

WIZARDING  
WORLD

Harry Potter



Assemble me.  
Catch the Snitch!

UGEAR.S®

Mechanical models

## QUIDDITCH™ PINBALL КВИДИЧ™ ПІНБОЛ

FRA Flipper Quidditch™ DEU Quidditch™ Flipper

SPA Quidditch™ Flíper

ITA Flipper Quidditch™

JPN クイディッチ™ ピンボール

CHI 魁地奇™ 弹珠 POR Quidditch™ Pinball

POL Pinball Quidditch™ KOR 퀴디치™ 핀볼

Assembly instructions

Інструкція зі складання

FRA Notice d'assemblage. DEU Aufbauanleitung.

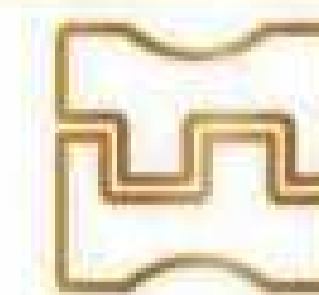
SPA Instrucciones de montaje. ITA Istruzioni di montaggio.

JPN 組み立て説明書 CHI 装配说明书 POR Instruções de montagem.

POL Instrukcja montażu. KOR 조립 설명서.



MECHANICAL  
МЕХАНІЧНИ



NO GLUE CONNECTION  
БЕЗ КЛЕЮ



PLYWOOD  
З ФАНЕРИ

**ENG**

Assembly instructions:

Remove model parts from the hanger board as illustrated below. Careful not to break parts. If a part does not remove easily, carefully cut it out with a knife. This model is intended for self-assembly without glue. If you have difficulty installing the axles, try waxing them with a regular candle. All moving parts can also be waxed during assembly to reduce friction when operating the model.

**UKR**

Інструкція зі складання:

Витягніть з дошки позначені на схемі деталі. Намагайтеся їх не зламати. Якщо деталь не виймається, надсічіть перемички ножем. Конструкція збирається без клею. У разі виникнення труднощів з протягуванням вісі в отвір, потріть деталь об звичайну свічку. Також можна змастити свічкою всі деталі механізму, що рухаються, щоб зменшити тертя при обертанні.

**FRA**

Notice d'assemblage:

Faites sortir de la planche les pièces comme indiquées sur le schéma. Tâchez de ne pas les casser. Si la pièce ne sort pas, incisez les collages/fixations avec un couteau. La construction est à assembler sans colle. Si il est difficile d'introduire l'axe en bois dans l'orifice, frottez au préalable l'axe ou les pièces contre une bougie. Pour améliorer le glissement, traitez les pièces de frottement mobiles du mécanisme avec une bougie au cours d'assemblage.

**DEU**

Aufbauanleitung:

Bitte die in der Zeichnung angegebenen Teile aus der Platte herausnehmen. Versuchen Sie bitte diese nicht zu brechen. Wenn sich ein Teil nicht herausnehmen lässt, schneiden Sie die Stege mit dem Messer leicht an. Das Modell wird ohne Klebstoffe zusammengebaut. Lässt sich eine Achse nur schwer in eine Öffnung einführen, reiben Sie diese mit einer Kerze etwas ein. Für besseres Gleiten schmieren Sie alle beweglichen Teile mit einer Kerze.

**SPA**

Instrucciones de montaje:

Saque de la tabla las piezas marcadas en el esquema. Trate de no romperlas. Si una pieza no se saca, haga una incisión. La construcción va sin pegamento. Si tiene dificultades con la instalación del eje de madera en un agujero, frote primero el eje o las piezas contra una vela. Para un mejor deslizamiento, lubrique durante el montaje las piezas móviles del mecanismo con una vela común.

**ITA**

Istruzioni di montaggio:

Estrarre dal telaio i particolari indicati nello schema. Fare attenzione a non romperli. Se un particolare non si stacca, tagliare delicatamente gli elementi di collegamento con un coltello. L'assieme viene realizzato senza colla. In caso di difficoltà nell'inserimento di un perno in legno, è necessario sfregare il perno o il particolare con un po' di cera. Per uno scorrimento migliore incerare le parti mobili del meccanismo durante l'assemblaggio.

**JPN**

組み立て説明書:

部品に傷をつけないように注意しながらボードから外してください。部品が外れにくい場合は連結部分をカッターで切ってから外すと外しやすいです。本製品は、接着剤がなくても組み立てができるように設計されています。もしアクスル(駆動部)が、歯車の動きがにぶい場合は、ロウソクをアクスルに塗ってください。全ての駆動部分は製品を動かす時、滑らかに動くように潤滑剤であるロウソクを塗りながら組み立てます。

**CHI**

装配说明

将模型部件按插图示，从胶合板取下。小心不要损坏件。如果取下时候有难度，请用小刀小心的切割连接点。这个产品不需要胶水粘接。如果安装转轴的时候有难度，请用普通的蜡加以润滑。所有的转动部分也需要打蜡润滑。

**POR**

Instruções de montagem: Remova as peças do modelo da placa de suporte, conforme ilustrado abaixo, tomando cuidado para não quebrar as peças. Se uma peça não sair facilmente, corte-a cuidadosamente com uma faca. Este modelo foi feito para ser montado sem necessidade de usar cola. Se você tiver dificuldade em instalar os eixos, tente adicionar um pouco de cera como a de uma vela comum. Todas as peças móveis também podem ser enceradas durante a montagem para reduzir o atrito ao usar o modelo.

**POL**

Instrukcja montażu:

Delikatnie wyciągaj z deseczki wskazane w schemacie detale, starając się nie połamać elementów. Jeśli detal nie poddaje się, podetnij wiązadła nożem. Konstrukcje składa się bez kleju. Jeśli napotkasz trudności z instalacją drewnianej osi w otwórce, potrzyj na początku oś lub detale o woskową świecę. Dla lepszego poślizgu polecano smarowanie ruchomych części mechanizmu zwykłą świecą podczas montażu.

**KOR**

조립 설명:

부품이 손상되지 않도록 주의하여 보드에서 떼어냅니다. 만약 부품이 잘 떨어지지 않으면 연결 부분을 칼로 절단 한 후 떼어내면 쉽게 떼어 낼 수 있습니다. 본 제품은 접착제가 없이 조립이 가능하도록 설계되어 있습니다. 만약 축이 잘 끼워지지 않는 경우 양초를 축에 바른 후 끼워 보세요. 모든 구동 부위는 제품 구동 시 원활한 작동이 가능하도록 조립 과정에서 윤활제(양초)양초를 발라 주세요.

ENG Warning! UKR Увага! FRA Attention! DEU Achtung! SPA Precaución!  
ITA Attenzione! JPN 注意! CHI 注意! POR Atenção! POL Uwaga! KOR 주의!



ENG Do not use a lighted candle! UKR Не підпалювати!  
FRA Ne pas brûler! DEU Nicht anzünden! SPA ¡No encender! ITA Non dare fuoco!  
JPN 火のついたロウソクの使用はお止めください。  
CHI 请勿点燃，请勿靠近火源！  
POR Não use uma vela acesa para este propósito!  
POL Nie podpalać! KOR 불이 붙은 초를 이용하지 마세요!

ENG Customer support UKR Служба підтримки FRA Service client DEU Kundendienst SPA Servicio al cliente  
ITA Servizio di supporto JPN 客様窓口 CHI 客户支持 POR Atendimento ao cliente POL Wsparcie klienta KOR 고객센터  
customerservice@ugearsmodels.com



ENG Pay attention. Check position of the part. UKR Зверніть увагу. Перевірте розташування елемента. FRA Faites attention. Vérifiez la disposition de l'élément. DEU Bitte Beachten. Prüfen Sie die Einbaulage des Elementes. SPA Atención. Compruebe la situación del elemento. ITA Prestare attenzione. Controllare la posizione del componente. JPN 方向及び位置に注意して組み立ててください。CHI 注意! 检查部件方向和位置 POR Preste atenção à posição da peça. POL Zwróć uwagę. Sprawdź lokalizację elementu. KOR 방향 또는 위치에 주의해서 조립해 주세요.



ENG Wax the part with a regular candle (rub with a candle). UKR Змастіть деталь звичайною свічкою (потріть об свічку). FRA Lubrifiez la pièce avec une bougie ordinaire (frottez contre la bougie). DEU Reiben Sie das Teil mit einer einfachen Kerze etwas ein. SPA Engrase la pieza con una vela común (frote con una vela). ITA Incerare il componente (Sfregare con la cera). JPN された部分に潤滑剤としてろうソクを塗ってください。CHI 用普通蜡烛涂抹润滑部件 POR Encere a peça com uma vela comum (esfregue em uma vela). POL Przesmaruj zwykłą świecą. KOR 표시된 부분에 윤활을 위해 초를 칠해 주세요.



ENG Sand to remove burrs. UKR Видаліть задирки. FRA Éliminez les bavures. DEU Grate entfernen. SPA Quite las rebabas. ITA Togliere le bave. JPN バリ取りのサンドペーパー CHI 磨掉毛刺 POR Lixe para remover rebarbas. POL Usuń zadziory. KOR 거친 부분을 다듬어 주세요.



ENG Check the mechanism for smoothness and accuracy of movement. Operate the mechanism so the parts would seat-in. UKR Перевірте механізм на плавність і точність ходу. Розробіть механізм. FRA Vérifiez si le mécanisme fonctionne en douceur et avec précision. Faites fonctionner le mécanisme jusqu'à son fonctionnement normal. DEU Prüfen sie den Mechanismus bezüglich der Laufruhe und der Genauigkeit des Ganges. Betätigen Sie den Mechanismus mehrmals. SPA Verifique la suavidad y precisión del mecanismo. Desarrolle el mecanismo. ITA Controllare la scorrevolezza e la precisione del movimento. Far funzionare il meccanismo. JPN 駆動部分が滑らかに動くかを確認しながら作業をすすめます。CHI 检查机构的运行平稳度和精密度。调整机构。POR Teste a suavidade e precisão do movimento do mecanismo. Opere o mecanismo para que as peças se encaixem. POL Sprawdź płynność i dokładność ruchu mechanizmu. Dopracuj mechanizm. KOR 구동 부분의 원활한 작동과 정확한 움직임을 확인하세요.



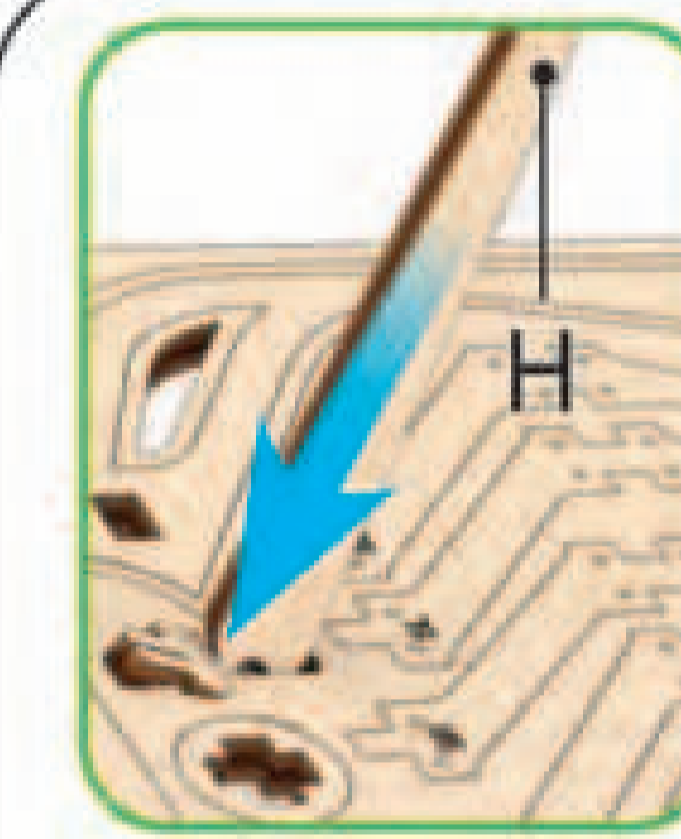
ENG Press the parts as far as they will go. UKR Притисніть деталі до упору. FRA Pressez les pièces à fond. DEU Drücken Sie die Teile bis zum Anschlag. SPA Pulse para detener las piezas. ITA Stingere bene i componenti. JPN 部品をできる限り押ししてください。CHI 用力紧密结合部件 POR Pressione as peças até o fim. POL Przyciśnij element, aż do oporu. KOR 부품을 양쪽에서 눌러서 고정해 주세요.



ENG Check size. UKR Перевірте розмір. FRA Vérifiez la dimension. DEU Prüfen Sie die Größe. SPA Compruebe el tamaño. ITA Controllare le dimensioni. JPN サイズをチェックしてください。CHI 测量尺寸 POR Verifique o tamanho. POL Sprawdź rozmiar. KOR 크기를 확인해 주세요.



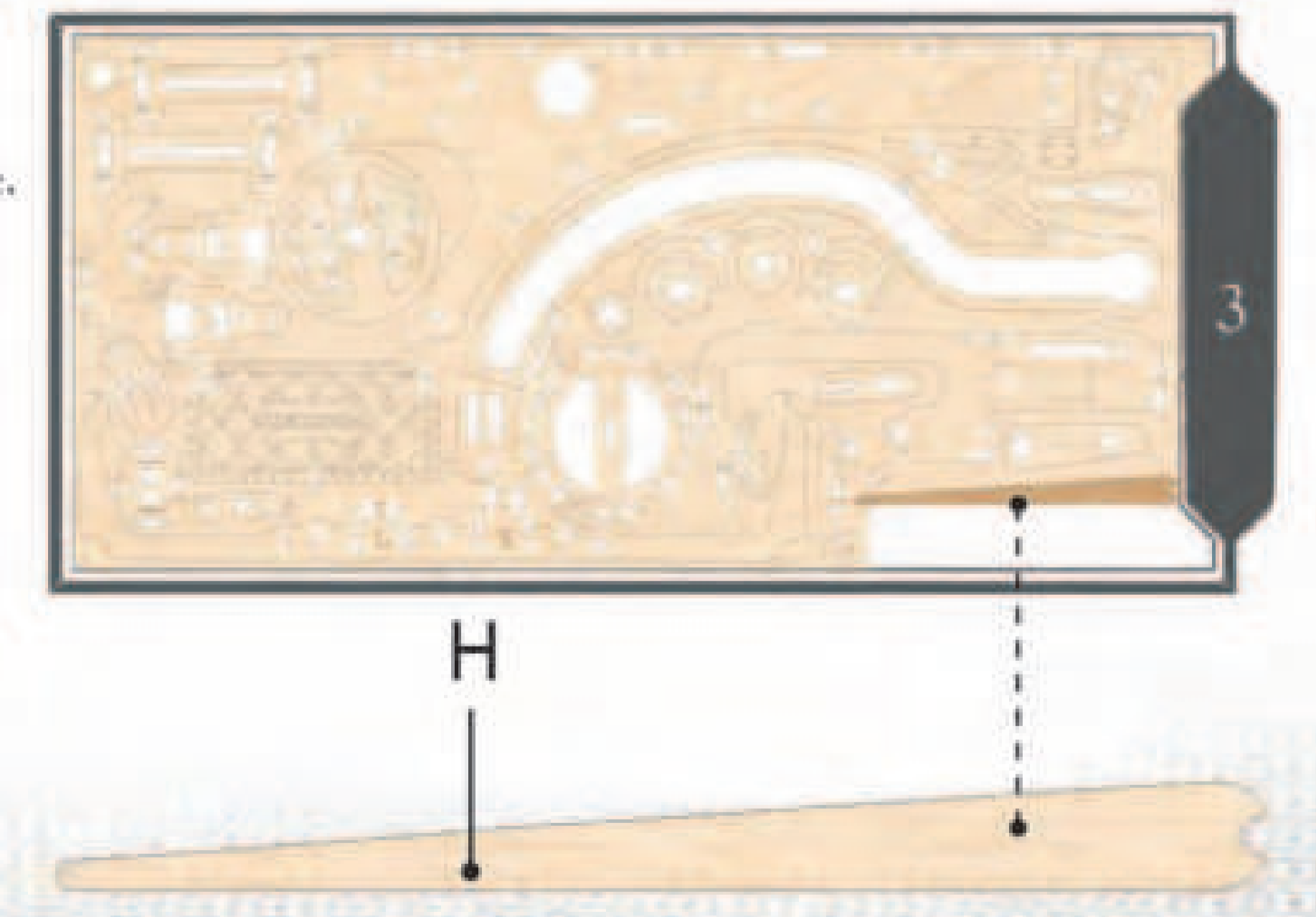
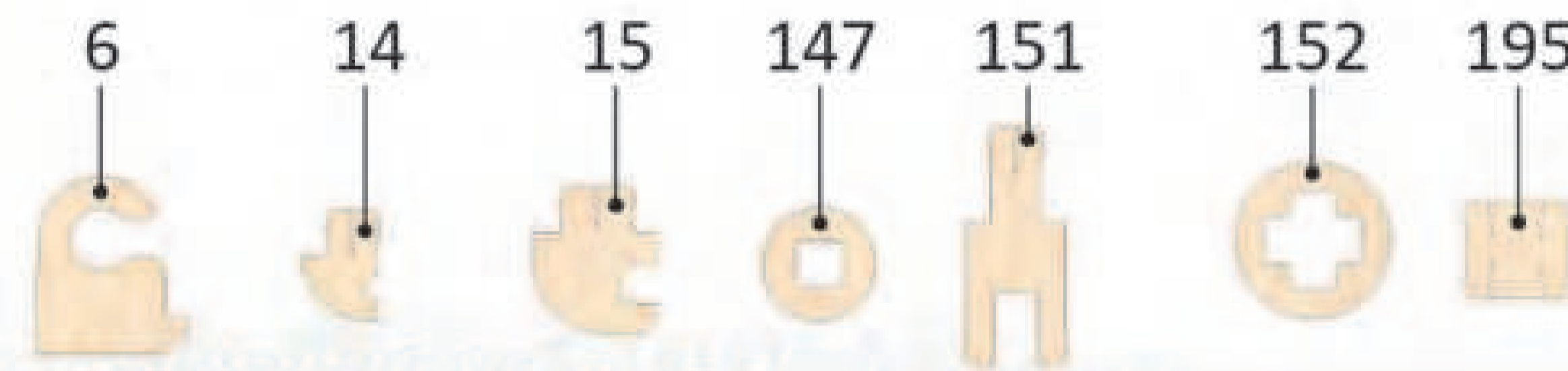
ENG Cut (rubber-band, thread, etc.). UKR Відріжте (гумку, нитку, тощо). FRA Couper (ruban élastique, fil, etc.). DEU Schneiden (Gummiband, Faden, etc.). SPA Cortar (goma elástica, hilo, etc.). ITA Tagliare (fascia in gomma, filettatura, ecc.). JPN カットしてください。(輪ゴム、糸など)。CHI 切割(橡皮筋, 线等)。POR Corte (borracha, fio, etc.). POL Utnij (gumkę, nitkę, itd.). KOR 절단(고무밴드, 이쑤시게 등)



ENG This is not a structural component; it is a tool or measurement and assembly. UKR Це не деталь конструкції, а допоміжний інструмент для складання або вимірювання відстаней. FRA Cette pièce ne fait pas partie de la construction mais constitue un outil annexe pour l'assemblage ou la mesure des distances. DEU Es ist kein Teil der Konstruktion, sondern ein Hilfselement für den Zusammenbau oder für das Messen der Abstände. SPA No es una pieza de la construcción sino un instrumento auxiliar para montar o para medir distancias. ITA Non è un componente del modello, ma un'attrezzatura aggiuntiva per il montaggio o il rilievo delle quote. JPN この部品は完成時の部品ではなく、組み立てをサポートしたり測定する道具です。CHI 这不是装配零部件, 是一种测量及安装辅助工具。POR Este não é um componente estrutural, é uma ferramenta para medição e montagem. POL To nie detal konstrukcji, a pomocnicze narzędzie dla montażu i wymiaru odległości. KOR 이 부품은 조립을 위한 부품이 아니고 조립을 돕거나 측정을 위한 도구입니다.

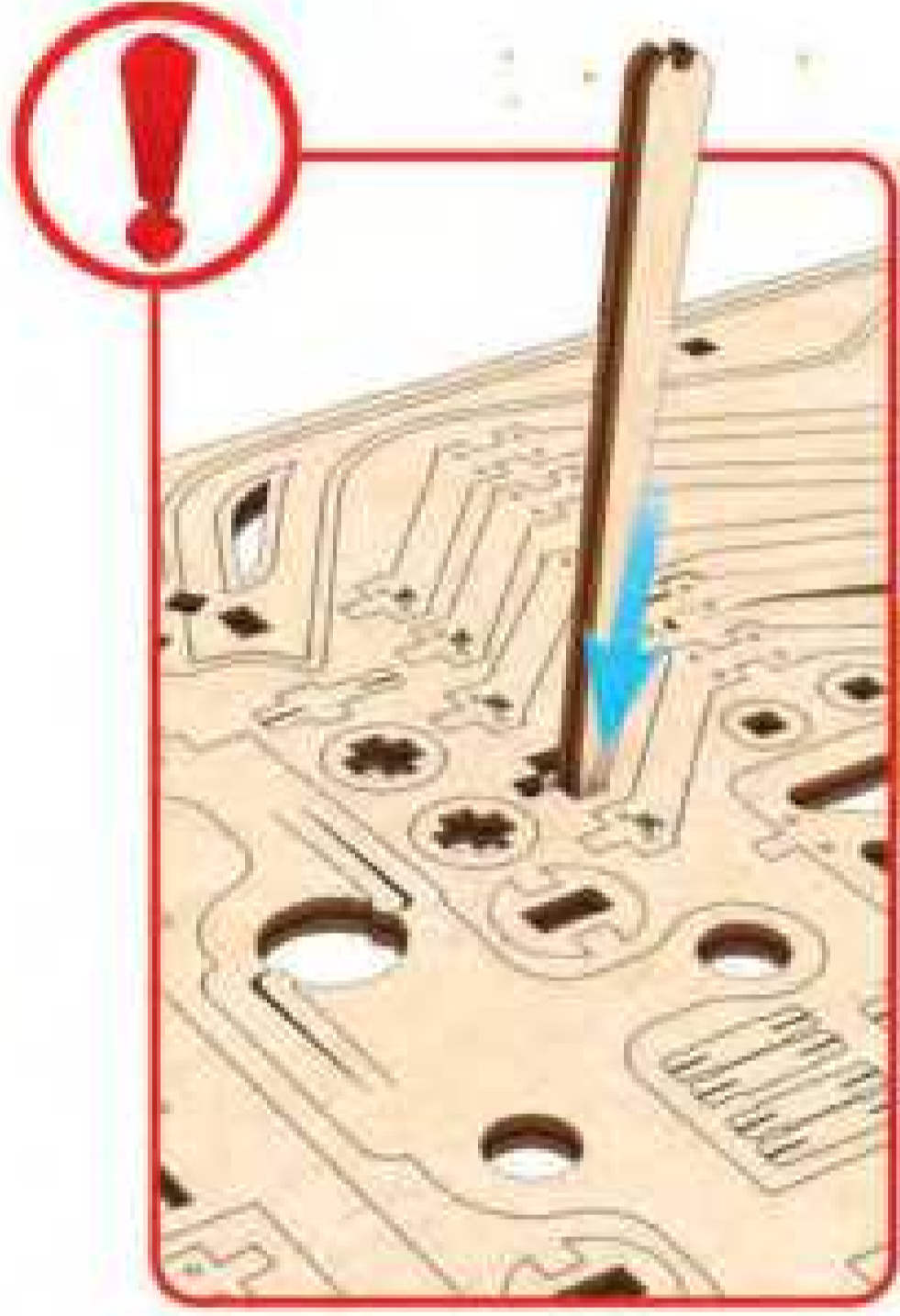
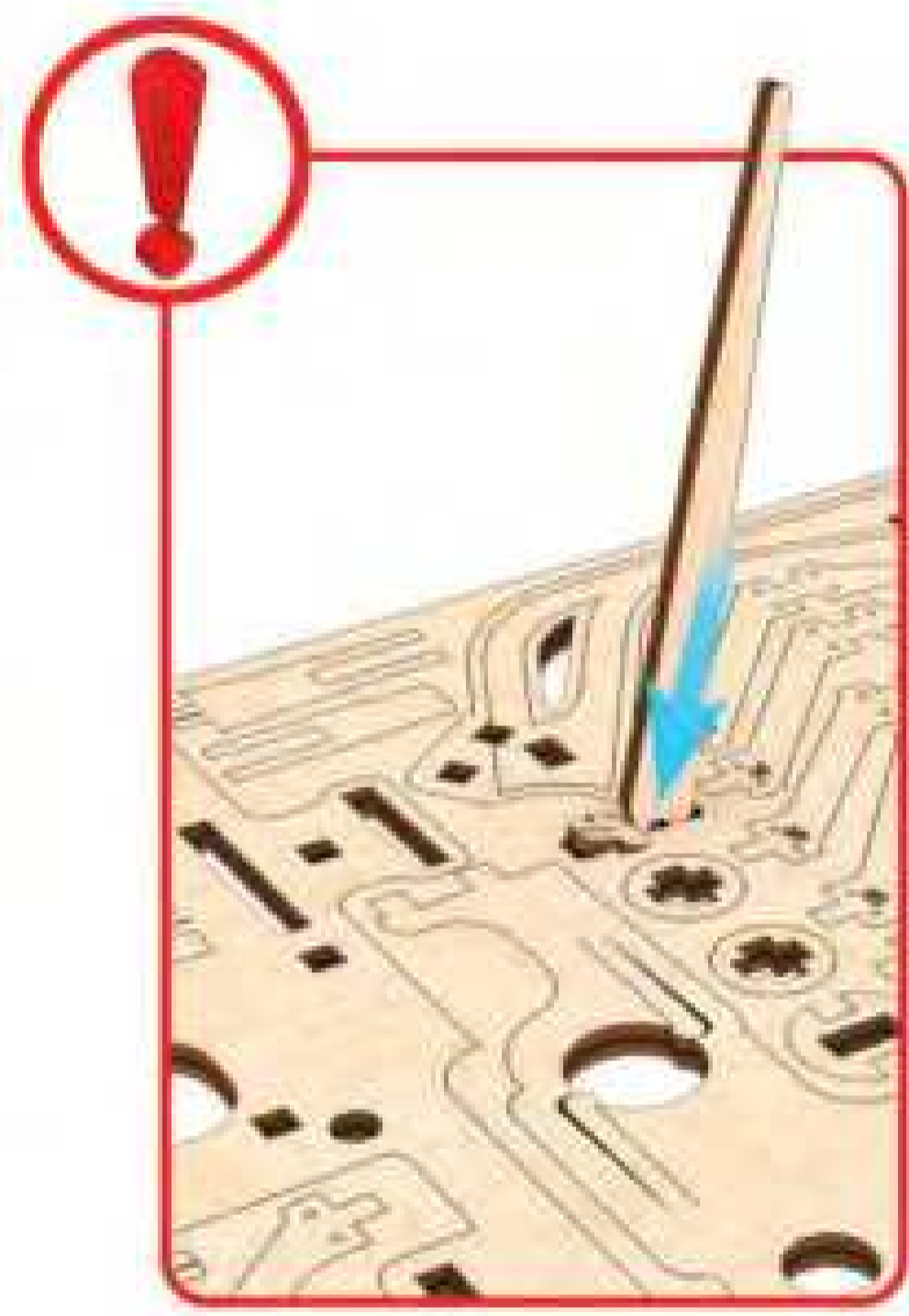
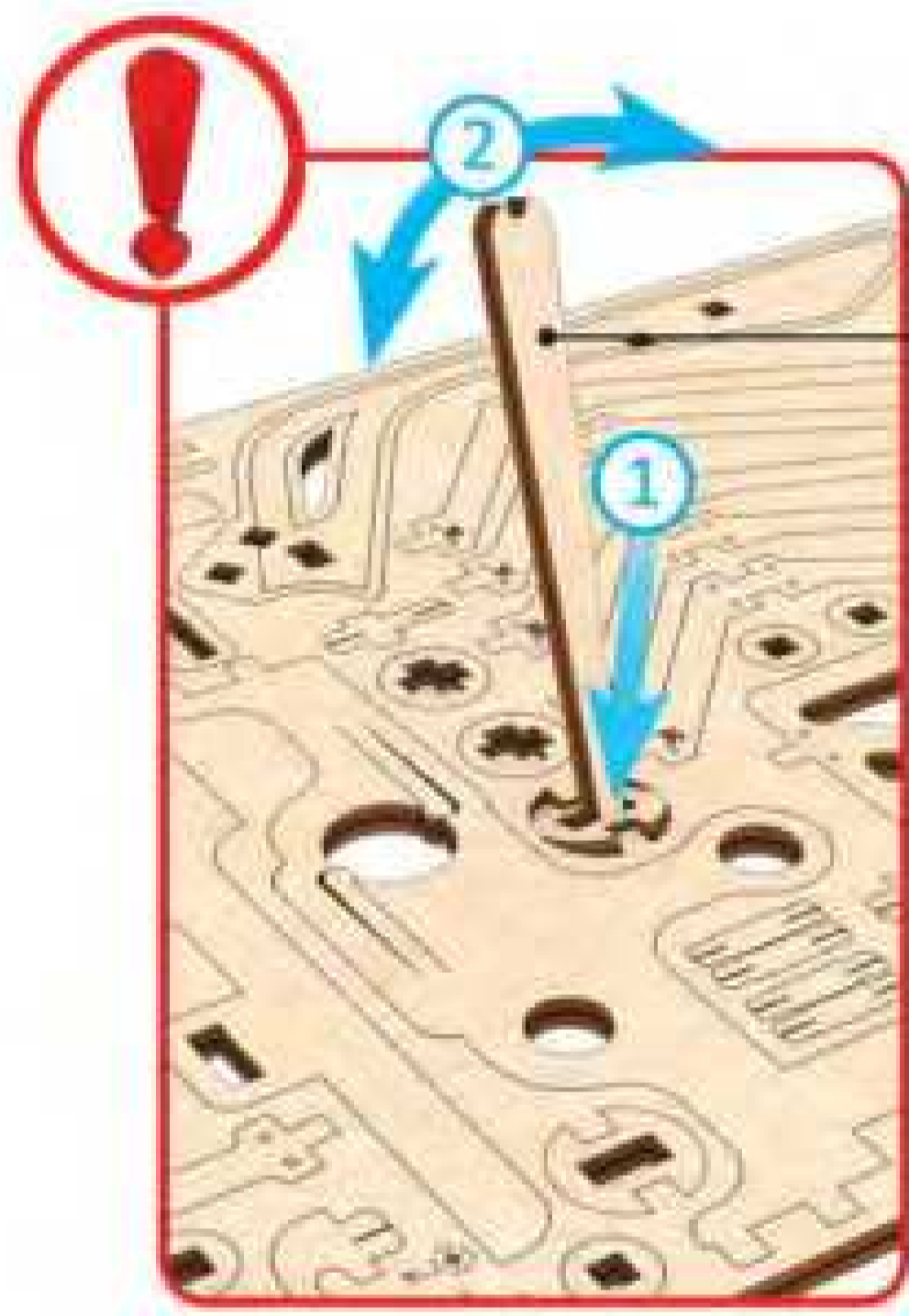


ENG Spare parts. UKR Запасні деталі. FRA Pièces de rechange. DEU Ersatzteile. SPA Piezas de repuesto. ITA Pezzi di ricambio. JPN 予備部品。CHI 备用件。POR Peças de reposição. POL Części zamienne. KOR 여유 부품입니다.





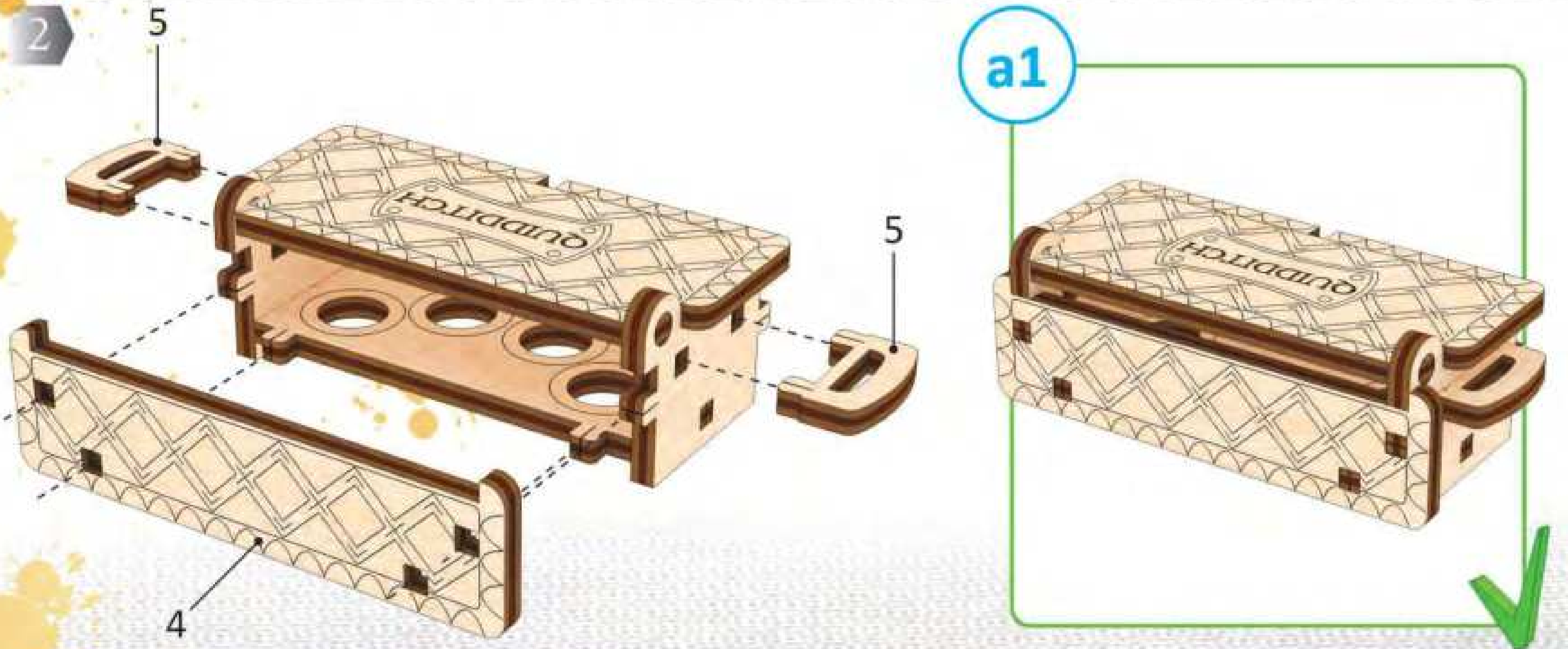
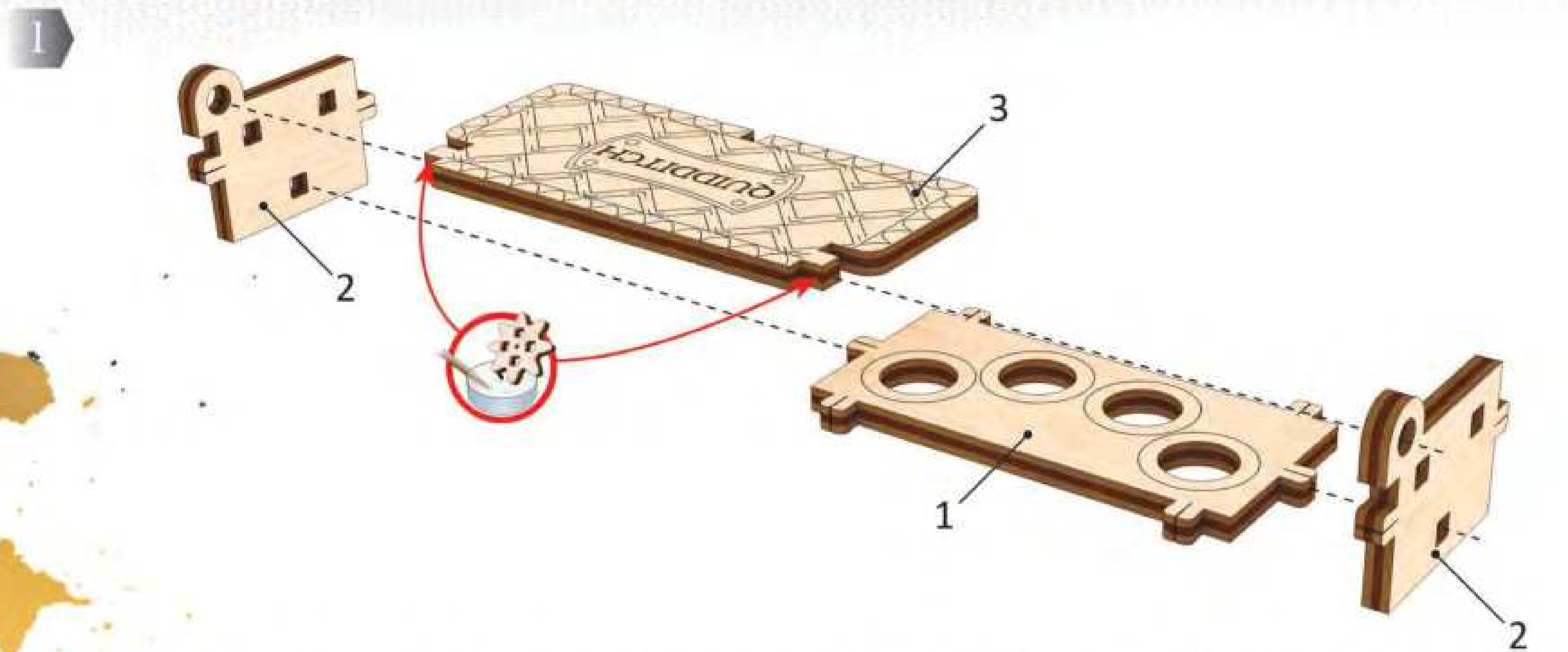
ENG It's easier to pull out some parts with the «helper (H)». UKR Буде легше видавити готові деталі за допомогою «helper (H)». FRA Il est plus facile de retirer certaines pièces avec la pièce-outils (H). DEU Es ist einfacher, einige Teile mit dem "Helfer (H)" herauszunehmen. Siehe Beispiel: SPA Para separar algunas partes resulta más fácil utilizando la ayuda del elemento "H". ITA È più facile estrarre alcuni elementi utilizzando l' "aiuto (H)". JPN ある部品は「helper (H)」を使うと取り外しやすいです。CHI 使用「helper H」可以更容易地拉出某些零件。POR É mais fácil retirar algumas peças usando a «peça auxiliar(HI)». POL Niektóre części łatwiej jest wyciągnąć za pomocą "pomocnika (H)". KOR 일부 부품은 'H' 도구를 이용하여 떼어내면 쉽습니다.



ENG Pay attention. Check position of the part. UKR Зверніть увагу. Перевірте розташування елемента. FRA Faites attention. Vérifiez la disposition de l'élément. DEU Bitte Beachten. Prüfen Sie die Einbaulage des Elementes. SPA Atención. Compruebe la situación del elemento. ITA Prestare attenzione. Controllare la posizione del componente. JPN 方向及び位置に注意して組み立ててください。CHI 注意! 检查部件方向和位置。POR Preste atenção à posição da peça. POL Zwróć uwagę. Sprawdź lokalizację elementu. KOR 방향 또는 위치에 주의해서 조립해 주세요.

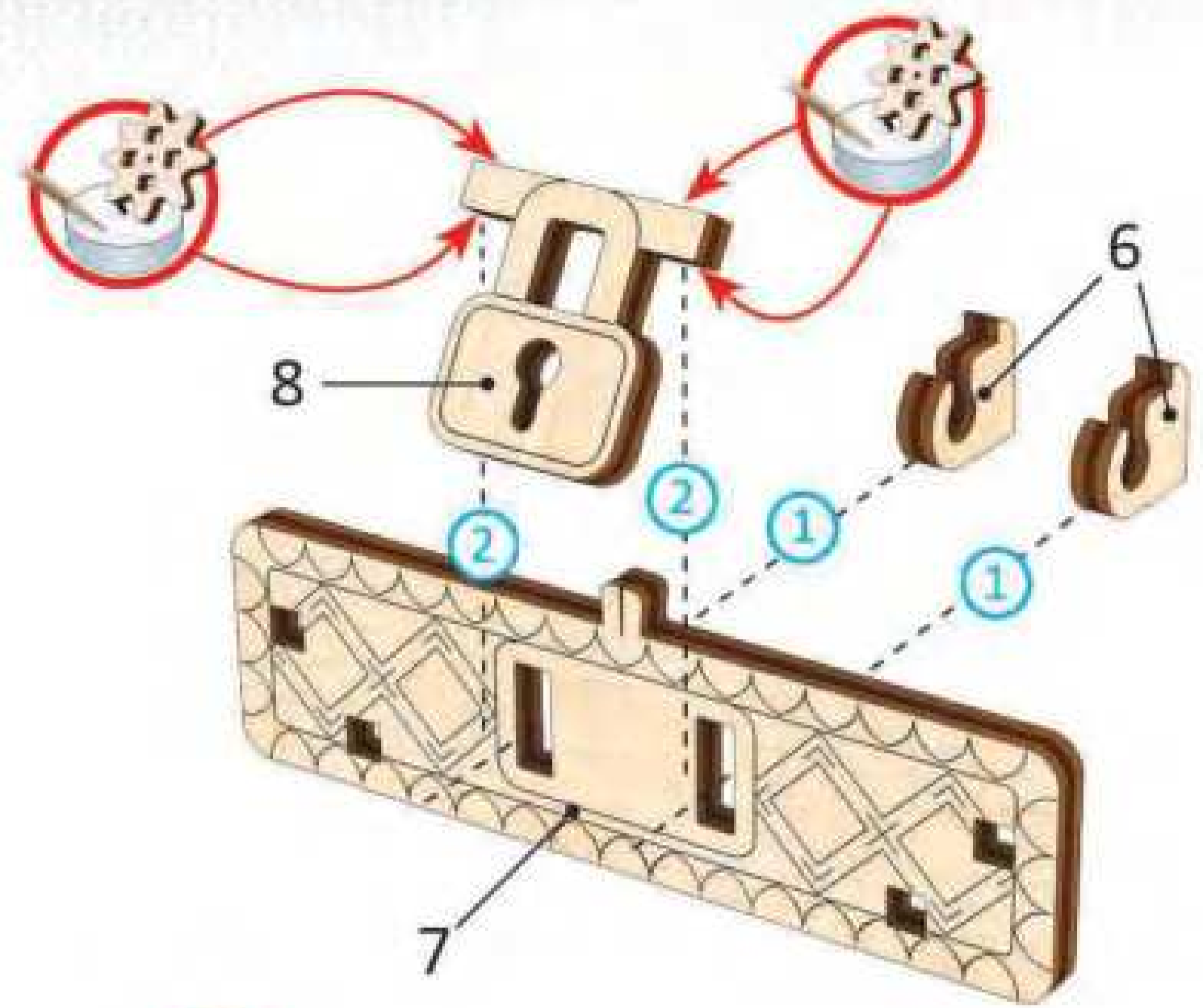


ENG Wax the part with a regular candle (rub with a candle). UKR Змастіть деталь звичайною свічкою (потріть об свічку). FRA Lubrifiez la pièce avec une bougie ordinaire (frottez contre la bougie). DEU Reiben Sie das Teil mit einer einfachen Kerze etwas ein. SPA Engrase la pieza con una vela común (frote con una vela). ITA Incerare il componente (Sfregare con la cera). JPN された部分に潤滑剤として口ウソクを塗ってください。CHI 用普通蜡烛涂抹润滑部件。POR Encere a peça com uma vela comum (esfregue em uma vela). POL Przesmaruj zwykłą świecą. KOR 표시된 부분에 윤활을 위해 초를 칠해 주세요.

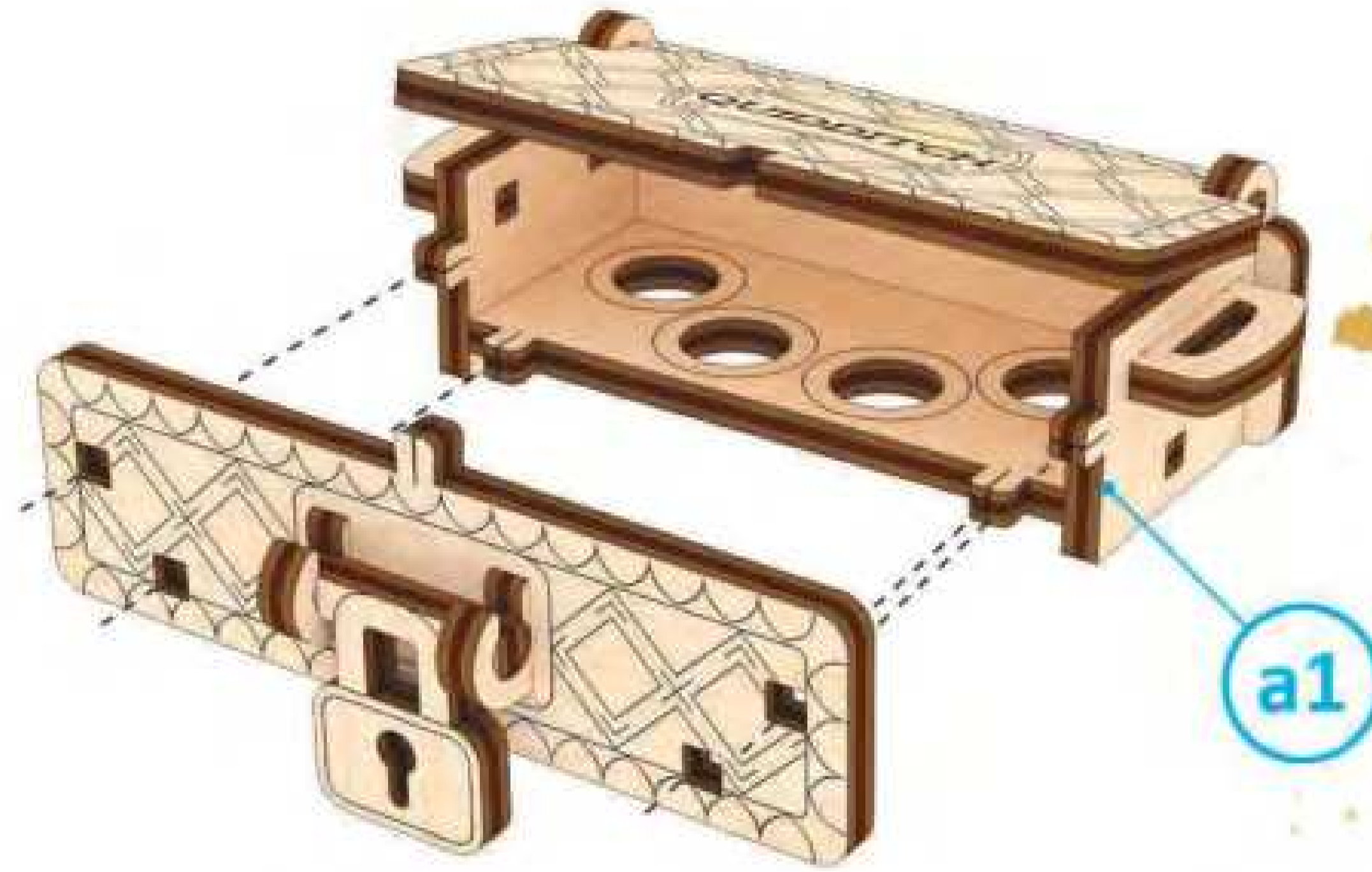




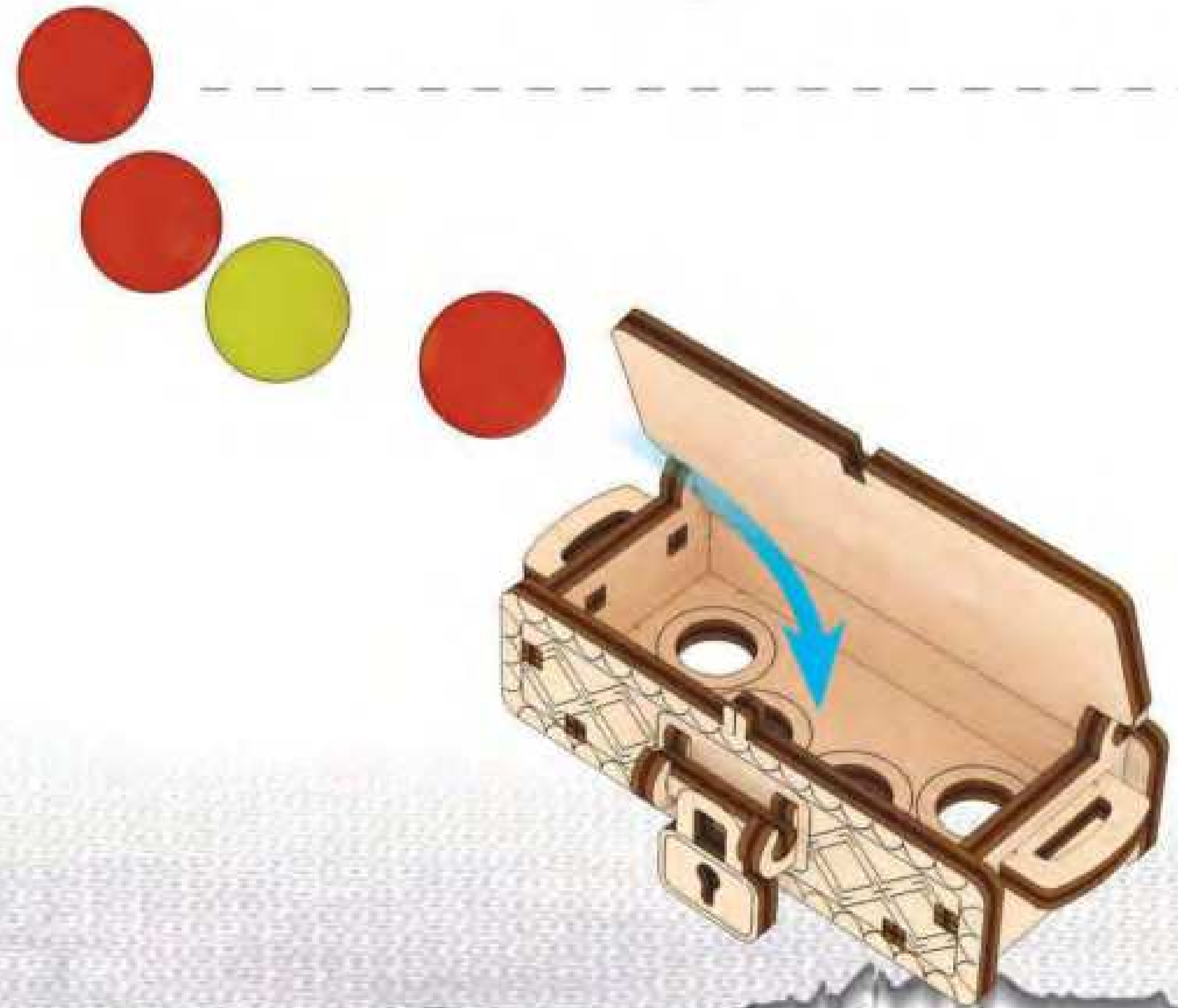
1



2



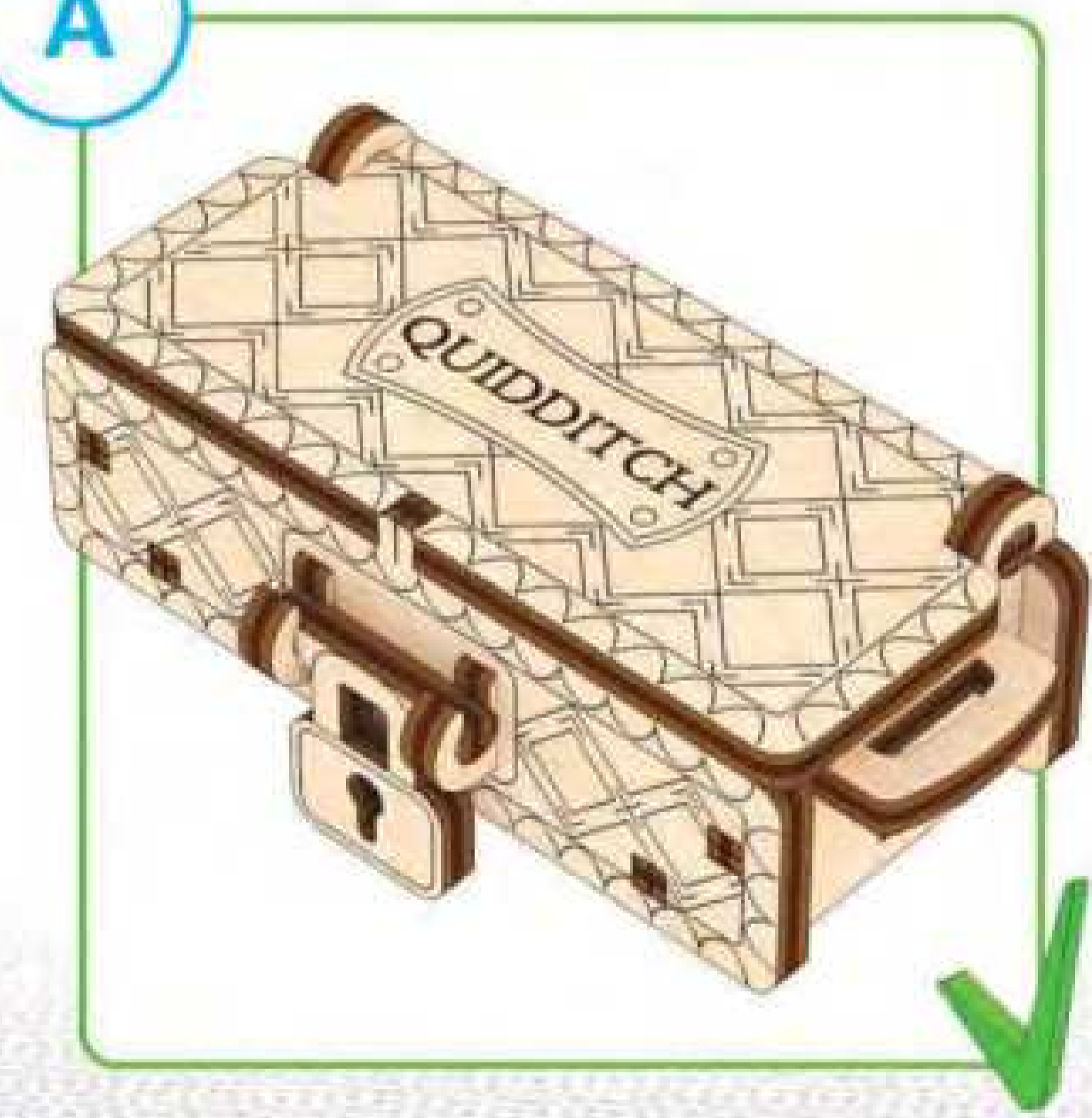
4



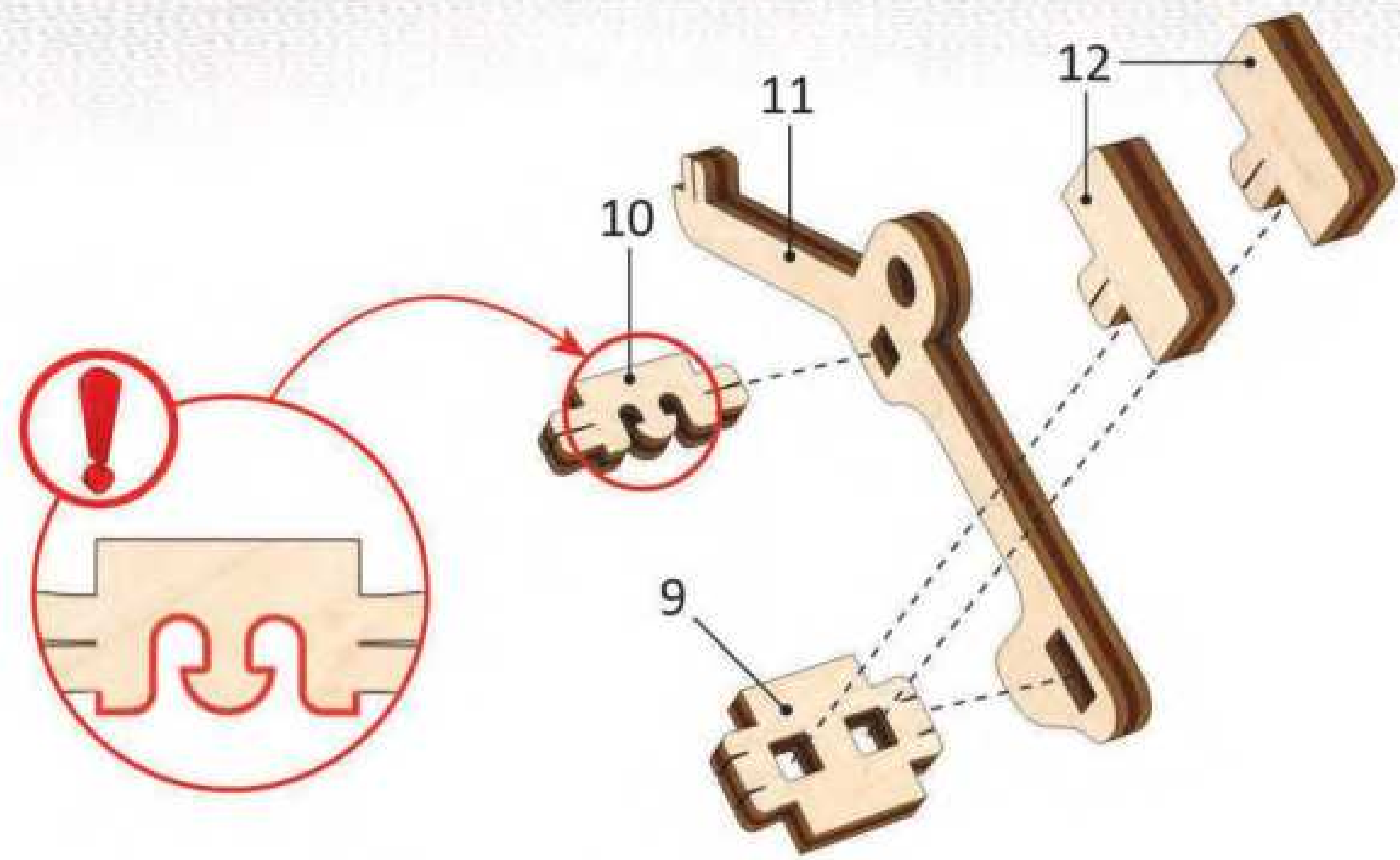
5



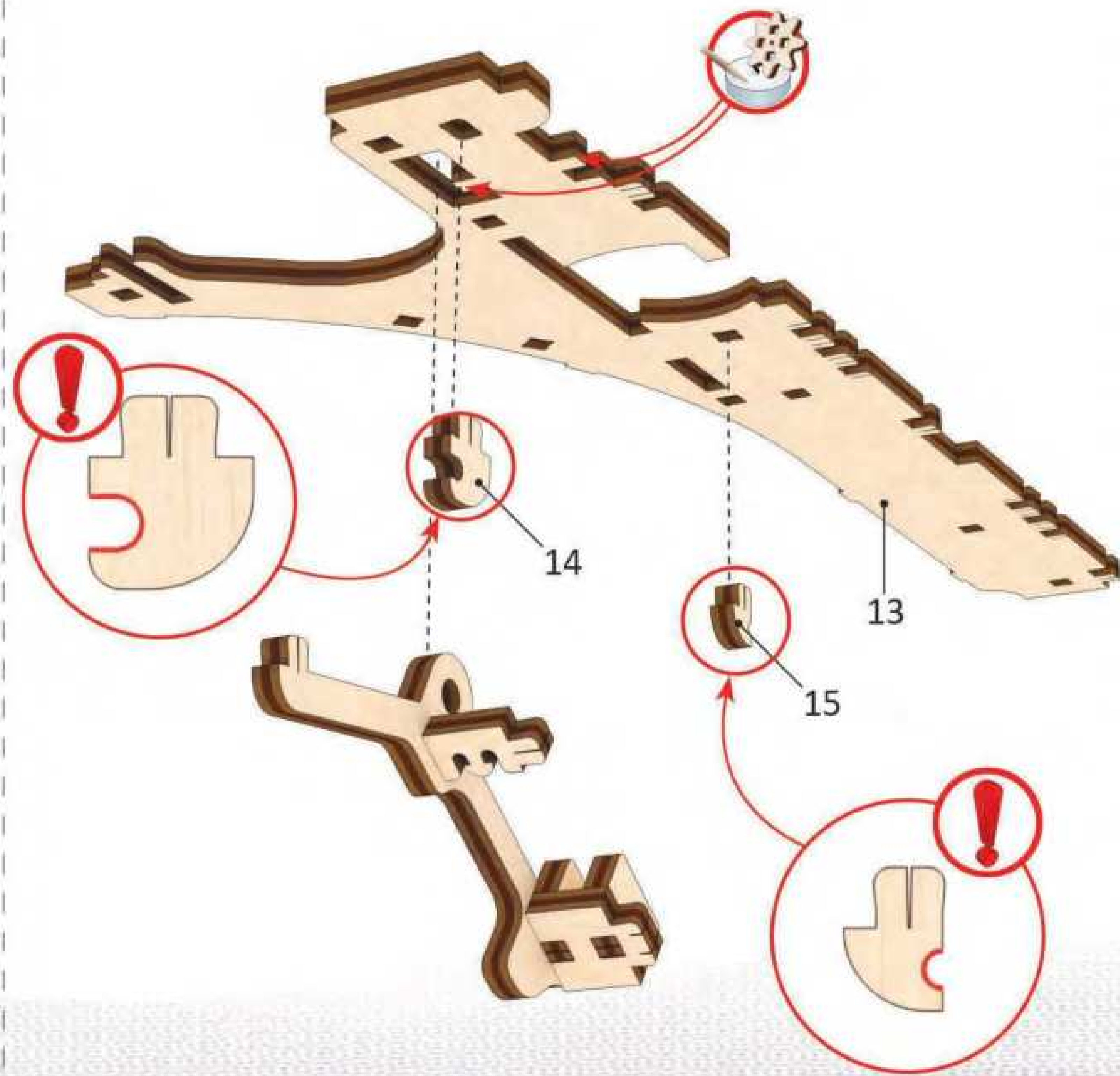
A



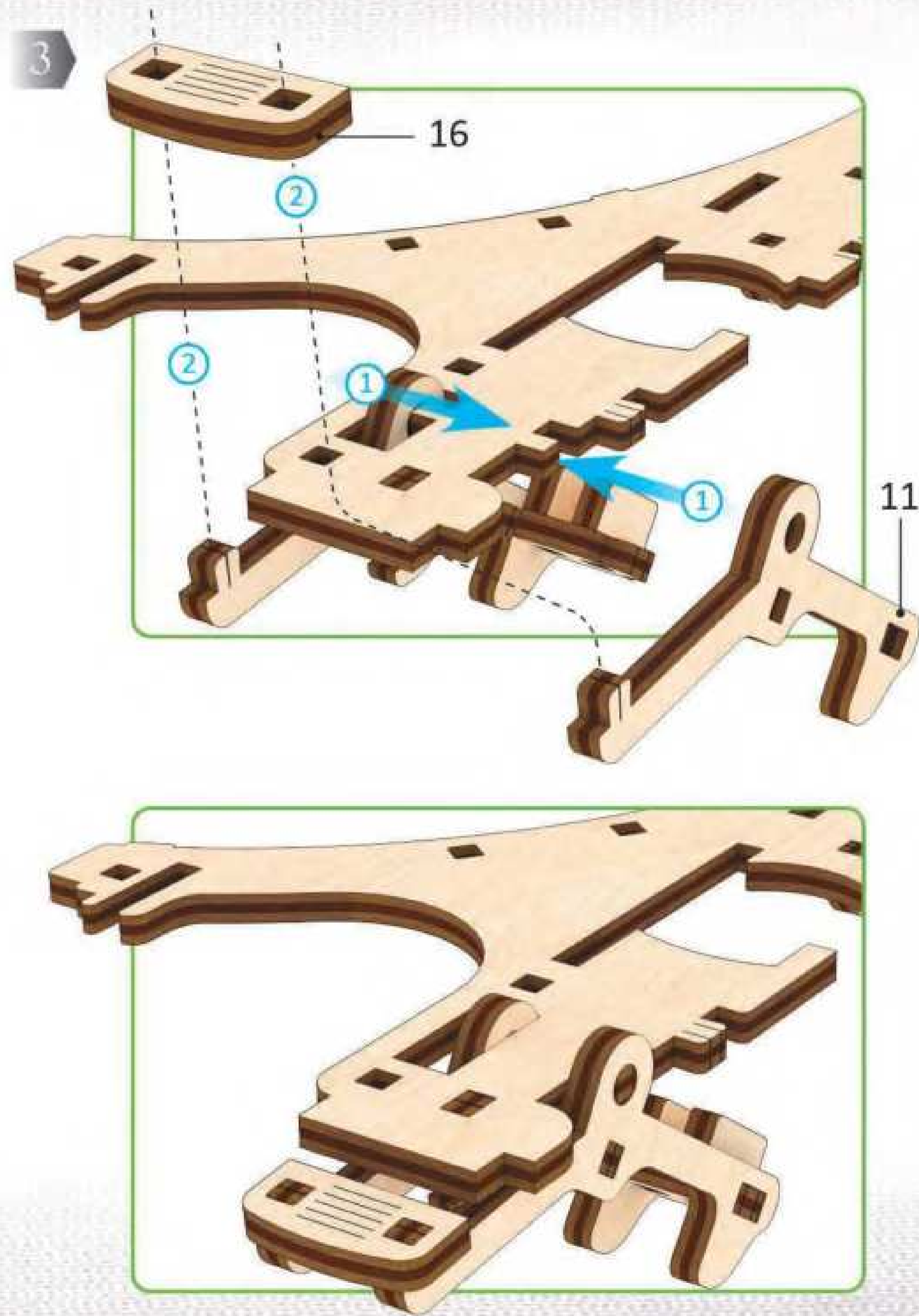
1



2



3



6

NOW-UP

ne, st laot v J. he ... Gramus, st laot v J. he ne ... Gram

ne, st laot v J. he ... Gramus, st laot v J. he ne ... Gram



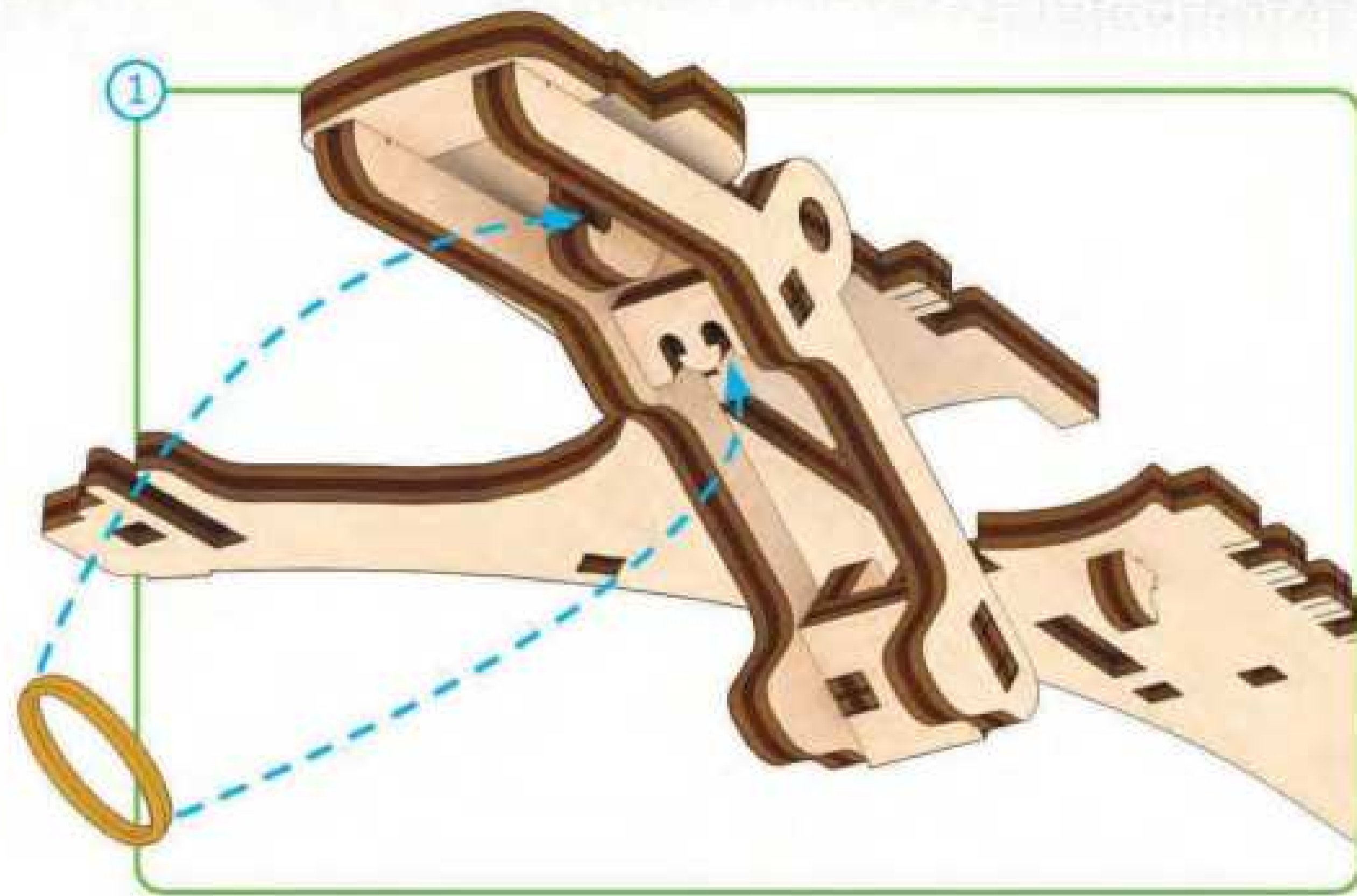
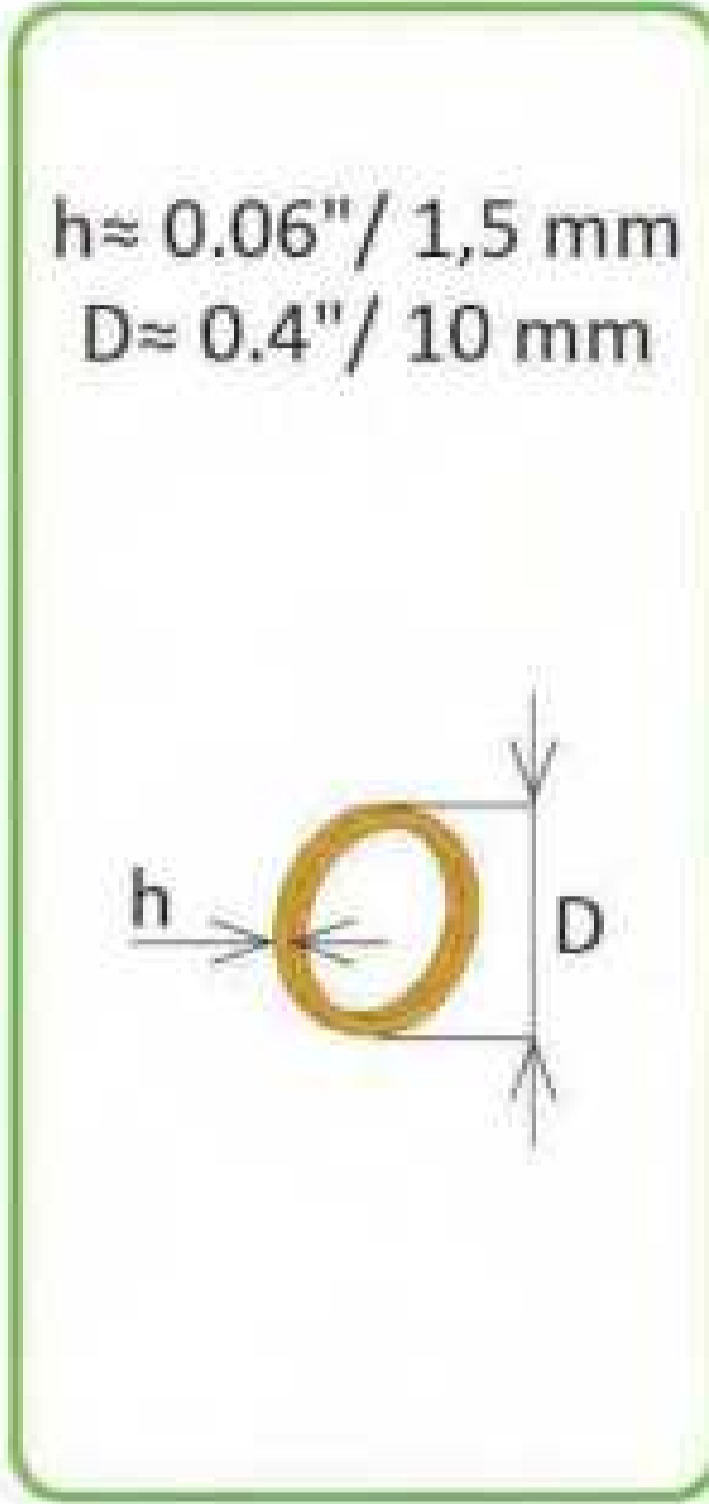
ne, st laot v J. he ... Gramus, st laot v J. he ne ... Gram

ne, st laot v J. he ... Gramus, st laot v J. he ne ... Gram

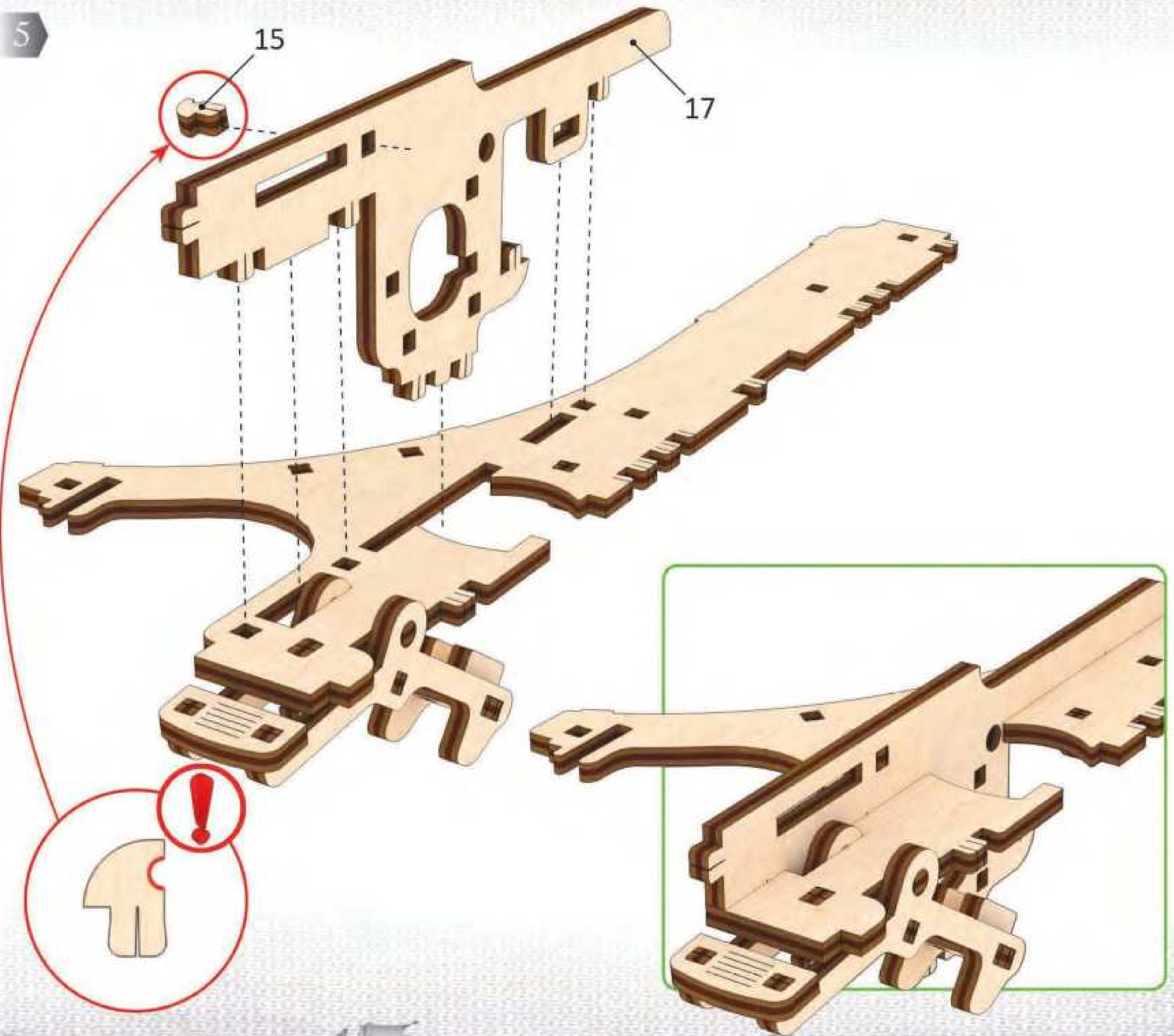
ne, st laot v J. he ... Gramus, st laot v J. he ne ... Gram



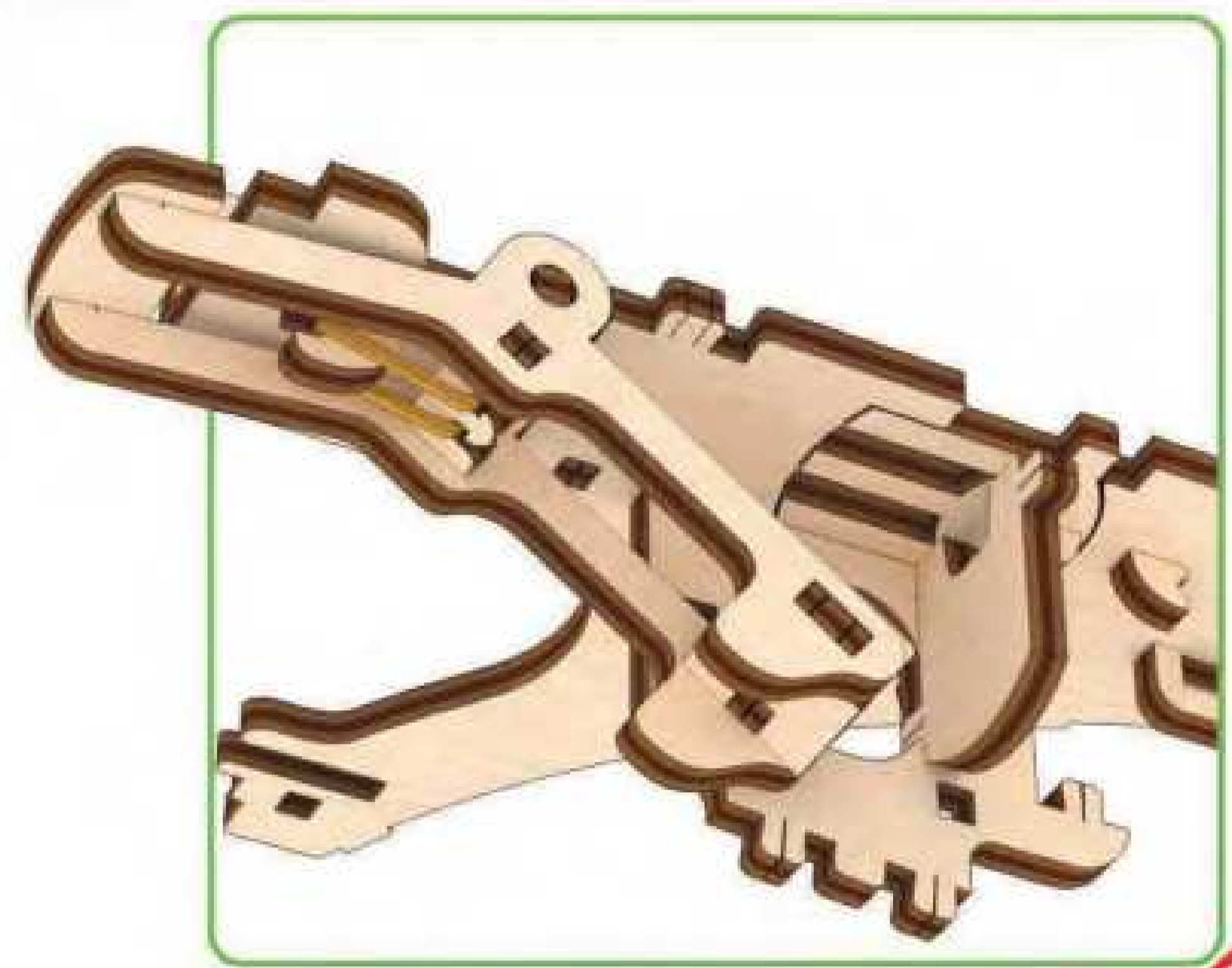
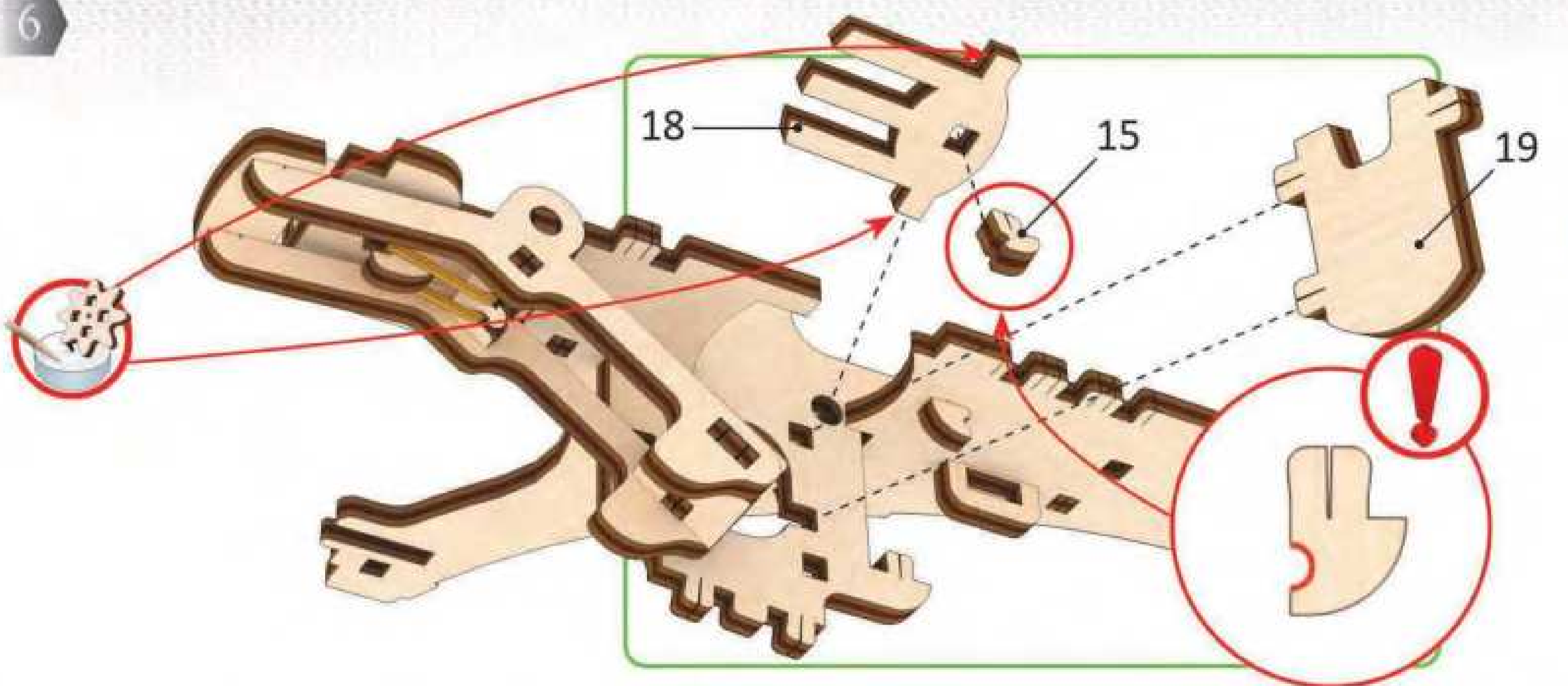
4



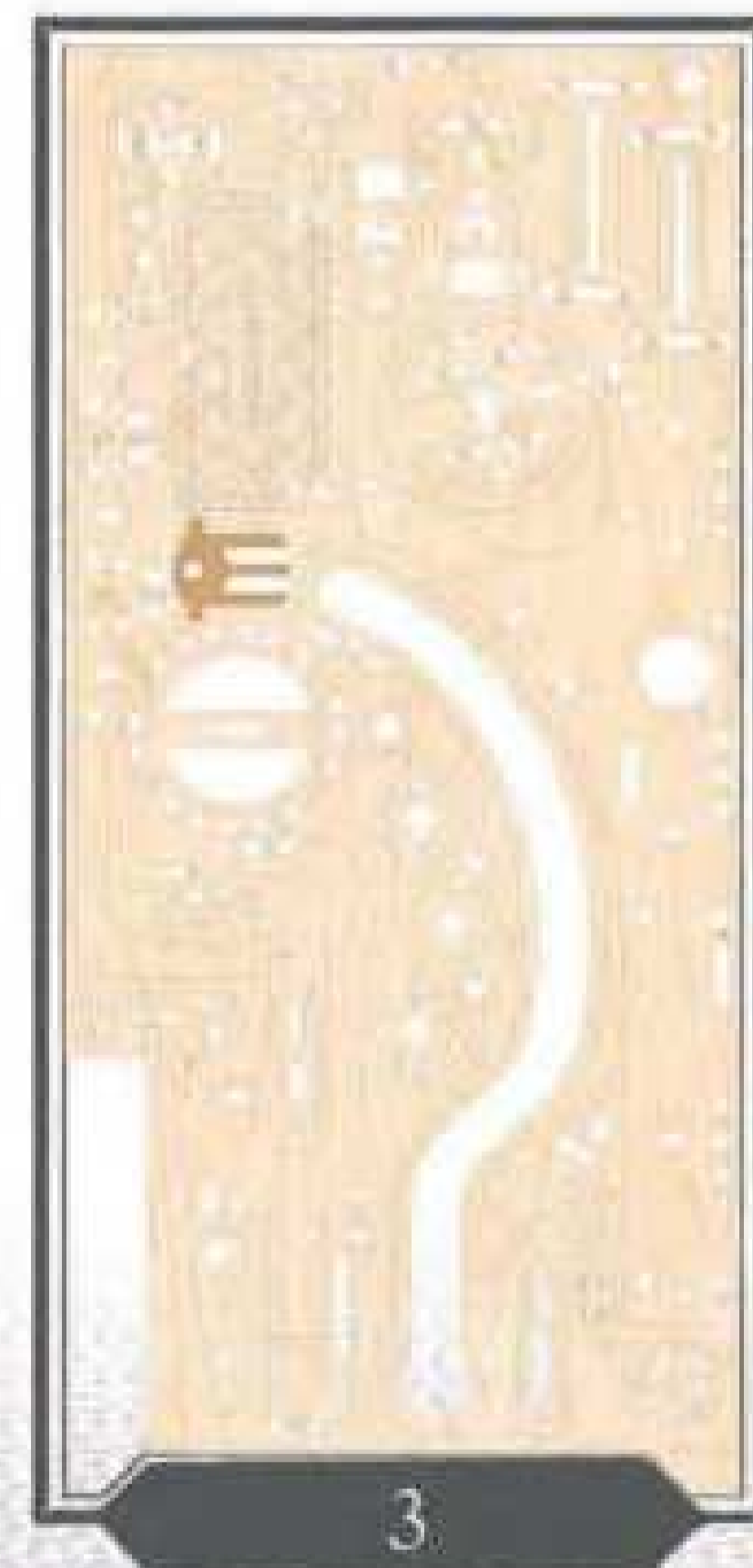
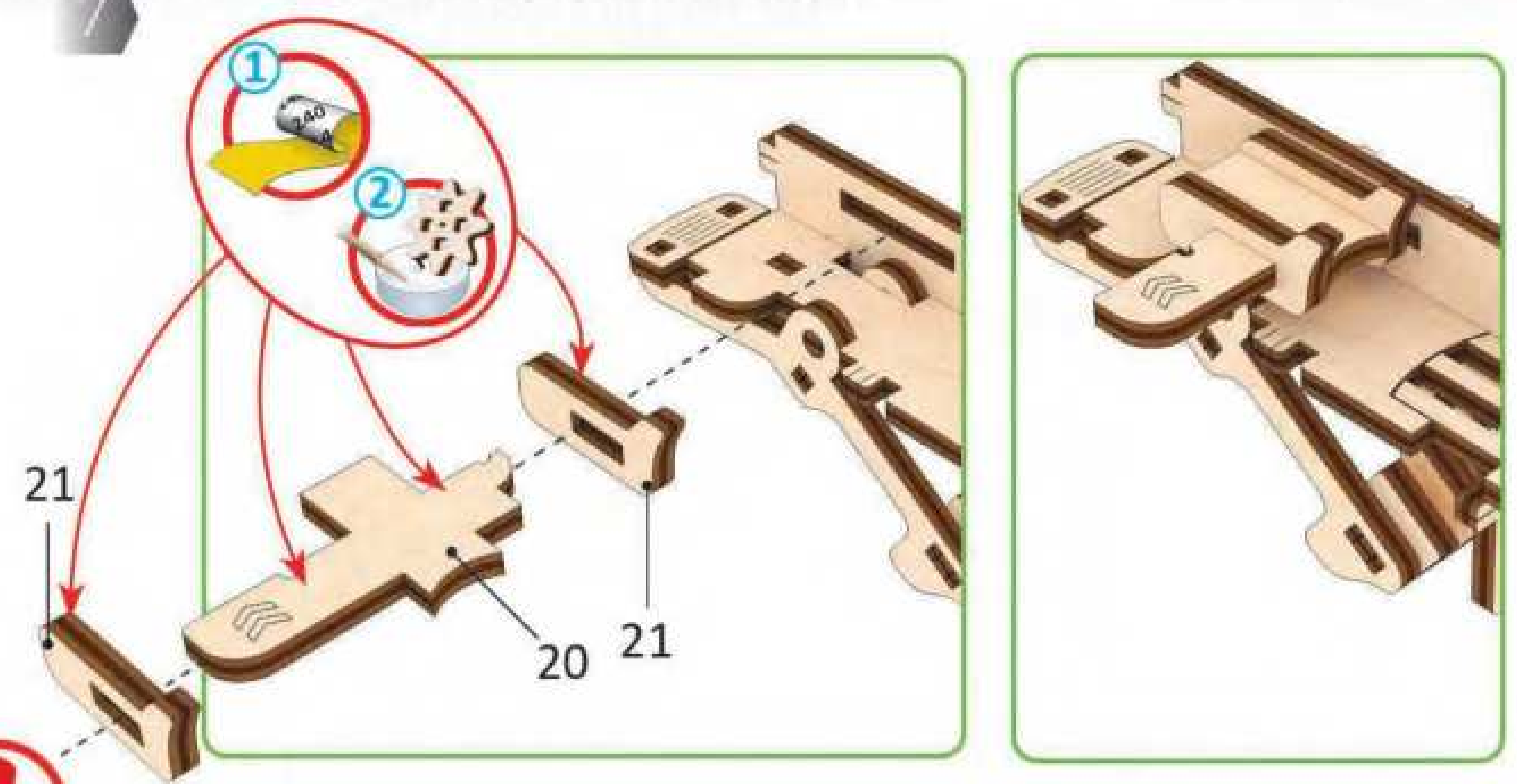
5



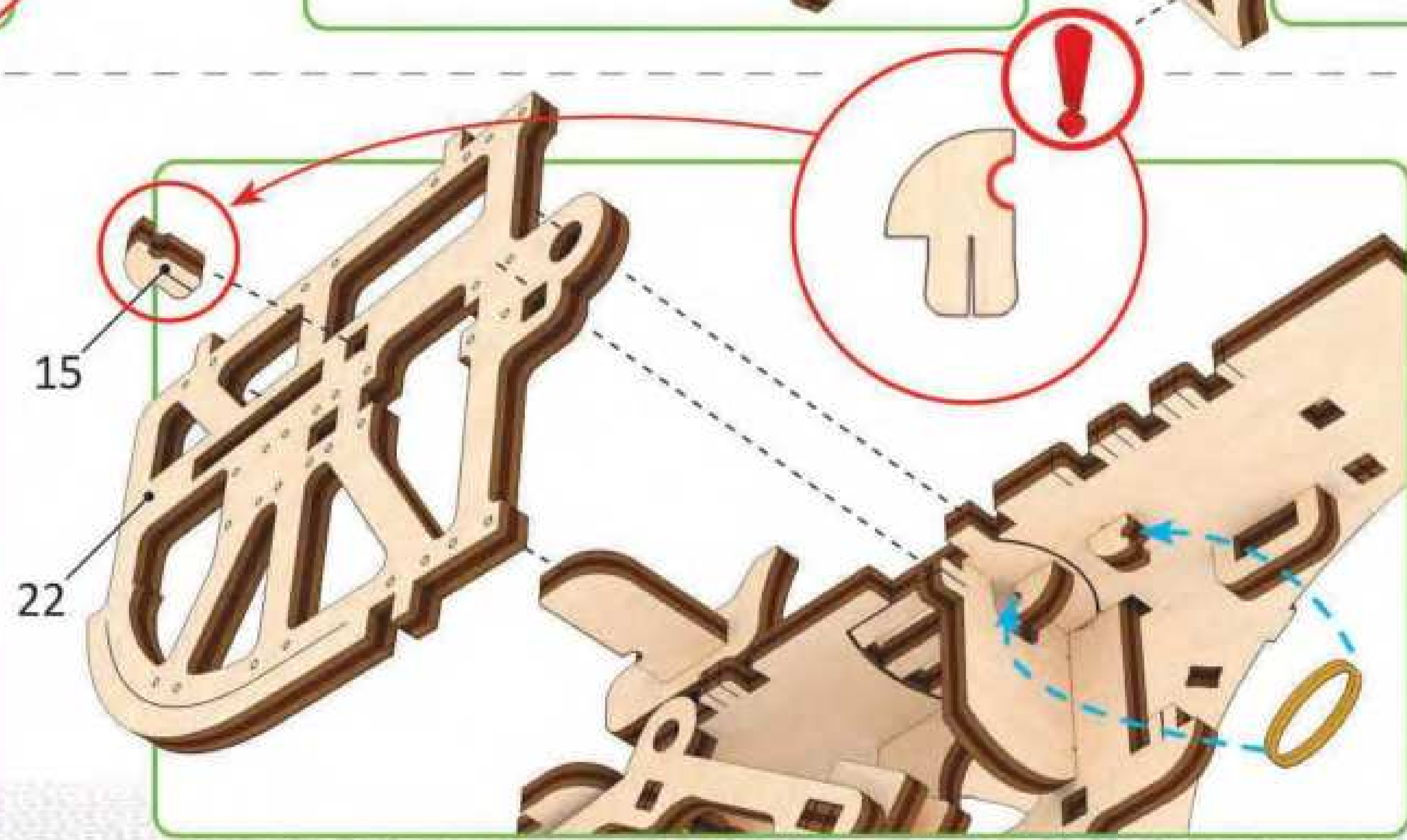
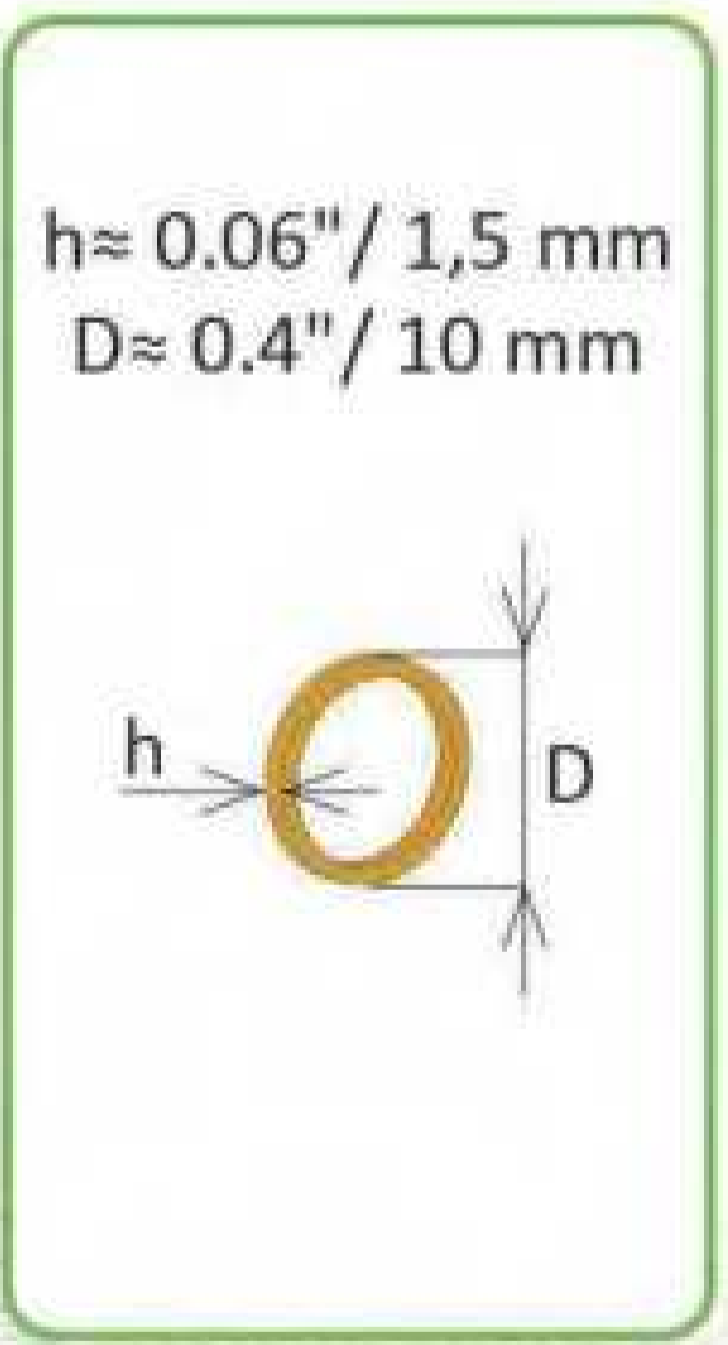
6



7

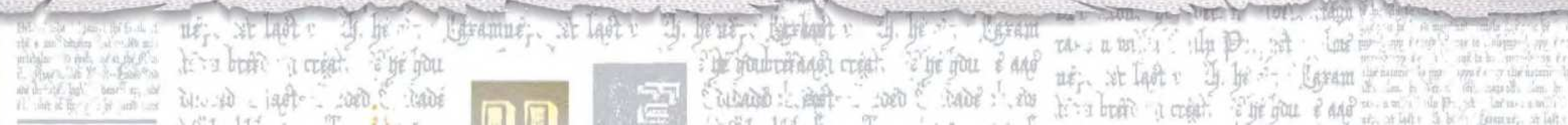


8



8

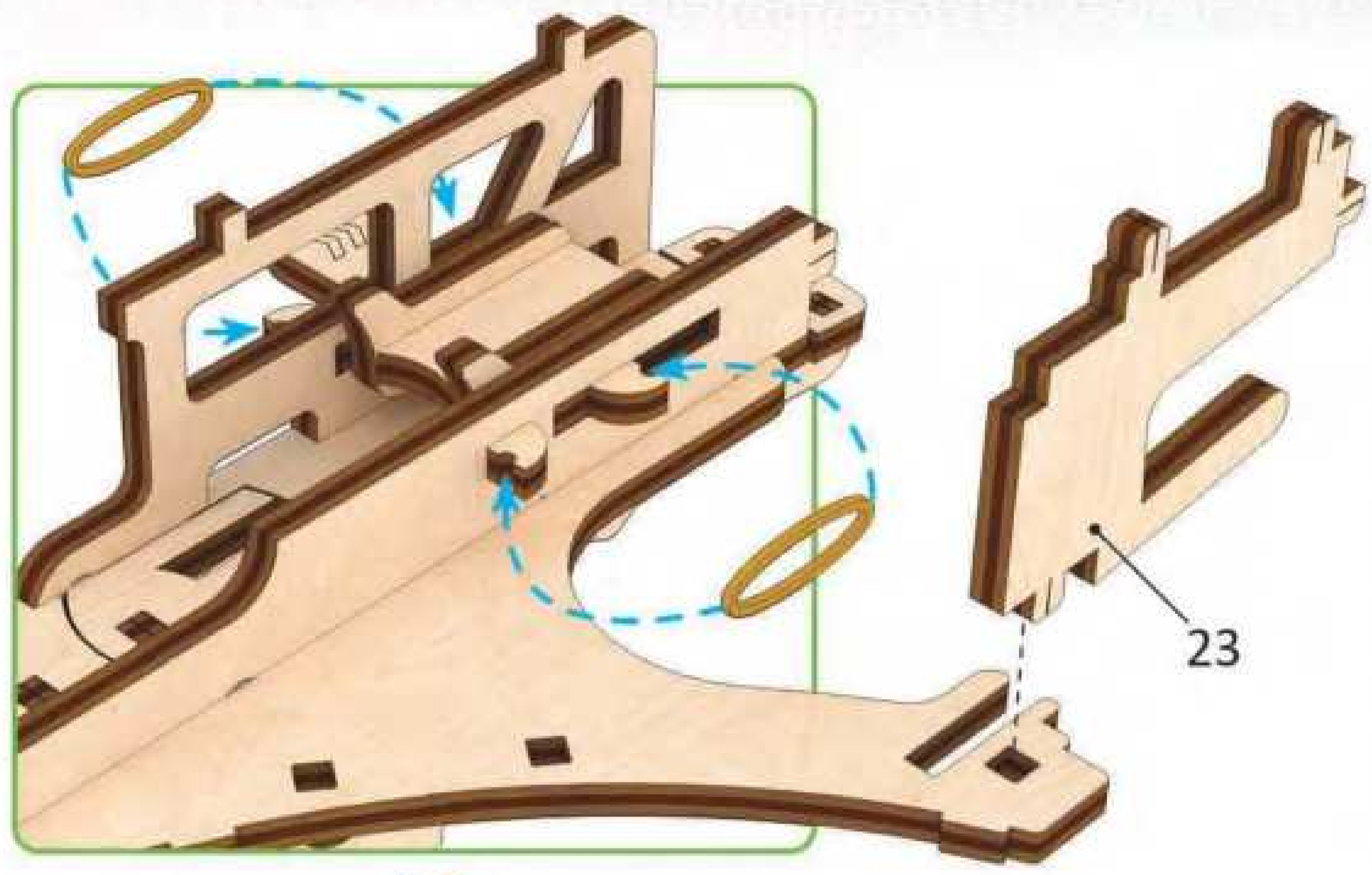
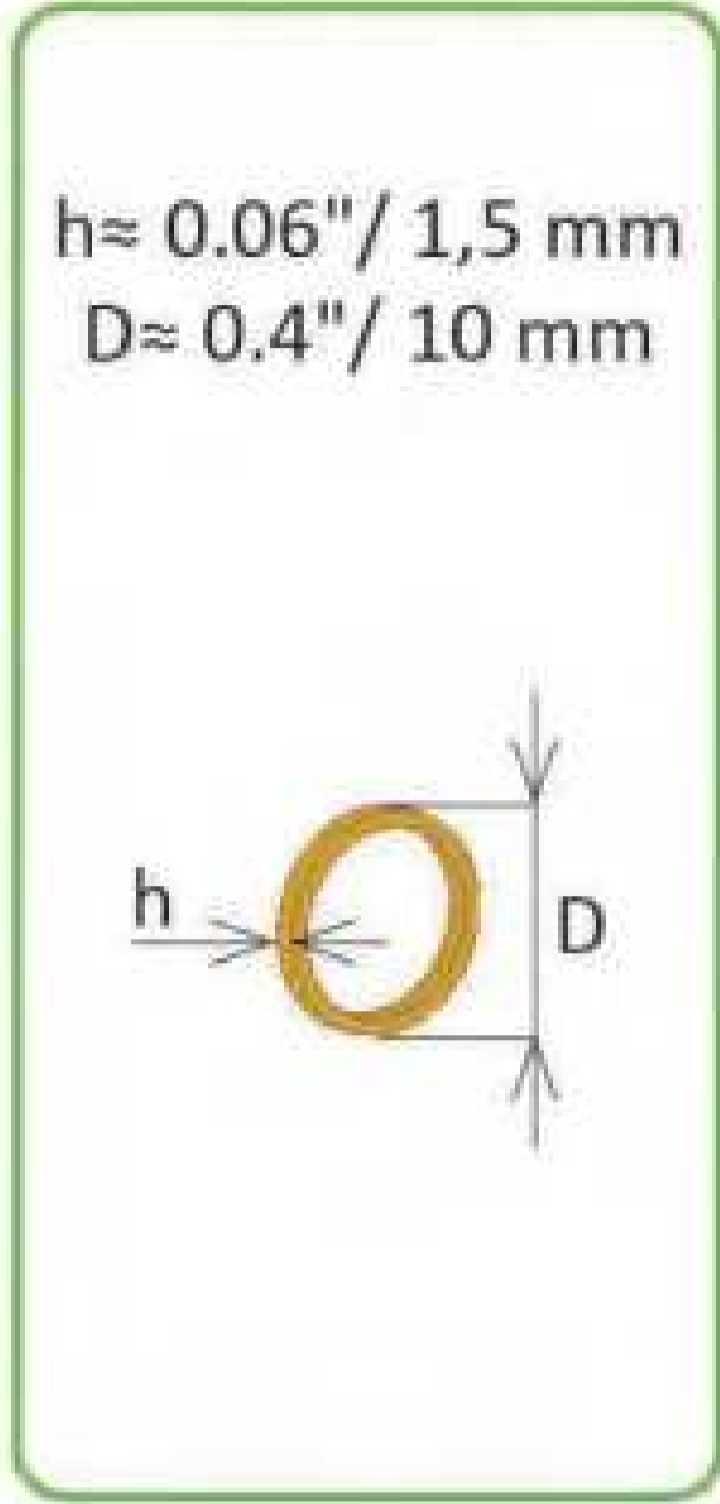
NOW-UP



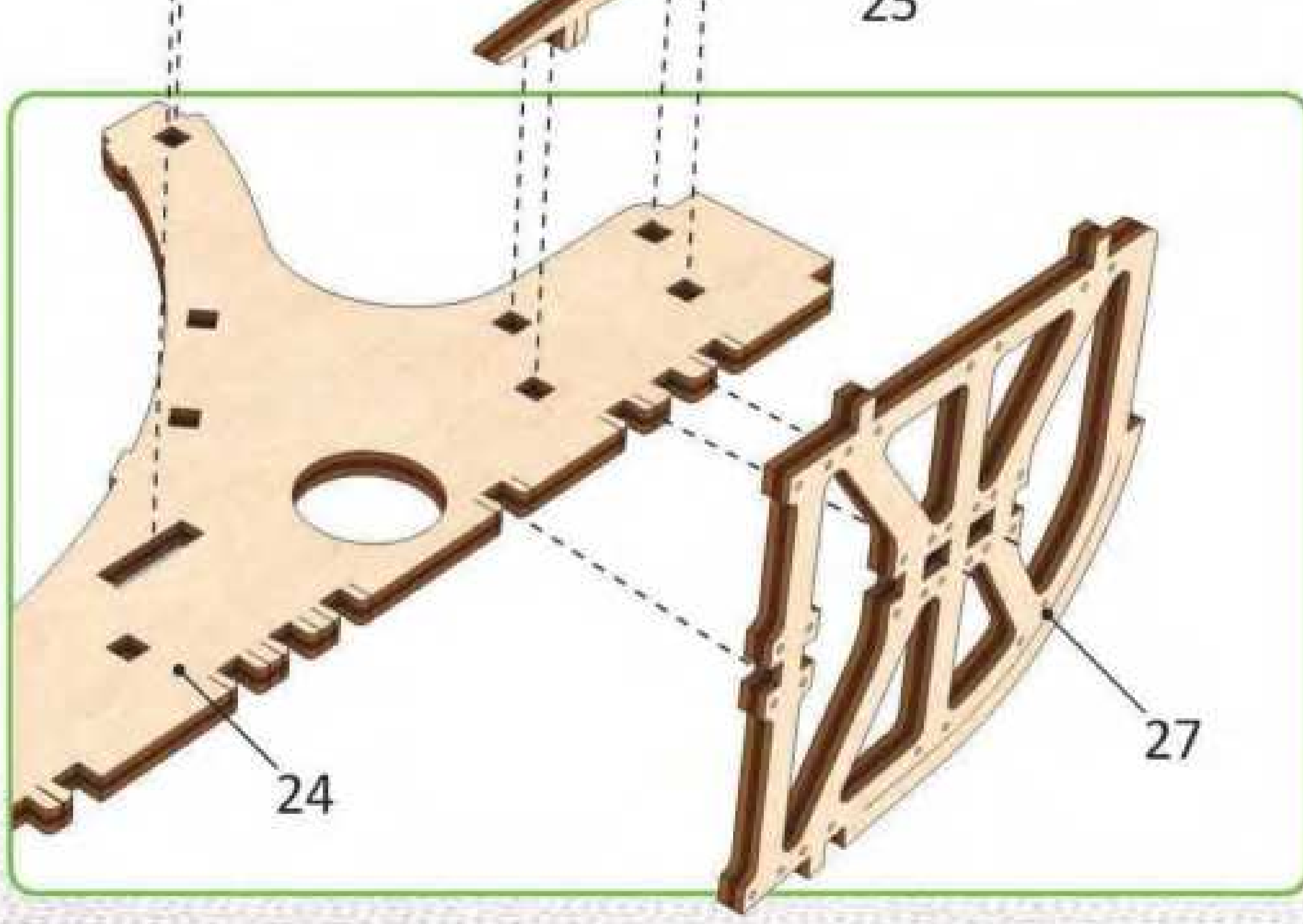
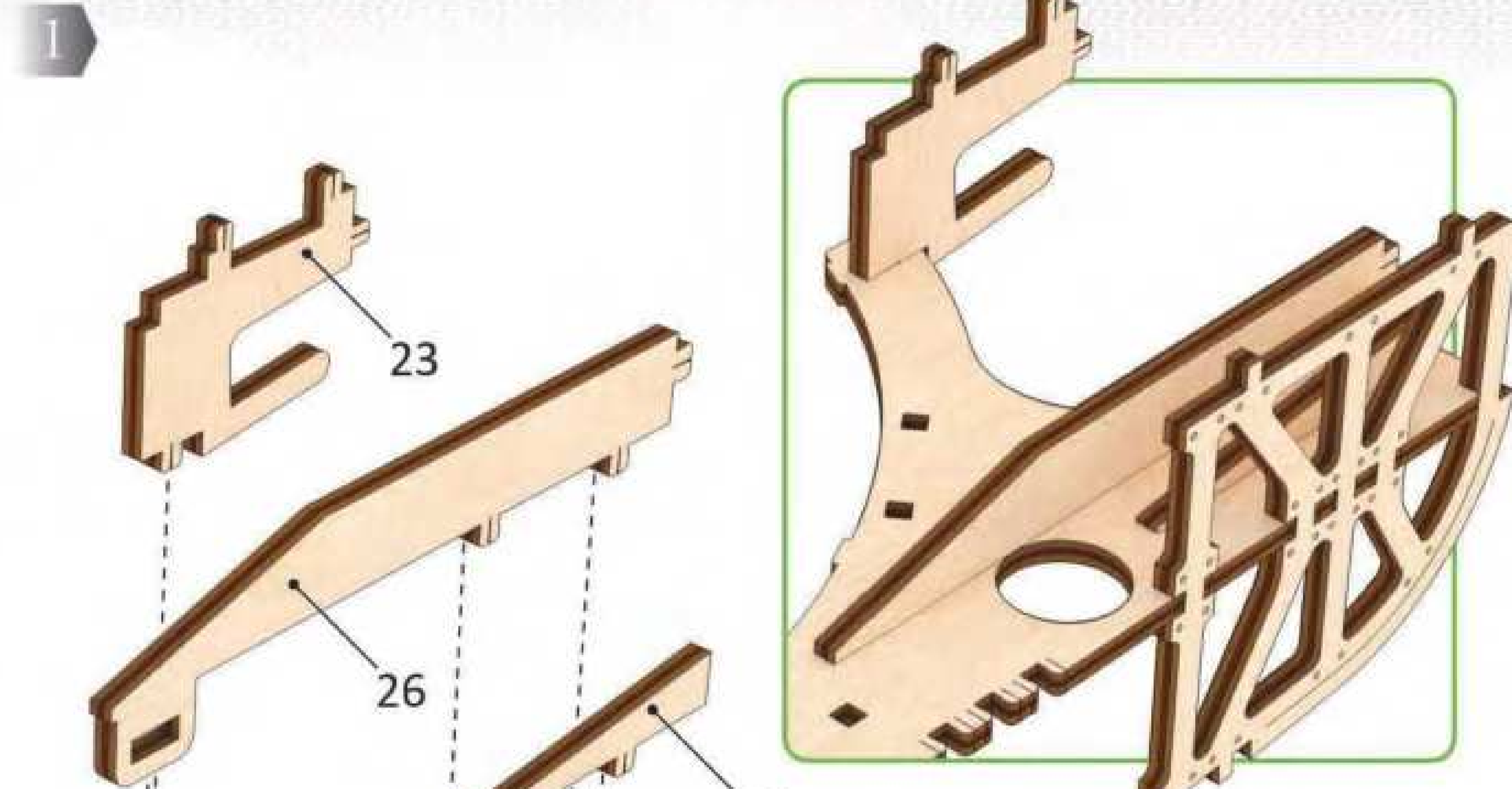


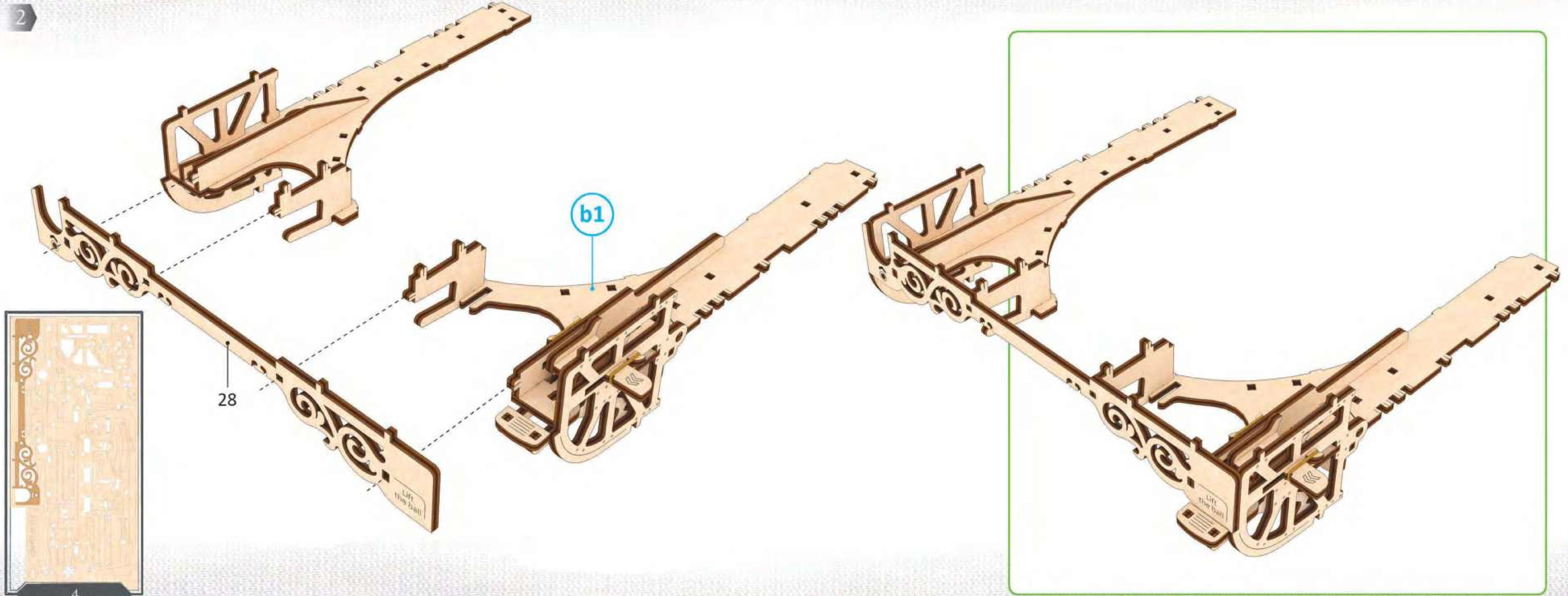


9



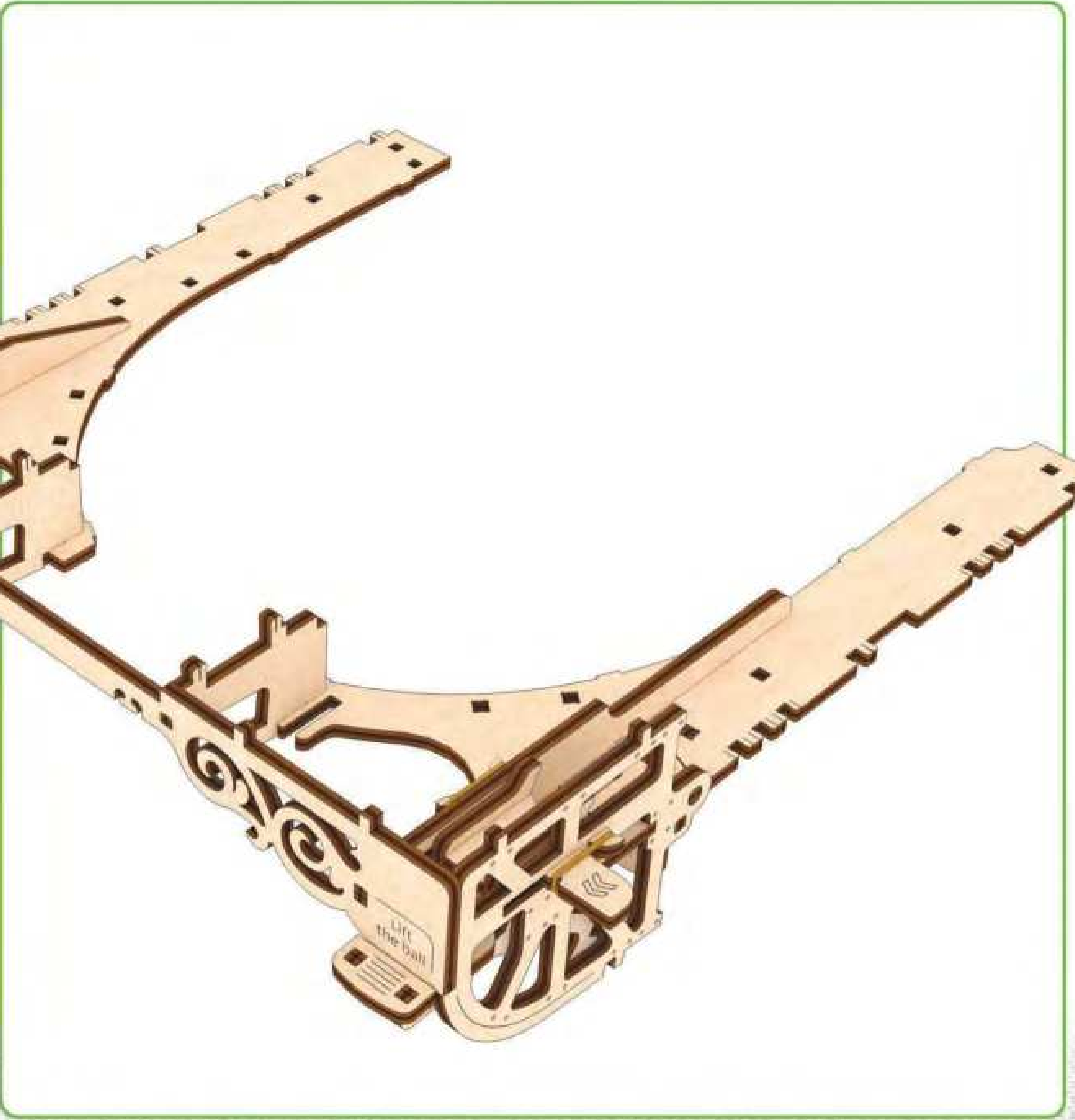
1





28

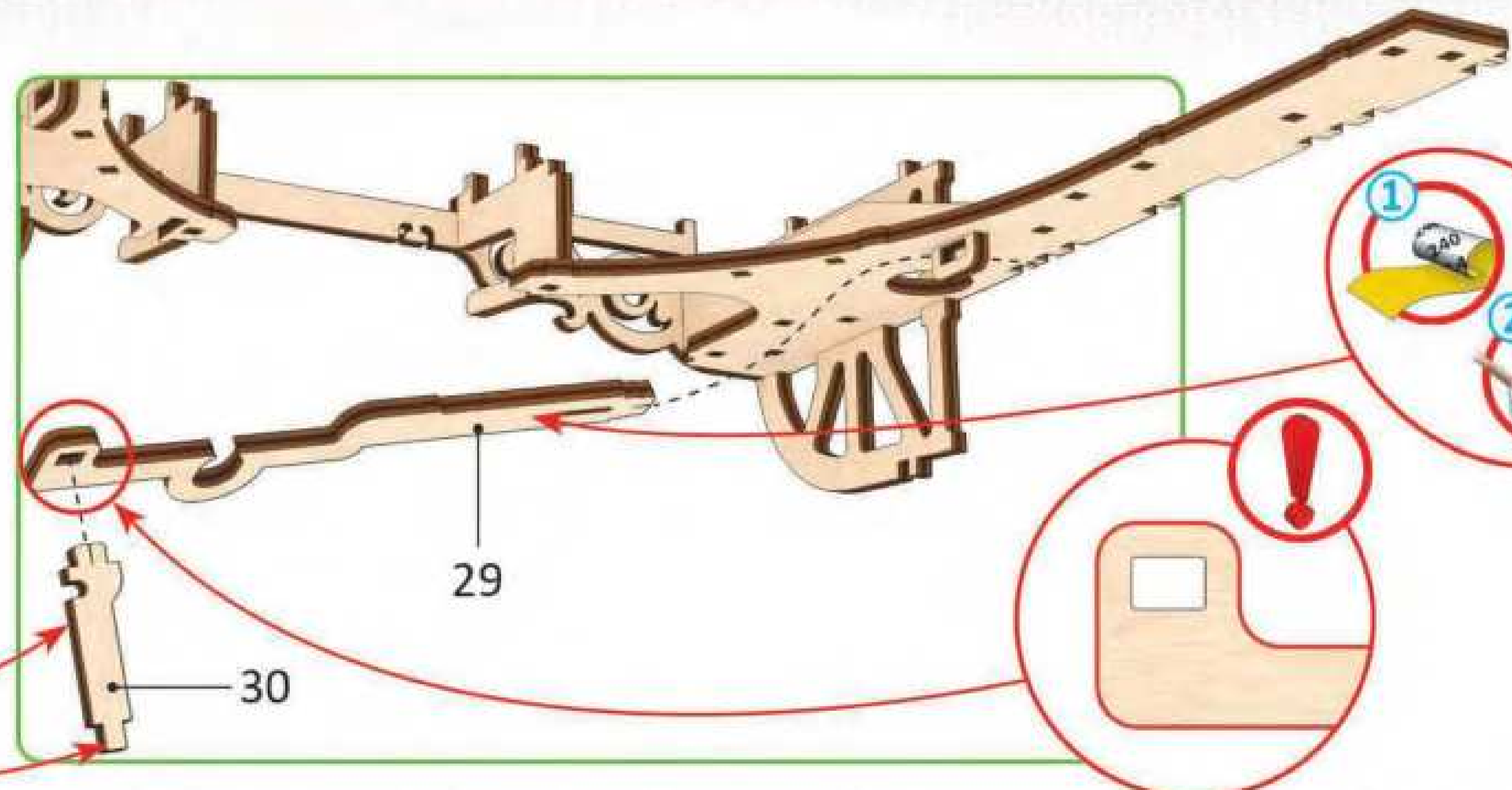
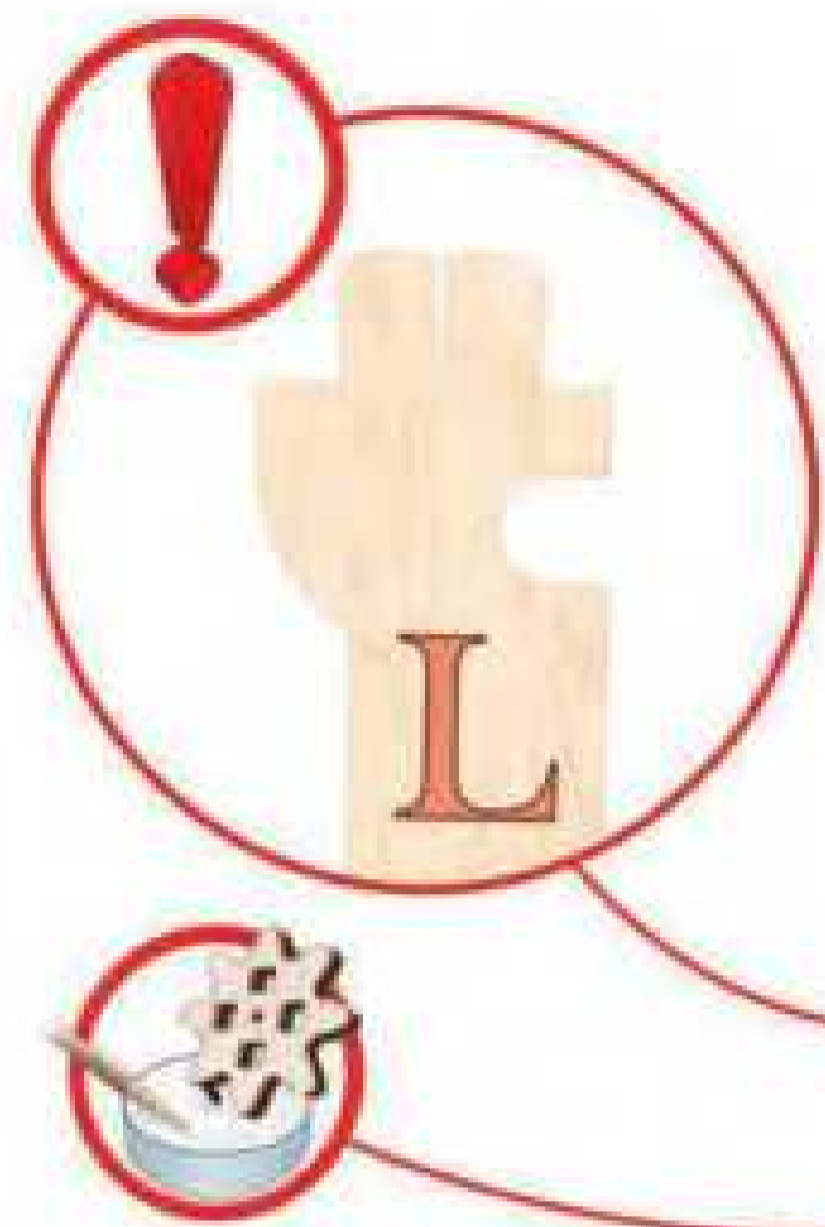
b1



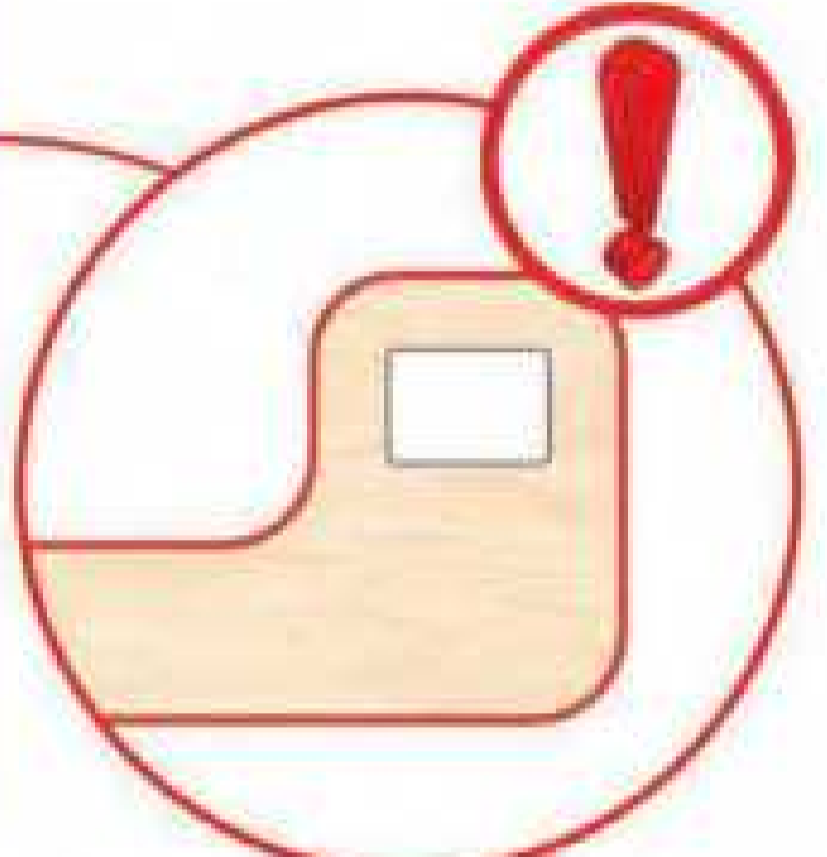
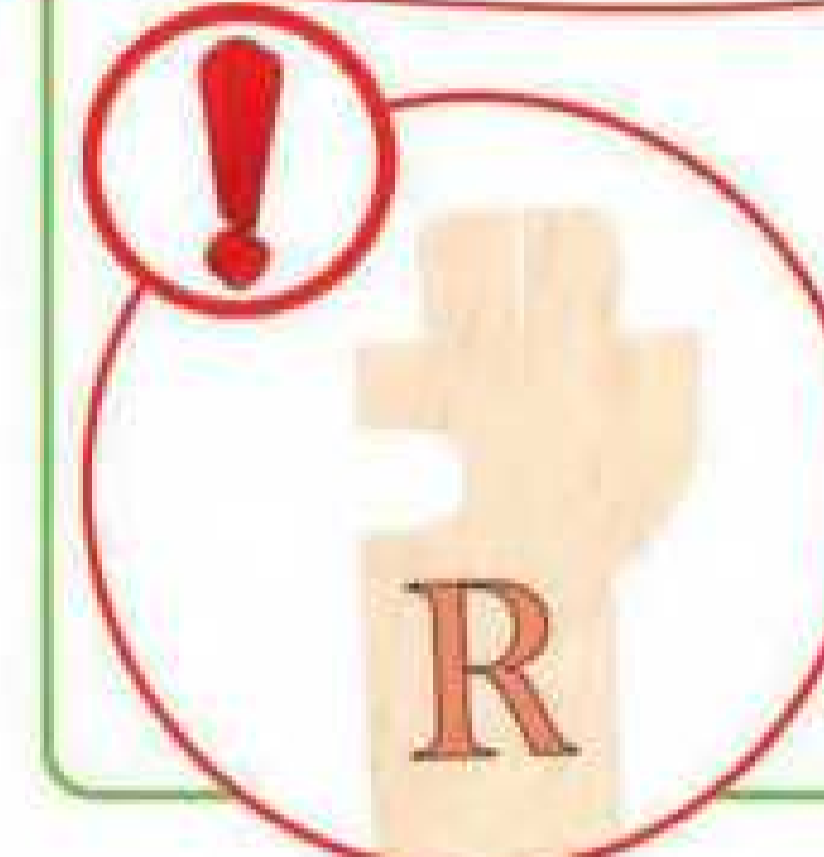
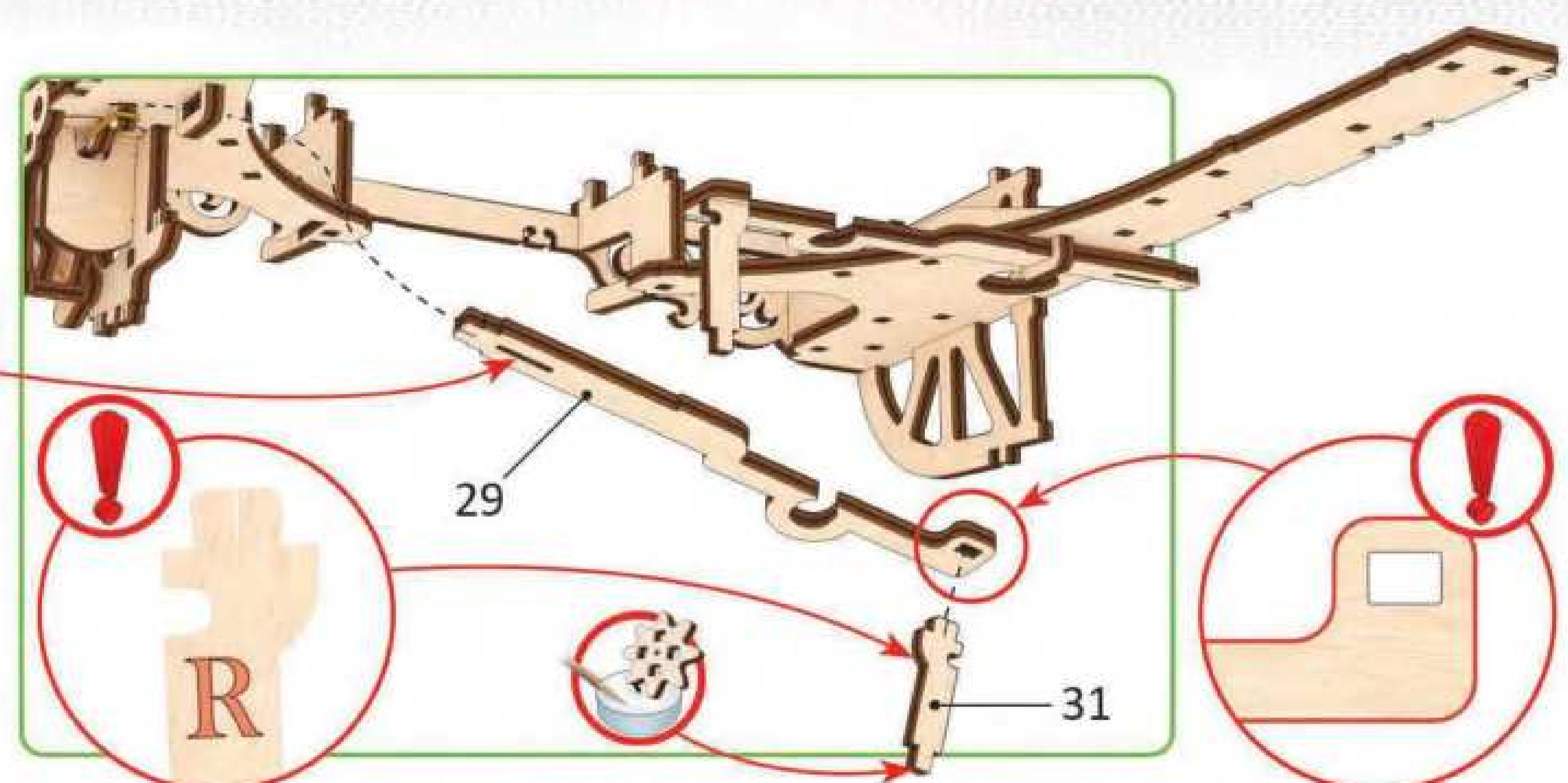
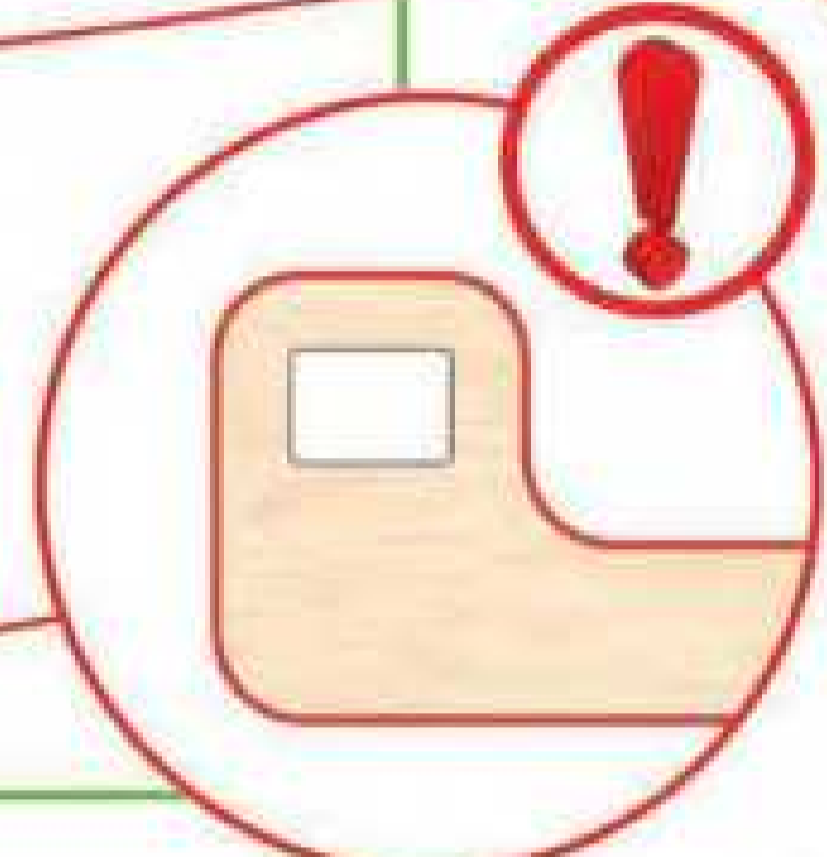
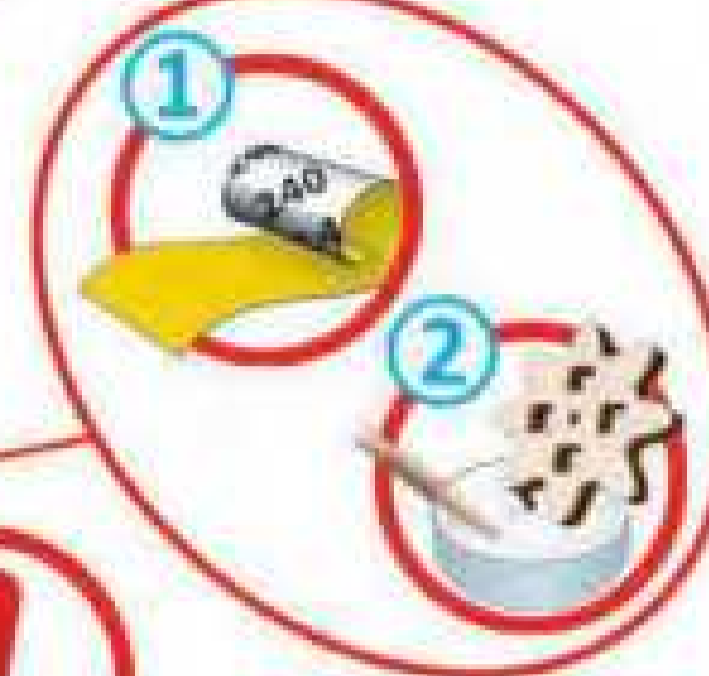


2

3

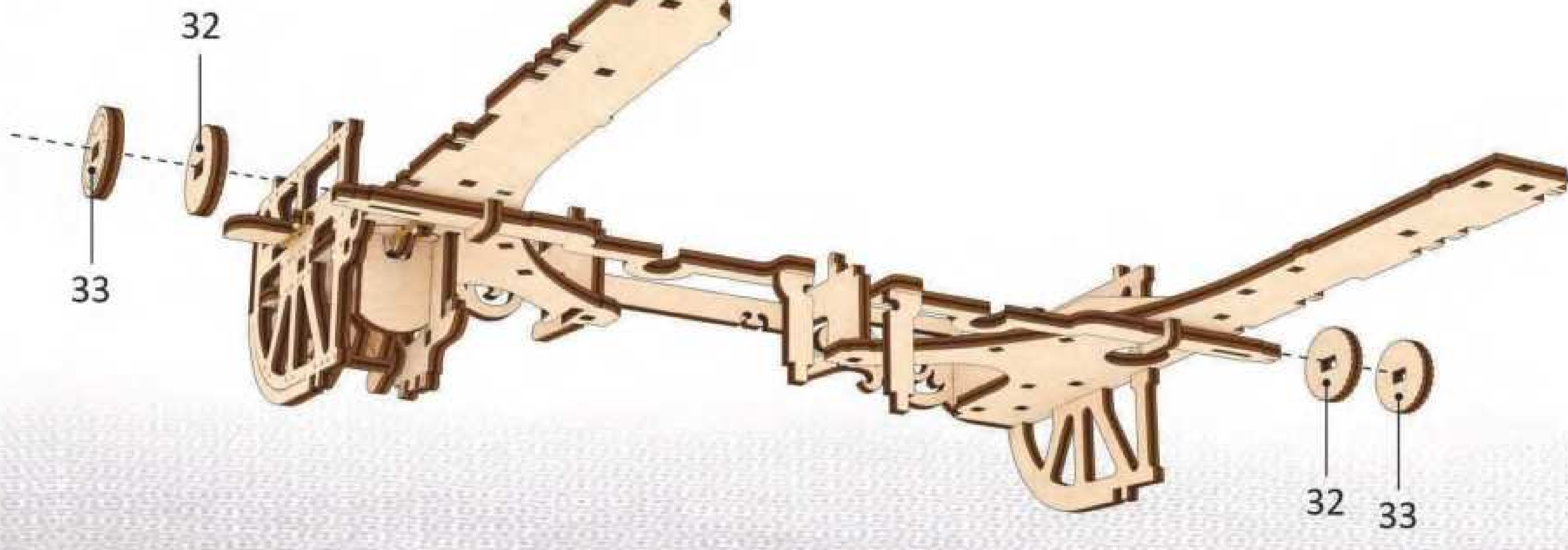


4

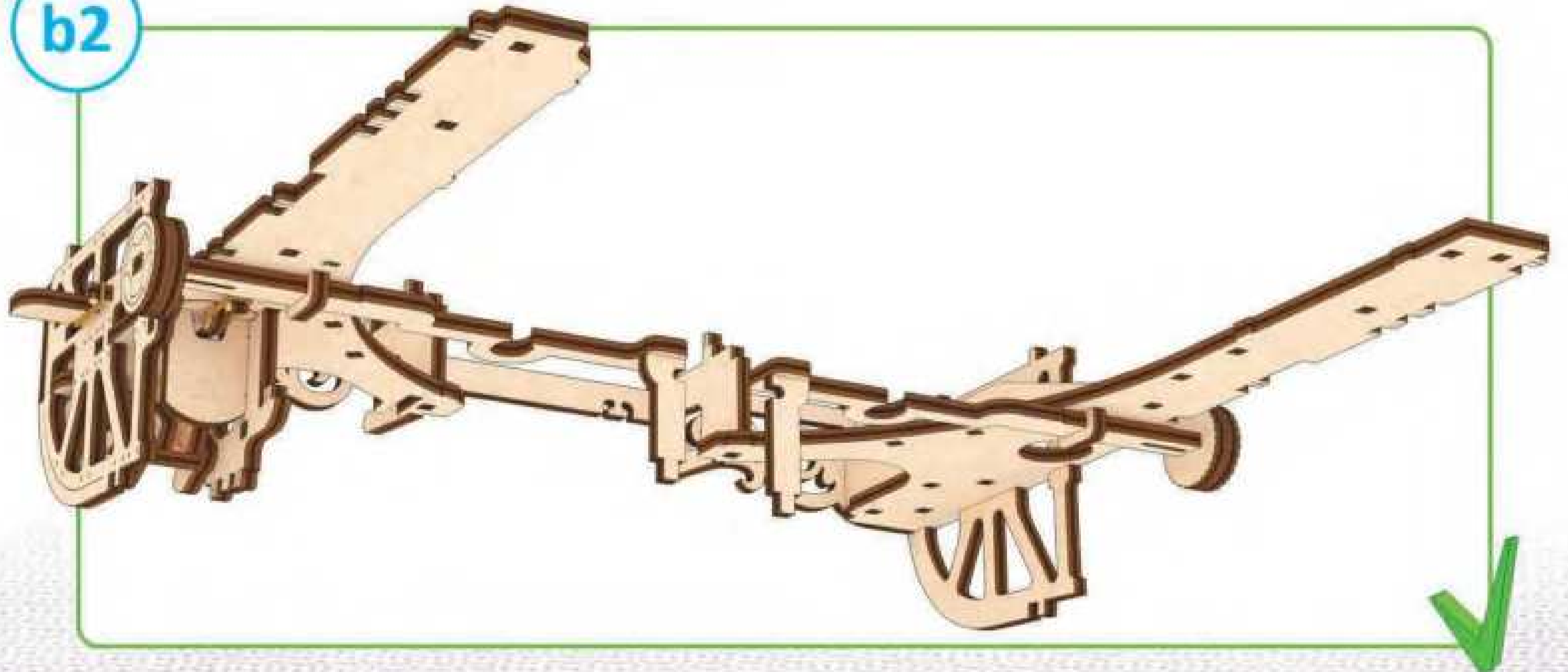


7

5

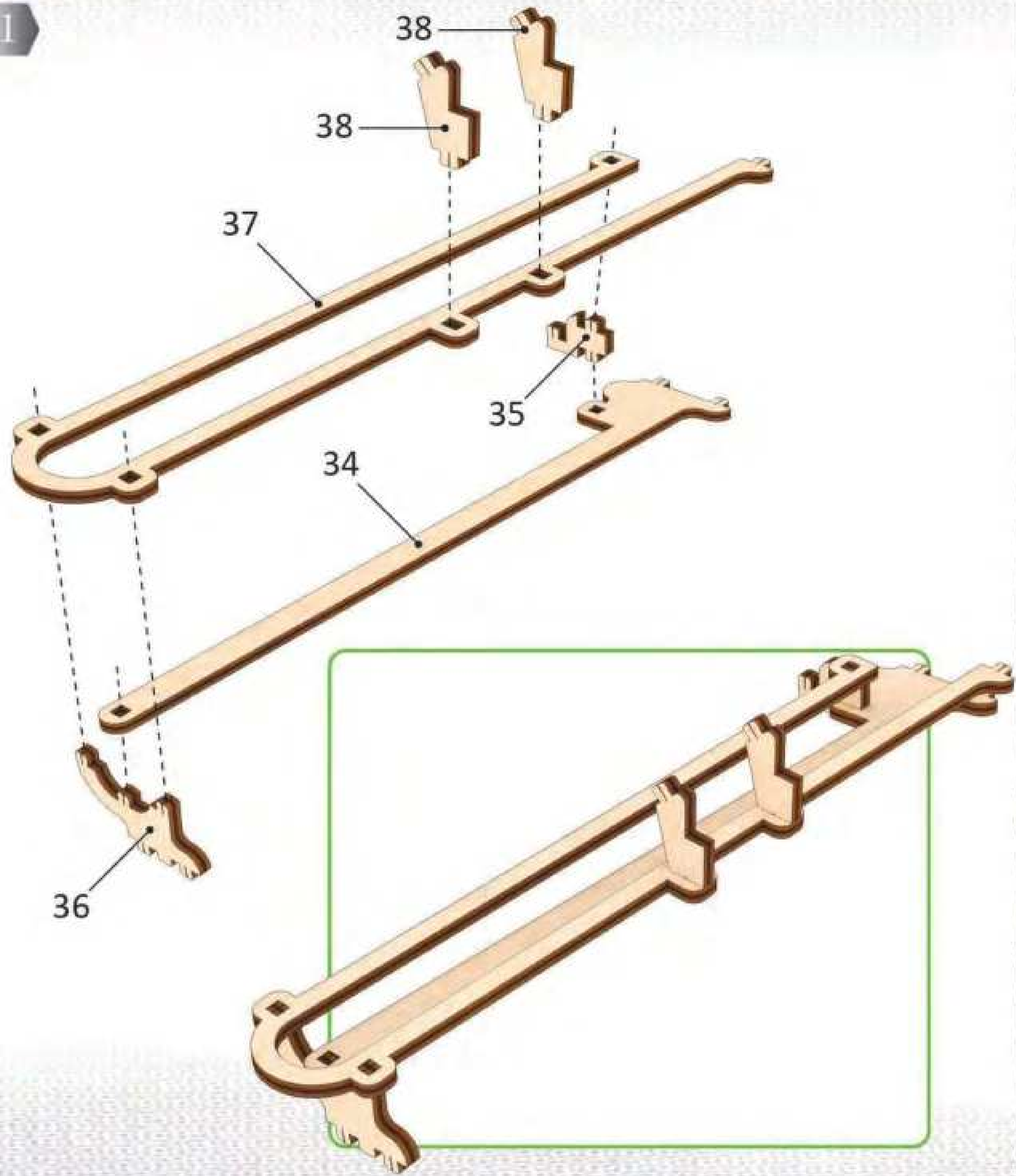


b2

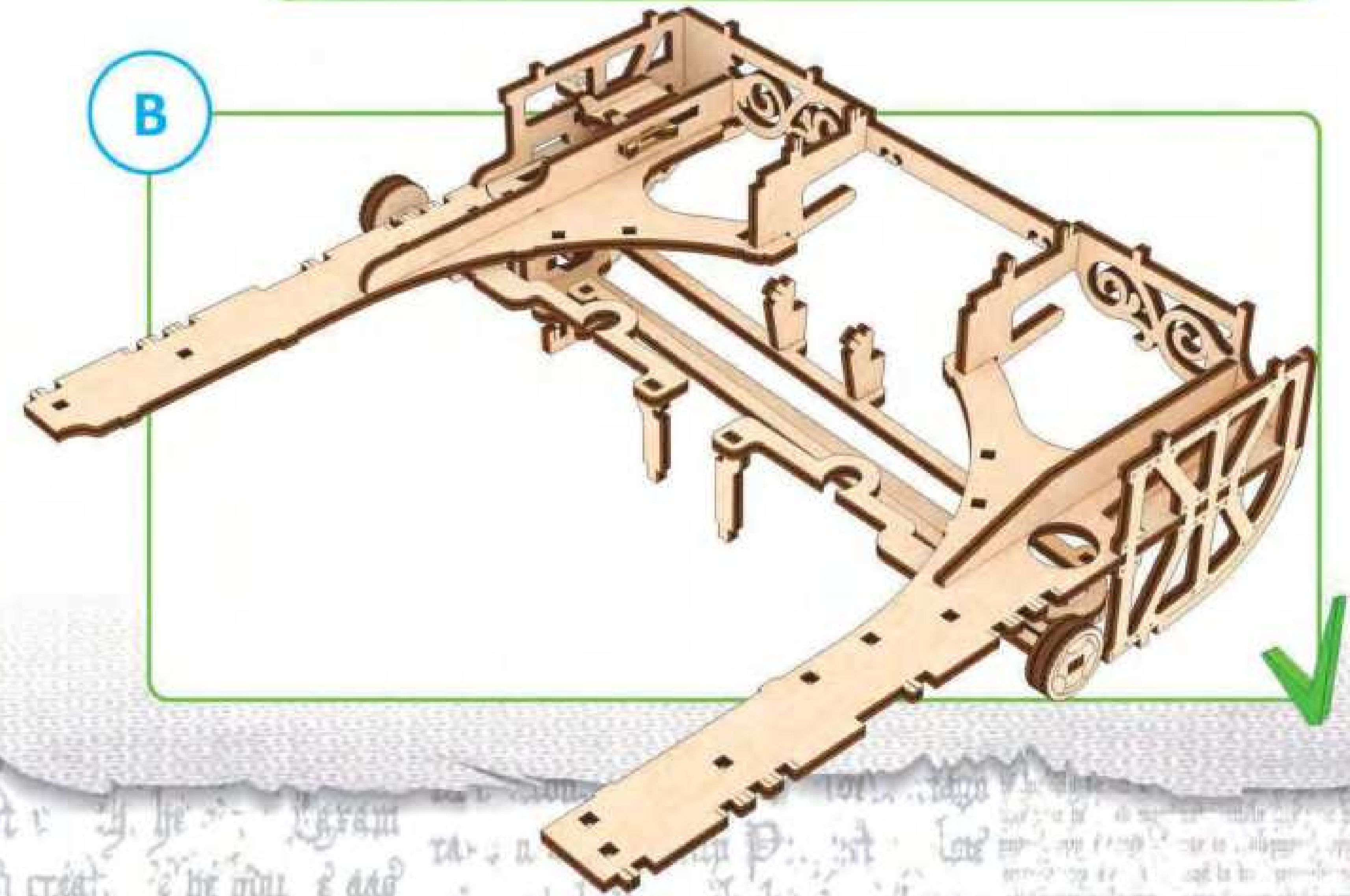
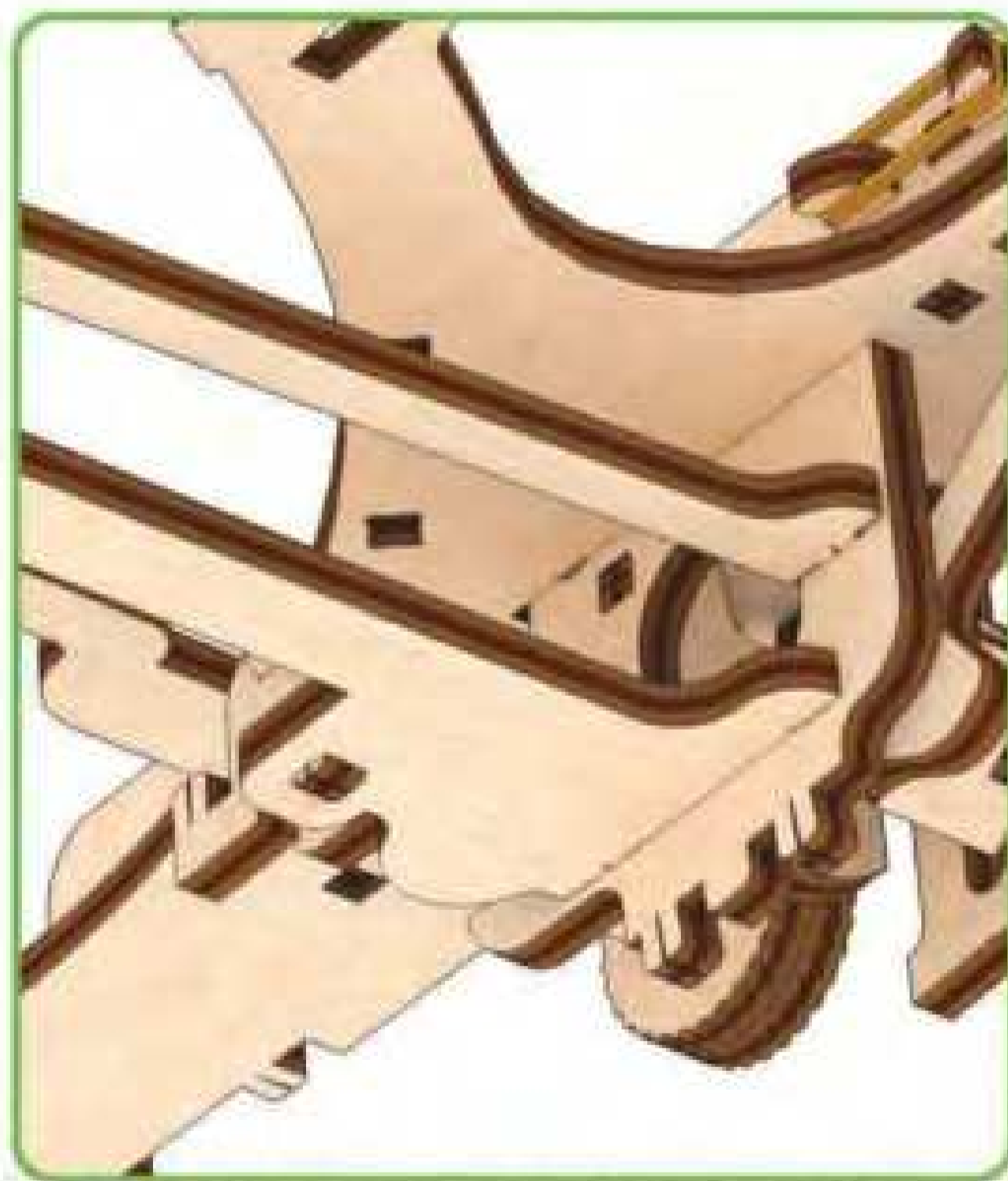
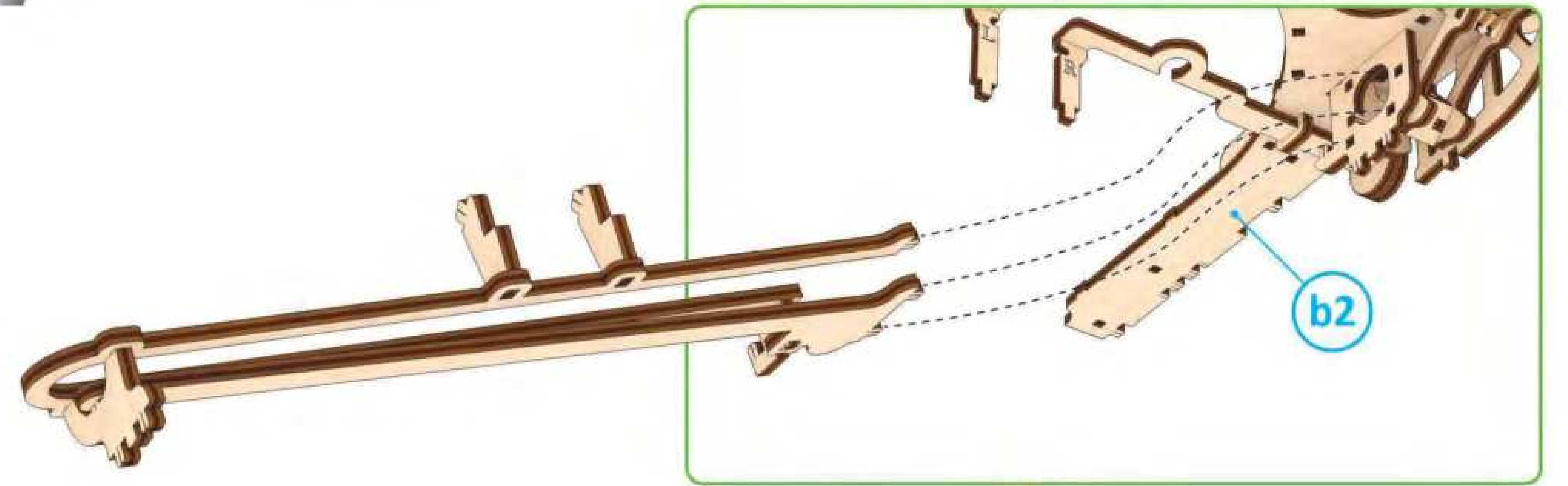




1

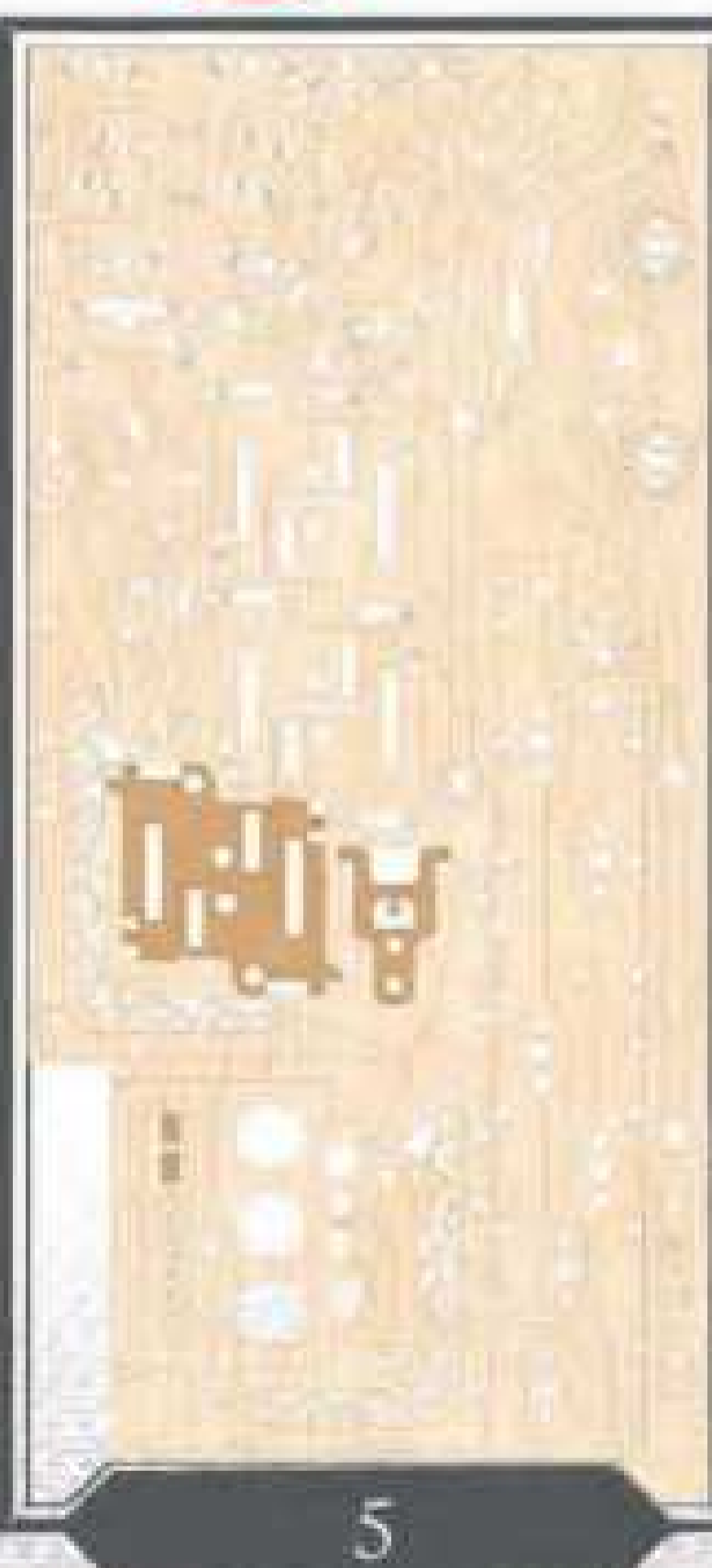
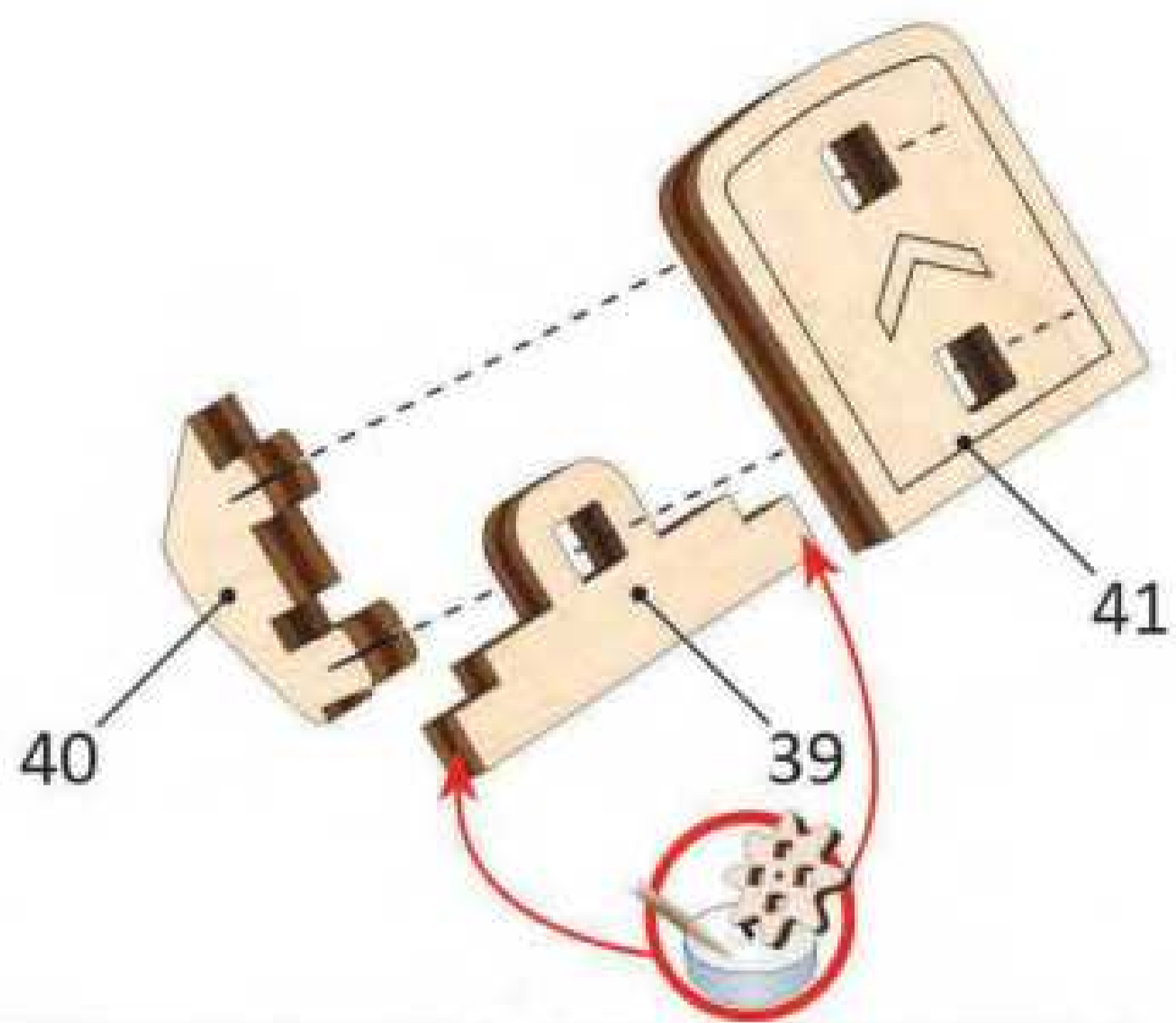


2

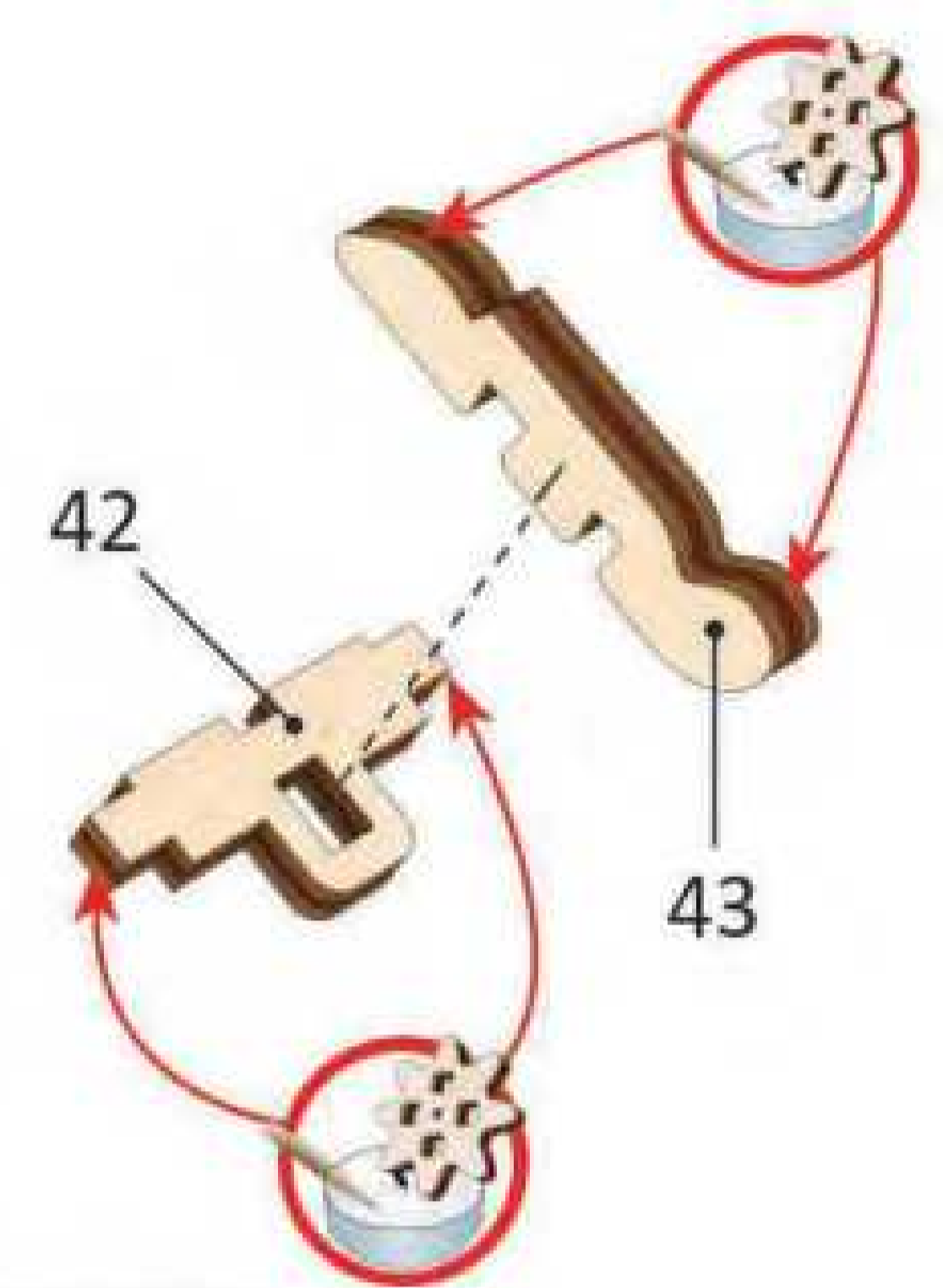




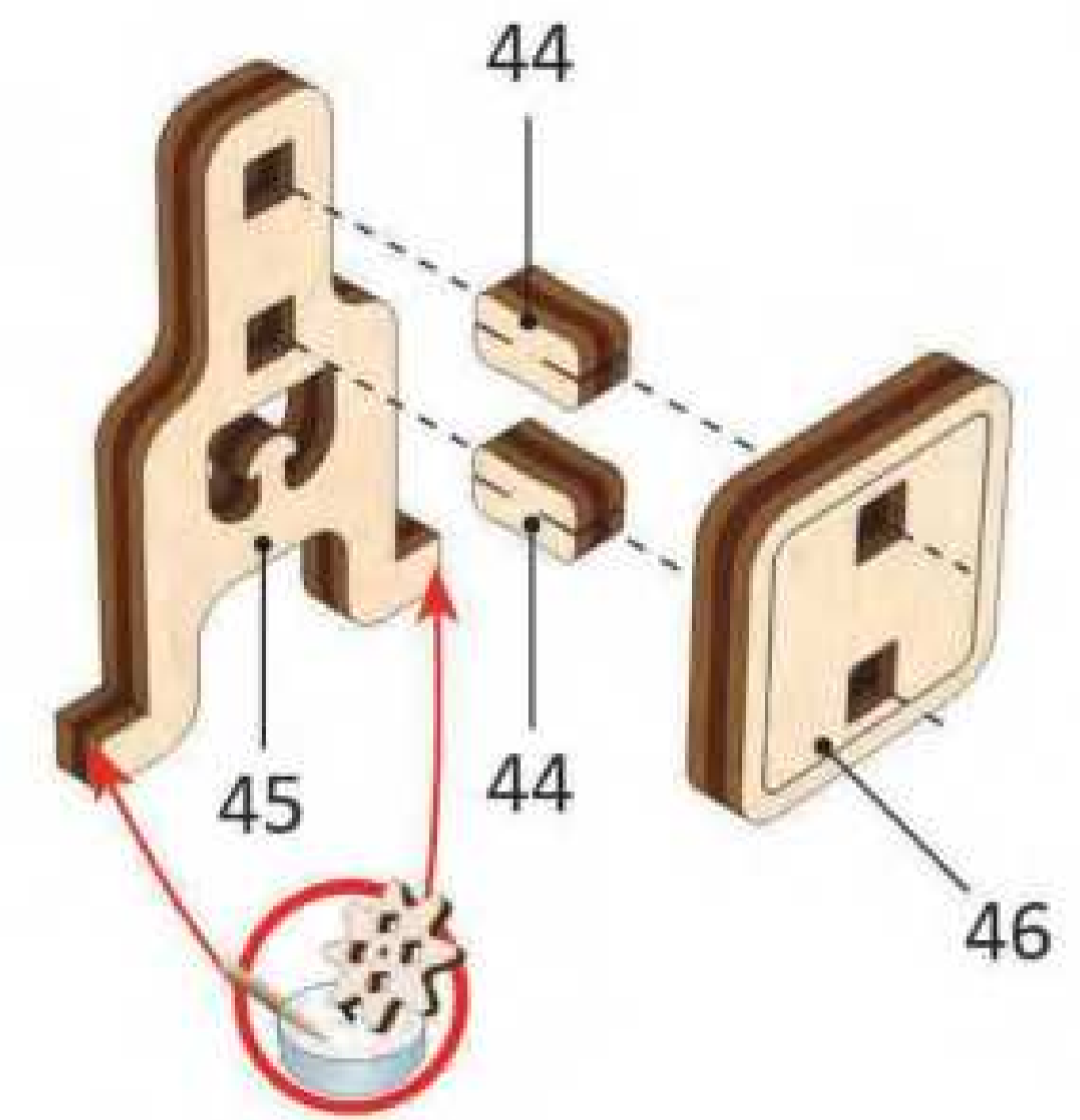
1



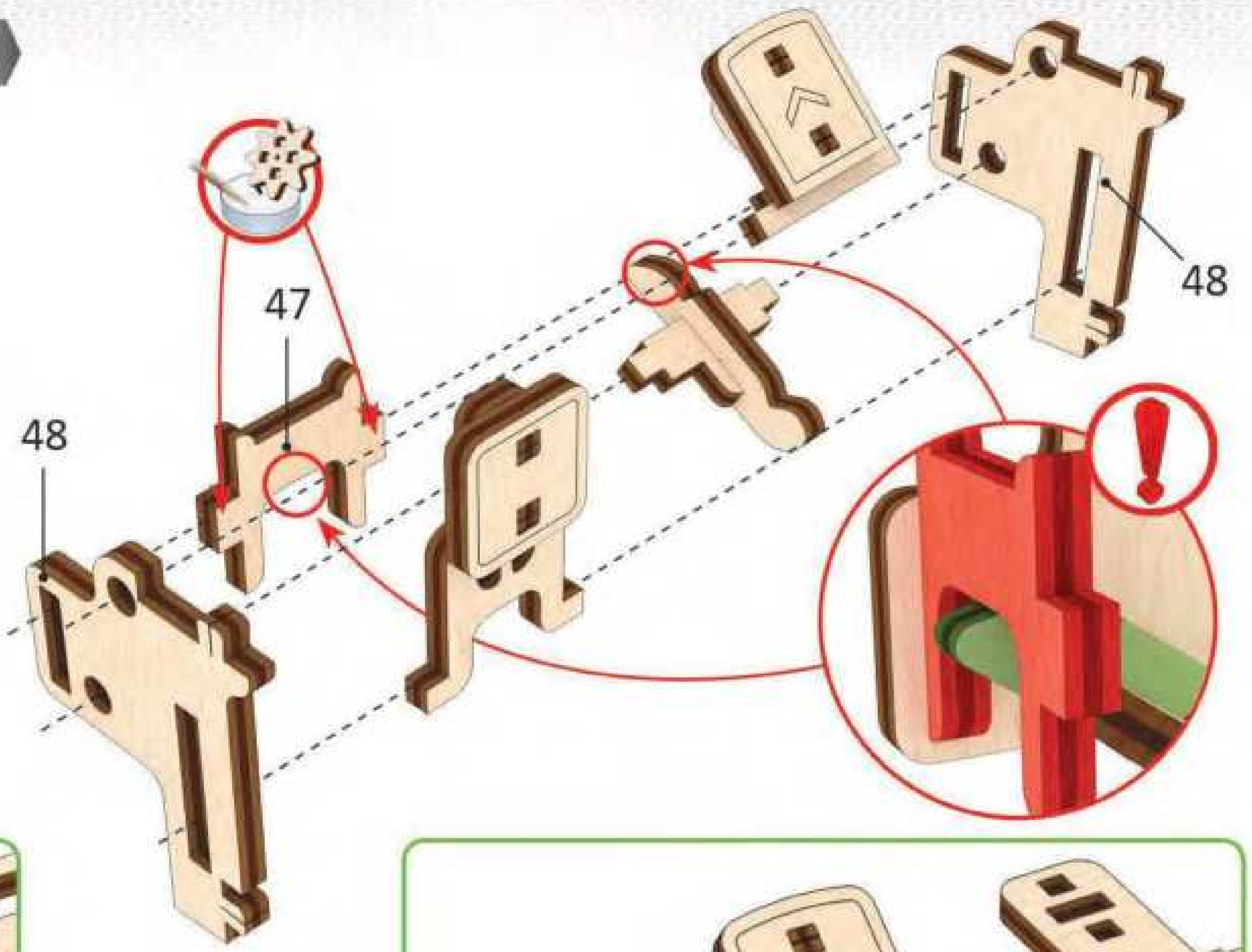
2



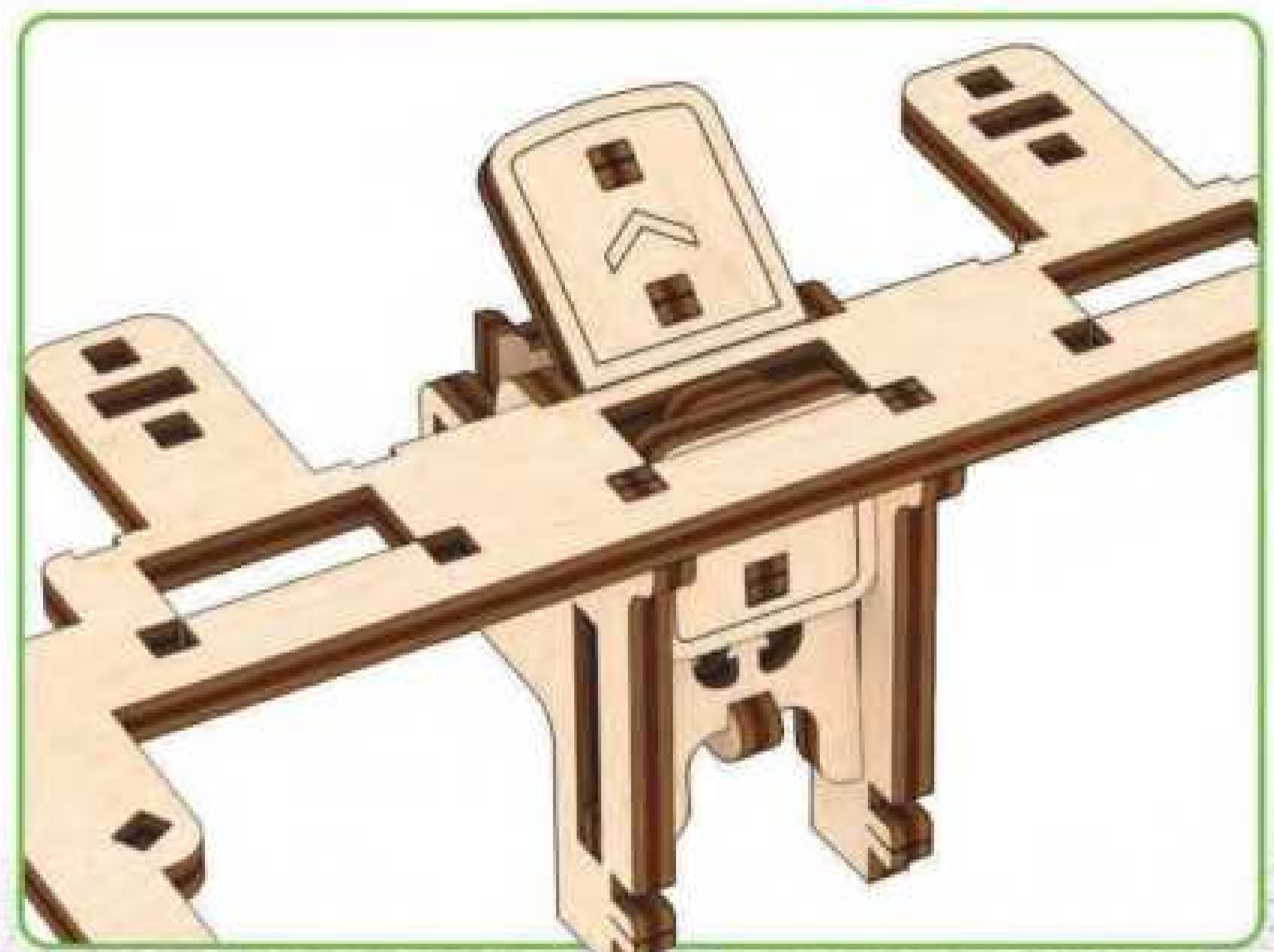
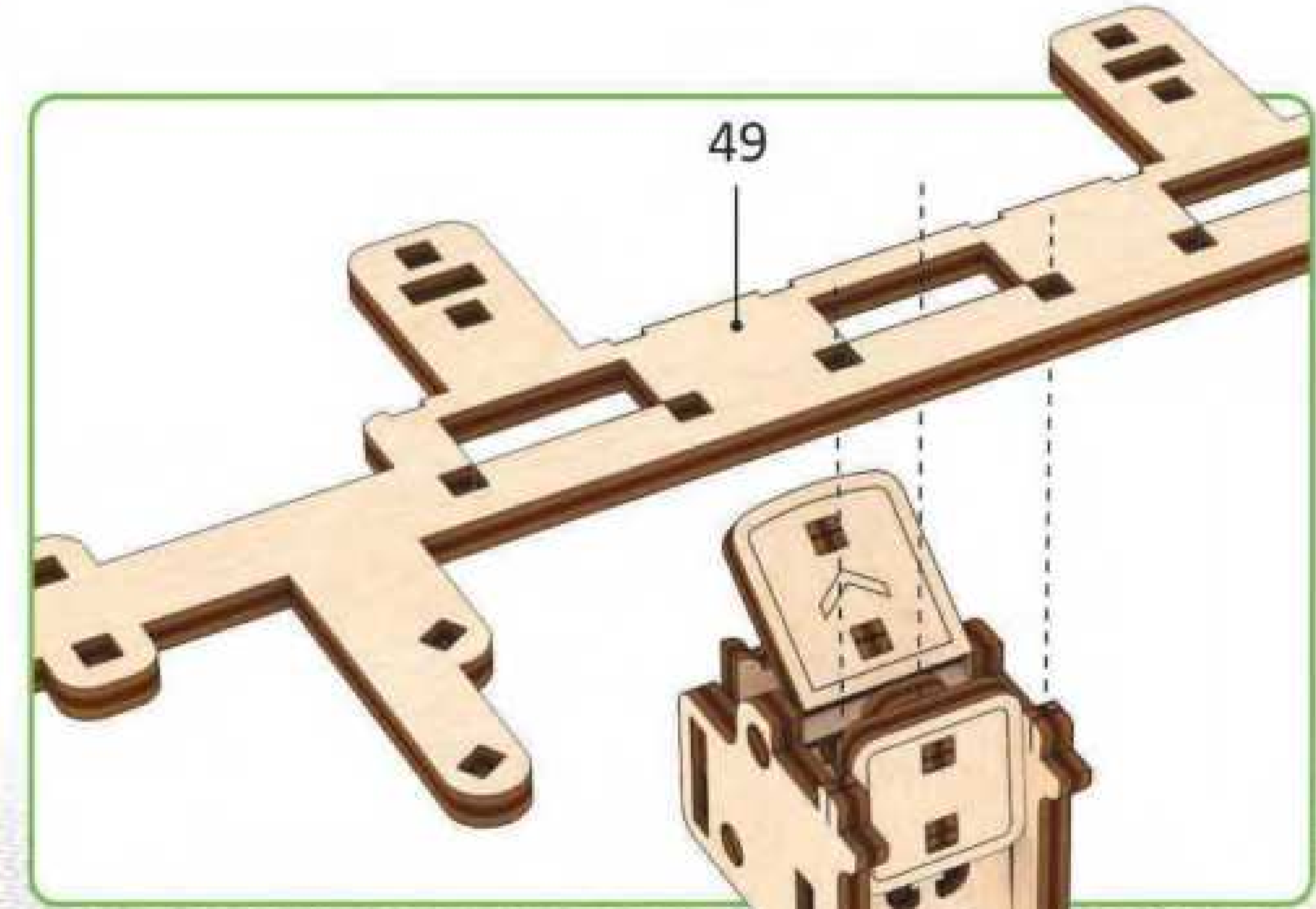
3

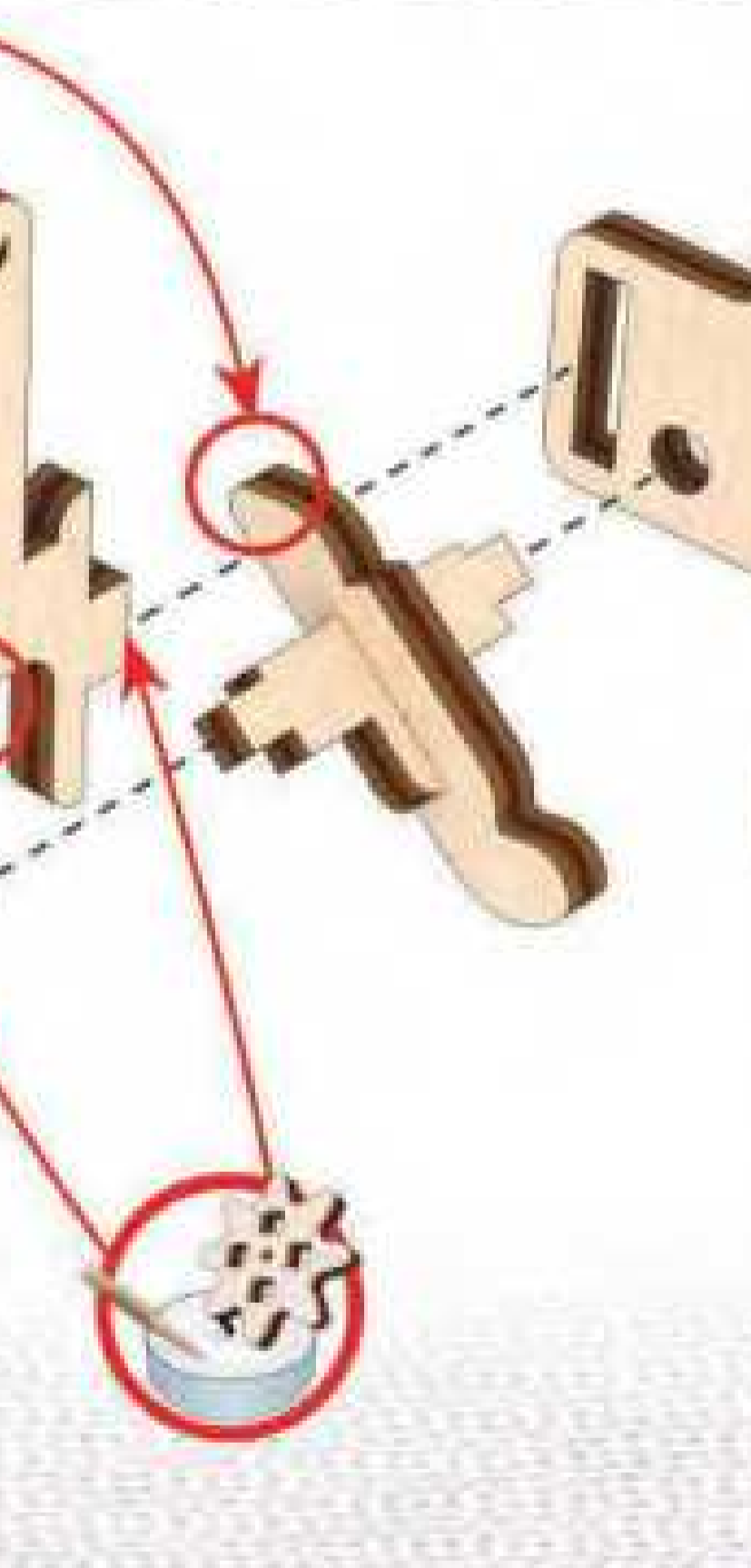
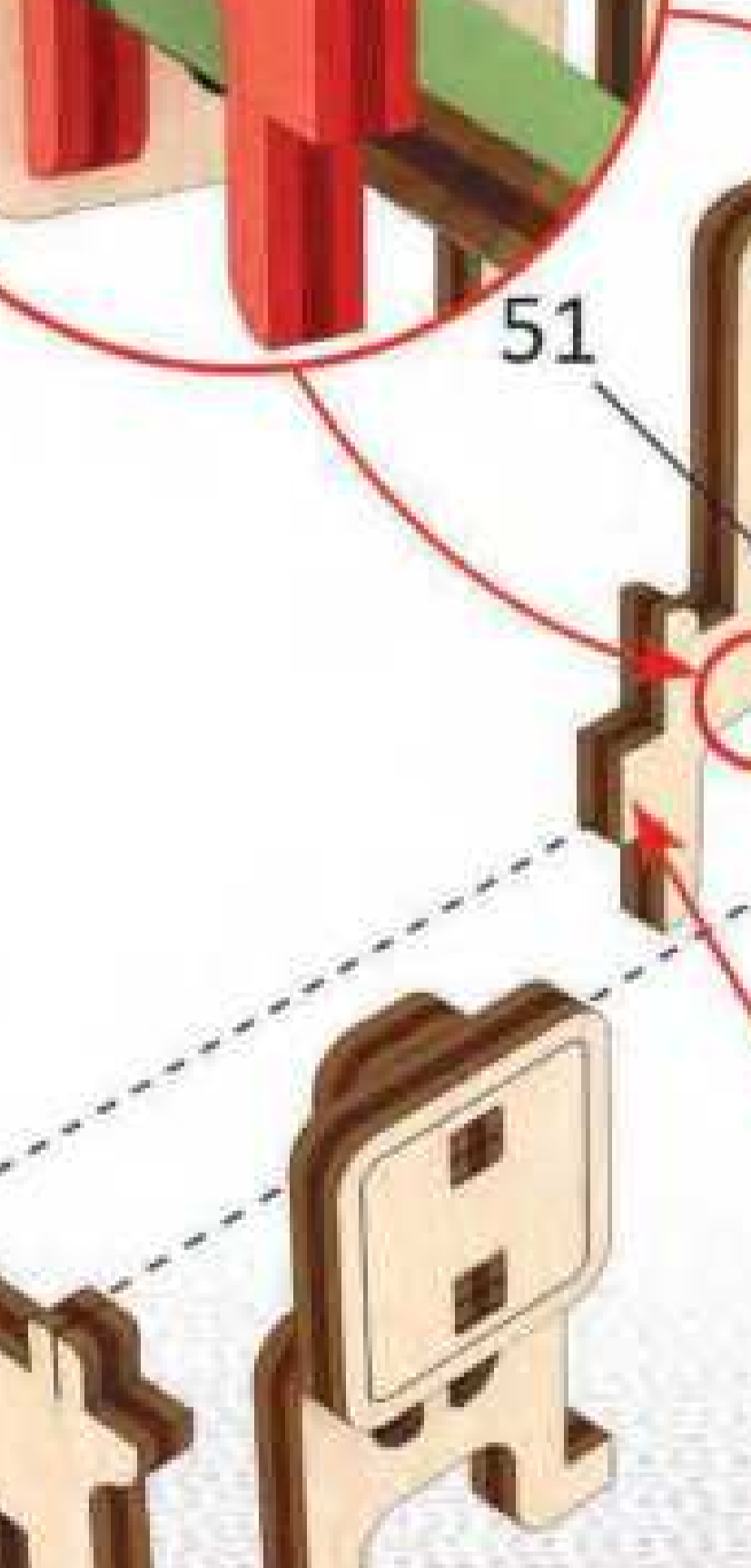
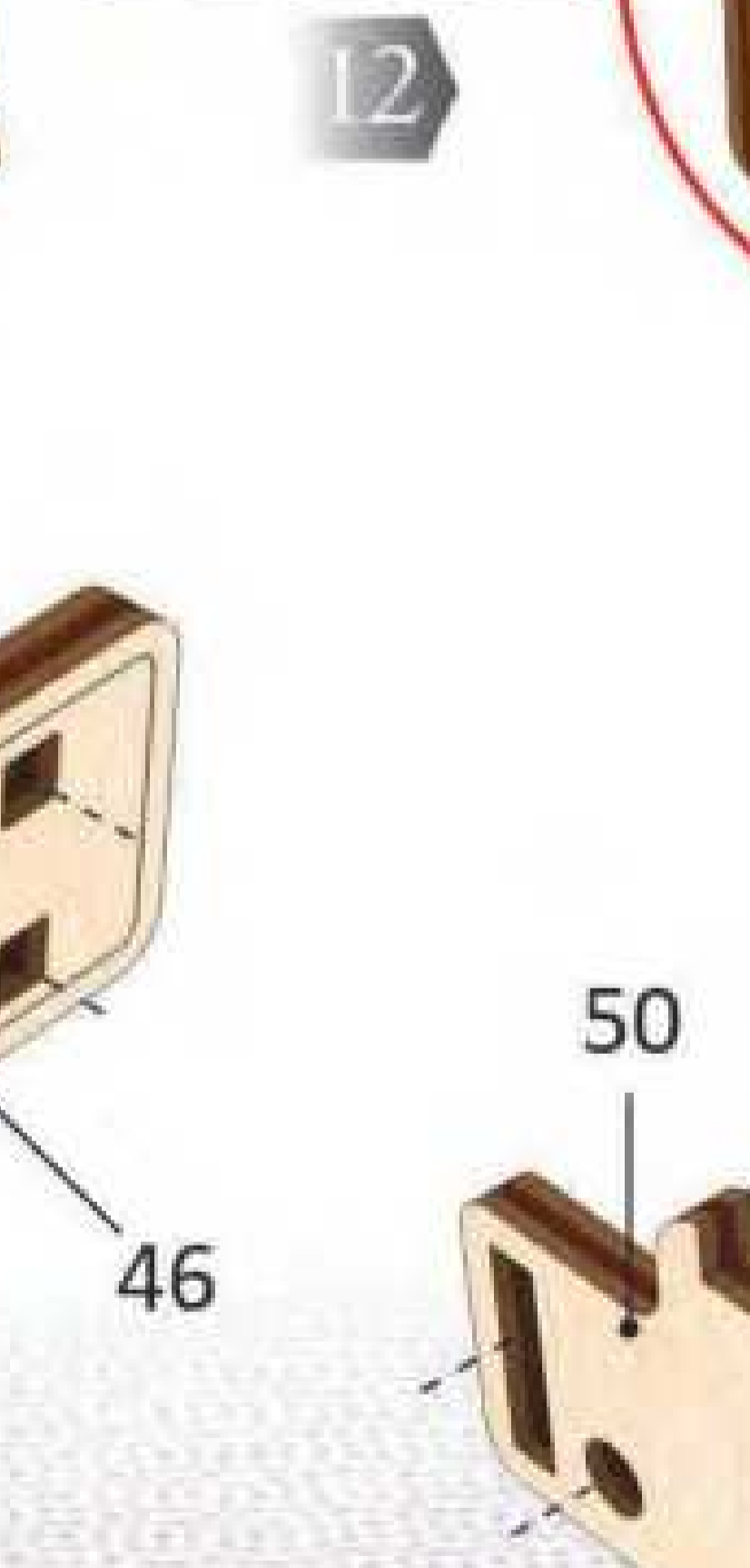
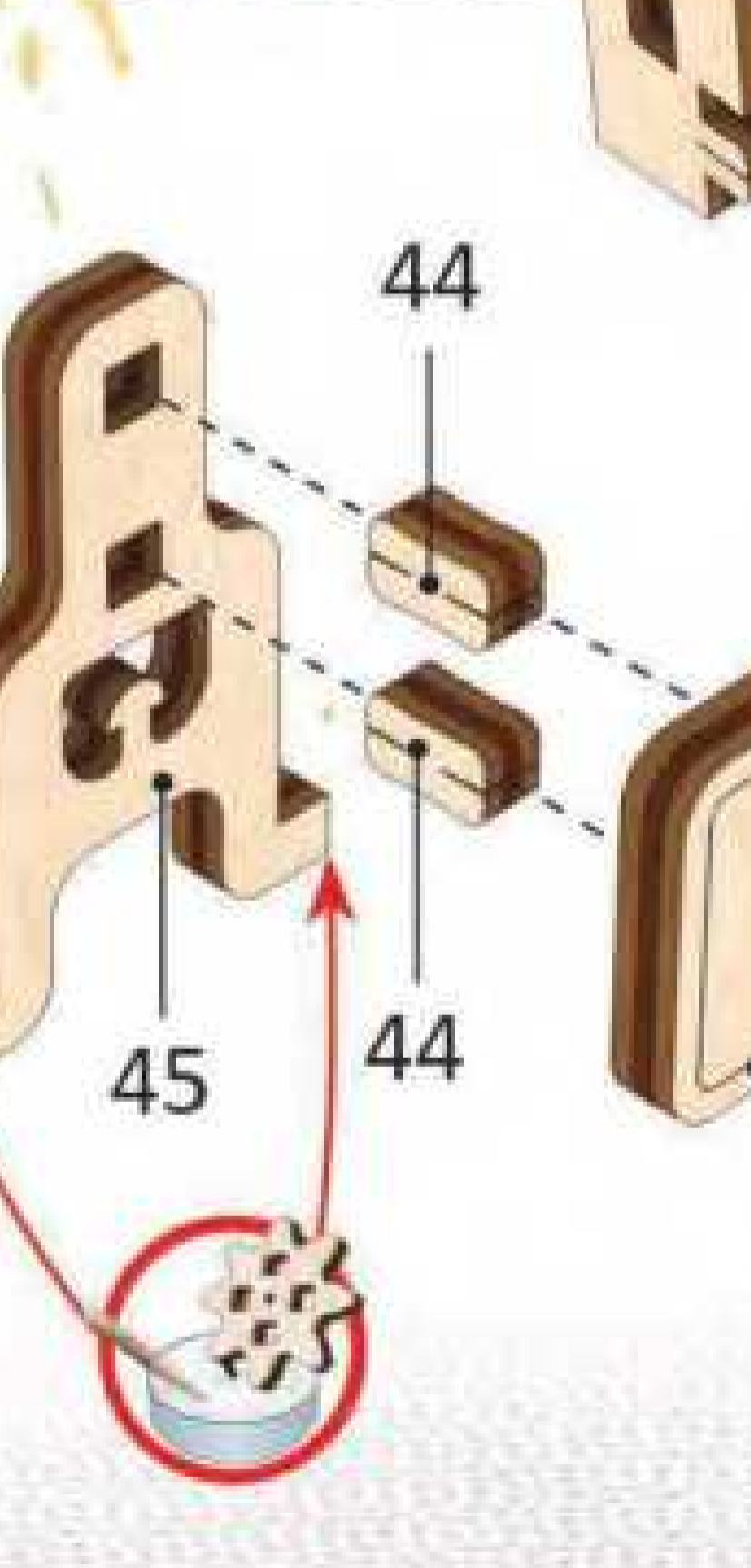
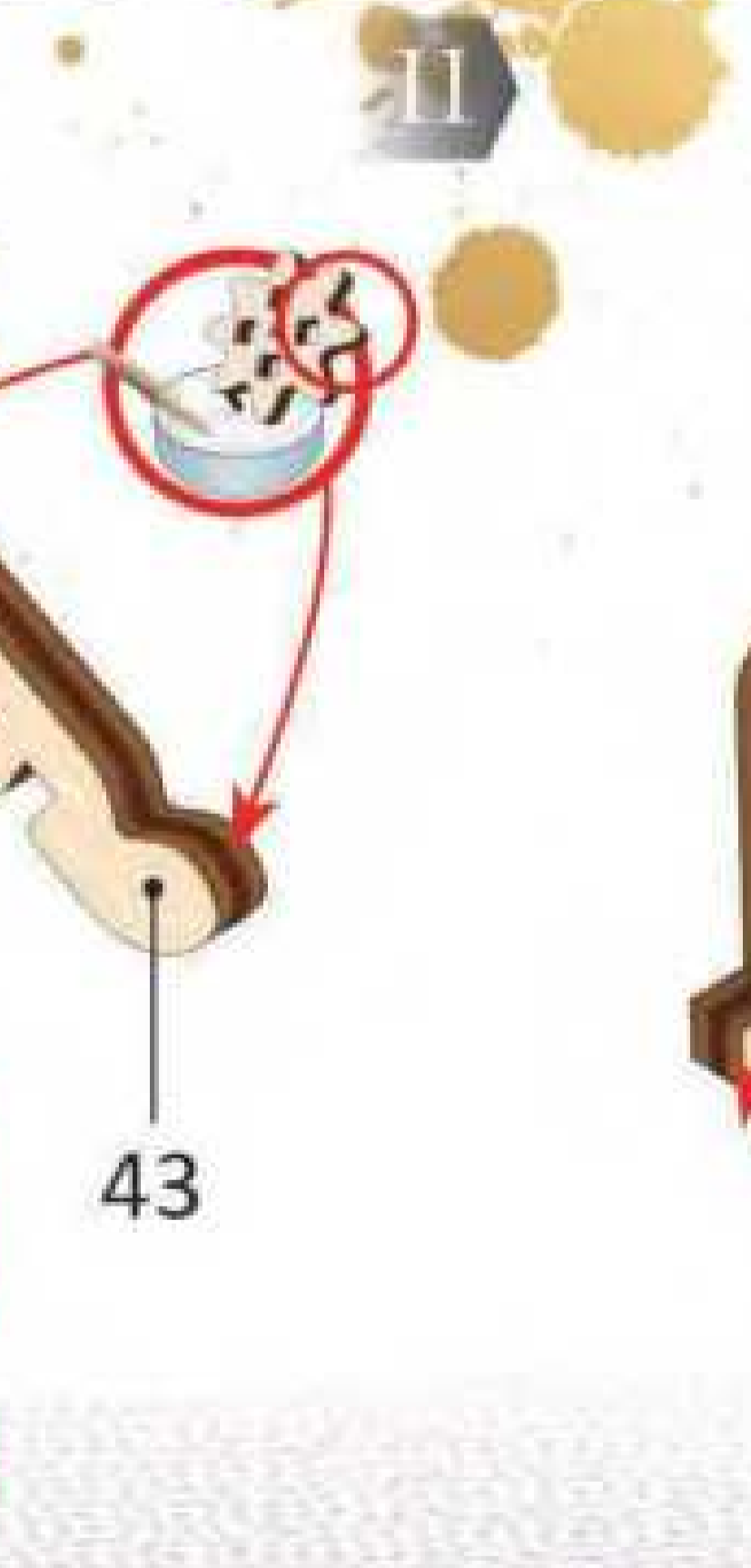
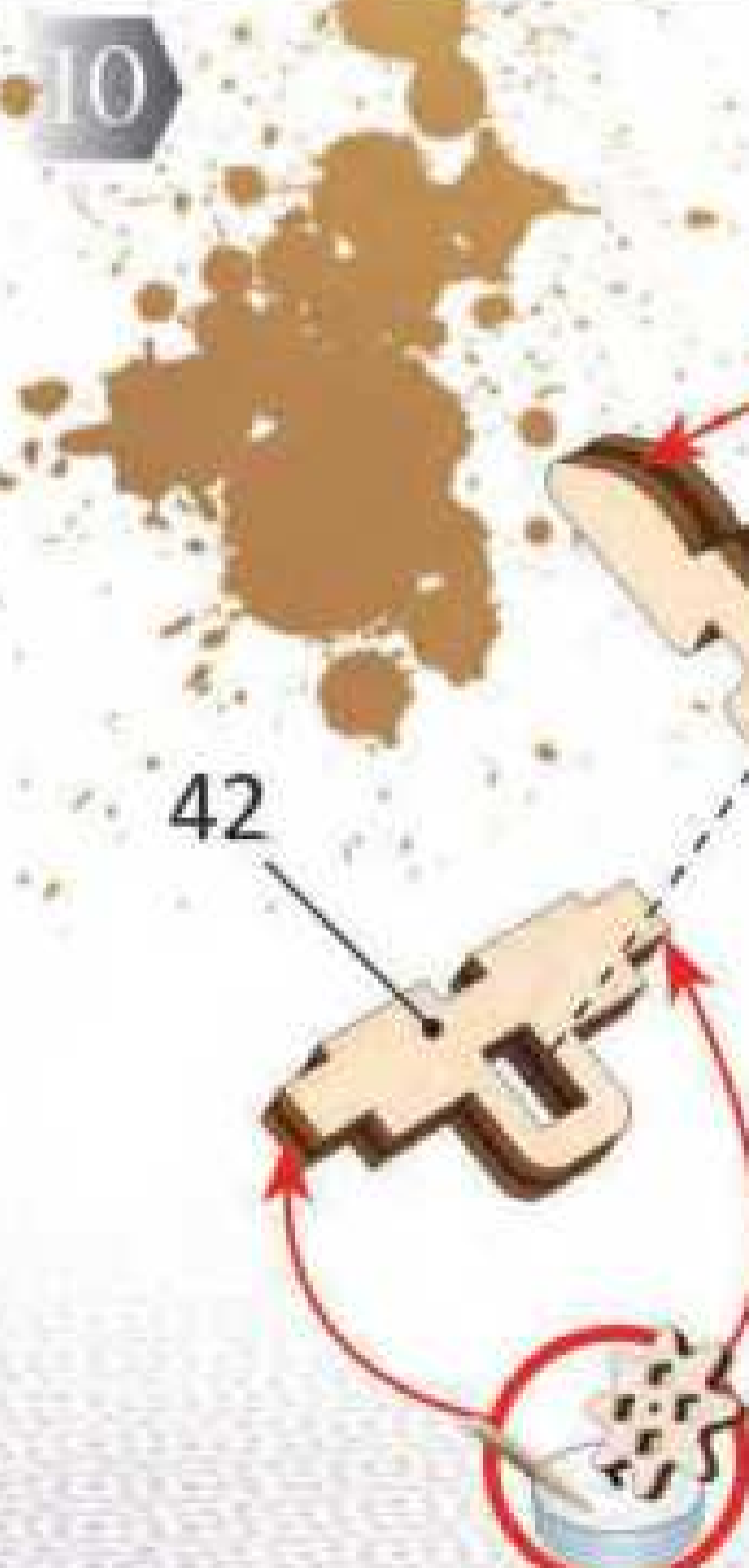
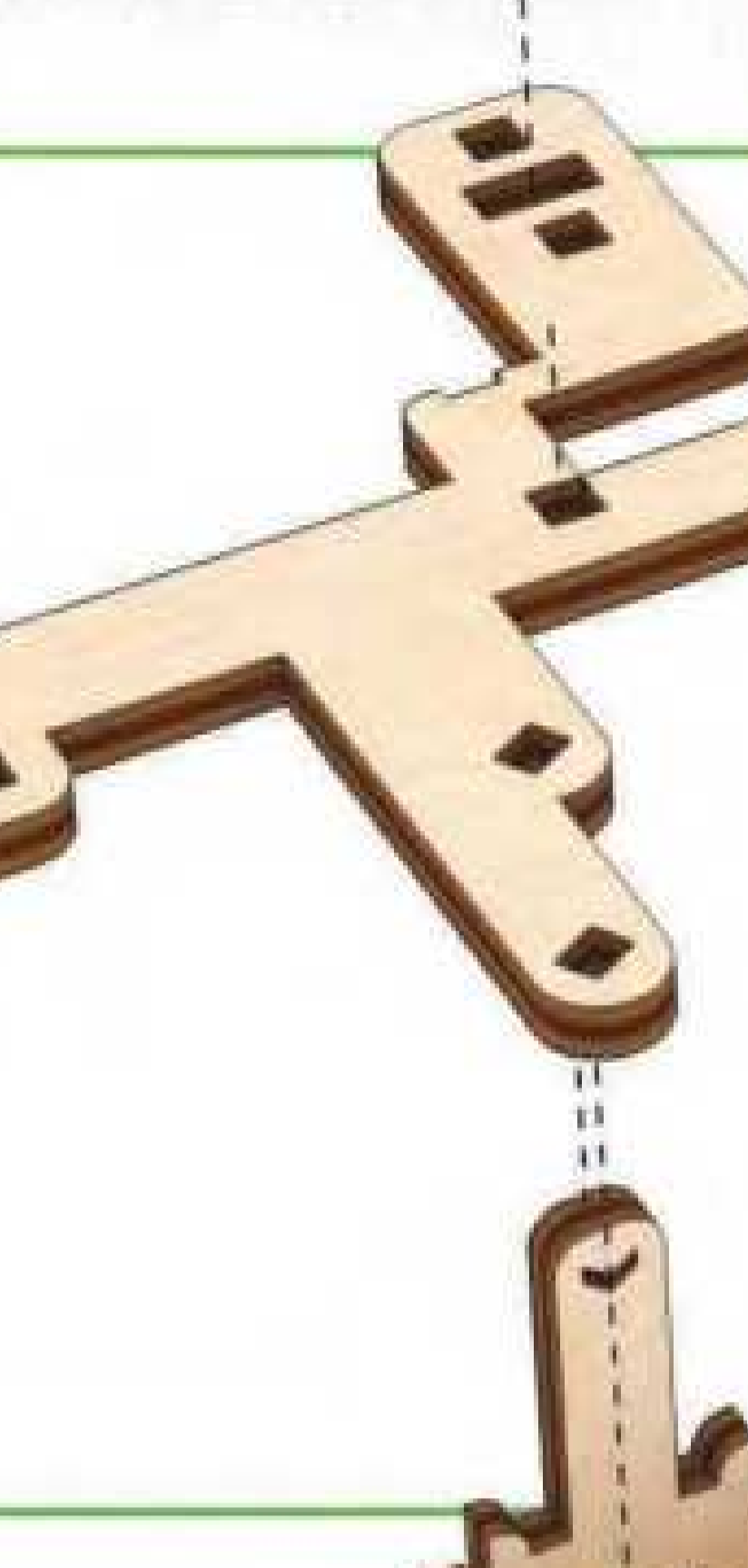
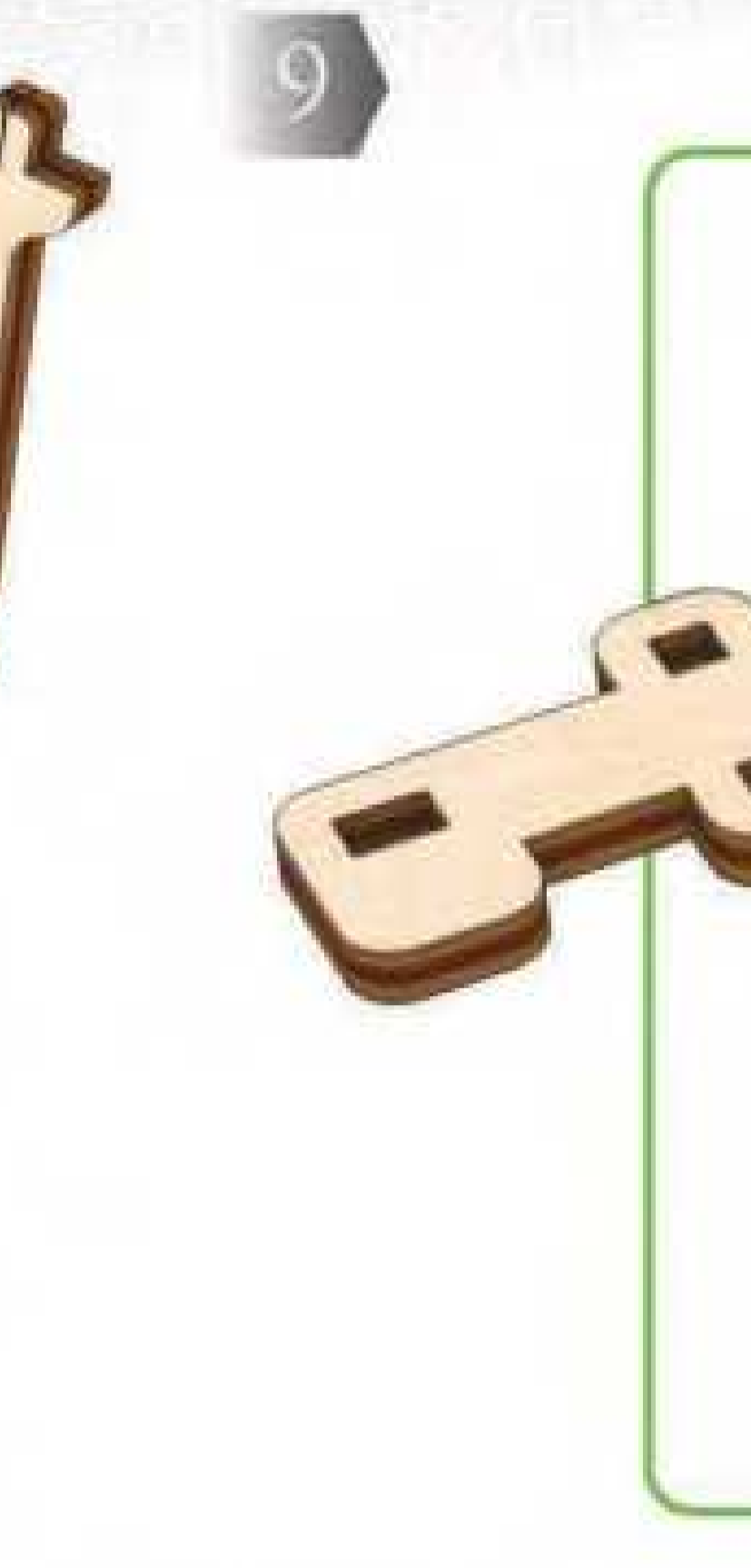
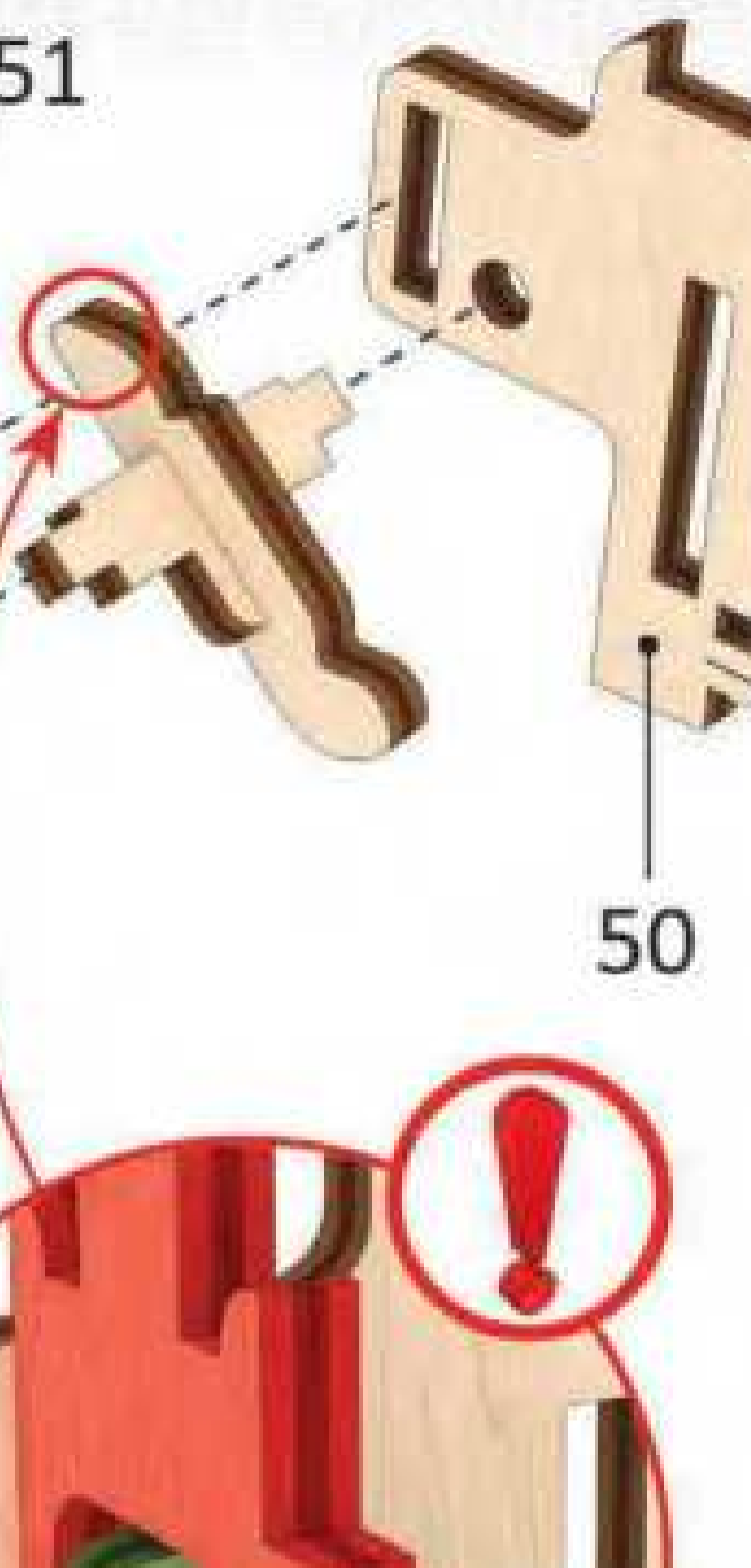
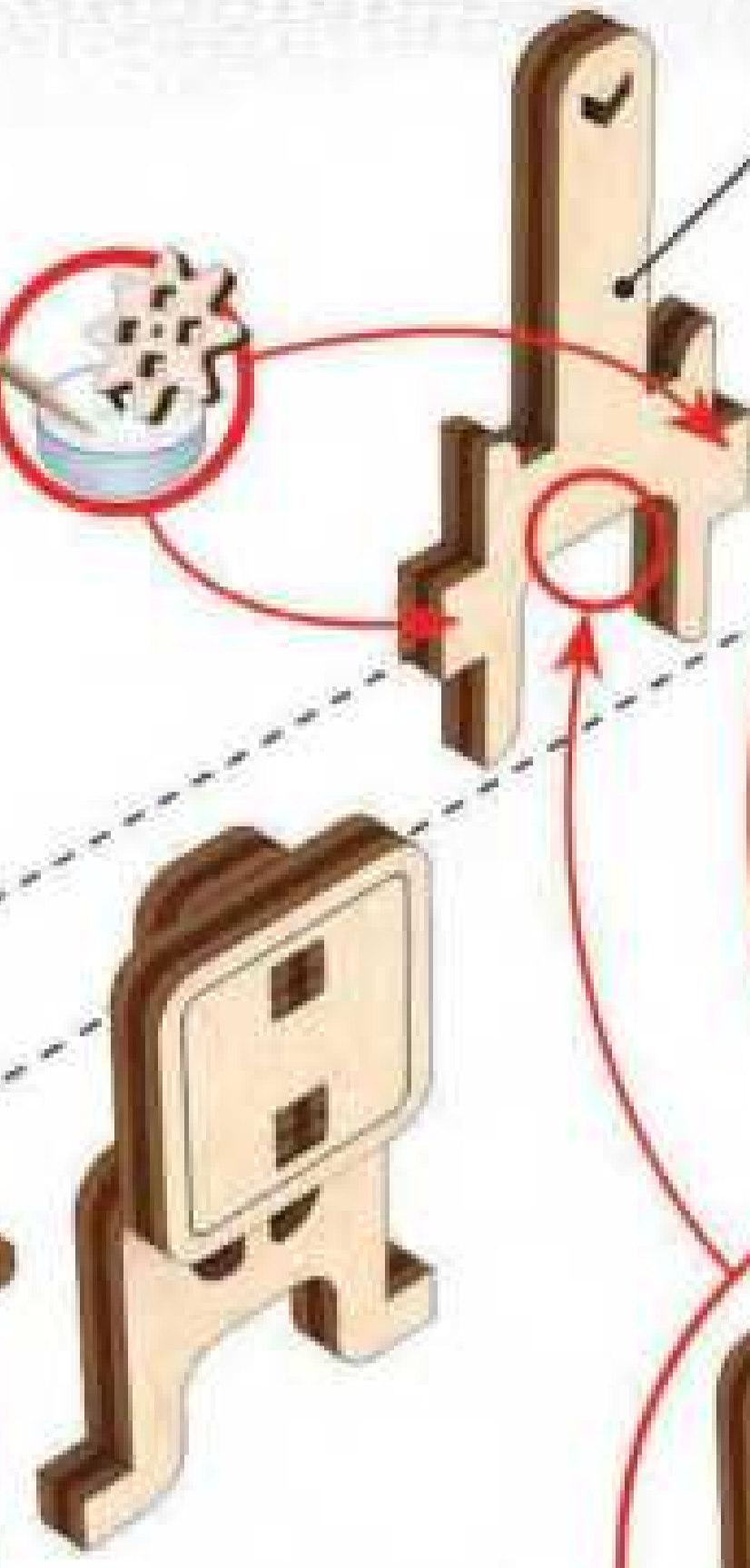
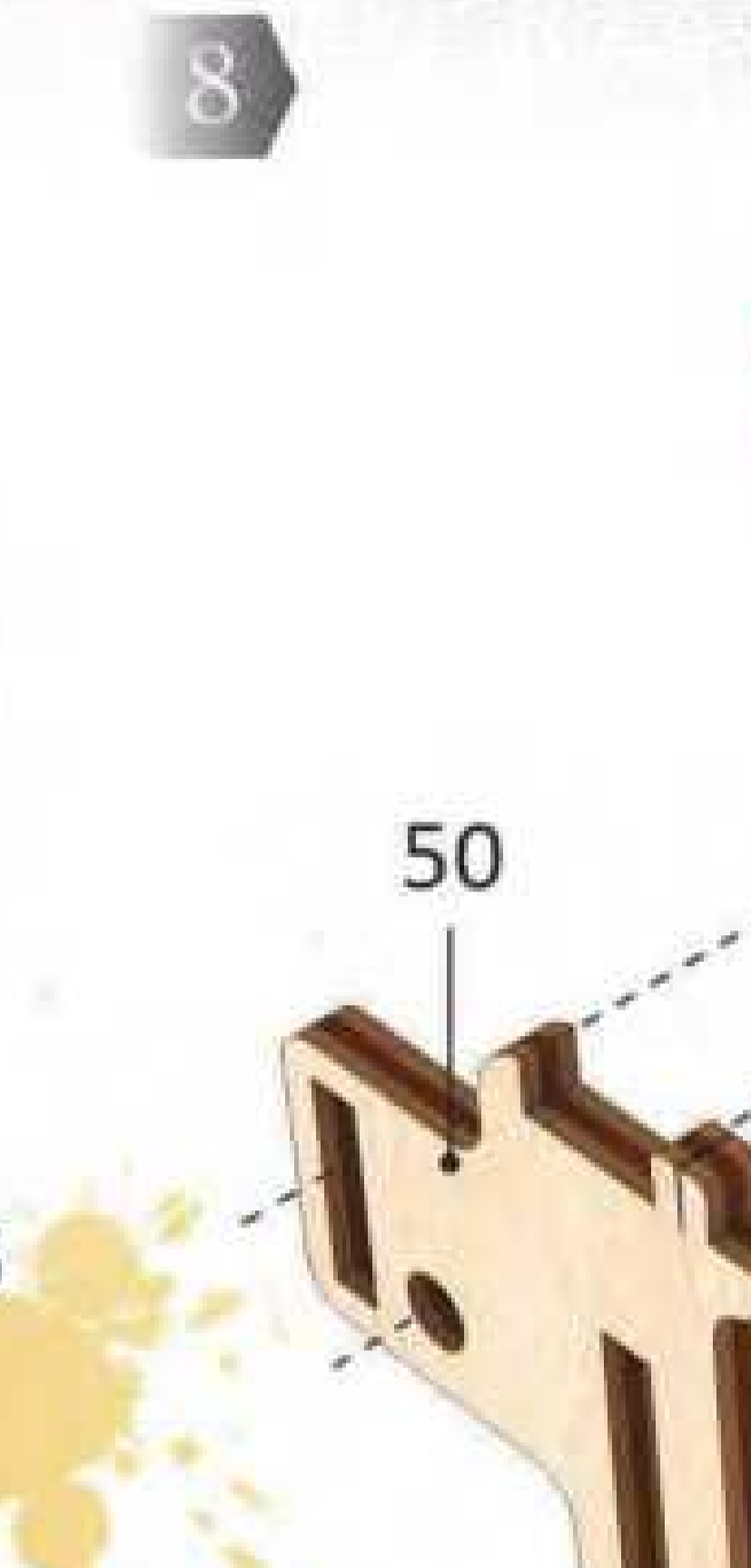
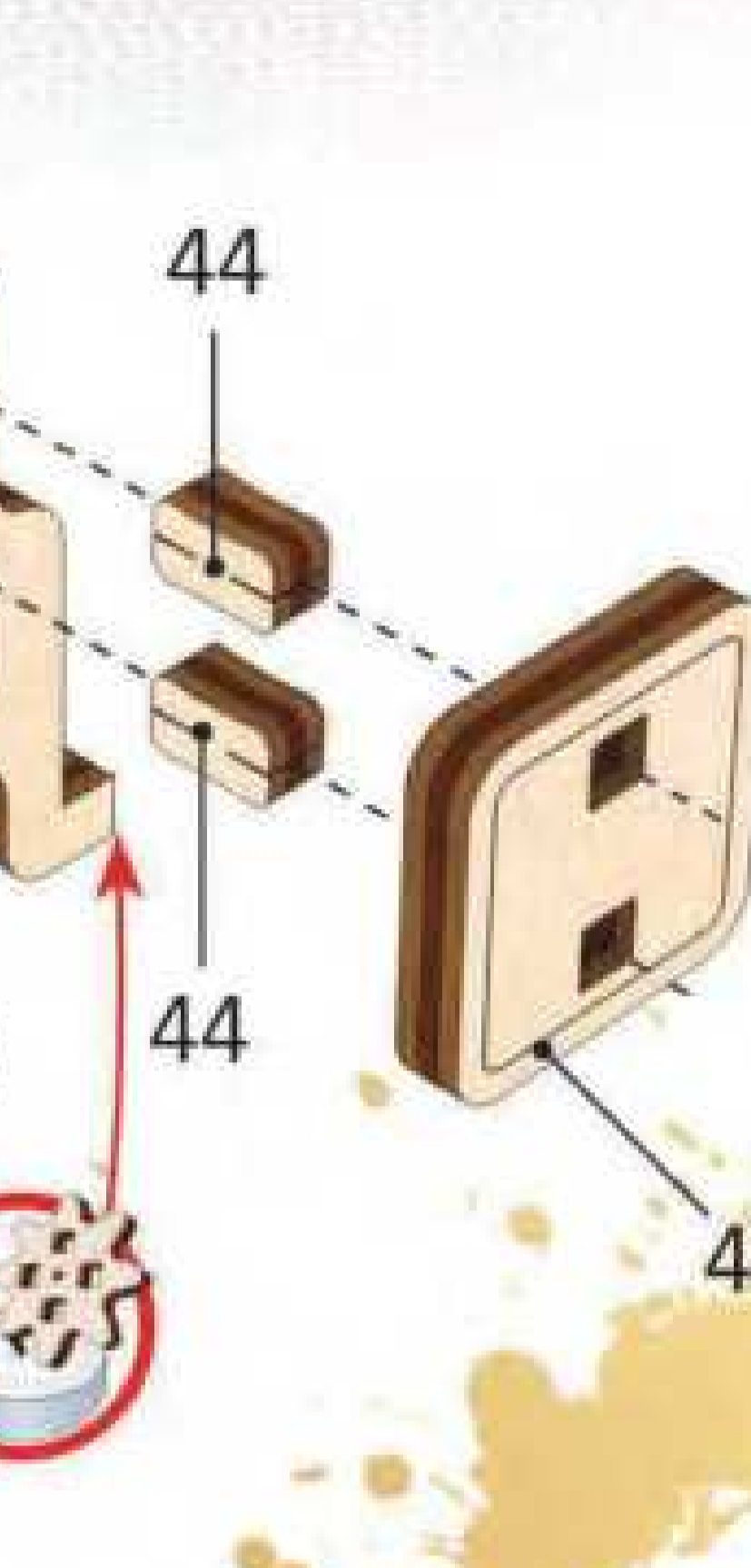
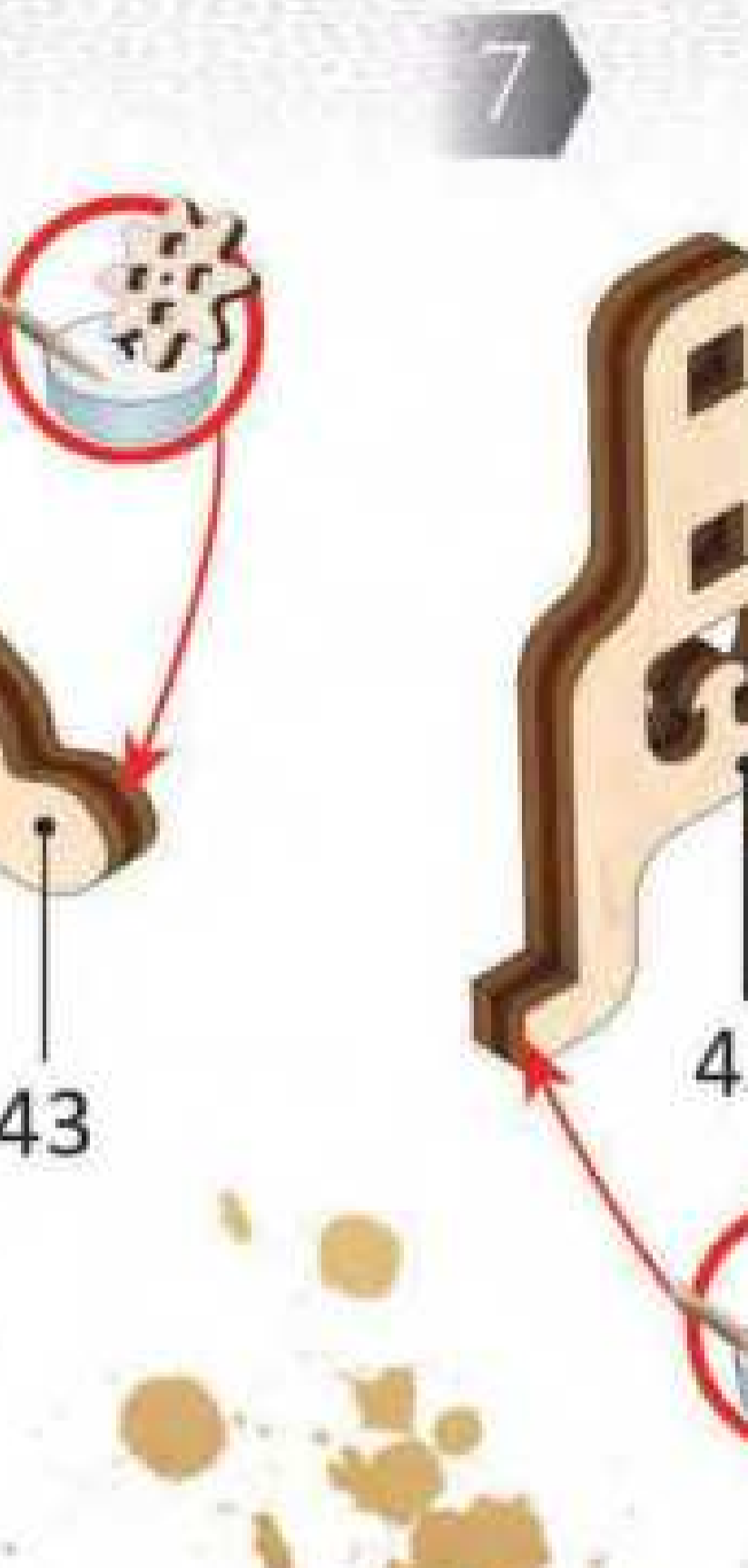
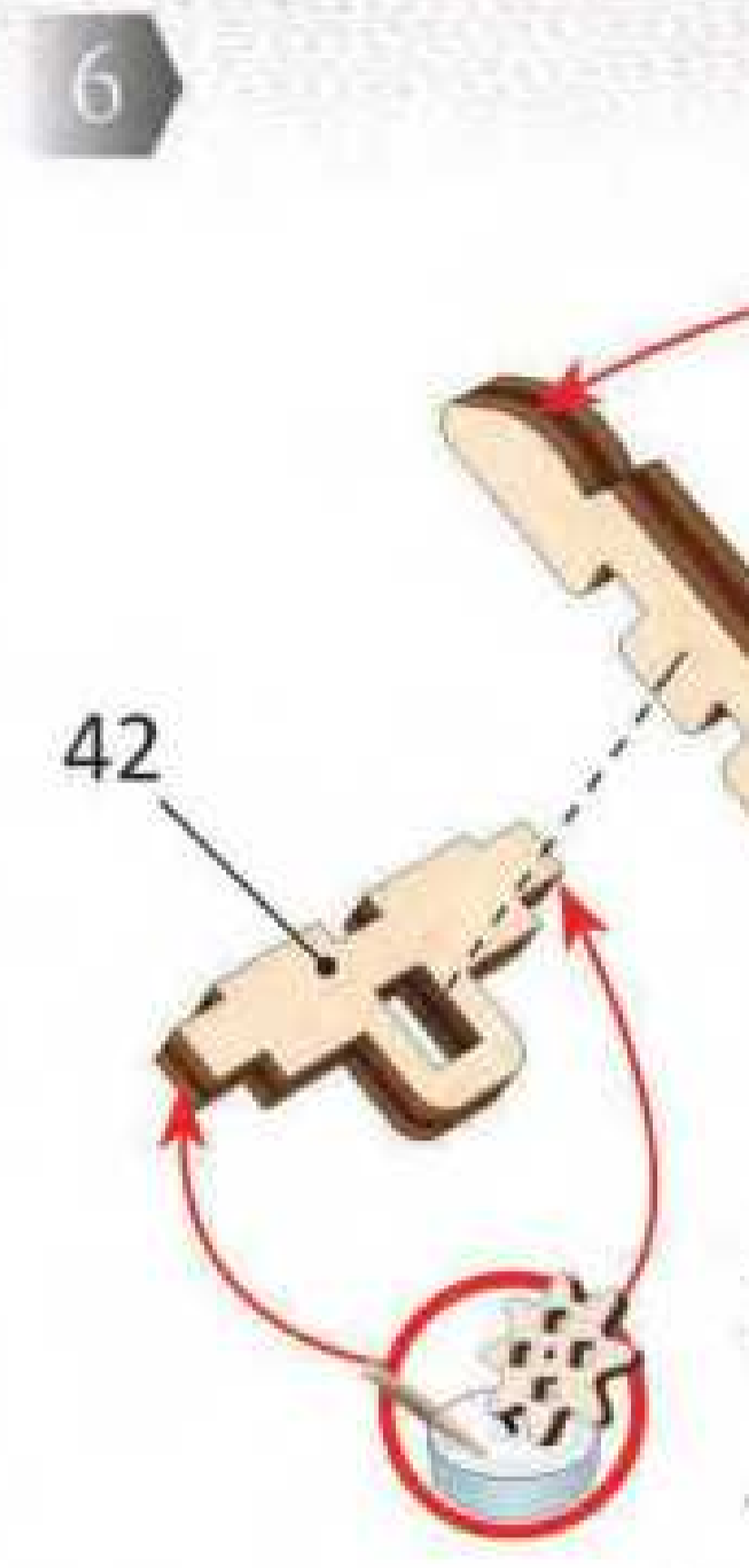


