

JUMANJI

• RÈGLE DE JEU •

2 à 4 joueurs

CONTENU

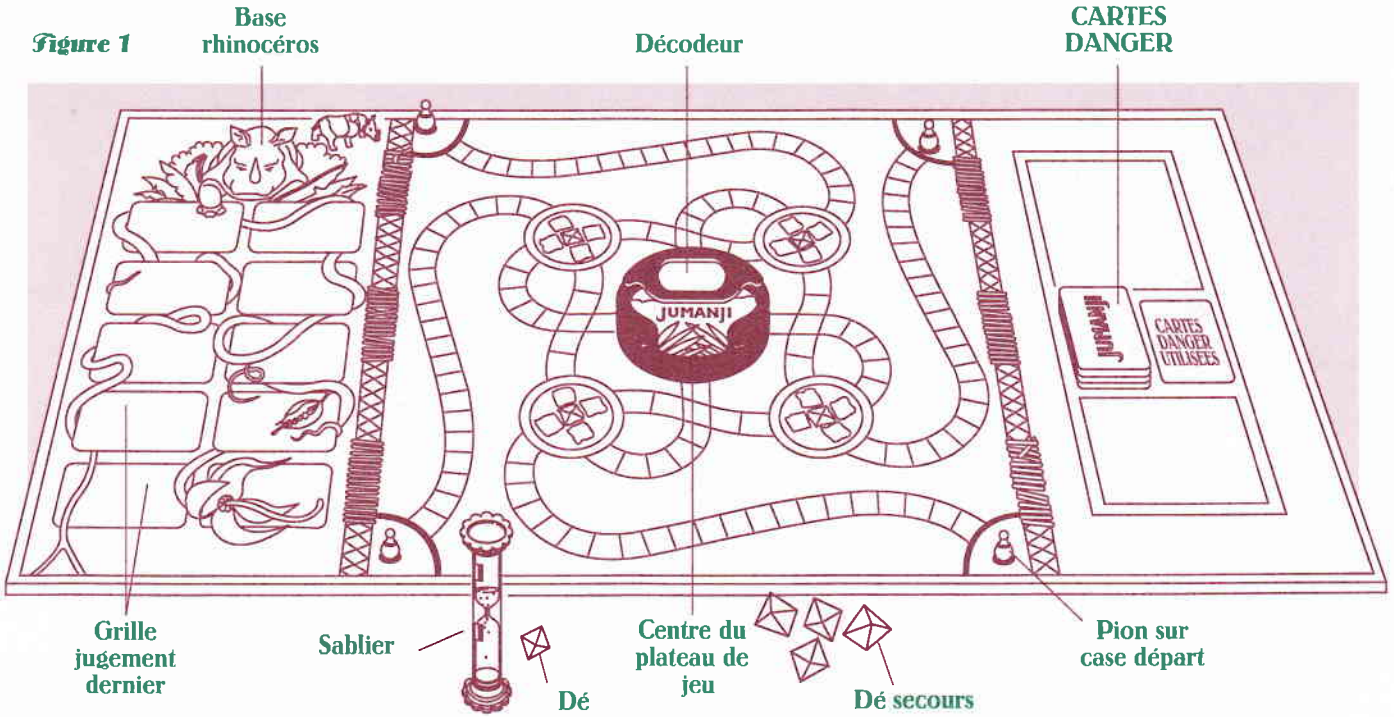
Plateau de jeu • 4 pions • 1 figurine rhinocéros
• 1 sablier • 1 dé à 8 faces • 4 dé secours •
30 cartes danger • centre du plateau de jeu
• 1 décodeur • 1 feuille d'autocollants



➤ BUT DU JEU

Etre le premier à atteindre le centre du plateau de jeu.

De 2 à 4 joueurs.



➤ ASSEMBLAGE

Les dés secours

Applique un autocollant corde, sabre, épée, raquette, porte ouverte, radeau, sablier, sur chacun des 4 dés secours (voir figure 2). L'ordre des autocollants n'a pas d'importance.

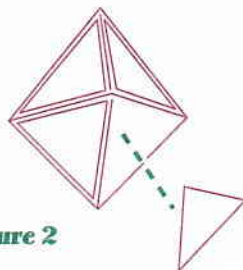


Figure 2

Noms des autocollants



Epée



Radeau



Dé



Corde



Porte ouverte



Sabre



Raquette

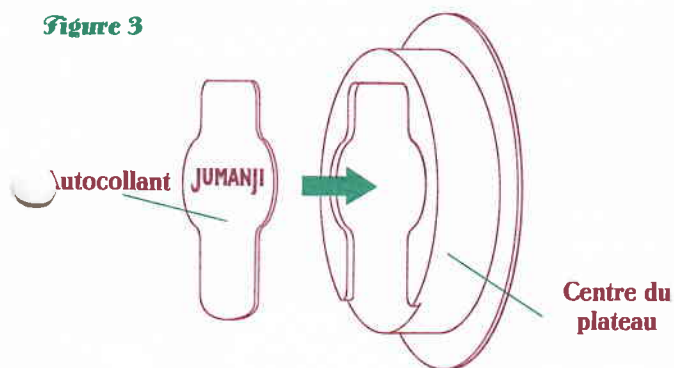


Plateau de jeu

Centre Du Plateau

1. Applique l'autocollant Jumanji sur le centre du plateau de jeu, comme indiqué sur figure 3. Attention, il ne peut plus être décollé.

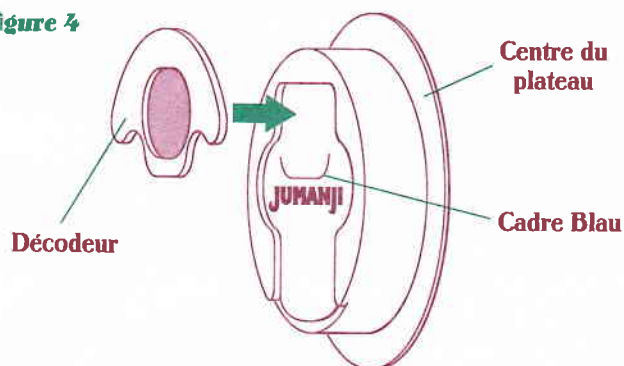
Figure 3



2. Après avoir retiré l'adhésif au dos du décodeur, place celui-ci sur le centre du plateau de jeu comme indiqué figure 4. Attention de bien aligner le bord du décodeur au cadre bleu de l'autocollant.

3. Soulève le plateau de jeu et fixe le centre du plateau dessus, à travers le trou central (voir figure 1).

Figure 4



➔ PRÉPARATION DU JEU ➔

- Mélange les cartes danger et place-les face cachée sur le cadre marqué "Cartes danger" situé à droite du plateau de jeu.

- Chacun des joueurs choisit un pion et le place sur la case départ de la même couleur. Les pions inutilisés sont retirés du jeu.
- Place le rhinocéros sur sa base comme indiqué figure 1.
- Chacun des joueurs prend un dé secours. Les dés restants sont retirés du jeu.

**AVERTISSEMENT AUX
AVENTURIERS :
SEULS LES PLUS VALEUREUX EN
SORTIRONT VIVANTS.**

➔ LE JEU ➔

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence la partie prend le dé et le sablier.

PENDANT TON TOUR

Lance le dé, déplace ton pion du nombre de cases indiqué, sur le chemin de même couleur, en direction du centre du plateau. Le déroulement de ton tour dépend de la case sur laquelle tu t'arrêtes. A la fin de ton tour, passe le dé et le sablier au joueur situé à ta gauche.

LES CASES

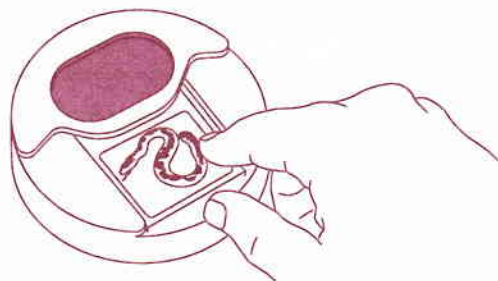
Il y a 4 sortes de cases. Suis les instructions suivantes lorsque ton pion s'arrête sur l'une d'elles.



1. **Cases vides.** Si tu t'arrêtes sur une case vide, tire une carte danger. Les dangers de la jungle te menacent. Les autres joueurs doivent te porter secours en lançant leur dé secours.

