

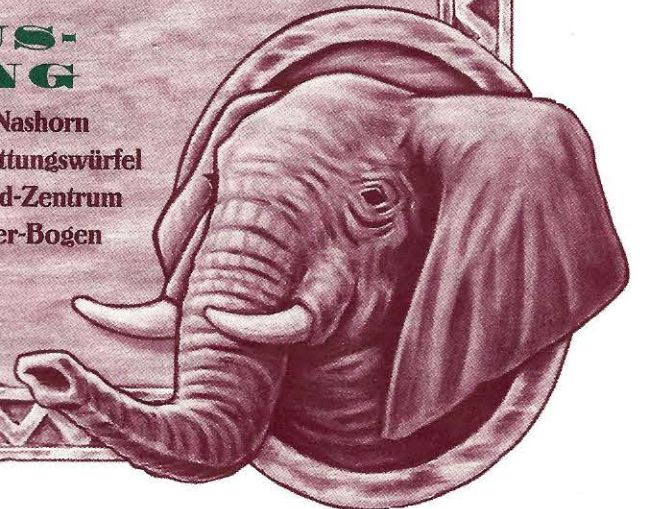
JUMANJI

SPIELANLEITUNG

Für 2 bis 4 Spieler

SPIELAUSSTATTUNG

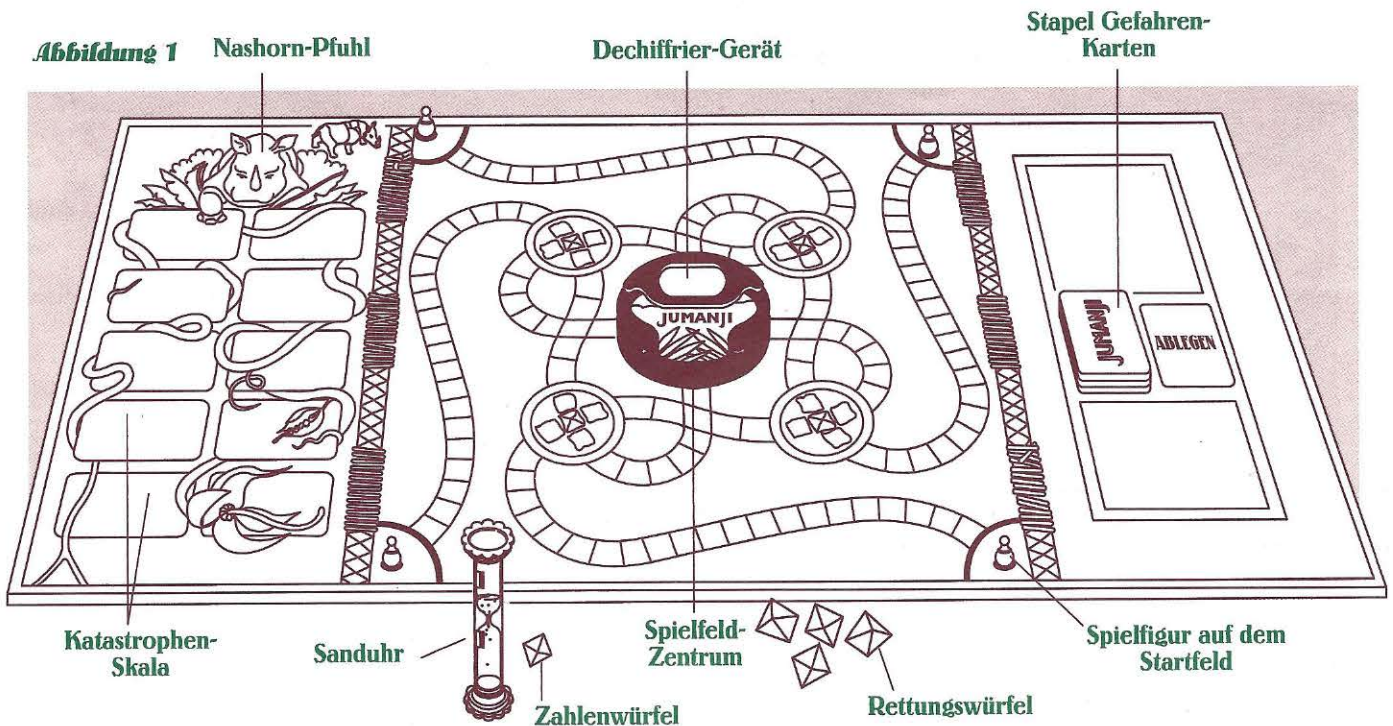
- Spielplan • 4 Spielfiguren • Nashorn
- Sanduhr • Zahlenwürfel • 4 Rettungswürfel
- 30 Gefahren-Karten • Spielfeld-Zentrum
- Dechiffrier-Gerät • Aufkleber-Bogen



