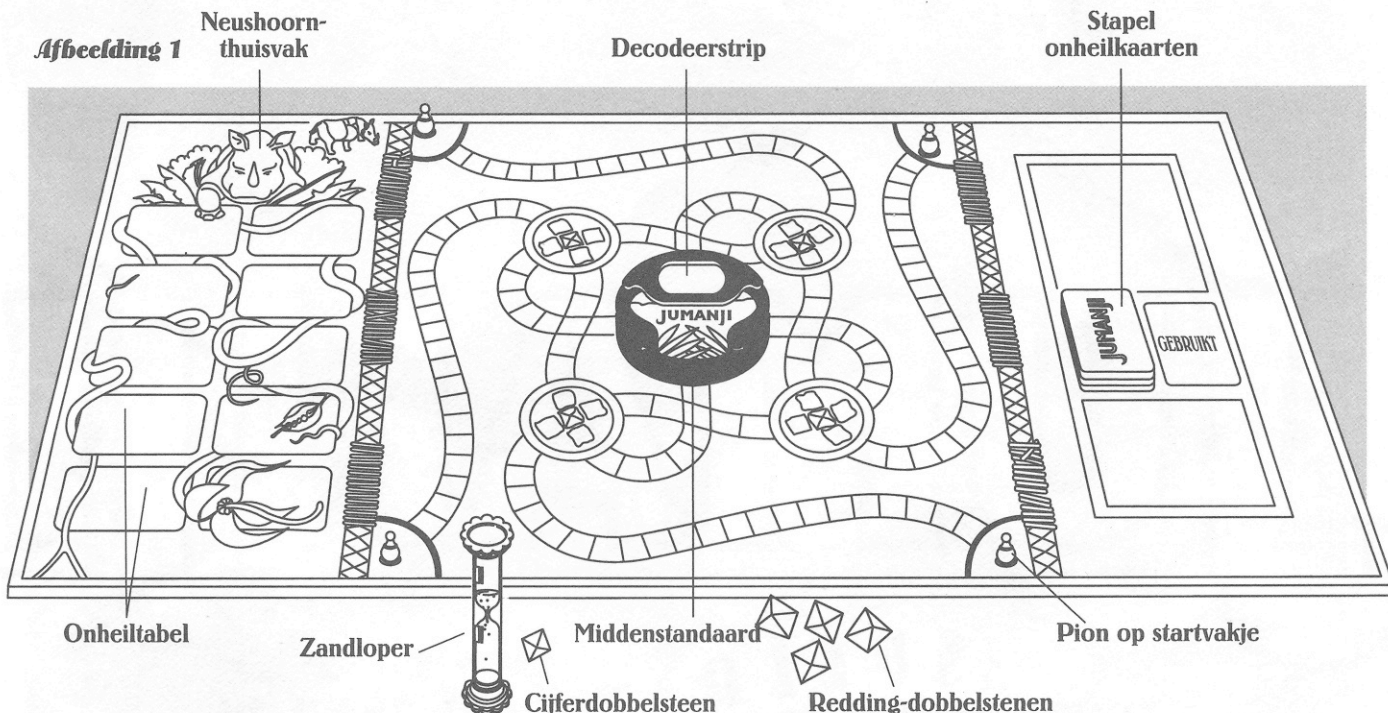


➤ DOEL

Als eerste speler de middenstandaard bereiken en JUMANJI! roepen.

Dit spel is opgezet voor vier spelers. Gebruik deze afbeelding bij het in elkaar zetten van het spel.

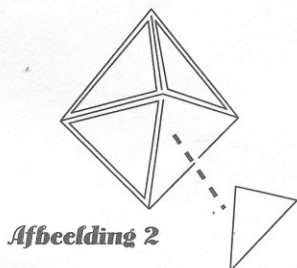


➤ VOORBEREIDING

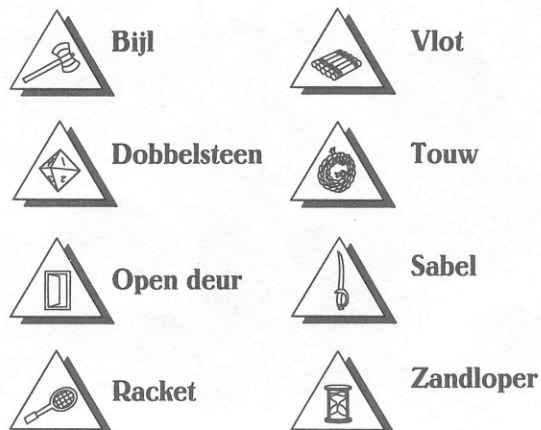
Haal de spelonderdelen uit de plastic zakjes.

