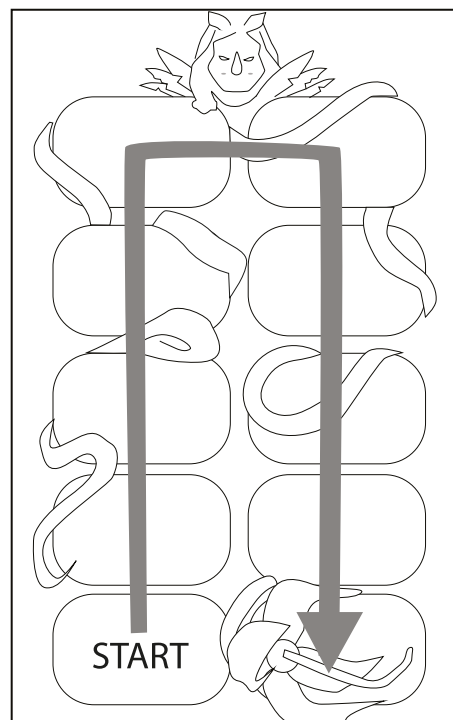


**POZOR NA OBLAST ZKÁZY!**

Hrát Jumanji je jako závod s časem! V průběhu hry začnou karty nebezpečí přibývat v oblasti zkázy. Po neúspěšné záchraně zde položte kartu nebezpečí. Pokud se celá oblast zkázy zaplní dřív, než se jeden z hráčů dostane ke středu hrací desky, tak všichni prohráli. Musí se začít hrát další hra, dokud někdo nezvítězí.

Místo pro neúspěšné karty nebezpečí



Obrázek 4

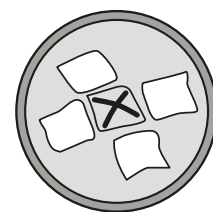
Pokládejte karty nebezpečí dle obrázku.

**6. VÍCE INFORMACÍ O POLÍČKU DŽUNGLE**

Dostanete-li se na toto políčko, proveďte následující:

- Vytáhněte kartu nebezpečí a vložte ji pod dekodér. Řekněte spoluhráčům, jaký symbol a jaké číslo se na kartě nachází.
- Někdo řekne „Start“ a otočí přesýpacími hodinami. Všichni hráči začnou co nejrychleji házet kostkami záchrany. Všichni závodí s časem. Hráči hází, dokud každému nepadne stejný obrázek, jako je na kartě nebezpečí, nebo dokud nevyprší čas.
- Hráči zůstávají na stejném políčku. Musíte se navzájem zachránit.

**POZOR:** Obrázek přesýpacích hodin je „žolík“. Když spoluhráčům padne tento obrázek, počítá se to jako shoda s kartou.

**VÝSLEDEK:**

**Podarí-li se všem hodit stejný obrázek,** jste zachráněni. Všichni se posunou dopředu o počet políček napsaný na kartě nebezpečí. Nikdo se nemusí řídit pravidly políčka, na kterém se ocitnou. Použitá karta se odloží na odhazovací balíček. Tím končí váš tah!

**Nepadne-li všem hráčům stejný obrázek jako na kartě nebezpečí,** zůstávají na stejném políčku. Položte kartu nebezpečí na mřížku zkázy. Vytáhněte si další kartu a opakujte. Hráči opět hází, dokud všem nepadne stejný obrázek jako na kartě nebezpečí. Veškeré tresty a následky pokračují, dokud všem nepadne stejný obrázek jako je na kartě nebezpečí.

**POZOR! Může se stát, že na mřížku zkázy budete muset položit hned několik karet, dokud všem nepadne stejný obrázek jako je na kartě nebezpečí.**

**5. VÍCE INFORMACÍ O POLÍČKU „ČEKEJTE NA 5 NEBO 8“**

Dostanete-li se na toto políčko, proveďte následující: • Hráč po vaší levici za vás hodí číselnou kostkou.

**VÝSLEDEK:**

**Hodí-li hráč po vaší levici 5 nebo 8,** paráda! Oba jste v bezpečí a můžete zůstat na svém místě.

**Hodí-li hráč po vaší levici jiná čísla než 5 nebo 8,** posuňte svoji figurku o jedno políčko dozadu. Poté je na řadě další hráč po vaší levici. Po každém neúspěšném hodu se posuňte o jedno políčko dozadu. Vaši spoluhráči nadále hází kostkou, dokud nepadne 5 nebo 8. Teprve poté končí váš tah.

• Při pohybu zpět se řiďte pravidly políček, na kterých se ocitnete.

