T34356_0001_20133148_GEC_IS_R2(CGI_Fgm_Jumanji_The_Game_Refresh_F21)

INTERIOR

12.5″

SISU

1 mängulaud,
1 roheline kuppel,
100 väljakutsekaarti,
4 ninasarvikunuppu,
12 elužetooni,
2 tavalist täringut,
4 väljakutsetäringut,
1 45-sekundiline liivataimer

SATURS

1 spēles paliktnis,
1 zaļš kupols,
100 izaicinājumu KĀRTIS,
4 kauliņi,
12 dzīvības žetoni,
2 parasti kauliņi,
4 izaicinājumu kauliņi,
1 45 sekunžu smilšu pulkstenis

TURINYS

1 žaidimų lenta,
1 žaliasis kupolas,
100 iššūkių kortelių,
4 raganosio figūrėlės,
12 gyvybės žetonų,
2 paprasti kauliukai,
4 iššūkių kauliukai,
1 45 sekundžių smėlio laikrodis

MÄNGU KÄIK

- Iga mängija valib endale mängunupu ja asetab selle ühte mängulaua neljast nurgast.
- Sega 100 väljakutsekaarti ja aseta need rohelise kupli pool pealpool mängulaua lähedusse.
- Aseta roheline kuppel mängulaua keskele.
- Pane liivataimer ja kõik kuus täringut väljakutsekaartide lähedusse.
- Anna igale mängijale kolm elužetooni. Kui mängid vaid kahe mängijaga, saavad kõik hoopis neli žetooni.

IESTATĪŠANA

- Katrs spēlētājs izvēlas kauliņu un novieto to vienā no 4 paliktņa stūriem.
- Samaisiet 100 izaicinājumu kārtis un novietojiet tās ar zaļo kupolu uz augšu pie paliktņa.
- Novietojiet zaļo kupolu paliktņa centrā.
- Novietojiet smilšu pulksteni un visus 6 kauliņus pie izaicinājumu kārtīm.
- Iedodiet katram spēlētājam 3 dzīvības žetonus. Ja spēlē tikai 2 cilvēki, katrs spēlētājs saņem 4 žetonus.

PASIRUOŠIMAS

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka žaidimo figūrėlę ir pastato ją viename iš 4 lentos kampų.
- Išmaišykite 100 iššūkių kortelių ir padėkite jas žaliojo kupolo paveikslėliu į viršų šalia lentos.
- Pastatykite žaliąjį kupolą į lentos vidurį.
- Padėkite smėlio laikrodį ir visus 6 kauliukus šalia iššūkių kortelių.
- Kiekvienam žaidėjui duokite po 3 gyvybės žetonus. Jeigu žaidžia tik 2 žmonės, kiekvienas žaidėjas gauna po 4 žetonus.

EESMÄRK

Ära alusta, kui sa ei planeeri lõpetada! Selle mängu põnevad tagajärjed kaovad vaid siis, kui mängija on jõudnud Jumanjisse (mängu keskele) ja selle nime välja hõiganud, võites mäng kogu seltskonna jaoks!

Kui ühelgi mängijal saavad elužetoonid otsa enne, kui keegi keskele jõuab, kaotavad kõik!

MĒRĶIS

Nesāciet, ja vien neplānojat pabeigt! Šīs spēles aizraujošās sekas izgaisīs tikai tad, kad spēlētājs būs sasniedzis Džumandži (centrs) un nosaucis savu vārdu, uzvarot visu grupu!

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

OBJEKTAS

Nepradėkite, jei neketinate jo užbaigti! Šis įspūdingas žaidimas baigsis tik tada, kai žaidėjas pasieks Džiumandži (centrą) ir ištars jo pavadinimą, laimėdamas už visą komandą!

Jei kuriam nors žaidėjui baigsis gyvybės žetonai anksčiau, nei kas nors pasieks centrą, pralaimės visi!

VEERETA · LIIGU · VÕTA KAART · LAHENDA MÕISTATUS · TEE VÄLJAKUTSE! MEST · IET · IZVILKT KĀRTI · ATRISINĀT MĪKLU · PAVEIKT IZAICINĀJUMU! RIDENKITE · ATLIKITE ĖJIMĄ · TRAUKITE KORTELĘ · ĮMINKITE MĮSLĘ · ĮVYKDYKITE IŠŠŪKĮ!

SINU KORRA AJAL

- Veereta 2 tavalist täringut ja liigu oma teel saadud arvu võrra kohti edasi. Paarisarvud annavad lisakorra! Kui soovid veel väljakutsuvamat seiklust, veereta igal korral ainult 1 täringut! 4 väljakutsetäringut kasutatakse vaid spetsiaalsete väljakutsete ajal. Pane need hetkel kõrval.
- Sa võid liikuda vaid enda rajal, kuid rajad ristuvad aeg-ajalt üksteisega.
- Pärast veeretamist võta kaart ja vajuta see kaardi tagaküljele vaatamata rohelisele kuplile. Sa näed läbi kupli mõistatust! Mõistatustele on 20 võimalikku vastust, mis on antud juhiste teisel pool kirjas.
- Arva ära mõistatuse vastus. Kui arvad õigesti, liigu ühe koha võrra edasi.
- Pärast arvamist keera väljakutsekaart ümber, et näha mõistatuse vastust ja paljastada, mis raskused Jumanji sulle sinu käigukorra ajal annab!