De symbool-stickers voor de vier redding-dobbelstenen

Plak zorgvuldig op elke dobbelsteen één touw, sabel, dobbelsteen, bijl, raket, open deur, vlot en zandloper (zie afb. 2). Het maakt niet uit welke sticker op welk vlakje komt.



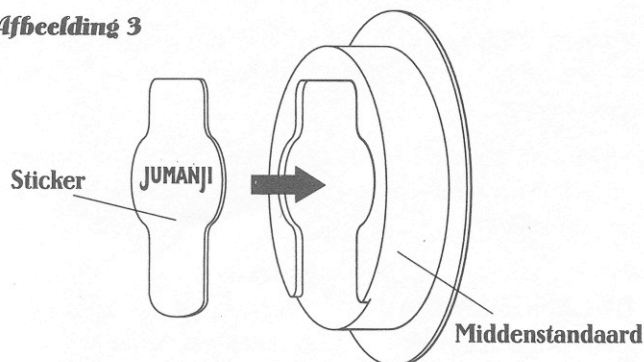
De stickers



De middenstandaard

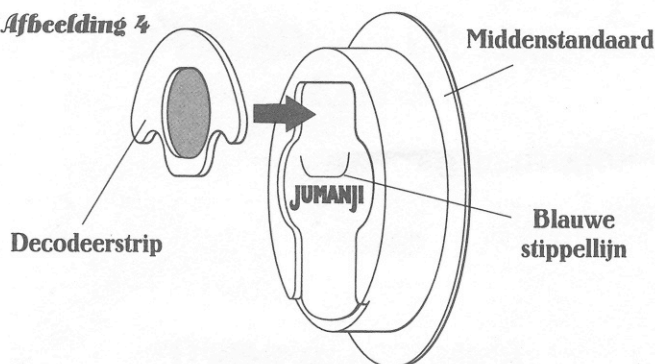
1. Plak de JUMANJI-sticker voorzichtig op de middenstandaard (zie afb. 3). Doe dit heel zorgvuldig. Als de sticker eenmaal vastzit, kun je hem niet meer verplaatsen.

Afbeelding 3



2. Trek het rugpapier van de decodeerstrip. Plak de decodeerstrip zoals afgebeeld op de middenstandaard (zie afb. 4). Zorg dat de buitenkant van de decodeerstrip precies langs de buitenrand van de middenstandaard ligt voordat je hem vastplakt. Gebruik de blauwe stippellijn op de sticker als richtlijn.

Afbeelding 4



3. Til het speelbord op en plaats de middenstandaard eronder, zodat de standaard door het gat omhoog steekt (zie afb. 1).

➤ VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN ➤

- Schud de onheilkaarten en leg de stapel met de afbeelding omlaag op het daarvoor bestemde speelbordvakje.

- Iedere speler kiest een pion en zet hem op het START-vakje van zijn of haar kleur. Ongebruikte pionnen gaan terug in de doos.
- Zet de neushoorn op het neushoorn-thuisvak (zie afb. 1)
- Alle spelers pakken een redding-dobbelsteen. Ongebruikte redding-dobbelstenen gaan terug in de doos.

TROTSEER DE GEVAREN VAN DE JUNGLE IN DIT MYSTERIEUZE SPEL!

➤ HET SPEL ➤

Wie voorstelde om het spel te spelen, mag beginnen. De speler die aan de beurt is, pakt de zandloper en de cijferdobbelsteen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

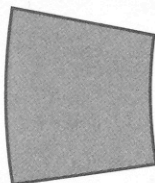
ALS JE AAN DE BEURT BENT

Gooi de cijferdobbelsteen. Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes vooruit (over het pad met jouw kleur) in de richting van de middenstandaard. Afhankelijk van het vakje waarop je eindigt, volg je de aanwijzingen hieronder. Als je beurt voorbij is, geef je de zandloper en de cijferdobbelsteen door aan de speler links van je.

DE VAKJES

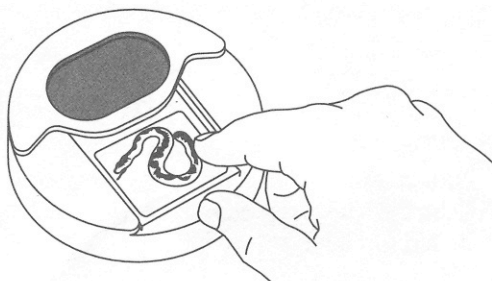
Er zijn vier verschillende soorten vakjes:

1. **GEWONE vakjes.** Je wordt bedreigd door gevaren van de jungle. Een REDDING omvat drie stappen:



• Pak een onheilkaart van de stapel. Schuif hem met de afbeelding omhoog onder de decodeerstrip en lees het dreigende onheil hardop voor. Op de kaart zie je ook een cijfer en het geheime symbool - een touw, sabel, dobbelsteen, bijl, racket, open deur of vlot.... (zie afb. 5). Deze symbooltjes staan ook op de redding-dobbelsteen. Je medespelers proberen je te redden door met hun redding-dobbelsteen het symbool van jouw onheilkaart te gooien.