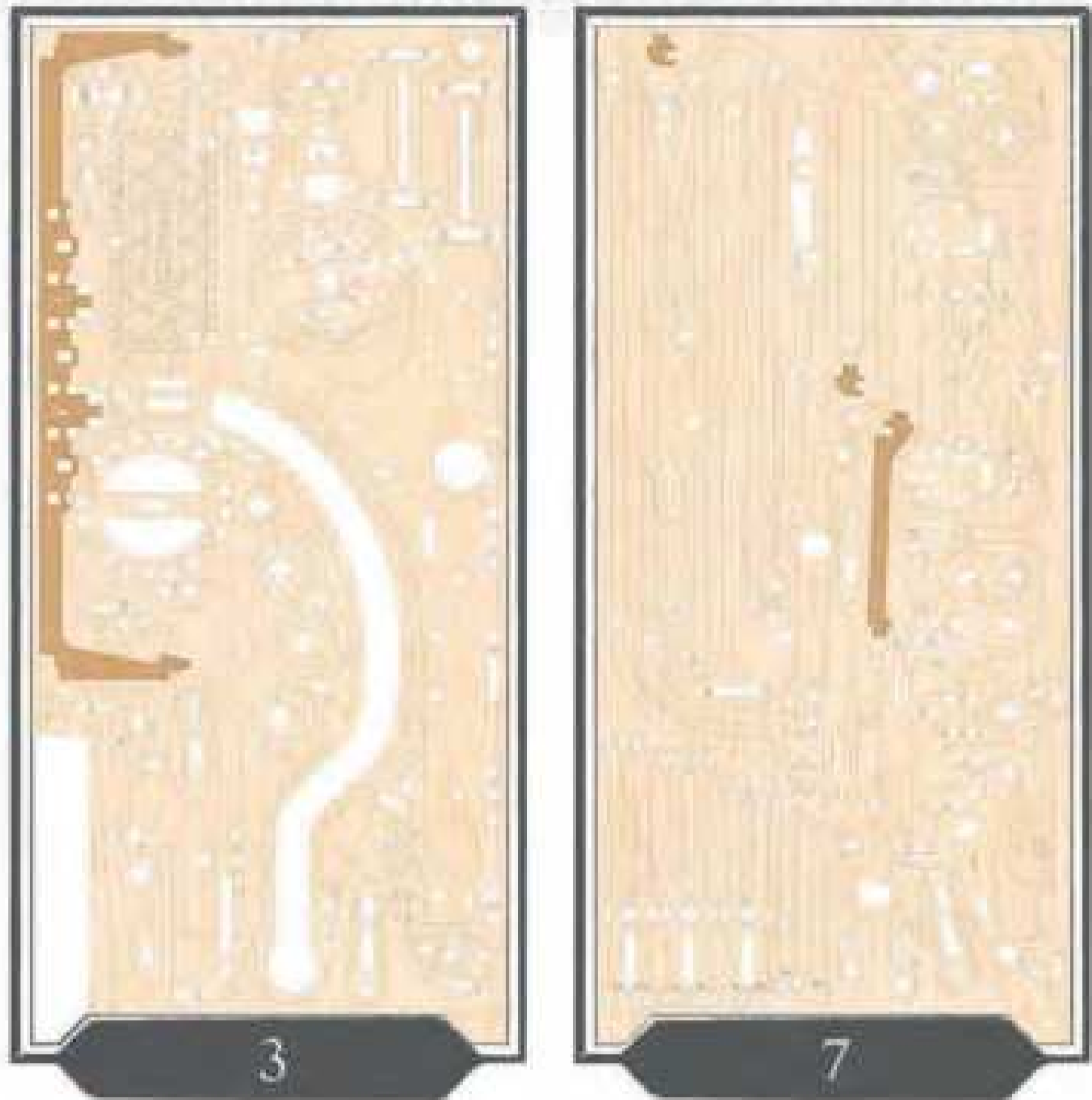
4



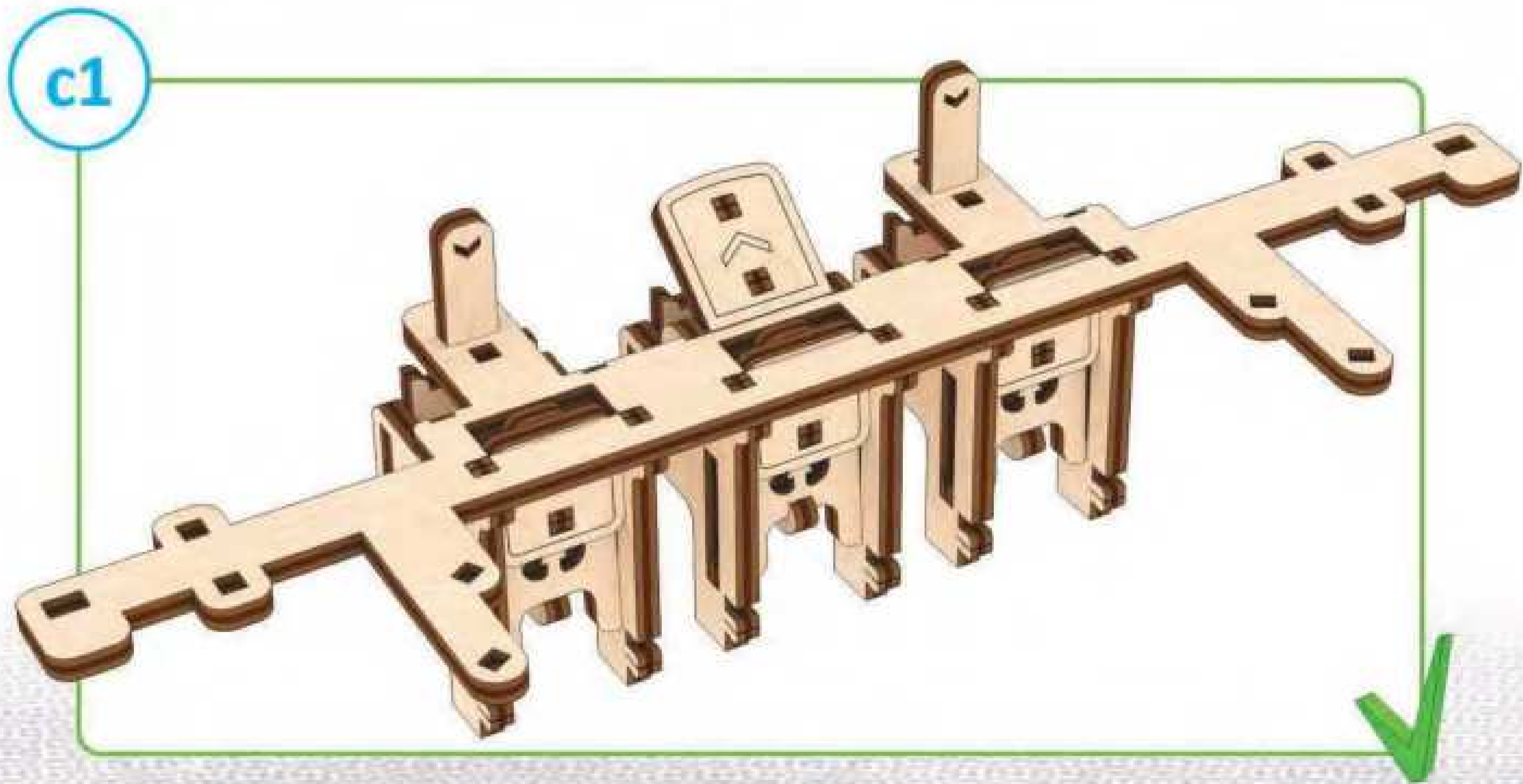
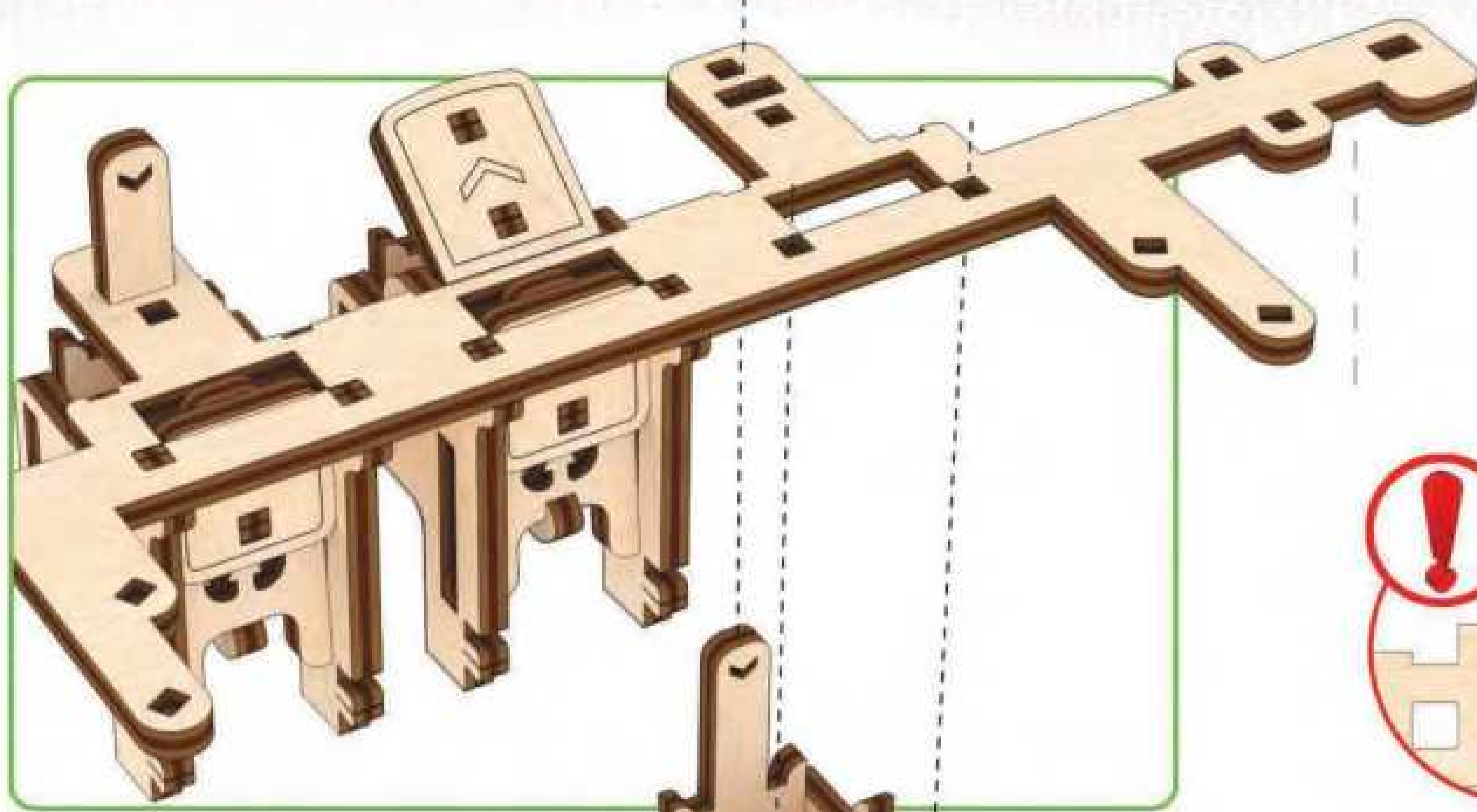
5



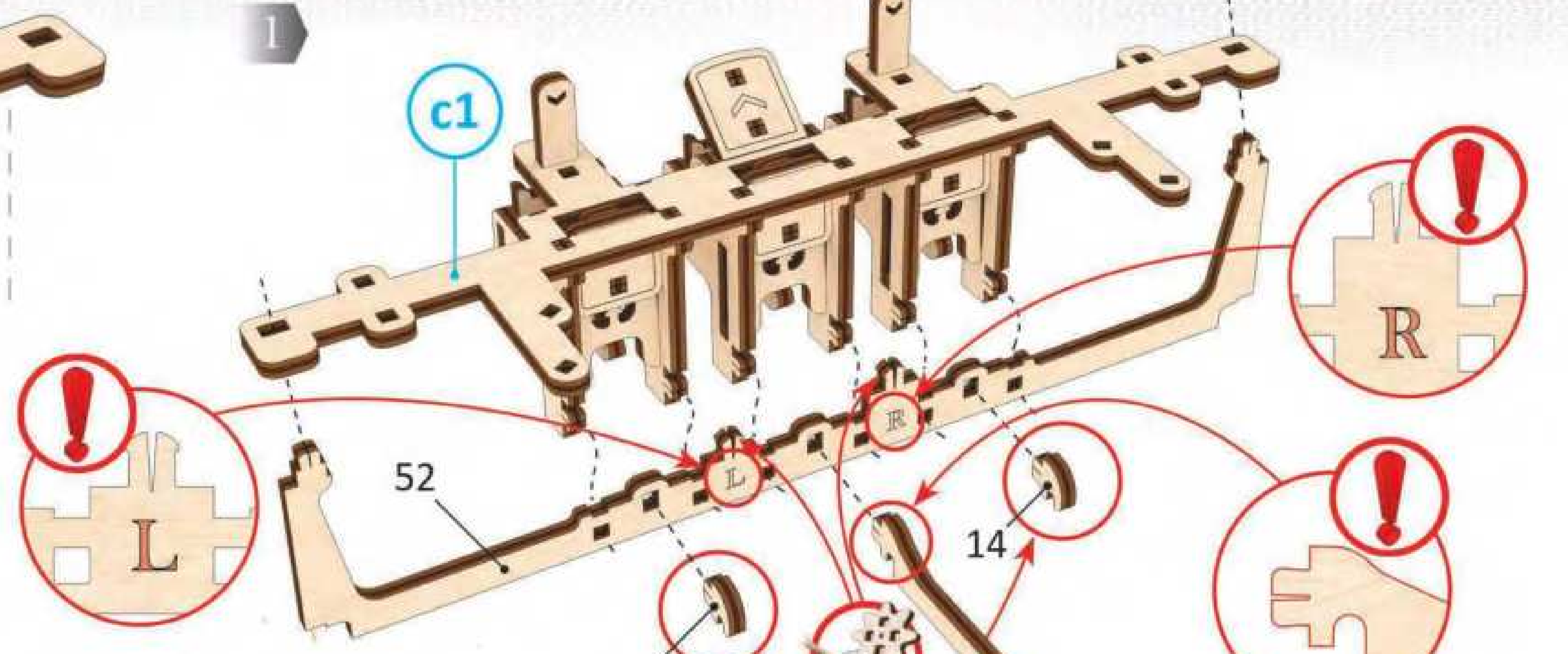




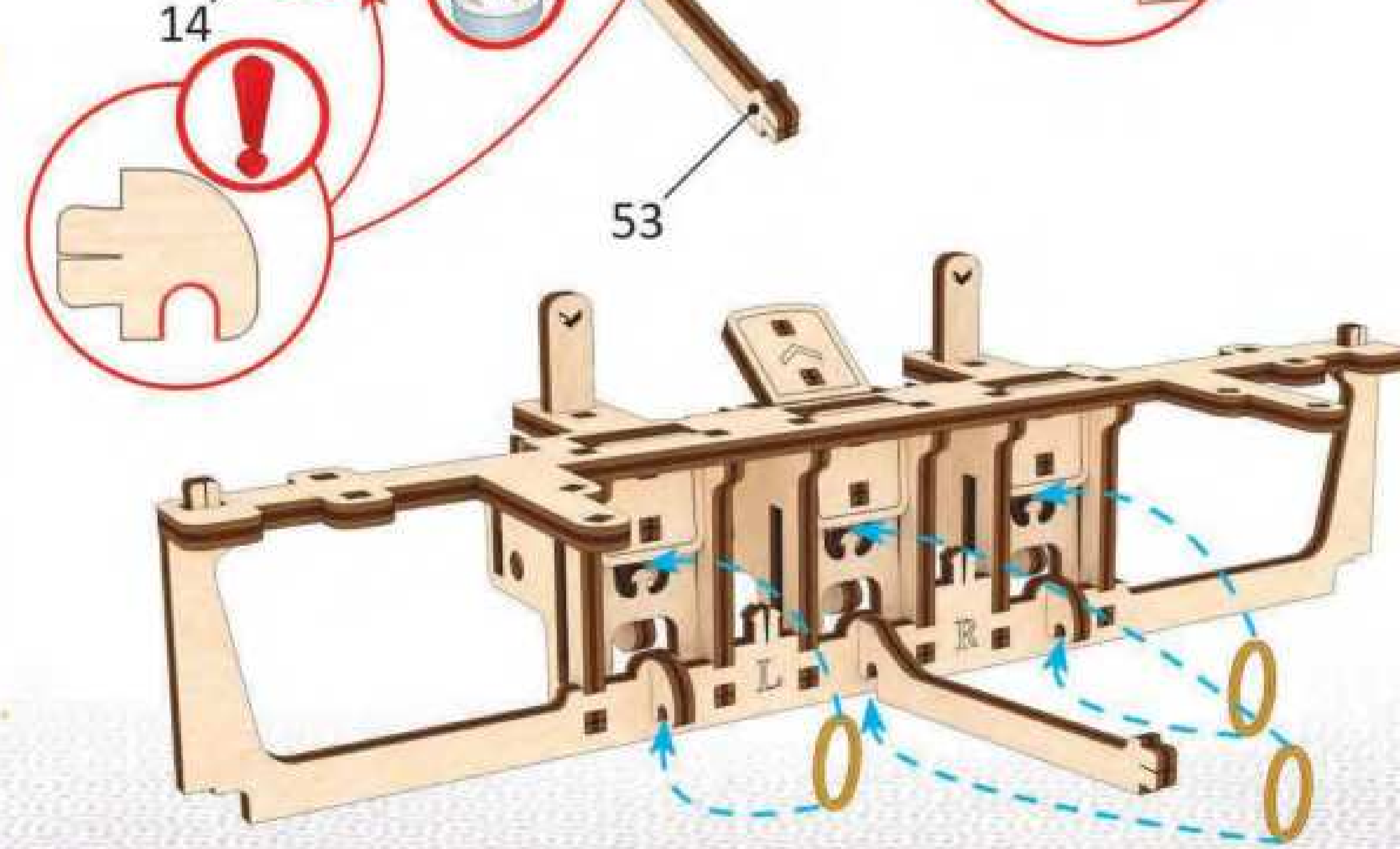
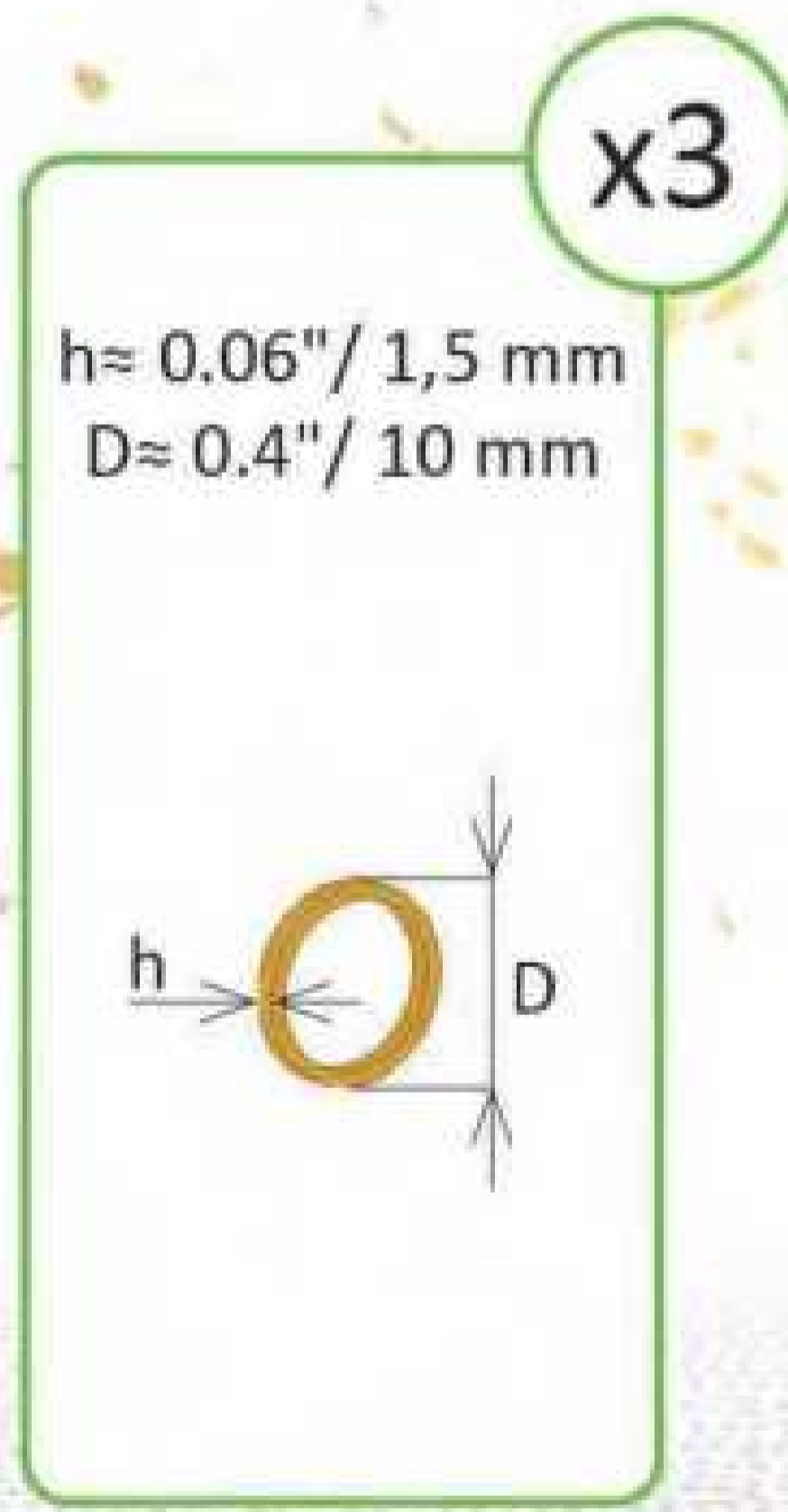
13



c1

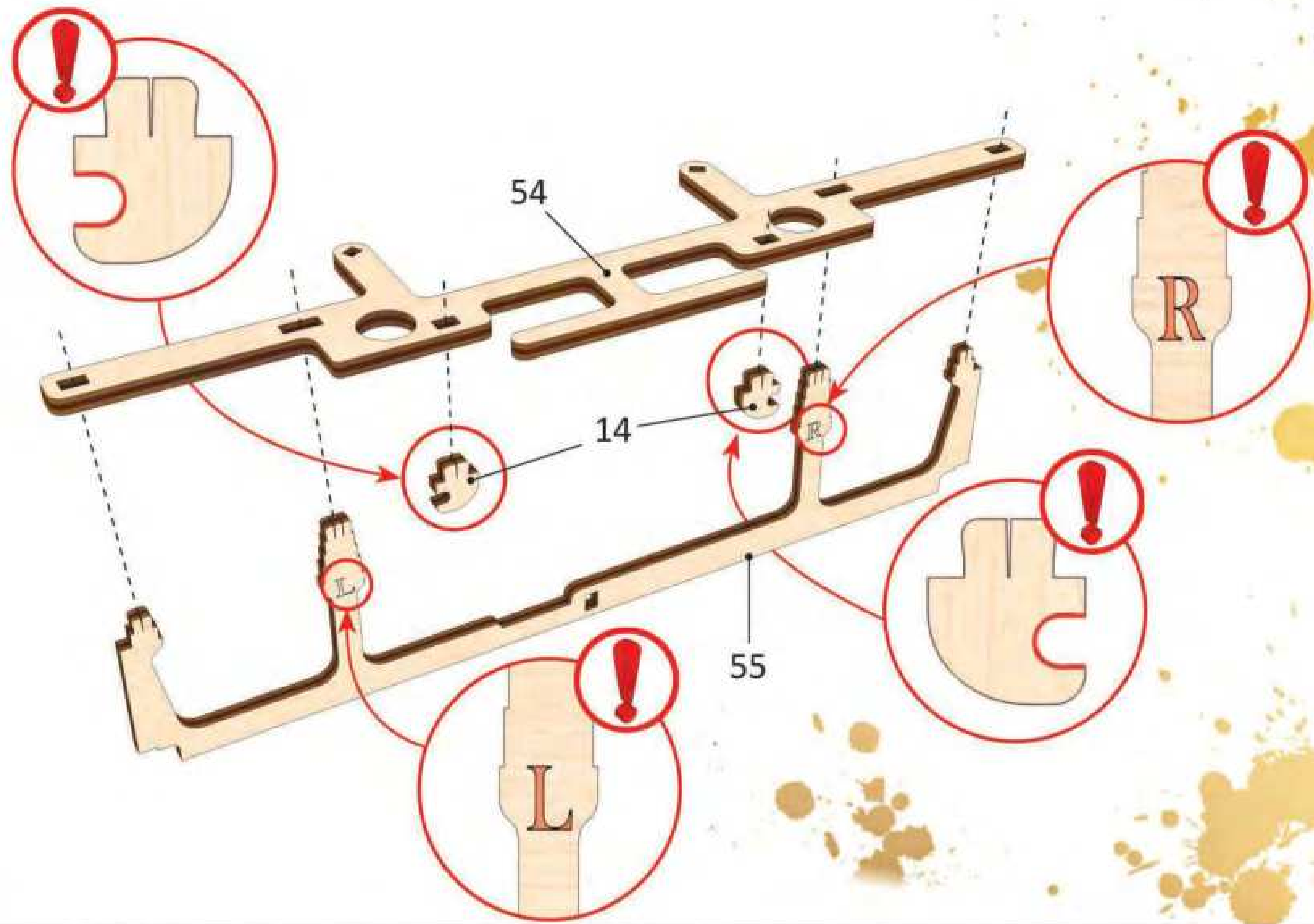


2

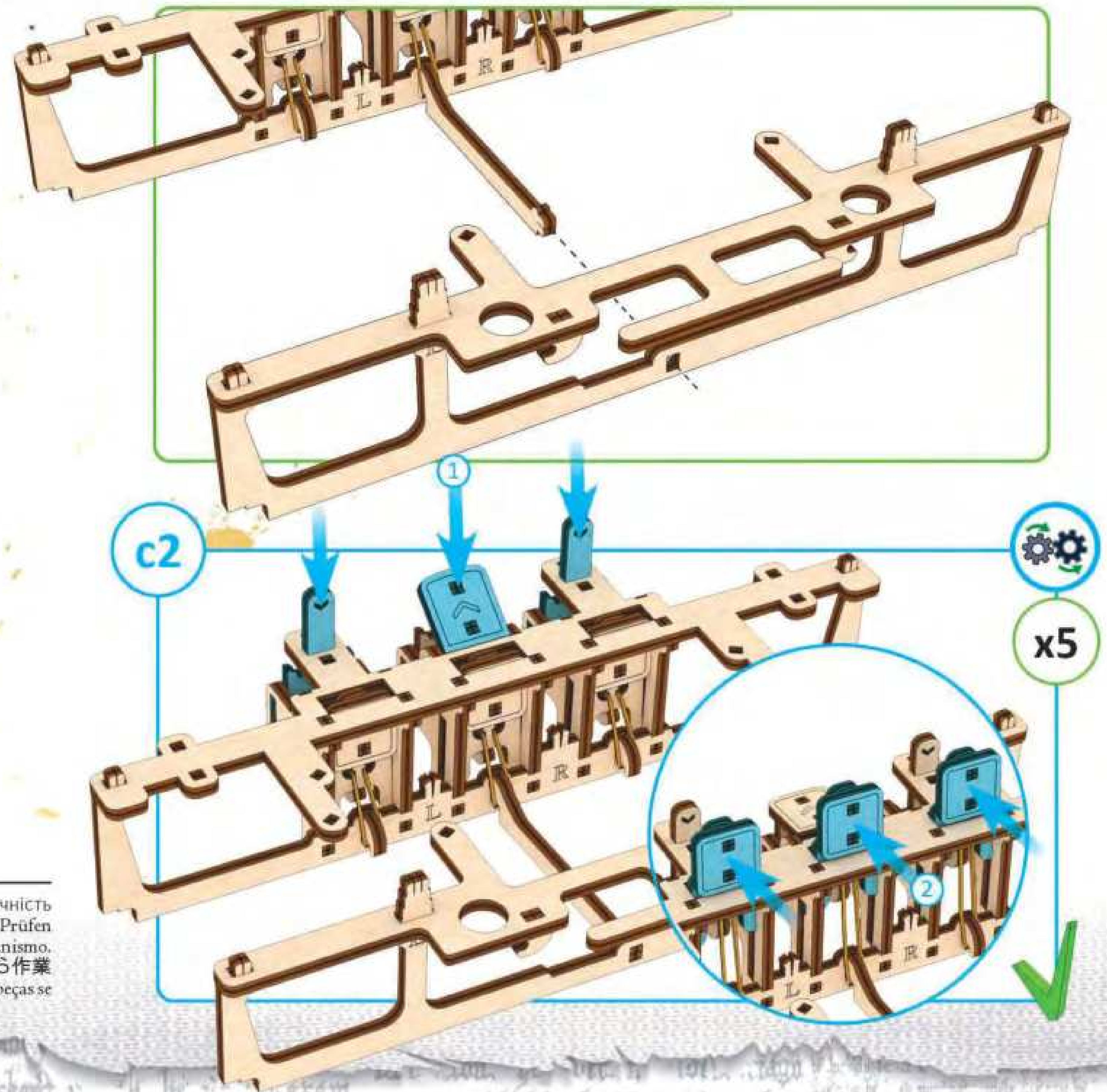




3

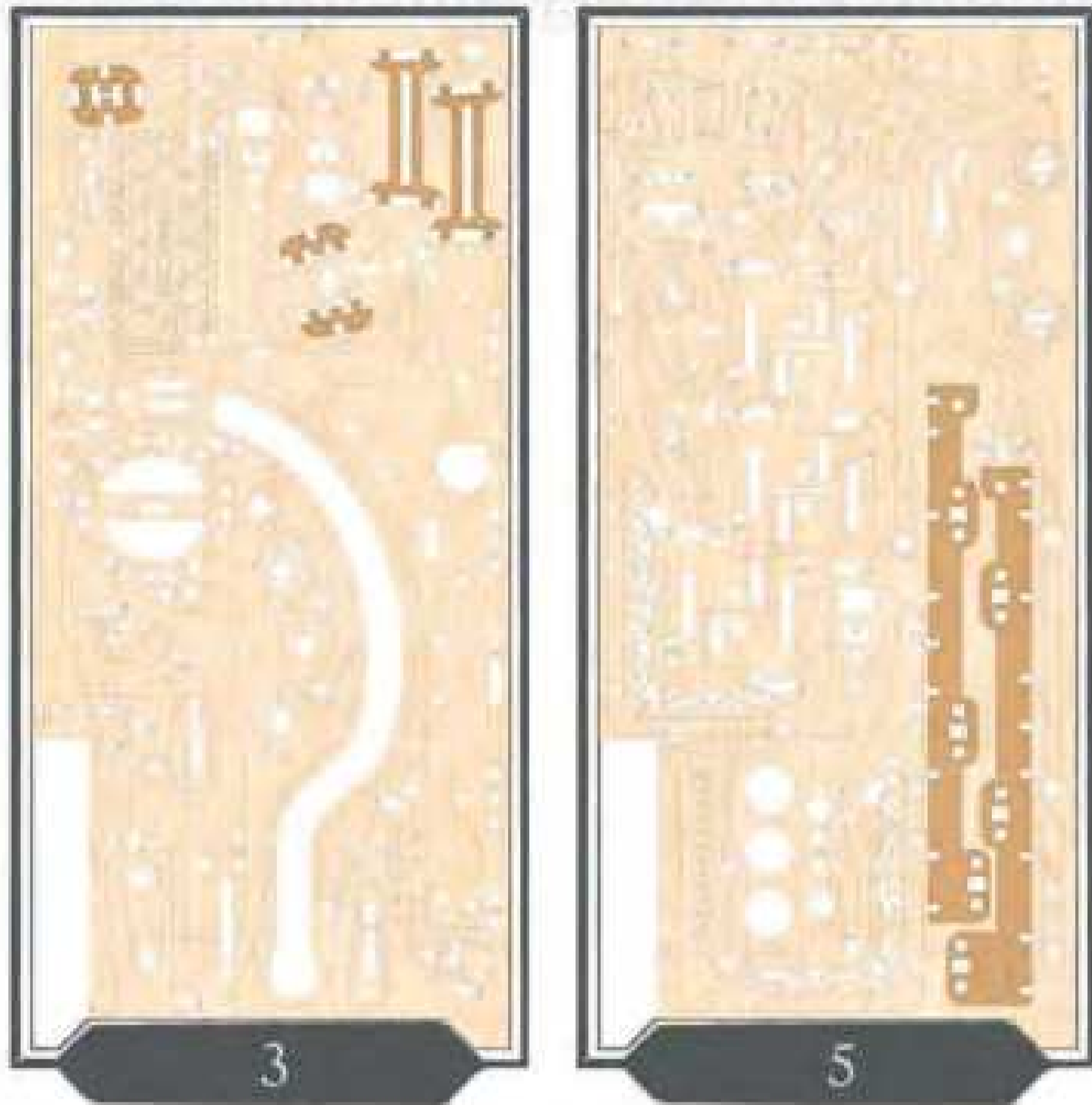


4

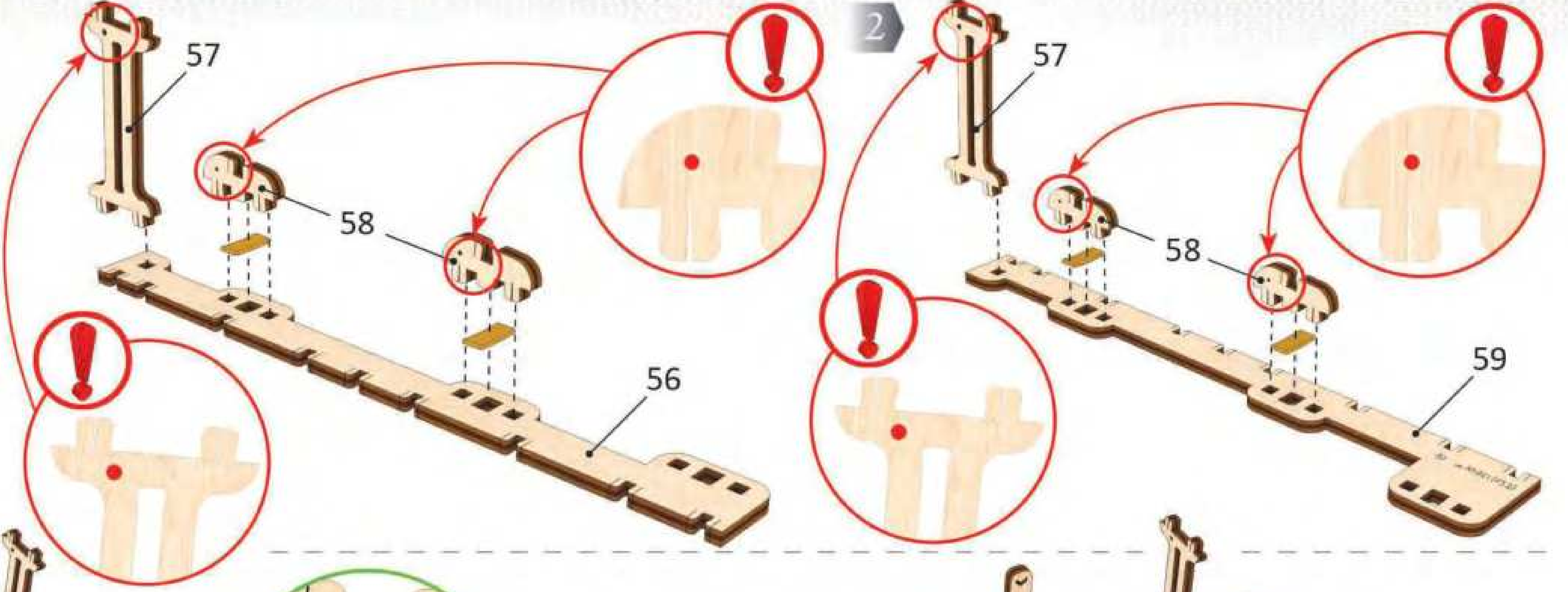
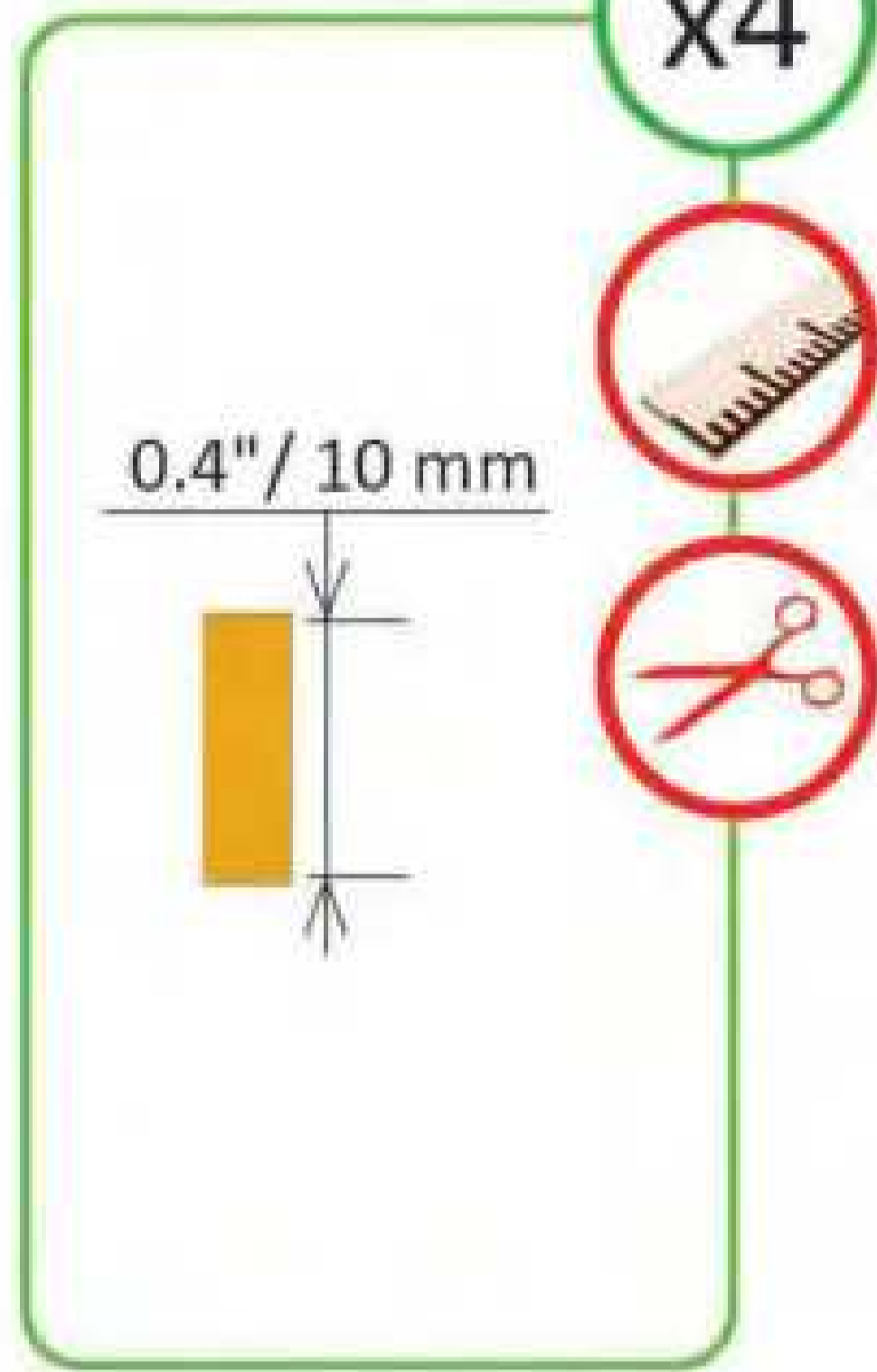
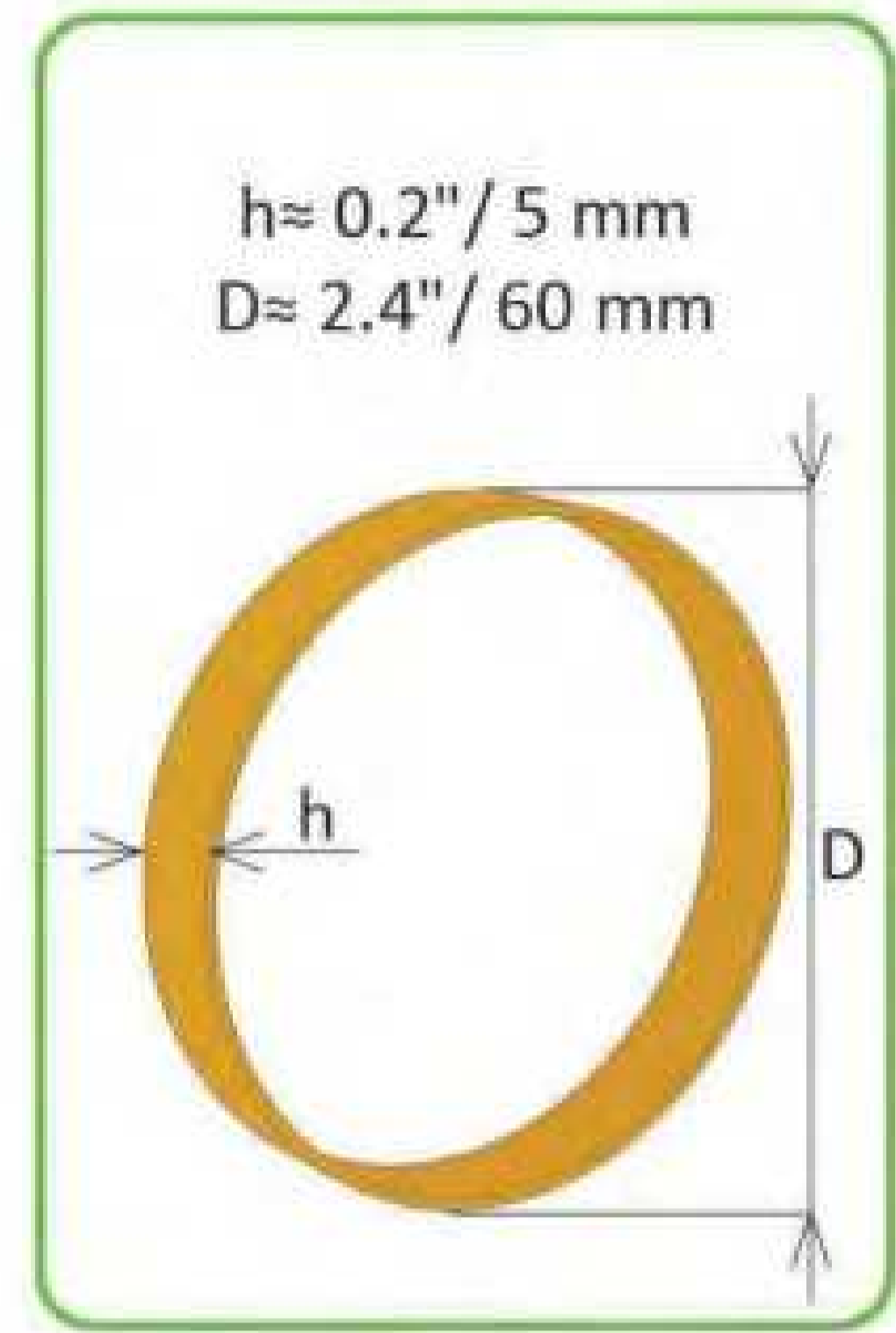


**ENG** Check the mechanism for smoothness and accuracy of movement. Operate the mechanism so the parts would seat-in. **UKR** Перевірте механізм на плавність і точність ходу. Розробіть механізм. **FRA** Vérifiez si le mécanisme fonctionne en douceur et avec précision. Faites fonctionner le mécanisme jusqu'à son fonctionnement normal. **DEU** Prüfen sie den Mechanismus bezüglich der Laufruhe und der Genauigkeit des Ganges. Betätigen Sie den Mechanismus mehrmals. **SPA** Verifique la suavidad y precisión del mecanismo. Desarrolle el mecanismo. **ITA** Controllare la scorrevolezza e la precisione del movimento. Far funzionare il meccanismo. **JPN** 駆動部分が滑らかに動くかを確認しながら作業をすすめます。 **CHI** 检查机构的运行平稳度和精密度。调整机构。 **POR** Teste a suavidade e precisão do movimento do mecanismo. Opere o mecanismo para que as peças se encaixem. **POL** Sprawdz płynność i dokładność ruchu mechanizmu. Dopracuj mechanizm. **KOR** 구동 부분의 원활한 작동과 정확한 움직임을 확인하세요.

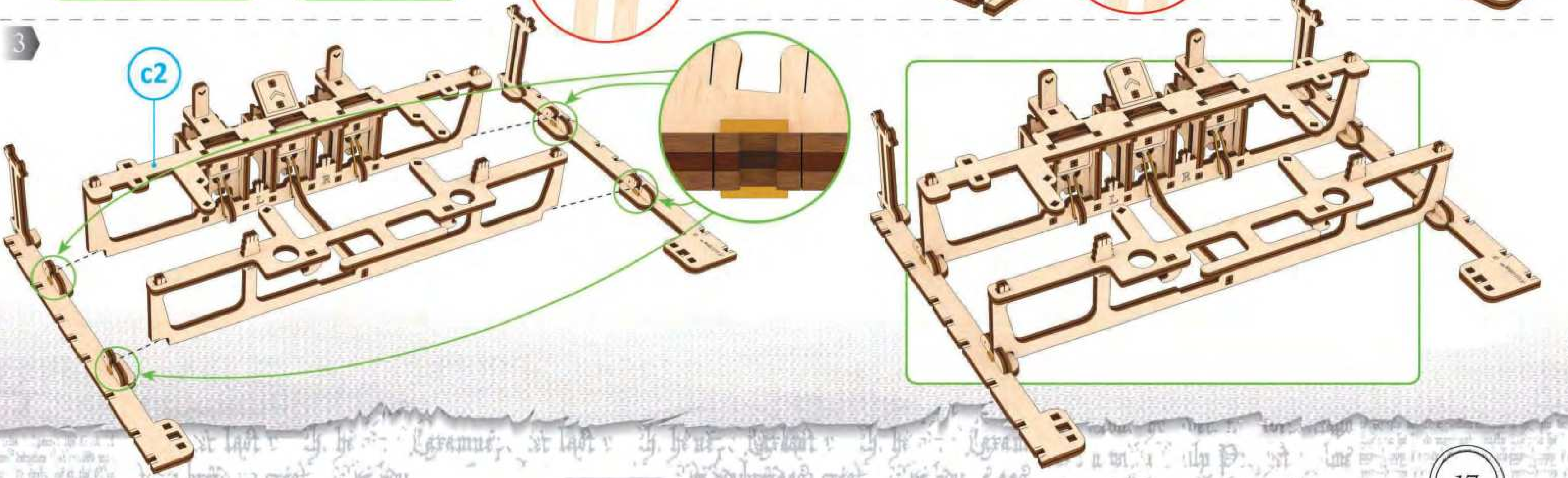




1



3

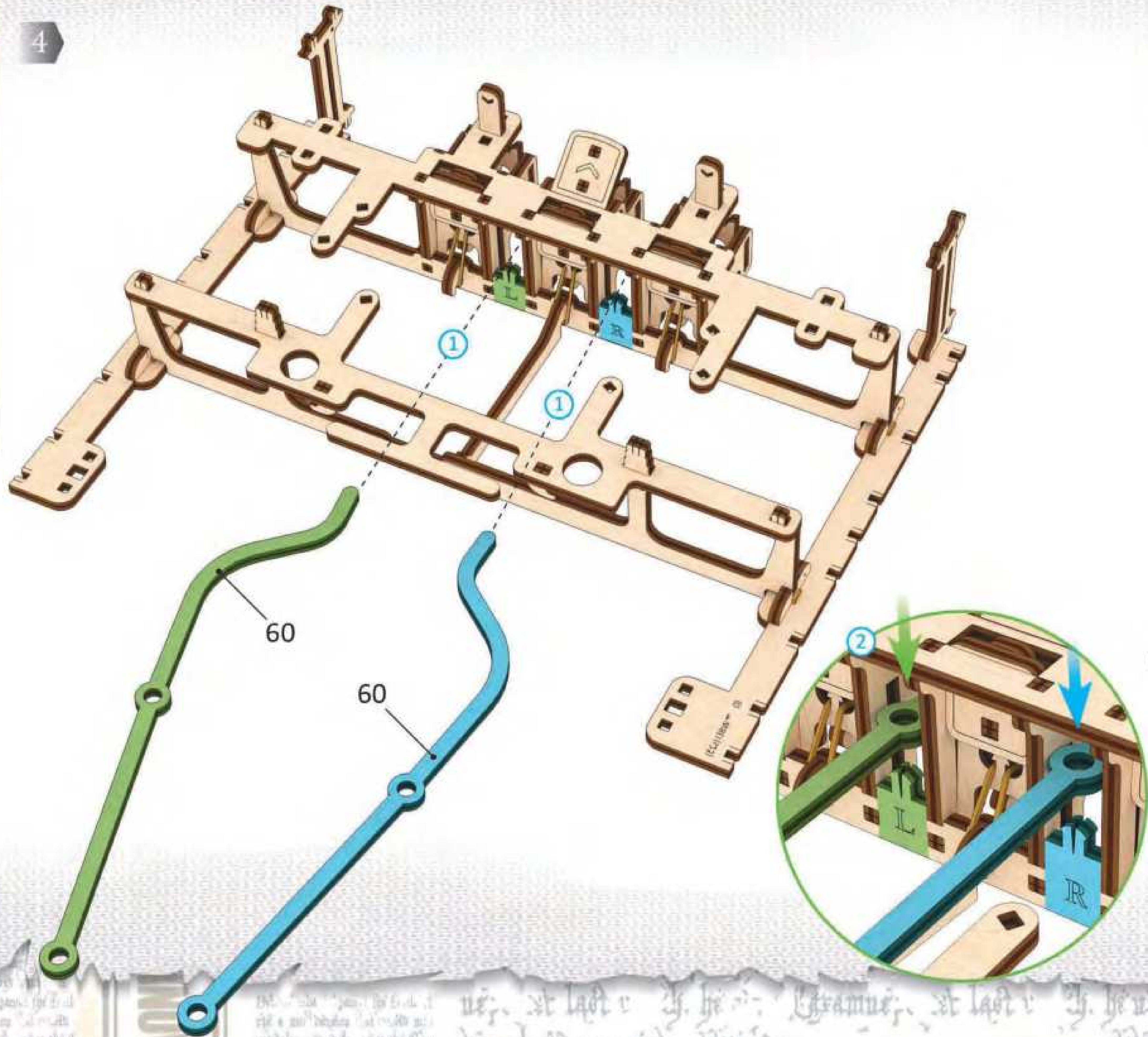


 **ENG** Check size. **UKR** Перевірте розмір. **FRA** Vérifiez la dimension. **DEU** Prüfen Sie die Größe. **SPA** Compruebe el tamaño. **ITA** Controllare le dimensioni. **JPN** サイズをチェックしてください。 **CHI** 测量尺寸 **POR** Verifique o tamanho. **POL** Sprawdz rozmiar. **KOR** 크기를 확인해 주세요.

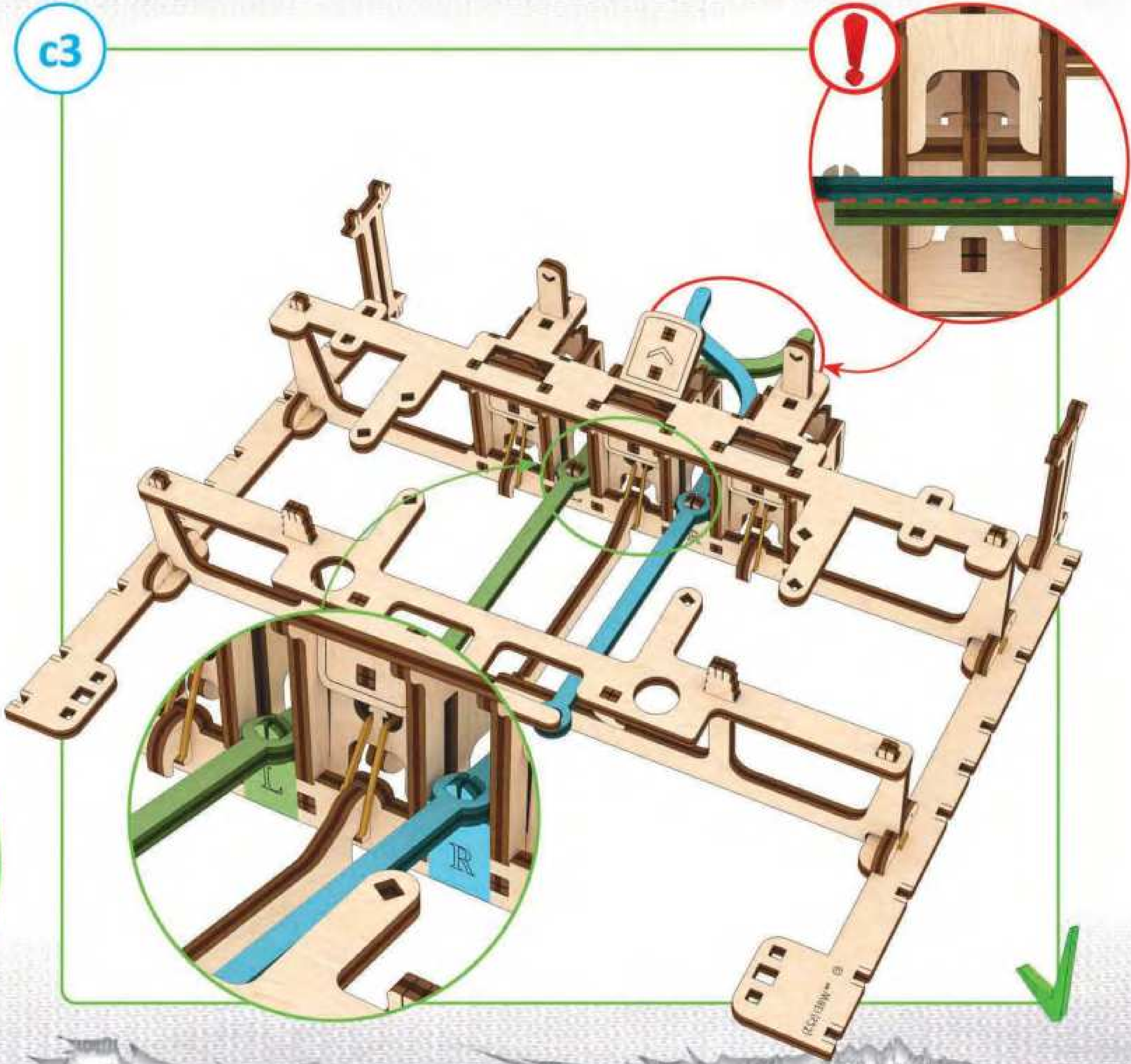
 **ENG** Cut (rubber-band, thread, etc.). **UKR** Відріжте (гумку, нитку, тощо). **FRA** Couper (ruban élastique, fil, etc.). **DEU** Schneiden (Gummiband, Faden, etc.). **SPA** Cortar (goma elástica, hilo, etc.). **ITA** Tagliare (fascia in gomma, filettatura, ecc.). **JPN** カットしてください。(輪ゴム、糸など)。 **CHI** 切割 (橡皮筋, 线等)。 **POR** Corte (borracha, fio, etc.). **POL** Utnij (gumkę, nitkę, itd.). **KOR** 절단 (고무밴드, 이쑤시개 등)



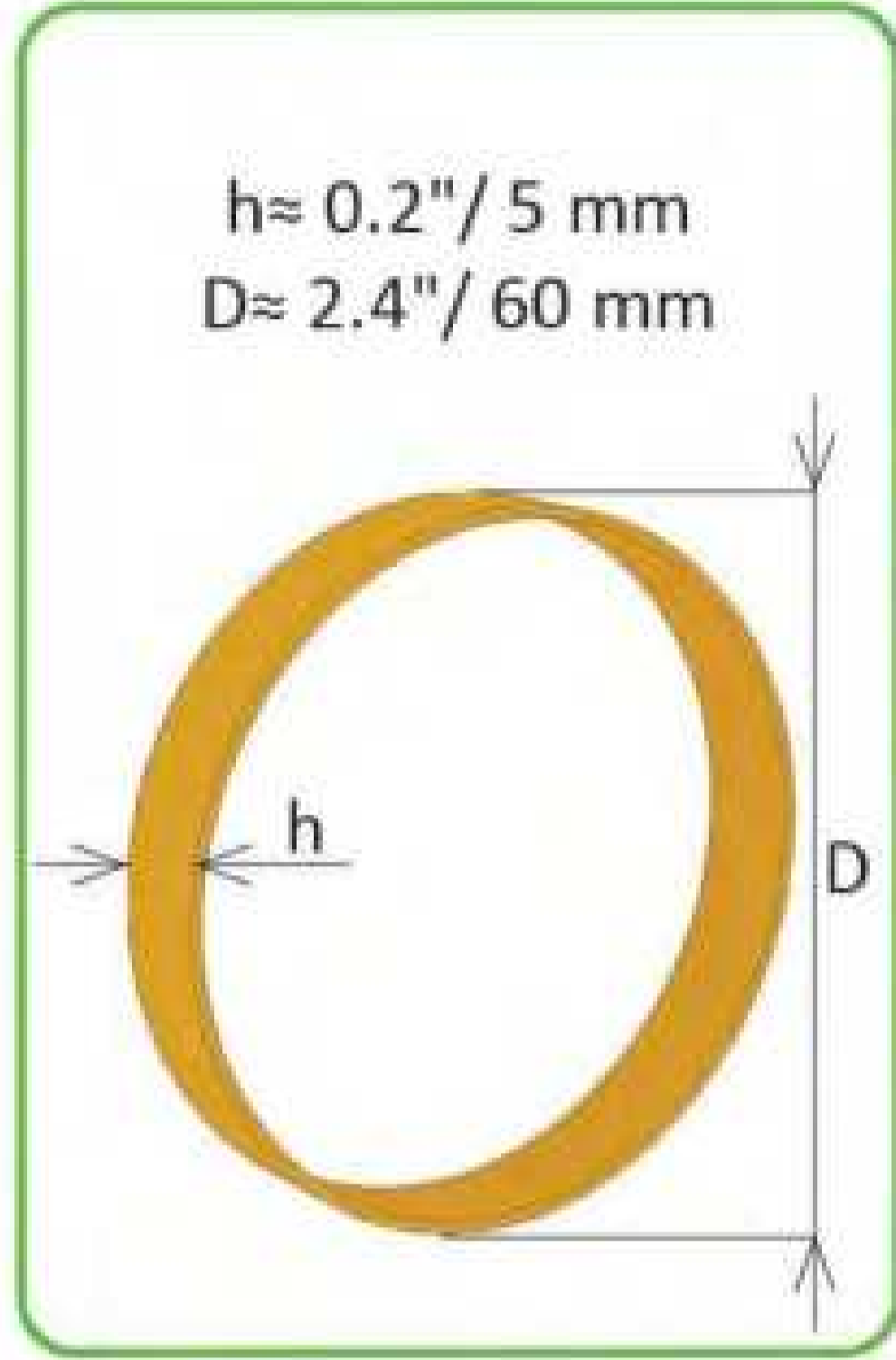
4



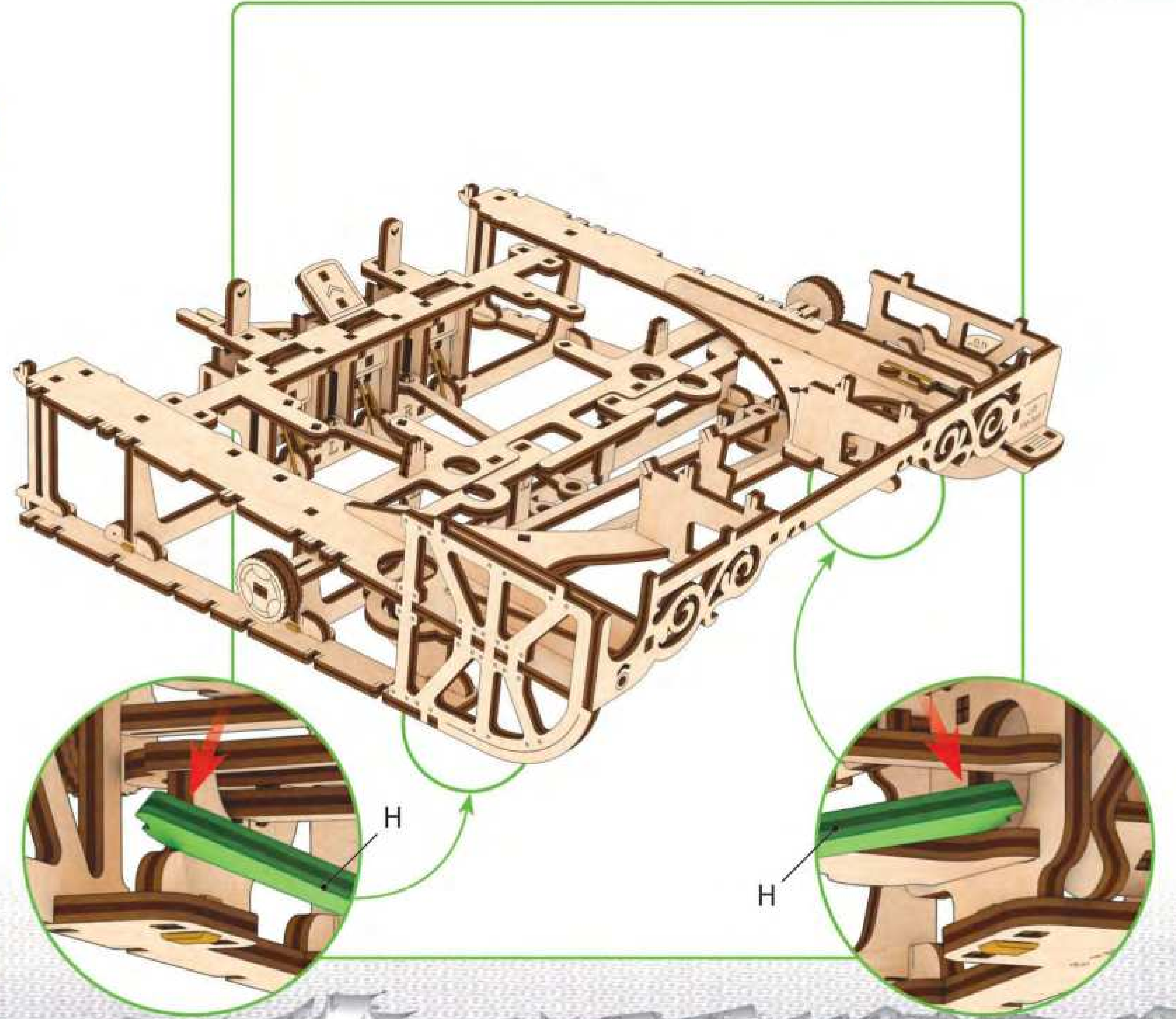
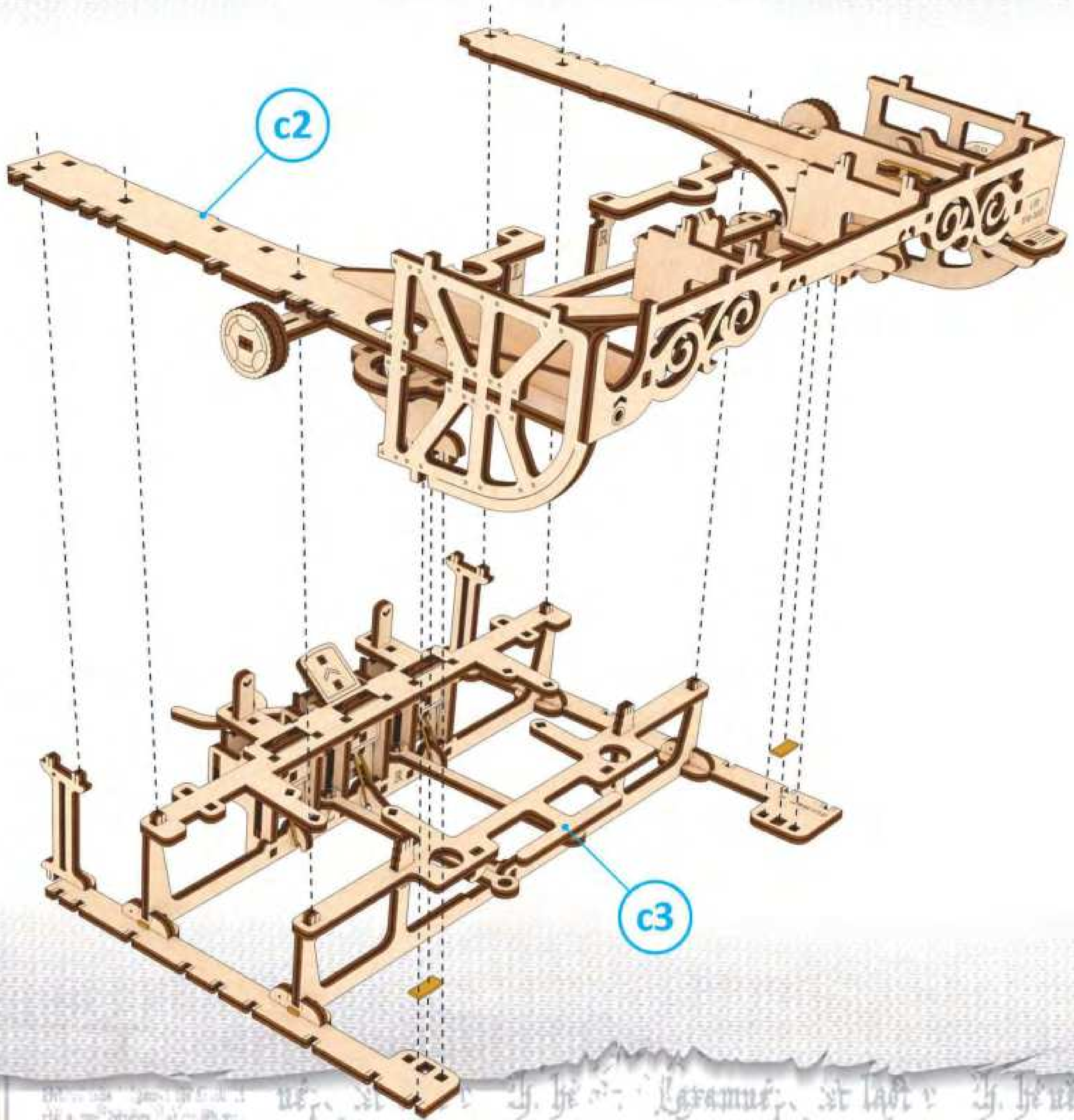
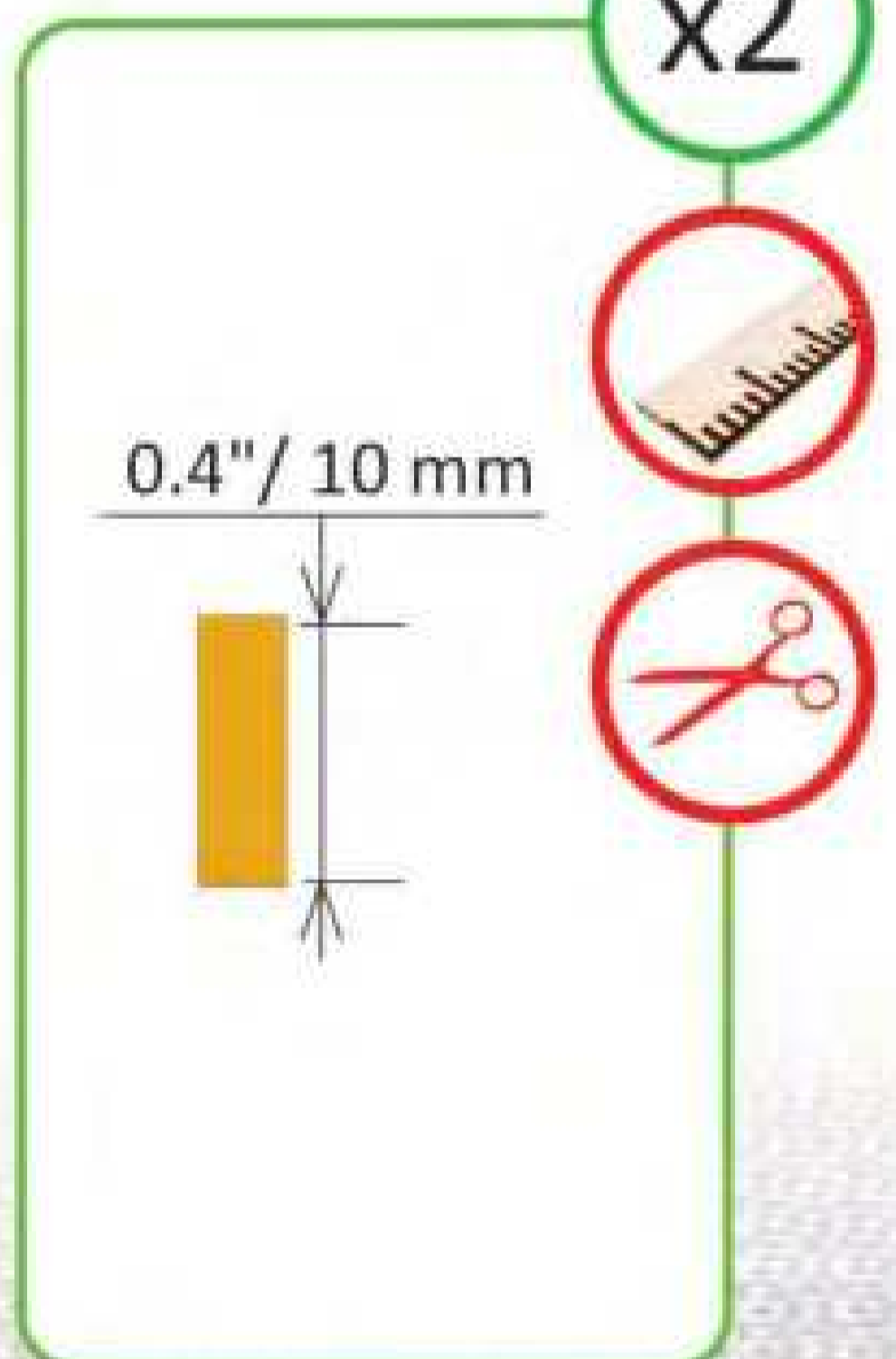
c3



1

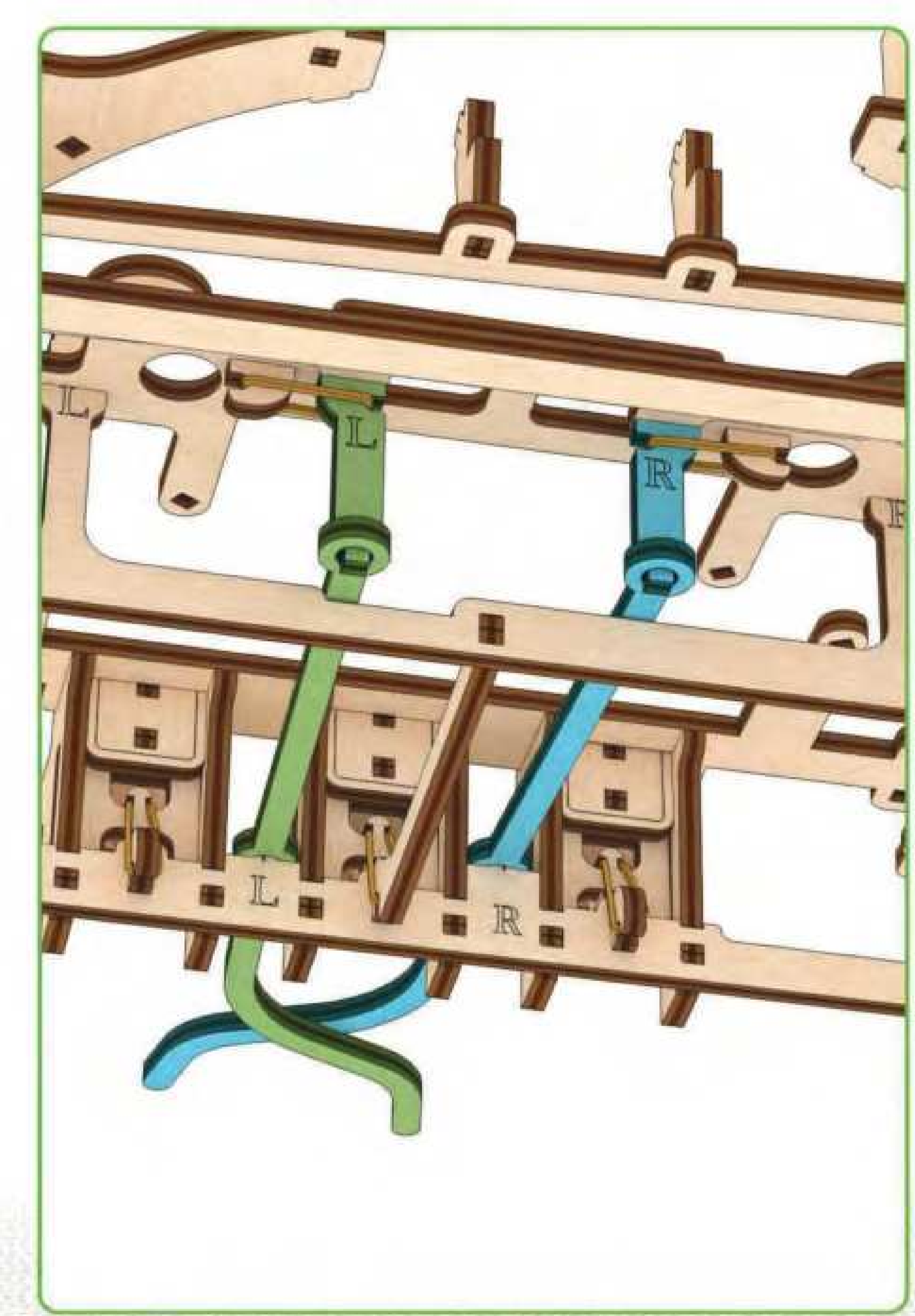
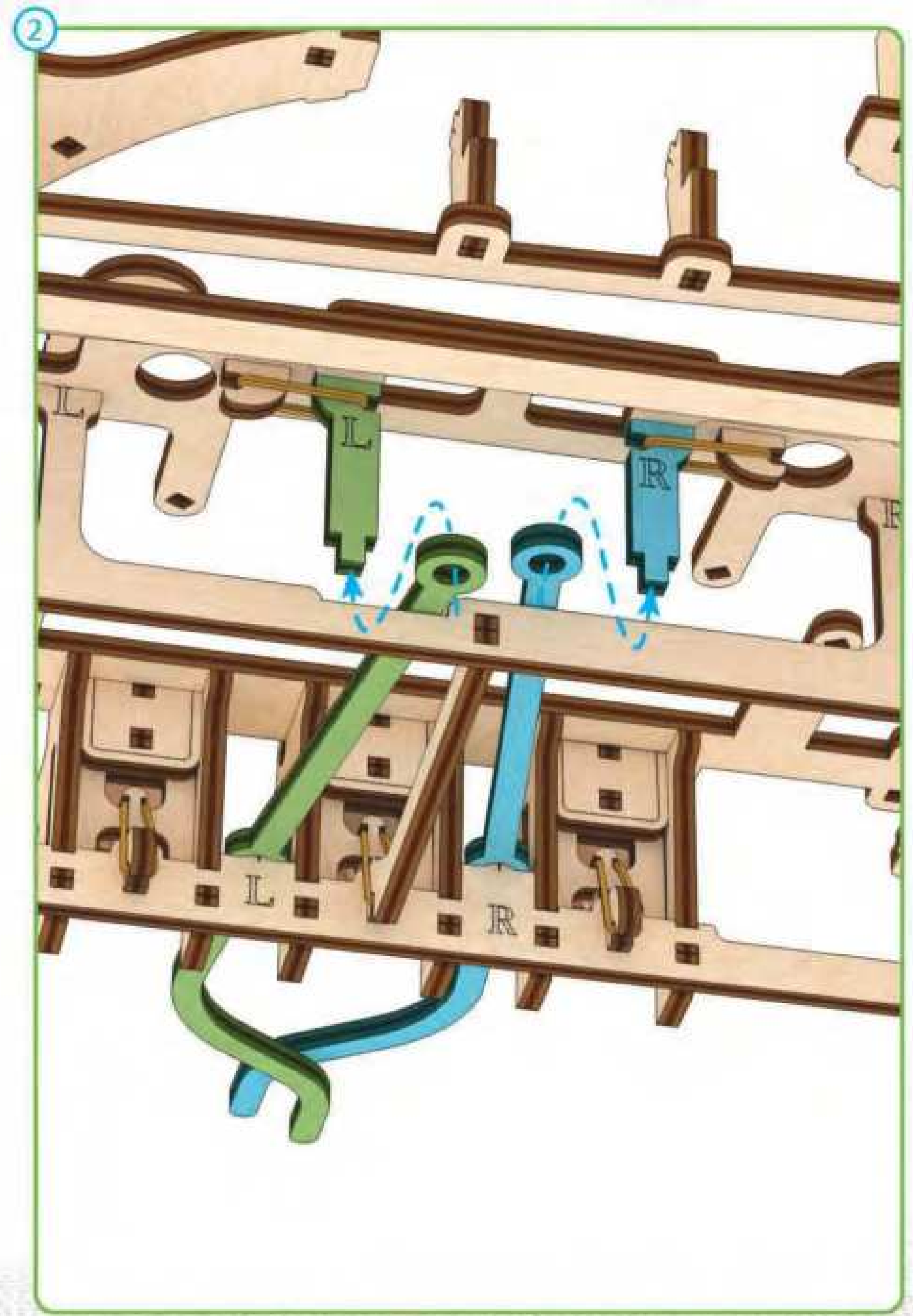
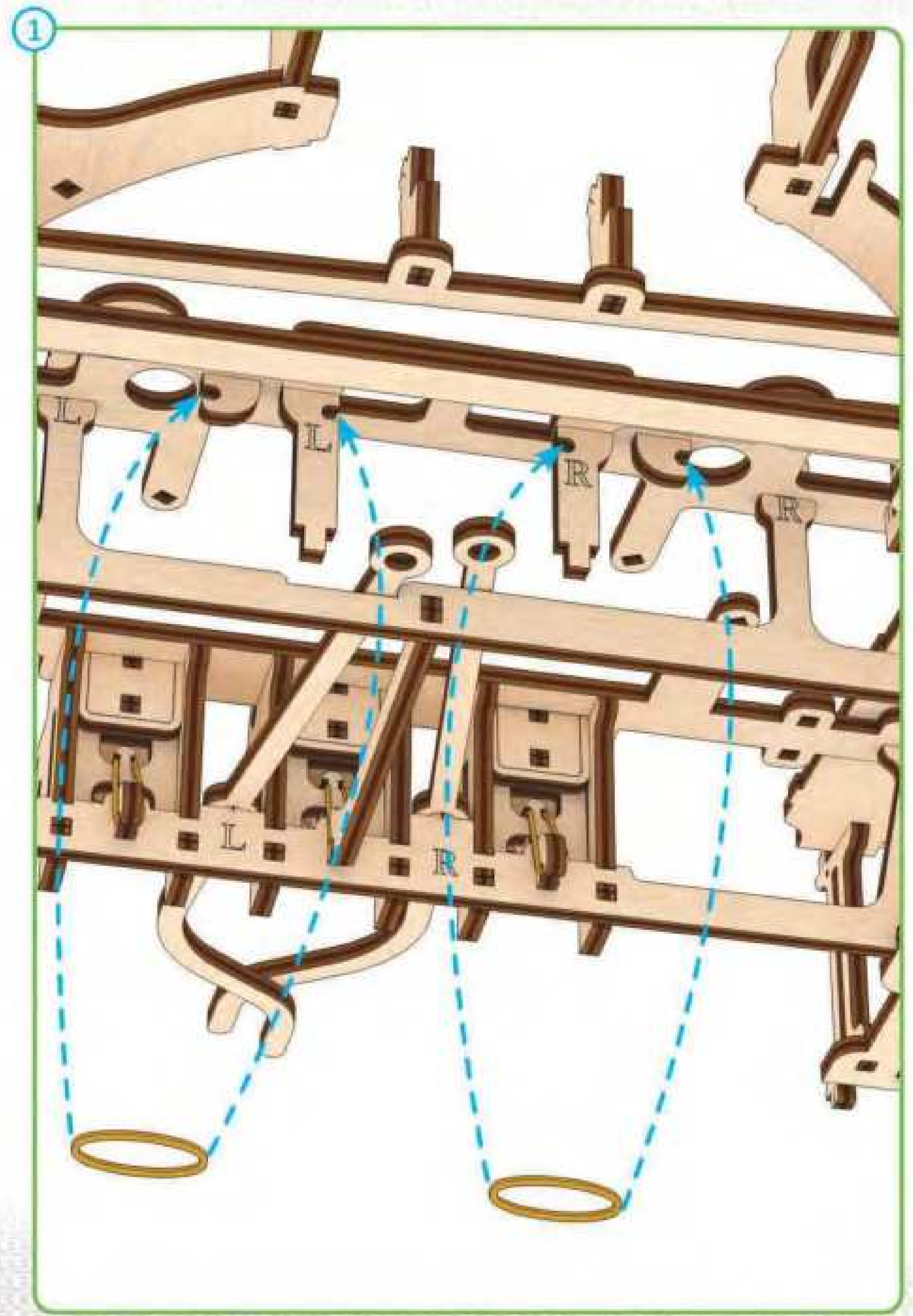
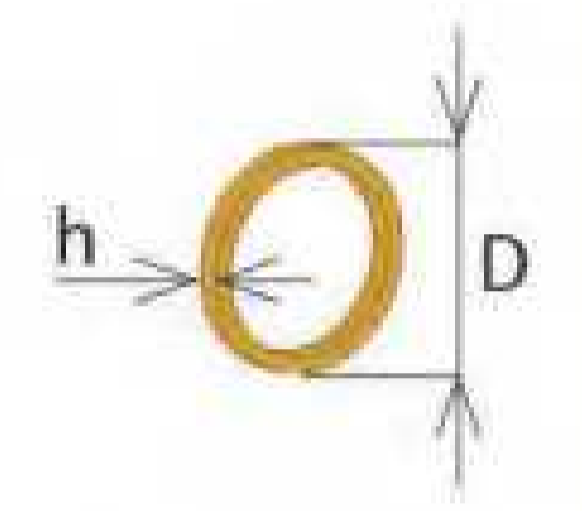


