

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





**ZANDAR
LE DEVIN**

LIVRET D'INSTRUCTIONS

1 - 4 JOUEURS



D'APRÈS MA BOULE DE CRISTAL...



TOUT

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à placer 5 bijoux sur les disques du plateau de jeu. Si tu gagnes, Zandar lira ton avenir !

CONTENU

La boule de Zandar, plateau de jeu, 68 cartes ZANDAR LE DEVIN, 4 cartes REPOSE TA QUESTION, 24 disques "chance", 4 jetons OUI/NON, 20 bijoux en plastique.

MISE EN PLACE DES PILES

Ouvre le compartiment à piles qui se trouve sous la boule de Zandar et place 4 piles alcalines type LR6, 1,5 volts (6 volts) comme indiqué Figure 1. Introduis les piles en respectant les signes + et -, puis referme le compartiment.

Pour tester les piles, place l'interrupteur sur la position "GAME", comme indiqué Figure 2. Tu dois entendre un coup de tonnerre et la boule de cristal doit clignoter dans les mains de Zandar. Si tu n'entends rien et ne vois rien, vérifie que les piles soient en bon état et placées correctement.

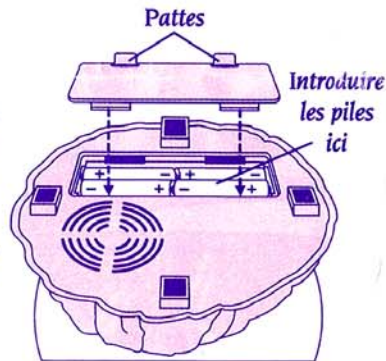


Figure 1. Pousser les pattes pour déboîter le couvercle.

ATTENTION : POUR EVITER QUE LES PILES COULENT

Vérifier que les piles soient correctement placées et suivre attentivement les instructions de montage. Ne pas mélanger piles neuves et usagées, piles standard (carbone-zinc) et alcalines. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.

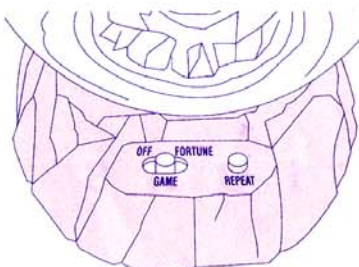


Figure 2

Le fonctionnement de la boule de Zandar

Passes ta main (ou tes 2 mains, si tu veux) au-dessus de la boule de Zandar (voir Figure 3). Tu entendras un son mystérieux et tu verras un éclair parcourir la boule de "cristal" dans les mains de Zandar. Passe une seconde fois ta main au-dessus de la boule. Tu entendras un autre son mystérieux, et cette fois, Zandar va parler pour répondre à ta question. Si Zandar ne répond rien, repasse une fois ta main sur la boule. La pièce dans laquelle tu joues ne doit pas être trop sombre, sinon Zandar ne pourra pas "voir" ta main.



Figure 3. Passe ta main 2 fois au-dessus de Zandar pour l'entendre parler.

Interrupteur et bouton du jeu (voir Figure 2).

- * position "GAME" : pour commencer une nouvelle partie.
- * position "FORTUNE" : lorsqu'un joueur a gagné la partie, Zandar consulte sa boule de cristal.
- * bouton "REPEAT" : pour faire répéter la dernière phrase de Zandar.

Après avoir testé Zandar, repositionne l'interrupteur sur "OFF" jusqu'à ce que tu sois prêt à commencer une partie. Si tu oublies d'arrêter Zandar (position "OFF"), Zandar se manifestera toutes les 2 minutes environ par un coup de tonnerre.

PREPARATION DU JEU

1. Distribue une carte "Zandar pourrait se tromper - REPOSE TA QUESTION !" à chaque joueur. Chaque joueur place sa carte face visible devant lui. (Les cartes restantes "REPOSE TA QUESTION" sont retirées du jeu).





Mélange les 68 cartes ZANDAR LE DEVIN et place-les face cachée à la portée de tous les joueurs.

2. Mélange les 24 disques "chance" sans les montrer. Place un disque face cachée sur chacun des 18 cercles du plateau de jeu. Retire du jeu les 6 disques restants.

3. Place la boule de Zandar au centre du plateau de jeu.

Place l'interrupteur sur la position "GAME".