• Za neúspěšný hod spoluhráč nemá žádný trest.

• Dostanete-li se až zpět na startovací políčko, zůstaňte na něm a váš tah je u konce.

**7. VÍCE INFORMACÍ O POLÍČKU NOSOROŽCE**

Dostanete-li se na toto políčko, máte možnost položit figurku nosorožce o jedno políčko před jednoho z vašich spoluhráčů. Tím spoluhráče zablokujete, dokud se nestane jedno z následujících:

• **BUĎ** se další hráč dostane na políčko nosorožce a rozhodne se nosorožce umístit jinam.



• **NEBO** zablokovaný hráč při svém hodu číselnou kostkou hodí SUDÉ číslo. Vraťte poté figurku nosorožce do jeho domečku, zablokovaný hráč se posune o počet políček, který mu padl na číselné kostce a řídí se pravidly políčka, na kterém se ocitne. **MALÉR!** Hodí-li ovšem zablokovaný hráč LICHÉ číslo, zůstává na stejném políčku a řídí se jeho pravidly.

**OTRAVNÝ NOSOROŽEC** Blokuje-li vás nosorožec a musíte se posunout o políčko dozadu, nosorožec se posouvá s vámi a vždy zabírá políčko před vámi.

**DALŠÍ PRAVIDLA POSUNU**

1. Na hracím políčku nesmí stát víc než jeden hráč. Máte-li se posunout na již obsazené políčko, přeskočte ho na další volné políčko.
2. Vždy se posuňte o počet políček, který jste hodili na číselné kostce. Výjimkou je pouze, stojí-li vám nosorožec v cestě nebo chcete-li se dostat na střed hrací desky.

**• JAK VYHRÁT:**

Vyhrává hráč, který se jako první o přesný počet políček dostane na střed hrací desky a zakřičí „Jumanji“ Na střed hrací desky se můžete dostat přesným hodem číselné kostky nebo díky posunu o počet políček na kartě nebezpečí.

Hodíte-li větší číslo nebo je-li číslo na kartě nebezpečí větší než zbývající počet políček ke středu hrací desky, zůstaňte stát a řiďte se pravidly políčka, na kterém stojíte.

**ŽÁDNÝ VÍTĚZ!** Nezapomeňte, že pokud se oblast zkázy zaplní kartami nebezpečí dřív, než se jeden z hráčů dostane ke středu hrací desky, je konec hry a **nikdo nevyhrál.** Všichni zůstáváte v džungli a musíte začít hrát znovu.

