

1. « C'est bien compris », avait dit maman, « après l'opéra, votre père et moi nous amenons des amis alors vous ne mettez pas la maison sans dessus dessous. »
La porte d'entrée à peine fermée, Judith et Pierre gloussèrent avec délices.

2. Ils sortirent tous les jouets de leur coffre, pêle-mêle, dans le plus grand désordre.
« Tu sais, dit-il, je m'ennuie comme un rat. »
« *Moi aussi* », soupira Judith. « *Pourquoi n'allons-nous pas jouer dehors ?* »

3. Pierre approuva et ils traversèrent la rue pour aller au parc.
« Qu'est-ce que c'est ? » demanda Judith. « C'est un jeu », dit Pierre en lui tendant la boîte. *Judith lut sur la boîte : Jumanji, un jeu d'aventures dans la jungle.*

4. « Regarde », dit Pierre en pointant du doigt une notice imprimée au dos de la boîte : Jeu-surprise, drôle pour certains mais pas pour tous. *P.S. Lisez attentivement les instructions.*

5. « Tu veux l'emporter à la maison ? » demanda Judith.
« Pas sûr », répondit Pierre. « Si quelqu'un l'a laissé ici c'est qu'il est ennuyeux. »
« Oh ! arrête », protesta Judith. « *Essayons un coup. Au premier arrivé à la maison.* »

6. A la maison, les enfants étalèrent le jeu sur la table. Il ressemblait beaucoup aux jeux qu'ils avaient déjà. Il y avait une planche qui se déplaçait *et dessus, un itinéraire de cases colorées. Un message était écrit dans chaque case.*

7. Le sentier partait de la jungle la plus profonde et se terminait à Jumanji. Pierre commença par secouer les dés et par jouer avec tous les pions de la boîte.
« Pose tout ça et écoute », dit Judith. « *Je vais lire les instructions :*

8. « Jumanji, une aventure dans la jungle, pour la jeunesse.
A : Le joueur choisit un pion et le met dans la jungle la plus profonde.
B : Le joueur secoue les dés *et avance sur la piste tracée à travers la jungle parsemée de dangers.*

9. C : Le premier joueur qui arrive à Jumanji et hurle le nom de la ville est le vainqueur. »
« C'est tout ? » demanda Pierre déçu.
« Non », dit Judith, « *il y a encore quelque chose et c'est en lettres capitales :*

10. D : TRÈS IMPORTANT : A PARTIR DU MOMENT OU UNE PARTIE EST COMMENCEE ELLE NE PEUT SE TERMINER AVANT QU'UN DES JOUEURS N'AIT ATTEINT LA VILLE D'OR. »

11. « La belle affaire » dit Pierre en baillant d'ennui.

« Voilà. » dit Judith en tendant les dés à son frère. « Attaque. »

Pierre jeta les dés. « Sept », dit Judith.

Pierre avança son pion jusqu'à la case 7.

12. « Un lion attaque, reculez de deux cases », lut Judith.

« Sapristi, vraiment très drôle. », dit Pierre. Il lâcha son pion et leva les yeux vers sa sœur. *Elle avait l'air absolument terrifiée.*

13. « Pierre, murmura-t-elle, tourne-toi très très lentement. »

Le garçon se tourna sur son siège. Il ne pouvait en croire ses yeux. Un lion était étendu sur le piano. *Il regardait fixement Pierre et se léchait les babines.*

14. Le lion rugit tellement fort que Pierre tomba à la renverse. Pierre bondit sur ses pieds et courut à travers la maison, le lion sur ses talons. Pierre fonça au premier et plongea sous un lit. *Le lion essaya de le suivre mais se coinça la tête.*

15. Pierre sortit à quatre pattes, courut hors de la chambre et claqua la porte derrière lui.

« Je crois, dit Pierre essoufflé, que je ne veux...plus...jouer...à ce jeu. »

« Mais il faut finir la partie. » dit Judith. « *C'est ce que disent les instructions. Ce lion ne partira pas jusqu'à ce que l'un de nous gagne.* »

16. « Et si nous appelions le zoo pour le faire prendre ? » Du premier étage arrivaient des grognements et des bruits de griffes sur la porte de la chambre. « *Ou peut-être pourrions-nous attendre que papa rentre ?* »

17. « Personne ne viendra du zoo parce qu'ils ne nous croiront pas, dit Judith. Et tu sais dans quel état sera maman s'il y a un lion dans la chambre. Nous avons commencé une partie, il faut la finir. » *Pierre baissa les yeux sur la planche du jeu.*

18. Pierre s'assit courageusement sur sa chaise et dit : « Jouons. »

Judith ramassa les dés, sortit un huit et avança un pion. « Des singes volent la nourriture, sautez un tour. » lut-elle. *De la cuisine arrivèrent de bruits de pots s'entrechoquant et des chutes de verres.*

