

# Harry Potter

## Zauberer-Quiz



WIZARDING  
WORLD

## SPIELANLEITUNG



8+



2-4 SPIELER



15-20 MIN

1000 FRAGEN

zanzoon

EXTRA

Willkommen in Hogwarts, junge Hexen und Zauberer! Seid ihr bereit, die Ehre eures Hauses zu verteidigen? Dann krempelt die Ärmel eurer Umhänge hoch und zückt eure Zauberstäbe – das Zauberer-Quiz kann beginnen!

## START

Das Gerät benötigt 3 LR6/AA Batterien (1,5V). Es werden Batterien mitgeliefert, um das Testen zu ermöglichen. Es könnte allerdings nötig sein, sie bald zu ersetzen.

Um das Spiel zu beginnen, müsst ihr den Schalter am Boden des Geräts auf **ON** stellen. Falls ihr einmal vergesst, das Gerät auszuschalten, wird es sich nach ein paar Minuten von allein ausschalten. Um es dann wieder anzuschalten, müsst ihr den Schalter zuerst einmal auf **OFF** stellen und dann wieder auf **ON**.

## VORBEREITUNG

Ihr könnt direkt loslegen, sogar ohne die Anleitung zu lesen! Denn der Spielleiter kümmert sich um alles Wichtige: er erklärt euch die Regeln, stellt die Fragen, zählt eure Punkte mit und kommentiert sogar eure Antworten.

Falls du wie Hermine deine Nase gerne in Bücher steckst, hast du hier noch eine genaue Anleitung! Falls nicht, kannst du direkt losspielen. Weißt du noch nicht recht, wie du deinen Zauberstab schwingen musst? Sieh dir die **TIPPS** an!

## WILLKOMMEN IN HOGWARTS

Jeder von euch wählt ein Haus und drückt auf das entsprechende Wappen. Sobald ihr alle fertig seid, drückt ihr auf den **GOLDENEN** Knopf.



SLYTHERIN



GRYFFINDOR



HUFFLEPUFF



RAVENCLAW

Um die Schwierigkeit einzustellen, müsst ihr den passenden Knopf drücken:



**ROT** für **ANFÄNGER**.



**GRÜN** für **FORTGESCHRITTENE**.

## ZIEL DES SPIELS

**GEWINNE DEN HAUSPOKAL!**



## SPIELABLAUF

Beim Zauberer-Quiz müsst ihr euer Wissen über die Welt von Harry Potter unter Beweis stellen! Der Spielleiter wird euch ein paar Fakten nennen und ihr müsst erraten, ob sie wahr sind ... oder falsch!

- 1 In der ersten Runde entscheidet der Spielleiter, wer von euch die Antwort zu geben muss. Um eine Antwort zu geben, drückt ihr den **GOLDENEN** Knopf für **WAHR** und den **SILBERNEN** für **FALSCH**.
- 2 In der zweiten Runde müsst ihr so flink wie ein Sucher sein, um die Antwort zu geben! Drücke als Erster dein Wappen und dann entweder den **GOLDENEN** Knopf für **WAHR** oder den **SILBERNEN** Knopf für **FALSCH**.

Falls du richtig liegst, erhält dein Haus 10 Punkte. Falls du falsch liegst, verlierst du 20 Punkte. Jedes Haus startet mit 200 Punkten. Am Ende des Spiels gewinnt das Haus mit den meisten Punkten den Hauspokal!

Passt auf, junge Hexen und Zauberer, denn der Spielleiter hält einige Überraschungen für euch bereit! Haltet eure Zauberstäbe bereit und hört gut zu. Bleibt immer wachsam!

## TIPPS

**Pause** – Ihr könnt das Spiel jederzeit pausieren. Drückt dafür gleichzeitig den **GOLDENEN** und **SILBERNEN** Knopf. Drückt auf ein beliebiges Wappen, um weiterzuspielen.

**Wiederholen** – Falls ihr von einem Schokofrosch abgelenkt wurdet und die letzte Frage nicht ganz mitbekommen habt, könnt ihr den **GOLDENEN** Knopf zwei Mal schnell hintereinander drücken und der Spielleiter wiederholt sie für euch.

**Punktstand** – Der Spielleiter verkündet den aktuellen Punktstand am Ende jeder Runde. Um den Stand zwischendurch zu erfahren, könnt ihr den **GOLDENEN** und **SILBERNEN** Knopf gleichzeitig drücken und für mehr als zwei Sekunden gedrückt halten. Ihr könnt das Spiel dann fortsetzen, indem ihr ein beliebiges Wappen drückt.