**DALŠÍ ZPŮSOBY HRY:**

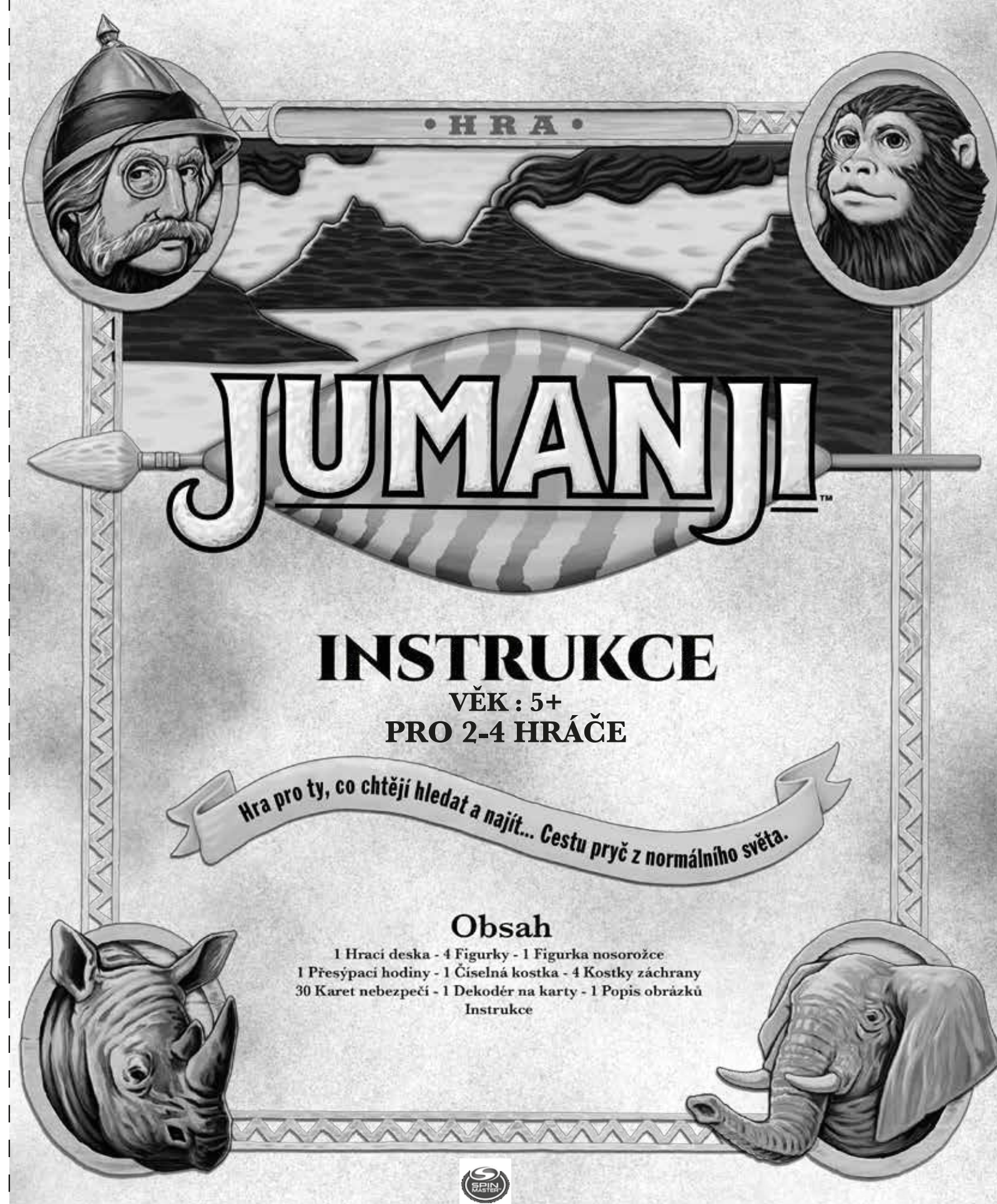
- Chcete-li víc adrenalinu, začněte hru s napůl zaplněnou oblastí zkázy.
- Hrají-li pouze dva hráči, nepočítejte obrázek přesýpacích hodin na kostce záchrany jako „žolíka“.

**⚠ UPOZORNĚNÍ: NEBEZPEČÍ UDUŠENÍ** – Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let.



• Před použitím odstraňte veškeré balicí materiály. Uložte si tyto informace, adresy a telefonní čísla pro budoucí použití. Obsah se může lišit od obrázků.

© Cardinal Industries Inc. 30-30 47th Avenue, L.I.C. NY 11101, USA. www.cardinalgames.com. Dovezeno a distribuováno pod licencí společnosti Spin Master International, B.V. Všechna práva vyhrazena. Spin Master Ltd., 225 King St W, Toronto, ON, M5V 3M2 Kanada. Dovezeno do EU společností Spin Master International, B.V., Kingstorweg 151, 1043 GR Amsterdam, Nizozemí. www.spinmastergames.com VYROBENO V ČINĚ



‡CÍL HRY‡

Procestujte džungli, dostaňte se jako první do středu hrací desky a zvolte

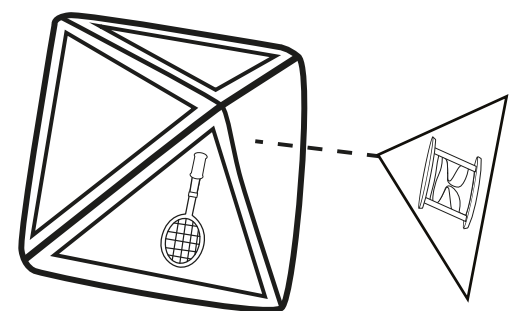
**„JUMANJI!“**  
tím ukončíte hru... a vyhrajete!

‡PRVNÍ SESTAVENÍ‡

1. Vytáhněte všechny díly z pytlíků a vyhoďte obaly.

2. Umístění obrázků na osmistěnnou kostku: Každá kostka má prostor na osm různých obrázků. Umístěte jeden z osmi různých obrázků na každou stěnu třech osmistěnných kostek. Obrázek umístěte na libovolnou stěnu kostky. Viz **Obrázek 1**.

