SISU

1 elektroniline mängulaud,
100 väljakusekaarti,
4 nähasarvikuumppu,
12 erlutesoni,
2 tavalise täringut,
4 väljakutsetäringut,
1 45-sekundiline liivatäitmer

SATURS

1 elektronisks spēles paliktnis,
100 izaicinājumu karšu,
4 kauliņi,
12 dzīvības žetoni,
2 parasti kauliņi,
4 izaicinājumu kauliņi,
1 45 sekunžu smiļņa pulksteņi

TURINYS

1 elektroninė žaidimo lenta,
100 išššūkių kortelių,
4 raganosio figūrėles,
12 gyvybės žetonų,
2 paprasti kauliukai,
4 iššūkių kauliukai,
1 45 sekundžių smėlio laikrodis

EETTEVALMISTUS

- Ava mängulaud ja pane go laua keskele. Jumanji trummid võtavad sind vastu.
- Iga mängija valib mängumuppu ja asetab selle lihte mängulauna neljast nurgast.
- Sega 100 väljakutsekaarti ja jaota need mööda mänguplanda laiali, pildiga pool peal(pool), nii et kõik pildid oleksid vähemalt osaliselt nähtavad.
- Pane kolku liivataimer. Pane taimer kahe hoidja vahele ja lükka hoidjaid kokku, et taimer paiks paigas.

Tähelepanu: võta taimer pärast mängimise lõpetamist hoolustamiseks lahti.

- Asetu liivataimer ja kõik kuus täringut mängulauna lähedusse.
- Anna igale mängijale kohn elutoonni.
- Mängides vaid kahe inimesega, saavad kõik mängijad neli žetooni.
- Hämarda kaasahaaravama kogemuse jaoks tuled!

IESTATIŠANA

- Atveriet spēļu paliktni un ietādotiet to vidū galda. Jūs sveicināsies Džumandži bungas.
- Katrs spēlētājs izvēlas kauliņu un novieto to vienā no 4 paliktņa stūriem.
- Samaisiet 100 izaicinājumu kārtis un izkārtojiet tās ap spēļu paliktni ar attēla pusi augšā, lai lielākā daļa attēlu ir vismaz daļēji redzamas.
- Salieciet smiļņu pulksteni. Ielieciet taimeri starp katru turētāju. Saspiediet turētājus kopā, lai nostiprinātu taimeri savā vietā.

Piezīme: Pēc spēles izņemiet taimeri, lai to uzglabātu.

- Novietojiet smiļņu pulksteni un vienu 6 kauliņus pie spēļu paliktņa.
- Iedodiet katram spēlētājam 3 dzīvības žetonus.

Pastaba: Pēc žaidimo laikrodį iškraukite.

- Šalia žaidimo lentos padėkite smėlio laikrodį ir vienuo 6 kauliukus.
- Kiekviešiam žaidėjui duokite po 3 gyvybės žetonus.

PASIRUOŠIMAS

- Atverskite žaidimo lentą ir padėkite ją stalo viduryje. Jus pasitinka Džumandži bubnų garsai.
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka figūrėlę ir pastato ją viename iš 4 lentos kampų.
- Išmaišykite 100 užduočių kortelių ir išdėliokite jas žaidimo lentoje paveikslėliu į viršų taip, kad dauguma užduočių būtų beveik iš dalies matomi.
- Surinkite smėlio laikrodį. Laikrodį įstatykite tarp dviejų laikiklių. Paspaudkite laikiklius, kad

jie užsifiksuotų aplink laikrodį.

Pastaba: Po žaidimo laikrodį iškraukite.

- Šalia žaidimo lentos padėkite smėlio laikrodį ir vienuo 6 kauliukus.
- Kiekviešiam žaidėjui duokite po 3 gyvybės žetonus.
- Jei žaidžia tik 2 žmonės, tuomet kiekviena žaidėjas gauna po 4 žetonus.
- Prišimtybės įvėsas. Kad montyks būtų dar įspūdingesnis!

EESMÄRK

Selle mängu põnevad tagajõrel kaasad vaid siis, kui mängija jõuab Jumanjisse (mängulauna keskele) ja hüüab selle nime, võites kogu meeskonna eest!

