé avant que quelqu'un atteigne le centre du plateau, tout le monde perd !



©2021 TM & © SPIN MASTER LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DISTRIBUÉ PAR : SPIN MASTER INC., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA
SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221
SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL

TM & © 2021 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés.



⚠ ATTENTION ! DANGER D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.



FRANCE - 0800 909 150, service@spinmaster.com
SUISSE - 0800 561 350
BELGIQUE - 0800 77 688 - LUXEMBOURG - 800 2 8044
AMÉRIQUE DU NORD : 1-800-622-8339
customer@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM