



S P E L R E G E L S

1 - 4 SPELERS



MIJN KRISTALLEN BOL ZEGT....



ABSO

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die vijf edelstenen op het speelbord heeft liggen, is de winnaar. Als jij wilt, voorspelt Zandar je de toekomst!

INHOUD

"Kristallen" bol met Zandar, speelbord, 68 vragenkaarten, 4 kaarten met NOG EENS VRAGEN, 24 voorspelling-schijfjes, 20 plastic edelstenen, 4 JA/NEE-kaartjes.

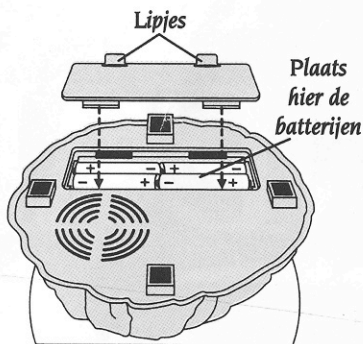
VOORBEREIDINGEN

Plaats de batterijen. Open het dekseltje aan de onderkant van de "kristallen" bol en plaats vier LR6 (1,5 volt) batterijen in het batterijencompartiment (zie afb. 1).

Let op de positie van de plus (+) en min (-)polen. Plaats dan het dekseltje weer.

Controleer de batterijen.

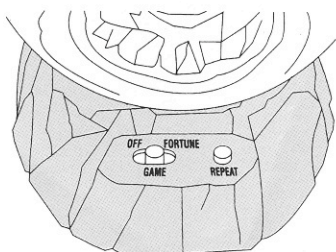
Zet de schakelaar op het onderstel van de bol op "GAME" (zie afb. 2). Als het goed is hoor je een donderslag en je ziet de bol in de handen van Zandar knippen. Als dit niet gebeurt, zijn de batterijen leeg of onjuist geplaatst.



Afbeelding 1. Deksel openen: lipjes indrukken.

LET OP: BATTERIJEN KUNNEN GAAN LEKKEN

Controleer of de batterijen correct geplaatst zijn (let op + en -) en volg altijd de aanwijzingen van de fabrikant van het spel en van de batterijen. Gebruik nooit oude en nieuwe, of alkaline en andere batterijen door elkaar.



Afbeelding 2

Verwijder lege batterijen altijd direct. Verwijder de batterijen als het spel langere tijd niet gebruikt wordt.

Ontdek hoe Zandar werkt! Beweeg je hand (of als je wilt allebei je handen) heen en weer boven de "kristallen" bol (zie afb. 3). Je hoort een geheimzinnig geluid en je ziet een lichtflits in de bol die Zandar vasthoudt. Beweeg je hand nu nog eens boven de bol. Je hoort een ander vreemd geluid en Zandar spreekt alsof hij een vraag beantwoordt. Als Zandar niet reageert, beweeg je je hand nog een keer over de bol.



Afbeelding 3. Beweeg je hand tweemaal boven Zandar... en hij spreekt tegen je!

Schakelaar en knopje op het onderstel van de bol.

Hieronder wordt omschreven hoe ze werken (zie afb. 2).

- * Zet de schakelaar op "GAME" (= SPEL) als je klaar bent om het spel te spelen.
- * Zet de schakelaar op "FORTUNE" (= TOEKOMST) als iemand het spel gewonnen heeft en Zandar haar de toekomst gaat voorspellen.
- * Druk op "REPEAT" (= HERHALING) als je wilt dat Zandar herhaalt wat hij het laatst gezegd heeft.

Als je gecontroleerd hebt of Zandar werkt, zet je de schakelaar op "OFF" (= UIT) totdat je klaar bent om het spel te spelen. Als je vergeet het spel uit te zetten, "herinnert" Zandar je daar om de paar minuten aan met een donderslag.

LET OP: Zorg dat de kamer waarin je speelt niet te donker is want dan kan Zandar je hand niet "zien".





VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Haal de vier kaarten met "De Waarzegger kan zich vergissen - NOG EENS VRAGEN!" uit de stapel en geef elke speler er één. De spelers leggen de kaarten met NOG EENS VRAGEN! met de letters omhoog voor zich op tafel. (Als er kaarten met NOG EENS VRAGEN! overblijven, leg je ze terug in de doos.