- Sur la carte danger figure le danger qui te menace. Place-la face visible sous le décodeur et lis le message à haute voix. Un chiffre et un symbole secret qui te permet de contrer le danger (corde, sabre, dé, épée, raquette, porte ouverte ou radeau) apparaissent (voir figure 5). On retrouve chacun de ces symboles sur tous les dés secours. Les autres joueurs tentent de te sauver du danger en lançant leur dé secours.

Figure 5



Symbole secret



Numéro

Tu es menacé par un serpent. Seul le sabre peut le détruire. Le numéro correspondant est le 3.

- Tourne le sablier : les autres joueurs disposent de 8 secondes pour te sauver.
- Pendant le temps imparti, tous les autres joueurs lancent leur dé secours simultanément. Ils peuvent te porter secours à condition que leur dé tombe sur la face sablier ou sur la face symbole secret. Le sablier peut remplacer tous les symboles secrets.

Comment être sauvé

Afin de tenter de te sauver, tous les joueurs lancent leur dé secours en même temps jusqu'à ce que chacun d'eux indique le symbole sablier ou le symbole secret indiqué par la carte danger.

Si tous les dés secours indiquent le symbole sablier ou le symbole secret, tu es sauvé. Ton pion reste sur la case initiale. Les autres joueurs déplacent leur pion sur leur chemin du nombre de cases indiqué sur la carte danger. Ils ne doivent alors pas suivre les instructions correspondant à cette case. Place la carte danger utilisée face visible sur la case "cartes danger utilisées". Ton tour est terminé.

Si un ou plusieurs joueurs ne parviennent pas à obtenir le symbole sablier ou le symbole secret, tu n'es pas sauvé. Tu dois alors reculer ton pion du nombre de cases indiqué par la carte danger. Tu ne suis alors pas les instructions correspondant à cette case. Les autres pions ne changent pas de place. Place la carte danger face visible sur la première case en bas à gauche de la grille jugement dernier (voir figure 6). Ton tour est terminé.

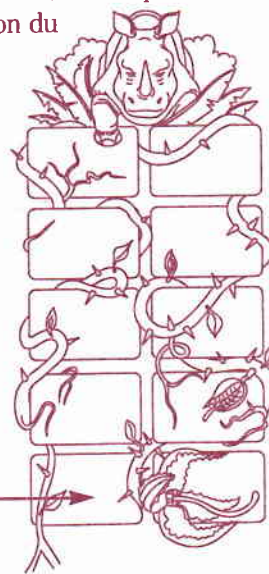
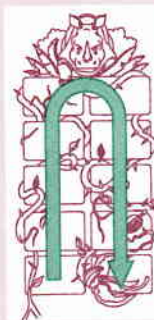


Figure 6

Les autres joueurs n'ont pas réussi à te sauver. Place la carte danger utilisée sur la première case de la grille jugement dernier.

LA GRILLE DU JUGEMENT DERNIER

Les cartes danger sur la grille jugement dernier représentent les dangers qui s'abattent sur la ville. Durant la partie, les cartes danger (pour lesquelles tu n'as pas été sauvé) sont placées sur cette grille selon l'ordre indiqué sur l'illustration ci-contre.



Cette grille ne doit pas être remplie avant que l'un des joueurs atteigne le centre du plateau. Si c'est le cas, tous les joueurs perdent. Vous devez recommencer la partie depuis le début, jusqu'à ce que l'un d'entre vous gagne.

Place les cartes selon l'ordre indiqué par la flèche.



2. Cases 5 ou 8. Si ton pion s'arrête sur cette case, tu dois pénétrer dans la jungle, et attendre que l'un des joueurs te permette d'en ressortir. Le joueur à ta gauche lance le dé.

- Si le dé indique le chiffre 5 ou 8, tu es sauvé. Vos deux pions restent sur leur case initiale. Ton tour est terminé.
- Si le dé n'indique ni le chiffre 5 ni le chiffre 8, recule ton pion d'une case. Quelle que soit la case sur laquelle ton pion s'arrête, le joueur à gauche de celui qui vient de lancer le dé, lance le dé à son tour. S'il indique le chiffre 5 ou 8, tu es sauvé, sinon, recule d'une case.

Remarque : Dans le cas où ton pion s'arrête sur la case départ, ton tour est terminé. Recommence la partie au tour suivant.



