

Harry Potter

DE BEUKWILG

Spel



Bevat kleine onderdelen.

Bewaar deze gebruiksaanwijzing. Kan later nog van pas komen.

DOEL VAN HET SPEL

Red de bagage van Harry Potter en Ron Wemel uit de takken van de Beukwilg en gebruik daarvoor alleen maar je vliegende auto! De snelste speler wint het spel!

INHOUD

- ★ 1 Beukwilg (22 onderdelen)
 - ★ 1 basis
 - ★ 1 boomdeel
 - ★ 1 takdeel
 - ★ 1 bovenste tak
 - ★ 12 kleine vultakken
 - ★ 3 middelgrote vultakken
 - ★ 3 grote vultakken
- ★ 4 Vliegende Auto Reddingsstaafjes
- ★ 12 bagagestukken
 - ★ 4 uilen
 - ★ 4 koffers
 - ★ 4 boeken

Haal alle onderdelen uit de verpakking en vergelijk ze met de onderdelenlijst.

HET PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN

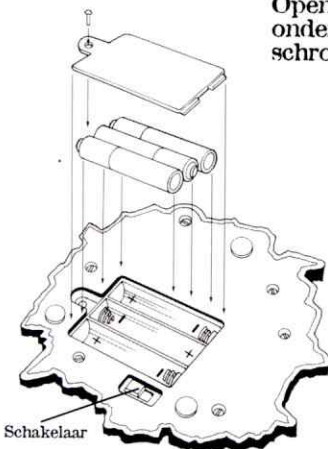
Dit spel werkt op 3 AA batterijen (niet inbegrepen).

Open het batterijklepje aan de onderkant van het spel met een schroevendraaier (niet inbegrepen).

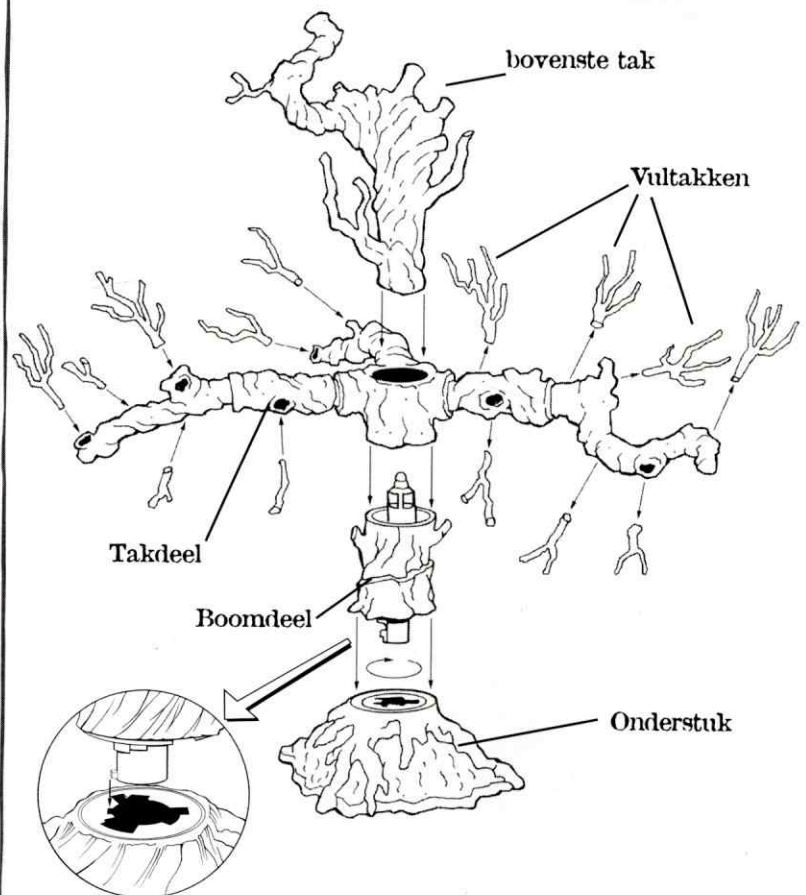
Plaats de batterijen zoals afgebeeld. Let op de plus- en minpolen.

Doe het batterijklepje weer dicht en draai de schroef vast.

Gebruik uitsluitend alkalinebatterijen; deze gaan langer mee.



DE OPSTELLING



Plaats het onderstuk van de Wilg in het midden van het speelveld.

