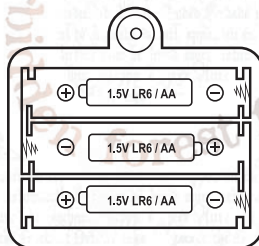


AZ AKKUMULÁTOROK TELEPÍTÉSE: Ez a játék három 3 R6/ AA (1,5 V) fajtájú elemmel működik. Az elemeket a csomag tartalmazza. A játékhoz mellélt elemek élettartama csak a boltban történő teszteléshez elegendő. Nem hosszú élettartamú elemek. Az optimális teljesítmény érdekében kizárólag alkáli elemeket használj. Az újratölthető elemek használata nem ajánlott, mivel nem biztosítanak megfelelő töltöttséget.

Csavarhúzóval nyisd ki a játék alján található elemtartó rekeszt. Helyezd be az elemeket, ügyelve a megfelelő polaritásra, az elemtartóban feltüntetett módon. Csukd be az elemtartót.



Az akkumulátorok megfelelő behelyezése

FONTOS AKKUMULÁTORI INFORMÁCIÓK: Az optimális teljesítmény érdekében az exkluzív alkáli elemek használatát javasoljuk. Az újratölthető elemek használata nem ajánlott, mivel nem biztosítanak megfelelő töltöttséget. Csak a termékhez való elemeket szabad használni. Ne keverd a régi és az új elemeket. Ne keverd a különféle típusú elemeket (lúgos, szabványos [szén-cink] és újratölthető [nikkel-kadmium]) elemeket. Az elemek behelyezésekor ügyelj a helyes polaritásra. Ne zárd rövidre az elemek érintkezőit. Ha hosszú ideig nem használod, vedd ki az elemeket. Ne tölts nem újratölthető elemeket. Az újratölthető elemeket töltés előtt távolítsd el a játékból. Rendszeresen ellenőrizd az elemeket. A használt elemeket ki kell venni a játékból. Az elemeket mindig felnőtt felügyelete alatt kell cserélni. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete alatt szabad feltölteni. Ne dobj a használt elemeket tűzbe vagy a természetbe, és ne dobj ki háztartási hulladékként. Vidd őket egy helyi gyűjtőhelyre vagy újrahasznosító üzembe. Ha a hangok lassúak vagy torzulnak: cseréld ki az elemeket.

BIZTONSÁGI INTÉZKEDÉSEK: A játék károsodásának elkerülése érdekében kérjük, kövesd az alábbi útmutatásokat: a játékot száraz helyen tárolj; tartsd a játékot közvetlen napfénytől és hőforrástól távol; semmilyen módon ne szedd szét a játékot; kerülj a kemény felületekre gyakorolt hatásokat; tartsd tisztán a játékot enyhén nedves ruhával törölgetve; távolítsd el az elemeket, ha a játék hosszabb ideig nem lesz használatban.



Ezt az eszközt egy "szelektív hulladékgyűjtés" szimbólummal látták el, amely az elektromos és elektronikus berendezések ártalmatlanítására vonatkozik. Ez azt jelenti, hogy a termékkel a 2002/96/EK európai irányelvnek megfelelő szelektív gyűjtési rendszernek megfelelően kell eljárni, hogy újrahasznosítható legyen és csökkentse a környezetre gyakorolt káros hatást. További részletekért kérjük, vedd fel a kapcsolatot a helyi kirendeltséggel. Az elektronikus termékek, amelyek nem tartoznak külön gyűjtés alá, potenciálisan veszélyesek a környezetre és a közegészségügyre, mivel veszélyes anyagokat tartalmaznak.

FIGYELEM! 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára nem alkalmas. Apró alkatrészek. Fulladást okozhat.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s20)



zanZoon

90 rue de Villiers – 92300 Levallois-Perret - France
www.zanZoon.net

Item number :

©2020 Zanzoon

Harry Potter

HARRY POTTER IGAZ VAGY HAMIS?



JÁTÉKSZABÁLYOK



8+



2-4 JÁTÉKOS



10-20 PERC

1000 KÉRDÉS

zanZoon

Üdvözlünk a Roxfortban, fiatal varázsló! Készen állsz, hogy megvédd házad színét? Ha igen, vedd fel a varázslópalástod, ragadd meg a pálcádat, az Igaz vagy Hamis Harry Potter társasjáték kezdődik.