Cases jungle

3. Cases jungle. Tous les joueurs sont prisonniers dans la jungle. Chaque joueur lance le dé secours.

1. Tire une carte danger de la pile et place-la sous le décodeur.
2. Lis le message indiqué à haute voix et révèle le chiffre et le symbole secret.
3. Tourne le sablier.
4. Tous les joueurs lancent leur dé secours en même temps.

Comment être sauvés

Tous les joueurs lancent leur dé secours simultanément, jusqu'à ce qu'ils obtiennent tous le symbole secret ou le sablier avant le temps imparti par le sablier.

- Si tous les joueurs obtiennent le sablier ou le symbole secret requis, ils sont alors tous saufs. Ils avancent tous leur pion du nombre de cases indiqué par la carte danger. Place celle-ci dans la pile de cartes danger utilisées. Ton tour est terminé.
- Si l'un des joueurs n'obtient ni un sablier ni le symbole secret, place la carte danger sur la case suivante de la grille jugement dernier encore vide. Tous les pions restent sur leur case initiale pendant que tu tires une autre carte danger. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs obtiennent le symbole secret ou le sablier pour être sauvés.



4. Cases rhinocéros. Si ton pion s'arrête sur une case rhinocéros, tu as le pouvoir de placer le rhinocéros sur n'importe quelle case devant l'un des pions afin de l'empêcher de se déplacer, sauf sur le centre du plateau.

Si, pendant ton tour, tu es bloqué par le rhinocéros, lance le dé.

Si tu obtiens un chiffre pair, remplace le rhinocéros sur sa case départ (voir figure 1) et avance ton pion du nombre de cases indiqué par le dé. Puis réfère-toi à l'instruction correspondant à la case sur laquelle tu arrêtes ton pion.

Si tu obtiens un chiffre impair, tu es toujours menacé par le rhinocéros.

Poursuivi par le rhinocéros:

Tu es bloqué par le rhinocéros :

- et ton pion se trouve sur une case 5 ou 8. Si ni le 5 ni le 8 ne sont lancés par le joueur à ta gauche, ton pion doit reculer d'une case. Le rhinocéros se déplace d'une case également, pour rester juste devant ton pion.
- ou ton pion se trouve sur une case jungle. Tous les joueurs lancent leur dé secours. S'ils obtiennent tous le symbole secret, tu ne peux avancer ton pion puisqu'il est bloqué par le rhinocéros. Si l'un de vous n'obtient pas le symbole secret, suis les instructions relatives aux cases jungle page 5.

Règle de déplacement de ton pion

- Une case ne peut être occupée par 2 pions à la fois. Si ton déplacement s'arrête sur une case déjà occupée, place ton pion sur la case vide suivante.
- Tu dois toujours déplacer ton pion du nombre de cases indiqué par le dé, sauf si tu rencontres le rhinocéros sur ton chemin.
- Dans le cas où ton pion ne peut être déplacé, suis les instructions correspondant à la case sur laquelle se trouve ton pion. Par exemple, si tu es bloqué par le rhinocéros, et que ton pion se trouve sur une case 5 ou 8, suis les instructions correspondant à cette case.

→ LE GAGNANT ←

Pour gagner la partie, ton pion doit atteindre le centre du plateau le premier, avant que la grille jugement dernier ne soit remplie. Attention : le nombre indiqué par le dé doit correspondre exactement au nombre de cases qui te séparent du centre du plateau. Tu gagnes la partie :

- si, pendant ton tour, ton dé indique le nombre exact de cases qui te séparent du centre du plateau ou ;
- si, pendant le tour de l'un de tes adversaires, lors de ton déplacement pour tenter de le sauver, ton dé indique le nombre de cases qui te séparent du centre du plateau.

IMPORTANT !

Si le chiffre indiqué par le dé ou la carte danger est supérieur au nombre de cases qui te séparent du centre du plateau, tu ne peux pas déplacer ton pion. Suis les instructions qui concernent la case occupée par ton pion.

Si plusieurs joueurs atteignent le centre du plateau en même temps, le gagnant est celui qui crie JUMANJI le premier.

VARIANTE

LE DEFI JUMANJI Avant de commencer à jouer, prends 6 cartes danger au hasard et place-les sur la grille jugement dernier.

PARTIE A 2

La règle est la même que pour une partie à 4, à l'exception du symbole sablier sur les dés secours qui ne peut plus remplacer n'importe quel autre symbole secret.