Kui kellelgi mängijatest saavad elutõotonid enne otsa, kui kõrgi keskele jõuab, kaotavad kõik!

MĒRKIS

Šis spēles aizraujošas ceļasgrāmatas izgāsīsu tikai tad, kad spēlētājs būs sasniedzis Džumandži (centru) un nosaucis savu vārdu, uzvarot visu grupu!

Ja kādam spēlētājam beidzas dzīvības žetoni, pirms kāds cits nosāk centrā, visi zaudē!

OBJEKTAS

Neprasėkite, jei neketinate jo užbaigti!

Šis įspūdingas žaidimas baigsis tik tada, kai žaidėjas pasiekės Džumandži (centrą) ir ištars jo pavadinimą, laimėdamas už visą komandą!

Jei kuriam nors žaidėjui baigsis gyvybės žetonai anksčiau, nei kas nors pasiekės centrą, prralaimės visi!

SIMANJI

THE GAME

SINU KORRA AJAL

- Veereta 2 tavalist täringut ja lügu oma veel saadud arvu võrra kohti edasi. Paarisarvud annavad lisakorra! Kui soovid veel väljakutsuvamat seiklust, veereta igal korral ainult 1 täringu! 4 väljakutsetäringut kasutatakse vaid spetsiaalsete väljakutsete ajal. Pane need hetkel kõrvale.
- Sa võid liikuda vaid enda rajal, kuid rajad ristuvad aeg-ajalt tõusteisega.
- Vajuta pärast liikumist mängus. Sama keskel olevat rohelist kuplit, et näha, mis väljakutse Jumanji sulle sel korral esitab! Kuplil sõgorvusest ilmub mõlatatus või ülesanne.

Kui ilmub mõlatatus

Mõlatatuse vastuseks on ühel väljakutsekaardil olev pilt. Kui sinu meeskonnal arvuk, et nad teavad vastust, vajuta vastuse nägemiseks veel üks korra rohelisele kuplile. Kui arvasite õigesti, liigu üks koha võrra edasi. Seejärel võta vastav ülesandekaart ja keera see ümber, et alustada kaardil õrva ülesandega.

Kui ilmub ülesanne

Jumanjis võib juhtuda tõeliselt mida, kui sa seda kõige vähem ootad. Kui roheline kuppel pragiseb ja kõlavad trummihäälud, on aeg erilisteks tõusdmaeks... vaata sõgorvale kupli sisse, et näha lähemera asja animatsioonil! Seejärel keera juhised ümber, et lugeda väljakutse täpsemald juhiseid!

TEGUTSE KIREST. OLED AINUT MAAL ÕUTSAND KOHT KÕIGEST MAA. ATTILEERIT VÕI SUVAL MAAGIST. KAO SAATA JÕE ÄÄRE! PARKIMA, MÕI JÄÄ VÕIDUS JÄ NÕKANTMATA SÜÜT! TÄIS

LIIKUE JA ÜRITE ÄLIÕÕTI ÜR UÕCÕTI SLIIET UN NUBÕET

SAVA GĀJIENĀ

- Izmetiet 2 parastos kauliņus un pusjet uz priekšu pa attiecīgo lauciņu skaitu. Ja skaitļi ir vienādi, var iet vēlreiz gājienu!
- Pēc gājiena nospiediet zaļo kupolu spēles paliktņa centrā, lai redzētu, ar ko Džumandži izaicinās jūs šajā gājienā! Kupola dziļumā neuzpraustie parādīsies mīklā vai notīkums.

Ja parādās mīkla

Atbilde uz to mīklu ir kāda no attēliem uz izaicinājuma kārtīm. Ja grupa domā, ka viņi zina atbildi, vēlreiz nospiediet zaļo kupolu, lai to atklātu! Ja atminējāt mīklu pareizi, pusjet vēl vienu papildu lauciņu uz priekšu. Tad paņemiet izaicinājumu kārti, kas atbilst atbildei uz mīklu, un apgriezieties to otrādi, lai sāktu izaicinājumu.

Ja parādās notīkums

Džumandži var notīkt jebkas, kad jūs vismazāk to gaidīsiet! Kad zaļais kupols sāk sprakšķēt un rībēt, pieaicini laiku īpašam notīkumam (esketarities dziļi kupolā, lai redzētu animāciju tam, kas tuvojas! Tad apgriezieties ar instrukciju otrādi, un nolasiet to izaicinājumu!

SAVO ĖJIMO METU

- Meskite 2 paprastus kauliukus ir eikite pirmyn tiek savo leidžiamų laukelių skaičiui, gaunate dar vieną ėjimą! Jei norite sudėtingesnių nuotykių, kiekviename ėjime meskite ne 2, o tik 1 kauliukų! 4 iššūkių kauliukai bet naudojami konkrečiose iššūkiuose. Kol kas atidėkite juos į šalį.
- Galite keliauti tik savo kelia, tačiau kartais yra karto žaidėjų keliai susikerta.
- Po ėjimo paspauskite žalią kupolą žaidimo lentos centre, kad pamatytumėte, kokius iššūkius Džumandži jums paruošęs šiame ėjime! Kupolo gelmėse pasaptingai atsiras mįslė arba įvykis.

Jei atsiranda mįslė

Atsakymas į šią mįslę yra vienas iš paveikslėlių, esančių užduočių kortelėse. Kai grupė manys, kad žino atsakymą, dar kartą paspauskite žalią kupolą, kad jis būtų atskleistas! Jei atspėjote teisingai, puskite vienu papildomu langeliu pirmyn. Tada paimkite užduoties kortelę, atitinkančią mįslės atsakymą, ir apverskite ją, kad prasidėtumėte uždavę.

Jei atsiranda įvykis

Džumandži gali nutikti bet kas, kai to mažiausiai tikiesi! Kai žalias kupolas įtrūkta ir pasigirsta būgnų garsai, vadinasi, atėjo laikas vyriškiams pykiui... pažvelkite giliai į kupolą, kad pamatytumėte animaciją apie tai, kas artėja! Tada apverskite šias instrukcijas ir perskaitykite

Išsamią informaciją rasite ką tik žiūrėtoje...

ELU-ŽETOONID

Kui ühelgi mängijal saavad elutõotonid otsa, kaotavad KÕIK mängijad! ... seega ole ettevaatlik! Jumanjis vaatisto obi iga nurga taga. Sinu tiimele oled setiklusel koos sõpradega.

Igal hetkel võivad mängijad reisele mängijale elutõotonne kinkida, kaasa arvatud siis, kui vastu võitev mängija on juut oma viimase žetooni kaotanud. See hoiab neid (ja sind) kauem mängus elus!

DZĪVĪBAS ŽETONI

Ja kādam spēlētājam beidzas dzīvības žetoni, VISI zaudē...tāpēc esiet uzmanīgi! Džumandži brīesmas uzgūn katrā stūrī.

Par laimi šajā piedzīvojumā jūs esat kopā ar draugiem.

Jebkurā brīdī spēlētāji var uzdāvināt dzīvības žetonus citam spēlētājam, ari tad, ja saņēmējam spēlētāju ir tikko pazaudējis savu pēdējo žetonu. Tas ļaus viņiem (un Jums) palikt dzīviem spēlē!

Sa võid neid ehus püsimiseks teistele mängijatele kinkida!

GYVYBĖS ŽETONAI

Jei kuriam žaidėjui baigiasi gyvybės žetonai, prralaimi VISI... tad būkite atsargūs! Džumandži pasauly pavojai tyko už kiekviieno kampo. Laimei, šiame nuotykyje jus lydi draugai.

Žaidėjai bet kada gali padovanoti gyvybės žetonus bet kuriam kitam žaidėjui, net ir tada, kai žetonų gauntatis žaidėjas ką tik prarado paskutinį savo žetoną. Tokiu būdu jie (ir jūs) išlikite žaidime!

Jūs varat dāvināt tos citiem spēlētājiem, lai palīdzētu dzīvi!

Juos galite dovanoti kitiems žaidėjams, kad išgyventumėte!

ET VÕITA

Veereta täringud ja läbi düünget, täites väljakutsesid, mida avastad rohelisele kuplile vajutades. Esimene mängija, kes jõuab mängu keskele ja hüükab: „Jumanji!" võidad kogu meeskonna eest!

Kuid ole ettevaatlik... kui ühelgi mängijal saavad elutõotonid enne kellegi mängulaua keskele jõudmist otsa, kaotavad kõik!

Hoia rohelist kuplit all 2 sekundi vältel, et saada eriline ülesanne!

LAI UZVARĒTU

Izmetiet kauliņus un iešķērsojiet dziļumus, pabeidzot paredzētos izaicinājumus, nospiežot zaļo kupolu.

Pirmais spēlētājs, kas sasniedz spēles centru un pauzka Džumandži, uzvar par visu grupu! Bet uzmanieties... ja kādam spēlētājam beidzas dzīvības žetoni, pirms kāds cits nonāk centrā, visi zaudē!

Turiet nospiestu zaļo kupolu 2 sekundes, lai saņemtu īpašu pārsteigumu!

NORĖDAMI LAIMĖTI

Meskite kauliukų ir keliaukite per dziunges, spręsdami iššūkius, kuriuos gausite paspaudsami žalią kupolą.

Pirmasis žaidėjas, pasiekęs žaidimo centrą ir sušukęs „Džumandži!", laimi už visą savo komandą!

Jei kuriam nors žaidėjui baigiasi gyvybės žetonai, iki tol kol kas nors pasiekia centrą, visi pralaimi!

Paspauskite žalią kupolą ir palaikykite 2 sekundes ir sulauksite ypatingos staigmenos!

VÄLJAKUTSED

Väljakutsekaartidel on kolm sümbolit

OHT
Selles väljakutses vaatlen ainult ühel oli ühe reisi eelisendatud, vastituk oki vaid seda mängijat, kelle kuud parajagu on. Kui kengi väljakutse kaotab, kaotab see mängija, kelle kuud oli ühe elutõotooni.

BRIESMAS
Jūs esat brīesmās ar šo izaicinājumu! Ja vien nav notekts citādi, vienīgais spēlētājs, kurš var gājiens. Ja kāda izgūtas izaicinājumā, spēlētājs, kurš var gājiens, zaudēs 1 dzīvības žetonu.

PAVOJUS
Šī tās iššūkio tuo gresia pavojus! Jeigu neatsistoja kitaip, pavojus gresia tik tam žaidėjui, kurtam atėjo ėlė atliekti ėjimą.

Nepyndžiūtina iššūkio, žaidėjas, kurio turi atliki ėjimą, prarasda 1 gyvybės žetoną.

IZAICINAJUMI

Uz izaicinājuma kārtim ir 3 simboli

LOETUD AEG
Kivera lõivataimer ainus väljakutse algust tähber. Kui aeg otsa saab, on väljakutse läbi!

LAIKS
Pirms sākt šo izaicinājumu, apgriezieties smiļņu pulksteni. Kad laika beidzas, izaicinājums ir beidzies!

RIBOTAS LAIKAS
Prieš pradedami vykdyti šį iššūkį, apverskite smėlio laikrodį. Pasibaigus laikui, iššūkis baigiasi!

ISSUKIAI

Ant iššūkių kortelių yra 3 simboliai.

JUTUVESTMINE
Seikluse on igal pool ainu tähber! Nõed võiluõrtend võivad sul pahada nähdada ohukoorli sõi jõmatada oma meeskonnale oma katusamanent hõgusid

STASTU STASTŠANA
Piedzīvojums ir vienpakšt! Šajos izaicinājumos Jums var rādīties iespēšu ātrākajas vai stiprāk stāstra grupas par Jūsu izaicinājumiem.

ISTORIJŲ PASAKOJIMAS
Nuotykiai visur aplink! Šie iššūkiai gali pareikalauti surenkant scenas arba papasakoti istorijas kitiems žaidėjams apie jūsų išgyvenimus.