4. Rassemble les bijoux à proximité du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur pour les bijoux qu'il devra rassembler au cours de la partie : prends dans la pile un bijou de ta couleur et place-le devant toi.

5. Chaque joueur prend un jeton OUI/NON et le place devant lui. Retire les autres jetons du jeu.

6. Choisis le joueur qui sera le premier à poser une question à Zandar. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la gauche).

DEROULEMENT DU JEU

A chaque tour, tu dois suivre les étapes suivantes :

Etape 1. Tire une carte de la pile et lis une question.

Etape 2. Devine comment Zandar va répondre à ta question.

Etape 3. Pose ta question à Zandar.

Etape 4. Les joueurs comparent leur supposition à la réponse de Zandar.

Etape 5. Pose, gagne ou rends un bijou.

Ces 5 étapes sont décrites en détail ci-dessous.

NOTE : Si tu possèdes 3 bijoux ou plus au début de ton tour, tu peux faire quelque chose de spécial ! Regarde page 5 la REGLE SPECIALE POUR 3 JOYAUX.

Ce que tu voudrais être plus tard

Etape 1. Tire une carte

Tire la carte qui se trouve au sommet de la pile. Il y a 2 questions sur la carte. Choisis celle que tu veux poser à Zandar, et lis-la à haute voix aux autres joueurs. A la fin de ton tour, place la carte face visible à côté de la pioche de façon à former une autre pile. (Si toutes les cartes de la pioche sont utilisées, retourne cette pile et continue comme auparavant).

Etape 2. Devine comment Zandar va répondre à ta question

Est-ce que Zandar va répondre à ta question par une phrase positive ou négative ? Essaie de deviner et place la face visible de ton jeton sur le OUI ou sur le NON. Tu es obligé d'essayer de deviner lorsque c'est ton tour, et tous les joueurs doivent voir le jeton qui indique ton choix.

Les autres joueurs peuvent aussi essayer de deviner. N'importe quel joueur, s'il le souhaite, peut aussi essayer de deviner le type de réponse de Zandar, mais en secret. Il pose le jeton OUI/NON devant lui (indiquant sa réponse), mais cache la réponse avec sa main posée par dessus. (Les joueurs qui auront répondu correctement gagneront un bijou, ceux qui se seront trompés devront en rendre un !)

Les joueurs qui ne souhaitent pas deviner doivent le dire.

Etape 3. Pose ta question à Zandar !

Lorsque les joueurs sont prêts, la main sur leur jeton pour ceux qui souhaitent deviner, pose ta question à Zandar ! Passe ta main 2 fois au-dessus de la boule. Tu entendas chaque fois un son mystérieux. Si tu n'entends rien, essaie à nouveau.

Zandar va donner une réponse positive (comme "IL Y A DES CHANCES" ou "BIEN SÛR, POURQUOI PAS"), ou une réponse négative (comme "AUCUNE CHANCE" ou "CE N'EST VRAIMENT PAS SÛR").

Si Zandar demande "AU FAIT, QUELLE ÉTAIT LA QUESTION ?", repose-lui ta question ! (Passe à nouveau ta main au-dessus de la boule).

OUI



Remarque : Tu verras que lorsque Zandar donne une réponse positive, sa boule de cristal s'allume en vert, lorsqu'il fait une réponse négative, elle s'allume en rouge.

Si Zandar dit "**DEMANDE À L'UN DE TES AMIS**", demande à l'un de tes amis qui a essayé de deviner la réponse de Zandar, de répondre à sa place.

Il doit te montrer son jeton qui remplace la réponse de Zandar.

Si personne d'autre n'a joué son jeton OUI/NON, repose ta question à Zandar.

Etape 4. Comparaison des réponses

Les joueurs qui ont essayé de deviner la réponse de Zandar retirent ensemble leur main et regardent leur jeton. Ceux qui ont bien indiqué OUI pour une réponse positive de Zandar, et NON pour une réponse négative ont deviné juste ! (Passe ensuite à l'étape 5).

Cartes REPOSE TA QUESTION Si la réponse de Zandar ne correspond pas à ce que tu attendais (par exemple lorsque tu as mal deviné), tu peux lui reposer ta question, au cas où... Préviens les autres joueurs, retourne ta carte REPOSE TA QUESTION (face cachée), et repose ta question à Zandar. Il est possible qu'il change d'avis (ou non !).