x2



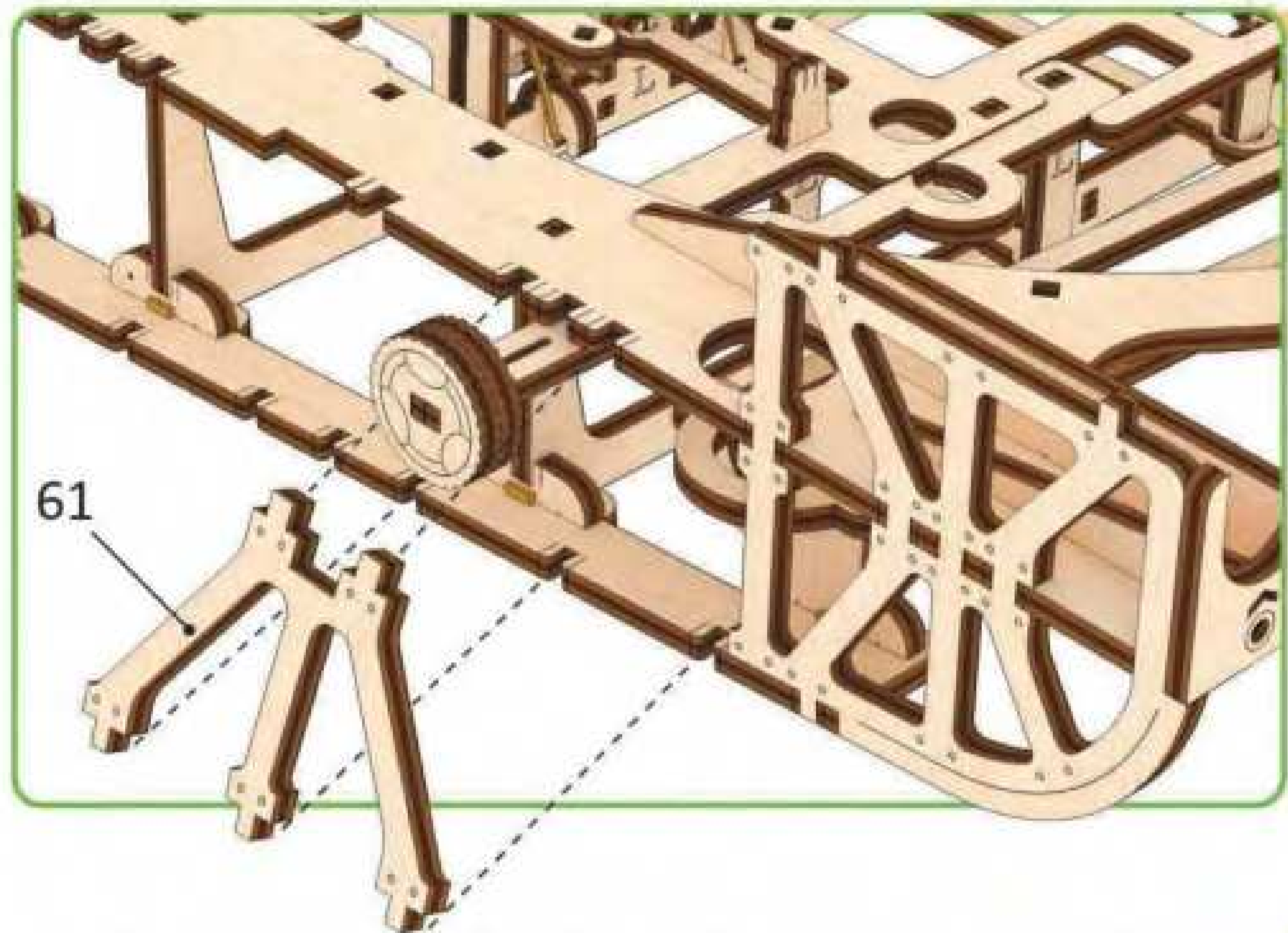
x2

$h \approx 0.06" / 1,5 \text{ mm}$   
 $D \approx 0.4" / 10 \text{ mm}$

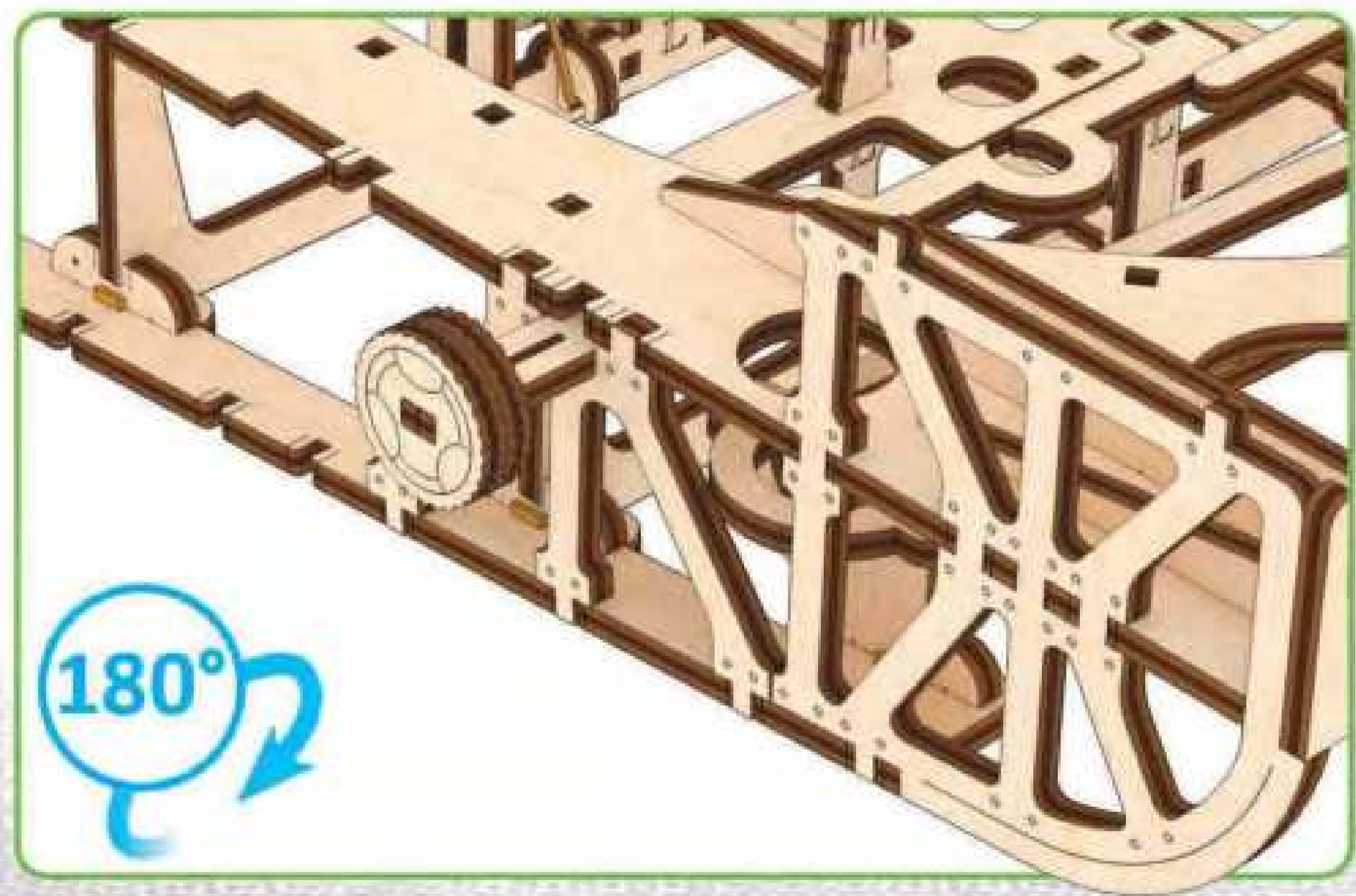




3

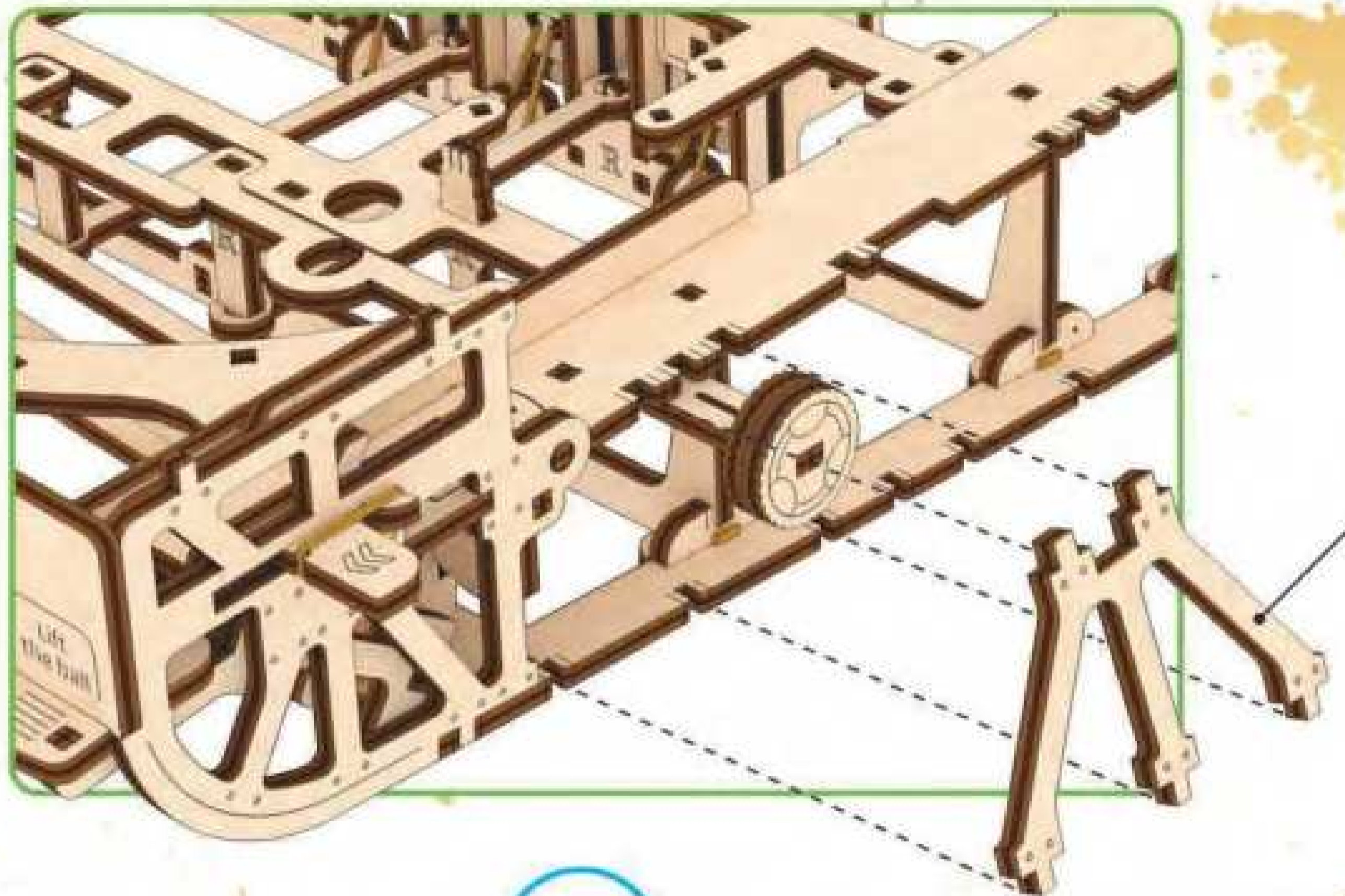


61



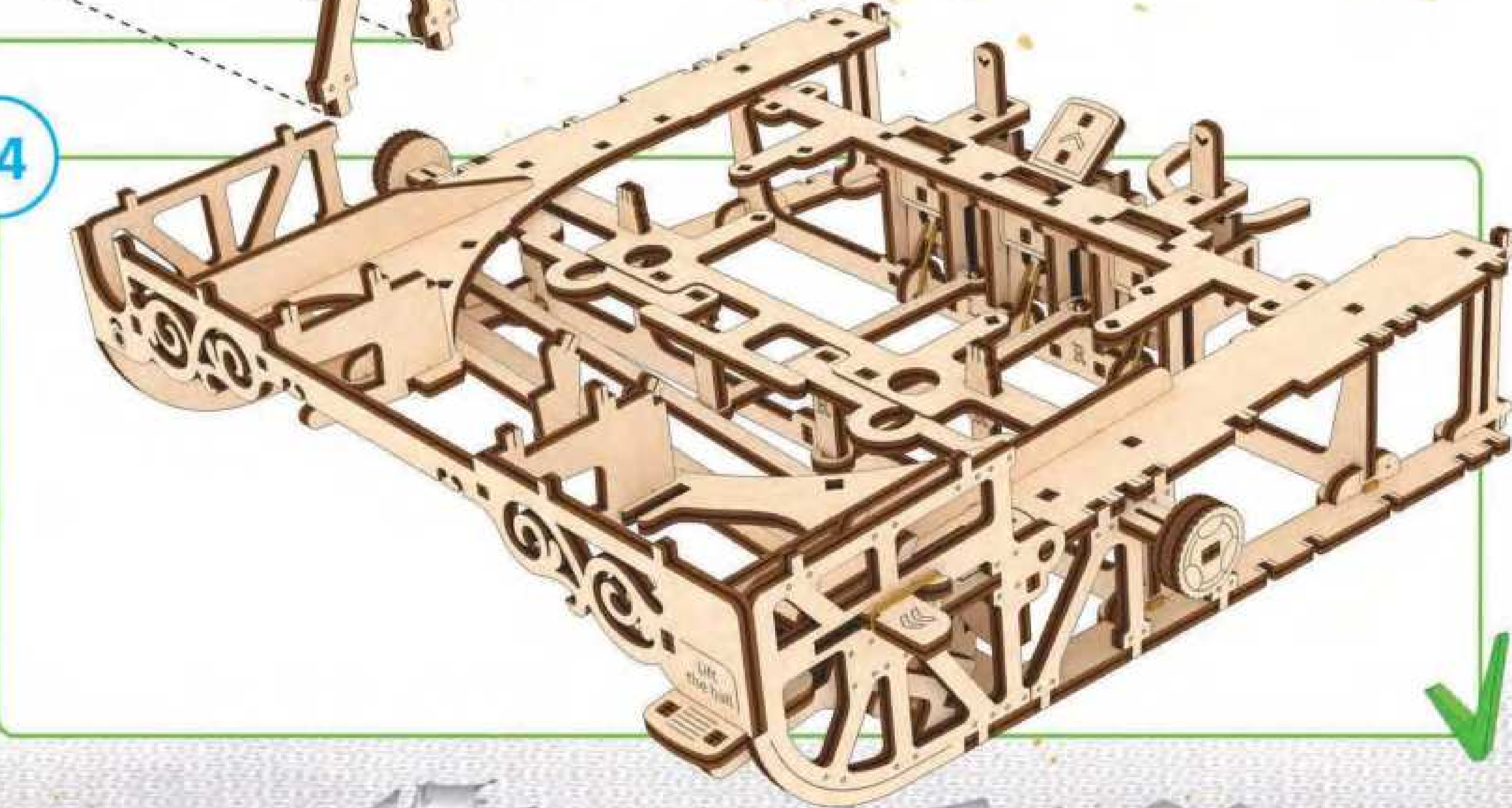
180°

4

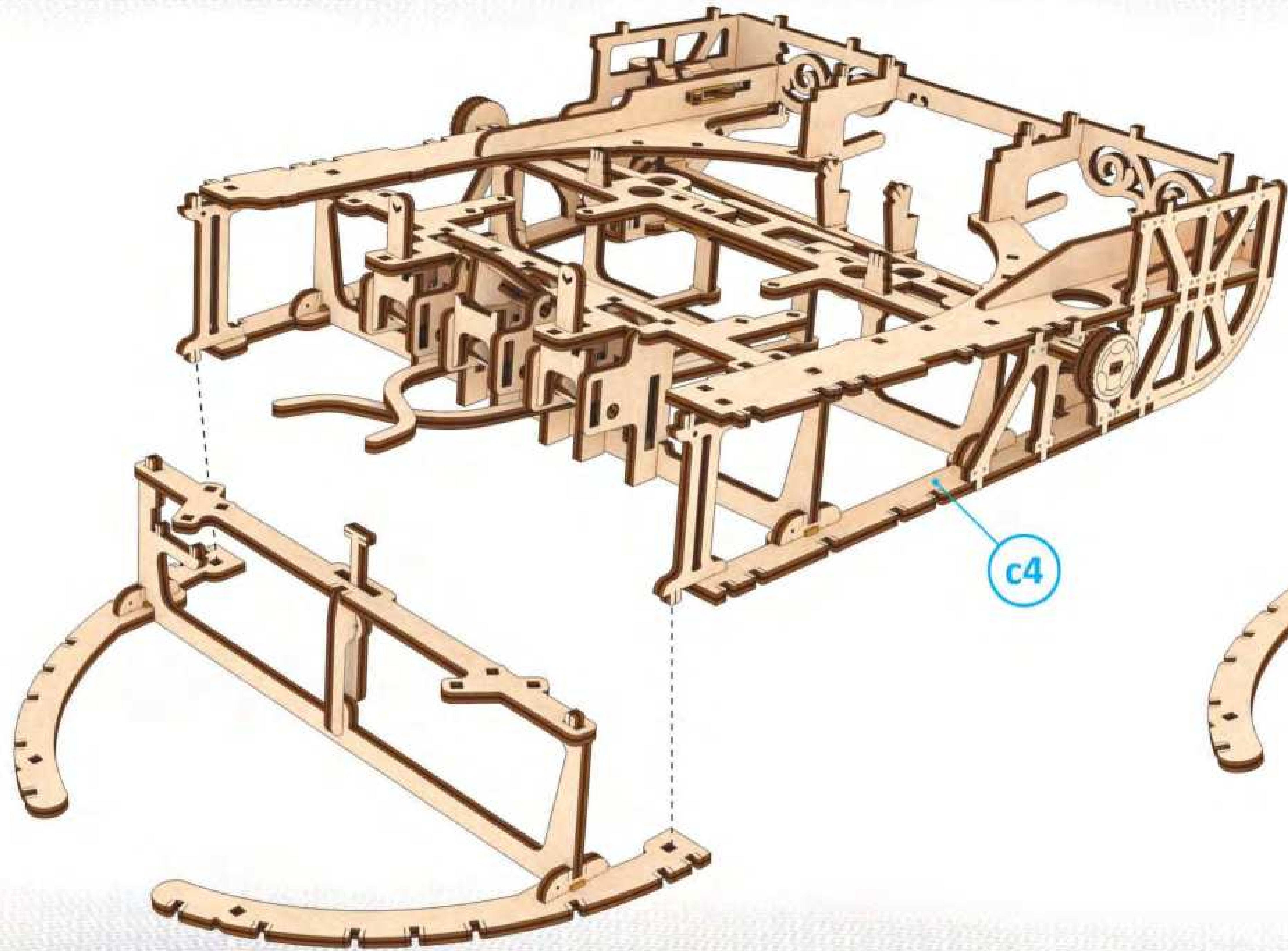


62

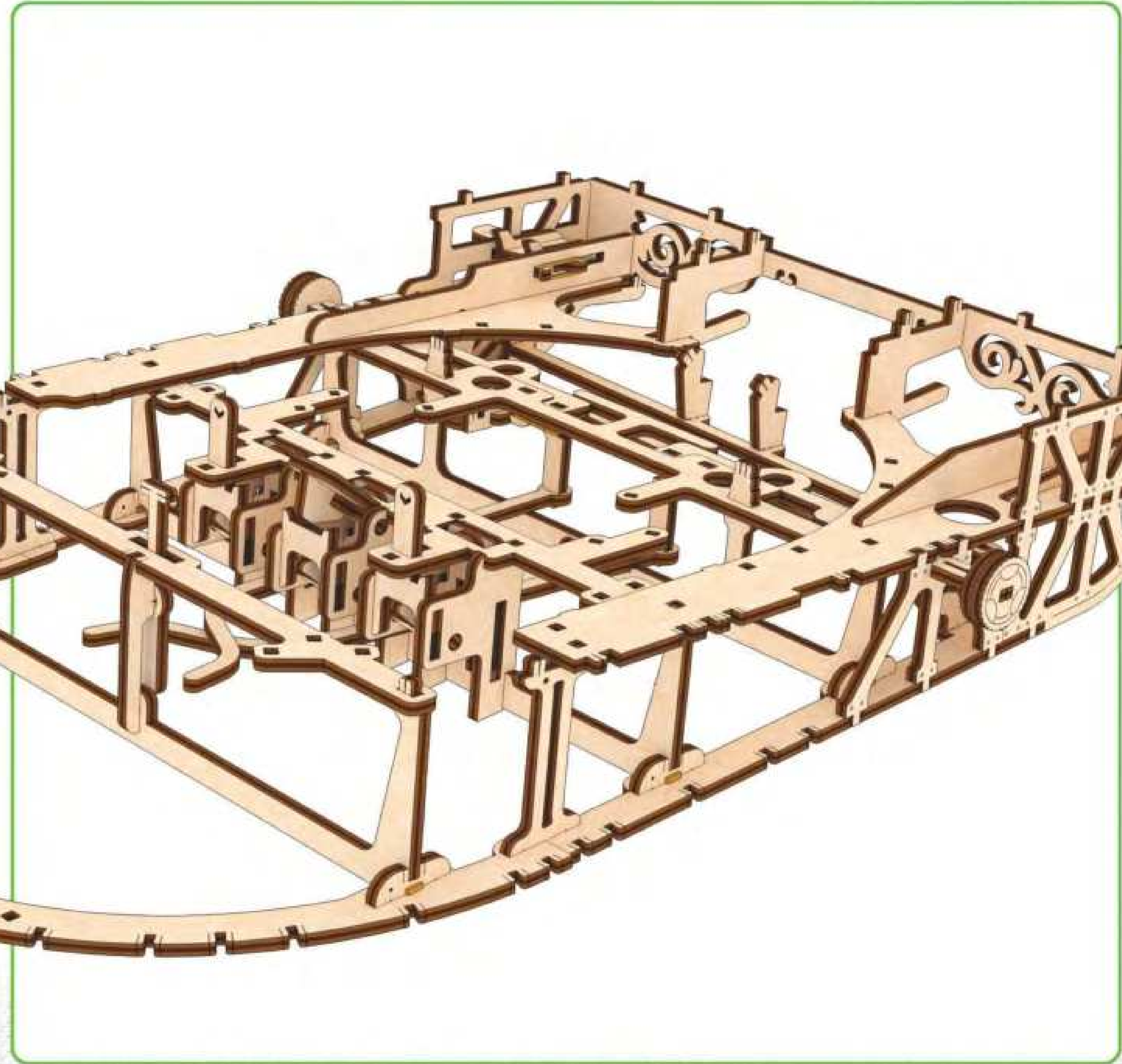
c4

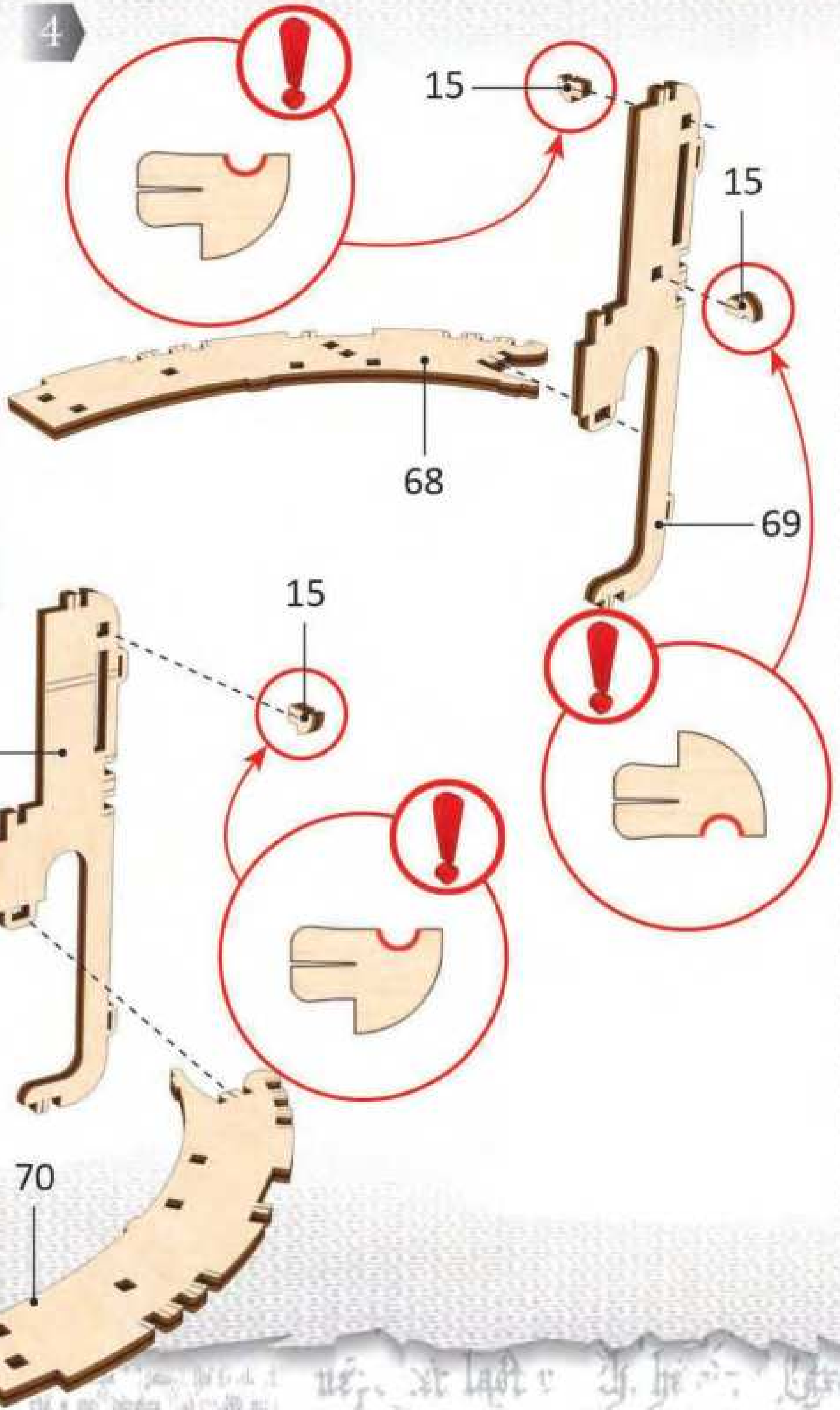
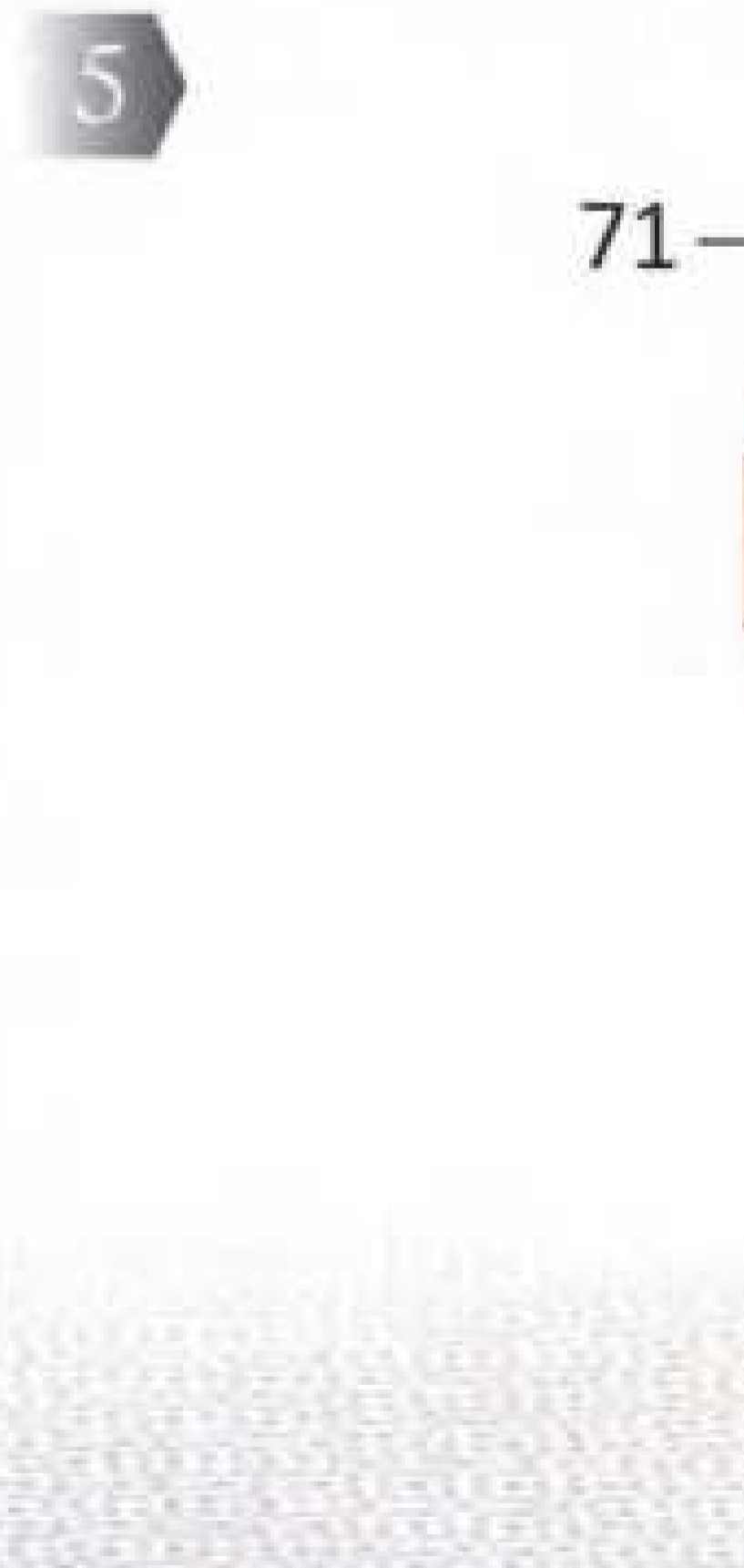




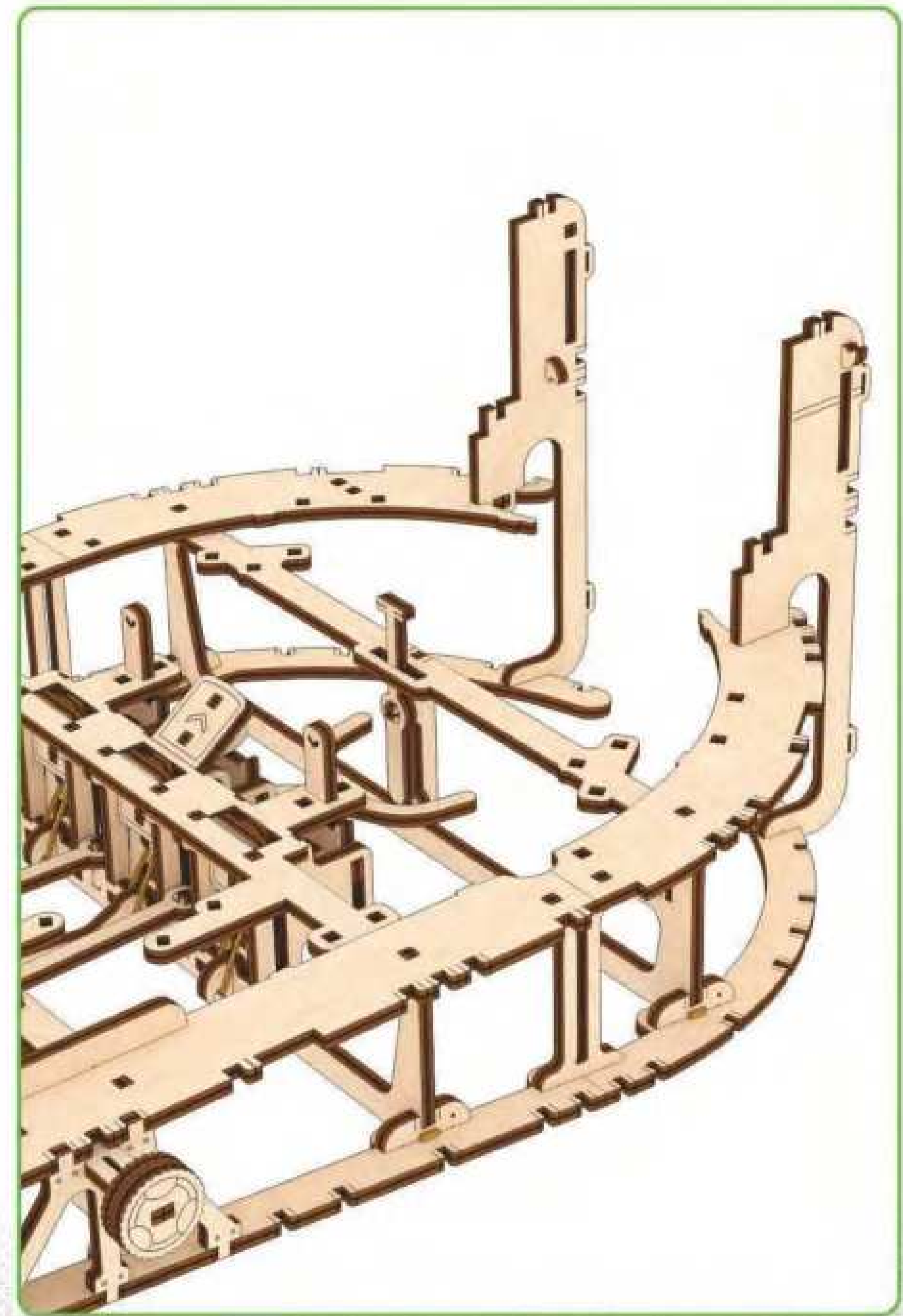
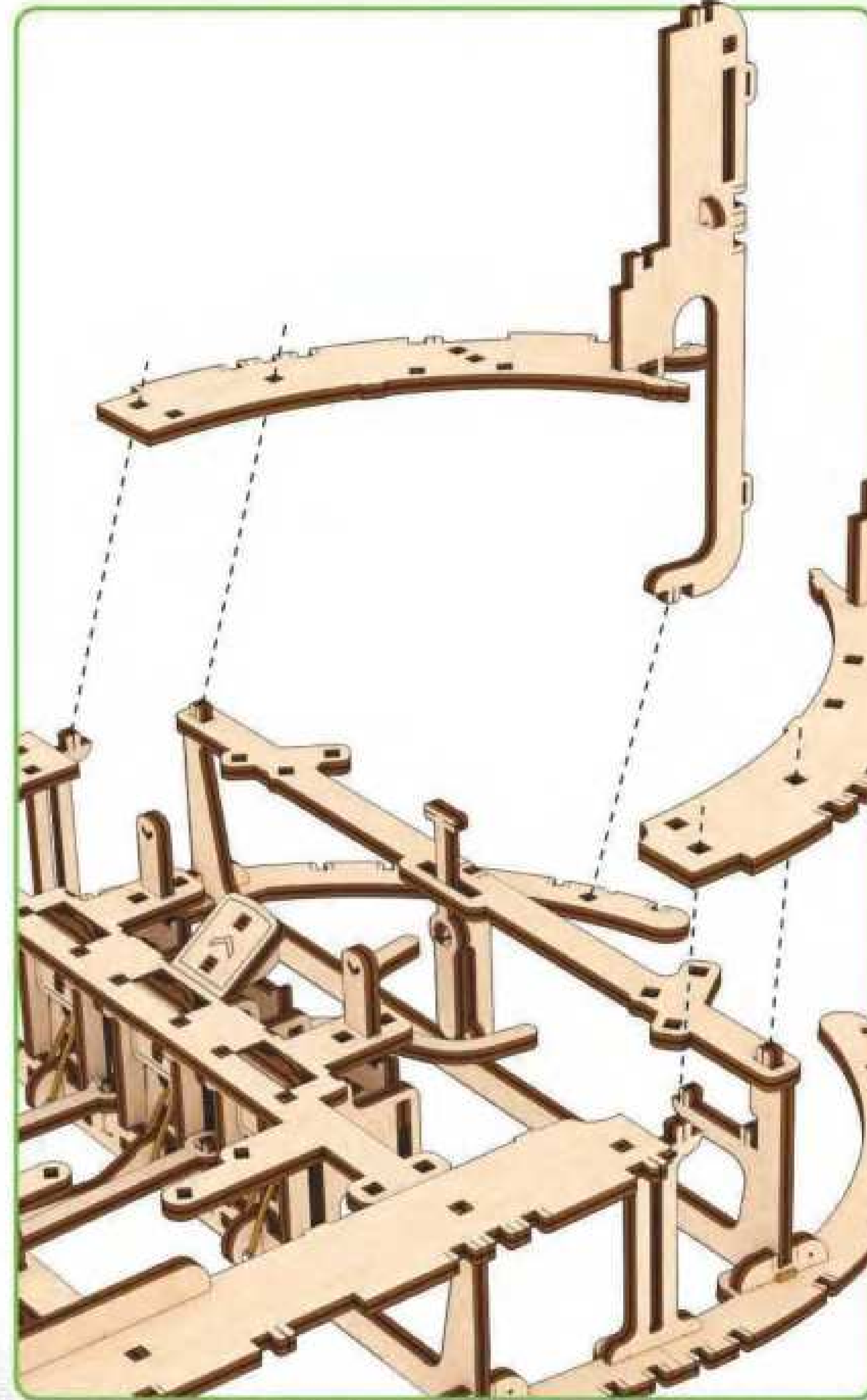


c4



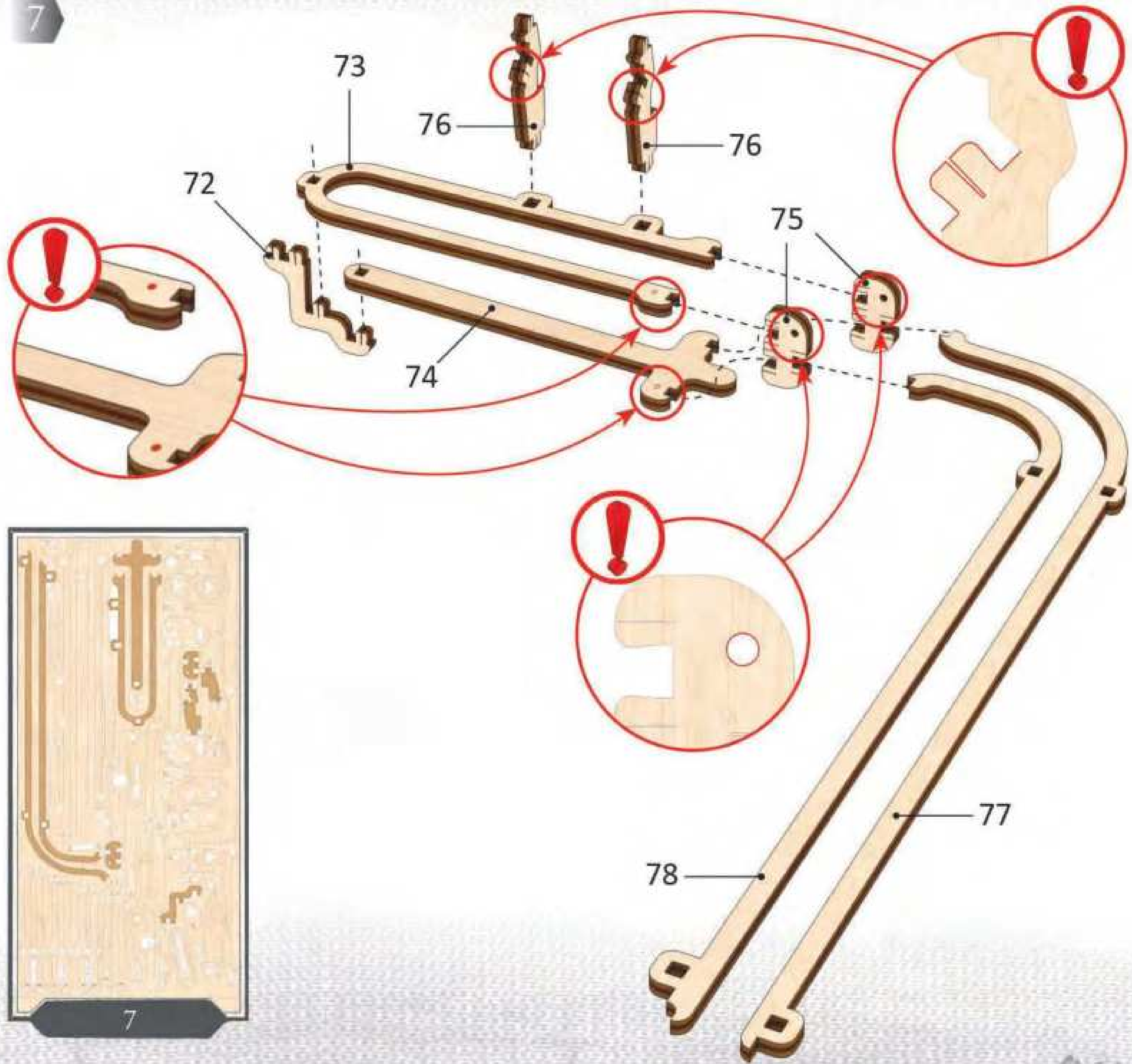


6

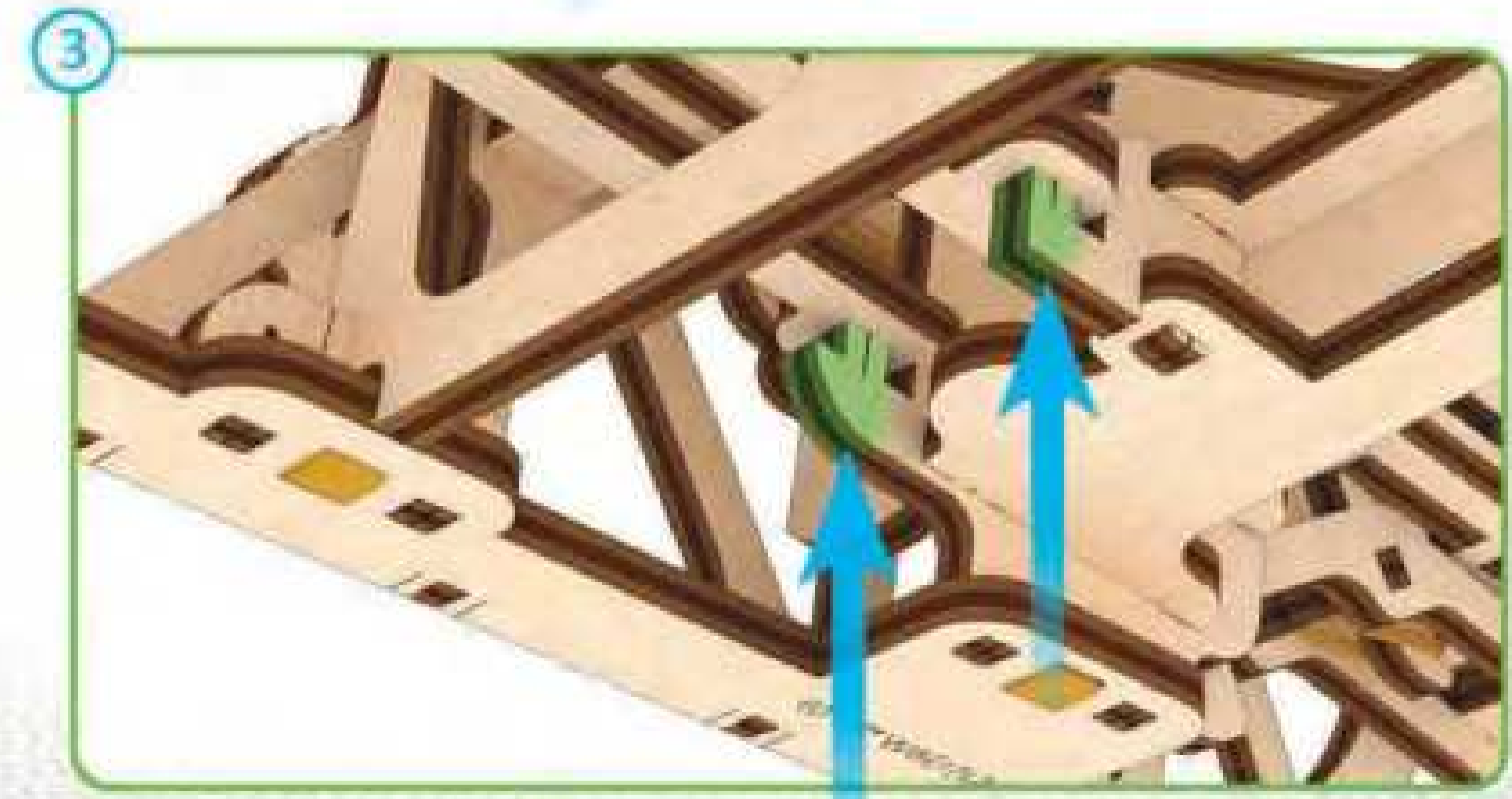
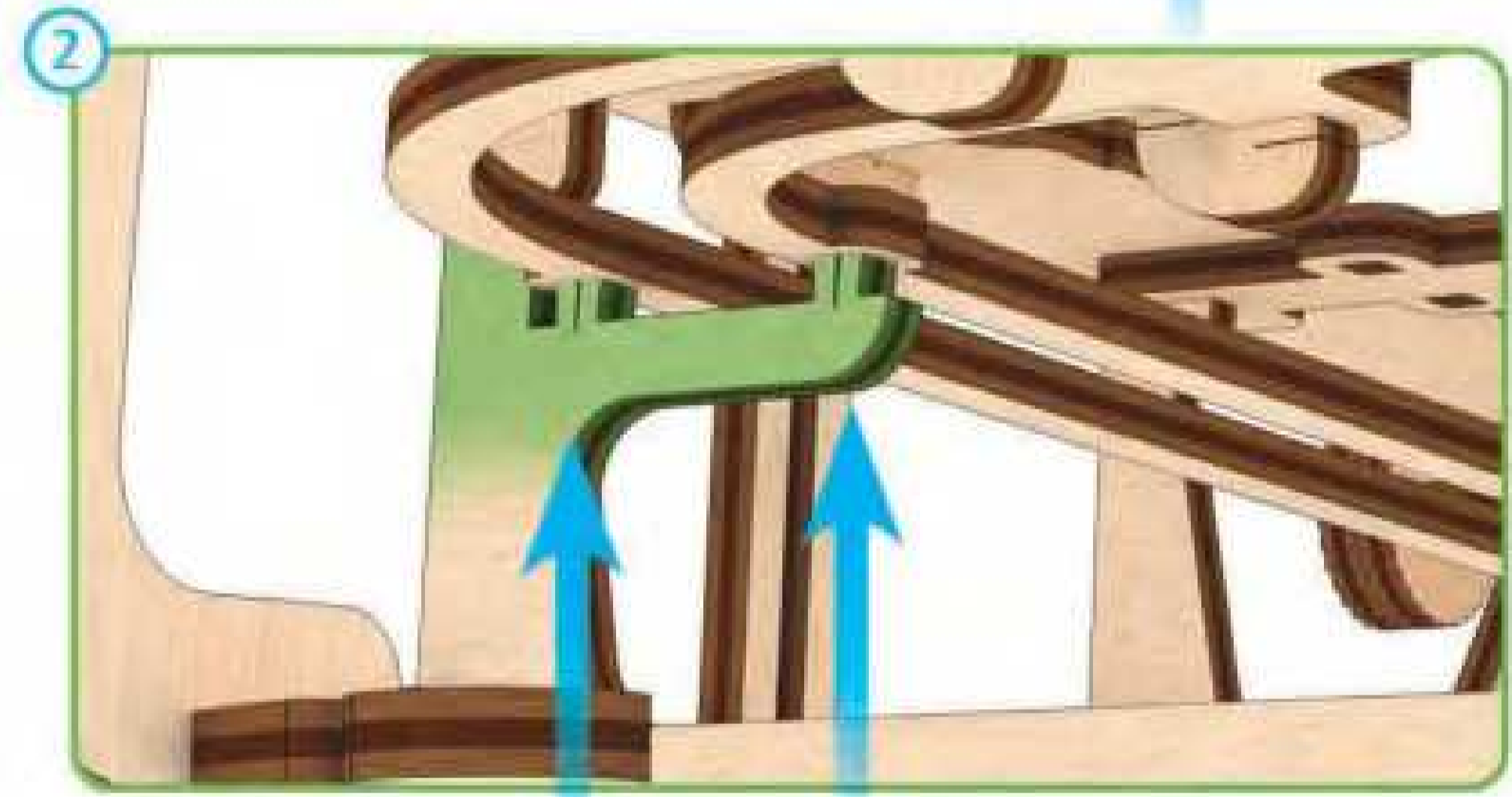
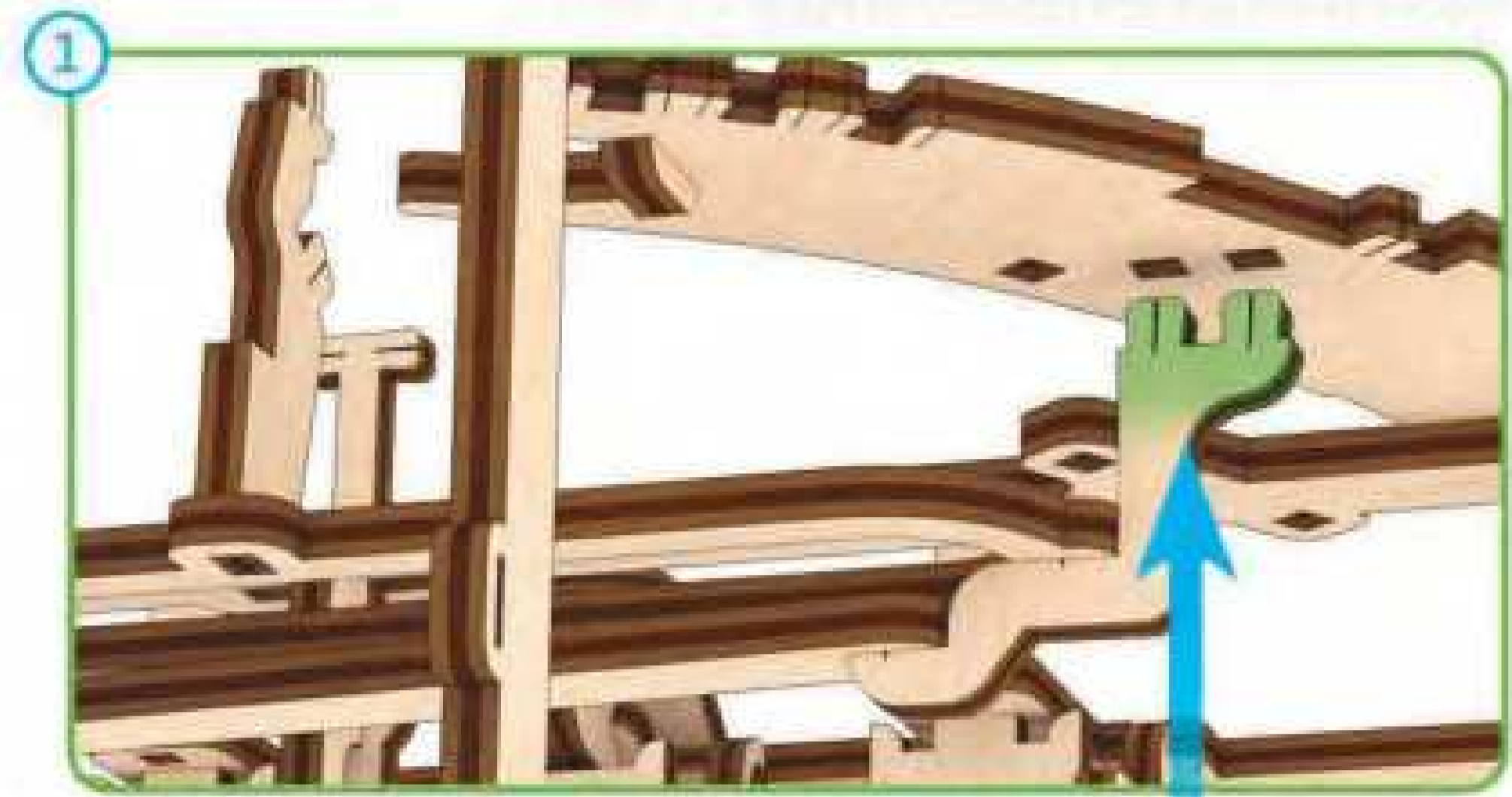
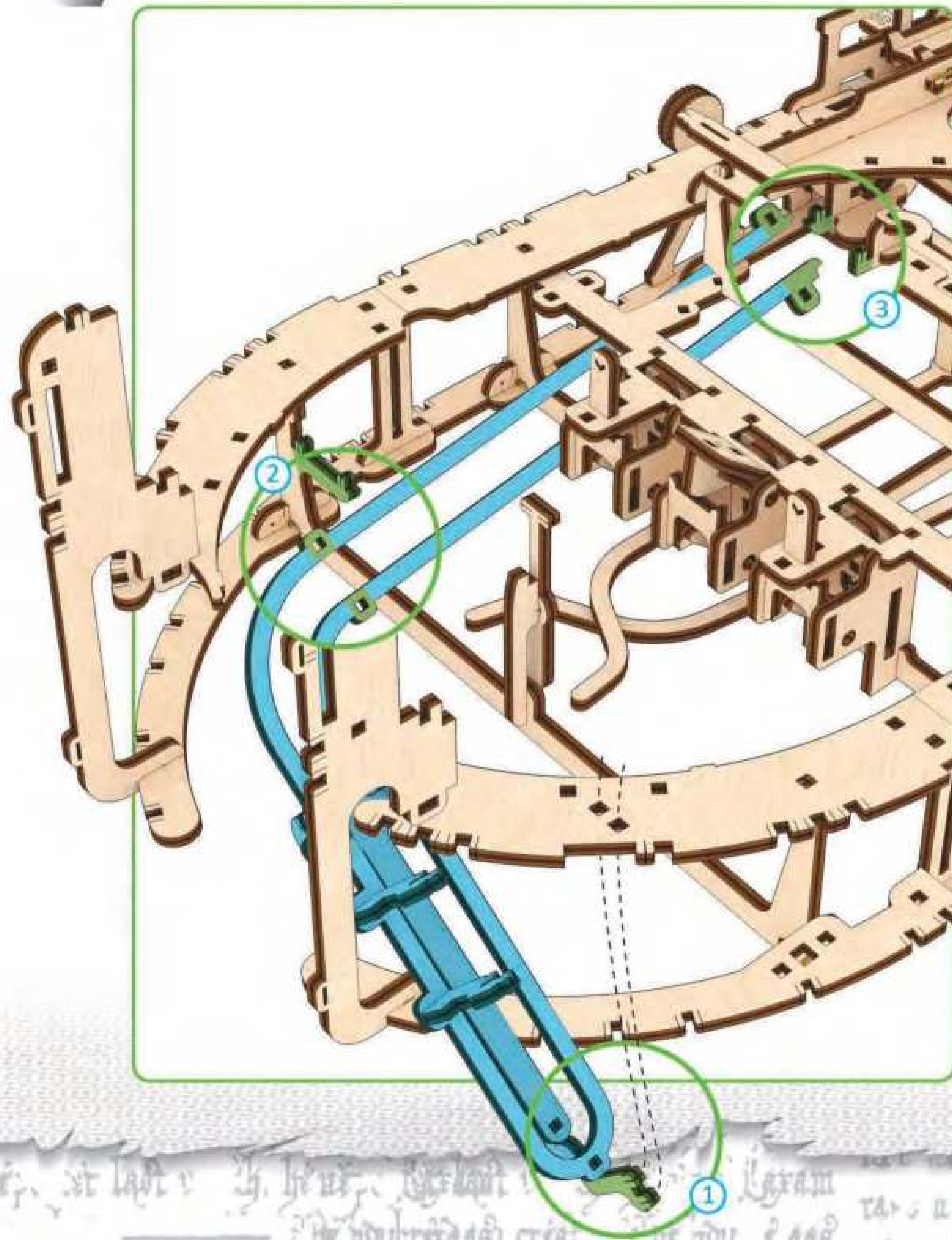




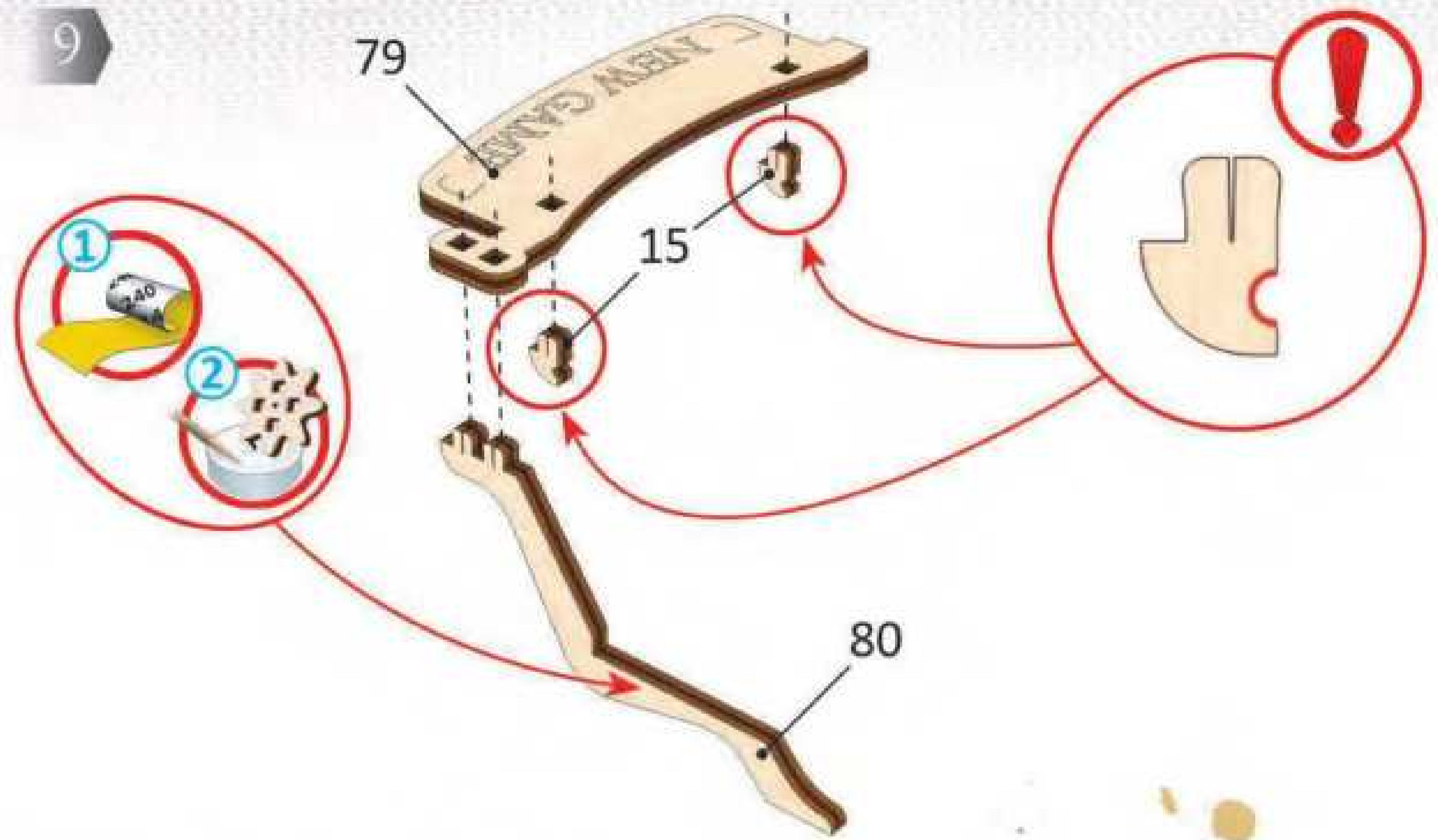
7



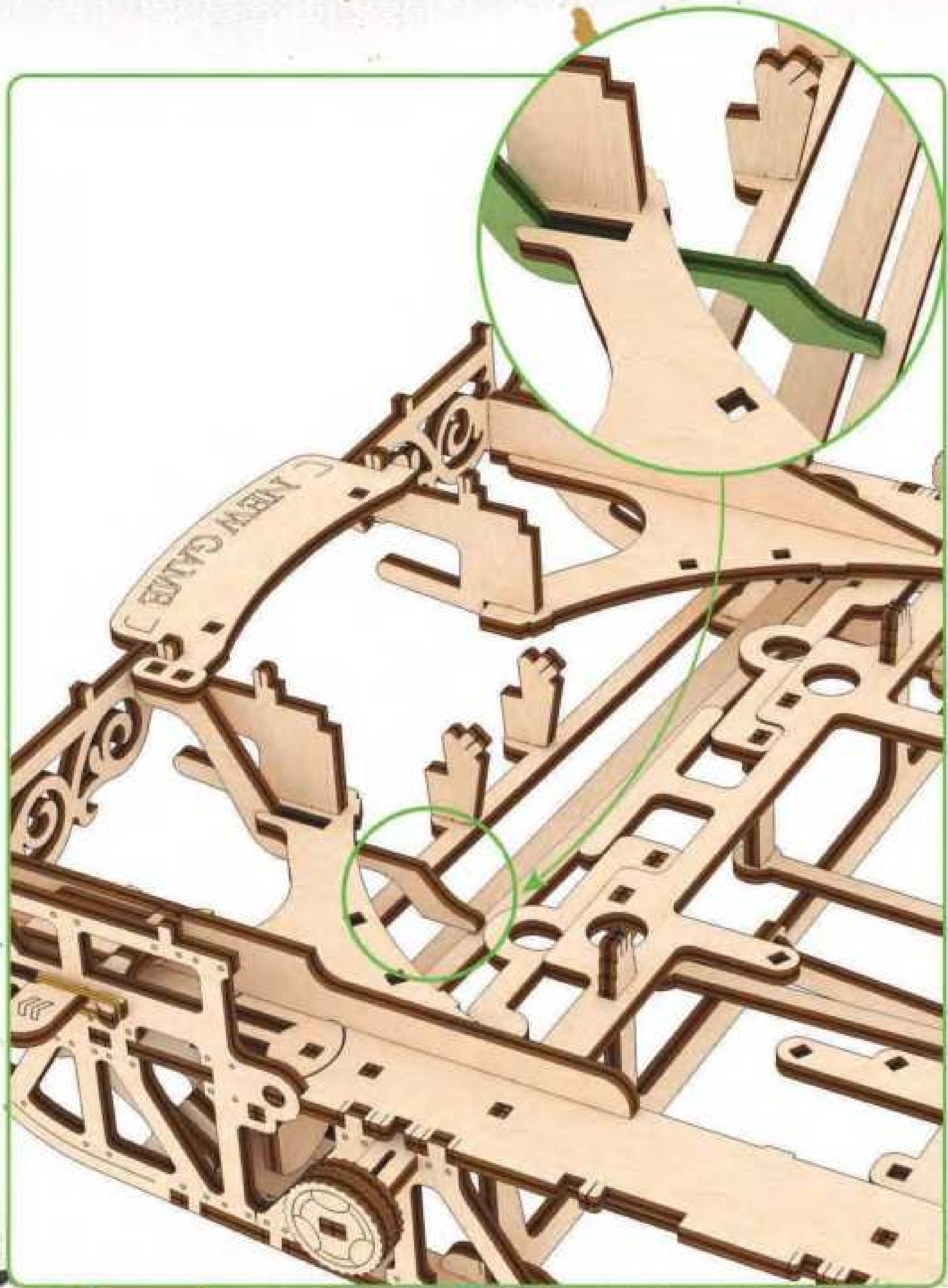
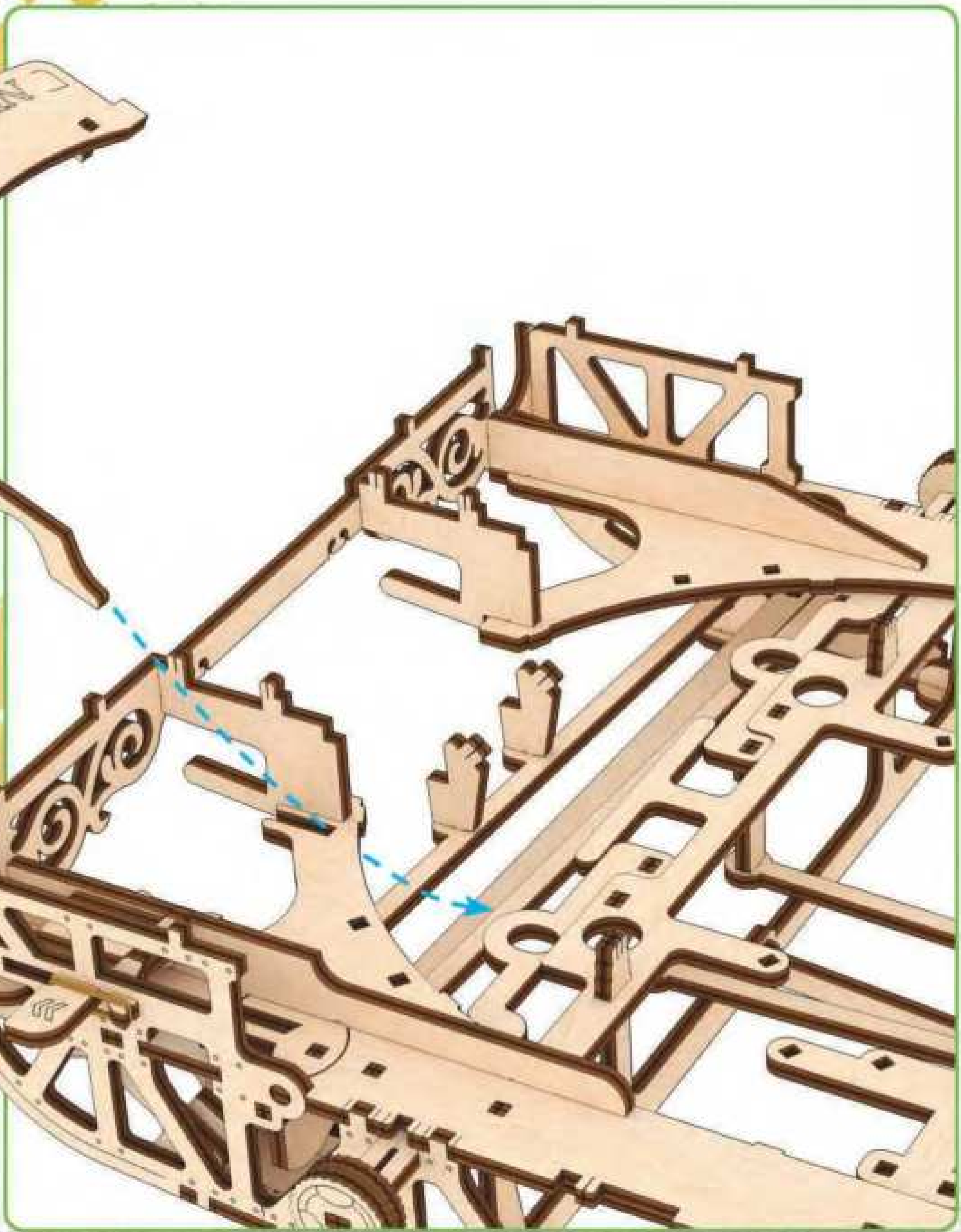
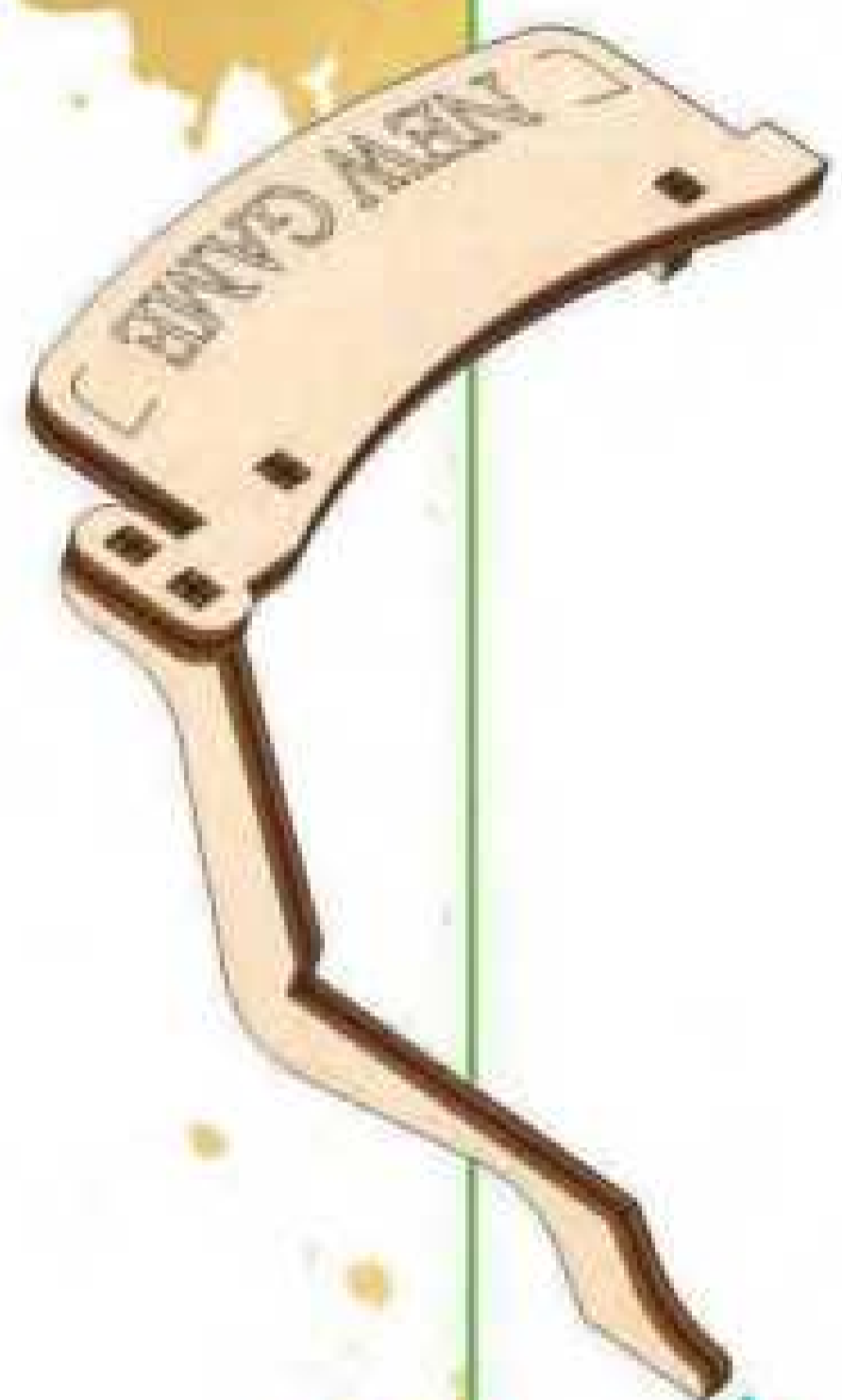
8



9



10



4

5

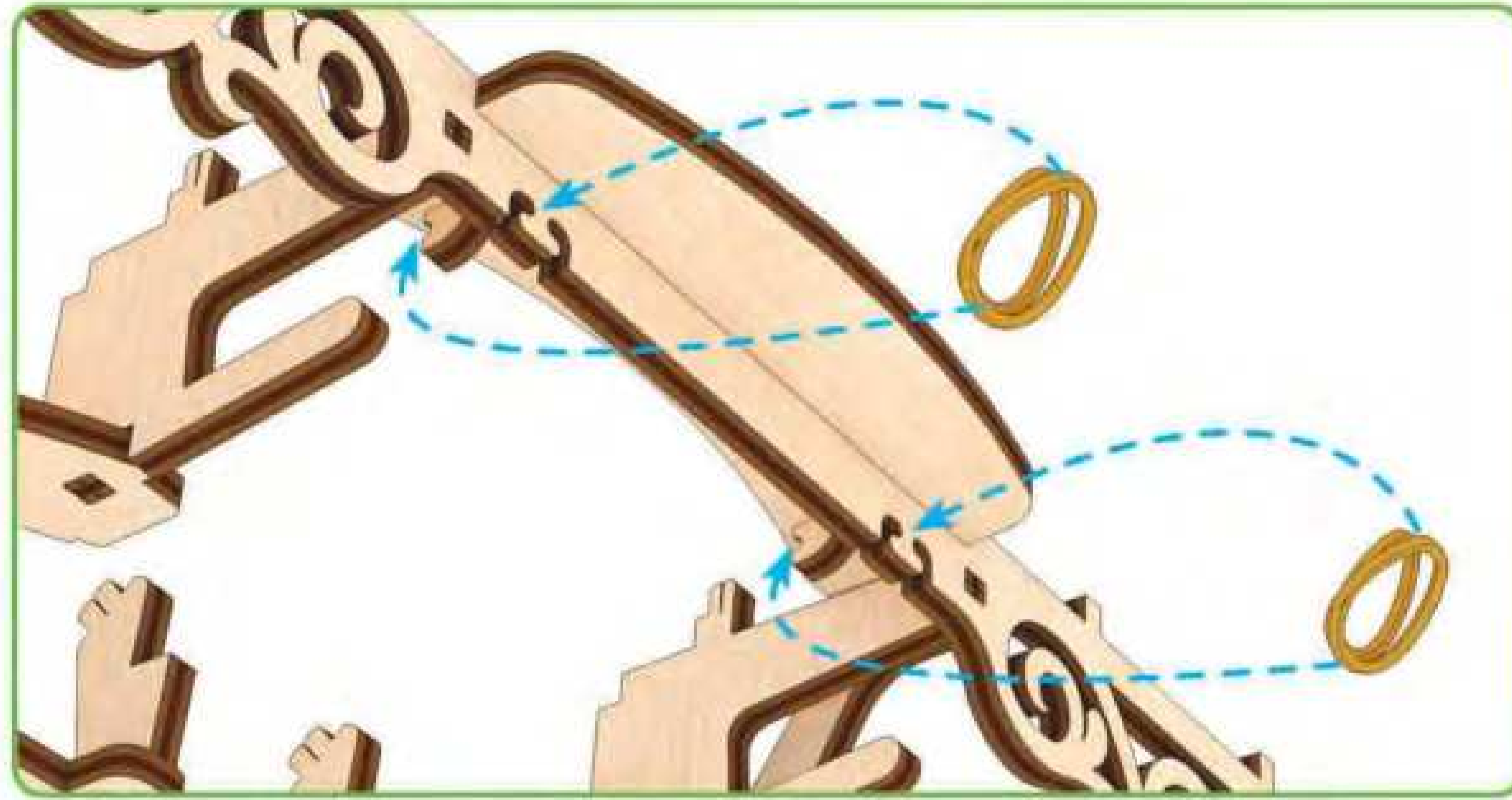
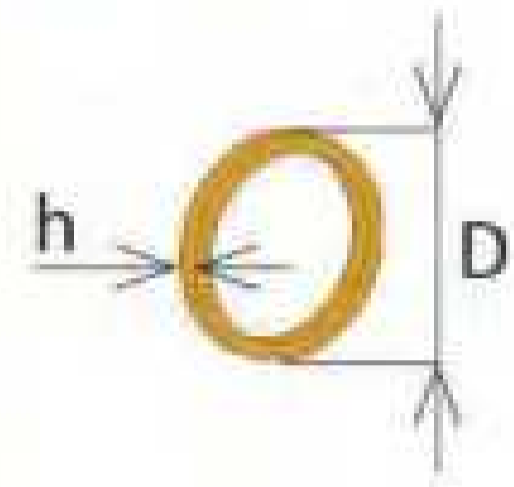
11

