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 elfelejted 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 játékmester 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 TIPPEKRE!

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 Játékmester információkat oszt meg veled, rajtad múlik, hogy kitalálod, hogy igaz-e vagy hamis az állítás!

1 Az első fordulóban a játékmester 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 nyerő Ház nyeri meg a Ház Kupát! Vigyázz fiatal varázsló, a Játékmester 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 címert.

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

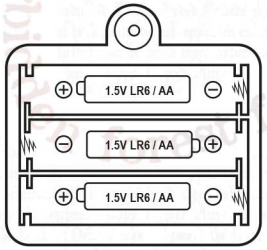
PONTSZÁMOK – A Játékmester minden forduló végén bejelenti a pontszámokat. Ha egy forduló során meg szeretnéd tudni a pontszámodat, tartsd nyomva az ARANY és az EZÜST gombokat legalább két másodpercig. Bármely címer megnyomásával folytathatod a játékot.

ÁTUGRÁS – A Játékmester mindenre figyel, és mindent elmagyaráz. Ha már ismered a játékszabályokat, kihagyhatod azokat, ha az első forduló elején a kérdés során bármelyik címert 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 csínyt! 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 Játékmester hamar feltenné következő kérdését.

AZ AKKUMULÁTOROK TELEPÍTÉSE: Ez a játék három 3 R6/ AA (1,5 V) fajtájú elememmel működik. Az elemeket a csomag tartalmazza. A játékhoz mellékelt 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.



Az akkumulátorok megfelelő behelyezése

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.

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 dobd a használt elemeket tűzbe vagy a természetbe, és ne dobd ki háztartási hulladékként. Vidd őket egy helyi gyűjtőhelyre vagy újrahasznosító üzembe. Ha a hangok lassúak vagy torzultak: cseréld ki az elemeket.

BIZTONSÁGI INTÉZKEDÉSEK: A játék károsodásának elkerülése érdekében kérjük, kövesd az alábbi útmutatásokat: a játékot száraz helyen tárold; tartsd a játékot közvetlen napfénytől és hőforrástól távol; semmilyen módon ne szedd szét a játékot; kerüld 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.

0-3

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: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)

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

©2021 Zanzoon

Cikkszám: 4520111

WIZARDING WORLD

Harry Potter

IGAZ VAGY HAMIS TÁRSASJÁTÉK

JÁTÉKSZABÁLYOK

8+ | 2-4 JÁTÉKOS | 10-20 PERC | 1000 KÉRDÉS

zanzoon