Tu peux aussi jouer ta carte REPOSE TA QUESTION lors du tour d'un autre joueur (de même qu'un joueur peut jouer sa carte durant ton tour), mais :

- * Tu dois jouer ta carte immédiatement après la comparaison des réponses.
- * Une seule carte REPOSE TA QUESTION peut être jouée par tour pour l'ensemble des joueurs.

Lorsque tous les joueurs ont utilisé leur carte REPOSE TA QUESTION, et qu'elles sont donc toutes faces cachées, tous

les joueurs peuvent les replacer face visible pour les réutiliser.



Etape 5. Pose, gagne ou rends un joyau.

Lorsque c'est toi qui a posé la question (durant ton tour), et que tu as deviné **juste** la réponse de Zandar :

* Si tu as déjà un ou plusieurs bijoux devant toi, places-en un sur l'un des disques "chance" du plateau de jeu. Ton tour est terminé.

NOTE : Ne place qu'un seul de tes bijoux par tour sur un disque "chance". Tu peux en revanche placer un joyau sur un disque occupé par un autre joueur.

* Si tu n'as pas encore de joyau, tu en gagnes un de ta couleur. Garde-le devant toi, mais ne le place pas encore sur un disque "chance" du plateau de jeu.

Durant ton tour, lorsque tu as **mal deviné** :

* Si tu as au moins un joyau devant toi, tu dois en rendre un et le remettre dans la pile. Ton tour est terminé.

* Si tu n'as pas de joyau, ne fais rien. Ton tour est terminé.

NOTE : Les bijoux déjà posés sur le plateau de jeu sont en sécurité ! Tu ne dois jamais les rendre.

Durant ton tour, lorsqu'un autre joueur a deviné **juste** :
Ce joueur reçoit alors un joyau de sa couleur.

Le joueur qui a été choisi pour répondre à la place de Zandar, gagne aussi un joyau.

Durant ton tour, lorsqu'un autre joueur a **mal deviné** :

Ce joueur doit rendre un joyau (s'il en a) et le remettre dans la pile.

Attention : tu ne peux placer un joyau sur le plateau de jeu que durant ton tour !



On se moque de moi
des sauvages vont
per pour que je
leur reine ?



TES DÉSIRES VONT SE RÉALISER



REGLE SPECIALE POUR 3 JOYAUX

Si tu as au moins 3 bijoux au début de ton tour, tu peux, si tu veux, poser directement un bijou sur un disque "chance". Tu dois alors remettre 2 bijoux dans la pile. Ceci remplace ton tour normal et tu ne poses donc pas de question à Zandar.



EXEMPLE DE JEU

Vous êtes 4 autour de la boule de Zandar : Sophie, Florence, Carine et toi. C'est au tour de ton amie Sophie.

Etape 1. Sophie prend une carte au sommet de la pile, choisit l'une des 2 questions et annonce : "Je vais demander à Zandar si je gagnerai bien ma vie !"

Etape 2. Sophie doit deviner ce que Zandar va lui prédire. Elle souhaite que la réponse soit positive, elle retourne donc son jeton pour qu'il indique OUI et que tout le monde le voie. C'est maintenant à Florence, Carine et toi de décider si vous voulez aussi deviner !

Tu n'as pas de bijoux devant toi, alors tu décides d'essayer de deviner pour en gagner un. Carine aussi. Florence ne veut pas pour ne pas risquer d'en perdre un.

Hmmm...est-ce que Sophie aura un super job pour gagner beaucoup d'argent ? Tu espères. En secret, tu tournes le jeton pour qu'il indique OUI. Cache-le avec ta main pour que personne ne voie ta réponse. Carine aussi garde sa réponse secrète.

Etape 3. Sophie pose sa question à Zandar, puis passe 2 fois la main au-dessus de la boule. Whoosh ! Whoosh ! Zandar réponds : **"D'APRÈS MA BOULE DE CRISTAL... TOUT À FAIT !"**

Etape 4. Carine et toi enlevez vos mains pour montrer vos réponses.

Etape 5. Sophie a deviné OUI. Elle a déjà un bijou et peut donc le placer sur un disque "chance" puisque c'était son tour.