SAVĀ GĀJIENĀ

- Izmetiet 2 parastos kauliņus un paejiet uz priekšu pa attiecīgo laucinu skaitu. Ja skaitļi ir vienādi, var iet vēl vienu gājienu! Ja vēlaties grūtāks piedzīvojumus, katrā kārtā izmetiet tikai vienu kauliņu, nevis 2! 4 izaicinājumu kauliņi tiks izmantoti īpašiem izaicinājumiem. Nolieciet tos pagaidām malā.
- Jūs varat iet tikai pa savu ceļu, bet ceļi reizēm krustosies.
- Pēc kauliņu izmešanas, izvelciet kārti un ielieciet to zaļajā kupolā, neskatoties uz otru pusi. Jūs redzēsiet mīklu caur kupolu! Mīklām ir 20 iespējamās atbildes, kas uzskaitītas šīs instrukcijas otrā pusē.
- Uzminiet atbildi uz mīklu. Ja varat atminēt mīklu pareizi, paejiet vēl vienu papildu laucinu uz priekšu!
- Pēc minēšanas apgrieziet izaicinājumu kārti, lai redzētu atbildi uz mīklu un redzētu, kādus izaicinājumus Džumandži Jums nesīs!

SAVO ĖJIMO METU

- Meskite 2 paprastus kauliukus ir eikite pirmyn savo keliu tiek langelių, kiek iškrito taškų. Iškritus vienodam taškų skaičiui, gaunate dar vieną ėjimą! Jei norite sudėtingesnio nuotykio, kiekvieną ėjimą meskite ne 2, o tik 1 kauliuką! 4 iššūkių kauliukai bus naudojami konkrečiuose iššūkiuose. Kol kas atidėkite juos į šalį.
- Judėti galite tik savo keliu, tačiau kartas nuo karto žaidėjų keliai susikerta.
- Išmetę kauliukus ištraukite kortelę ir nežiūrėdami į kitą pusę padėkite ją į žaliąjį kupolą. Per kupolą pamatysite mįslę! Yra 20 galimų atsakymų į mįsles, kurie išvardyti kitoje šios instrukcijos pusėje.
- Įminkite mįslę. Jei pavyksta teisingai įminti mįslę, eikite dar per vieną langelį į priekį!
- Kai atspėsite, apverskite iššūkio kortelę, kad sužinotumėte atsakymą į mįslę ir atskleistumėte, kokius sunkumus Džiumandži atneš atėjus jūsų ėjimui!

VÄLJAKUTSED

Jumanji sulle sinu käigukorra ajal annab!

IZAICINĀJUMI

Uz izaicinājuma kārtīm ir 3 simboli

IŠŠŪKIAI

Ant iššūkių kortelių yra 3 simboliai.

OHT

Selles väljakutses varitseb sind oht! Kui ei ole teisiti väljendatud, varitseb oht vaid seda mängijat, kelle kord parasjagu on. Kui keegi väljakutse kaotab, kaotab see mängija, kelle kord oli, ühe elužetooni.

BRIESMAS

Jūs esat briesmās ar šo izaicinājumu! Ja vien nav noteikts citādi, vienīgais apdraudētais ir spēlētājs, kurš veic gājienu. Ja kāds izgāžas izaicinājumā, spēlētājs, kurš veic gājienu, zaudē 1 dzīvības žetonu.

PAVOJUS

Dėl šio iššūkio tau gresia pavojus! Jeigu nenurodyta kitaip, pavojus gresia tik tam žaidėjui, kuriam atėjo eilė atlikti ėjimą. Neįvykdžius iššūkio, žaidėjas, kuris turi atlikti ėjimą, praranda 1 gyvybės žetoną.

LOETUD AEG

Keera liivataimer enne väljakutse algust ümber. Kui aeg otsa saab, on väljakutse läbi!

LAIKS

Pirms sākt šo izaicinājumu, apgrieziet smilšu pulksteni. Kad laiks beidzas, izaicinājums ir beidzies!

RIBOTAS LAIKAS

Prieš pradėdami vykdyti šį iššūkį, apverskite smėlio laikrodį. Pasibaigus laikui, iššūkis baigiasi!

JUTUVESTMINE

Seiklus on igal pool sinu ümber! Need väljakutsed võivad sul paluda näidelda olukordi või jutustada oma meeskonnale oma katsumustest lugusid.

STĀSTU STĀSTĪŠANA

Piedzīvojums ir visapkārt! Šajos izaicinājumos Jums var nākties izspēlēt situācijas vai stāstīt stāstus grupas par Jūsu izmēģinājumiem.

