



## INSTRUCTIONS

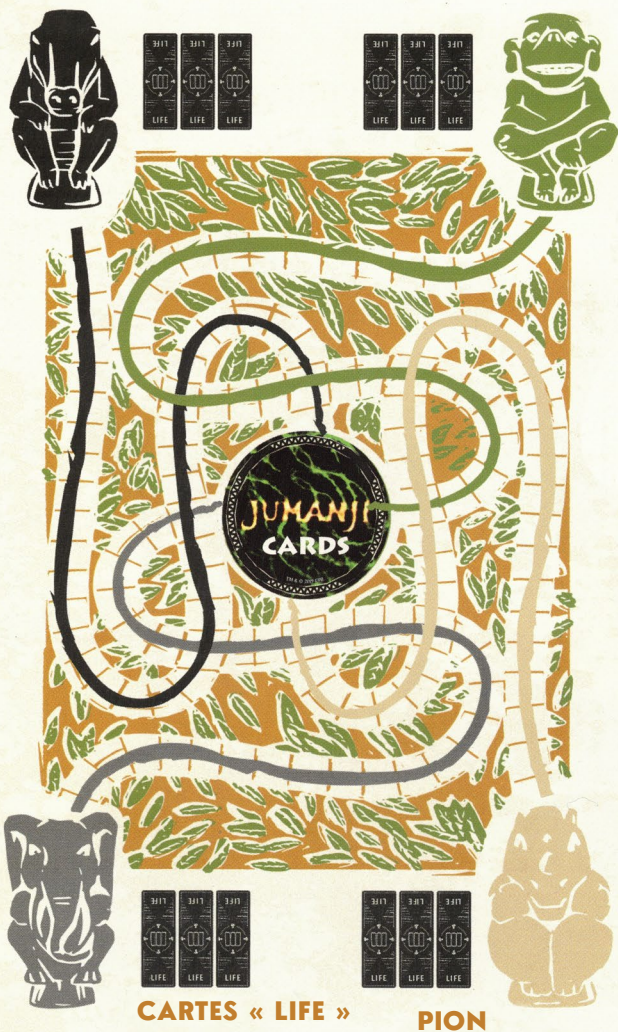
14 ans et + | 2 à 4 Joueurs

## CONTENU

1 Plateau de Jeu Jumanji, 4 Pions, 1 Dé Jumanji, 2 Dés de 6 faces, 51 Cartes Jumanji, 18 Cartes « Life » (Vie), 4 Jetons « Jungle », 10 Jetons « Hunter » (Chasseur) et « Spear » (Lance)

Notice d'utilisation traduite par noblecollection.fr - Source : The Noble Collection





DÉS DE SIX  
FACES



JETON  
« HUNTER »



DÉ  
JUMANJI



JETON « JUNGLE »



JETON  
« SPEAR »

## BUT DU JEU

Jumanji, un jeu pour tous ceux qui espèrent laisser derrière eux leur univers. Attention, une fois la partie commencée, elle ne peut prendre fin que si l'un des joueurs atteint le centre de la cité d'or de Jumanji et crie « Jumanji » avant que celle-ci n'ait vaincu tout le groupe.

**AVENTURIERS MÉFIEZ-VOUS : NE COMMENCEZ QUE SI VOUS AVEZ L'INTENTION DE FINIR...**

## INSTALLATION

1. Retirez le dôme central Jumanji. Mélangez les cartes Jumanji et placez-les au centre du plateau face cachée.
2. Mélangez les cartes « Life » et placez-les face cachée près du plateau. Chaque joueur en pioche 3. Vous pouvez les découvrir.
3. Décidez qui parmi vous est le joueur le plus aventureux. C'est à vous de déterminer la manière de le choisir !
4. Le joueur le plus aventureux est le premier à choisir son pion et le place dans l'un des quatre coins de la jungle. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs restants choisissent leur pion et leur chemin. Certains chemins sont plus longs, d'autres plus courts mais aucun n'est plus simple. Choisissez bien.
5. Le joueur le plus aventureux est le premier à parcourir les jungles de Jumanji. Les tours se font dans le sens des aiguilles d'une montre.

## DÉROULÉ D'UN TOUR

- 1 Au début de votre tour, prenez le dé Jumanji et les 2 dés de six faces en main.
- 2 **LANCEZ LE DÉ JUMANJI** sauf si vous êtes piégé par un jeton « Hunter » ou un jeton « Jungle ».
- 3 Vous pouvez défausser 1 carte « Life » et/ou 1 jeton « Spear » quand vous le souhaitez pendant votre tour.
- 4 Si vous faites un double, terminez votre tour puis rejouez en reprenant depuis l'étape 1.



# LANCER LE DÉ JUMANJI

Lancer le dé Jumanji peut donner les résultats suivants :

## POWER UP

Si vous tombez sur POWER UP, piochez 1 carte « Life ». Vous pouvez avoir 3 cartes « Life » dans la main maximum. Si vous en avez plus, défaussez celles de votre choix, leur effet ne s'applique pas.

## JOURNEY

Si vous tombez sur JOURNEY, lancez les 2 dés de six faces. Avancez votre pion selon le nombre obtenu. Faites attention à bien rester sur votre chemin.

## JUMANJI

Si vous tombez sur JUMANJI, tirez une carte Jumanji.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile de cartes.

## N'OUBLIEZ PAS !

- Vous pouvez utiliser 1 carte « Life » et/ou 1 jeton « Spear » quand vous le voulez pendant votre tour
- Rejouez si vous faites un double

## CHALLENGE

Si vous tombez sur CHALLENGE, lancez les 2 dés de six faces pour déterminer un nombre de déplacements à faire. Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur lance les dés. La 1<sup>ère</sup> personne à dépasser ce nombre avance d'autant de cases. Si personne ne bat le montant, c'est le joueur dont le tour est en cours qui récupère le nombre de déplacements et avance son pion. Souvenez-vous, une égalité ne compte pas ! Il faut dépasser le montant pour remporter le défi.