Afbeelding 5



**Geheim
symbool**



Cijfer

Je wordt bedreigd door een slang. Het geheime symbool (een sabel) kan de slang verslaan. Het cijfer is een 3.

• Jij hebt de zandloper (het is jouw beurt) en daarom ben je tijdwaarnemer. Je zegt: "Klaar? AF!" Op datzelfde moment draai je de zandloper om.

• Nu proberen de andere spelers een zandloper of het juiste symbool te gooien voordat de tijd om is. Je gooit zelf niet. Let op: de zandloper op de redding-dobbelsteen is de joker - hij geldt voor elk symbool.

➤ Een race tegen de klok ➤

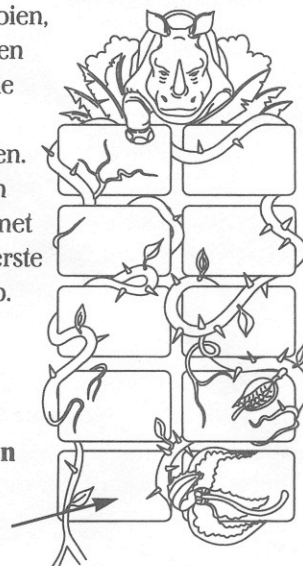
Om een speler te redden, moeten de andere spelers hun redding-dobbelsteen zonder ophouden blijven gooien totdat ze de zandloper of het juiste symbool hebben. Maar haast je - want al na 8 seconden is de zandloper doorgelopen en roept de tijdwaarnemer "Stop! De tijd is om!"

Als AL je medespelers een zandloper of het goede symbool hebben gegooid, ben je gered! Jouw pion blijft op z'n plaats staan. Je redders - de andere spelers dus - mogen hun pion verplaatsen (zoveel vakjes als het cijfer van de onheilkaart aangeeft), maar volgen niet de aanwijzingen van het vakje waar ze op terechtkomen. Leg de kaart met de afbeelding omhoog op het vakje "overwonnen". Je beurt is voorbij.

Als ÉÉN of meer spelers er niet in slagen de zandloper of het gevraagde symbool te gooien, moet je jouw pion achteruit zetten (zoveel vakjes als het cijfer op de onheilkaart aangeeft). Voor dit vakje volg je niet de aanwijzingen. Alle andere spelers blijven staan waar ze stonden! Leg de kaart met de afbeelding omhoog op het eerste vakje van de onheiltabel (zie afb. 6). Je beurt is voorbij.

Afbeelding 6

Helaas, niet alle spelers hebben de sabel gegooid die je had kunnen redden. Leg de eerste kaart hier op de onheiltabel.



DE ONHEILTABEL

De onheilkaarten op de onheiltabel tonen aan welke gevaren de macht in het dorp over dreigen te nemen. Terwijl het spel vordert, komen er steeds meer onheilkaarten op de tabel (de volgorde zie je op de afbeelding).



Probeer de tabel zo leeg mogelijk te houden! Als hij vol is voordat een speler de middenstandaard bereikt, hebben alle spelers verloren en heeft de jungle gewonnen! Dan moet je het spel opnieuw spelen totdat er iemand wint!

Leg de kaarten neer zoals de pijl aangeeft.



2. Vakjes met: WACHT OP EEN 5 OF 8.

Je wordt de jungle ingetrokken, je gaat vakje voor vakje achteruit... en je moet wachten tot een andere speler je tegenhoudt!

De speler links van je gooit de cijferdobbelsteen één keer.

- Als er een 5 of een 8 gegooid wordt, ben je gered! Zowel jouw pion als die van je gooiende medespeler blijven waar ze zijn. Je beurt is voorbij.
- Als er niet een 5 of een 8 gegooid wordt, moet je pion één vakje achteruit (volg niet de aanwijzingen voor dat vakje). Nu mag de volgende speler het proberen, enz. enz. Na elke worp zonder 5 of 8 moet je één vakje achteruit. Alle spelers (behalve jij zelf) gooien om de beurt één keer de cijferdobbelsteen totdat iemand een 5 of een 8 gooit en je tegenhoudt. Dan is je beurt voorbij.

Let op: als je zoveel pech hebt dat je helemaal terug moet tot je START-vakje is je beurt ook voorbij - je hoeft niet meer op een 5 of een 8 te wachten. Als je weer aan de beurt bent, mag je gewoon gooien.



