


### Problemas y soluciones

- Las luces son débiles, inestables o no parpadean- es posible que las pilas se estén agotando. Sustitúyalas.
- Si el juego no se conecta, apaga y vuelve a encender el aparato, compruebe que las pilas estén bien colocadas, extraiga las pilas y vuelva a colocarlas.
- Si las voces se escucharan lentas o distorsionadas, sustituya las pilas.

### Colocación de las pilas:

- Este juguete usa tres pilas AA (LR6) de 1.5V (  ) que deben ser cambiadas por un adulto. Las pilas están incluidas.

- Las pilas incluidas en este juguete únicamente son suficientes para permitir probar el juego en la tienda. No son pilas de larga duración.

- Colocación de las pilas (ver dibujo):

- Utilizar un destornillador para abrir el compartimento de las pilas.
  - Colocar la pila respetando las polaridades, tal como se indica en el dibujo.
  - Cerrar el compartimento de las pilas.
- No mezclar pilas nuevas con pilas usadas. Reemplazarlas siempre todas a la vez.
  - No mezclar pilas alcalinas con pilas salinas.
  - No dejar pilas usadas dentro del juguete.
  - En caso de usar pilas recargables:
    - Retirar las pilas recargables para su carga.
    - Recargar las pilas bajo la vigilancia de un adulto.

- No recargar pilas no recargables.

- Usar pilas recomendadas o del mismo tipo.

- No crear cortocircuitos con los bornes de las pilas.

- Cuando no se utilice el juguete durante un largo periodo de tiempo, recomendamos retirar las pilas.

- En caso de tener alguna duda, póngase en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente.

- Comprobar las pilas con regularidad.

### Cuidado y mantenimiento

- Lea las instrucciones antes de la utilización, sígalas y consérvelas como referencia.

- No desmonte el juguete.

- Nunca sumerja el producto en el agua, limpie el juguete con un trapo húmedo.

- Evite exponer el producto a temperaturas extremas.

- Evite impactos sobre superficies duras.

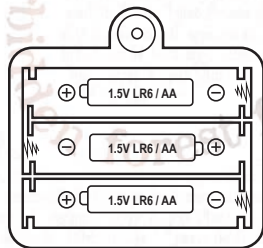


Diagrama de instalación de baterías



ESTOS PRODUCTOS HAN SIDO DISEÑADOS Y FABRICADOS CON MATERIALES Y COMPONENTES DE ALTA CALIDAD, QUE PUEDEN SER RECICLADOS Y REUTILIZADOS. LOS PRODUCTOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS CONTIENEN SUSTANCIAS QUE PUEDEN SER DAÑINAS PARA EL MEDIO AMBIENTE SI NO SE LES DA EL TRATAMIENTO ADECUADO. ESTE SÍMBOLO SIGNIFICA QUE EL EQUIPO ELÉCTRICO Y ELECTRÓNICO, AL FINAL DE SU CICLO DE VIDA, NO SE DEBE DESECHAR CON EL RESTO DE RESIDUOS DOMÉSTICOS.

POR FAVOR, DEPOSITE SU VIEJO JUGUETE EN EL PUNTO DE RECOGIDA DE RESIDUOS O CONTACTE CON SU ADMINISTRACIÓN LOCAL EN LA UNIÓN EUROPEA EXISTEN SISTEMAS DE RECOGIDA ESPECÍFICOS PARA RESIDUOS DE APARATOS ELÉCTRICOS Y ELECTRÓNICOS. POR FAVOR, AYÚDENOS A CONSERVAR EL MEDIO AMBIENTE!

NO DESECHE LAS PILAS CON LA BASURA DOMÉSTICA.

INFORMESE EN SU DISTRIBUIDOR O ADMINISTRACIÓN LOCAL PARA EL DESECHO DE PILAS DESCARGADAS.

LAS BATERÍAS USADAS SON RESIDUOS PELIGROSOS Y NO SE DEBEN DESECHAR CON LA BASURA DOMÉSTICA. INFORMESE EN SU DISTRIBUIDOR O ADMINISTRACIÓN LOCAL SOBRE EL DESECHO DE PILAS DESCARGADAS.



¡ADVERTENCIA! EL CAMBIO DE PILAS DEBE HACERLO UN ADULTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS. LOS CONTENIDOS DE ESTE JUEGO PUEDEN VARIAR DE LO MOSTRADO EN LAS FOTOGRAFÍAS.