## TYPES DE CARTES JUMANJI

### CARTES DANGER

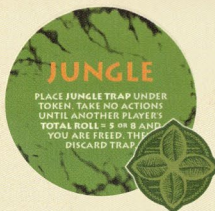


Lancez les 2 dés de six faces. Si le résultat est supérieur au montant en haut de la carte, avancez votre pion selon le nombre indiqué sur celle-ci. Si le résultat est inférieur, reculez d'autant de cases. Si le jet est équivalent, ne bougez pas. Défaussez ensuite la carte Jumanji.

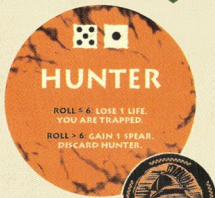


Suivez les consignes inscrites en haut de la carte. Reculez selon le nombre indiqué sur la carte. Défaussez ensuite la carte Jumanji.

### CARTES PIÈGE



Placez un jeton « Jungle » sous votre pion et conservez cette carte. Attendez qu'un autre joueur ait fait un total de 5 ou 8 à son tour pour jouer à nouveau. Si un seul joueur est pris au piège quand un 5 ou un 8 est lancé, il est libre et peut bouger à son prochain tour. Si plus d'un joueur est piégé, celui qui a lancé le 5 ou le 8 doit choisir le joueur à libérer. Si vous êtes le joueur libéré, défaussez votre carte « Jungle » et votre jeton « Piège ». Vous pouvez reprendre le cours normal de la partie au prochain tour.



Lancez les 2 dés de six faces. Si vous faites un score supérieur au montant indiqué sur la carte, le chasseur est battu. Auquel cas, défaussez et retournez face cachée la carte « Hunter », conservez le jeton « Spear ». Si le score est égal ou inférieur, placez le jeton « Hunter » sous votre pion et gardez cette carte. Vous êtes piégé. Vous ne pouvez plus bouger, vous perdez une vie et vous devez continuer de lancer les dés contre le « Hunter » à chaque tour jusqu'à ce que l'un de vous soit battu. Défaussez la carte « Hunter » et le jeton après la défaite.

## JETONS « SPEAR » / « HUNTER »

Les jetons « Spear » s'obtiennent en battant un « Hunter ». Ils peuvent être utilisés et défaussés pendant votre tour pour éviter un piège ou un danger. Vous ne gagnez pas de jeton supplémentaire si vous l'utilisez contre un « Hunter ».





## CARTES « LIFE » VOUS AVEZ PERDU DÈS QUE VOUS N'AVEZ PLUS DE VIE.

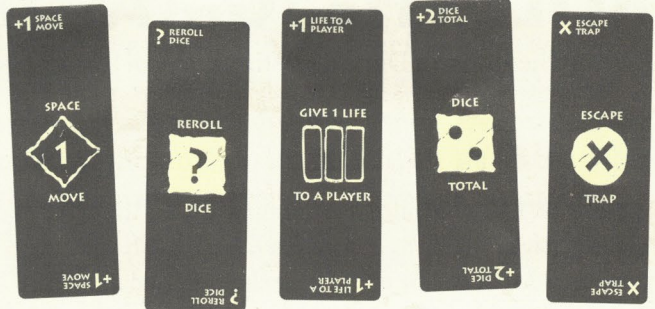
Pendant leur tour, les joueurs peuvent utiliser puis défausser 1 carte « Life » pour obtenir la récompense indiquée.

Vous ne pouvez avoir que 3 cartes « Life » maximum dans la main. Défaussez les cartes en trop de votre choix et n'utilisez pas leur effet.

Chaque fois que vous jouez et perdez contre un « Hunter », vous devez défausser 1 carte « Life » sans utiliser son effet.

Lorsque vous utilisez la carte « Life : Give 1 Life to a player », le joueur choisi doit tirer au hasard une carte « Life » de la pioche. Si le joueur était à court de vie, il doit placer son pion au début et recommencer.

Vous pouvez utiliser les cartes « Life » pour venir en aide aux autres joueurs, mais seulement pendant votre tour.



La cité de Jumanji ne peut être qu'atteinte que par un nombre exact. Les joueurs « rebondiront » depuis le centre et repartiront en arrière à moins qu'ils aient obtenu le nombre exact pour atteindre Jumanji.

**EXEMPLE, CE JOUEUR A FAIT UN 8**



## RÈGLES DE DÉPLACEMENT

Restez sur votre chemin. Vous ne pouvez pas changer de direction en cours de route.

Vous devez toujours vous déplacer selon le montant total indiqué sur le jet de dé ou sur la carte.

Si vous devez reculer plus que vous ne pouvez, placez vous sur le début du chemin.

Les joueurs ne peuvent pas partager une case. Si un joueur atterit sur une place déjà prise, il doit se placer sur la case précédente.

## FIN DU JEU

Pour gagner, le premier joueur qui atteint le centre du plateau grâce à un nombre exact doit crier...

# « JUMANJI »

Si tous les joueurs sont à cours de cartes « Life » ou sont piégés dans la jungle, Jumanji a gagné et la partie est terminée.

**LES EFFETS SAISSANTS  
DE CE JEU NE CESSERONT  
QUE LORSQUE L'UN DES  
JOUEURS AURA  
ATTEINT LA CITÉ D'OR  
DE JUMANJI ET CRIÉ  
SON NOM...**