Steek het boomdeel in het onderstuk (het palletje op het boomdeel moet in de gleuf van het onderstuk gestoken worden), en laat het boomdeel in het onderstuk zakken. Als het boomdeel eenmaal in de gleuven zit, moet je het draaien totdat de randen gelijk zitten met het onderstuk.

Bevestig het takdeel door het op het staafje te schuiven dat aan de bovenkant van het boomdeel uitsteekt.

Klik de bovenste tak vast in het takdeel.

Klik de vultakken in de verschillende gaten rondom de Wilg; gebruik er meer om het moeilijker te maken, minder als je een gemakkelijker spel wilt spelen.



Beginners



Gevorderden

De drie hoofdtakken aan het takdeel kunnen bewegen. Bij het gemakkelijk spel zet je de hoofdtakken recht naar voren, samen met de vultakken; ze zijn dan naar de zijkant gericht. Als je het spel moeilijker wilt maken, klap je de armen omhoog.

N.B.: Vouw niet alle drie hoofdtakken helemaal omhoog, omdat ze dan de beweging van de boom kunnen belemmeren, vooral wanneer je de vultakken gebruikt.



Beginners



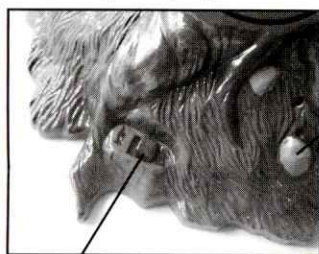
Gevorderden

Activeer de Wilg door de schakelaar op de onderkant van het onderstuk naar "1" (aan) te schuiven en dan op de Startknop te drukken aan de zijkant van het onderstuk. Na 3 seconden zal de Wilg langzaam beginnen te draaien en zullen alle hoofdtakken gaan bewegen. Als dat niet gebeurt, kijk dan bij Probleemoplossingen hieronder.

Laat de boom ten minste één keer volledig ronddraaien om te kijken of de takken tijdens het ronddraaien niet in elkaar verstrikt raken. Als dat wel het geval is, druk dan nog een keer op de Startknop om de Wilg stil te zetten; stel vervolgens de probleemtakken bij voordat je met het spel begint.

N.B.: Als de Wilg gedurende vier minuten ronddraait zonder dat iemand nogmaals op de Startknop drukt, gaat de boom in de slaapstand en staat hij stil. Zolang de stroomschakelaar aan staat, is op de Startknop drukken voldoende om de boom opnieuw te activeren.

Zet de stroomschakelaar op "0" (uit).



Spelkeuzeschakelaar

Elke speler kiest een Vliegende Auto en pakt een koffer, een uil en een boek.

Nu ben je klaar om te gaan spelen.

SPEELSTANDEN VOOR BEGINNERS EN GEVORDERDEN

Bij elk van de volgende spellen kunnen de spelers de moeilijkheidsgraad selecteren: Beginners of Gevorderden.

Door één keer op de Startknop te drukken komt de Wilg in de **Beginnersstand**; dit is de standaard instelling. Pas na 3 seconden begint de Wilg te bewegen. Als de Startknop tijdens deze 3 seconden niet nog een keer wordt ingedrukt, blijft de Beginnersstand de geselecteerde moeilijkheidsgraad.

De Beginnersstand is de basisspeelstand. De boom beweegt langzaam en regelmatig, waardoor het gemakkelijker is om te bekijken hoe de takken draaien.

Voor de **Gevorderdenstand** moet je binnen 3 seconden nog een tweede keer op de Startknop drukken. In de Gevorderdenstand draait de boom sneller en wisselvalliger en wordt het moeilijker om te bepalen in welke richting de boom zal bewegen.

Als je tijdens het 3-secondeninterval op de Startknop blijft drukken, wordt er constant gewisseld tussen de Beginners- en Gevorderdenstand. Je hebt 3 seconden om je keuze te maken; wanneer de Wilg eenmaal beweegt, werkt hij op de moeilijkheidsgraad die als laatste was gekozen en blijft hij ook zo werken gedurende dat spel. Als je op de Startknop drukt, wanneer de Wilg gaat draaien, stopt hij.

Aan het eind van elk spel moet je elke keer weer de moeilijkheidsgraad instellen.