➤ DAS ZIEL DES SPIELS ◀

Es gewinnt, wer zuerst das Zentrum in der Mitte des Spielfelds erreicht und dort laut "JUMANJI" ruft!

Dieses Spiel ist beispielhaft für 4 Spieler aufgebaut.
Nimm die Abbildung zu Hilfe, wenn Du Dein Spiel vorbereitest.



➤ AUFBAU DES SPIELS ◀

Nimm die Kunststoffteile aus den Beuteln. Die Beutel gibst Du natürlich in den Abfall (Gelber Sack).

Befestige die Aufkleber auf den 4 Rettungs-Würfeln.

Nimm einen der leeren Würfel. Klebe jetzt vorsichtig auf seine 8 Seiten jeweils 1 Seil, 1 Säbel, 1 Würfel, 1 Axt, 1 Schläger, 1 offene Tür, 1 Floß und 1 Stundenglas (siehe Abb. 2). Es spielt keine Rolle, in welcher Anordnung die Symbole befestigt werden.

Wiederhole den Vorgang mit den 3 anderen Würfeln.

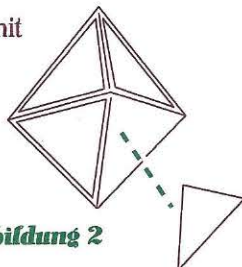
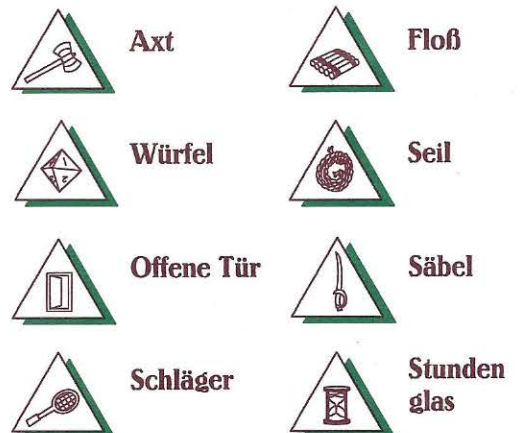