19. Les enfants coururent et virent une douzaine de singes en train de mettre la pièce sans dessus dessous. « Vite, dit Judith, retournons jouer. » C'était au tour de Pierre. *Dieu soit loué, il atterrit sur une case vierge. Il jeta à nouveau les dés.*

20. « La saison de la mousson commence, sautez un tour. » De petites gouttes de pluie commencèrent à tomber dans le salon. Et puis un coup de tonnerre secoua les murs de la cuisine. *La pluie commençait à tomber en trombe quand Judith prit les dés.*

21. « Votre guide est perdu. Passez un tour » La pluie s'arrêta brusquement. Les enfants se retournèrent et virent un homme penché sur une carte.

« Excusez-moi », dit Judith ; mais le guide ne la vit même pas.

22. Judith haussa les épaules et passa les dés à Pierre. « ... quatre, cinq, six, compta-t-il. Piqué par la mouche tsé-tsé vous attrapez la maladie du sommeil, passez un tour. »
Judith entendit un bourdonnement et aperçut un petit insecte posé sur le nez de Pierre.

23. Pierre leva la main pour le chasser puis sa main retomba, il bailla à se décrocher la mâchoire et s'endormit comme une masse, la tête sur la table.

« Pierre, Pierre, réveille-toi ! » Cria Judith. . Mais c'était inutile.

24. Elle lui prit les dés et tomba dans une case blanche. Elle les jeta à nouveau et attendit avec curiosité.

« Charge de rhinocéros, reculez de deux cases. »

Pierre se réveilla aussi vite qu'il s'était endormi *et ils entendirent tous les deux un roulement dans l'entrée.*

25. Tout à coup un troupeau de rhinocéros chargea à travers le salon et la salle à manger, écrasant tous les meubles sur son passage. Pierre et Judith se bouchèrent les oreilles.

Pierre agita vite les dés. « Un python s'est glissé dans le camp. Reculez d'une case »

26. Judith hurla et se dressa sur ses jambes.

« Sur la cheminée ! » dit Pierre. Judith se rassit en apercevant avec horreur un serpent de deux mètres s'enrouler autour de la pendule.

Judith joua à son tour et atterrit sur un blanc. Son frère prit les dés et fit un trois.

27. « Oh non », gémit-il. « Éruption volcanique, reculez de trois cases. » La pièce se réchauffa et commença à trembler un peu. De la lave en fusion ruisselait de l'ouverture de la cheminée *et se mélangeait à l'eau de pluie sur le sol.*

28. Judith lança les dés et avança.

« Découverte d'un raccourci. Relancez les dés. »

« Oh mon Dieu ! » Cria-t-elle. Judith vit le serpent se dégager de la pendule.

« Si tu as un douze tu peux sortir de la jungle » dit pierre.

« Pitié, pitié » suppliait Judith en secouant les dés.

29. Le serpent descendait en se tortillant vers le sol. Elle lança les dés. Un six, puis un autres. Judith saisit son pion et le fit claquer sur la planche du jeu. « JUMANJI »
hurta-t-elle aussi fort qu'elle put.

Tout redevint exactement comme avant le jeu.

30. Plus de singes, plus de guide, plus d'eau, plus de meubles cassés, ni de serpent, ni de lion rugissant au premier étage, ni de rhinocéros. Ils jetèrent le jeu dans sa boîte. Ils sortirent à toute vitesse, *traversèrent la rue, coururent jusqu'au par cet se débarrassèrent du jeu sous un arbre.*

31. De retour à la maison, ils rangèrent rapidement tous leurs jouets. Mais ils étaient tous les deux trop excités pour s'asseoir sans rien faire et Pierre prit son puzzle. *En cherchant les bonnes pièces, leur excitation se calma peu à peu et se transforma en épuisement.*

32. Ils s'endormirent à poings fermés sur le canapé.
« Réveillez-vous les petits. » C'était la voix de maman.
Judith ouvrit les yeux. Maman et papa étaient revenus et leurs invités arrivaient.
Maman les présenta puis elle leur demanda : « Vous vous êtes bien amusés ? »

33. « Oh oui ! dit Pierre. Nous avons eu une inondation, une charge de rhinocéros, une éruption volcanique, j'ai attrapé la maladie du sommeil et ... »
« Bien, dit maman. Pourquoi n'iriez vous pas enfiler vos pyjamas ? »

34. Quand Pierre et Judith redescendirent, ils virent deux garçons traverser le parc en courant. C'était Dany et Walter Budwing, *et Dany avait une grande boîte mince sous le bras.*