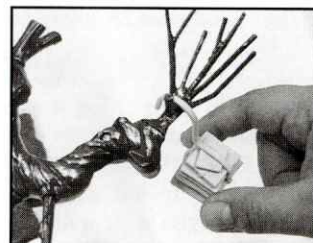
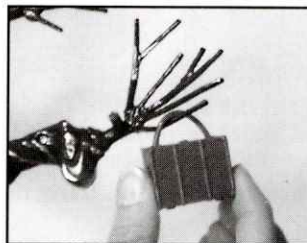
HET SPEL IN HET KORT

De Beukwilg heeft drie verschillende speelmogelijkheden: Op tijd, Verzamelen en Vrij spel.

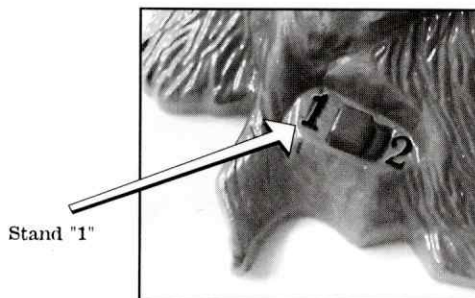
OP TIJD

Aan dit spel kan een onbeperkt aantal spelers meedoen. Elke speler speelt apart tegen de interne klok van de Wilg bij zijn poging om alle hangende bagagestukken met zijn Vliegende Auto uit de Beukwilg te halen.

Zet de Wilg in het midden van het speelveld zoals je dat zelf wilt.



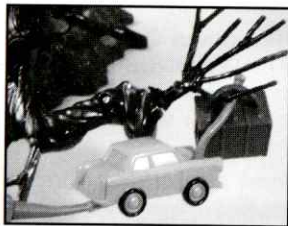
Bepaal met elkaar het aantal bagagestukken dat je wilt gebruiken en hang die aan de takken van de Wilg. Verspreid ze gelijkmatig over alle takken en zorg ervoor dat elk bagagestuk vastgehaakt zit.



Zet de Spelkeuzeschakelaar aan de zijkant van het onderstuk op stand '1'.

Wanneer Speler Eén klaar is, druk je op de Startknop. Nu kun je de moeilijkheidsgraad (Beginner of Gevorderde) kiezen die bepaalt hoe de Wilg beweegt (zie **SPEELSTANDEN VOOR BEGINNERS EN GEVORDERDEN** hierboven).

Wanneer de boom gaat bewegen, probeert Speler Eén met alleen maar de Vliegende Auto de voorwerpen van de takken te plukken. Houd het handvat van de Vliegende Auto vast (de grijze uitlaatgaswolk) en stuur de auto door de takken van de Wilg. Gebruik de antenne van de auto om de handvatten van de bagagestukken vast te haken en til de voorwerpen van de draaiende takken.



N.B.: Zorg ervoor dat je niets laat vallen of uit de boom stoot, want dan moet je het voorwerp weer op de tak terugplaatsen terwijl de boom beweegt. Dat mag je dan met je handen doen, daar hoeft je de Vliegende Auto niet voor te gebruiken. Dit is de straf voor het verwijderen van een voorwerp zonder het correcte gebruik van je Vliegende Auto.

Wanneer Speler Eén alle voorwerpen uit de Wilg op de voorgeschreven manier heeft verwijderd, druk je weer op de Startknop.

De boom zal de tijd opnemen die Speler Eén heeft gebruikt om de voorwerpen uit de boom te halen door een claxon te laten horen. Hoe meer toeters, des te beter de score.

Als je alleen speelt, kun je de boom weer in de beginstand terugzetten (hang de bagage weer terug en kies met de Startknop de stand voor Beginners of Gevorderden) en probeer je je score te verbeteren. Als je met meer spelers speelt, zet je de boom weer terug in de beginstand en moet de volgende speler de score van Speler Eén zien te verbeteren.

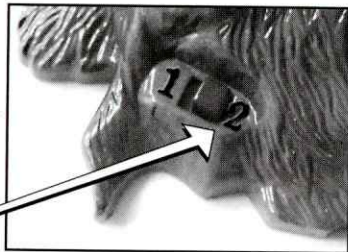
★ ★ VERZAMELEN ★ ★

Dit spel is voor 2 tot 4 spelers. Bij dit spel strijdt iedereen tegelijk tegen elkaar en moet je proberen als eerste een van de bagagestukken uit de Wilg te halen.

Zet de Wilg in het midden van het speelveld en hang de takken op zoals je wilt.