Tu as répondu OUI. Prends un bijou de ta couleur dans la pile.

Carine a supposé NON. Elle s'est trompée et doit rendre un bijou.

Florence n'a pas voulu essayer de deviner ; elle ne gagne rien, mais ne perd rien non plus.

Le tour de Sophie est terminé.

LE GAGNANT

Si tu es le premier joueur à placer les 5 bijoux de ta couleur sur les disques "chance" du plateau de jeu, tu as gagné ! Tu as de la chance et Zandar va consulter sa boule de cristal rien que pour toi. Procède comme suit :

1. Prends les 5 disques "chance" placés sous tes bijoux. Place-les devant toi sans regarder pour l'instant ce qui est écrit dessous.
2. Mets l'interrupteur sur la position "FORTUNE". Tu vas entendre un long coup de tonnerre, Zandar te dira (au gagnant) un court message, puis attendra...
3. Choisis alors un de tes 5 disques et passe-le 2 fois au-dessus de Zandar pour qu'il lise ton avenir dans sa boule de cristal. Par exemple, il peut te dire **"TU VAS RECEVOIR UN COUP DE TÉLÉPHONE POUR CELA"** Après que Zandar aie parlé, retourne le disque "chance" pour lire de quoi il s'agissait. Tu peux lire par exemple : **"Un garçon que tu aimes !"**

Continue ainsi avec les autres disques, et écoute ce que prédit Zandar sur chacun. Tes amis t'aideront à interpréter les prédictions de Zandar. Lorsque tu entends un coup de tonnerre après avoir lu ton 5ème disque, le jeu est terminé !

NOTE : Après le dernier coup de tonnerre, place l'interrupteur sur "OFF" avant de recommencer une nouvelle partie.

DEMANDE À L'UN DE TES AMIS



BIEN SÛR,
POURQUOI PAS !



POUR UNE PARTIE A 1 JOUEUR

Il n'est pas utile de poser les 18 disques sur le plateau de jeu. Tu n'as pas besoin des bijoux, du plateau de jeu, ni des cartes REPOSE TA QUESTION. Préparation du jeu : prends au hasard seulement 5 disques "chance", aligne-les

devant toi dans l'ordre que tu veux, toujours face cachée et range les autres. **Déroulement du jeu** : place l'interrupteur sur la position "FORTUNE", et suis les instructions du paragraphe "LE GAGNANT".

90 JOURS DE GARANTIE SUR "ZANDAR LE DEVIN"

1. Les sociétés indiquées ci-dessous garantissent le jeu contre tout défaut de fabrication ou vice de matière.

DURÉE DE LA GARANTIE : 90 jours à compter de la date d'achat.

GRATUITÉ TOTALE PENDANT CETTE PÉRIODE : suivant son état, le jeu est soit réparé, soit remplacé gratuitement. Après l'expiration de la période de garantie, les sociétés de distribution assurent la réparation de toutes les pannes survenues dans le cadre de l'utilisation normale du jeu. Les réparations sont facturées suivant notre tarif de service après-vente.

2. Pour que la garantie soit valable, le jeu doit être renvoyé en port payé accompagné du présent bon de garantie comportant la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

3. La garantie ne couvre pas les réparations nécessaires par suite d'une détérioration par choc ou chute, ou d'un démontage non prévu dans la notice.

IMPORTANT

1. Avant de nous retourner votre jeu pour réparation, il est important que vous le testiez avec des piles neuves et puissantes.

2. Enlevez toutes les piles du jeu. Ne nous les renvoyez pas.

3. Emballez soigneusement le jeu dans son emballage d'origine et retournez-le à l'une des adresses ci-dessous en port payé, accompagné du présent bon de garantie. Veillez à ce que figurent bien à la fois le cachet du revendeur et la date d'achat du jeu.

Distributeur pour la France:

MB France S.A.
Service Consommateurs
73378 Le Bourget du Lac Cédex

Distributeur pour la Belgique:

S.A. Hasbro N.V.
Service Consommateurs
Boulevard International 55/4
1070 Bruxelles

Distributeur pour la Suisse:

Hasbro Schweiz AG
Service Consommateurs
Alte Bremgartenstrasse 2
CH-8965 Berikon.

Un voyage
que tu veux
faire

MB
JEUX

© 1994 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.



14332F0494