Obrázek 1



**Popis obrázků**

	<b>Přesýpací hodiny</b>		<b>Lano</b>
	<b>Kostka</b>		<b>Otevřené dveře</b>
	<b>Šavle</b>		<b>Sekera</b>
	<b>Raketa</b>		<b>Vor</b>

‡PRVNÍ KROKY‡

1. Zamíchejte balíček karet nebezpečí a položte je lícem dolů na hromádku **K ODEBÍRÁNÍ KARET**.
2. Vyberte si figurku a položte ji na stejně barevné políčko **START** do jednoho ze čtyř rohů.
3. Umístěte nosorožce do jeho domečku na hrací desce. Rozmístění můžete vidět na **Obrázku 2**.
4. Každý hráč si vezme jednu kostku záchrany.

**Obrázek 2**

**Oblast zkázy**, **Domeček nosorožce**, **Figurka nosorožce**, **Dekodér**, **Místo k odebrání karet nebezpečí**, **Střed hrací desky**, **Figurka na startovacím políčku**, **Kostky záchrany**, **Číselná kostka**

**(Než začnete hrát, přečtěte si prosím návod níže.)**

**DOBRODRUZI POZOR  
NEZAČÍNEJTE HRÁT  
POKUD NEHCETE HRU DOKONČIT**

‡JAK HRÁT‡

1. Ten, kdo navrhl hrát tuto hru, hraje jako první. Pořadí hráčů postupuje po směru hodinových ručiček. Když je na vás řada, mějte vždy připravené přesýpací hodiny, kostku s čísly a svou kostku záchrany.

2. Když na vás přijde řada: Hodte kostkou s čísly a posuňte svou figurku o číslo na kostce. Počet políček odpovídá číslu na kostce. Nezapomeňte, cílem je dostat se do středu hrací desky.

**POZOR: Řiďte se pravidly hracích políček jen, když jste na řadě.**

3. Čtyři druhy hracích políček:

**Prázdné políčko**



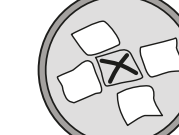
Vytáhněte si kartu nebezpečí. Všichni ostatní spoluhráči hodí svou kostkou záchrany najednou, aby vás zachránili.

**Políčko „čkejte na 5 nebo 8“**



Uvázli jste... Zachráni vás jen, když některý spoluhráč hodí 5 nebo 8!

**Políčko džungle**



Vytáhněte si kartu nebezpečí. Všichni hráči hodí kostkou naráz, aby se navzájem zachránili.

**Políčko nosorožce**



Nosorožec vás může zastavit a vy musíte stát, dokud vás někdo nezachráni.

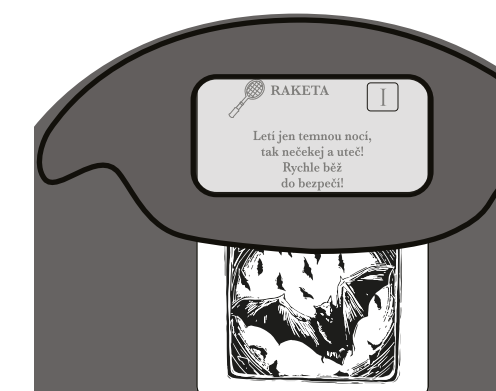
4. Více o prázdných políčkách

Dostanete-li se na prázdné políčko, udělejte následující:



• Vytáhněte si kartu nebezpečí, lícem nahoru ji umístěte pod dekodér a přečtěte nahlas. Řekněte svým spoluhráčům, jaký obrázek a číslo se na kartě nachází. Tento tajný obrázek je shodný s obrázkem na kostce záchrany a číslo na kartě znázorňuje, o kolik políček se hráč může posunout (viz **Obrázek 3**).

Obrázek 3



• Spusťte odpočet. Otočte přesýpací hodiny a řekněte „start“.

• Všichni ostatní spoluhráči hodí svou kostkou naráz. Začíná závod s časem! Spoluhráči musí házet kostkou, dokud každému nepadne stejný obrázek, který je na kartě nebezpečí, nebo dokud nevyprší čas.

**POZOR:** Obrázek přesýpacích hodin je jako žolík. Když spoluhráčům padne tento obrázek, počítá se to jako shoda s kartou!

**VÝSLEDEK:**

**Pokud vaši spoluhráči uspějí,** vaše figurka zůstává na svém místě. Tím končí váš tah. Vaši spoluhráči se posunou o počet políček a směrem, který je na kartě nebezpečí. Na políčku, na které se dostanou, se nemusí řídit jeho pravidly. Použitá karta se odloží na odhazovací balíček.

**Pokud vaši spoluhráči neuspějí,** musíte se vrátit zpět o počet políček, který je napsaný na kartě nebezpečí. Tím končí váš tah. Ostatní hráči zůstávají na svém místě. Položte kartu nebezpečí na oblast zkázy, viz **Obrázek 4**.