Abbildung 2

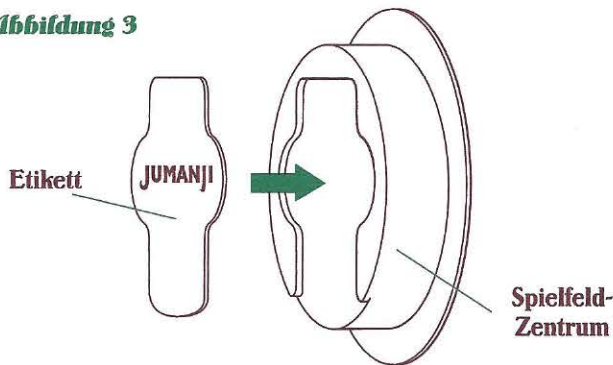
Würfel-Aufkleber



Zusammenbau des Spielfeld-Zentrums

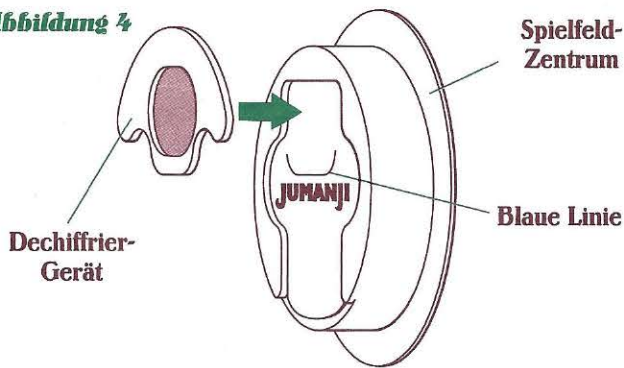
1. Befestige das JUMANJI-Etikett auf dem Zentrumsteil, wie in Abb. 3 gezeigt. Passe das Etikett genau ein und sei vorsichtig: Einmal festgeklebt, kann es nicht mehr entfernt werden.

Abbildung 3



2. Löse die Schutzfolie von dem selbstklebenden Dechiffrier-Gerät. Befestige das Teil auf dem Spielfeld-Zentrum, wie in Abb. 4 gezeigt. Achte darauf, daß Du den Rand des Dechiffrier-Geräts genau dem Rand des Zentrums anpaßt, bevor Du das Gerät fest andrückst. Die blaue Linie kannst Du als Hilfe zum Ausrichten des Geräts benutzen.

Abbildung 4



3. Hebe den Spielplan auf und setze das Zentrum von unten durch die Öffnung ein (siehe Abb. 1).

➤ DIE VORBEREITUNG DES SPIELS ➤

- Mische die Gefahren-Karten und lege den Stapel verdeckt auf das Feld AUFNEHMEN.

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das START-Feld der entsprechenden Farbe. Unbenutzte Spielfiguren bleiben in der Schachtel.
- Setze das Nashorn in seinen Pfohl, wie in Abb. 1 gezeigt.
- Jeder Spieler wählt einen Rettungswürfel für sich aus. Überzählige Rettungswürfel bleiben in der Schachtel.

ABENTEURER, HÜTET EUCH:
WAGT EUCH NUR IN DIE GEFAHR,
WENN IHR EUREN WEG AUCH
ZU ENDE GEHT!

➤ DER SPIELABLAUF ➤

Wer vorgeschlagen hat, JUMANJI zu spielen, fängt auch an. Der Startspieler erhält die Sanduhr und den Zahlenwürfel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

WENN DU AN DER REIHE BIST:

- Wirf den Zahlenwürfel.
- Zieh Deine Spielfigur um die gewürfelte Zahl weiter - auf Deiner Bahn, in Richtung Zentrum.
- Befolge dann die Anweisungen des Feldes, auf dem Deine Spielfigur gelandet ist - siehe unten.
- Danach ist Dein Zug beendet. Du gibst den Zahlenwürfel und die Sanduhr an Deinen linken Nachbarn weiter.

DIE FELDER DES SPIELPLANS

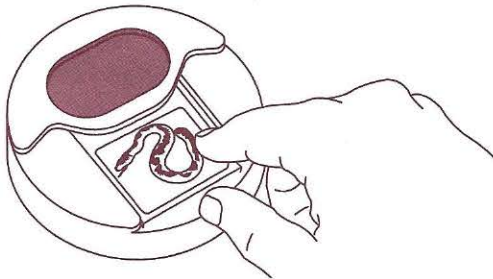
Jede Bahn enthält vier unterschiedliche Felder: jedes verlangt andere Aktionen, wenn Du darauf landest.

- 1. LEERE Felder.** Die Gefahren des Dschungel bedrohen Dich. Deine Weggefährten (Mitspieler) müssen versuchen, Dich zu retten. Sie müssen das verlangte Rettungssymbol auf der Gefahren-Karte würfeln oder das Stundenglas (Joker). Drei Schritte bis zur Rettung...