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

**zanzoon**

90 rue de Villiers  
92300 Levallois-Perret - France  
www.zanzoon.net  
© 2021 Zanzoon



Diseñado en Francia. Fabricado en China.  
Importado por EDUCA BORRAS, S.A.U.  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallés • España  
www.educaborras.com

Ref. 19189

# Harry Potter

## QUIZ DE LAS CUATRO CASAS



## REGLAS DE JUEGO



8+



2-4 JUGADORES



15-20 MIN

1000 PREGUNTAS



¡Bienvenidos a Hogwarts, jóvenes magos! Estáis preparados para defender los colores de vuestra casa? Si es así, poneros vuestra túnica de mago y coged vuestras varitas...¡el quiz de las cuatro casas está a punto de empezar!

### ANTES DE EMPEZAR

El juego funciona con tres pilas AA/LR6 ya incluidas. Para empezar una partida, enciende el botón de debajo de la unidad interactiva a la posición ON. Si te olvidas de apagar la unidad a OFF, automáticamente se pone en modo noche después de unos minutos. En este caso, para encender la unidad de nuevo, pon la unidad en OFF y de nuevo en la posición ON.

### INICIO DE LA PARTIDA

Puedes empezar a jugar sin leer las instrucciones: sí! El Ministro de Magia que dirige el juego te explica las reglas, hace las preguntas, guarda y controla todas las puntuaciones y además comenta tus respuestas.

Por otro lado, si como Hermione, no puedes parar de leer grimorios, ¡las reglas del juego son para ti! Si no, puedes comenzar a jugar en seguida. ¿Necesitas una ayuda de la varita mágica? ¡Mira los CONSEJOS!

### BIENVENIDO A HOGWARTS

Cada jugador escoge su Casa pulsando el emblema correspondiente. Una vez cada jugador tenga asignada una casa debéis pulsar el botón DORADO.



SLYTHERIN



GRYFFINDOR



HUFFLEPUFF



RAVENCLAW

Para escoger el nivel del juego, pulsad el botón correspondiente.



ESCARLATA para el nivel PRINCIPIANTE



VERDE para el nivel AVANZADO

### OBJETIVO DEL JUEGO

¡GANA LA COPA DE LAS CASAS!



### TRANCURSO DEL JUEGO

El Ministro de Magia que dirige el juego testará tu conocimiento del universo de HARRY POTTER. El Ministro de Magia te dará ciertas informaciones, depende de ti adivinar si son verdaderas... o falsas.

1 En la primera ronda, el Ministro de Magia decide qué mago debe responder. Para dar tu respuesta, pulsa el botón DORADO para VERDADERO y el botón PLATEADO para FALSO.

2 En la segunda ronda, ¡ves tan rápido como el buscador para ser el primero en responder a la pregunta! Para hacer esto, primero pulsa tu emblema, y luego pulsa el botón DORADO para VERDADERO y el botón PLATEADO para FALSO.

Si un mago responde correctamente, su Casa gana 10 puntos. Si no, su Casa pierde 20 puntos. Todas las Casas empiezan con 200 puntos. Al final del juego, la Casa con más puntos ... ¡gana la Copa de las Casas! Pero vigilad... al Ministro de Magia que dirige el juego le gusta animar las rondas...tened vuestras varitas preparadas y escuchad bien. ¡Habrà algunas sorpresas!

### CONSEJOS

**PAUSA** – Es posible pausar el juego. Pulsa el botón DORADO y PLATEADO al mismo tiempo. Para reanudar el juego, pulsa cualquier emblema.

**REPETIR** – Para repetir la última pregunta, haciendo un rápido doble click en el botón DORADO.

**RESULTADOS** – El Ministro de Magia que dirige el juego anuncia las puntuaciones al final de cada ronda. Para saber los puntos durante la ronda, mantén presionados los botones DORADO y PLATEADO por más de dos segundos. Puedes reanudar el juego pulsando cualquier emblema.

**SALTAR** – El Ministro de Magia que dirige el juego se ocupa de todo y lo explica todo. Si ya os sabéis las reglas del juego, podéis saltar la explicación pulsando cualquier emblema durante la explicación al inicio de cada ronda.

**LÍDER** – Durante el juego, el mago que encabeza el juego siempre es conocido por los demás jugadores: su emblema se ilumina antes de que se haga una nueva pregunta.

**ERROR** – Si un equipo responde en nombre de otro y se equivoca, haciendo perder puntos al otro equipo, se puede anular la respuesta haciendo doble click en el botón PLATEADO. Se tiene que hacer rápido antes de que se haga la siguiente pregunta. El Ministro de Magia que dirige el juego ignorará la pregunta y hará la misma pregunta de nuevo.