3. JUNGLE-vakjes. ALLE spelers (jij zelf dus ook) zitten in de val in de jungle! Alle spelers moeten nu gooien om elkaar te redden. Pas op! Op deze verraderlijke vakjes moeten soms verschillende onheilkaarten op de onheiltabel gelegd worden!

1. Pak een onheilkaart en schuif hem onder de decodeerstrip.

2. Lees het dreigende onheil hardop voor en vermeld het geheime symbool en het cijfer.

3. Draai de zandloper om.

4. Alle spelers (jij zelf ook) beginnen onmiddellijk met het gooien van de redding-dobbelsteen.

⇒ Een race tegen de klok ⇐

Alle spelers gooien hun redding-dobbelsteen. Blijf gooien totdat je de zandloper of het juiste symbool hebt. De speler die aan de beurt is, geeft aan wanneer de tijd om is.

• Als ALLE spelers het vereiste symbool of de zandloper hebben gegooid, zijn ze gered. ALLE spelers verplaatsen hun pion zoveel vakjes als het cijfer van de onheilkaart aangeeft. Leg de kaart op het vakje "overwonnen". Je beurt is voorbij.

• Als ÉÉN of meer spelers er niet in slagen de zandloper of het gevraagde symbool te gooien, wordt de kaart op het eerstvolgende lege vakje van de onheiltabel gelegd. Alle pionnen blijven staan waar ze stonden en je trekt een nieuwe onheilkaart. Alle spelers herhalen de bovenstaande stappen. Soms moet je verschillende onheilkaarten pakken voordat de spelers veilig zijn. Daarna is je beurt voorbij.



4. NEUSHOORN-vakjes. Als je wilt mag je de neushoorn op het vakje direct voor een pion zetten (behalve op de middenstandaard) om die speler de weg te versperren.

De geblokkeerde speler blijft staan waar hij staat totdat een andere speler op een neushoorn-vakje terecht komt en de neushoorn weer weg haalt, óf totdat je zelf een even getal gooit als je aan de beurt bent.

- Als je een even getal gooit, zet je de neushoorn terug op z'n eigen vak (zie afb. 1) en je zet je pion het gegooide aantal vakjes vooruit. Volg de aanwijzingen voor het vakje waarop je terecht bent gekomen.
- Als je een oneven getal gooit, blijft de neushoorn voor je pion staan. Volg de aanwijzingen voor het vakje waarop je staat.

De neushoorn volgt je: als je pion door de neushoorn geblokkeerd wordt en naar achteren verplaatst moet worden, gaat de neushoorn met de pion mee (hij blijft altijd op het vakje direct voor je pion staan).

Regels voor het verplaatsen van de pionnen

- Je mag niet samen met een andere speler op één vakje staan. Als je uitkomt op een bezet vakje zet je je pion op het eerstvolgende vrije vakje voor de andere pion.
- Je moet je pion altijd het complete aantal vakjes verplaatsen dat je gegooit hebt, tenzij de neushoorn je de weg verspert.
- Als je je pion wanneer je aan de beurt bent niet kunt verplaatsen, volg je de aanwijzingen voor het vakje waarop je staat. Bijvoorbeeld: je weg wordt versperd door de neushoorn en je staat op een vakje met "Wacht op een 5 of 8". Dan volg je dus de aanwijzingen voor een 5-of-8-vakje.

➔ DE WINNAAR ➔

De eerste speler die precies uitkomt op de middenstandaard en JUMANJI! roept, is de winnaar. Dit moet gebeuren voordat de onheiltabel vol is. Er zijn twee manieren om de middenstandaard te bereiken:

- Door er, als je aan de beurt bent, precies op uit te komen na het gooien van de cijferdobbelsteen.
- Door er, als een andere speler aan de beurt is, precies uit te komen omdat je vooruit mag verplaatsen dankzij een onheilkaart.

BELANGRIJK! Als de dobbelsteen of het cijfer op de kaart hoger aangeeft dan het aantal vakjes dat je nog moet lopen, blijft je pion staan waar hij staat. Als je aan de beurt bent, volg je de aanwijzingen voor het vakje waarop je staat.

Als verschillende spelers tegelijk de middenstandaard bereiken, moet je snel zijn: de eerste speler die JUMANJI! roept, wint het spel.

TART HET NOODLOT MET DEZE JUMANJI-VERSIE

JUMANJI-UITDAGING! Kies zes willekeurige onheilkaarten en leg ze voordat het spel begint op de onheiltabel. En nu maar kijken of je het noodlot kunt verslaan!

JUMANJI VOOR 2 SPELERS!

Houd je aan de gewone spelregels, maar hanteer de volgende uitzondering: de zandloper op de redding-dobbelsteen telt niet als joker. **VEEL GELUK!**