- Zieh die oberste Karte vom Stapel der Gefahren-Karten. Schiebe die Karte, Vorderseite nach oben, unter das Dechiffrier-Gerät und lies laut die Nachricht vor. Du erkennst eine Zahl und das geheime Symbol - entweder Seil, Säbel, Würfel, Axt, Schläger, Offene Tür oder Floß... (siehe Abb. 5). Jedes dieser Symbole ist auch auf dem Rettungswürfel zu finden. Deine Weggefährten müssen nun versuchen, Dich zu retten, indem sie das Symbol auf der Karte mit ihren Rettungswürfeln werfen.

Abbildung 5



Geheimes Symbol



Zahl

Du wirst von einer Schlange bedroht. Nur das geheime Symbol (ein Säbel) kann sie vernichten. Die Zahl lautet 3.

- Du (der Spieler, der an der Reihe ist) fungierst jetzt als Zeitnehmer und rufst: "Fertig, los!". Gleichzeitig drehst Du die Sanduhr um.
- Nun sind alle Deine Mitspieler an der Reihe. Jeder würfelt so schnell und so oft er kann mit seinem Rettungswürfel. Jeder versucht, das verlangte Symbol auf der Gefahrenkarte zu würfeln - Du darfst nicht mitwürfeln. Wer es schafft, hört auf zu würfeln, läßt den Würfel liegen und wartet ab. Wichtig: Das Symbol "Stundenglas" ist ein Joker und kann jedes Symbol ersetzen. Ist die Sanduhr abgelaufen (nach etwa 8 Sekunden), rufst Du - der Zeitnehmer - laut "Stop!"

Würfeln gegen die Uhr

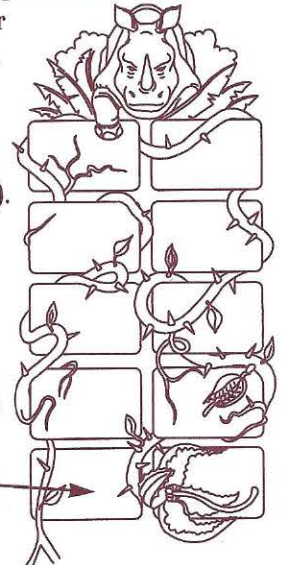
Um einen Spieler zu retten, müssen ALLE MITSPIELER das verlangte Symbol oder das Stundenglas würfeln - bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

Haben ALLE Deine Weggefährten die Aufgabe erfüllt, so bist Du gerettet! Deine Spielfigur darf auf dem Feld stehen bleiben. Deine Weggefährten dürfen ihre Spielfiguren um so viele Felder vorwärts ziehen, wie die Zahl, die auf der Gefahrenkarte steht, erlaubt. Lege jetzt die Karte auf den ABLEGESTAPEL. Damit ist Dein Zug beendet.

Schafft einer (oder mehrere) der Mitspieler die Aufgabe NICHT - wenn er weder das verlangte Symbol noch das Stundenglas gewürfelt hat - so ist Deine Rettung mißlungen. Du mußt Deine Spielfigur um so viele Felder rückwärts ziehen, wie die Zahl vorgibt, die auf der Gefahrenkarte steht. Die Mitspieler dürfen natürlich auch nicht ziehen, ihre Figuren bleiben stehen! Die Gefahrenkarte legst Du offen auf das erste freie Feld der Katastrophen-Skala (siehe Abb. 6). Damit ist Dein Zug beendet.

Abbildung 6

Die Mitspieler haben es nicht geschafft, alle den Säbel (oder das Stundenglas) zu würfeln, um Dich zu retten. Lege die erste Karte hier auf die Katastrophen-Skala.



DIE KATASTROPHEN-SKALA

Die Gefahrenkarten auf dieser Skala enthalten alle Gefahren, denen ihr unterlegen seid! Im Verlauf des Spieles werden die weiteren Karten so abgelegt, wie es die Abbildung zeigt.



