Harry Potter

I MAGICZNY QUIZ

INSTRUKCJA

8+ | 2–4 GRACZY | 15–20 MIN

1000 PYTAŃ

zanzoon

Witajcie w Hogwarcie, młodzi czarodzieje i młode czarownice! Jesteście gotowi stanąć do walki o honor Waszych domów? Jeśli tak, przywdziejcie szaty i chwyćcie za różdżki, bo Magiczny Quiz zaraz się zacznie.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Włóżcie do urządzenia 3 baterie AA (LR6).
Aby rozpocząć grę, przesuńcie włącznik na spodzie urządzenia na pozycję **ON**.
Jeśli zapomnicie wyłączyć urządzenie, po kilku minutach przejdzie w stan uśpienia.
Aby je ponownie włączyć, należy przesunąć włącznik na pozycję **OFF**, a następnie na pozycję **ON**.

ROZPOCZĘCIE GRY

Możecie rozpocząć rozgrywkę bez czytania instrukcji! Dyrektor prowadzący quiz wszystkim się zajmie. Przedstawi Wam zasady, odczyta pytania, przypilnuje punktacji, a nawet skomentuje Wasze odpowiedzi.
Jeśli jednak podobnie jak Hermiona uwielbiacie studiować grymuary, sięgnijcie po instrukcję.
Potrzebujecie drobnej pomocy w machaniu różdżką? Przeczytajcie sekcję „Wskazówki"!

WITAJCIE W HOGWARCIE!

Każde z Was wybiera swój dom, wciskając odpowiednie godło.
Gdy wszyscy dokonają wyboru, wciśnijcie ZŁOTY przycisk.

SLYTHERIN

GRYFFINDOR

HUFFLEPUFF

RAVENCLAW

Aby wybrać poziom trudności pytań, wciśnijcie odpowiedni przycisk:

CZERWONY, jeśli jesteście POCZĄTKUJĄCY.

ZIELONY, jeśli czujecie się EKSPERTAMI.

CEL GRY

ZDOBYĆ PUCHAR DOMÓW!

ROZGRYWKA

W Magicznym Quizie macie okazję sprawdzić swoją wiedzę z zakresu magii i czarodziejstwa. Dyrektor przytoczy kilka ciekawostek ze świata Harry'ego Pottera. Waszym zadaniem będzie odgadnąć, czy to prawda... czy fałsz!

1. W pierwszej rundzie dyrektor wybiera, które z Was udziela odpowiedzi. Wciśnij ZŁOTY przycisk, jeśli uważasz, że usłyszana ciekawostka to PRAWDA, albo SREBRNY, jeśli uważasz, że to FAŁSZ.
2. W drugiej rundzie musicie być szybcy jak złoty znicz. Pamiętajcie, że kto pierwszy, ten lepszy! Aby odpowiedzieć, najpierw wciśnij przycisk z godłem swojego domu. Potem wciśnij ZŁOTY przycisk, jeśli uważasz, że to PRAWDA, albo SREBRNY, jeśli uważasz, że to FAŁSZ.

Jeśli udzielisz poprawnej odpowiedzi, Twój dom zdobędzie 10 punktów. Zła odpowiedź będzie kosztowała Twój dom 20 punktów. Wszystkie domy mają na początku 200 punktów. Dom, który na koniec rozgrywki zbierze ich najwięcej, zdobędzie Puchar Domów! Bądźcie czujni – dyrektor uwielbia podgrzewać atmosferę wokół rywalizacji. Chwytajcie za różdżki i zamieńcie się w słuch. Przygotujcie się na niespodzianki!

WSKAZÓWKI

PAUZA. W dowolnym momencie możecie wstrzymać rozgrywkę. Aby to zrobić, wciśnijcie jednocześnie ZŁOTY i SREBRNY przycisk. Aby wznowić rozgrywkę, wciśnijcie dowolny przycisk z godłem domu.

POWTÓRZENIE PYTANIA. Jeśli wyjec zagłuszy dyrektora, szybko wciśnijcie ZŁOTY przycisk 2 razy, aby usłyszeć ostatnie pytanie ponownie.

PUNKTACJA. Na koniec każdej rundy dyrektor ogłasza wyniki. Aby dowiedzieć się w trakcie rundy, ile punktów ma każdy z domów, wciśnijcie i przytrzymajcie jednocześnie ZŁOTY i SREBRNY przycisk przez ponad 2 sekundy. Aby wznowić rozgrywkę, wciśnijcie dowolny przycisk z godłem domu.

POMIJANIE WYJAŚNIEŃ. Magiczny Quiz przeprowadza dyrektor Hogwartu i to on przedstawia Wam zasady. Jeśli jednak już je znacie, wciśnijcie dowolny przycisk z godłem domu na początku każdej rundy, aby pominąć jego wyjaśnienia.