ISTORIJŲ PASAKOJIMAS

Nuotykiai visur aplink! Šie iššūkiai gali pareikalauti suvaidinti scenas arba papasakoti istorijas kitiems žaidėjams apie jūsų išbandymus.

Võid enne alustamist meeskonnale väljakutse ette lugeda, kuna mitmed 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 uzmetāt 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, iš karto gaunate dar vieną ėjimą!

VÄLJAKUTSETÄRINGUTE SELETUS
IZAICINĀJUMA KAULIŅA ATSLĒGA
IŠŠŪKIŲ KAULIUKO SIMBOLIAI

JAAGUARI SILM / JAGUĀRA ACS / JAGUARO AKIS	MADU / ČŪSKA / GYVATĖ	NÖÖR / VIRVE / VIRVĖ	JOOKSE / SKRIET / BĖGTI	PEALUU / GALVASKAUSS / KAUKOLĖ	MARI / OGAS / UOGA

ELUŽETOONID

Kui ühelgi mängijal saavad elužetoonid otsa, kaotavad KÕIK mängijad... seega ole ettevaatlik! Jumanjis varitseb oht iga nurga taga. Sinu õnneks oled seiklusel koos sõpradega.

Igal hetkel võivad mängijad teisele mängijale elužetoone kinkida, kaasa arvatud siis, kui vastu võttev mängija on just oma viimase žetooni kaotanud. See hoiab neid (ja sind) kauem mängus elus!

Sa võid neid elus püsimiseks teistele mängijatele kinkida!

DZĪVĪBAS ŽETONI

Ja kādam spēlētājam beidzas dzīvības žetoni, VISI zaudē...tāpēc esiet uzmanīgi! Džumandži briesmas uzglūn katrā stūrī. Par laimi šajā piedzīvojumā Jūs esat kopā ar draugiem.

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

Jūs varat dāvināt tos citiem spēlētājiem, lai paliktu dzīvi!

GYVYBĖS ŽETONAI

Jei kuriam žaidėjui baigiasi gyvybės žetonai, pralaimi VISI... tad būkite atsargūs! Džiumandži pasaulyje pavojai tyko už kiekvieno kampo. Laimei, šiame nuotykyje jus lydi draugai.

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

Juos galite dovanoti kitiems žaidėjams, kad išgyventumėte!

ET VÕITA

Esimene mängija, kes jõuab mängu keskele ja hõikab: „Jumanji!" võidab kogu meeskonna eest! Kuid ole ettevaatlik... kui ühelgi mängijal saavad elužetoonid enne kellegi mängulaua keskele jõudmist otsa, kaotavad kõik!

LAI UZVARĒTU

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

NORĖDAMI LAIMĖTI

Pirmasis žaidėjas pasiekęs žaidimo centrą ir sušukęs Džiumandži, laimi už visą komandą! Tačiau būkite budrūs... jeigu kuriam nors žaidėjui baigiasi gyvybės žetonai dar niekam nepasiekus centro, pralaimi visi!

©2021. TM&© SPIN MAGTER LTD. KÕIK ÕIGUSED KAITSTUD / VISAS TIESĪBAS AIZSARGĀTAS / VISOS TEISĖS SAUGOMOS. LEVITAJA / DISTRIBUTED / IŠPLATINO: SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 KANADA • SPIN MASTER HC FMB #10053,300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 • SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V. KINGSFORDWEG 151.1043 GR AMSTERDAM.NL • SPIN MASTER AUSTRALIA PTY LTD, SUITE 101. LEVEL 1, 18-24 CHANDOS STREET, ST LEONARDS, NSW 2065; 1800 316 982 • SPIN MASTER TOYS UK LTD. SECURE TRUST HOUSE, BOSTON DRIVE, BOURNE END, BUCINGAMSHIRE SL8 5YS, UK 1800 316 982 WWW.SPINMASTERGAMES.COM

TM & © 2021 Columbia Pictures Industries, Inc. Kõik õigused kaitstud. / Visas tiesības aizsargātas. / Visos teisės saugomos.

Toode võib erineda piltidest. Vastab CPSC Ohutusnõuetele.
Saturs var atšķirties no attēliem. Atbilst CPSC drošības
Turinys gali skirtis nuo paveikslėlių. Atitinka CPSC saugos reikalavimus.

WWW.SPINMASTER.COM
customercare@spinmaster.com

VALMISTATUD HIINAS
RAŽOTS ĶĪNĀ

EXTERIOR

16″

Country of Origin Placement

Country of Origin - Placement

Factory according to production country to print Country of Origin (COO)
If corresponding country is not in below, contact Spin Master to provide translation

China	Vietnam	India	Mexico
MADE IN CHINA FABRIQUÉ EN CHINE	MADE IN VIETNAM FABRIQUÉ AU VIETNAM	MADE IN INDIA FABRIQUÉ EN INDE	MADE IN MEXICO FABRIQUÉ AU MEXIQUE

FOR REFERENCE - DO NOT PRINT: Folded Instructions