Verhindert, daß sich die Skala mit Gefahrenkarten füllt! Ist die Skala komplett mit Karten bedeckt, bevor ein Spieler das Zentrum erreicht, so haben ALLE Spieler verloren! Es bleibt euch nur die Hoffnung auf das nächste Spiel!

Lege die Karten entsprechend der Pfeile ab.



2. Felder "WARTE AUF 5 ODER 8".

Landest Du auf einem dieser Felder, so wirst Du vom Dschungel magisch angezogen. Du ziehst Feld um Feld rückwärts, falls es keinem der Mitspieler gelingt, Dich festzuhalten!

Der Spieler LINKS von Dir würfelt einmal mit Zahlenwürfel.

- Würfelt er eine "5" oder "8", so bist Du in Sicherheit. Eure beiden Spielfiguren bleiben auf ihren Feldern stehen. Damit ist Dein Zug beendet.
- Würfelt Dein linker Nachbar aber weder "5" noch "8", mußst Du Deine Spielfigur 1 Feld rückwärts ziehen. Die Anweisungen dieses Feldes befolgst Du nicht. Dann ist der linke Nachbar des Würflers dran: Er wirft den Zahlenwürfel - weiter siehe oben. So geht es reihum weiter. Bei jedem Mißerfolg mußst Du 1 Feld zurück. Du selbst darfst nicht würfeln, falls Du dran sein solltest. Wenn Du Pech hast, endet Dein Rückwärtsziehen erst auf dem Startfeld. Dann darfst Du im nächsten Zug ganz von vorne beginnen.
- In Sicherheit bist Du erst, wenn einer der Würfler eine "5" oder "8" wirft. Siehe oben.



Dschungel-Felder

3. DSCHUNGEL-Felder. Landest Du auf einem dieser Felder, so sind ALLE SPIELER (auch Du) im Dschungel gefangen! Ihr müßt ALLE würfeln, um euch gegenseitig zu retten. Hütet euch vor diesen gefährlichen Feldern: sie könnten euch zwingen, weitere Karten auf die Katastrophen-Skala zu legen!

1. Zieh eine Gefahrenkarte und schiebe sie unter das Dechiffrier-Gerät.
2. Lies laut die Nachricht vor und nenne das Geheimsymbol und die Zahl.
3. Dreh die Sanduhr um.
4. Alle Spieler (auch Du) beginnen sofort damit, ihre Rettungswürfel zu werfen.

Würfeln gegen die Uhr

Alle Spieler würfeln gleichzeitig, so schnell sie können. Alle versuchen, das Geheimsymbol zu würfeln oder das Stundenglas (den Joker). Wer es schafft, läßt seinen Würfel liegen. Der Zeitnehmer (das bist Du selbst) ruft laut "Stop!", wenn die Sanduhr abgelaufen ist.

- Haben ALLE Spieler die Aufgabe erfüllt, so seid ihr gerettet. ALLE Spieler ziehen ihre Figuren um so viele Felder vorwärts, wie die Zahl, die auf der Karte steht, erlaubt. Lege dann die Karte auf den ABLEGESTAPEL. Damit ist Dein Zug beendet.
- Schafft einer (oder mehrere) der Spieler die Aufgabe NICHT - wenn er weder das verlangte Symbol noch das Stundenglas gewürfelt hat - so mißlingt die Rettung und Du legst die Karte auf das nächste freie Feld der Katastrophen-Skala. Die Spielfiguren bleiben auf ihren Feldern stehen. Alle Spieler müssen erneut um ihre Rettung würfeln: sie wiederholen die obigen Schritte 1. bis 4. Das geht so lange, bis ALLE Spieler das verlangte Symbol oder das Stundenglas (den Joker) gewürfelt haben. Wird bei mehrfachem Mißlingen die Katastrophen-Skala komplett mit Karten gefüllt - Katastrophe: Das Spiel endet, alle Spieler haben verloren.