1

x2

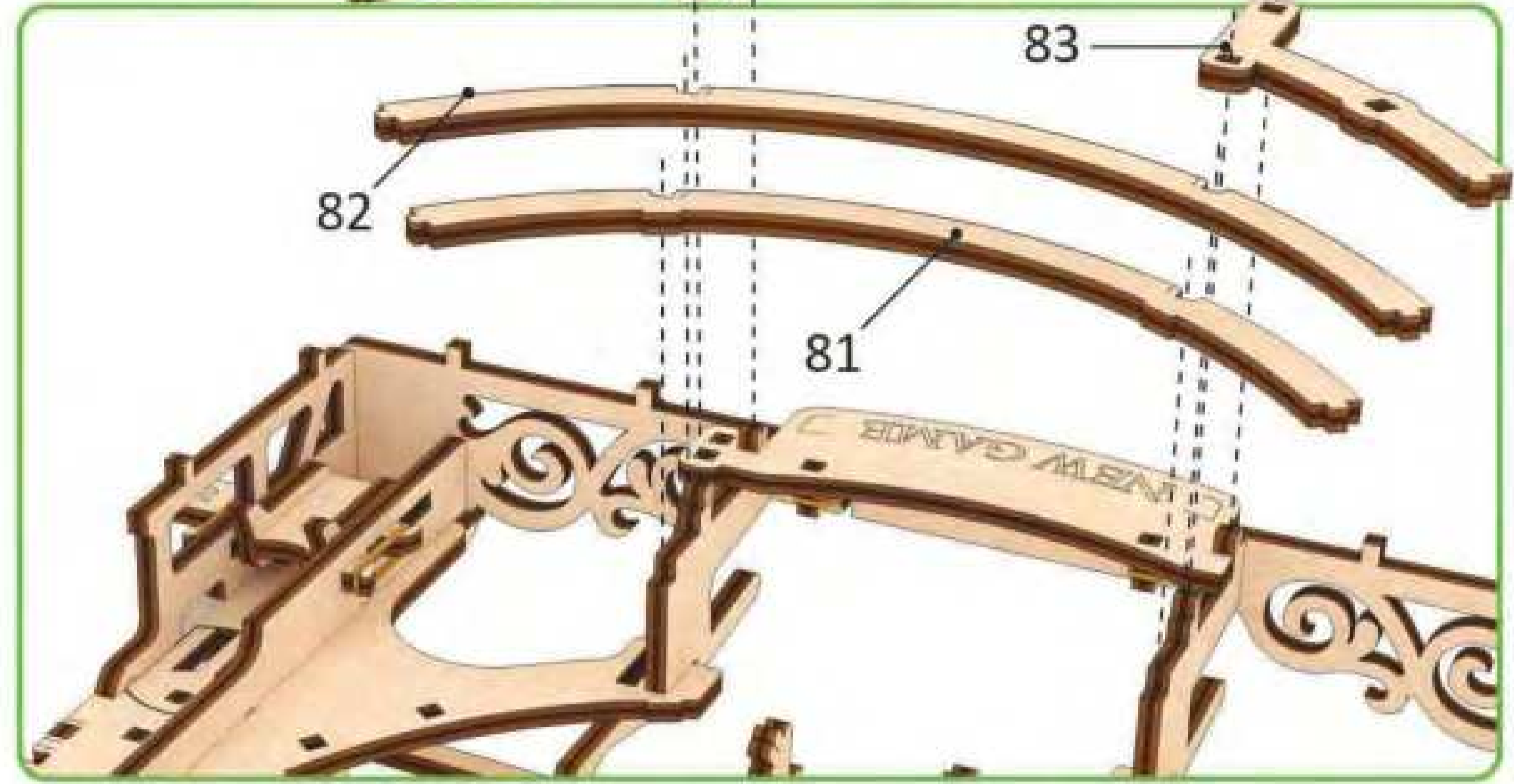
2

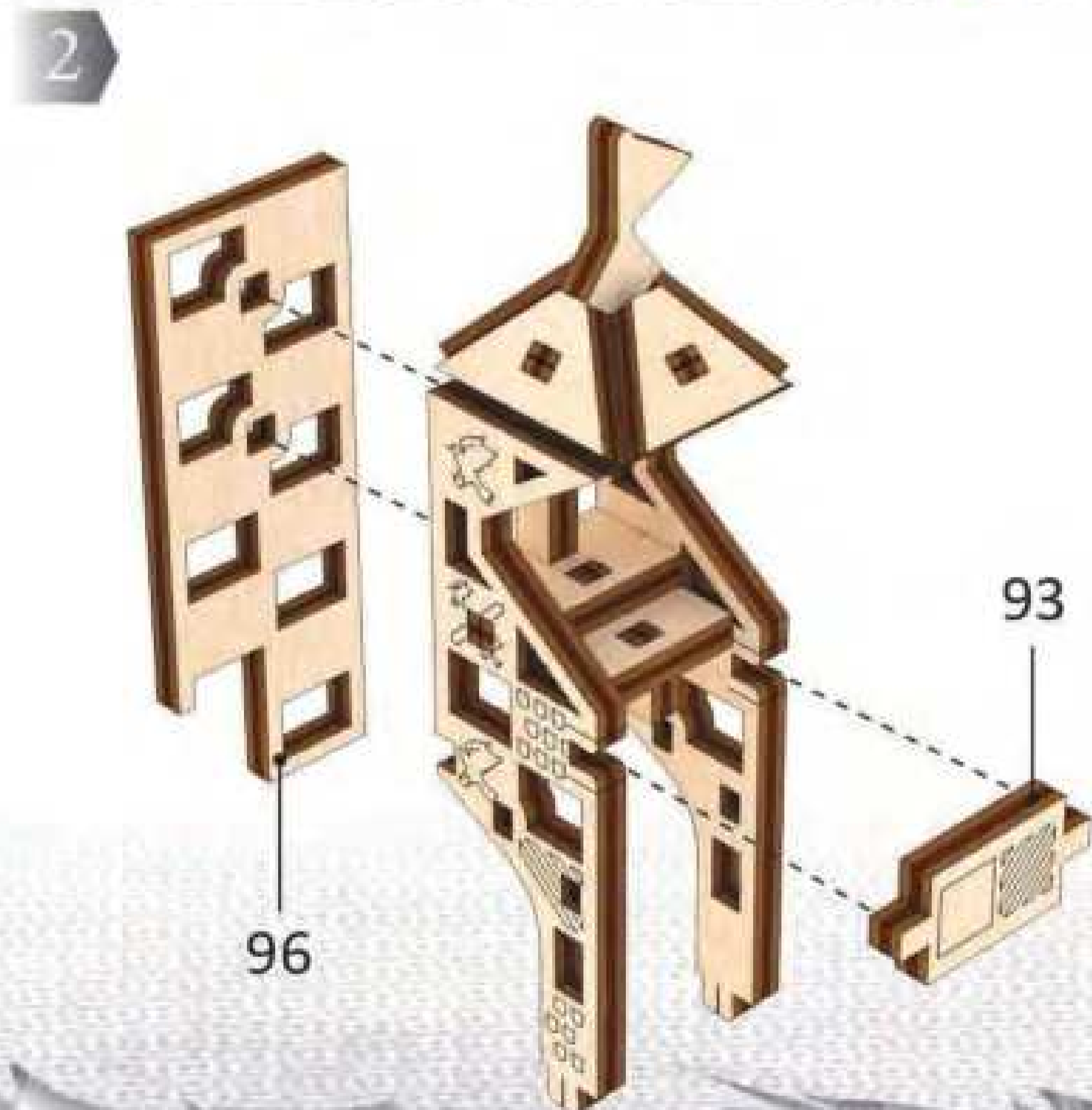
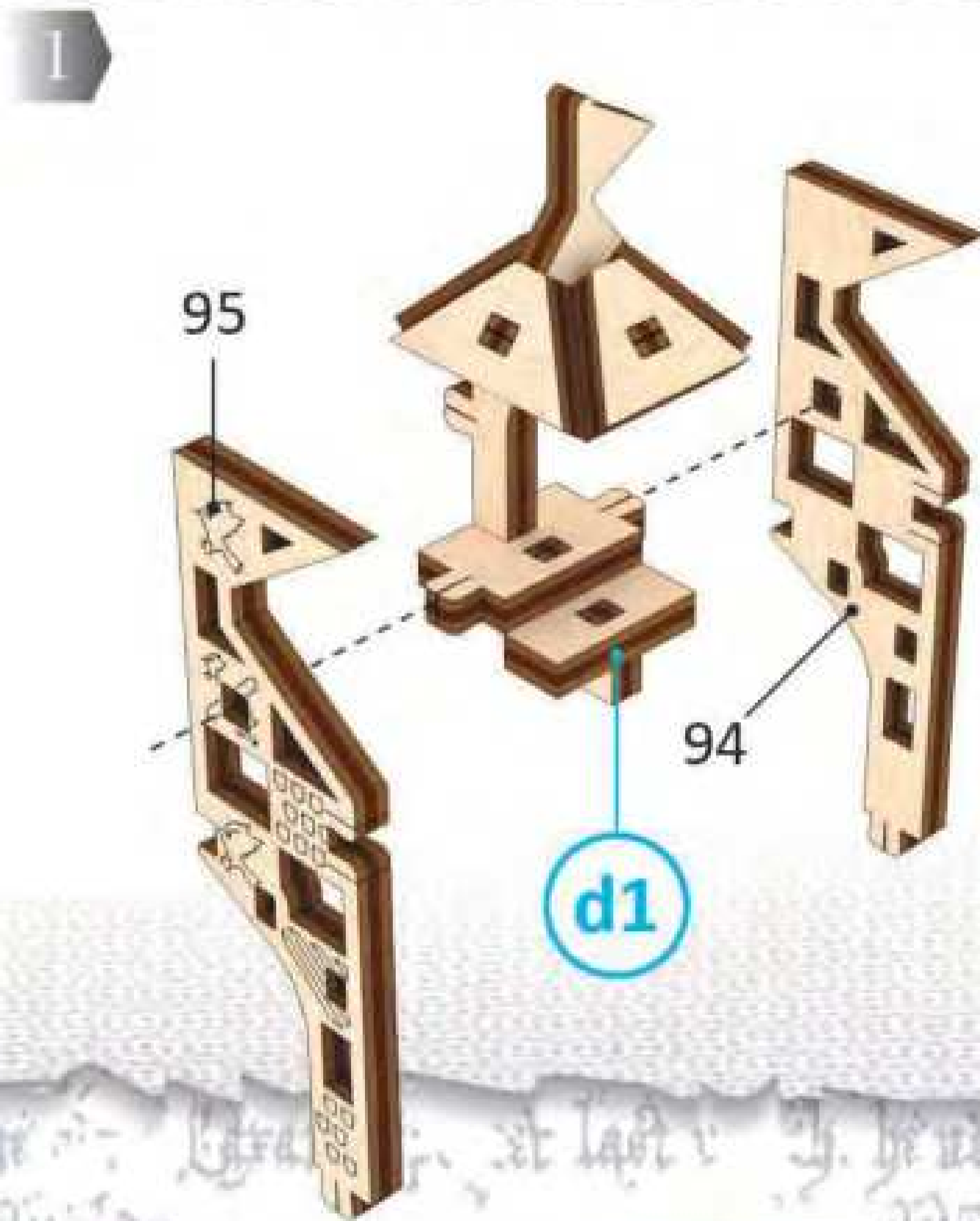
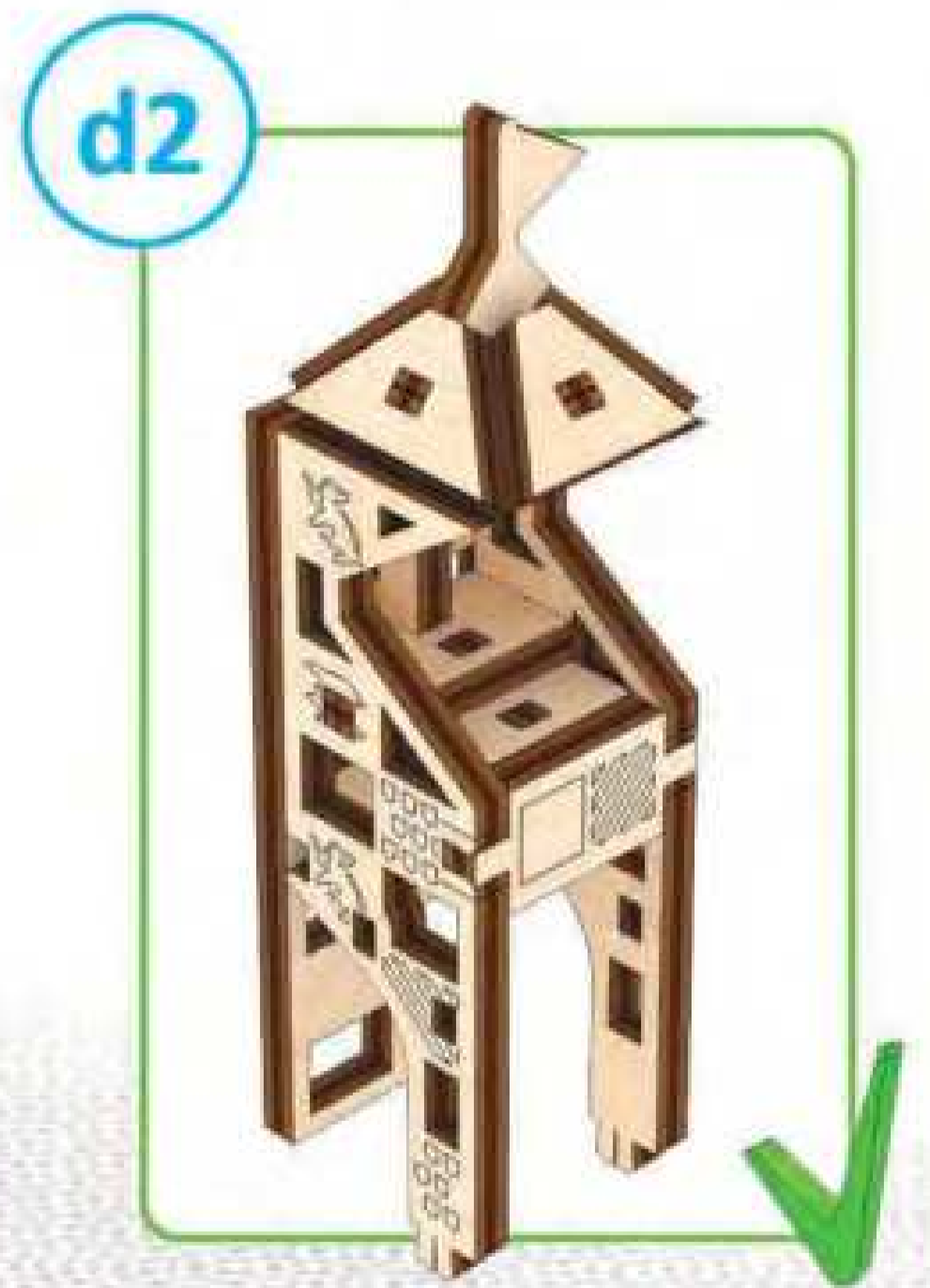
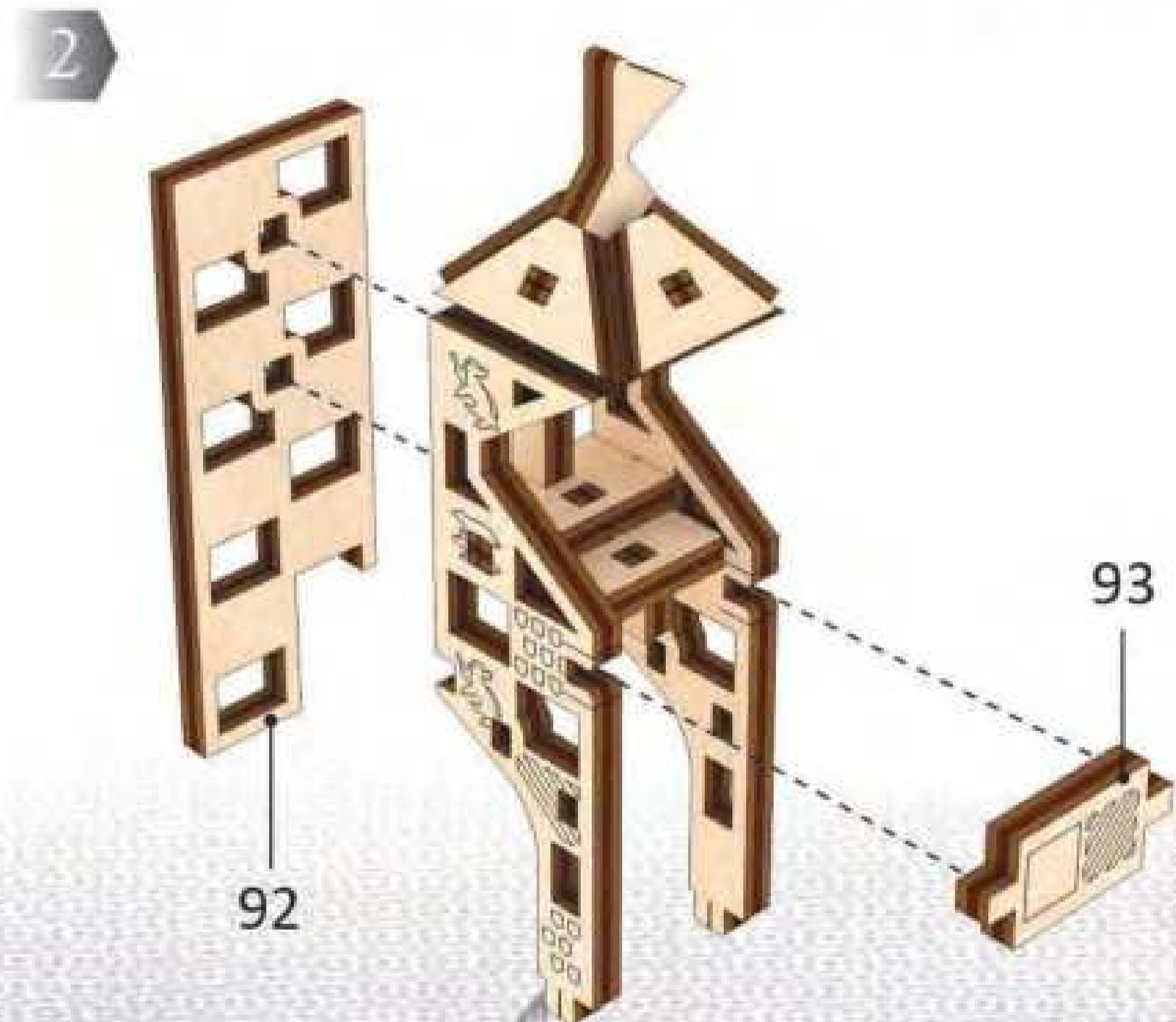
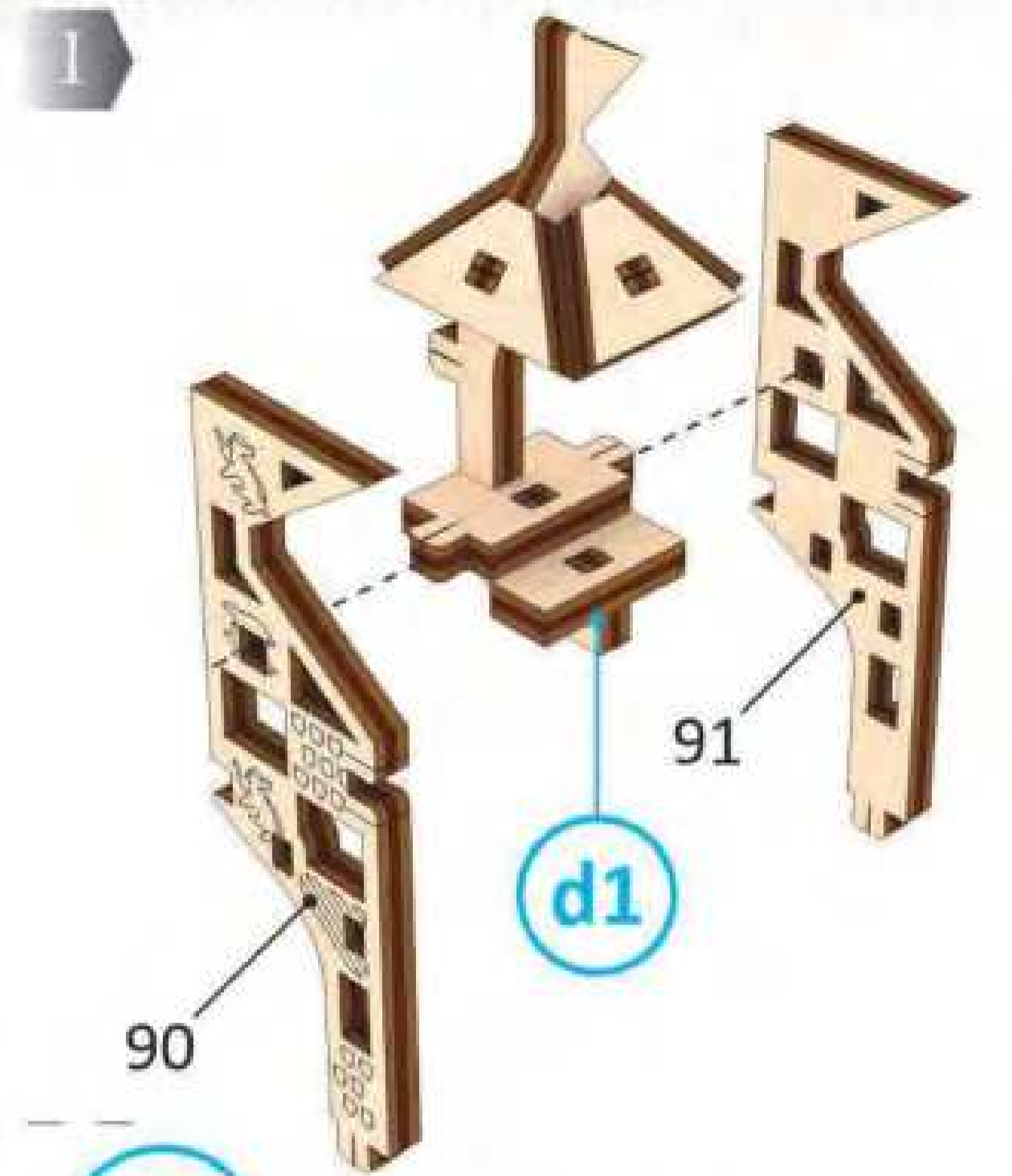
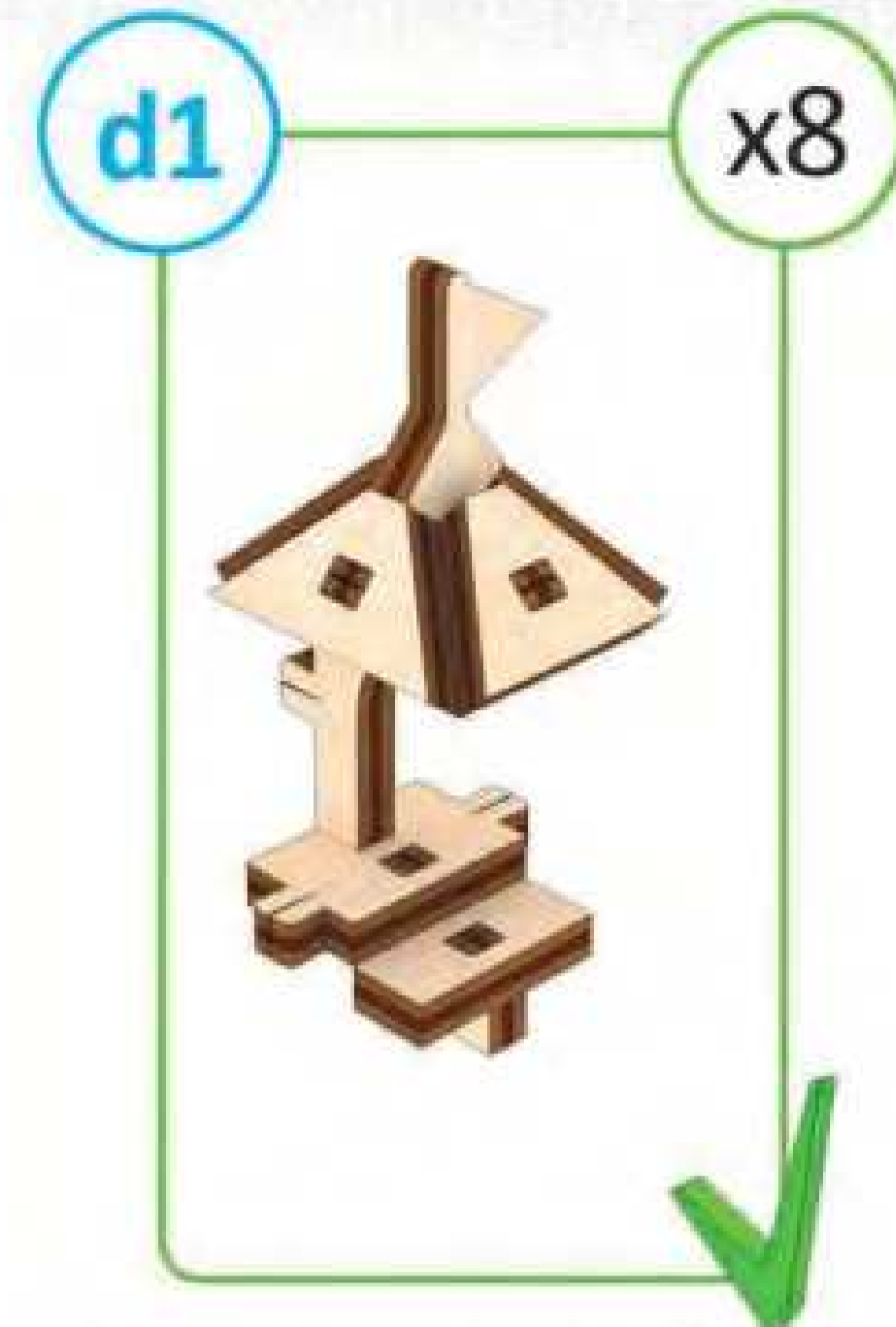
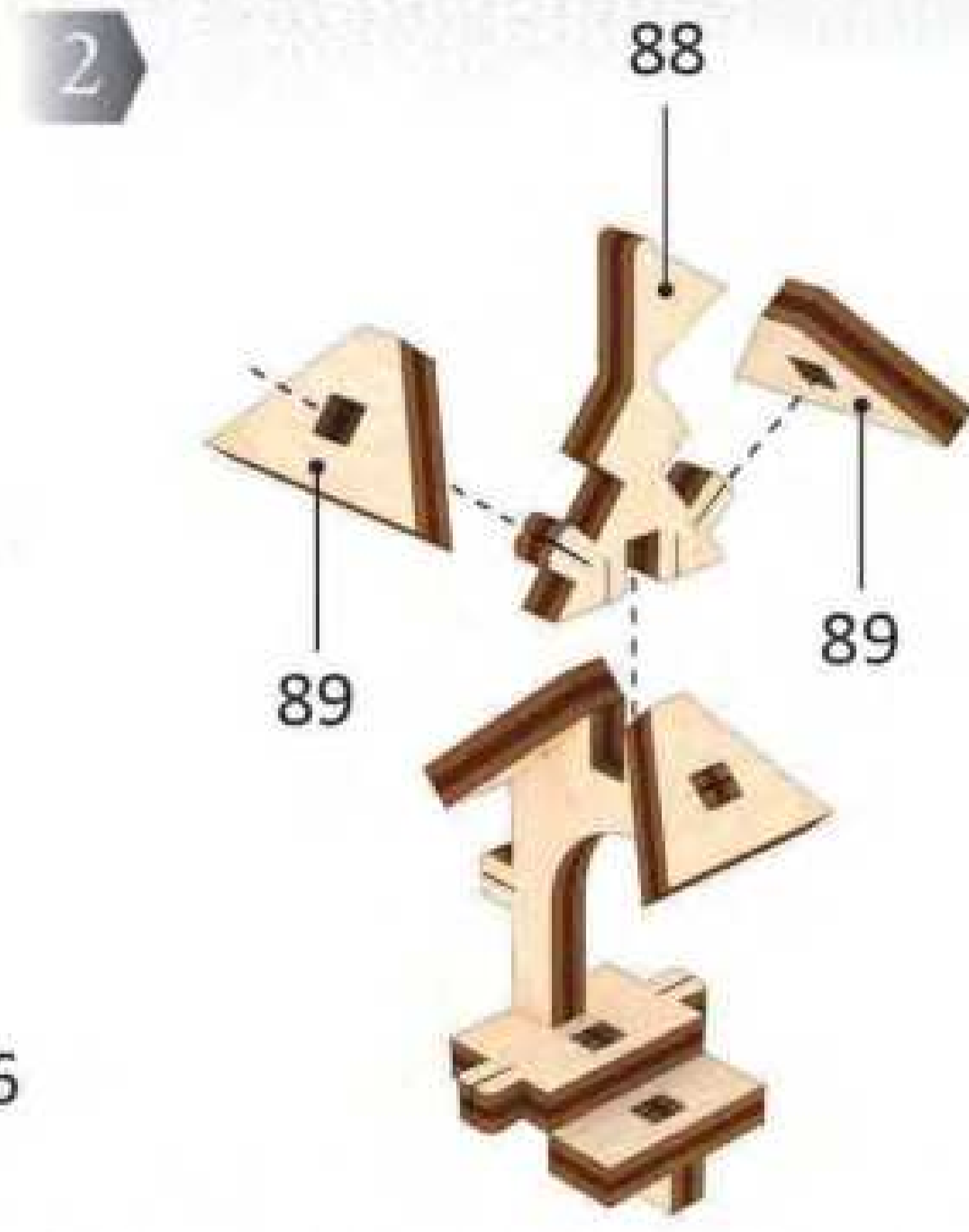
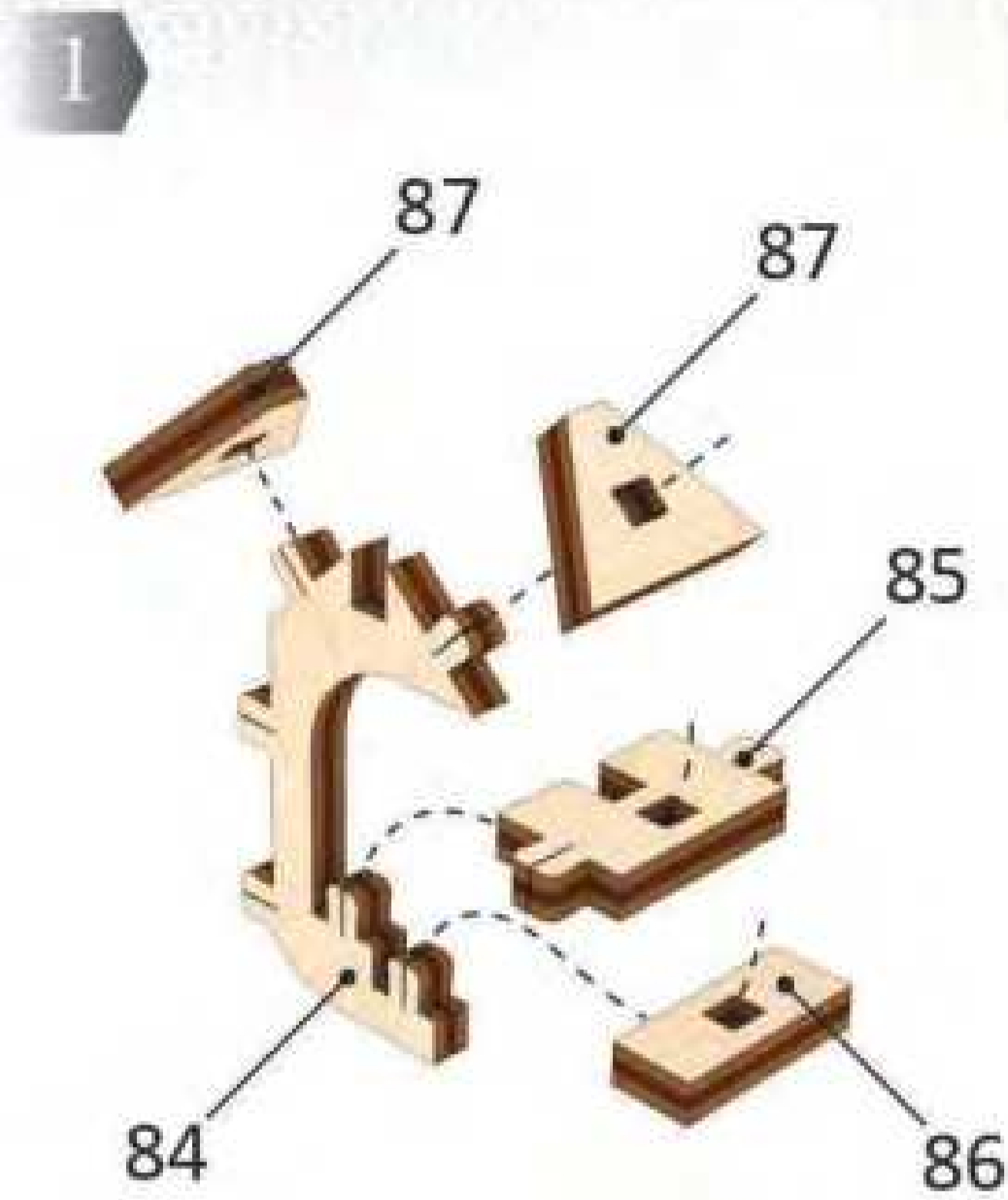
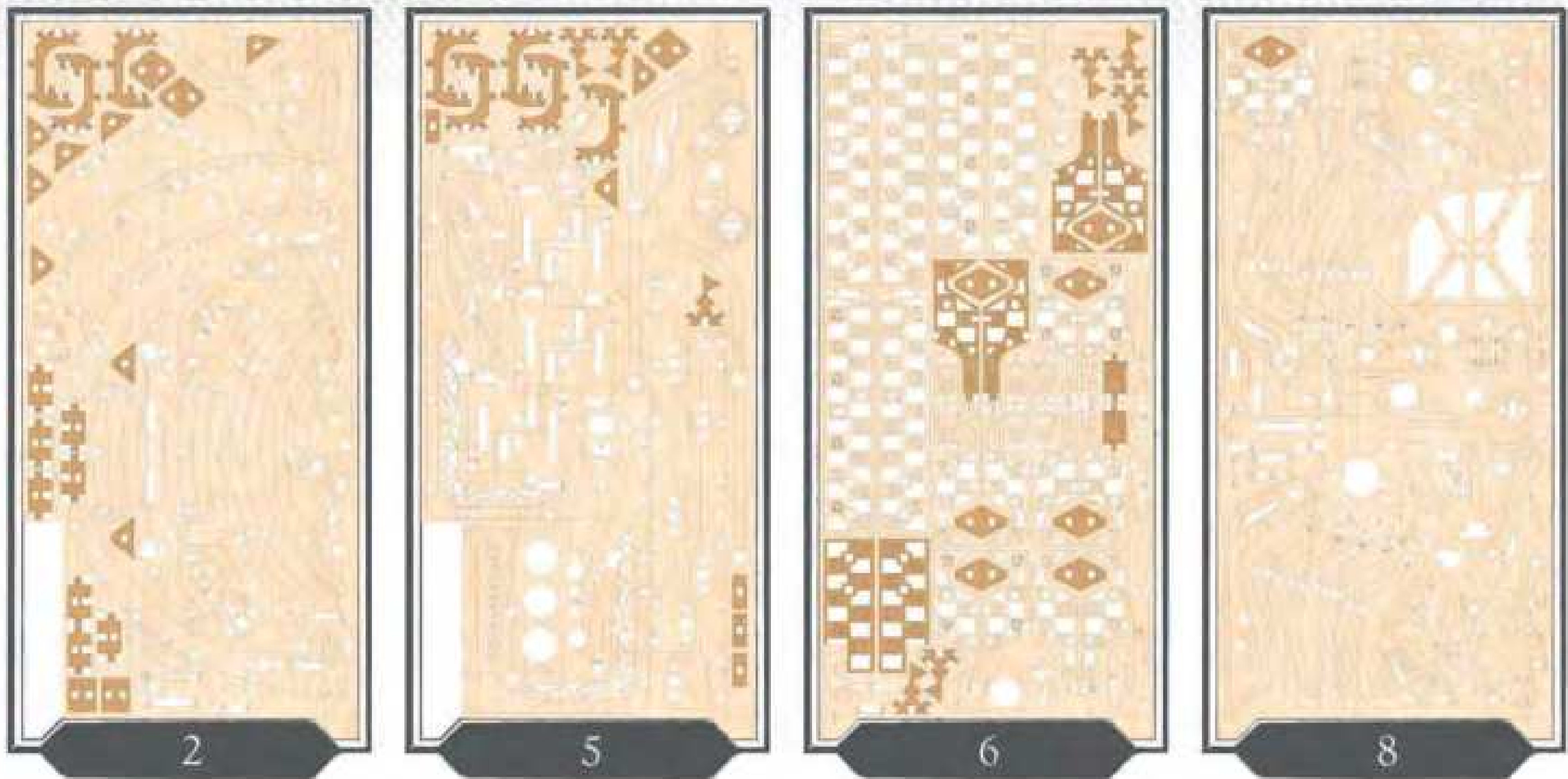
$h \approx 0.06'' / 1,5 \text{ mm}$   
 $D \approx 0.4'' / 10 \text{ mm}$



12

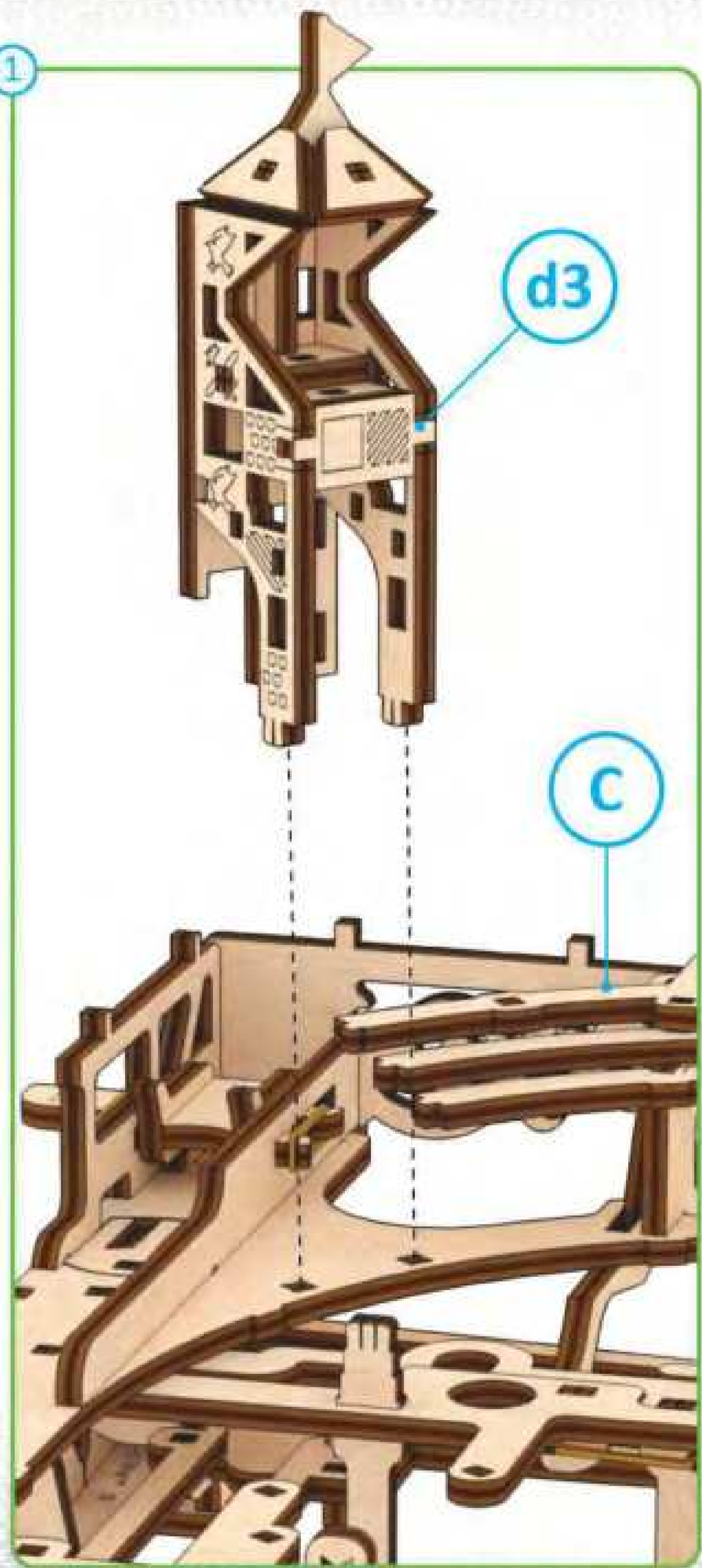
c





1

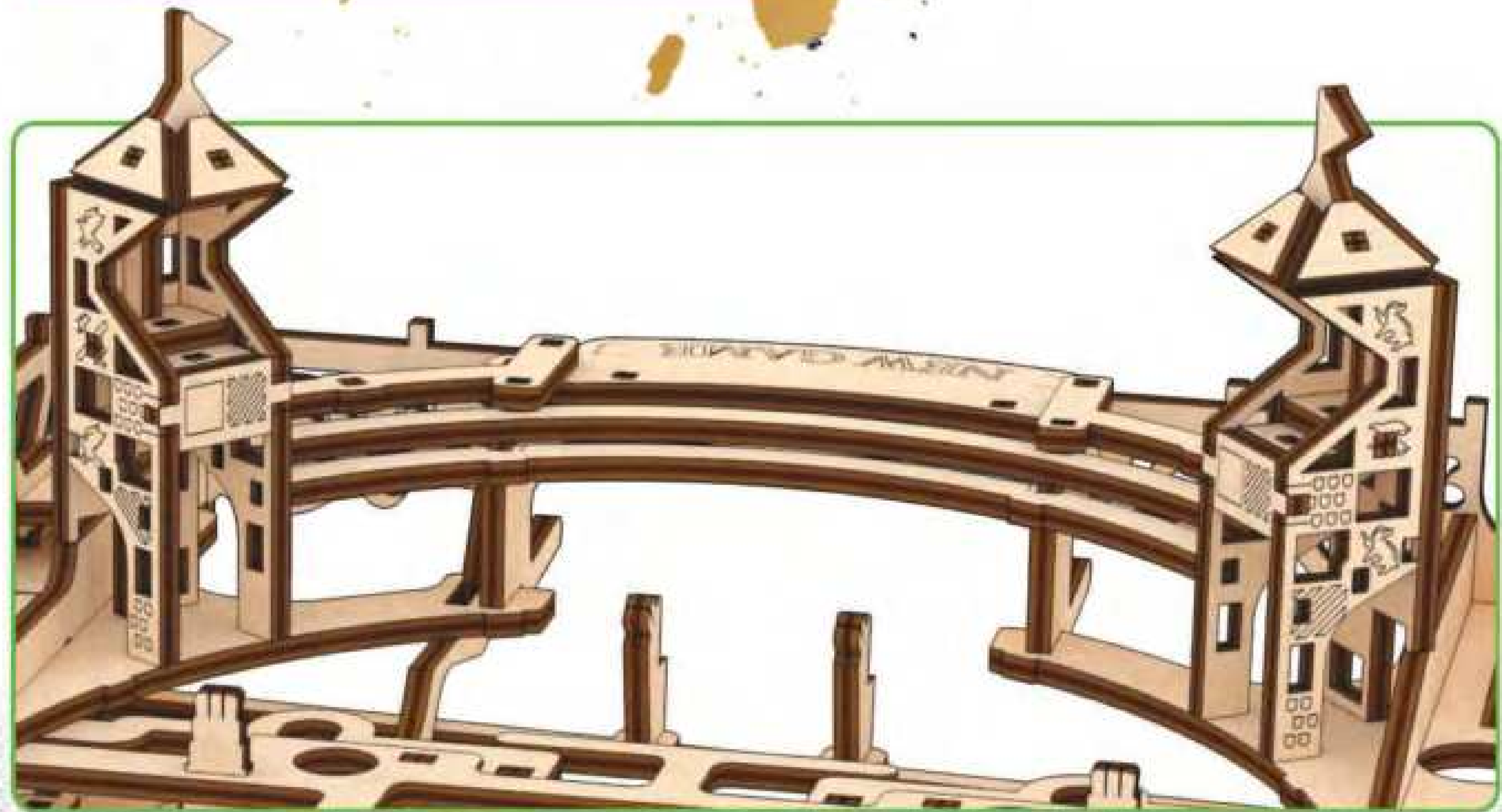
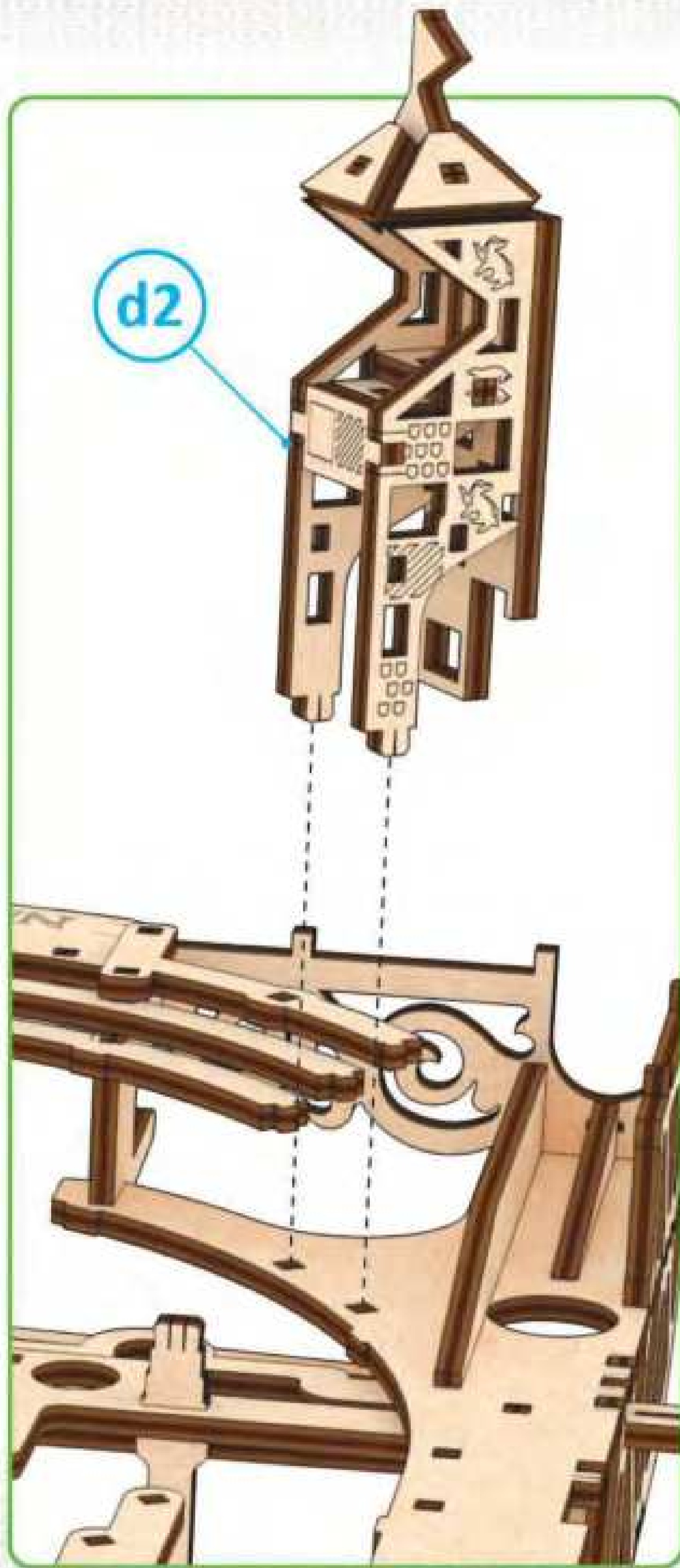
1

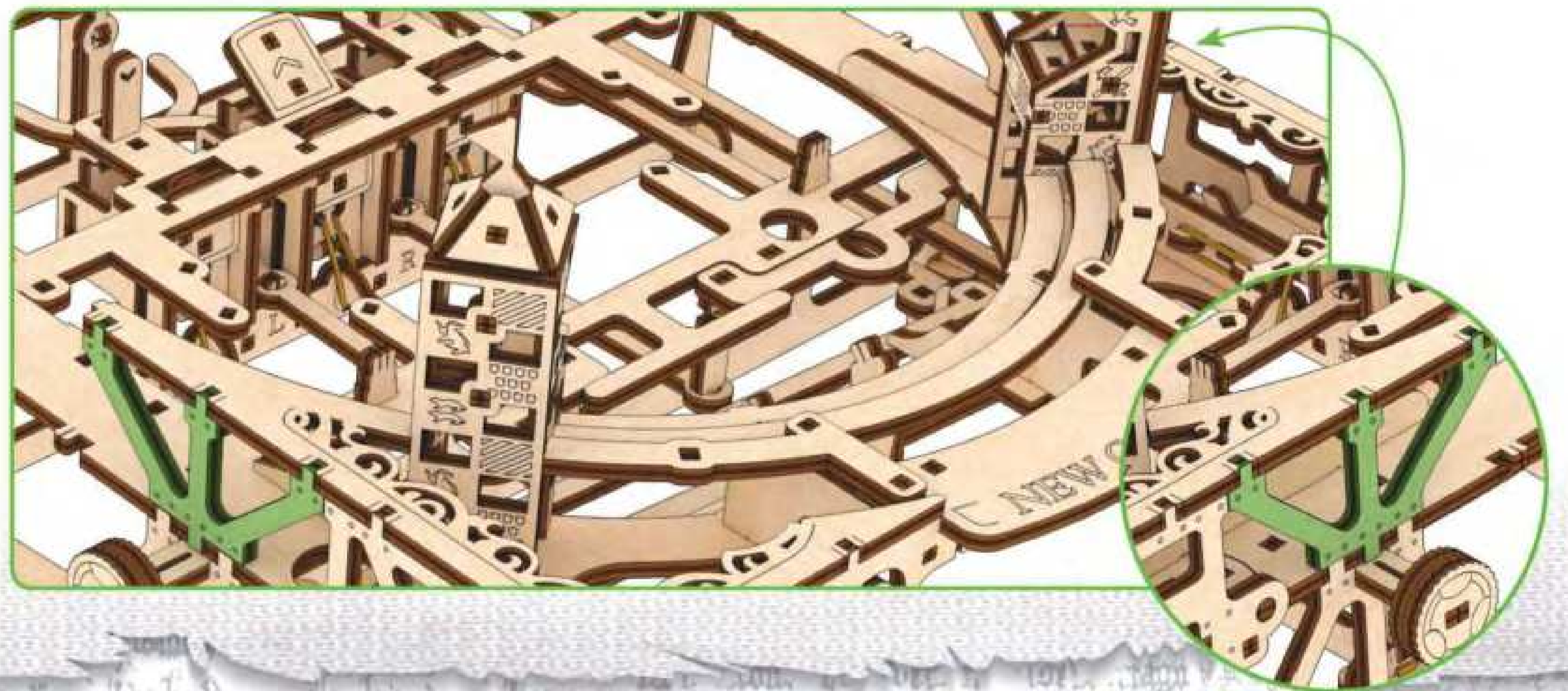
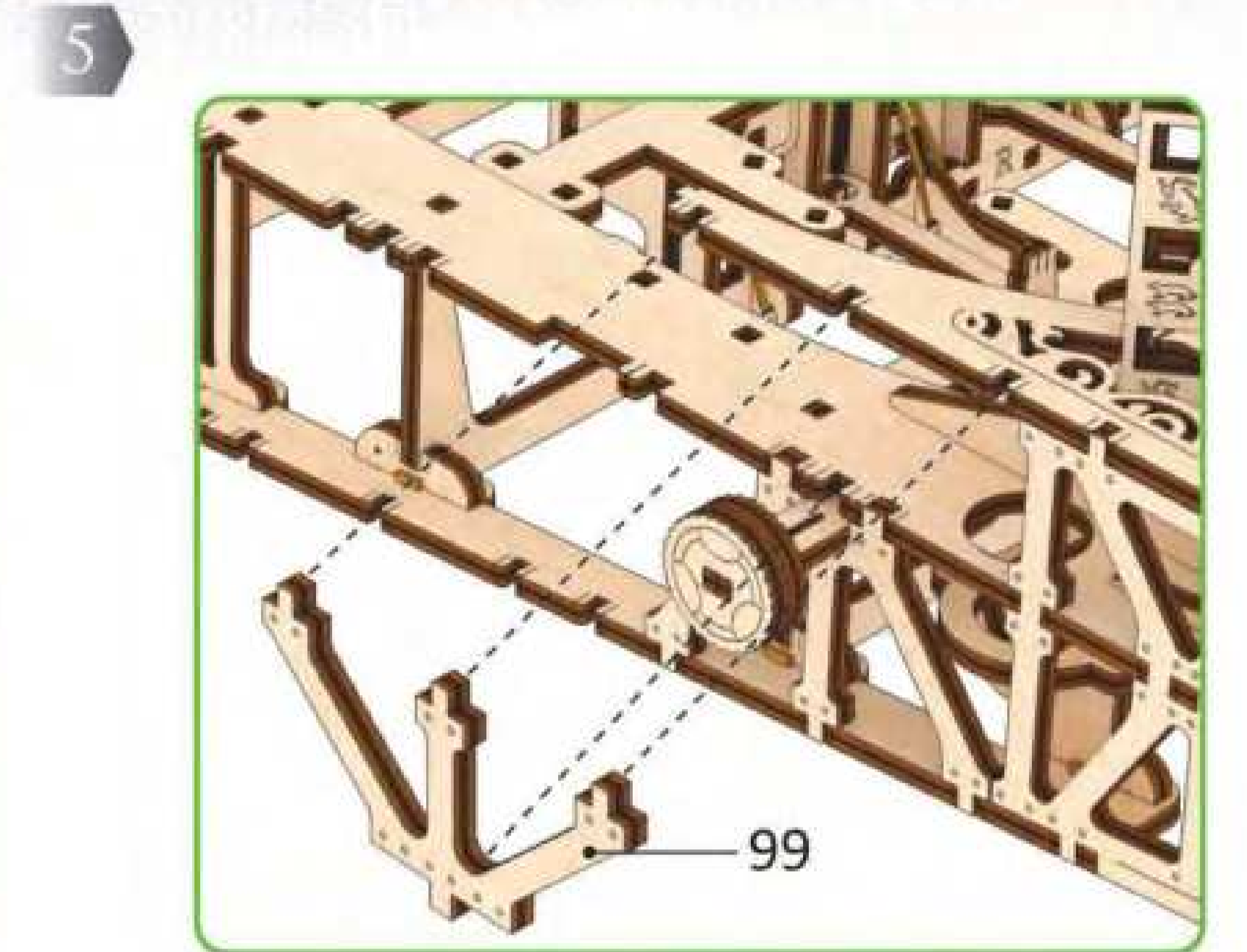
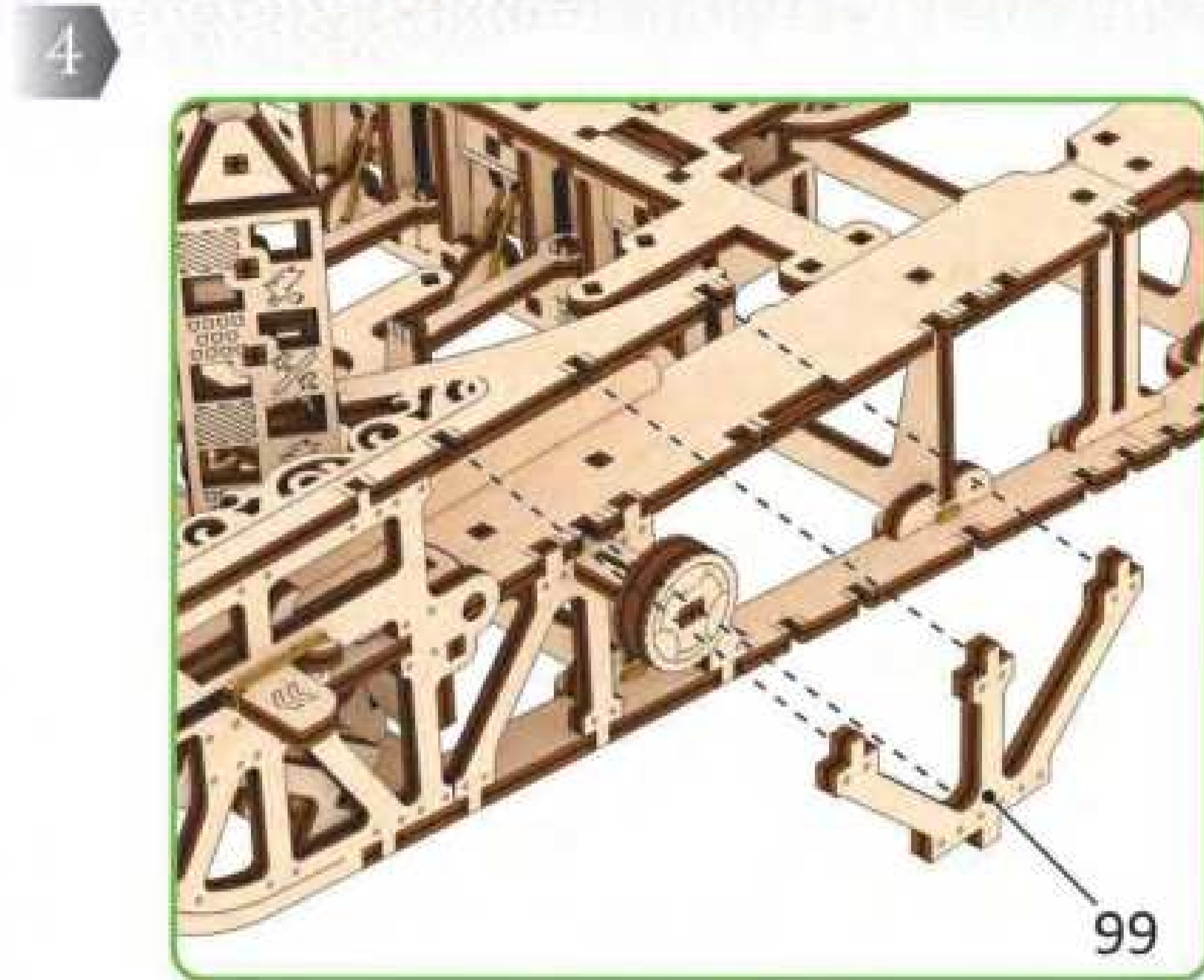
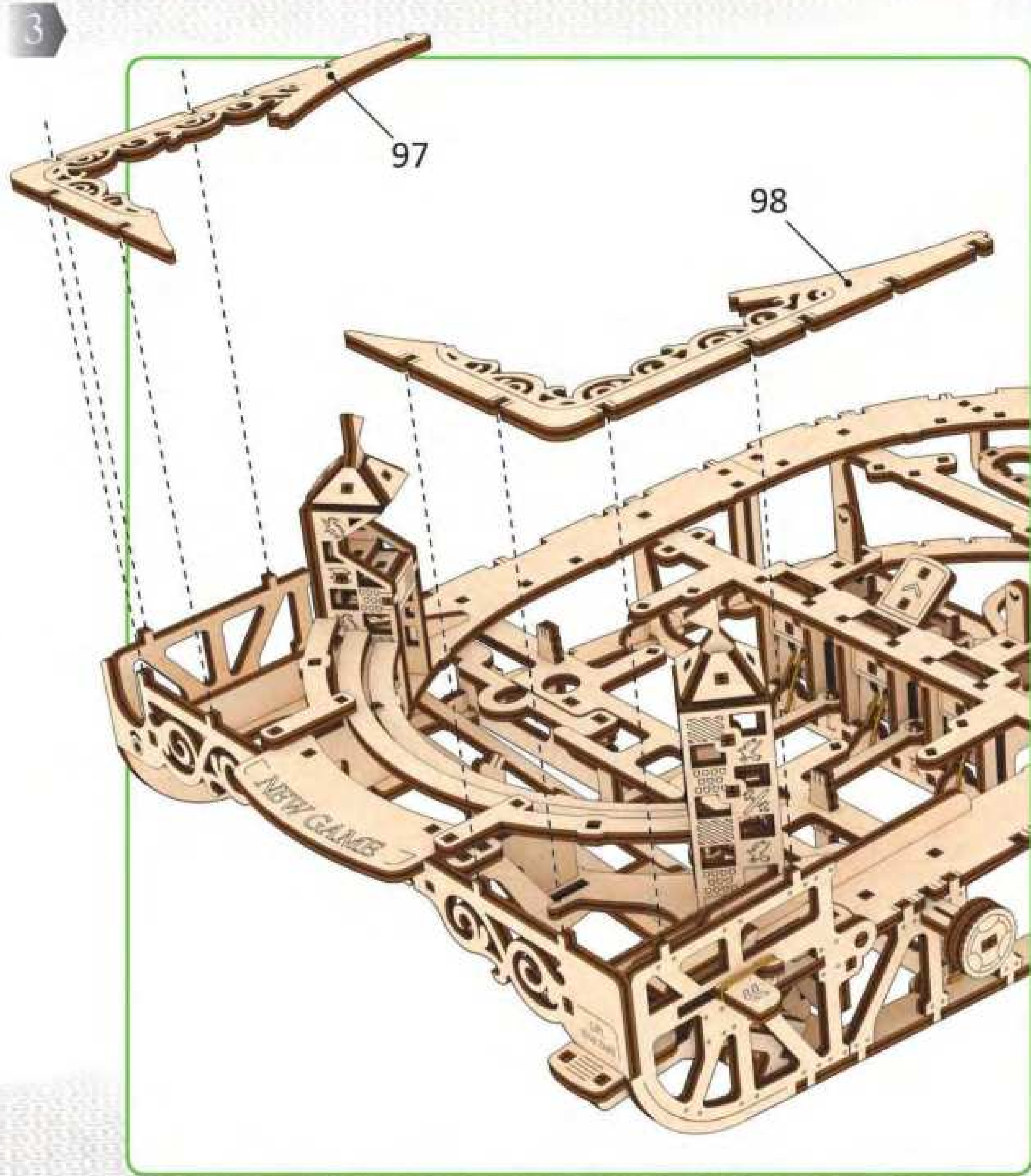


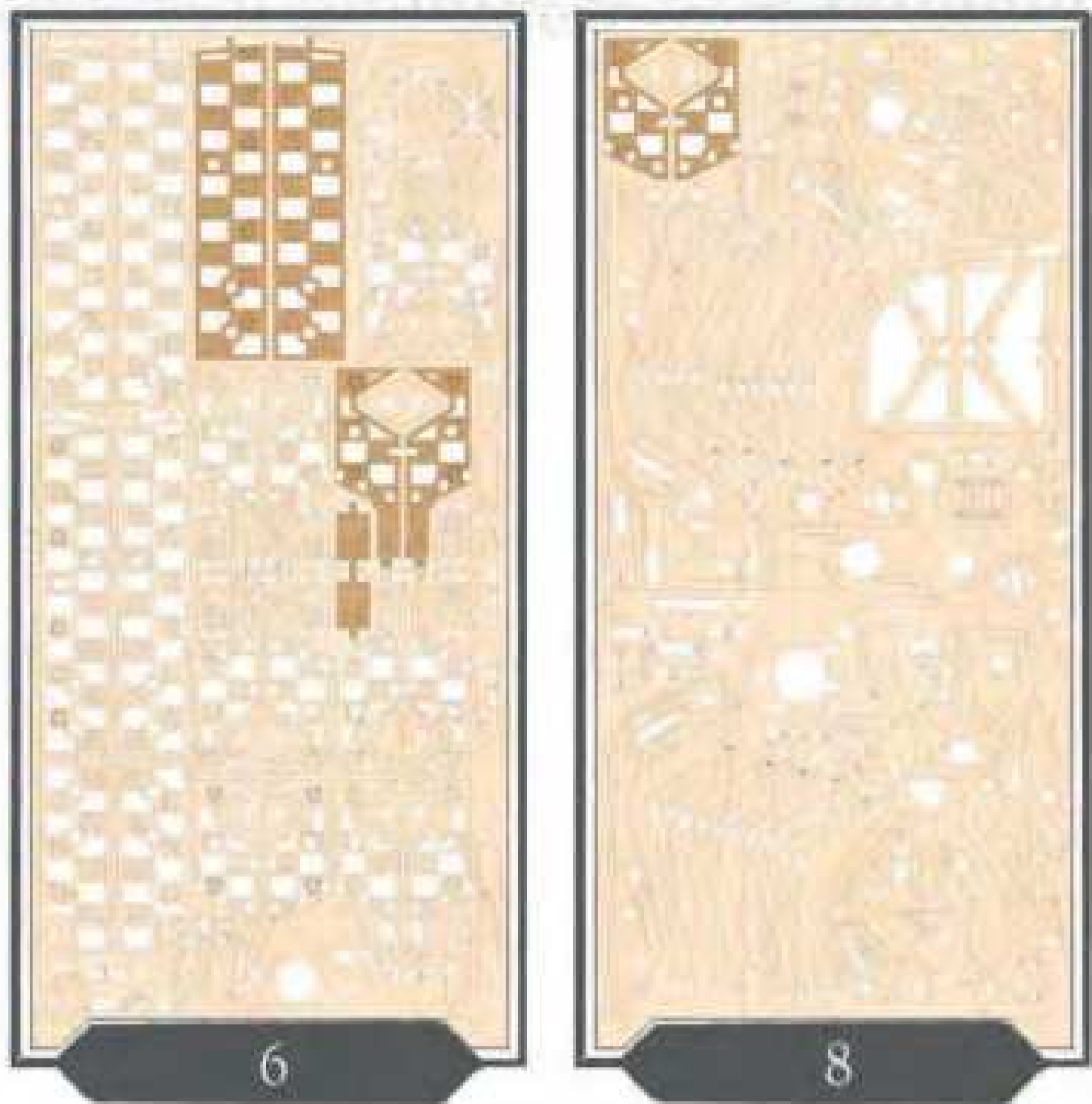
2



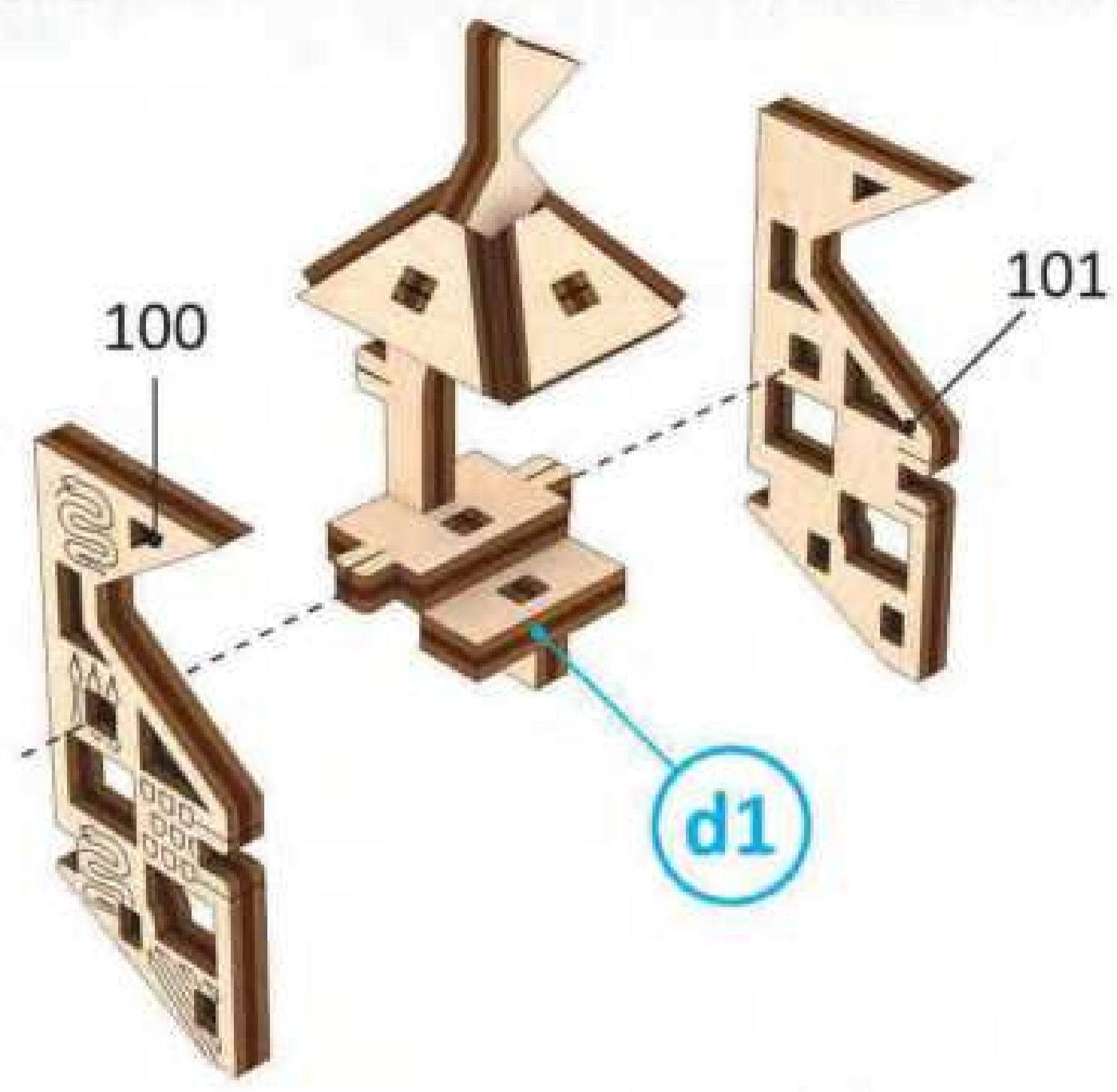
2



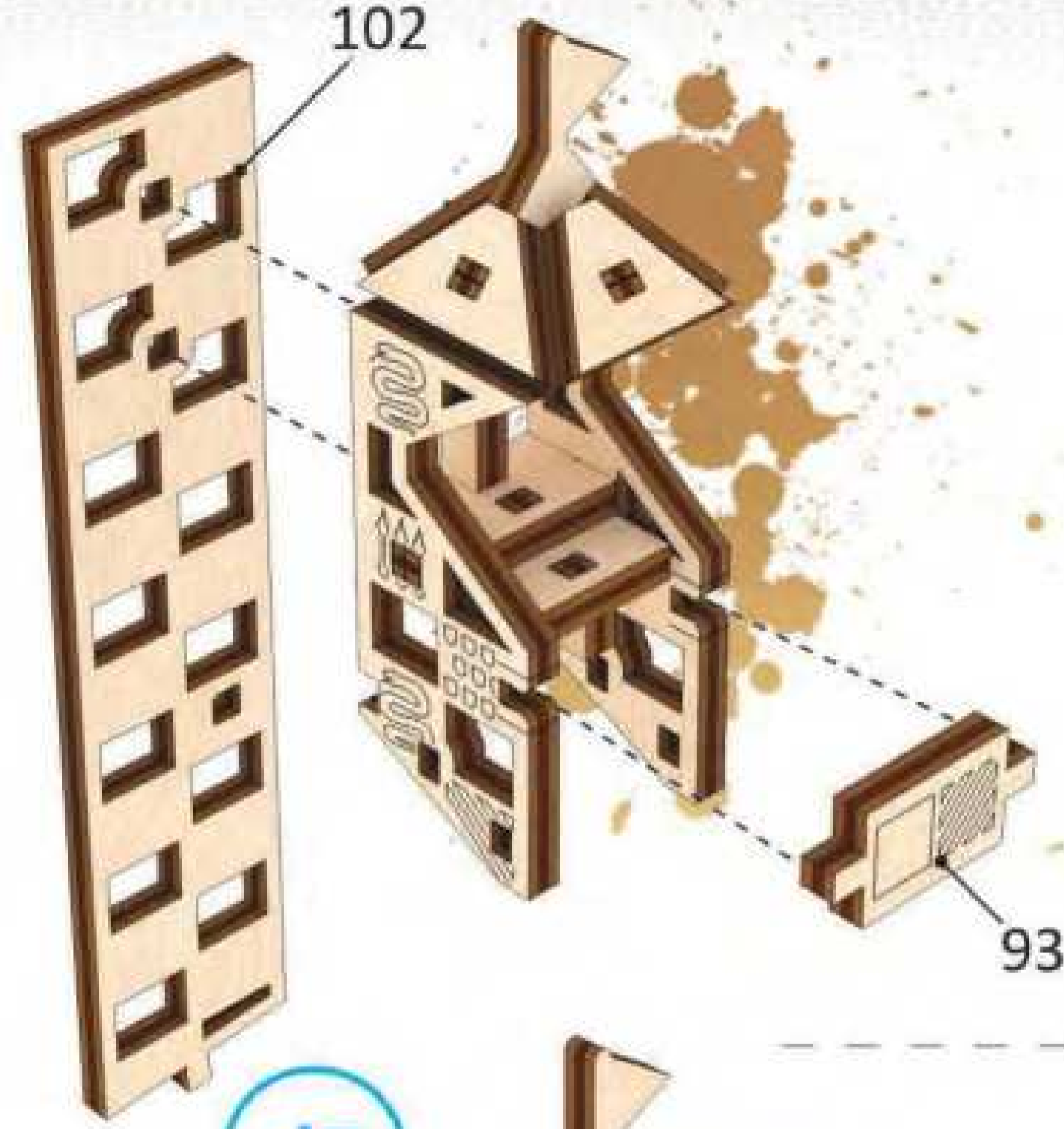




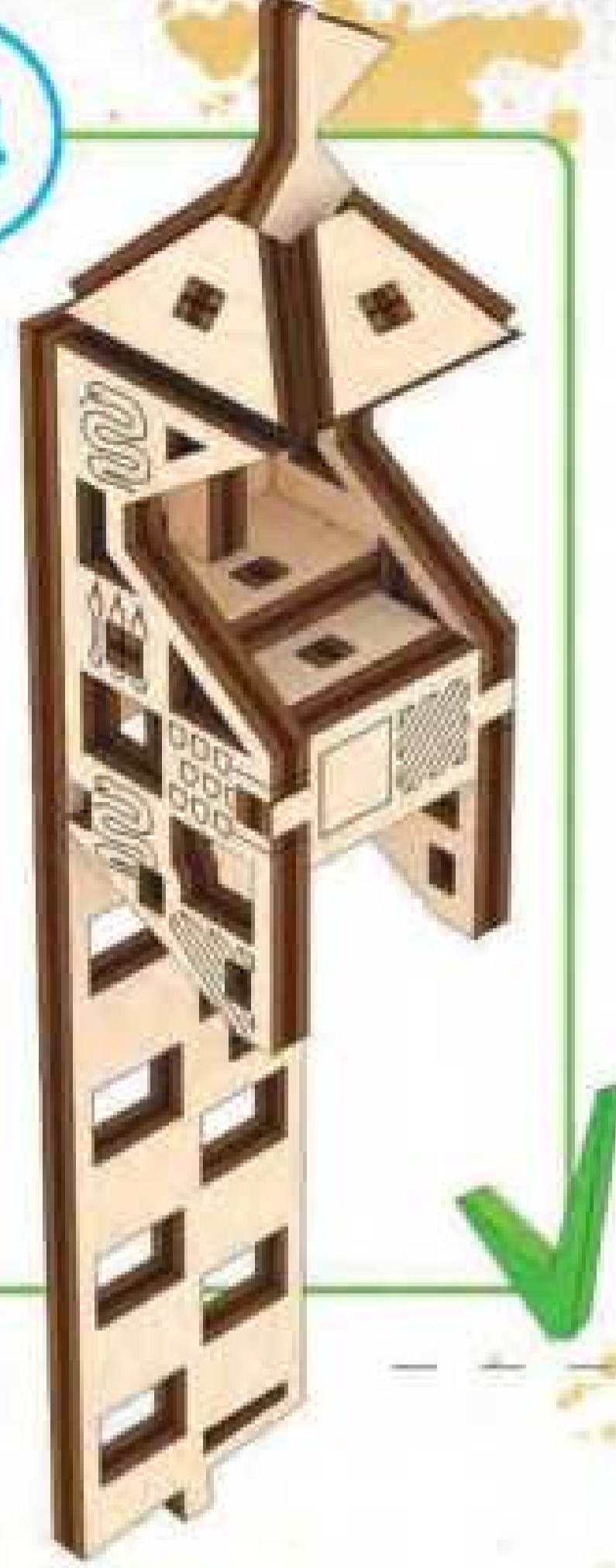
6



7

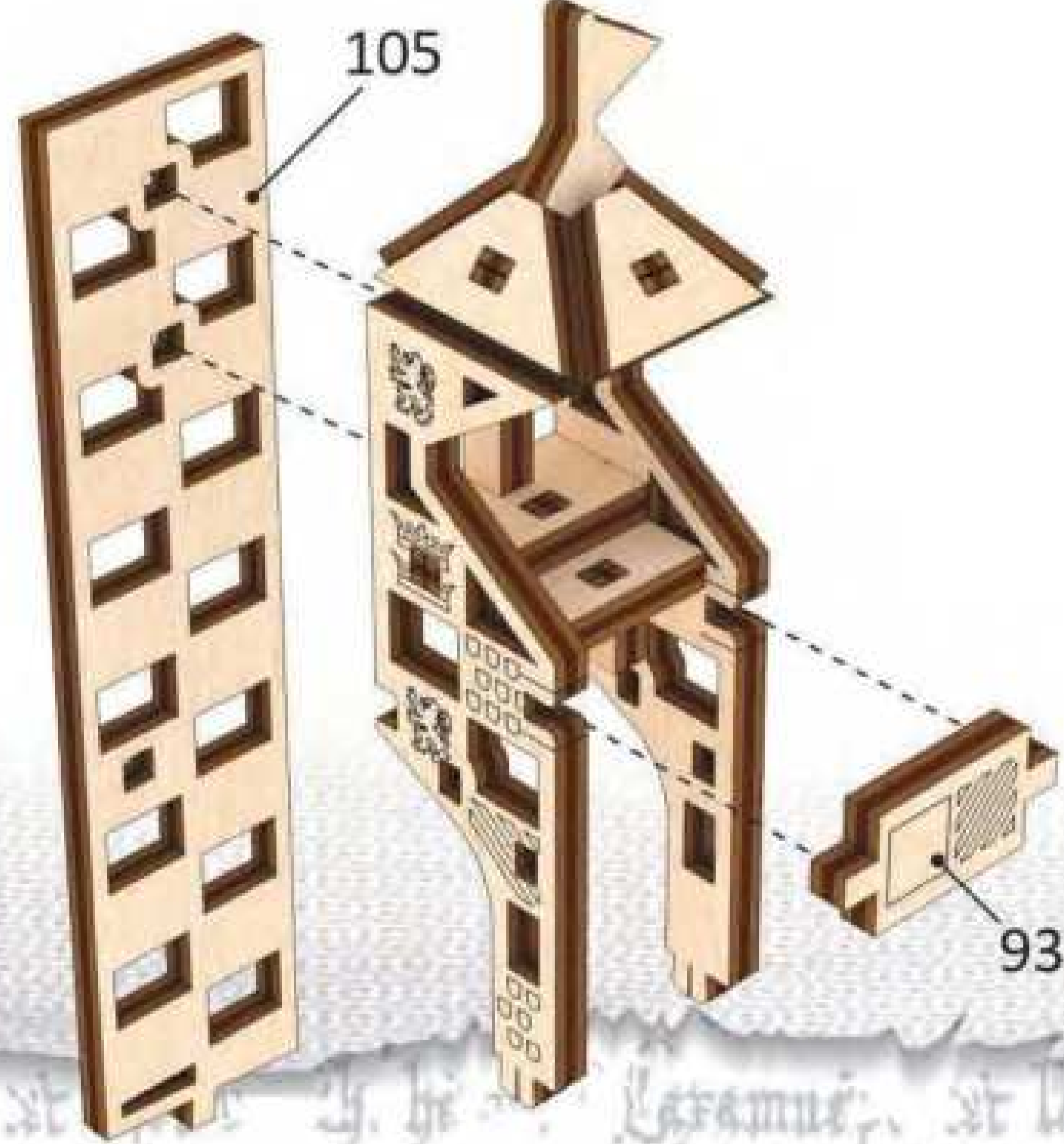
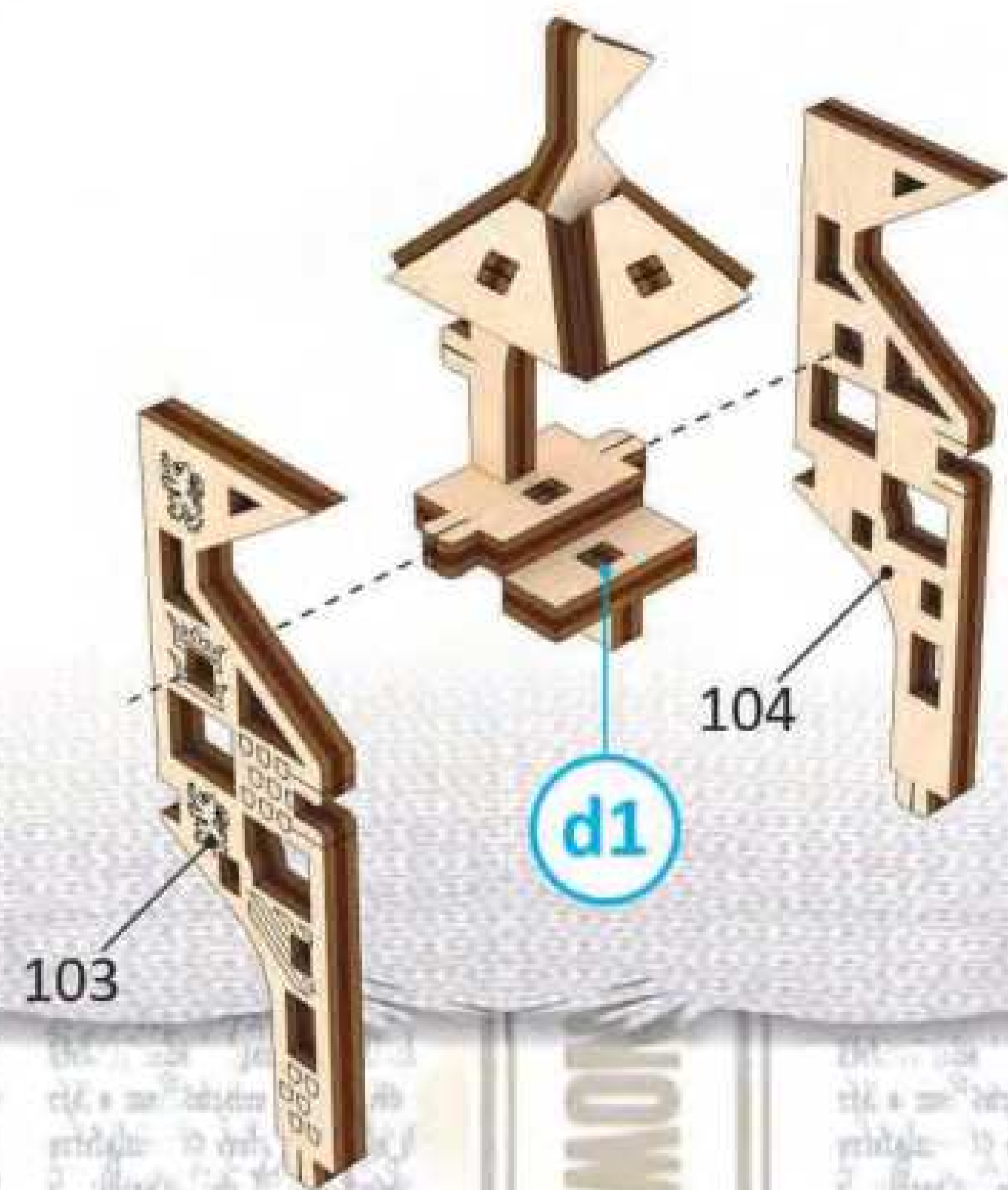


