

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





JUMANJI



LE JEU

UN JEU POUR CEUX QUI ESPÈRENT... LAISSER DERRIÈRE EUX LEUR UNIVERS™

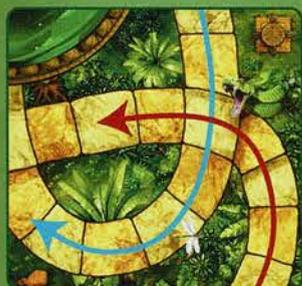


ÂGE
8+



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

À VOTRE TOUR



Hâtez-vous, le temps est compté. Elles n'attendent que de vous manger.

- 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 !

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.



©2021. TM & © SPIN MASTER LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DISTRIBUÉ PAR : SPIN MASTER LTD., 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, servicefr@spinmaster.com
SUISSE - 0800 561 350
BELGIQUE - 0800 77 688 • LUXEMBOURG - 800 2 8044
AMÉRIQUE DU NORD : 1-800-622-8339
customercare@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM

RÉPONSES POSSIBLES AUX ÉNIGMES



SAFARI



RAPIDES



PRÉPARATION



MOUSSON



SINGES



OBSCURITÉ



INSECTES



AVENTURE



ZOOLOGIE



VAN PELT



PIÈGES



LE GOUFFRE



PIÉTINEMENT



RAMPER & GROGNER



SILENCE



CARTE AU TRÉSOR



MARAUDEURS



JUNGLE



FAIM



RÊVES