4. NASHORN-Felder. Landest Du auf einem solchen Feld, so darfst Du, wenn Du willst, das Nashorn nehmen und auf das Feld direkt vor einer anderen Spielfigur setzen - aber niemals auf das Zentrum - um diese Figur zu blockieren. Damit ist Dein Zug beendet.

Bist Du selbst der blockierte Spieler, so ist Deine Figur blockiert. Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du.

- Würfelst Du eine gerade Zahl, so setzt Du das Nashorn zurück in seinen Pfuhl; dann ziehst Du Deine Spielfigur um die gewürfelte Zahl vorwärts. Du mußt danach die Anweisungen des Feldes befolgen, auf dem Deine Spielfigur gelandet ist.
- Würfelst Du eine ungerade Zahl, so blockiert das Nashorn weiter Deinen Weg. Deine Spielfigur bleibt stehen.

Das Nashorn folgt Dir: Ist Deine Spielfigur durch das Nashorn blockiert und Du wirst gezwungen, rückwärts zu ziehen, (weil Du auf einem Feld "Warte auf 5 oder 8" stehst und weder 5 noch 8 gewürfelt werden), so mußt Du das Nashorn immer mitnehmen (es bleibt dabei immer auf dem Feld direkt vor Deiner Spielfigur).

Bewegen der Spielfiguren

- Niemals dürfen auf einem Feld zwei Spielfiguren stehen. Landet Deine Spielfigur auf einem Feld, auf dem schon eine andere Figur steht, so setzt Du Deine Spielfigur auf dem nächsten freien Feld davor ab.
- Du mußt Deine Spielfigur um die volle, gewürfelte Augenzahl bewegen, außer ein Nashorn blockiert Deinen Weg.
- Kannst Du Deine Spielfigur nicht ziehen, wenn Du an der Reihe bist, so befolgst Du die Anweisungen des Feldes, auf dem sie steht. Beispiel: Das Nashorn blockiert Deine Figur, die auf einem Feld "Warte auf 5 oder 8" steht. Du mußt dann die Anweisungen dieses Wartefeldes befolgen.

→ DAS ENDE DES SPIELS ←

Es gewinnt der Spieler, der durch einen genau passenden Würfelwurf mit seiner Spielfigur zuerst das Zentrum erreicht und laut JUMANJI! ruft. Allerdings muß das geschafft sein, bevor die Katastrophen-Skala komplett mit Karten belegt ist. Es gibt zwei Möglichkeiten, das Zentrum zu erreichen:

- Wenn Du an der Reihe bist und mit genauer Augenzahl das Zentrum erreichst.
- Wenn ein Mitspieler dran ist, und dieser eine Gefahrenkarte "besiegt", darfst Du ja vorwärts ziehen: Erreichst Du mit Deiner Spielfigur genau das Zentrum, so kannst Du gewinnen.

WICHTIG: Ist die gewürfelte Augenzahl oder die Zahl auf der Gefahrenkarte zu hoch, so daß Deine Spielfigur über das Zentrum hinausziehen würde, so bleibt Deine Spielfigur stehen. Wenn Du wieder an der Reihe bist, mußt Du die Anweisungen des Feldes befolgen, auf dem Deine Figur steht.

Erreichen zwei oder mehr Spieler gleichzeitig (in der gleichen Runde) das Zentrum, so mußt Du schnell sein: Wer zuerst JUMANJI! ruft, gewinnt.

JUMANJI-VARIANTEN

JUMANJI STEINHART Vor dem Spiel werden vom Stapel 1 bis 6 (je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad) Gefahren-Karten genommen und auf die Felder der Katastrophen-Skala gelegt. Wer schafft diese Herausforderung?

JUMANJI für 2 Spieler

Gespielt wird nach den normalen Regeln, mit einer Ausnahme: Das Stundenglas auf dem Rettungswürfel gilt jetzt nicht mehr als Joker. VIEL GLÜCK!