d4



1

2

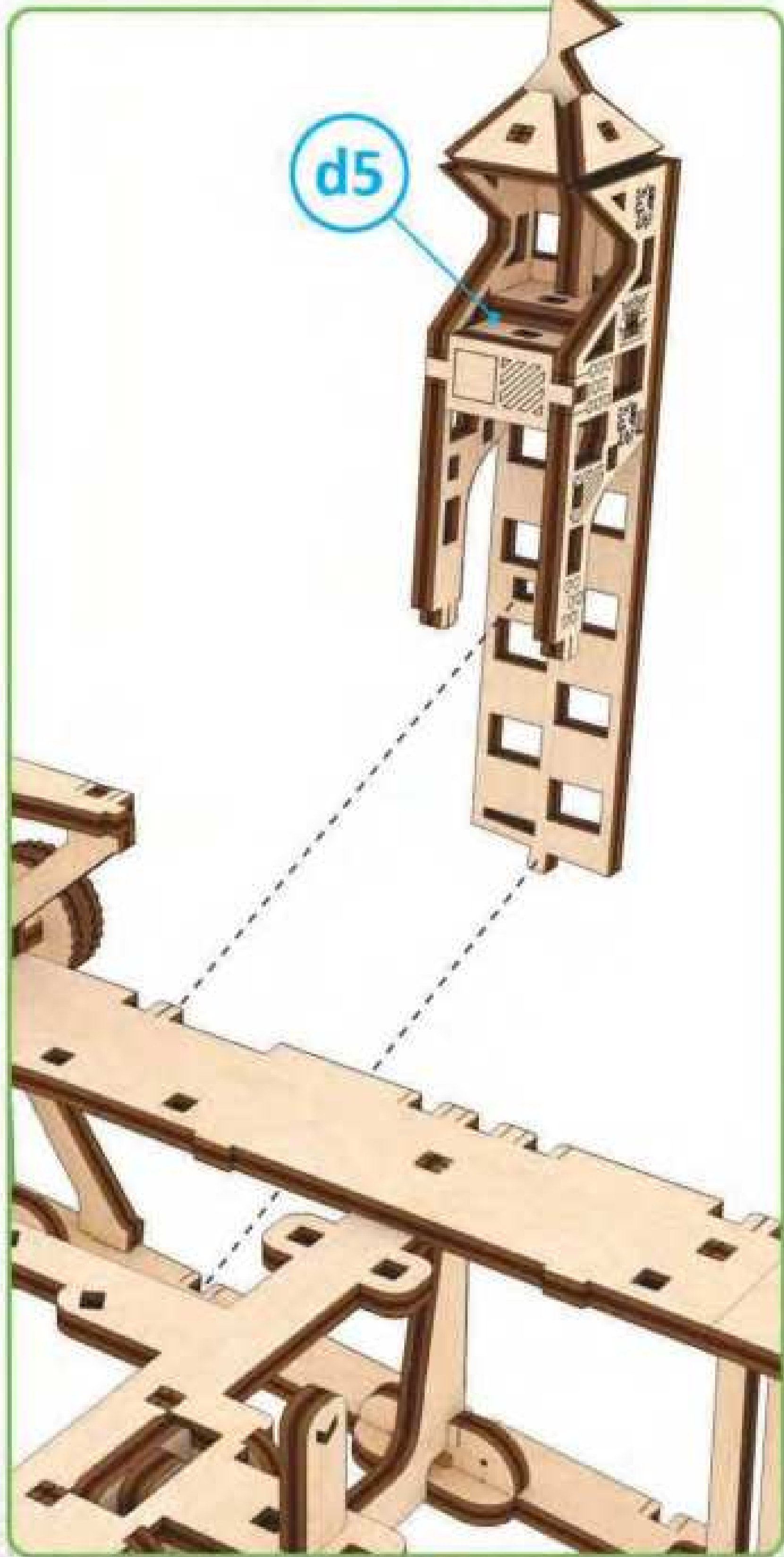


d5

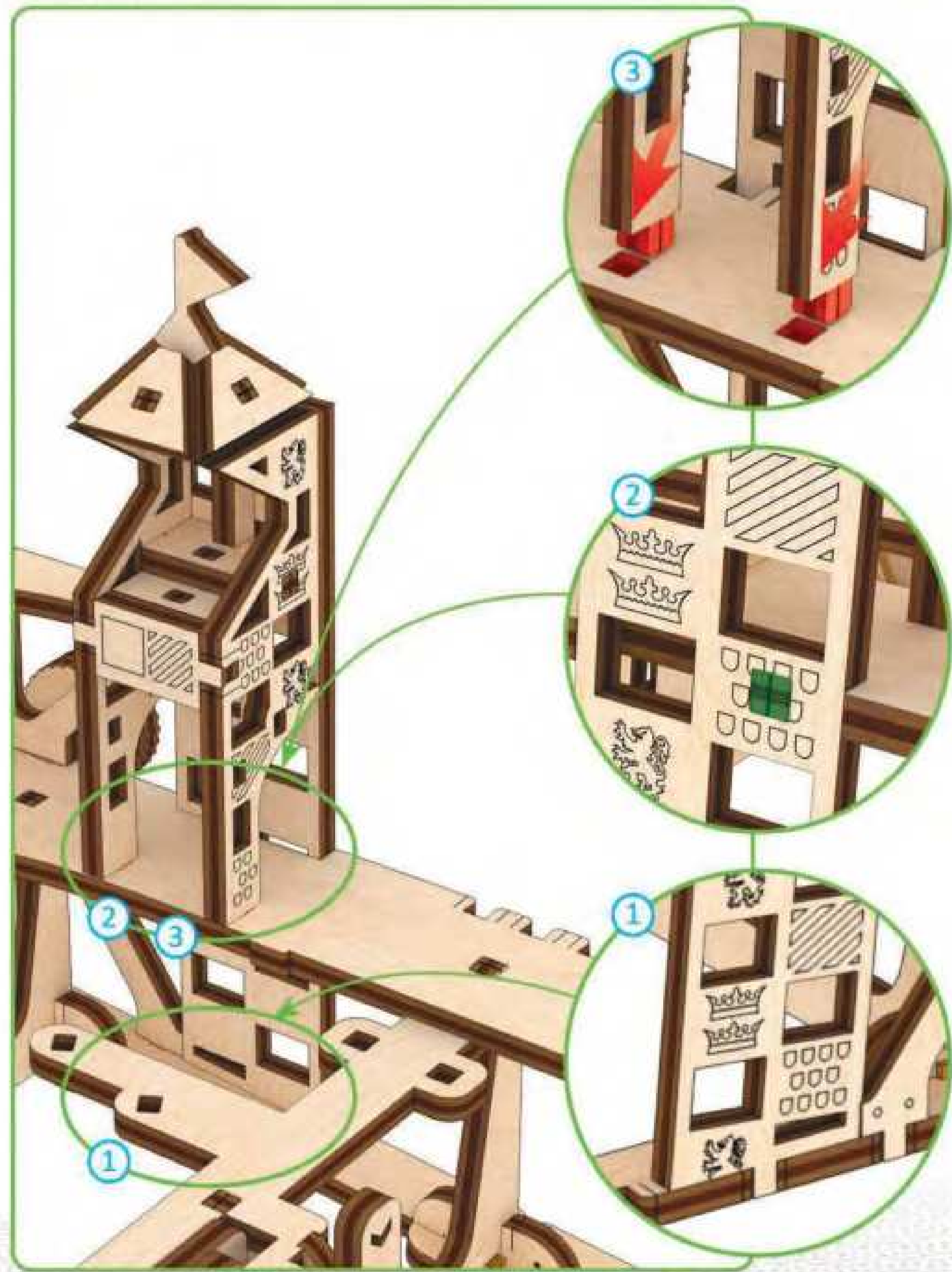




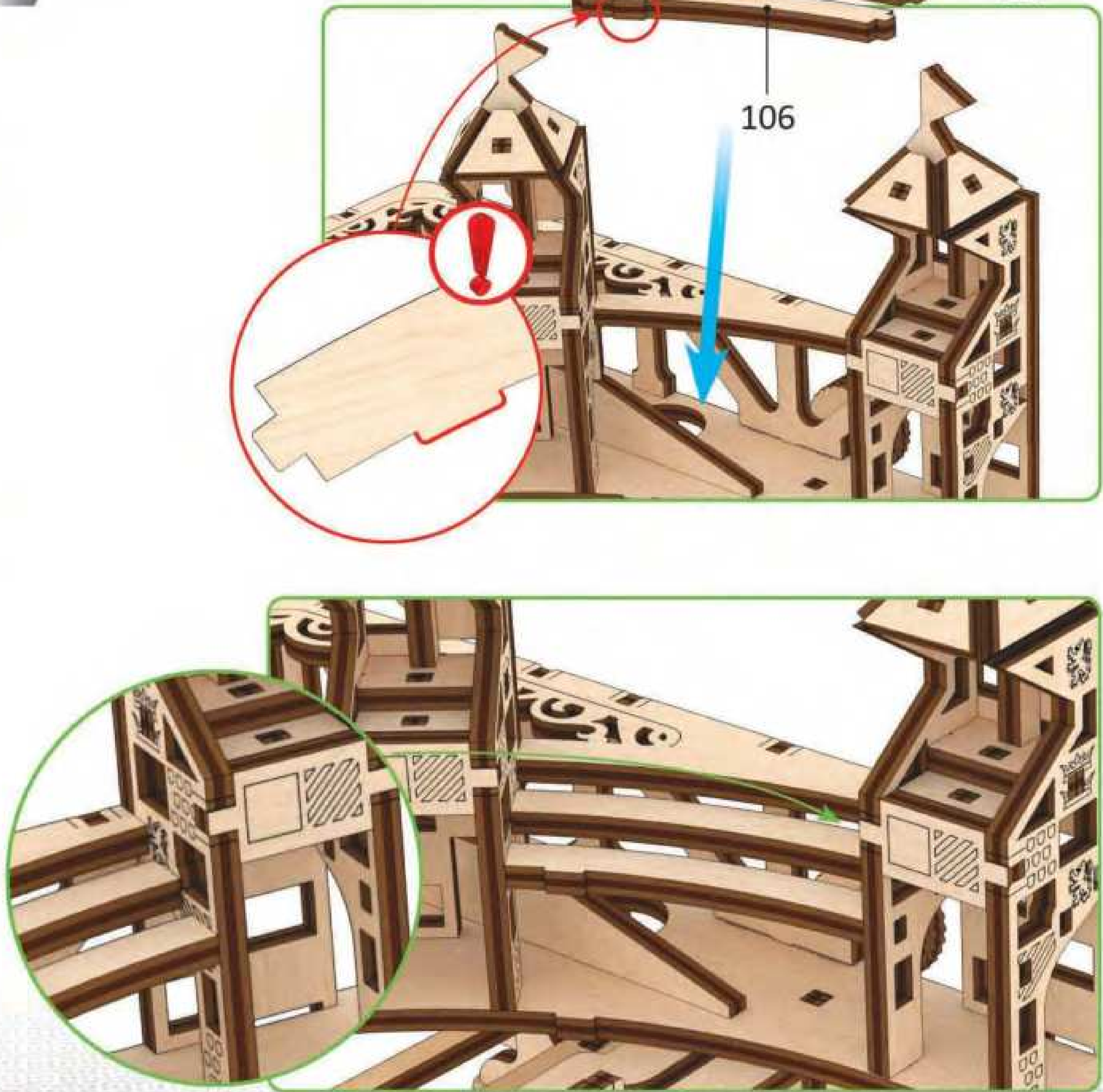
1



2



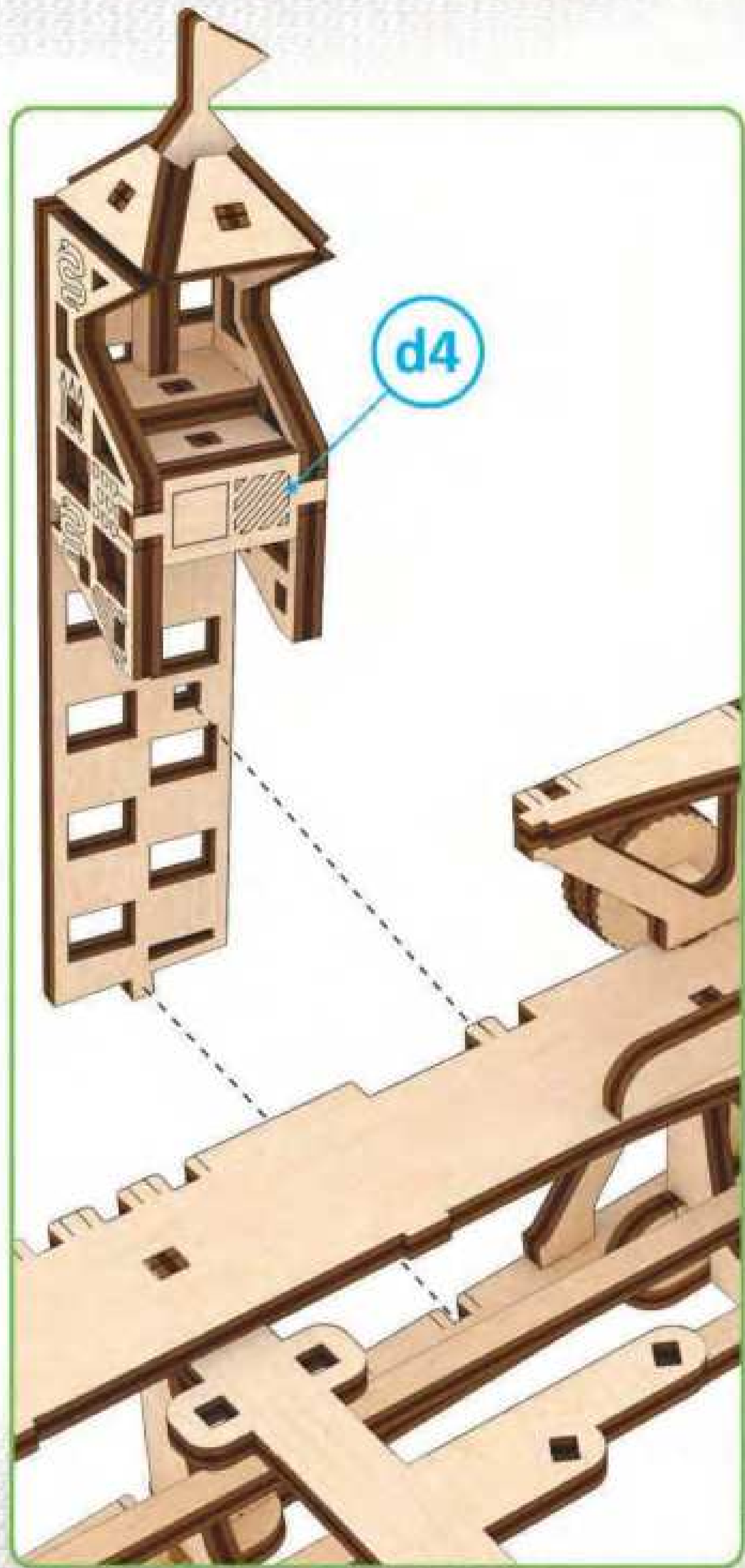
3



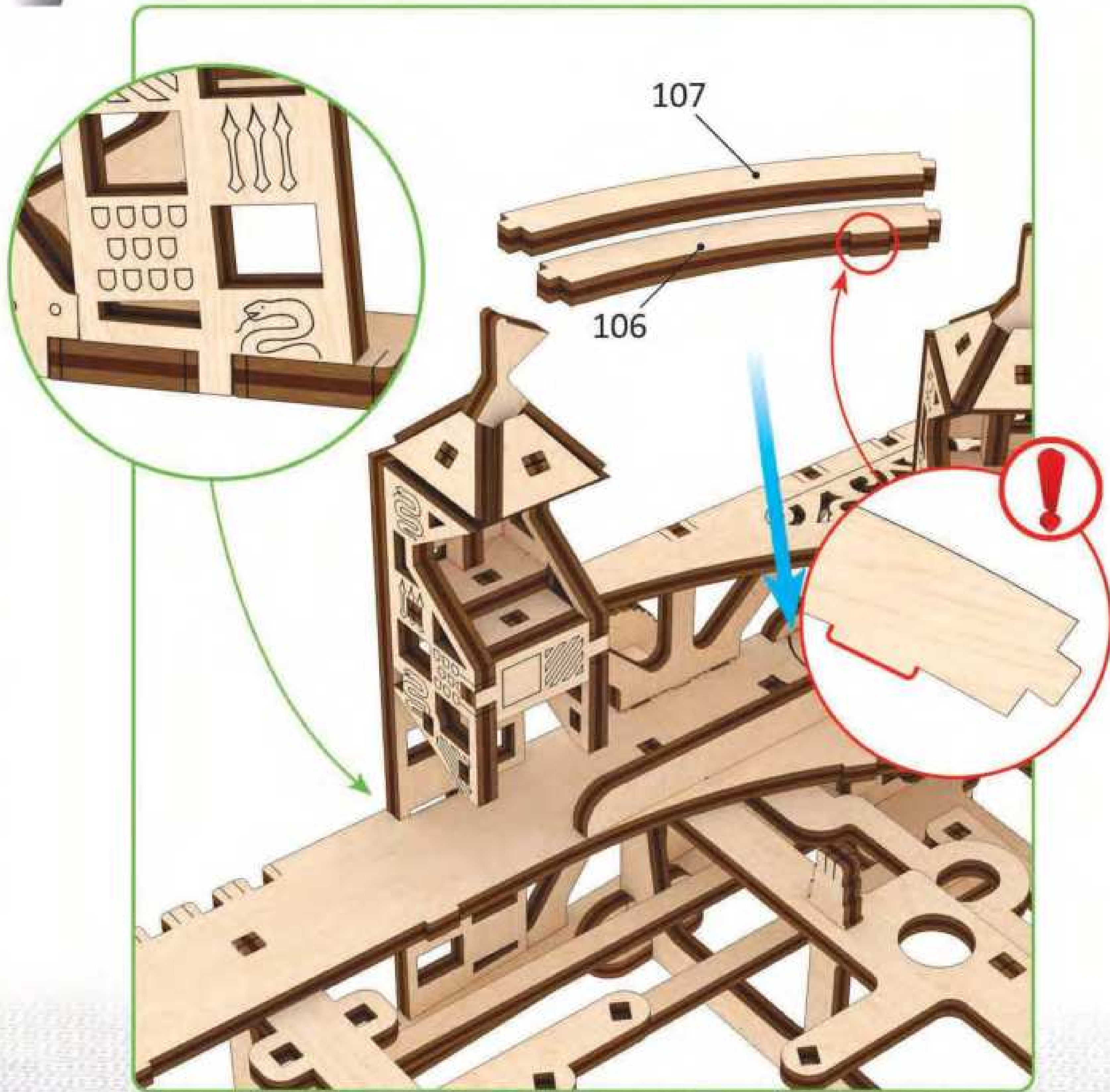


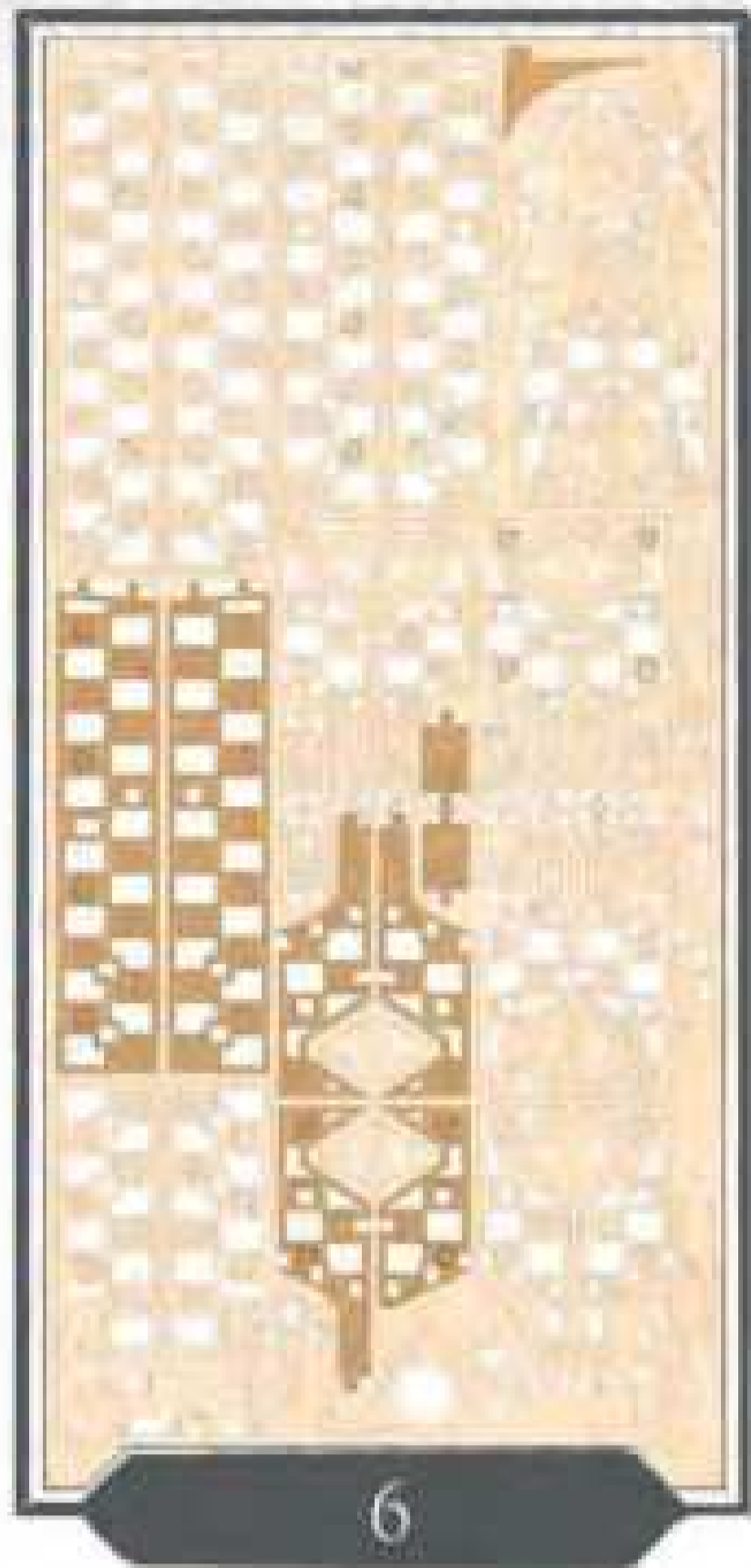


4

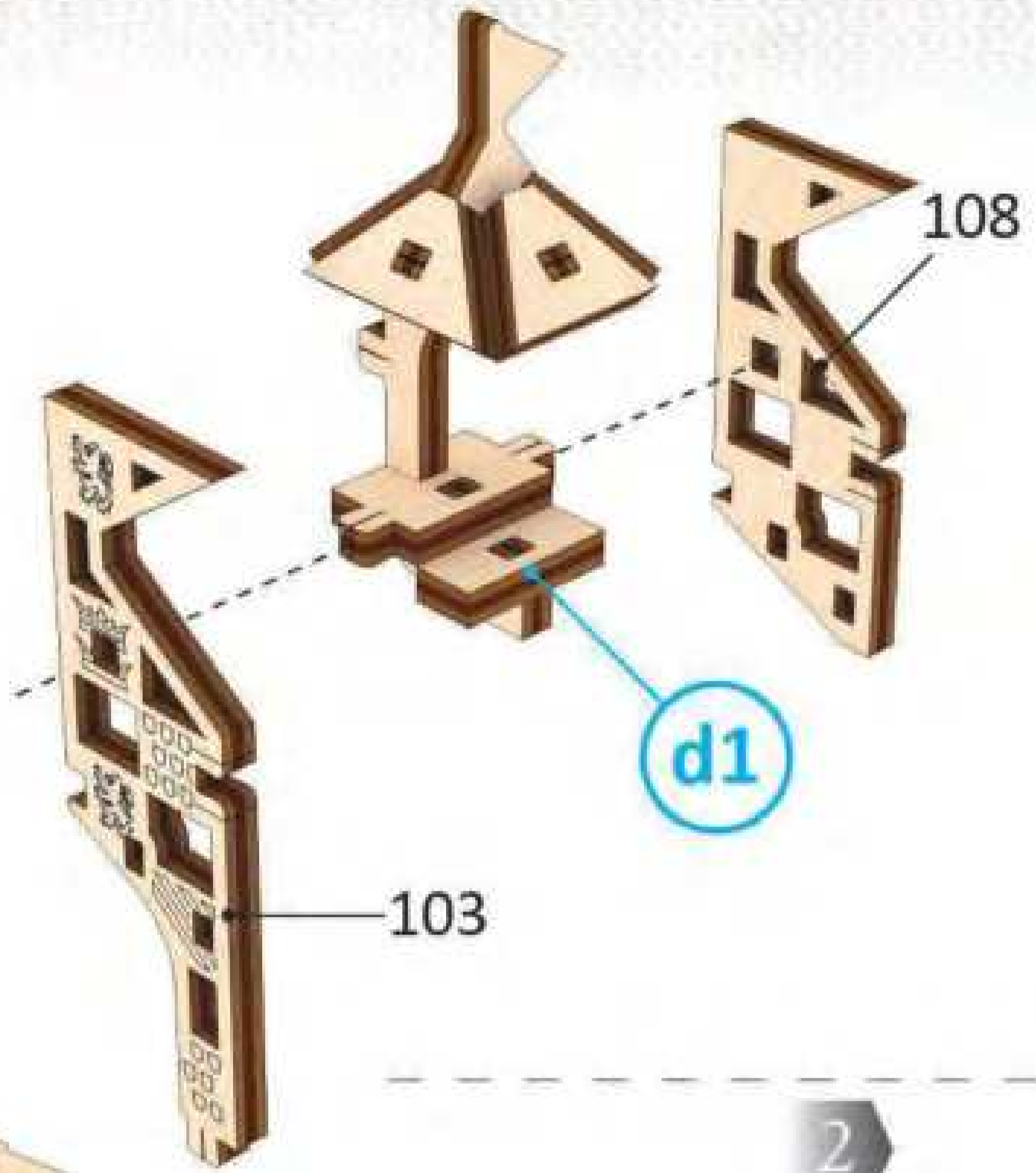


5

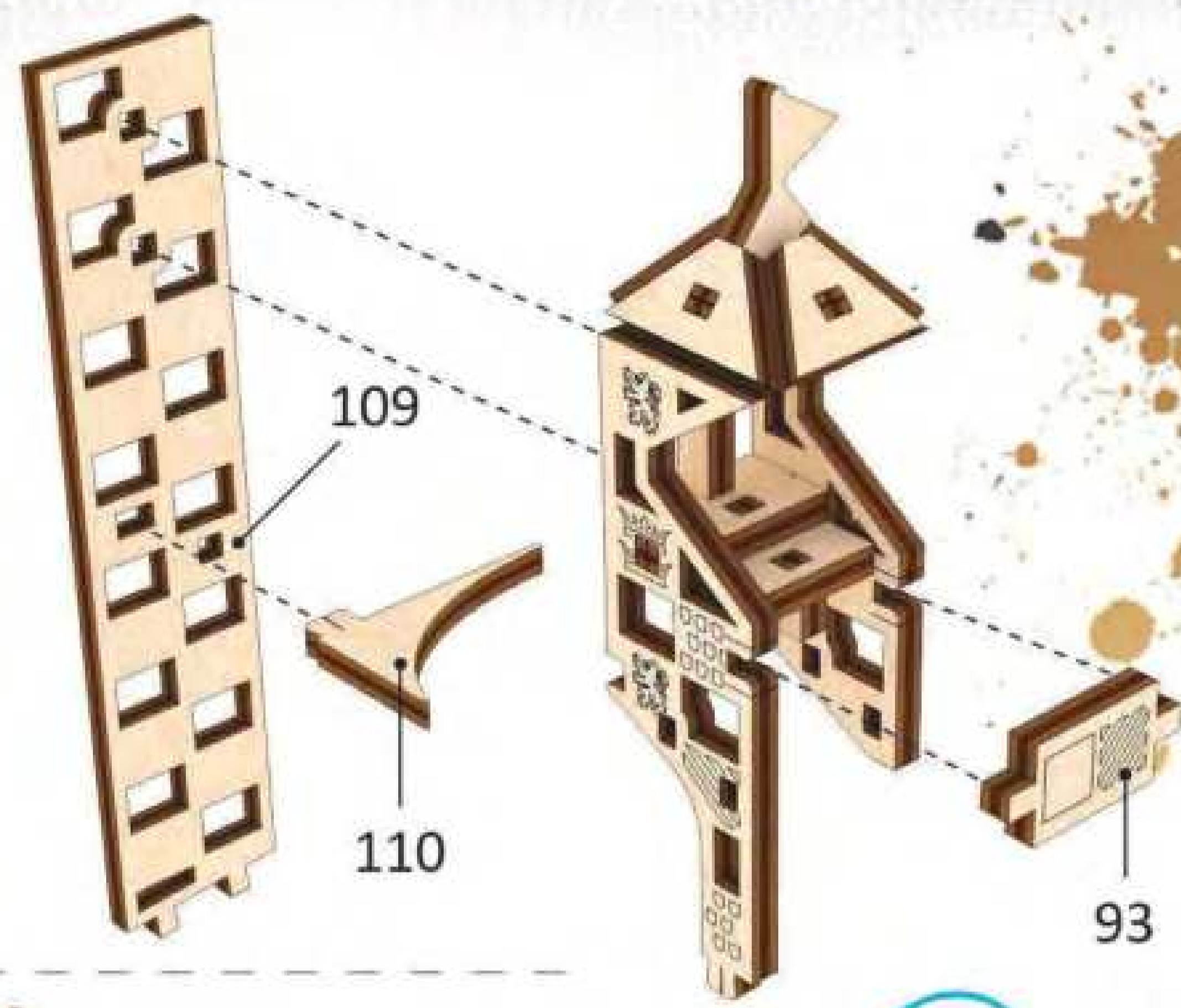




6



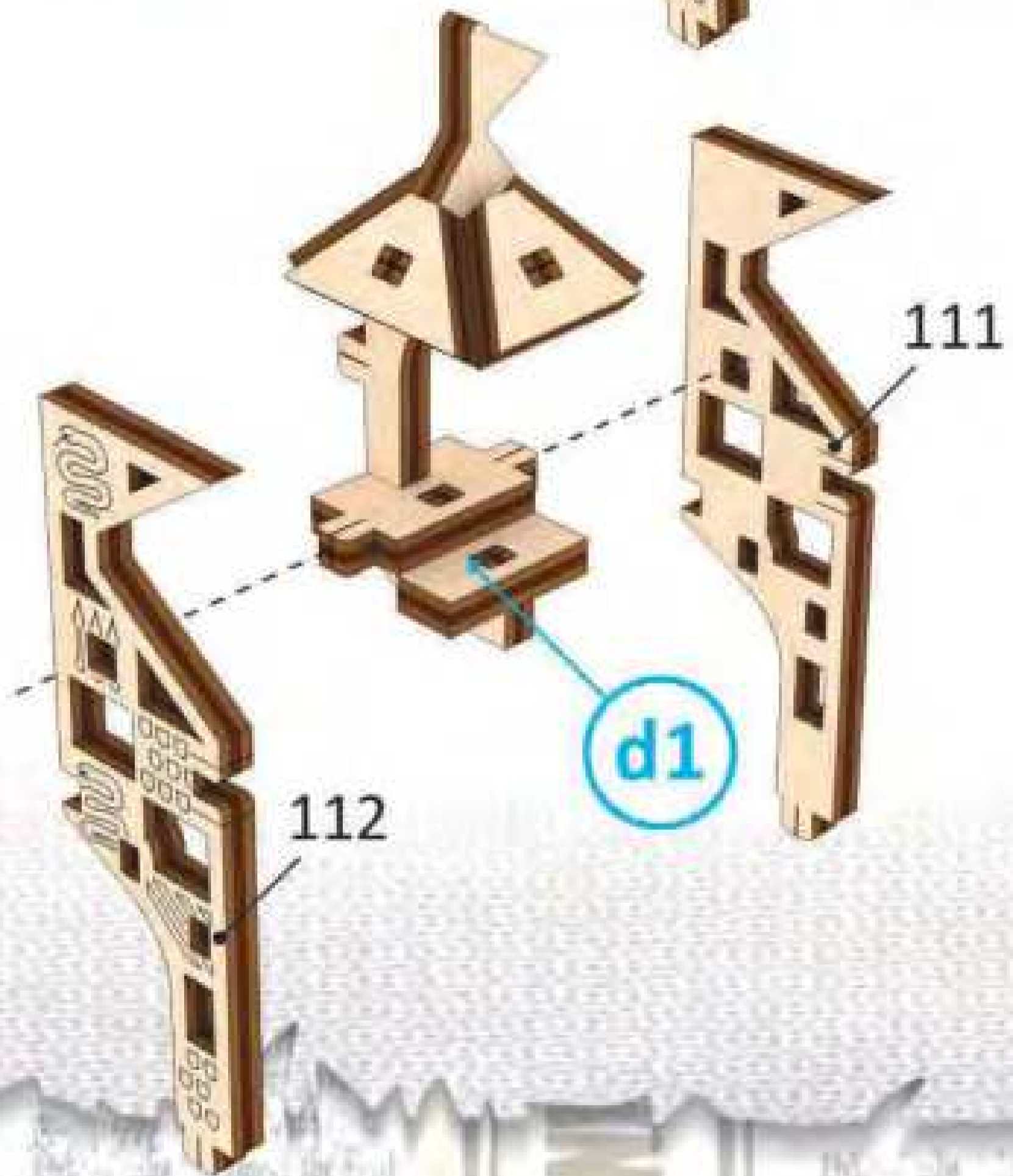
7



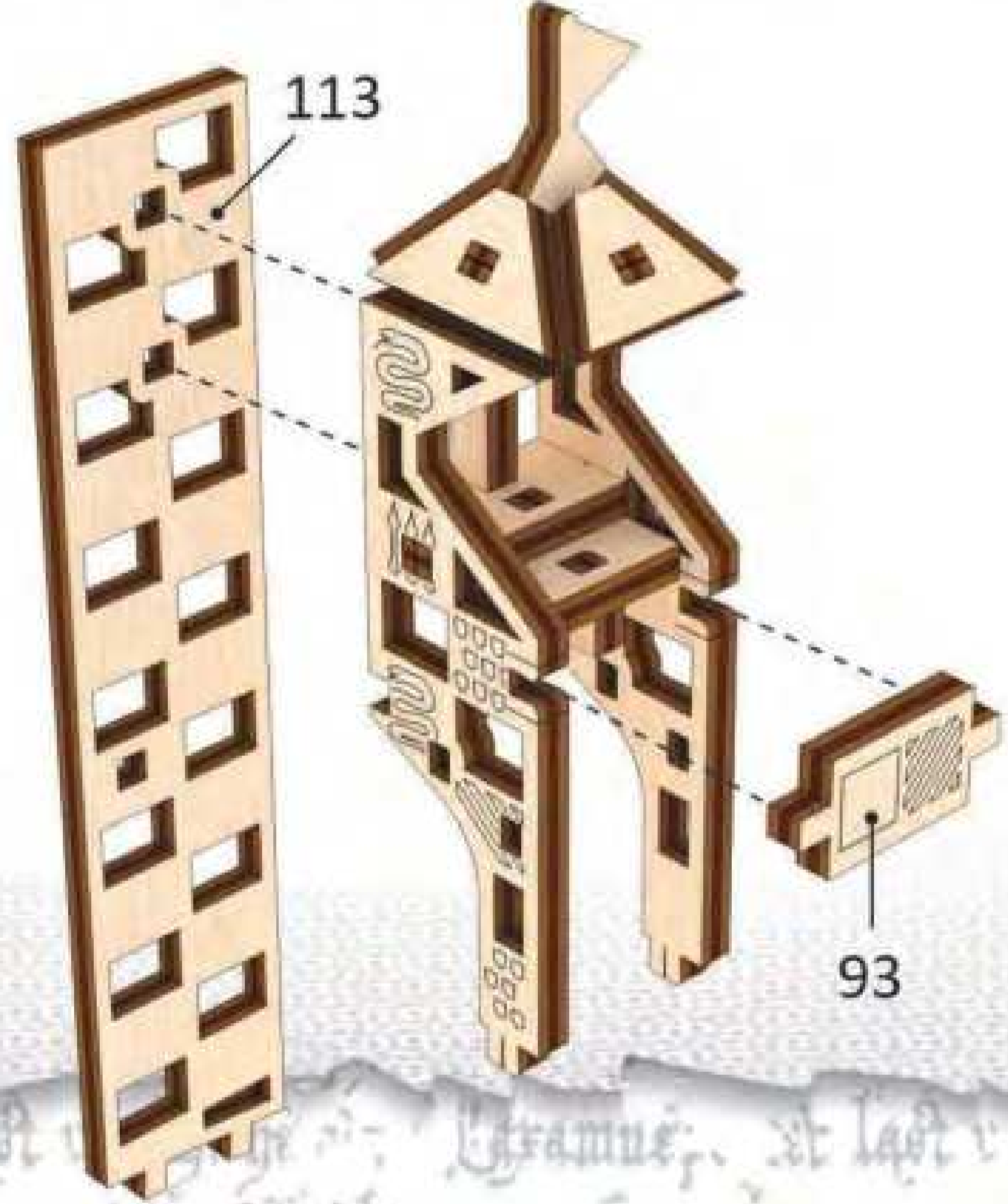
d6



1



2

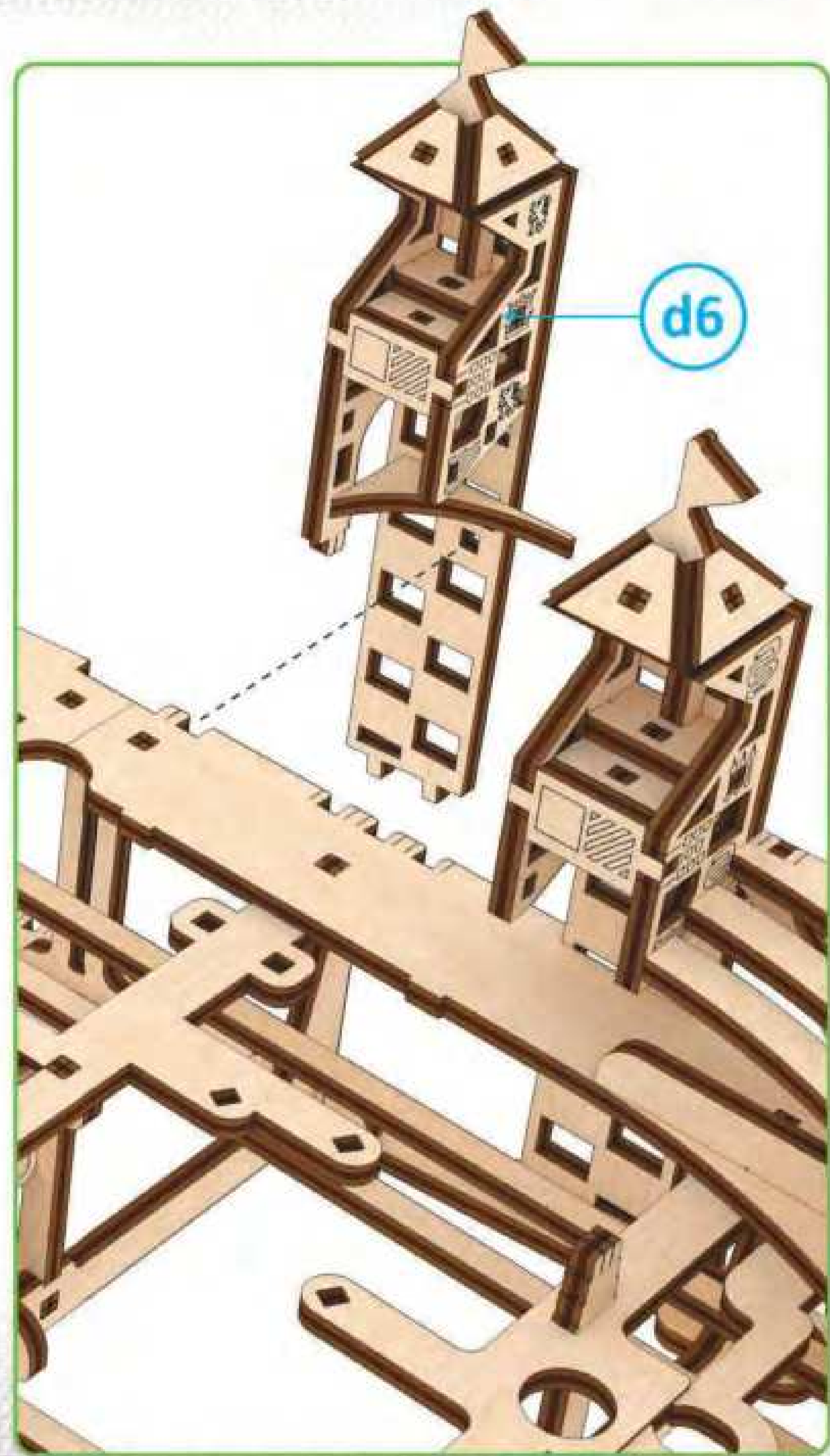


d7

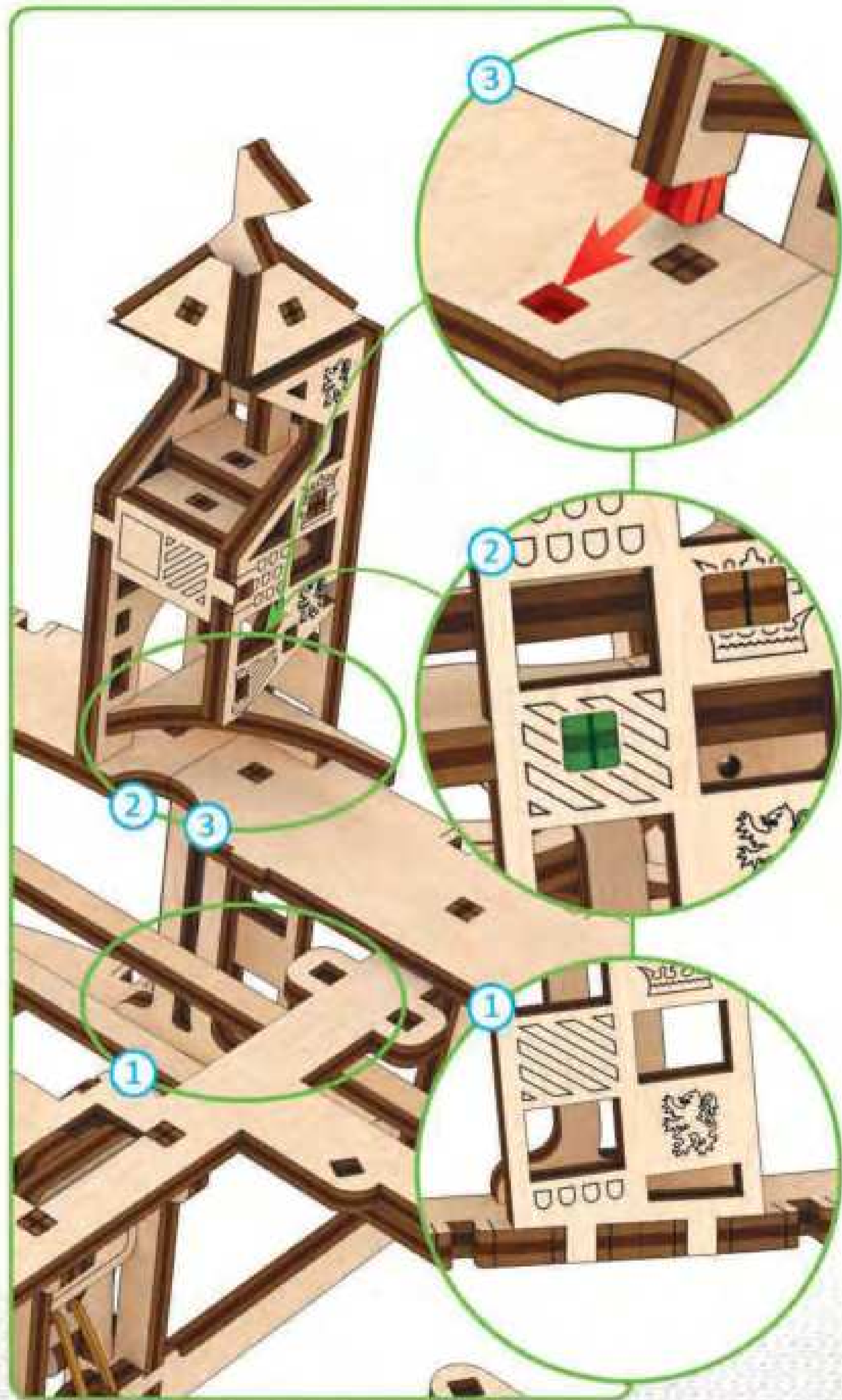




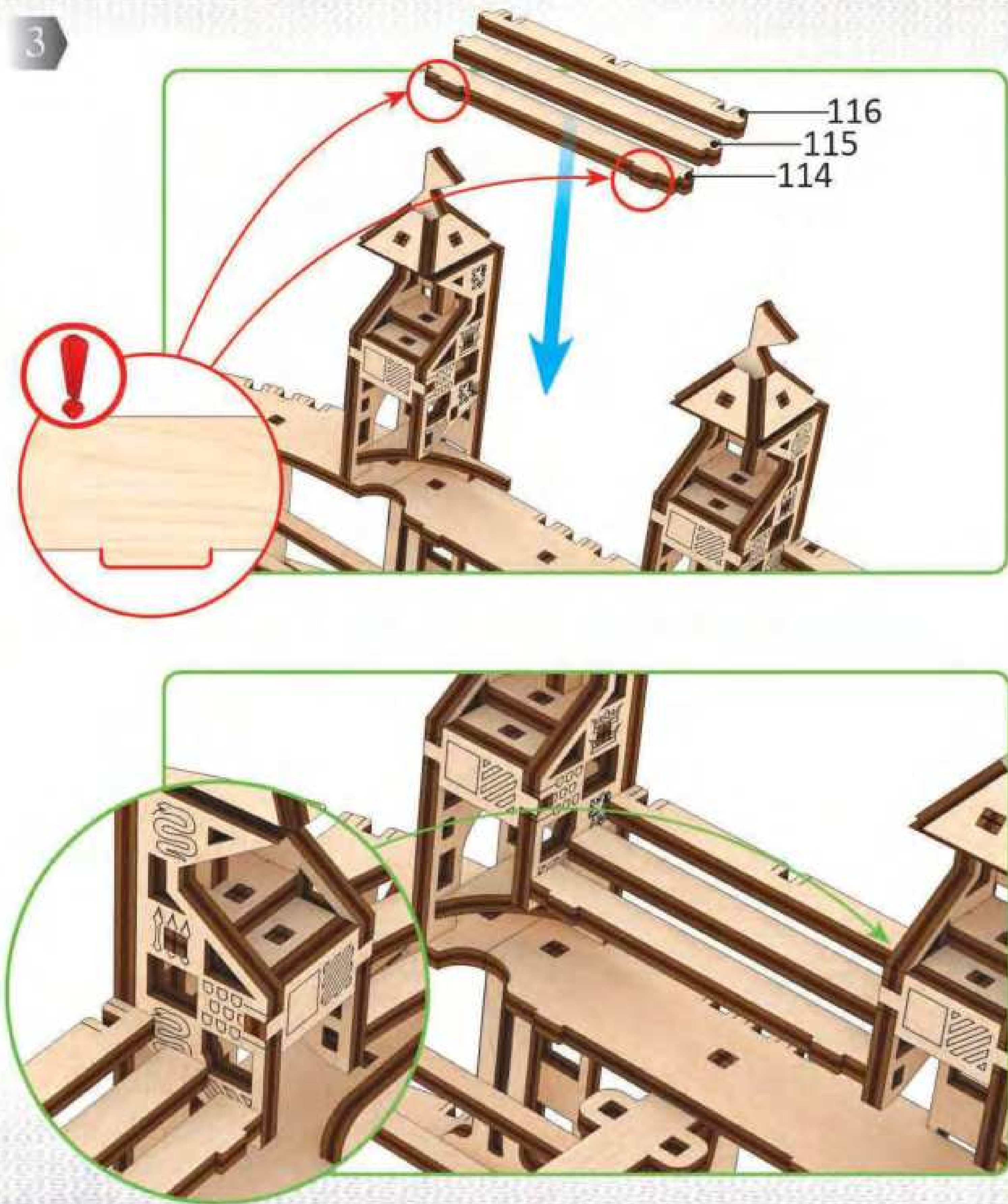
1



2

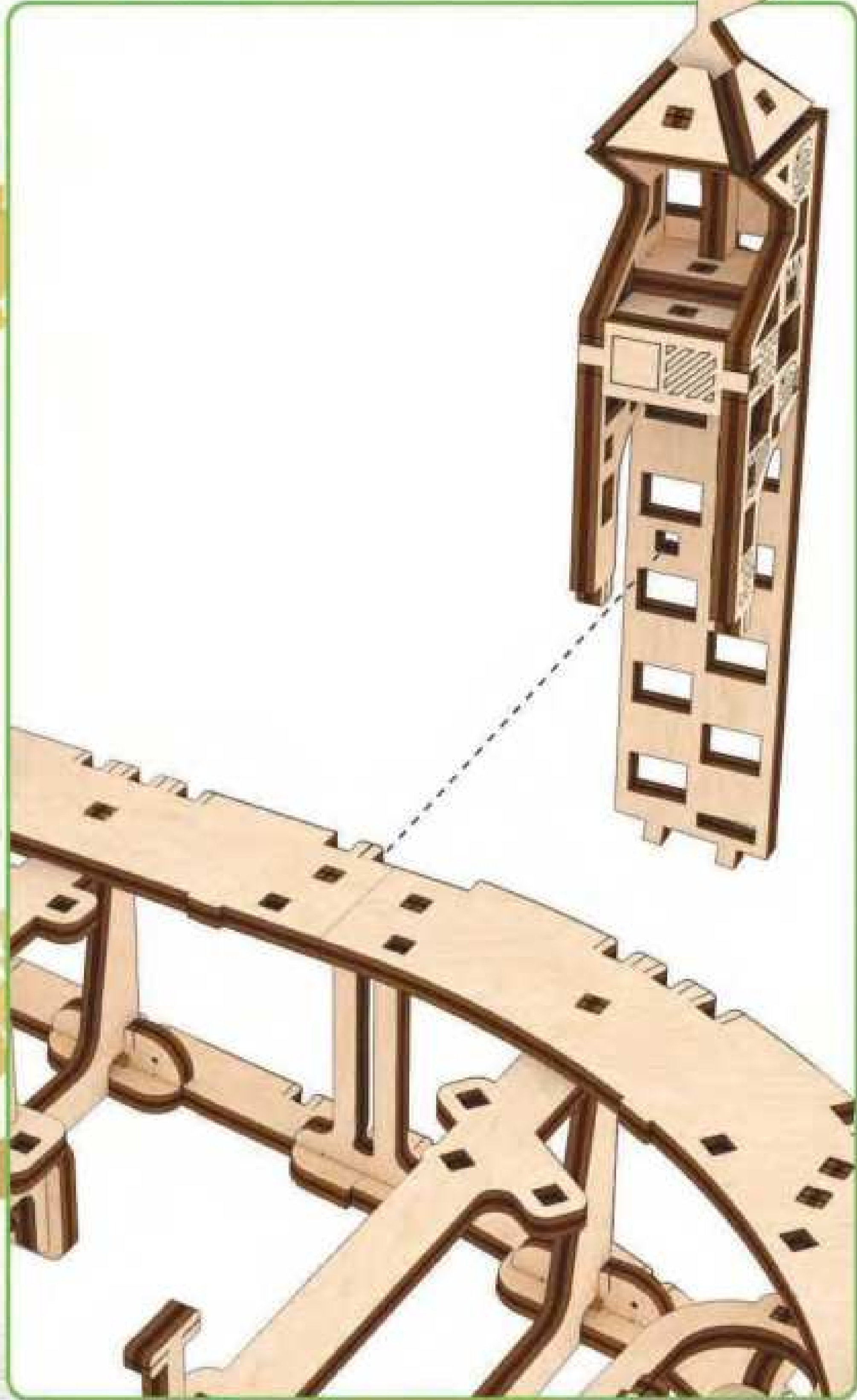


3

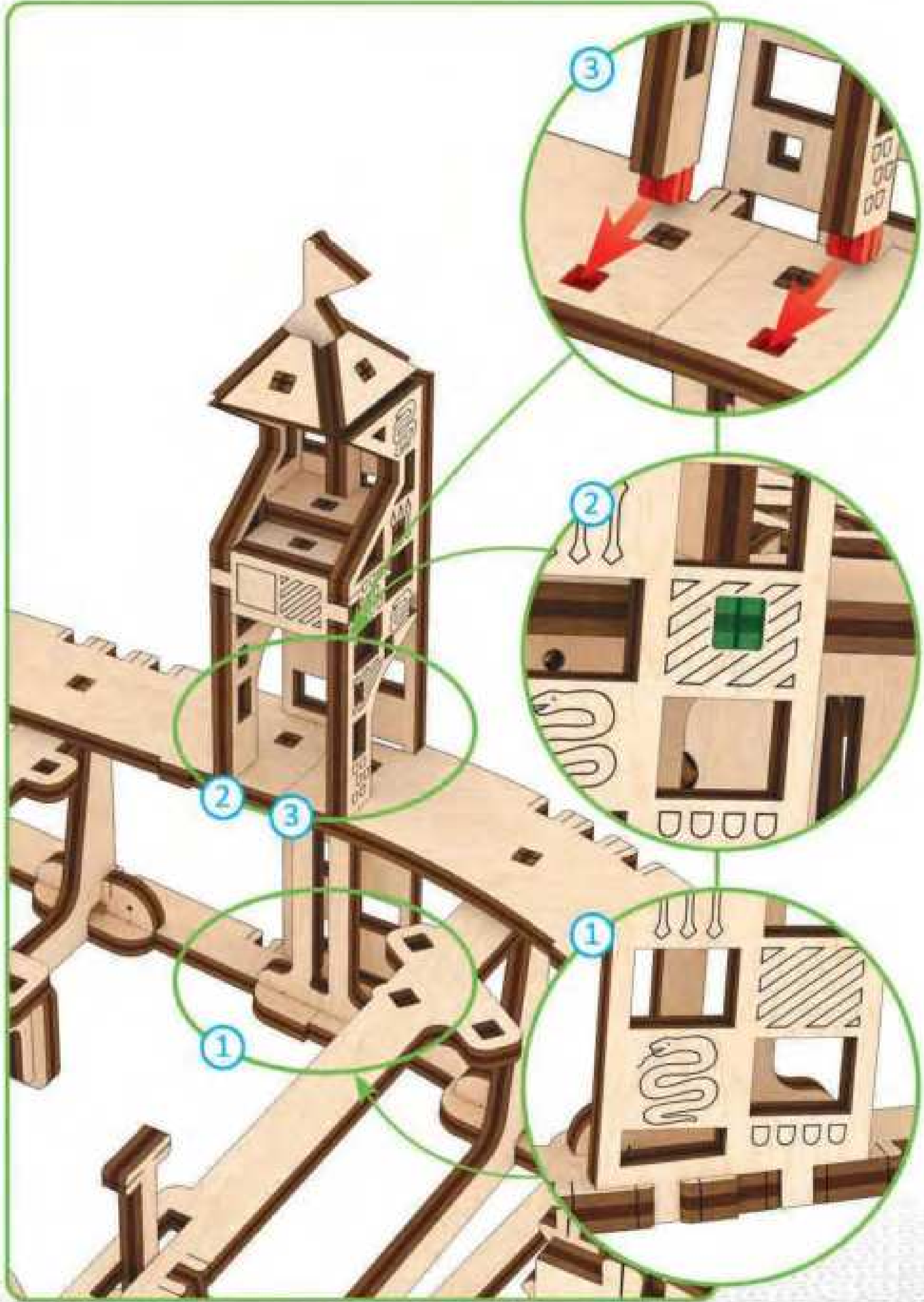




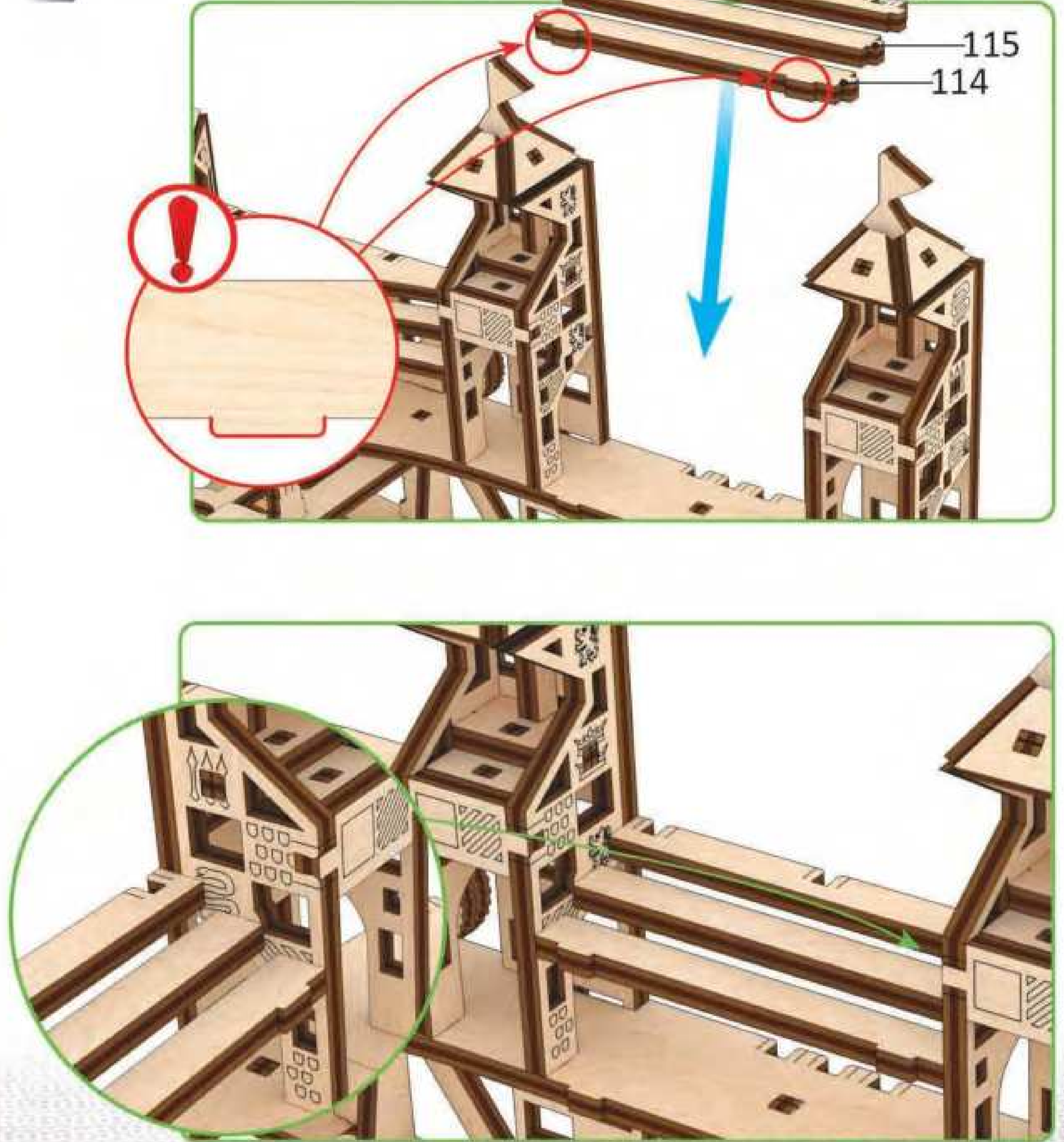
1

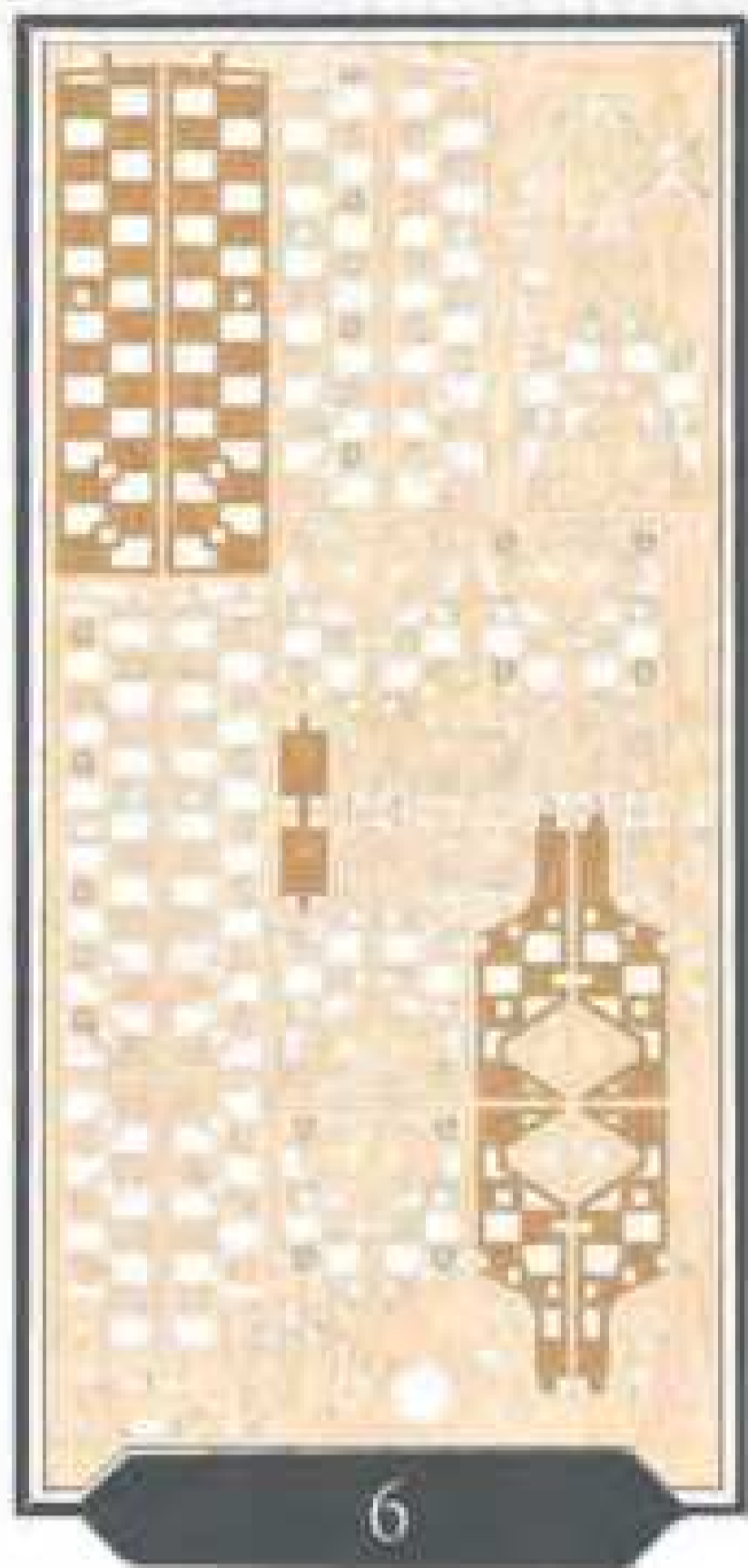


2

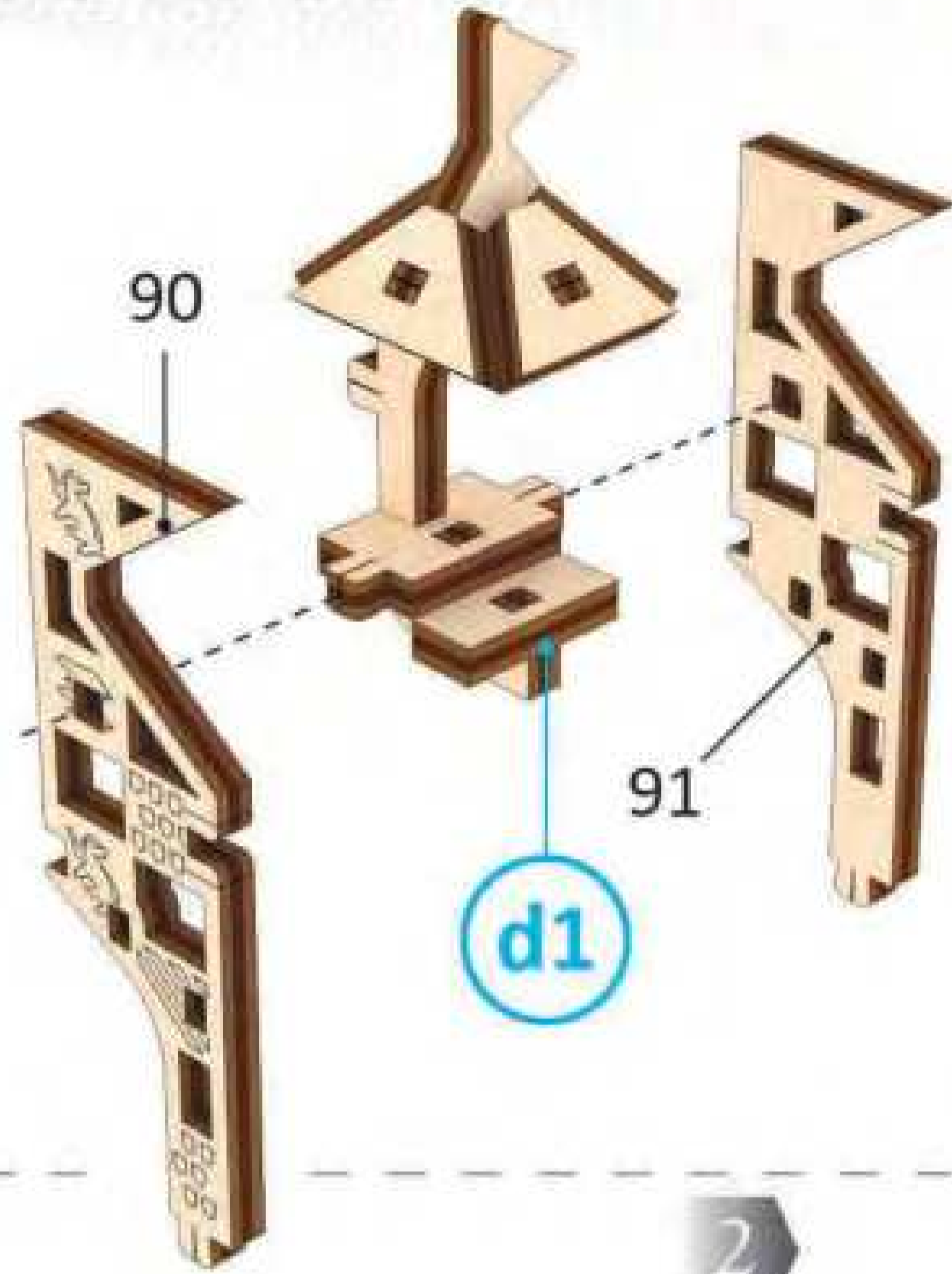


3

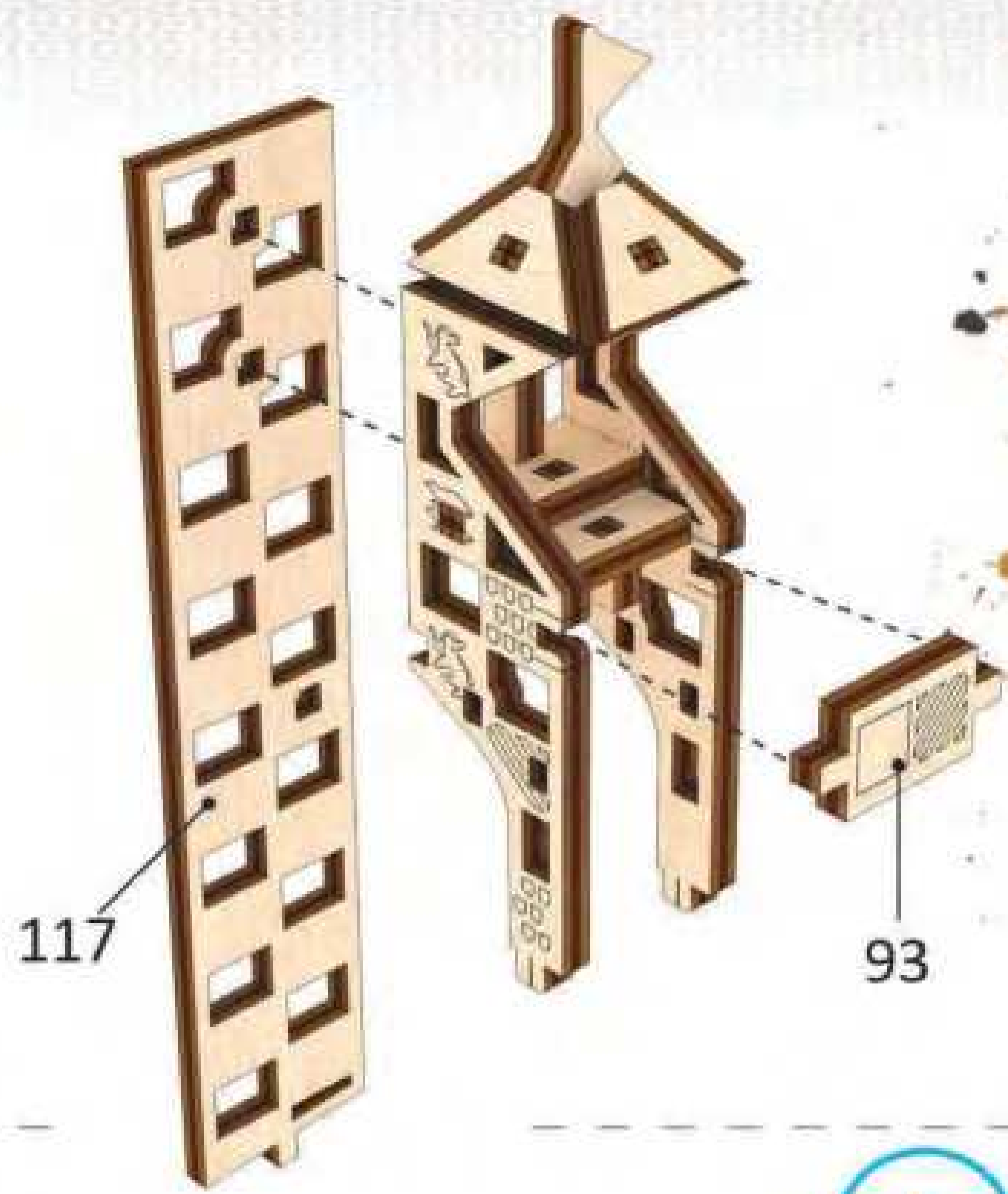




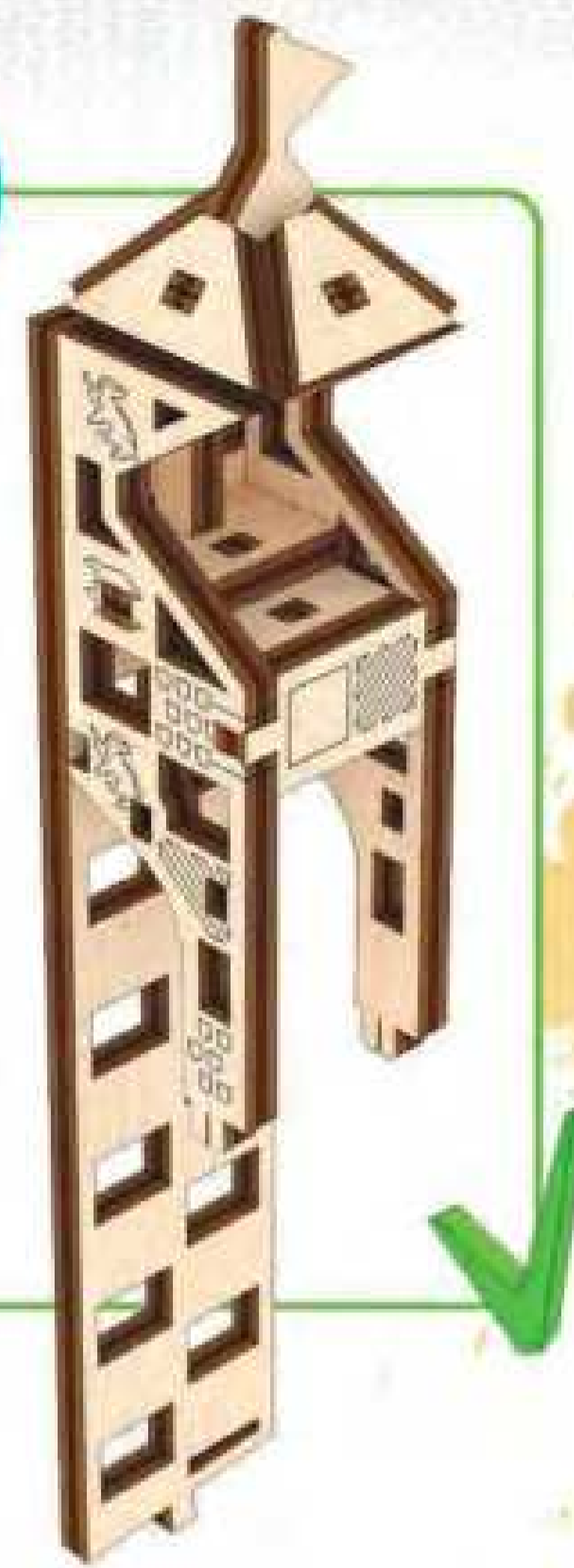
5



6

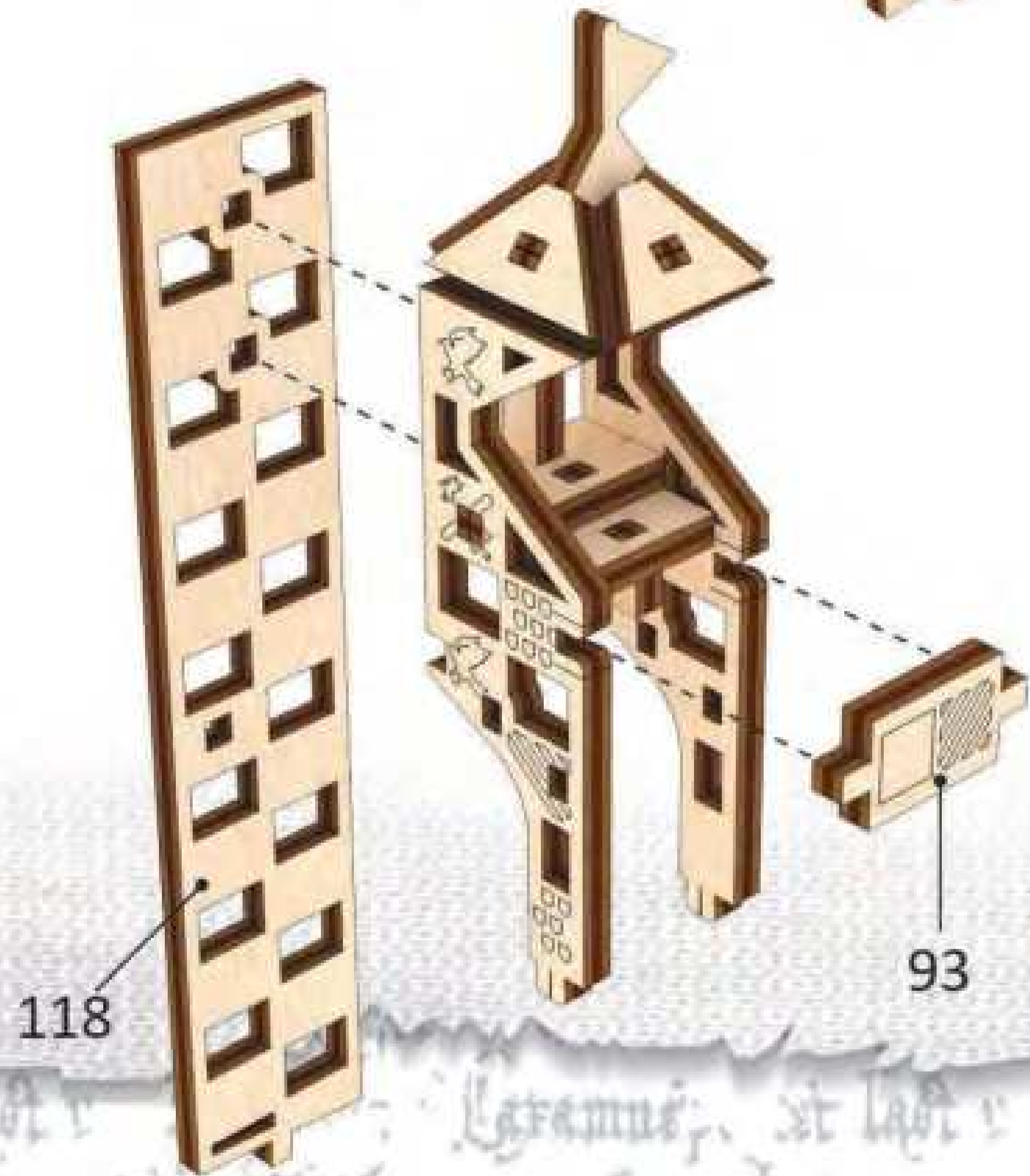
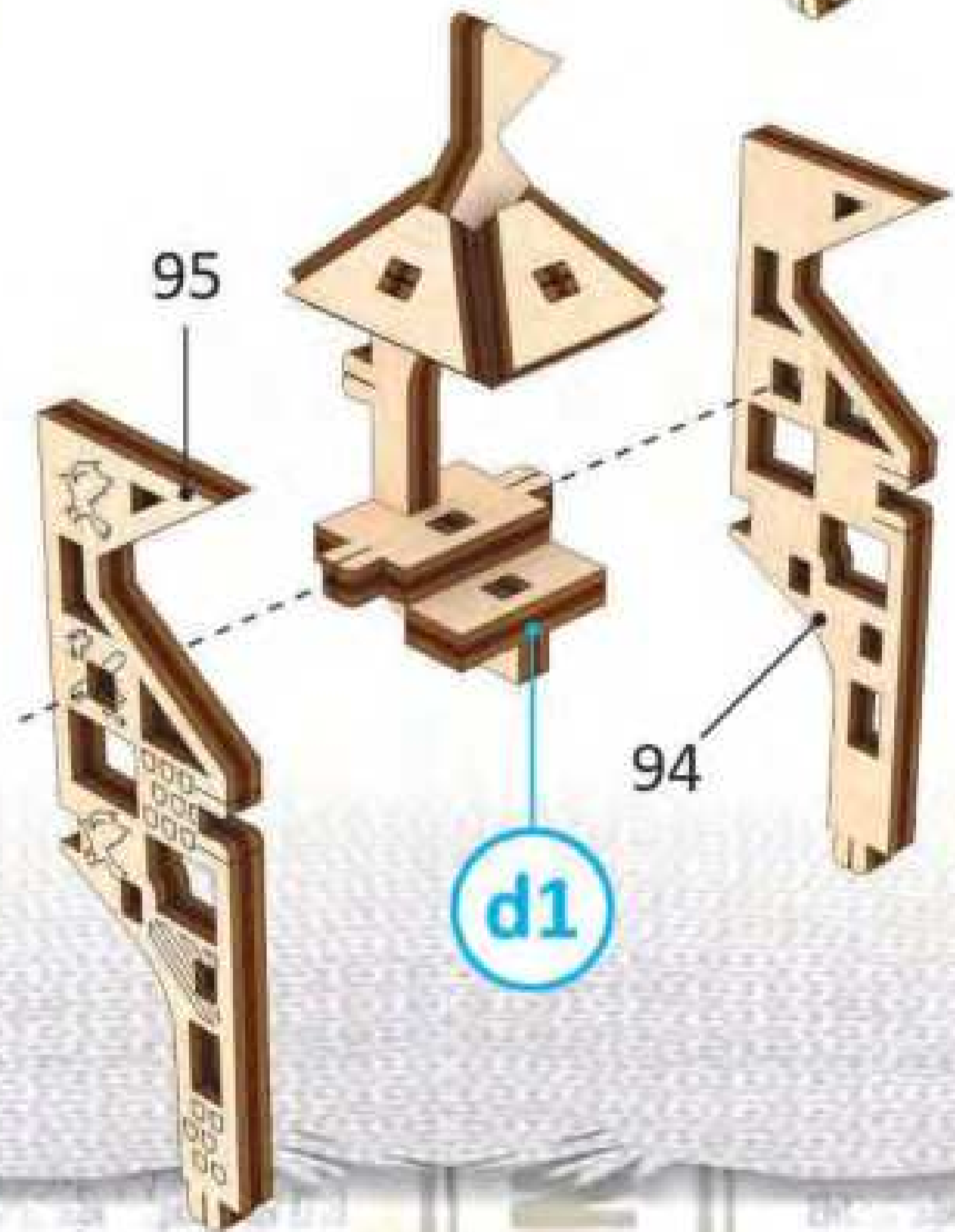


