

## **JUMANJI**

juego de 2-4 jugadores

### **OBJETIVO**

Jumanji es un juego para aquellos que buscan dejar su mundo atrás. Una vez que se empieza a jugar no se podrá acabar hasta que el jugador llegue al centro de la jungla en la ciudad dorada de Jumanji y grite su nombre o hasta que el resto de jugadores sea derrotado en la infame fiereza de la jungla de Jumanji.

### **PARA EMPEZAR...**

1. Quita la bóveda verde del centro, baraja las cartas de Jumanji y colocalas en el centro del tablero boca abajo.
2. Baraja las cartas de vida y colócalas junto al tablero en un montón, cada jugador roba tres. Puedes ver estas cartas.
3. Decidid entre todos cuál de vosotros es el más aventurero.
4. El jugador que hayáis decidido que es el más aventurero es el primero en elegir una de las cuatro figuras, y la colocará en una de las cuatro esquinas del tablero. En el sentido de las agujas del reloj el resto de jugadores eligen figura y sendero. Algunos senderos son más cortos y otros más largos, pero ninguno de ellos es más fácil, elige sabiamente.
5. El jugador más aventurero empieza su turno y le siguen el resto en sentido horario.

### **TU TURNO**

1. Al inicio de cada turno, coge el dado Jumanji y los dos dados de seis caras
2. Tira el dado Jumanji (ver apartado siguiente) a no ser que estés atrapado pen una baldosa cazador o jungla (Hunter tile/ Jungle Tile)
3. Tienes la opción de descartar una carta de vida o una baldosa de lanza (spear tile) en cualquier momento de tu turno.
4. Si sacas dobles completa el turno actual y empieza otro desde el paso 1

### **EL DADO JUMANJI**

#### **. Power Up**

Son tres rayas negras verticales. Roba una carta de vida. Solo puedes tener tres cartas de vida simultáneamente en la mano. Si tienes más, descarta sin usar sus efectos.

#### **. Journey**

Es un rombo blanco. Tira los dos dados de seis caras y mueve tantas casillas como la suma de ambos. Cuidado, no te salgas de tu sendero.

#### **.Challenge**

Es un rombo negro partido por una cruz. Tira ambos dados de seis caras para ver cuantas casillas te mueves. En sentido horario cada jugador tira los dados, el primero que supere tu tirada te roba el movimiento y se mueve él esas casillas. Si

nadie la supera, el jugador que estaba en su turno retrocede el número de casillas que salía en su tirada inicial. No cuentan los empates, hay que superar la tirada!

### **. Jumanji**

Es un círculo verde. Roba una carta Jumanji de las del centro. Cuando se acaban baraja el montón de descartes para que vuelva a haber.

### **CARTAS JUMANJI**

Hay dos tipos de cartas:

-Cartas de peligro

Te dirán lo que tienes que hacer, muchas tienen una tirada de dados marcada, si la superas avanzas y si no retrocedes, si empatas te quedas igual.

-Cartas de Trampa

Jungla: Colócala debajo de tu figura. No podrás hacer nada hasta que otro jugador saque en su turno una suma de 5 u 8 en sus dados. Si solo hay un jugador atrapado escapa automáticamente, si hay varios, el jugador que ha sacado el 5 o el 8 elige quien escapa

Cazador: Tira los dados de seis caras y trata de superar la tirada que marca la carta. Si la superas descarta la carta de cazador y dale la vuelta a la baldosa cazador quedándote con la de la lanza. Si quedas igual o por debajo de la tirada, coloca la baldosa debajo de tu figura y quédate la carta. Estás atrapado, no puedes moverte y pierdes una vida. En sucesivos turnos repite las tiradas hasta que lo superes o mueras.

Las baldosas lanza y cazador se consiguen venciendo al cazador, pueden usarse en tu turno para escapar de cualquier peligro o trampa y se descartan tras su uso. Si lo usas para vencer a otro cazador ya no ganarás otra lanza en ese caso.

### **CARTAS DE VIDA**

Si te quedas sin cartas de vida estás fuera del juego.

Durante tu turno puedes descartar una carta de vida para conseguir la recompensa que tiene escrita en ella.

Solo puedes tener tres en la mano. Si tienes más tendrás que descartarte sin usar la recompensa.

Cada vez que pierdes una tirada contra el cazador perderás una sin recompensa.

Cuando uses la recompensa de dar una vida a otro jugador, este tendrá que coger una carta del montón. Si se había quedado sin vidas, tendrá que poner su figura al inicio de su sendero.

Puedes usar tus cartas de vida para ayudar a tus compañeros pero tendrá que ser en tu turno.

## **REGLAS DE MOVIMIENTO**

La ciudad de Jumanji solo se puede alcanzar con el número exacto de casillas, si estás cerca y sacas más en los dados retrocederás contando cada uno de los movimientos.

No se puede cambiar de camino ni retroceder si no te toca.

Tienes que mover siempre todas las casillas que te marcan los dados.

No puede haber dos jugadores en la misma casilla, si te toca una en la que ya hay alguien te tendrás que colocar detrás.

## **FIN DEL JUEGO**

El primer jugador que caiga en la casilla del centro exáctamente y grite JUMANJI gana!