Elke speler hangt één volledige set bagage (1 uil, 1 koffer, 1 boek) aan de takken van de Wilg.

N.B.: Zorg ervoor dat alle bagage gelijkmatig verdeeld is. Zet de Spelkeuzeschakelaar op stand '2'.



Stand '2'

Druk op de Startknop en kies de moeilijkheidsgraad (Beginner of Gevorderde) (zie **SPEELSTANDEN VOOR BEGINNERS EN GEVORDERDEN** hierboven).

Alle spelers hengelen tegelijkertijd naar de bagage en proberen om de verschillende voorwerpen aan de antenne van hun Vliegende Auto te haken.

N.B.: Zorg ervoor dat je geen bagagestukken uit de boom stoot, want dan moet je deze weer in de bewegende boom hangen.

De eerste speler die een van de bagagestukken weet vast te haken, drukt weer op de Startknop om de boom te stoppen. Deze speler is de winnaar.

★ ★ VRIJ SPEL ★ ★

Dit is een spel voor 2 tot 4 spelers. Spelers proberen tegelijkertijd om zoveel mogelijk bagagestukken uit de boom te halen. De speler die de meeste voorwerpen eruit haalt, is de winnaar.

Zet de Wilg in het midden van het speelveld en hang de takken op zoals je dat wilt.

Hang alle bagagestukken in de Wilg en zorg ervoor dat ze gelijkmatig over alle takken verdeeld zijn.

Zet de Spelkeuzeschakelaar op stand '2'.

Druk op de Startknop en kies de moeilijkheidsgraad (Beginner of Gevorderde) (zie **SPEELSTANDEN VOOR BEGINNERS EN GEVORDERDEN** hierboven).

Alle spelers proberen tegelijkertijd zo veel mogelijk bagagestukken uit de boom te hengelen.

N.B.: Zorg ervoor dat je geen bagagestukken uit de boom stoot, want dan moet je deze weer in de bewegende boom hangen.

Wanneer het laatste bagagestuk uit de boom is gehaald, druk je weer op de Startknop om de Wilg te stoppen.

Elke speler telt de voorwerpen die hij heeft verzameld, de speler met de meeste voorwerpen wint.

OPTIES - PUNTENTELLING!

Koffers = 3 punten Uilen = 2 punten Boeken = 1 punt

★ ★ PROBLEMEN ★ ★

Als de Beukwilg niet werkt, moet je het volgende doen:

Controleer de batterijhouder en kijk of de batterijen goed zijn geplaatst.

De motor van de Wilg werkt niet als de boom niet volledig in elkaar is gezet. Controleer alle onderdelen en zorg ervoor dat alles goed vastzit. Als de boom dan nog niet gaat draaien, moet je hem uit elkaar halen en vervolgens weer in elkaar zetten.

Zorg ervoor dat de stroomschakelaar in stand '1' staat en druk dan op de Startknop.

Als de Wilg dan nog niet draait, moeten de batterijen waarschijnlijk vervangen worden. Volg bovenstaande batterij-instructies.

Als de Beukwilg langzamer gaat draaien, zet je de stroomschakelaar uit en meteen weer aan om de motor opnieuw te starten. Als de Wilg nog steeds langzaam draait, zijn de batterijen leeg en moeten ze vervangen worden.

Als de takken in elkaar gaan zitten, kun je een paar van de vultakken verwijderen. Als het probleem blijft, moet je de hoofdtakken wat lager hangen totdat ze niet meer in elkaar haken.

★ ★ BATTERIJ-INFORMATIE ★ ★

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet opgeladen worden.
- Oplaadbare batterijen uit het apparaat verwijderen voordat ze worden opgeladen.
- Als er uitneembare oplaadbare batterijen worden gebruikt, mogen die alleen onder toezicht van een volwassene worden opgeladen.
- Gebruik nooit alkaline-, standaard (koolstof-zink) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen door elkaar.
- Nooit oude en nieuwe batterijen bij elkaar gebruiken.
- Vervang uitsluitend door dezelfde - of hetzelfde type - batterijen.
- Zorg ervoor dat u de batterijen op de juiste manier plaatst (let op de + en - polen) en volg altijd de gebruiksaanwijzing van de speelgoed- en batterijfabrikant op.
- Lege batterijen altijd verwijderen
- Zorg ervoor dat er geen kortsluiting ontstaat bij de batterijpolen.
- Batterijen als KCA inleveren.