START

A konzol 3 R6/AA elemmel működik, amelyek a játékhoz tartoznak. A játék elindításához állítsd a konzol alatti gombot **ON/BE** állásba. Ha elfelejtet kikapcsolni a konzolt, néhány perc múlva automatikusan alvó módba kapcsolja magát. Ebben az esetben a bekapcsoláshoz állítsd a gombot **OFF/KI** állásba, majd ismét **ON/BE** állásba.

KEZDÉS

A szabályok elolvasása nélkül egyenesen beléphetsz a játékba? Igen! A játékmaster mindenre figyel - elmagyarázza a szabályokat, felteszi a kérdéseket, számolja a pontszámokat, sőt megjegyzéseket fűz a válaszaidhoz. Ha azonban Hermione-hoz hasonlóan nem tudsz grimoár nélkül élni, a játék szabályai számodra íródtak. Ha nem, akkor azonnal elkezdheted a játékot. Szükséged van egy kis varázs suhintásra hogy boldogulj? Vess egy pillantást a TIPPKEKRE!

ÜDVÖZLÜNK A ROXFORTBAN

Minden játékos a megfelelő címer megnyomásával választja meg házát, amit az arany gombbal erősíthet meg.



MARDEKÁR



GRIFFENDÉL



HUGRABUG



HOLLÓHÁT

A szint kiválasztásához nyomd meg a megfelelő gombot:



PIROS a KEZŐ,



ZÖLD a MESTER szintre visz.

A JÁTÉK CÉLJA

NYERD MEG A HÁZ KUPÁT!



A JÁTÉK MENETE

Az Igaz vagy Hamis Kvíz próbára teszi tudásod Harry Potter világáról! A Játékmaster információkat oszt meg veled, rajtad múlik, hogy kitalálsz, hogy igaz-e vagy hamis az állítás!

- 1 Az első fordulóban a játékmaster dönti el, hogy mely varázslónak kell válaszolnia. A válasz megadásához nyomd meg közvetlenül az ARANY gombot - ha IGAZ, vagy az EZÜST gombot - ha HAMIS az állítás.
- 2 A második fordulóban légy olyan gyors, mint a fogó, hogy elsőként válaszolhasd meg a kérdést! Ehhez először nyomd meg a címered, majd nyomd meg az ARANY gombot -ha igaz, vagy az EZÜST gombot - ha HAMIS.

Ha egy varázsló helyesen válaszol, akkor a Ház 10 pontot kap. Ellenkező esetben a Ház 20 pontot veszít. Minden ház 200 ponttal kezd. A játék végén a legtöbb pontot nyertő Ház nyeri meg a Ház Kupát! Vigyázz fiatal varázsló, a Játékmaster szereti felhevíteni a fordulókat! Fogd meg a pálcád, készülj és figyelj! Számíthatsz néhány meglepetésre!

TIPPEK

SZÜNET – Szüneteltetheted a játékot. Ehhez nyomd meg egyszerre az ARANY és az EZÜST gombot. A játék folytatásához nyomd meg bármelyik címet.

ISMÉTLÉS – Ha egy Rivalló megakadályozza, hogy figyelni tudj a Játékmasterre, megismételtetheted az utolsó kérdést az ARANY gomb kétszeri gyors megnyomásával.

PONTSZÁMOK – A Játékmaster minden forduló végén bejelenti a pontszámokat. Ha egy forduló során meg szeretnéd tudni a pontszámodat, tartsd nyomva az ARANY és az EZÜST gombokat legalább két másodpercig. Bármely címer megnyomásával folytathatod a játékot.

ÁTUGRÁS – A Játékmaster mindenre figyel, és mindent elmagyaráz. Ha már ismered a játékszabályokat, kihagyhatod azokat, ha az első forduló elején a kérdés során bármelyik címet megnyomod.

SORREND – A játék során a többi varázsló mindig tudni fogja, hogy ki a soron következő, mert címere kigyullad minden egyes feltett kérdés előtt.

HIBA – Megakadályoztad a csíny! Ha egy játékos egy másik játékos nevében rosszul válaszol, ahhoz hogy ne veszítsen pontot, az EZÜST gomb gyors kétszeri megnyomásával érvénytelenítheti a választ. Vigyázz, gyorsan kell megnyomnod, mert a Játékmaster hamar feltenné következő kérdését.