Schud de rest van de kaarten en leg de stapel omgekeerd op tafel, onder handbereik van alle spelers.

2. Schud de 24 voorspelling-schijfjes (met de "gelukskant" omlaag). Verdeel de schijfjes over de 18 gekleurde cirkels op het speelbord. Leg de zes schijfjes die overblijven terug in de doos.

3. Zet de bol met Zandar middenop het speelbord zodat alle spelers erbij kunnen. Zet de schakelaar op "GAME".

4. Leg alle edelstenen bij elkaar op tafel. Elke speler kiest een kleur, pakt één edelsteen van de gekozen kleur en legt die voor zich op tafel.

5. Neem een JA/NEE-kaartje en leg dit voor je neer. Als er kaartjes overblijven, gaan ze terug in de doos.

6. Kies welke speler de eerste vraag mag stellen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Wat je later
worden wilt



HET SPEL

Als je aan de beurt bent om een vraag te stellen, volg je deze stappen:

Stap 1. Pak een kaart en lees de vraag voor.

Stap 2. Gok hoe Zandar je vraag beantwoordt.

Stap 3. Stel je vraag aan Zandar!

Stap 4. De spelers laten zien wat ze gegokt hebben.

Stap 5. Plaats, win of verlies een edelsteen.

Deze vijf stappen worden hieronder verder uitgelegd.

LET OP: Wanneer je aan het begin van je beurt drie of meer edelstenen hebt, mag je iets bijzonders doen! Zie de SPECIALE 3-STENENREGEL op pagina 5.

Stap 1. Pak een kaart.

Neem de bovenste kaart van de stapel. Er staan twee vragen op de kaart. Kies welke vraag je aan Zandar wilt stellen en lees deze hardop voor. Als je beurt voorbij is, leg je de kaart met de goede kant omhoog naast de stapel.

Stap 2. Gok hoe Zandar je vraag beantwoordt.

Hoe zal Zandar jouw vraag beantwoorden - met een "ja"/positief antwoord of een "nee"/negatief antwoord? Zeg wat jij denkt dat het wordt en draai je JA/NEE-kaartje om, zodat iedereen jouw gok kan zien.

Geheime gokjes van andere spelers. Nu mogen de andere spelers, als zij dat willen, ook gokken. Maar omdat hun gokje nog geheim moet blijven, leggen zij hun hand op hun JA/NEE-kaartje. Met een goede gok kunnen ze edelstenen verdienen, maar fout gegokt, betekent betalen!

Als één of meer spelers niet willen gokken, moeten zij dat nu zeggen.

Stap 3. Vraag 't Zandar!

Wanneer iedereen er klaar voor is, wordt het tijd om 't Zandar te vragen! De speler die aan de beurt is, stelt de vraag en beweegt daarna haar hand tweemaal boven de bol.



Telkens wanneer je je hand boven de bol beweegt, hoor je een magische donderslag. Als je geen geluid hoort, moet je het nog eens proberen!

Zandar geeft een "ja"/positief antwoord (b.v. "**VAST EN ZEKER!**" of "**ABSOLUUT!**"), of een "nee"/negatief antwoord (b.v. "**IK DENK HET NIET!**" of "**IK WAAG HET TE BETWIJFELEN.**").

Als Zandar vraagt: "**WAT VROEG JE OOK AL WEER?**", stel je je vraag gewoon nog een keer!

Als Zandar zegt: "**VRAAG HET EEN VAN JE VRIENDINNEN!**", kies je één van de spelers die een geheim gokje hebben gewaagd en je vraagt haar de gestelde vraag te beantwoorden. Zij moet nu haar JA/NEE-kaartje laten zien.

Dit geldt als een antwoord van Zandar!

Stap 4. Spelers laten zien wat ze gegokt hebben.

De spelers die in het geheim gegokt hebben op het antwoord van Zandar, laten tegelijkertijd hun JA/NEE-kaartjes zien. Als jouw kaartje overeenkomt met Zandars antwoord ("JA" voor een positief, of "NEE" voor een negatief antwoord) heb je goed gegokt! Bij Stap 5 kun je lezen wat er verder gebeurt.

Kaarten met NOG EENS VRAGEN: Als het antwoord van Zandar niet overeenkomt met jouw gok, kun je hem de vraag voor alle zekerheid nog eens stellen! Zeg dit tegen de andere spelers, draai je kaart met NOG EENS VRAGEN om en stel de vraag opnieuw. Misschien verandert de Waarzegger wel van gedachten (of niet natuurlijk!).

Je mag je kaart met NOG EENS VRAGEN ook gebruiken voor een andere speler wanneer zij aan de beurt is (net zoals iedere andere speler haar kaart voor jou kan gebruiken als jij aan de beurt bent), maar:

* Je moet je kaart direct gebruiken nadat de spelers hun gok laten zien.



* Er mag per beurt maar één kaart met NOG EENS VRAGEN gebruikt worden.

Pas als alle kaarten met NOG EENS VRAGEN omgedraaid liggen, mogen de spelers ze allemaal weer met de goede kant omhoog leggen en opnieuw gebruiken.

Stap 5. Plaats, win of verlies een edelsteen.

Als jij een vraag gesteld hebt, en je hebt **goed** gegokt:

* Als je al één of meer edelstenen hebt, leg je één van je edelstenen op een willekeurig voorspelling-schijfje op het speelbord en je beurt is voorbij.

LET OP: Leg niet meer dan één van jouw edelstenen op hetzelfde voorspelling-schijfje! Je kunt wel een edelsteen op een schijfje leggen waarop al een edelsteen in een andere kleur ligt.

* Als je goed hebt gegokt, maar je hebt geen edelstenen, dan neem je een edelsteen van jouw kleur uit de "pot" en je legt hem voor je neer. Nu is je beurt voorbij. (Je mag niet een edelsteen uit de pot pakken en deze direct op het speelbord leggen!)

Als jij een vraag gesteld hebt, en je hebt **fout** gegokt:

* Als je één of meer edelstenen hebt, moet je er één terugleggen in de pot. Je beurt is voorbij.

* Als je geen edelstenen hebt en je hebt fout gegokt, dan doe je niets. Je beurt is voorbij.

LET OP: Edelstenen op het speelbord zijn veilig! Ze blijven liggen, ook als je een edelsteen verliest.



Als jij een vraag gesteld hebt, en een andere speler heeft **goed** gegokt:

* Als een andere speler goed gegokt heeft, wint zij een edelsteen van haar eigen kleur uit de pot.



JE DROMEN HIEROVER ZULLEN IN VERVULLING GAAN



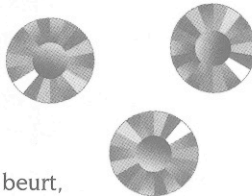
Als jij een vraag gesteld hebt, en een andere speler heeft **fout** gegokt:

* Als een andere speler verkeerd gegokt heeft, moet zij één edelsteen (als ze die heeft) terugleggen in de pot.

Denk eraan dat je alleen een edelsteen op het speelbord mag leggen als je zelf aan de beurt bent!

SPECIALE 3-STENENREGEL

Wanneer je aan het begin van je beurt tenminste 3 edelstenen hebt, mag je (als je wilt) Stap 1 t/m 5 overslaan. In plaats daarvan leg je één edelsteen op een voorspelling-schijfje en je legt twee edelstenen terug in de pot. Dit is je hele beurt, je stelt dus geen vraag aan Zandar.



SPELVOORBEELD

Jullie spelen met z'n vieren en je vriendin Sabine is aan de beurt.

Stap 1. Sabine pakt een kaart van de stapel, kiest een vraag en zegt: "Ik ga Zandar vragen of ik later een baan krijg waarmee ik veel geld verdien!"

Stap 2. Sabine moet raden wat Zandar zal antwoorden. Zij legt haar JA/NEE-kaartje met "JA" naar boven. Nu moeten Marleen, Joanneke en jij bepalen of jullie ook willen gokken!

Je hebt meer edelstenen nodig, dus je besluit een gokje te wagen! Marleen gokt ook. Joanneke wil het risico dat ze een edelsteen verliest niet nemen, dus zij besluit niet te gokken.

Hmmmm.... zou Sabine een goede baan krijgen waar ze veel verdient? Je hoopt van wel. Stiekem draai je achter je hand je kaartje zodanig dat "JA" boven ligt. Dan leg je je hand erop zodat niemand het kan zien. Marleen gokt ook in het geheim.

Stap 3. Sabine stelt haar vraag aan Zandar en beweegt haar hand tweemaal boven de bol. En Zandar zegt: "**ABSOLUUT!**"

Stap 4. Marleen en jij moeten nu laten zien wat jullie gegokt hebben.

Stap 5. Sabine gokte "JA". Zij heeft al een edelsteen, dus die legt ze op een voorspelling-schijfje. Jij hebt "JA" gegokt. Je mag een edelsteen van jouw kleur uit de pot pakken. Marleen heeft "NEE" gegokt. Dat is fout, dus zij moet een edelsteen terugleggen in de pot. Joanneke heeft niet gegokt dus zij wint of verliest niets.

Nu is de beurt van Sabine voorbij.

DE WINNAAR: LUISTER WAT DE TOEKOMST JE BRENGEN ZAL!

Als jij de eerste speler bent met vijf gekleurde edelstenen op het speelbord, dan heb je gewonnen! Jij bent de gelukkige aan wie Zandar de toekomst voorspelt! Dat gaat als volgt:

1. Pak de vijf voorspelling-schijfjes waarop jouw edelstenen liggen en leg ze met de goede kant omlaag voor je neer. Kijk nog niet wat er op de onderkant van de schijfjes staat!
2. Zet de schakelaar van de bol op "FORTUNE". Je hoort een lange rollende donderslag. Zandar geeft jou (de winnaar) een boodschap en wacht dan tot je begint te lezen.
3. Kies nu één van je vijf voorspelling-schijfjes en beweeg die tweemaal boven Zandar heen en weer om te horen wat de toekomst je brengen zal. Hij kan bijvoorbeeld zeggen: "**HIER ZUL JE OVER OPGEBELD WORDEN!**" Als Zandar heeft gesproken, draai je het schijfje om en je kijkt waarover Zandar het had. Er staat misschien wel: **Een leuke jongen!**

Beweeg de schijfjes één voor één boven Zandar en luister wat hij over elk ervan te vertellen heeft. Je vriendinnen zullen je wel helpen om iedere voorspelling van Zandar te begrijpen. Als je na het vijfde schijfje gerommel van de donder hoort, is het spel afgelopen!

LET OP: Na de laatste donderslag moet je de schakelaar op "OFF" zetten voordat je een nieuw spel begint.

VRAAG HET EEN VAN JE VRIENDINNEN



NATUURLIJK, WAAROM NIET?



SOLOSPEL

Als je alleen wilt spelen, neem je de voorspelling-schijfjes en je schudt ze. Verdeel ze met de goede kant omlaag op een vlakke ondergrond. Nu kies je vijf willekeurige voorspelling-schijfjes, zonder de onderkant te bekijken. Zorg dat de schakelaar van de bol op "FORTUNE" staat. Volg de rest van de aanwijzingen onder "De winnaar: luister wat de toekomst je brengen zal!"



90 DAGEN GARANTIE VRAAG 'T ZANDAR

De "Speaker" van dit spel wordt door de distributeur, zoals hierna vermeld, aan de eerste koper gegarandeerd voor productie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal Hasbro de "speaker", in geval van productie- en materiaalfouten, kosteloos repareren of vervangen, mits de "speaker" voldoende gefrankeerd aan Hasbro is verzonden.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u de "speaker" te retourneren aan:

Voor Nederland:

Hasbro B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Voor België:

S.A. Hasbro N.V.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Vergeet niet uw klacht zorgvuldig te omschrijven en een bewijs van aankoop mee te sturen.

VERWIJDER ALLE BATTERIJEN. STUUR DEZE NIET MEE!

BELANGRIJK: Voordat u de "speaker" ter reparatie terugstuurt, raden wij u aan de "speaker" nogmaals te proberen met nieuwe batterijen. Zelfs nieuwe batterijen kunnen kapot of leeg zijn en het blijkt dat storingen vaak worden veroorzaakt door een te lage batterijspanning.



MB SPELLEN

© 1994 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.



14332NL0494