Võid enne alustamist meeskonnale väljakutse ette hugeda, kuna mõnsed väljakutsed hõlmavad mitut mängijat. Pärast väljakutse lõpule viimist on sinu kord läbi. Kuid kui veeretasid paarisarvu, saad kohe uue korra!

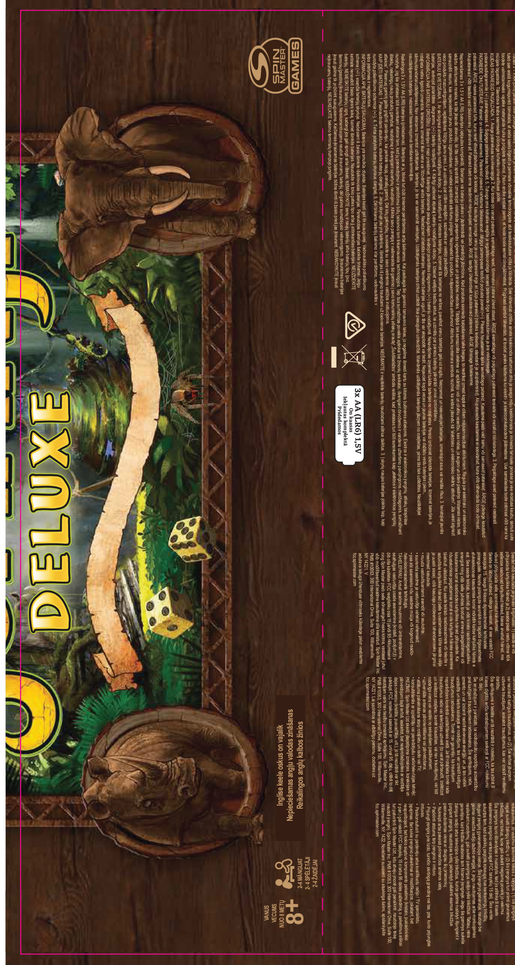
Pirms sākt, Jūs varat skaļi nolasīt izaicinājumu grupai, jo daudzos izaicinājumos ir iesaistīti vairāki spēlētāji! Pēc izaicinājuma pabeigšanas Jūsu gājiens ir pagājis. Tomēr, ja jūs izmetāt vienādus skaitļus, Jūs varat mest vēlreiz!

Prieš pradėdami galite perskaityti iššūkį visiems žaidėjams, nes daugelis iššūkių įtraukia kelis žaidėjus! Ėjimas baigiasi, kai įvykdote iššūkį. Tačiau, jeigu išmetėte kauliukų porą, jš karto gaunate dar vieną ėjimą!

VÄLJAKUTSETÄRNGUTE SELETUS

IZAICINĀJUMA KAULIŅA ATSKLEŠANA

IŠŠŪKIŲ KAULIUKO SIMBOLIAI



SÜNDMUSED NOTIKUMI ĮVYKIAI

SIIS, KUI TEAD KONKRETSE SÜNDMUSE KOHTA, KASUTAD BERGELEID, VAATA UUESTI ROHELISELE KUBULLE, ET SÜNDMUST ÄRATADA UUESTI SÜNDMUSEL ON ERILINE TOIME KÕIGILE MÄNGIJATELE! KUI SÜNDMUSE ÄRATAMISEL ON MÕNEL MÄNGIJAL VAJA ÜHE KOHA VÕRRA EDASI LIIKUMISEKS, SAAVAD NEMAD SEDA TEHA ENNE ÄRATAMISEL. PÄRAST ÄRATAMISE KÄIGUSÕNASTAMISEL JÄÄ SÜNDMUSE ÄRATAMISEL KÕIK KÄIGUSÕNAD KÕIGILE MÄNGIJATELE KEHTIVAKS. PÄRAST ÄRATAMISE KÄIGUSÕNA LÕPETAMIST PÖÖRDUGE TÄHELEPANU ÜLEJÄÄNUD KÄIGUSÕNADELE, MIDA ÄRATAMISEL ÕIGUSTATUD MÄNGIJA EI SAA KASUTADA, SEKA ÜHE KOHA VÕRRA EDASI LIIKUMISE EGA ÜHE KOHA VÕRRA TAGASI LIIKUMISE ÕIGUST