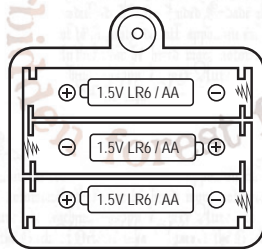
**Überspringen** – Der Spielleiter kümmert sich um alles und erklärt euch alles ganz genau. Falls ihr die Regeln aber schon kennt, könnt ihr den Teil überspringen, indem ihr zu Beginn der Runde ein beliebiges Wappen drückt.

**Wer liegt vorne?** – Während des Spiels wisst ihr immer, wer gerade führt: Das Wappen des Hauses in Führung leuchtet kurz auf, bevor die nächste Frage gestellt wird.

**Fehler** – Missetat begangen! Falls einer von euch aus Versehen für jemand anderen antwortet und falsch liegt, sodass Punkte abgezogen werden, könnt ihr die Antwort rückgängig machen, indem ihr schnell den **SILBERNEN** Knopf zwei Mal hintereinander drückt. Das funktioniert aber nur, bevor die nächste Frage gestellt wird. Der Spielleiter ignoriert dann die falsche Antwort und stellt dieselbe Frage erneut.

**BATTERIEN EINSETZEN:** Dieses Spielzeug benötigt drei LR6/AA (1,5V) Batterien. Batterien sind im Lieferumfang enthalten. Die Batterien, die mitgeliefert werden, genügen nur, um das Testen im Geschäft zu ermöglichen. Es sind keine langlebigen Batterien. Um eine optimale Leistung zu gewährleisten, empfehlen wir die ausschließliche Benutzung von Alkaline-Batterien. Wiederaufladbare Akkus werden nicht empfohlen, da sie nicht die nötige Spannung liefern.

Öffnen Sie das Batteriefach auf der Unterseite des Spielzeugs mit einem Schraubendreher und setzen Sie die Batterien ein. Achten Sie dabei auf die richtige Polung. Schrauben Sie den Deckel wieder zu.



Einlegen der Batterien

**BATTERIEHINWEISE:** Wählen Sie Batterien mit langer Haltbarkeit (Alkali-Mangan). Verwenden Sie bitte nur die angegebenen Batterien. Bitte setzen Sie nie neue und gebrauchte Batterien zusammen ein. Bleiben Sie bei einem einheitlichen Batterietyp. Verwenden Sie keine beschädigten Batterien. Achten Sie unbedingt auf die richtige Polung (+/-). Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden. Bitte nehmen Sie die Batterien immer aus dem Spielzeug, wenn es längere Zeit nicht benutzt wird. Nicht-wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Entfernen Sie wiederaufladbare Batterien aus dem Spielzeug, bevor Sie diese aufladen. Bitte überprüfen Sie die Batterien regelmäßig. Alte oder verbrauchte Batterien bitte aus dem Spielzeug herausnehmen. Die Batterien sollten immer unter der Aufsicht eines Erwachsenen ausgetauscht werden. Das Aufladen wiederaufladbarer Batterien sollte nur unter der Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden. Batterien gehören nicht in den Hausmüll und dürfen nicht in der Natur entsorgt oder verbrannt werden. Verbraucher sind gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zurückzugeben. Sie können Ihre alten Batterien an einer kommunalen Sammelstelle oder überall dort abgeben, wo Batterien verkauft werden. Falls die Stimmen langsam oder verzerrt klingen: Tauschen Sie die Batterien aus.

**SICHERHEITSHINWEISE:** Bitte befolgen Sie die folgenden Hinweise, um Beschädigungen am Spielzeug zu vermeiden: Bewahren Sie das Spielzeug an einem trockenen Ort auf; lassen Sie das Spielzeug bitte niemals länger in der prallen Sonne oder in der Nähe einer Hitzequelle stehen; nehmen Sie das Spielzeug nicht auseinander; vermeiden Sie Stürze des Spielzeugs auf harte Oberflächen; reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch; entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.



Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Gemäß EU-Richtlinie 2012/19/EU stehen Ihnen zur Rückgabe in Ihrer Nähe kostenfreie Sammelstellen für Elektroaltgeräte sowie ggf. weitere Annahmestellen für die Wiederverwendung der Geräte zur Verfügung. Die Adressen erhalten Sie von Ihrer Stadt- bzw. Kommunalverwaltung. Elektronikgeräte, die nicht ordnungsgemäß entsorgt werden, können eine Gefahr für Umwelt und Gesundheit darstellen, da sie gefährliche Substanzen enthalten können.



**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.



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

**zan zoon**

90 rue de Villiers – 92300 Levallois-Perret – Frankreich  
[www.zanzoon.net](http://www.zanzoon.net)



©2020 Zanzoon