DOM NA PROWADZENIU. Podczas rozgrywki wiecie, który dom jest na prowadzeniu, ponieważ przed każdym zadanym pytaniem przycisk z godłem tego domu się podświetla.

POMYŁKA. Czarodzieje i czarownice znani są z psocenia. Jeśli któreś z Was odpowie podczas tury innego gracza i popełni błąd, przez co dom tego gracza straci punkty, możecie anulować tę odpowiedź, szybko wciskając SREBRNY przycisk 2 razy. Pamiętajcie, aby zrobić to naprawdę szybko, zanim usłyszycie nowe pytanie. Dyrektor zignoruje tę odpowiedź i ponownie przeczyta to samo pytanie.

MONTAŻ BATERII. Urządzenie jest zasilane przez 3 baterie LR6/AA (1,5 V). Baterie dołączone do opakowania umożliwiają jedynie testowanie urządzenia w sklepie. Nie są to baterie o wysokiej pojemności. Aby urządzenie działało poprawnie, należy używać baterii alkalicznych.
Nie zaleca się używania akumulatorów elektrycznych, ponieważ nie zapewniają odpowiedniego napięcia.
Za pomocą śrubokręta otwórz klapkę komory na baterie znajdującą się na spodzie urządzenia. Włóż baterie, zwracając uwagę na to, aby ich bieguny pasowały do oznaczeń wewnątrz komory, a następnie zamknij klapkę komory.

schemat montażu baterii

WAŻNE INFORMACJE DOTYCZĄCE BATERII. Aby urządzenie działało poprawnie, należy używać baterii alkalicznych. Nie zaleca się używania akumulatorów elektrycznych, ponieważ nie zapewniają odpowiedniego napięcia. Do urządzenia należy wkładać wyłącznie baterie określonego typu. Nie należy używać jednocześnie starych i nowych baterii. Nie należy używać jednocześnie różnych typów baterii (alkalicznych, standardowych [węglowo-cynkowych] i akumulatorów [niklowo-kadmowych]). Umieszczając baterie w komorze, należy zwrócić uwagę na to, aby ich bieguny pasowały do oznaczeń. Nie należy doprowadzać do zwarcia na zaciskach baterii. Jeśli urządzenie nie będzie używane przez długi czas, należy wyciągnąć z niego baterie. Nie należy ponownie ładować zużytych baterii. Przed ponownym naładowaniem akumulatorów należy wyciągnąć je z urządzenia. Baterie należy sprawdzać regularnie. Zużyte baterie należy wyciągnąć z urządzenia. Wymiana baterii powinna odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej. Ładowanie akumulatorów powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej. Zużytych baterii nie wolno wrzucać do ognia ani wyrzucać z odpadami z gospodarstwa domowego. Należy dostarczyć je do wyznaczonego punktu lub zakładu, w którym są poddawane procesowi recyklingu.
Jeśli urządzenie wydaje cichy lub zniekształcony dźwięk, należy wymienić baterie.

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI. Aby przedłużyć żywotność urządzenia, przechowuj je w suchym miejscu z dala od promieni słonecznych i innych źródeł ciepła, nie rozmontowuj urządzenia ani żadnych jego elementów. Nie uderzaj urządzeniem o twarde powierzchnie, czyść je lekko wilgotną ściereczką. Wyjmij baterie z urządzenia, jeśli nie będziesz z niego korzystał przez długi czas.

Produkt jest oznaczony symbolem wskazującym na selektywną zbiórkę urządzeń elektrycznych i elektronicznych. Zgodnie z dyrektywą 2002/96/WE produkt podlega systemowi selektywnej zbiórki, dzięki czemu można go poddać procesowi recyklingu i zmniejszyć negatywny wpływ na środowisko. Aby dowiedzieć się więcej, należy skontaktować się z lokalnymi władzami.
Urządzenia elektroniczne, które nie są przetwarzane selektywnie, stanowią potencjalne zagrożenie dla środowiska i zdrowia, ponieważ zawierają substancje niebezpieczne.

0-3

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

WIZARDING WORLD, wszystkie postacie, nazwy i znaki charakterystyczne są znakami towarowymi Warner Bros. Entertainment Inc. chronionymi prawem autorskim.
WB SHIELD jest znakiem towarowym Warner Bros. Entertainment Inc. chronionym prawem autorskim. Prawa do publikacji Harry'ego Pottera © JKR. (s20)

Producent: Zanzoon
90 rue de Villiers – 92300 Levallois-Perret – Francja
www.zanzoon.net
© 2020 Zanzoon

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c – 80-298 Gdańsk – Polska
wydawnictwo@rebel.pl • www.wydawnictworebel.pl

Numer artykułu: