

INSTALLARE LE BATTERIE: Questo giocattolo utilizza 3 batterie R6/AA (1.5V). Le batterie sono incluse. Le batterie fornite con questo giocattolo sono sufficienti solo ad attivare la versione demo in negozio. Non sono batterie a lunga durata. Per garantire prestazioni ottimali si consiglia l'uso esclusivo di batterie alcaline. Le batterie ricaricabili non sono consigliate in quanto non forniscono un'alimentazione adeguata.

Aprire il vano batterie situato nella parte inferiore del giocattolo usando un cacciavite. Inserire le batterie rispettando la corretta polarità come indicato nel vano batterie. Richiudere il vano batterie.

IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLE BATTERIE: Per garantire prestazioni ottimali si consiglia l'uso esclusivo di batterie alcaline. Le batterie ricaricabili non sono consigliate in quanto non forniscono un'alimentazione adeguata. Utilizzare solo le batterie specificate per questo prodotto.

Non mischiare batterie nuove e vecchie.

Non mischiare tipi diversi di batterie (alcaline, standard [carbonio-zinco] e ricaricabili [nicel-cadmio]).

Fare attenzione e rispettare la corretta polarità quando si inseriscono le batterie. Non cortocircuitare il terminale delle batterie. Rimuovere le batterie durante lunghi periodi di inutilizzo. Non ricaricare batterie non ricaricabili.

Le batterie ricaricabili devono essere rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate. Controllare regolarmente le batterie. Le batterie usate devono essere rimosse dal giocattolo. Le batterie devono sempre essere sostituite sotto la supervisione di un adulto. Le batterie ricaricabili devono sempre essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto. Non gettare le batterie usate nel fuoco o in natura e non smaltirle come rifiuti domestici. Portare le batterie in un punto di raccolta locale o in un impianto di riciclaggio. Se le voci diventano lente o distorte: sostituire le batterie.

MISURE DI SICUREZZA: Si prega di attenersi alle seguenti linee guida per evitare di danneggiare il giocattolo: conservare il giocattolo in un luogo asciutto; tenere il giocattolo lontano da luce solare diretta e lontano da fonti di calore; non smontare in alcun modo il giocattolo; evitare l'impatto con superfici dure; mantenere pulito il giocattolo strofinandolo con un panno leggermente umido; rimuovere le batterie quando il giocattolo non sarà in uso per un periodo di tempo prolungato.

Questo dispositivo è contrassegnato da un simbolo di "smistamento selettivo" relativo allo smaltimento di apparecchiature elettriche ed elettroniche. Questo significa che il prodotto deve essere trattato con un sistema di raccolta differenziata conforme alla direttiva europea 2002/96/CE, in modo che possa essere riciclato e ridurre quindi l'impatto sull'ambiente. Per ulteriori dettagli, contattare l'amministrazione locale. I prodotti elettronici non soggetti alla raccolta differenziata sono potenzialmente pericolosi per l'ambiente e la salute pubblica, in quanto contengono sostanze pericolose.



Distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl,
Viale della Resistenza 58 - 42018 San Martino in Rio (RE).
In caso di necessità, contattare il servizio clienti al sito www.asmodee.it

Edizione Italiana:

Traduzione: Denise Venanzetti

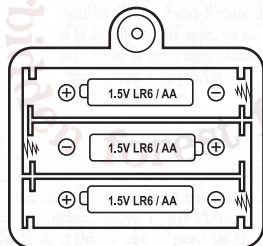
Revisione: Elisabetta Colombo

Supervisione: Massimo Bianchini

Adattamento Grafico: Serena Caggiati

Direzione del Doppiaggio: Stefano Dasor Ferrari

Voce: Riccardo Rovatti



Schema per l'installazione delle batterie



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)

zanZoon

90 rue de Villiers - 92300 Levallois-Perret - France

www.zanzoon.net

©2021 Zanzoon



3221111

WIZARDING
WORLD

Harry Potter

WIZARDING QUIZ



REGOLAMENTO



8+



2-4 GIOCATORI



15-20 MIN

1000 DOMANDE

zanZoon

Benvenuti a Hogwarts, giovani maghi e streghe! Siete pronti a difendere i colori della vostra Casa? Se la risposta è sì, indossate i vostri mantelli e afferrate le vostre bacchette, il WIZARDING QUIZ sta per iniziare.

ACCENSIONE

La console funziona con 3 batterie R6/AA, incluse nel gioco.

Per iniziare una partita, portate il pulsante sotto la console sulla posizione **ON**.

Se dimenticate di spegnere la console, andrà automaticamente in standby dopo qualche minuto. In questo caso, per riaccenderla, portate il pulsante sulla posizione **OFF** e poi di nuovo sulla posizione **ON**.

PER INIZIARE

È possibile iniziare subito la partita senza leggere prima le regole? Sì! Il Game Master si occupa di tutto: spiega le regole, fa le domande, conta i punti e commenta persino le vostre risposte. Tuttavia, se come Hermione non potete fare a meno di leggere grimaldi, le regole del gioco sono ciò che fa al caso vostro! Altrimenti, iniziate subito a giocare. Avete bisogno di un piccolo aiuto per agitare la bacchetta? Date un'occhiata ai **SUGGERIMENTI!**

BENVENUTI A HOGWARTS

Ogni giocatore sceglie la propria Casa premendo il relativo stemma.

Non appena siete stati smistati nelle vostre Case, confermate la scelta premendo il pulsante **ORO**.



SERPEVERDE



GRIFONDORO



TASSOROSSO



CORVONERO

Per scegliere il vostro livello, premete il pulsante corrispondente:



ROSSO per il livello PRINCIPIANTE.



VERDE per il livello ESPERTO.

OBIETTIVO DEL GIOCO

VINCERE LA COPPA DELLE CASE!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il WIZARDING QUIZ metterà alla prova la vostra conoscenza del mondo di Harry Potter! Il Game Master vi darà delle informazioni, starà a voi indovinare se sono vere... o false!

1 Nel primo round, il Game Master deciderà quale mago dovrà rispondere. Per dare la vostra risposta, premete il pulsante **ORO** per **VERO** e il pulsante **ARGENTO** per **FALSO**.

2 Nel secondo round, dovrete essere veloci come un cercatore per essere i primi a rispondere alla domanda! Per fare ciò, prima premete il vostro stemma e poi premete il pulsante **ORO** per **VERO** e il pulsante **ARGENTO** per **FALSO**.

Se un mago risponderà correttamente, la sua Casa vincerà 10 punti, altrimenti ne perderà 20. Tutte le Case iniziano con 200 punti. Alla fine della partita, la Casa con il punteggio più alto vincerà la Coppa delle Case!

Fate attenzione, giovani maghi e streghe, al Game Master piace vivacizzare il gioco! Tenete pronte le vostre bacchette e ascoltate attentamente. Aspettatevi qualche sorpresa!

SUGGERIMENTI

PAUSA – Potete mettere in pausa la partita. Per farlo, premete nello stesso momento i pulsanti **ORO** e **ARGENTO**. Per far riprendere la partita, premete uno stemma qualsiasi.

RIPETERE – Se una Strillettera vi impedisce di ascoltare il Game Master, potete fargli ripetere l'ultima domanda premendo rapidamente per due volte il pulsante **ORO**.

PUNTEGGI – Il Game Master annuncia i punteggi alla fine di ogni round. Per scoprire i punteggi durante un round, tenete premuti i pulsanti **ORO** e **ARGENTO** per più di due secondi. Per far riprendere la partita, premete uno stemma qualsiasi.

SALTARE – Il Game Master si occupa di tutto e spiega tutto. Se già conoscete le regole del gioco, potete saltare la spiegazione premendo uno stemma qualsiasi all'inizio di ogni round.

LEADER – Durante la partita, i giocatori sanno sempre qual è il mago che sta vincendo: il suo stemma si illumina prima di ogni nuova domanda.

ERRORE – Dis-Fatto il Misfatto! Se un giocatore risponde al posto di un altro giocatore e sbaglia, facendo perdere punti a quel giocatore, potete annullare la sua risposta premendo rapidamente per due volte il pulsante **ARGENTO**. Attenzione, però, dovrete essere veloci e farlo prima della domanda successiva. Il Game Master ignorerà la risposta e porrà di nuovo la stessa domanda.