d8

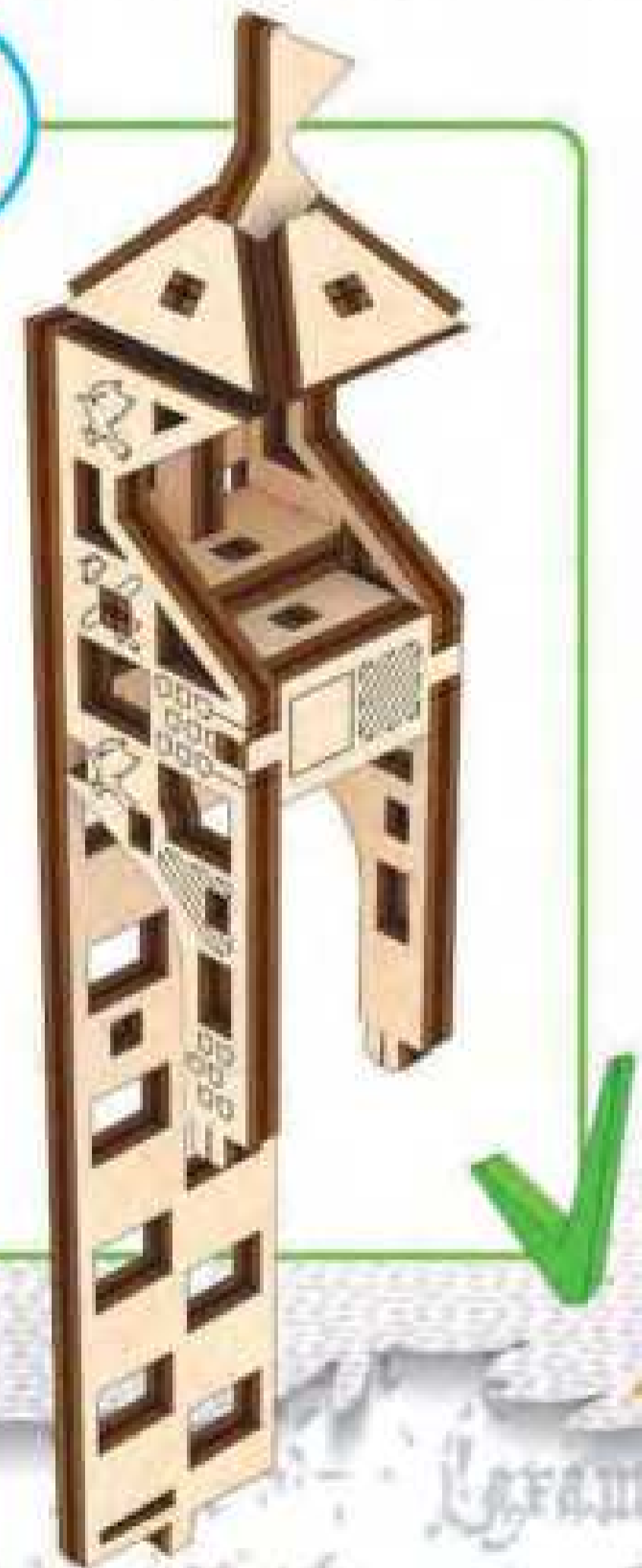


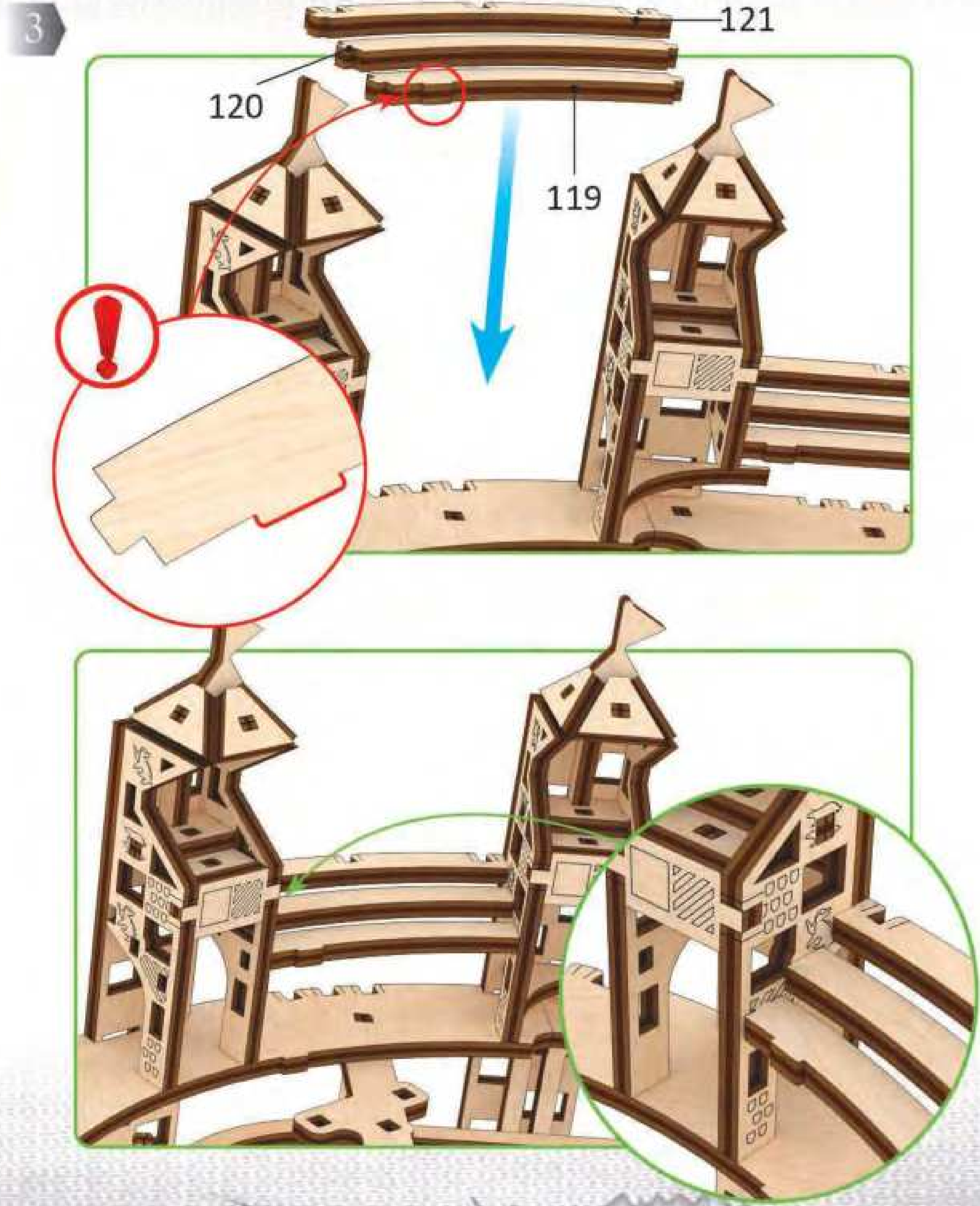
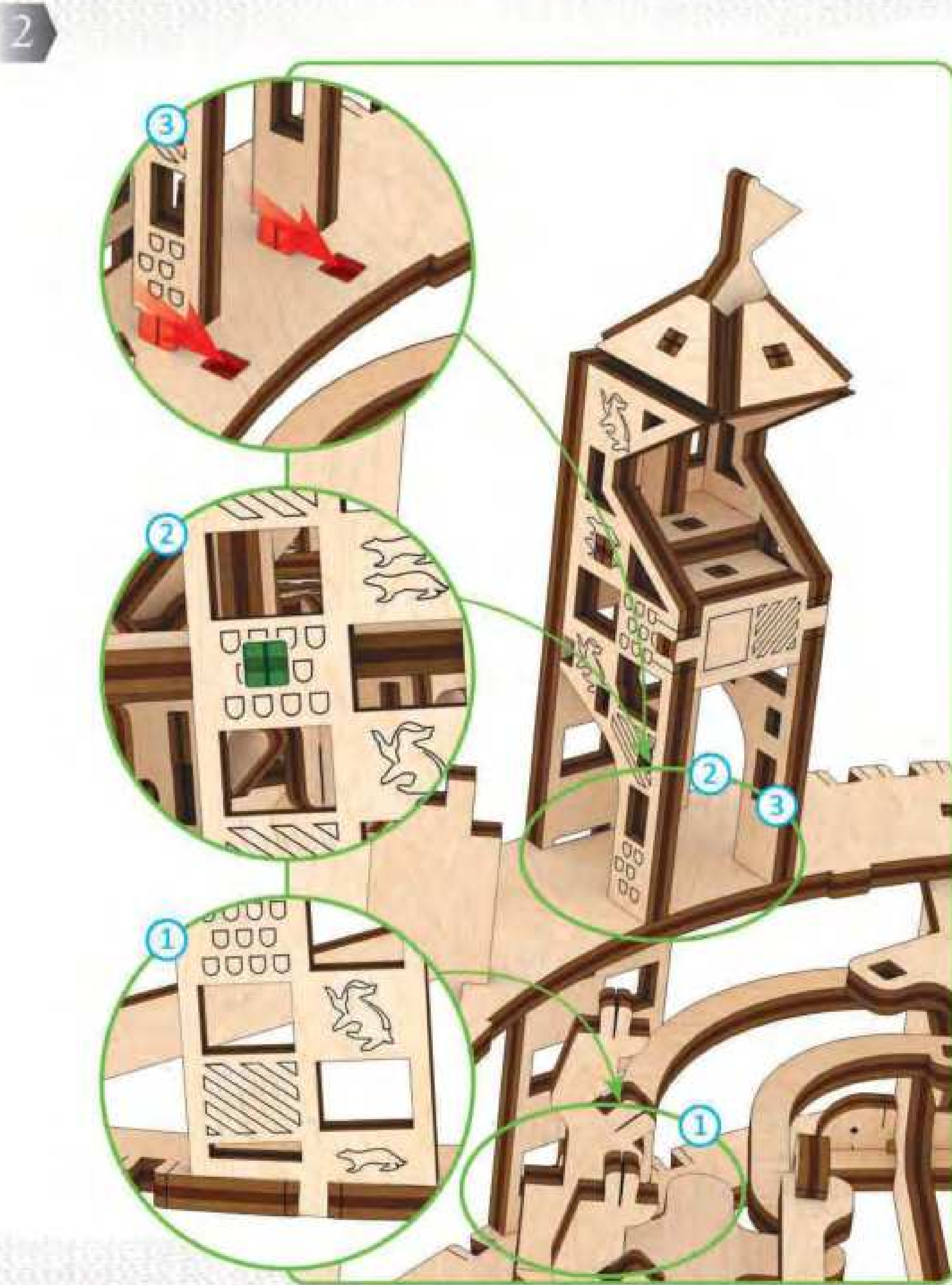
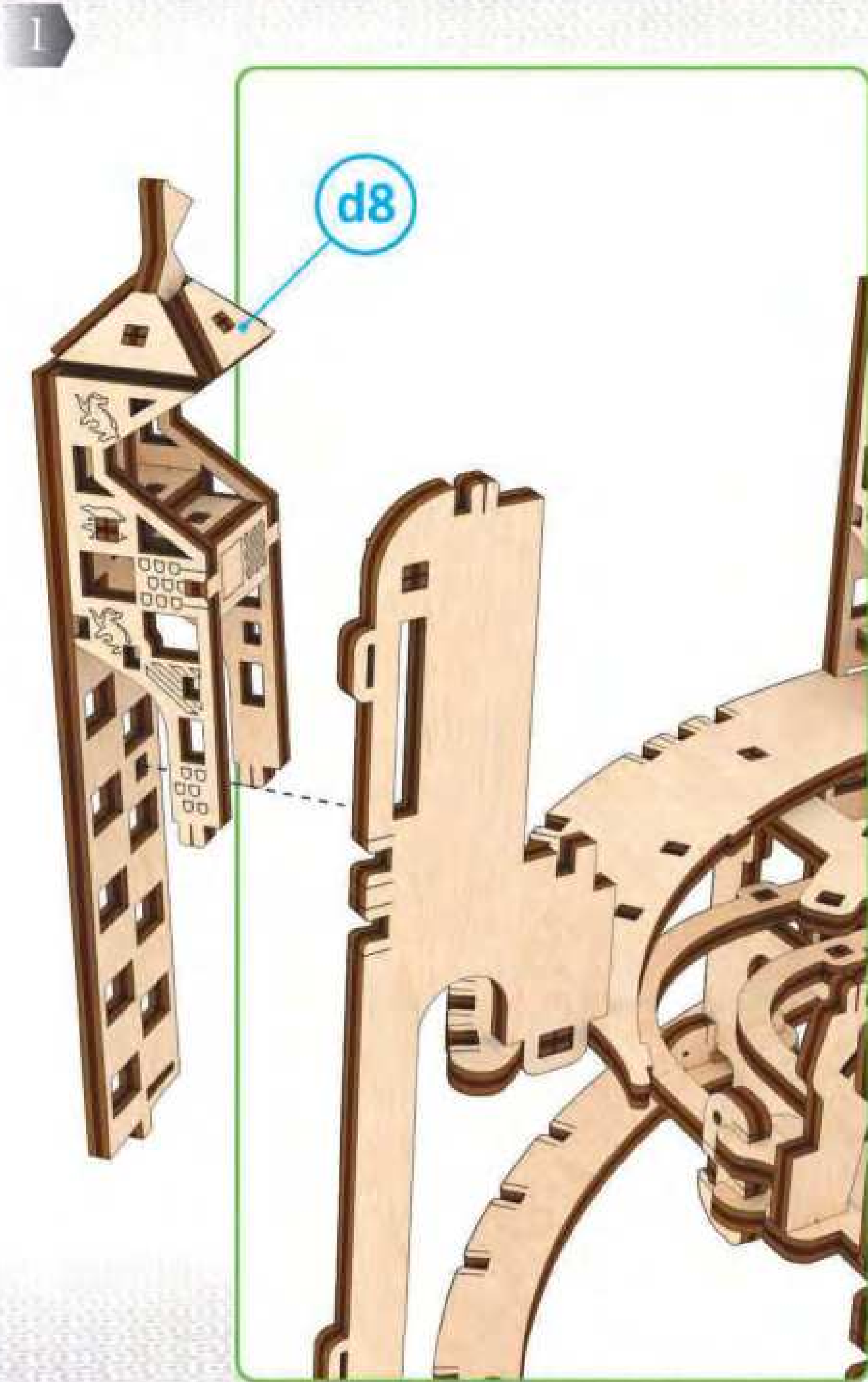
1

2



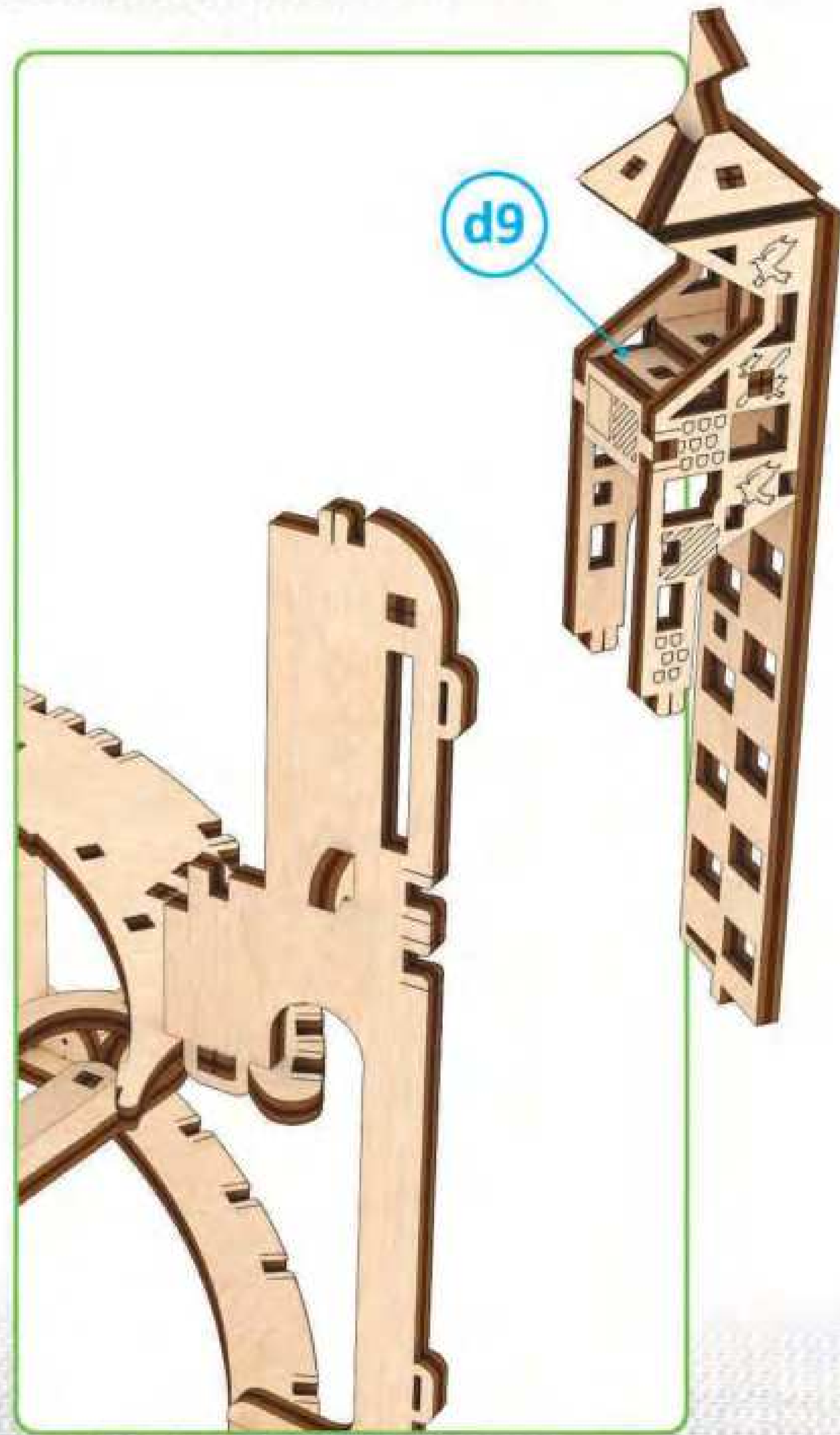
d9



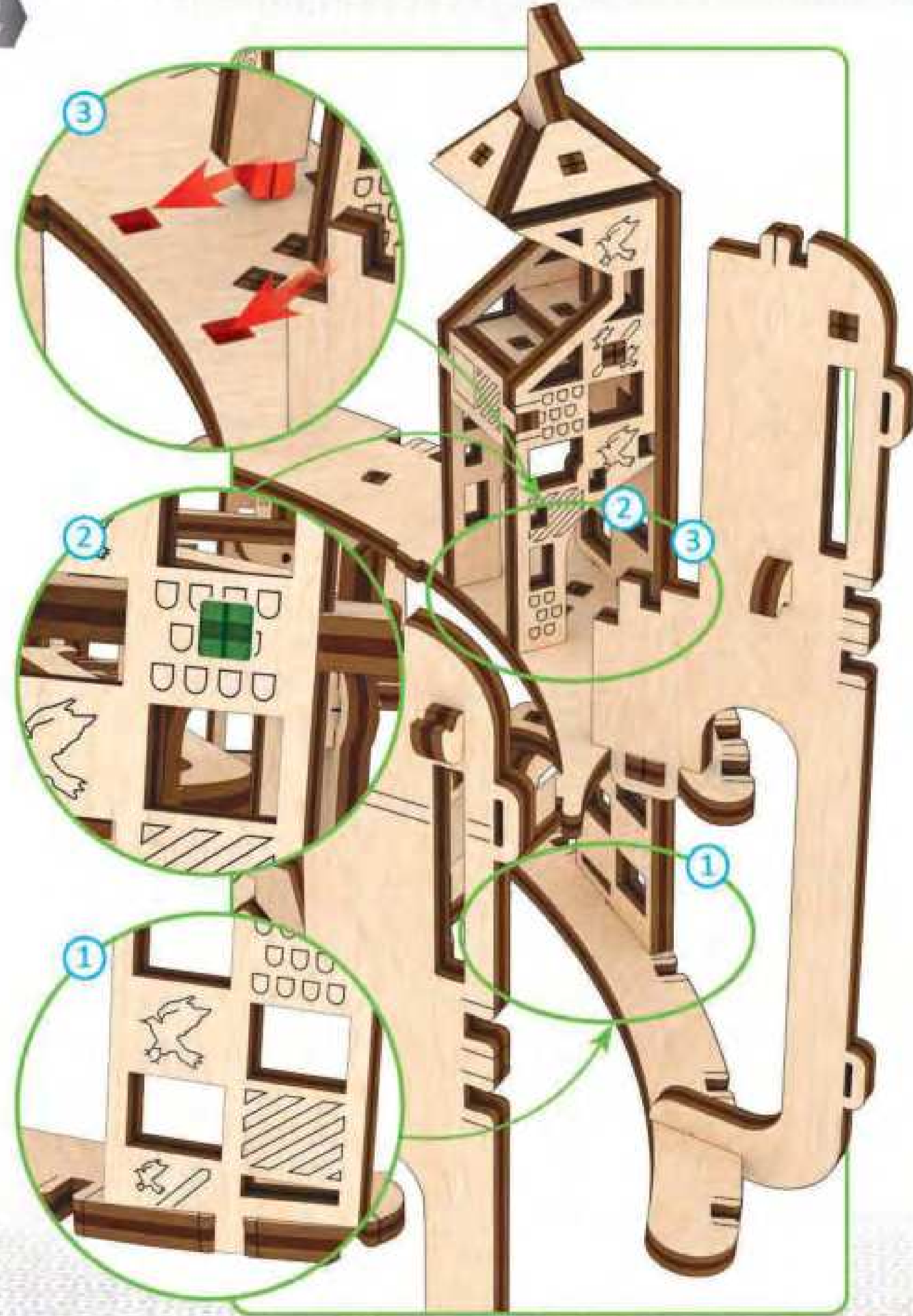




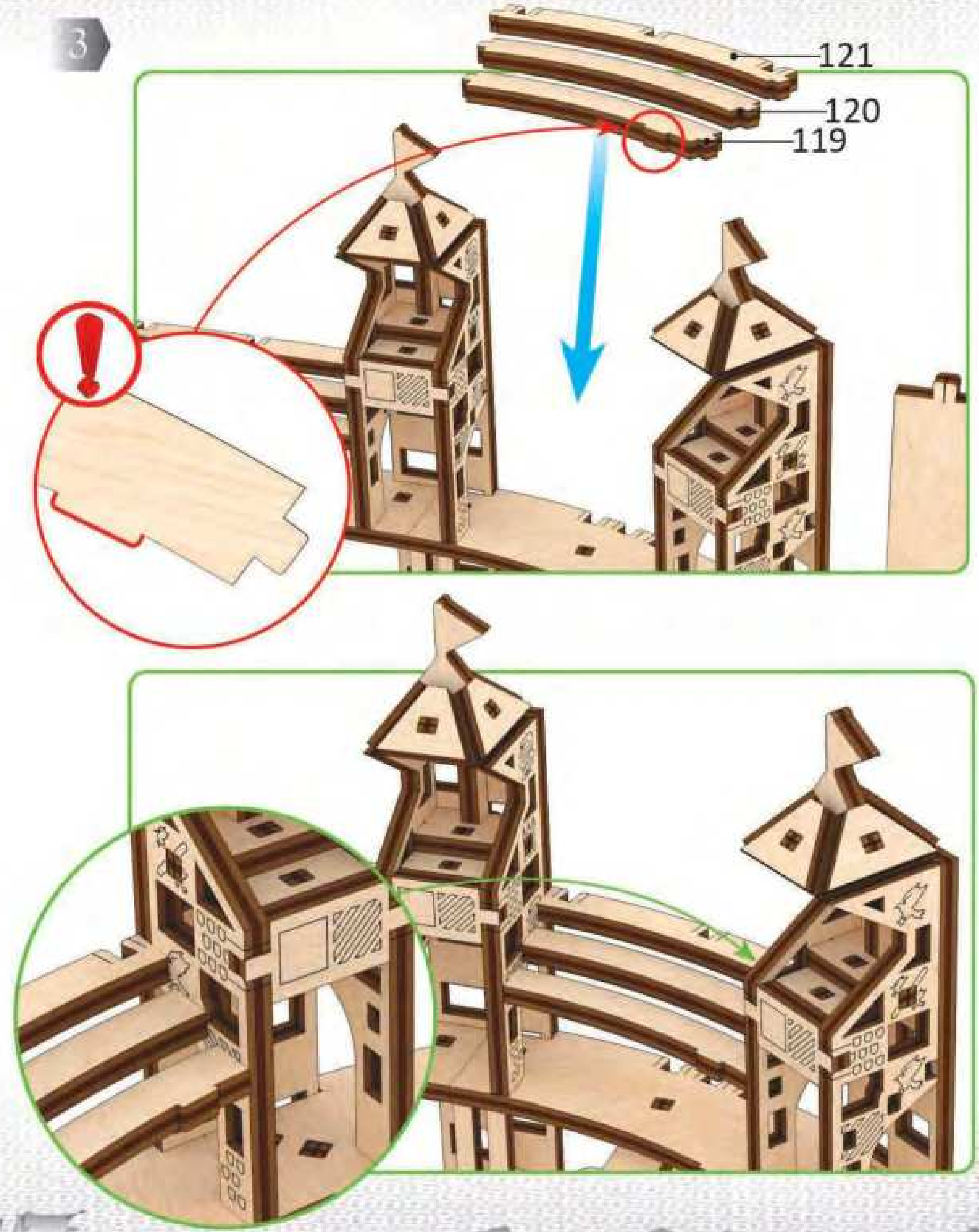
1



2

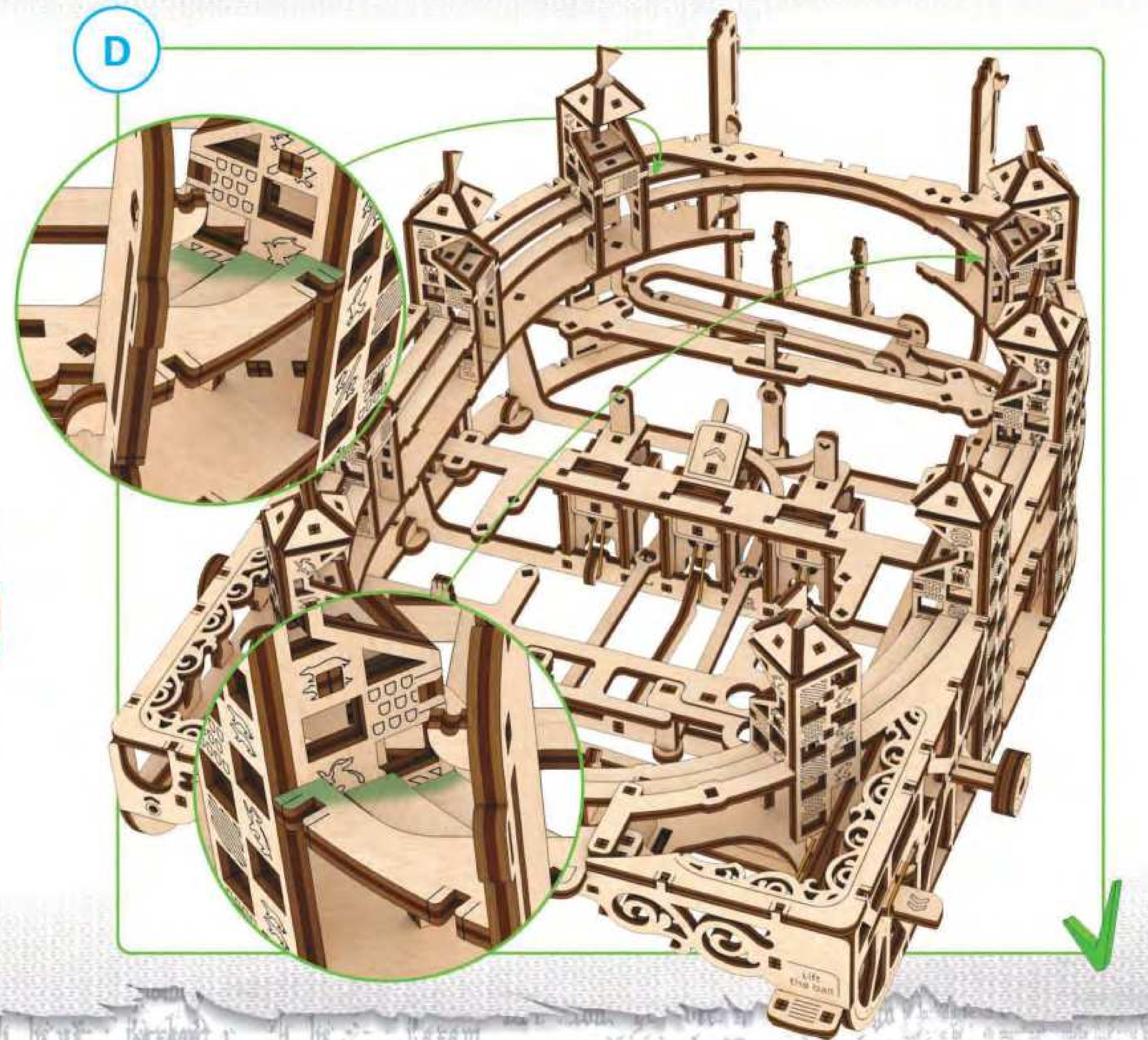
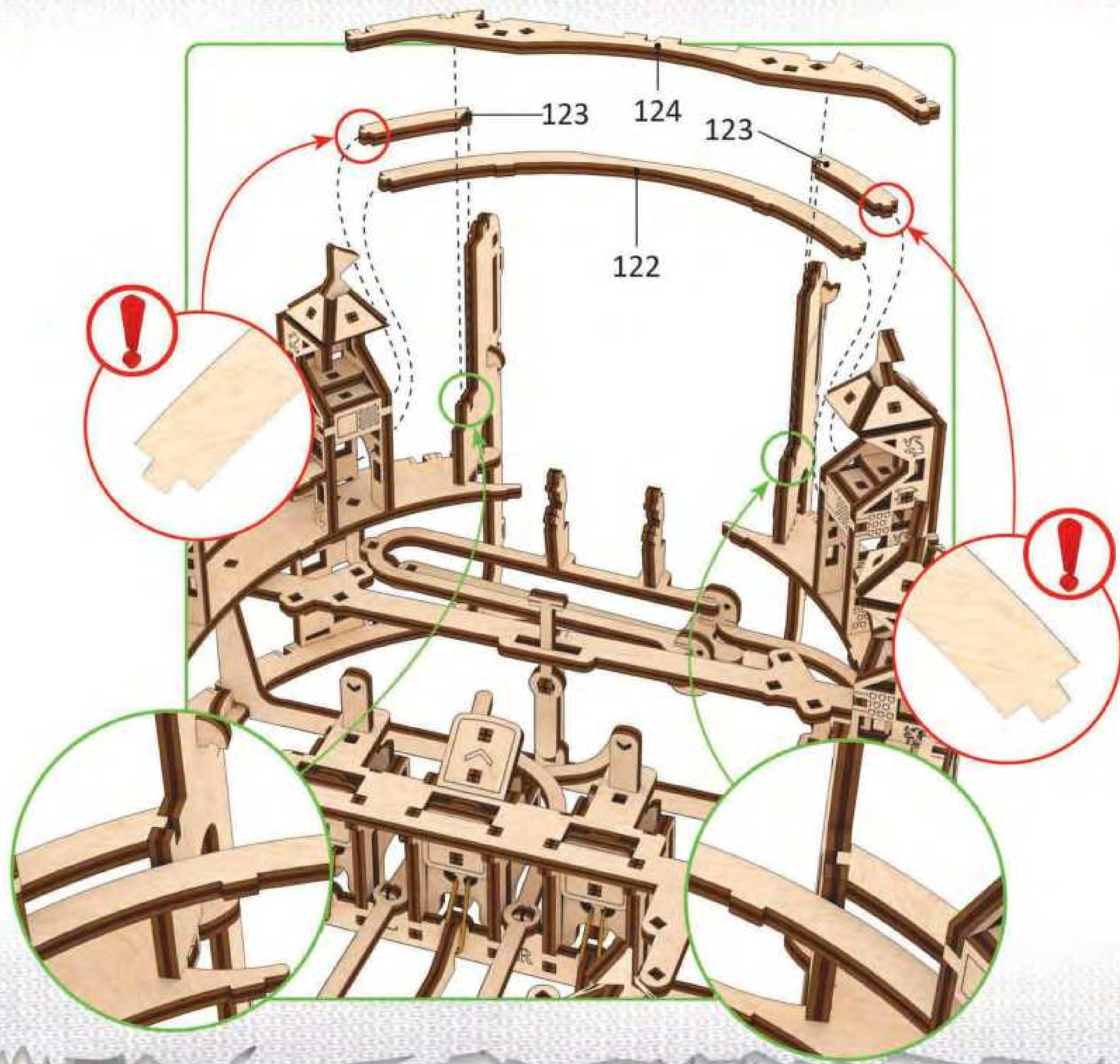


3





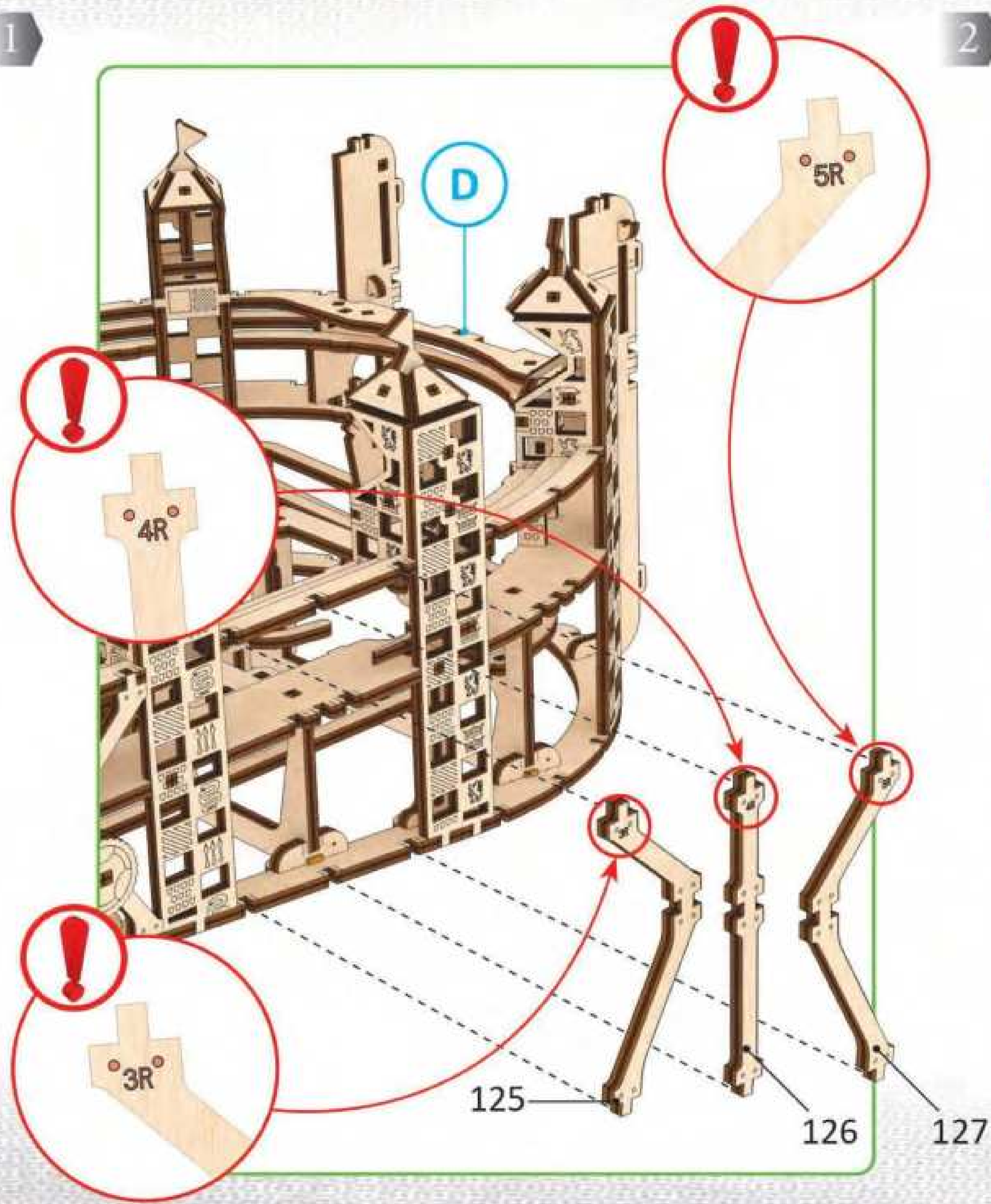
5



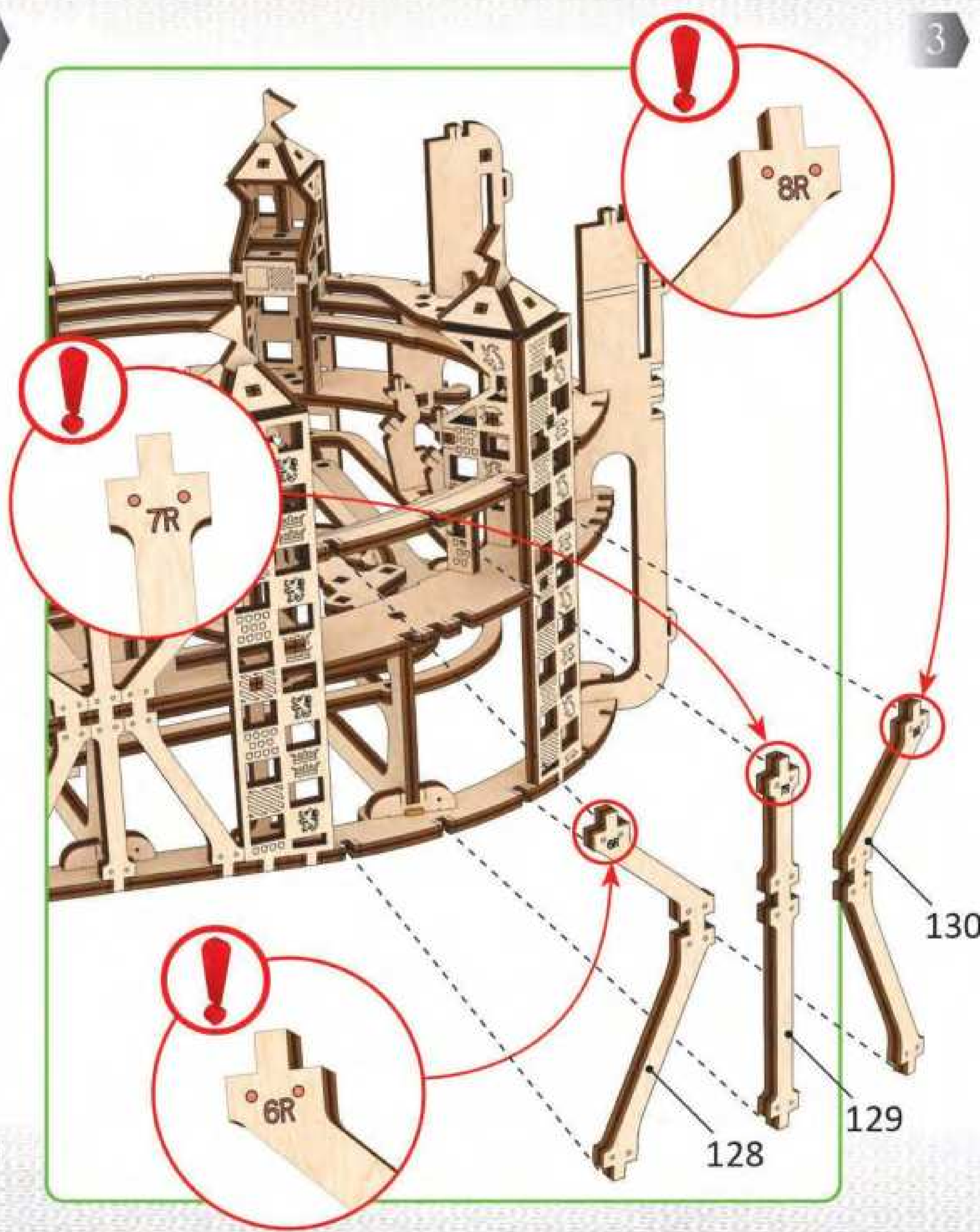




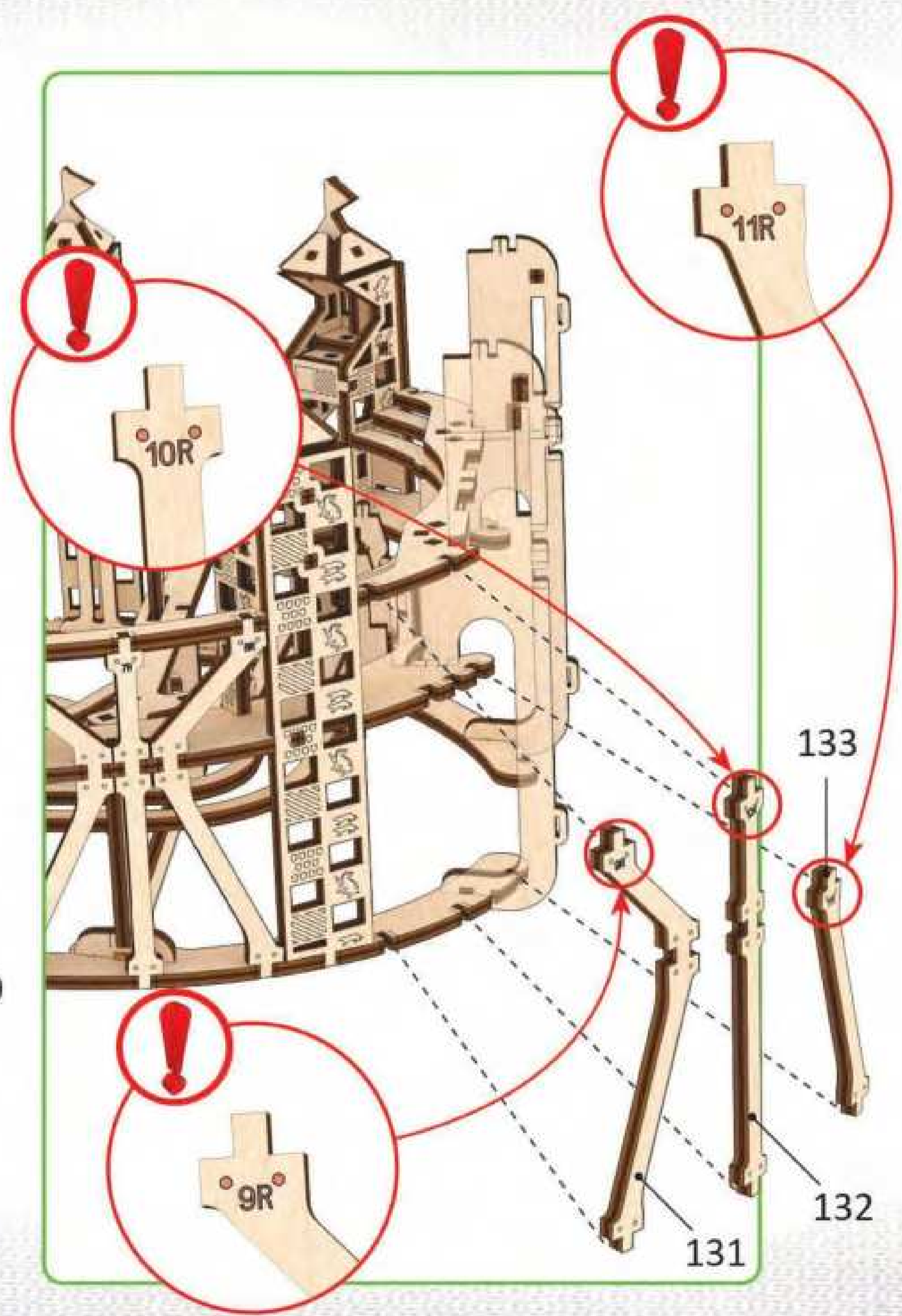
1



2

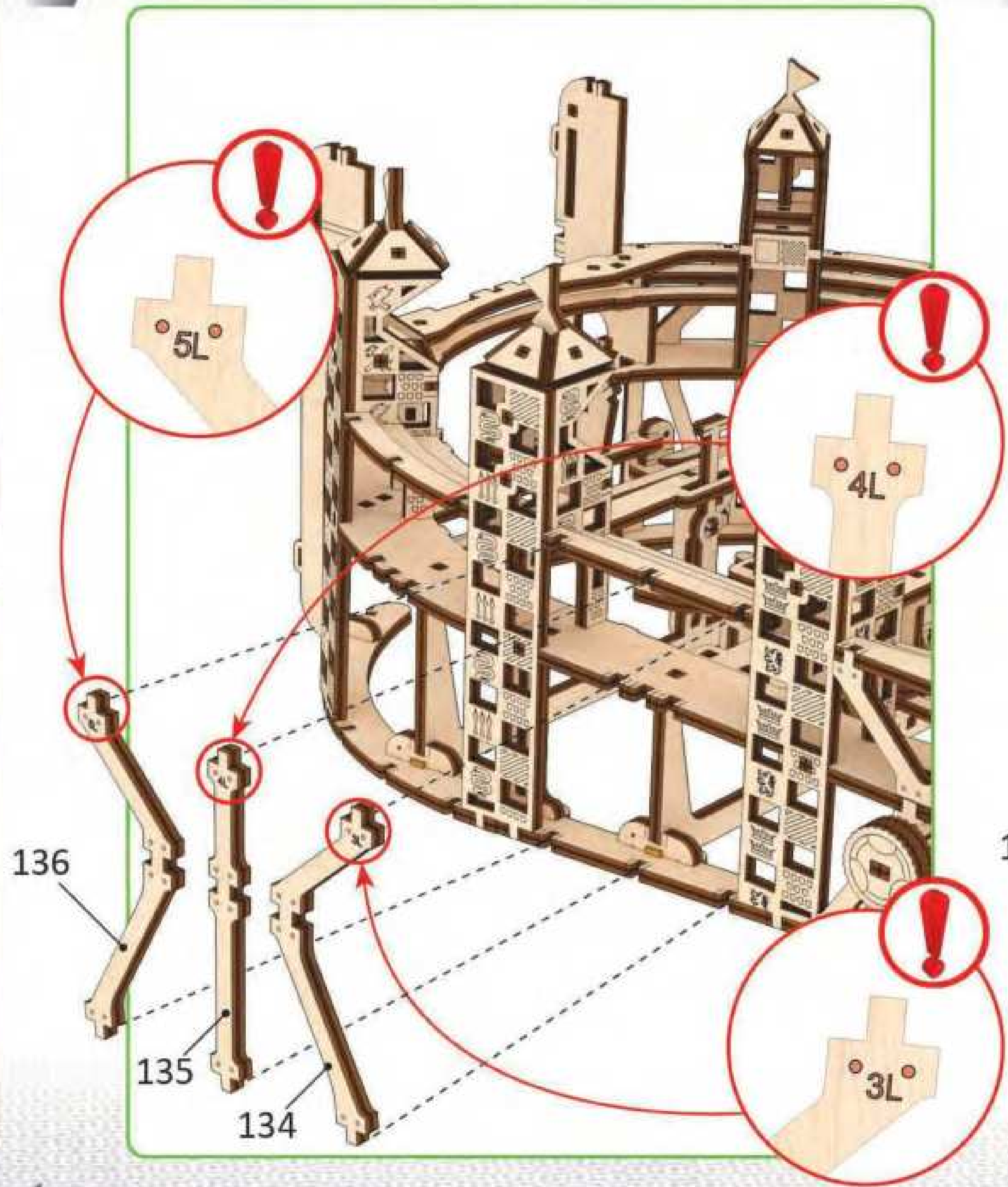


3

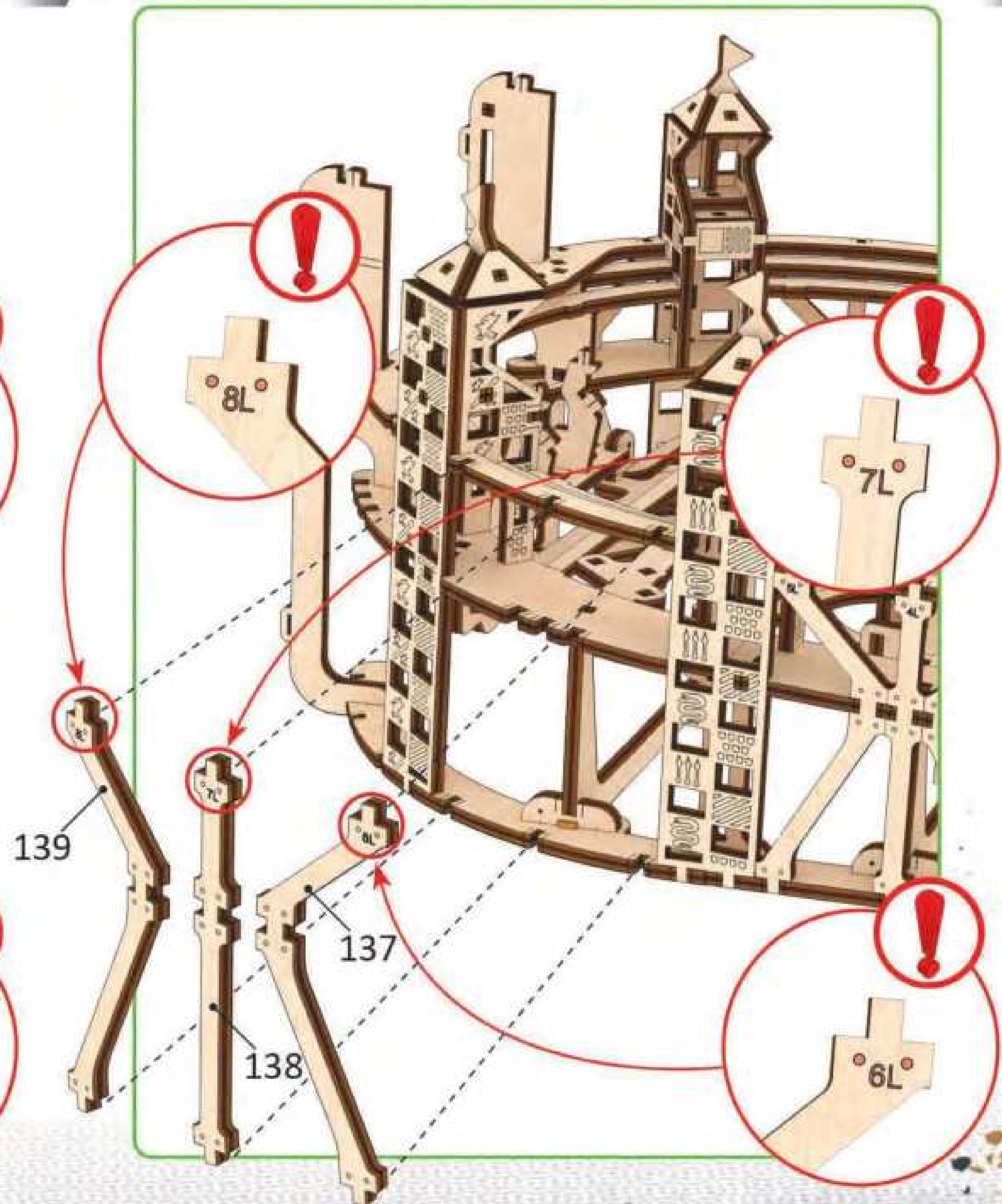




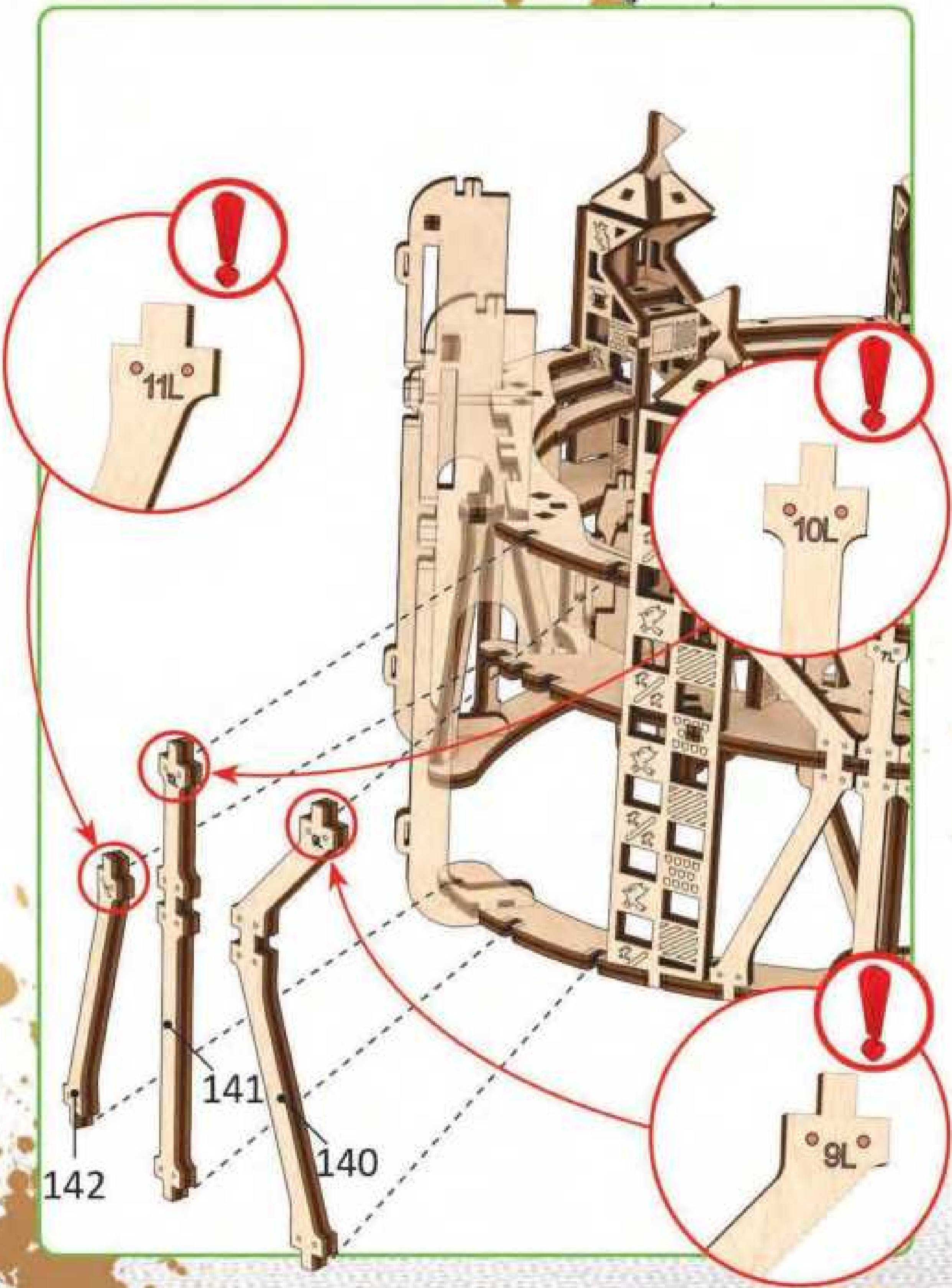
4



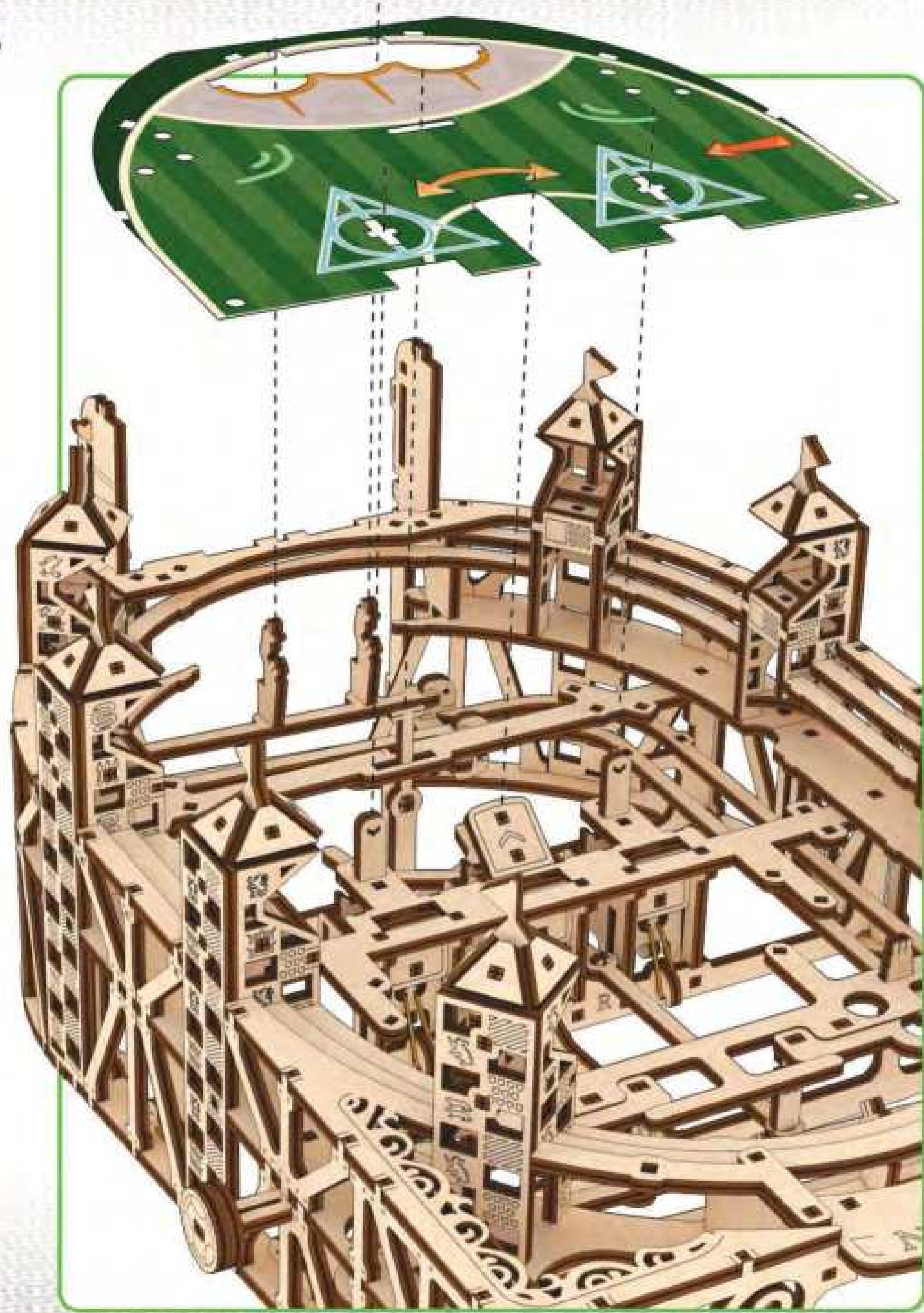
5



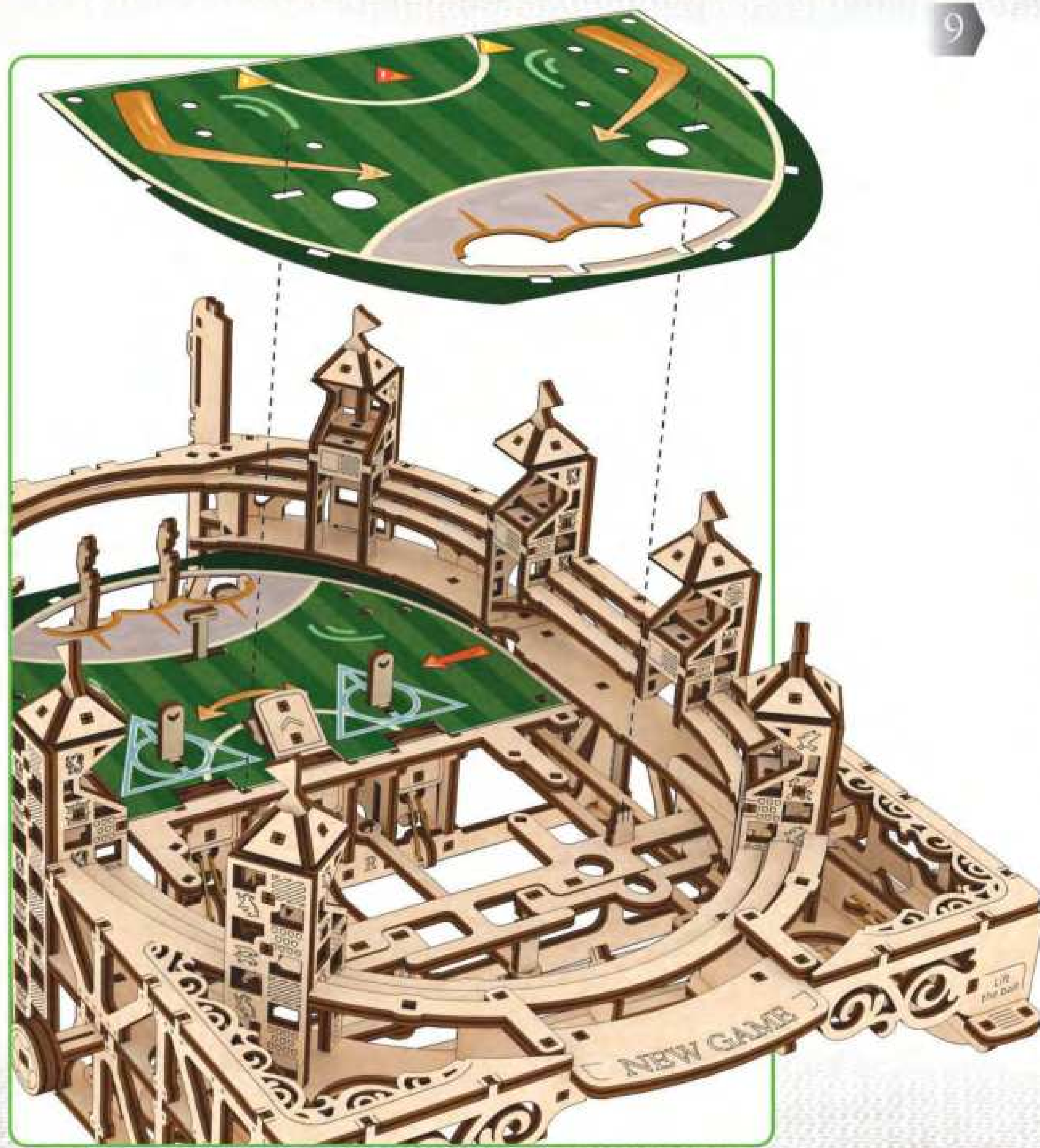
6



7

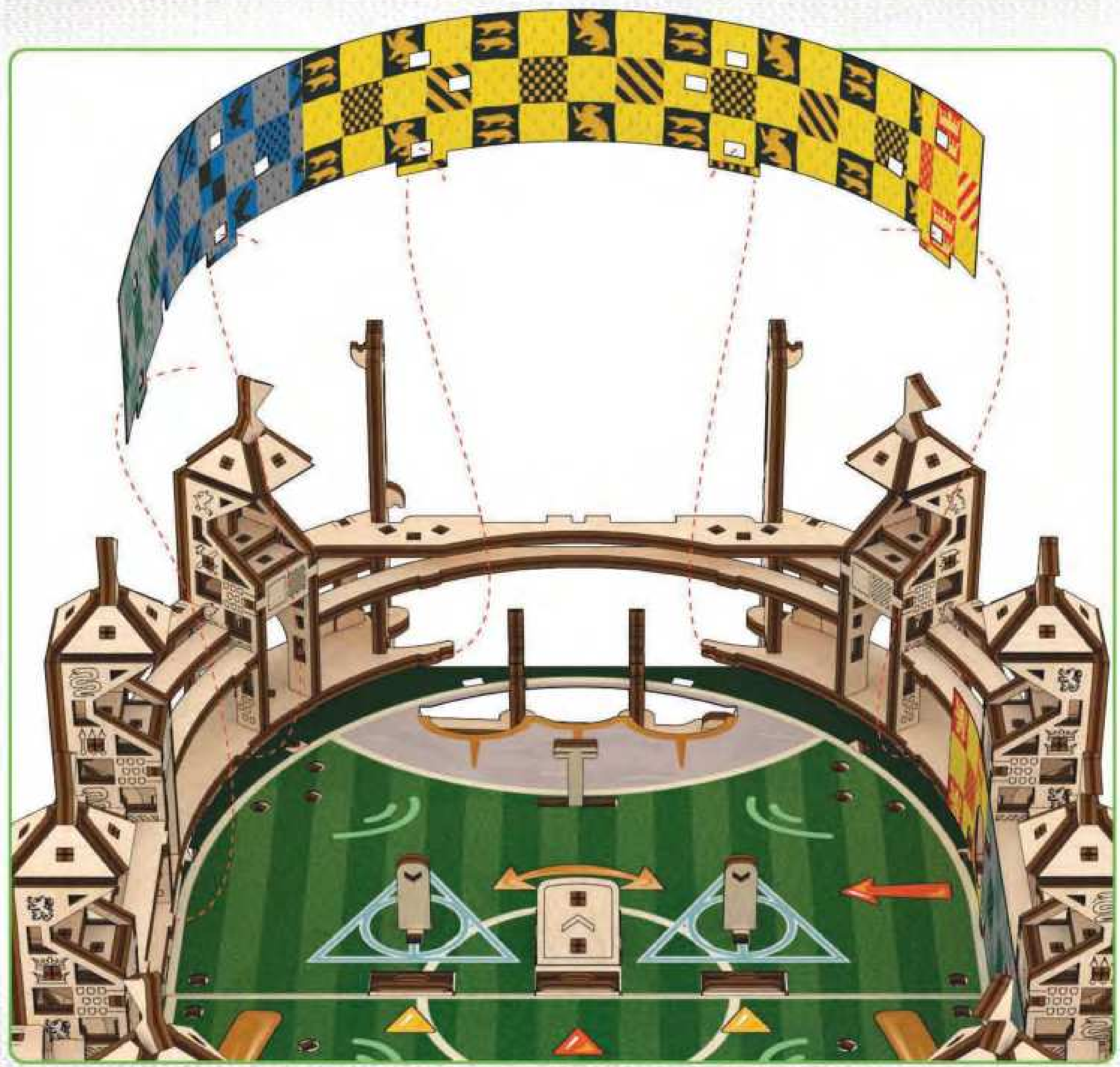


8



9

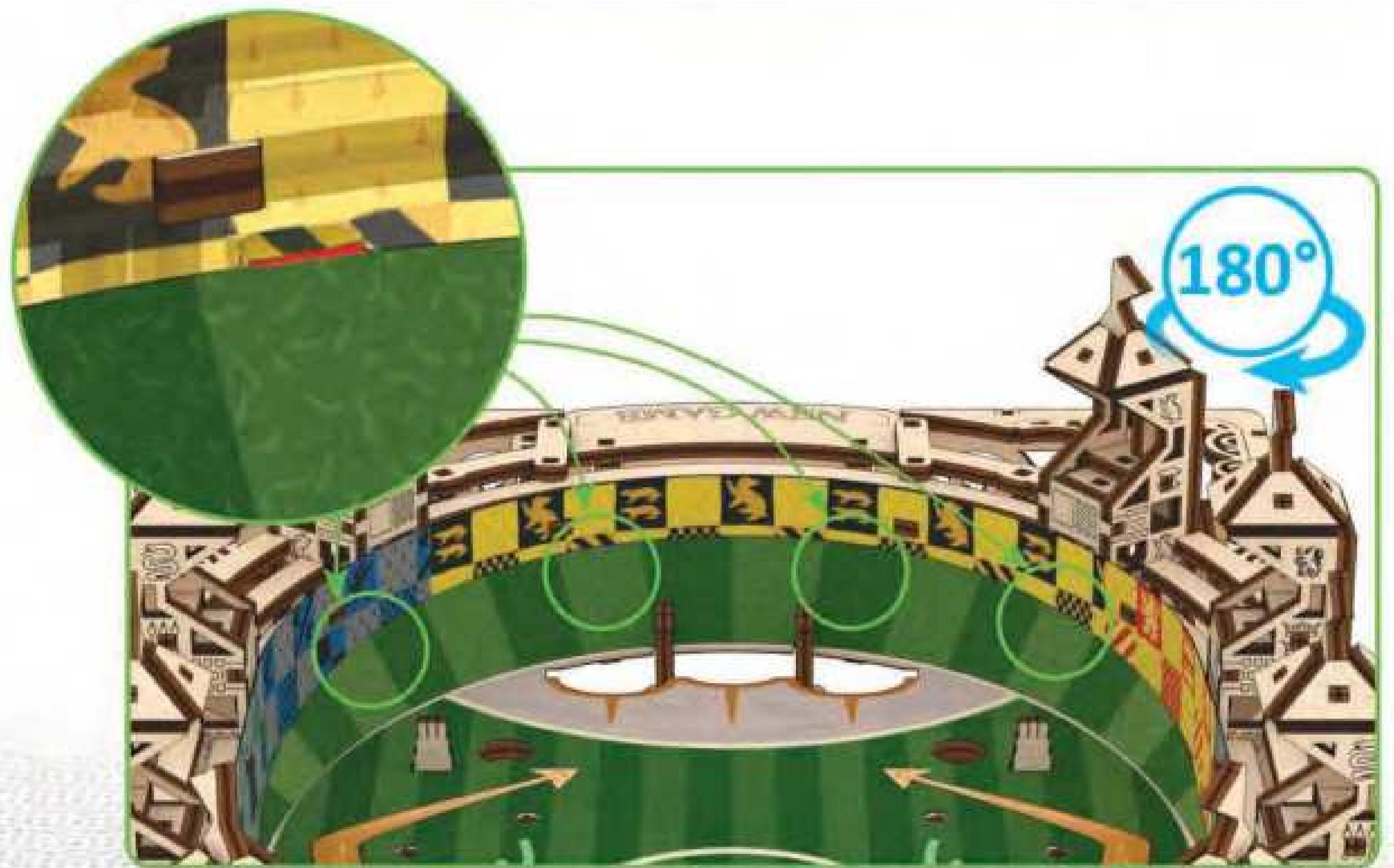




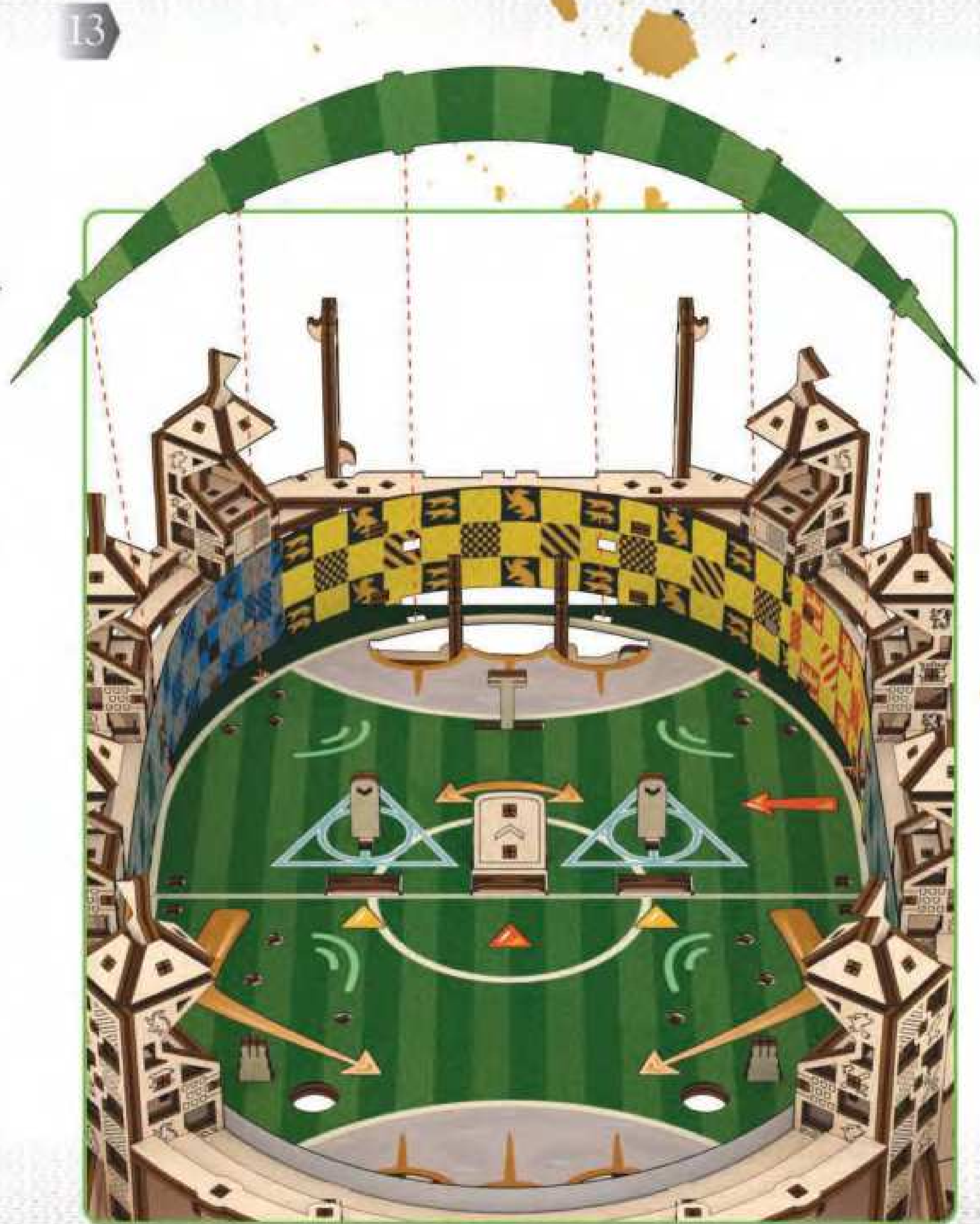
11

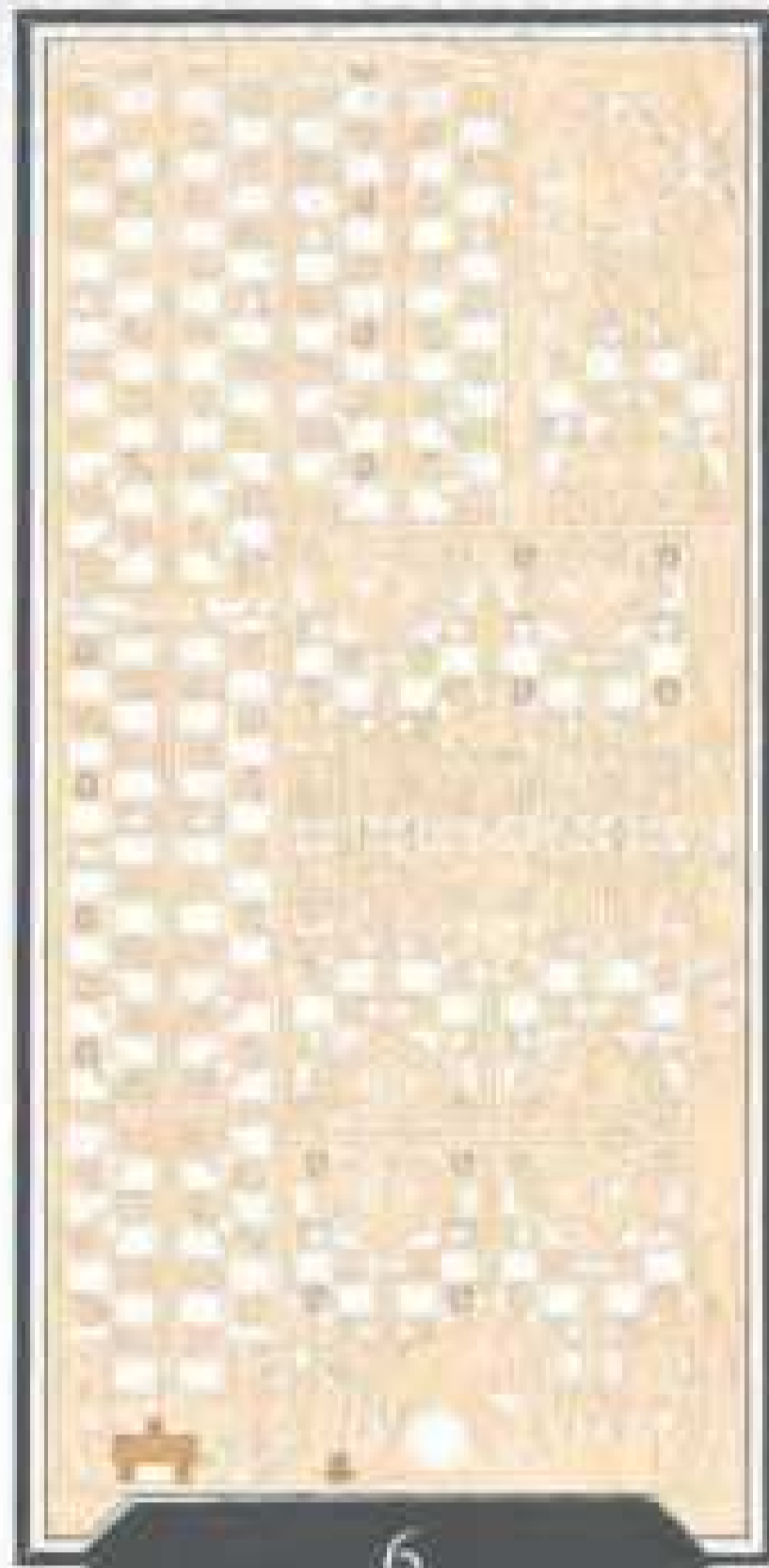


12

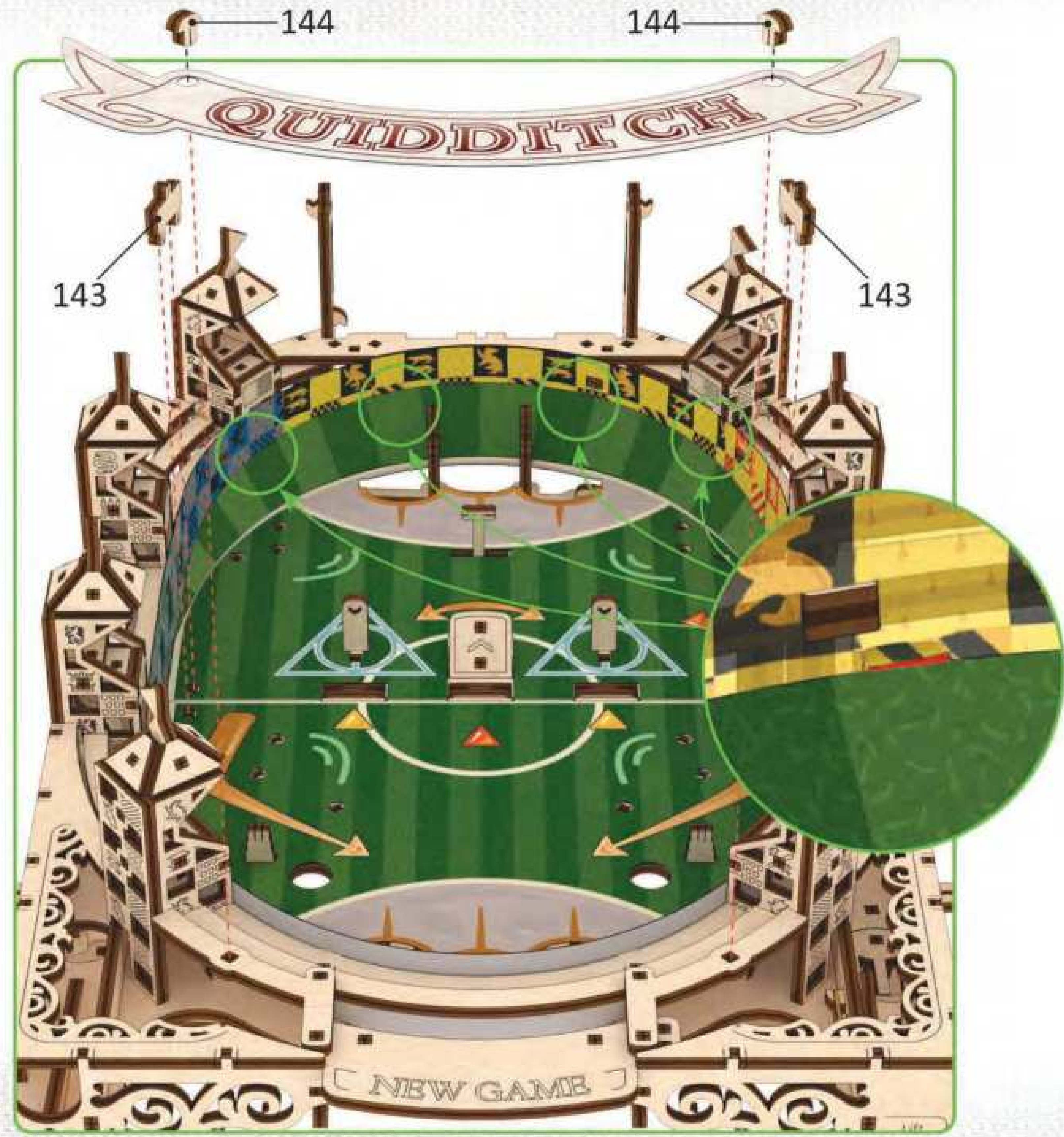


13



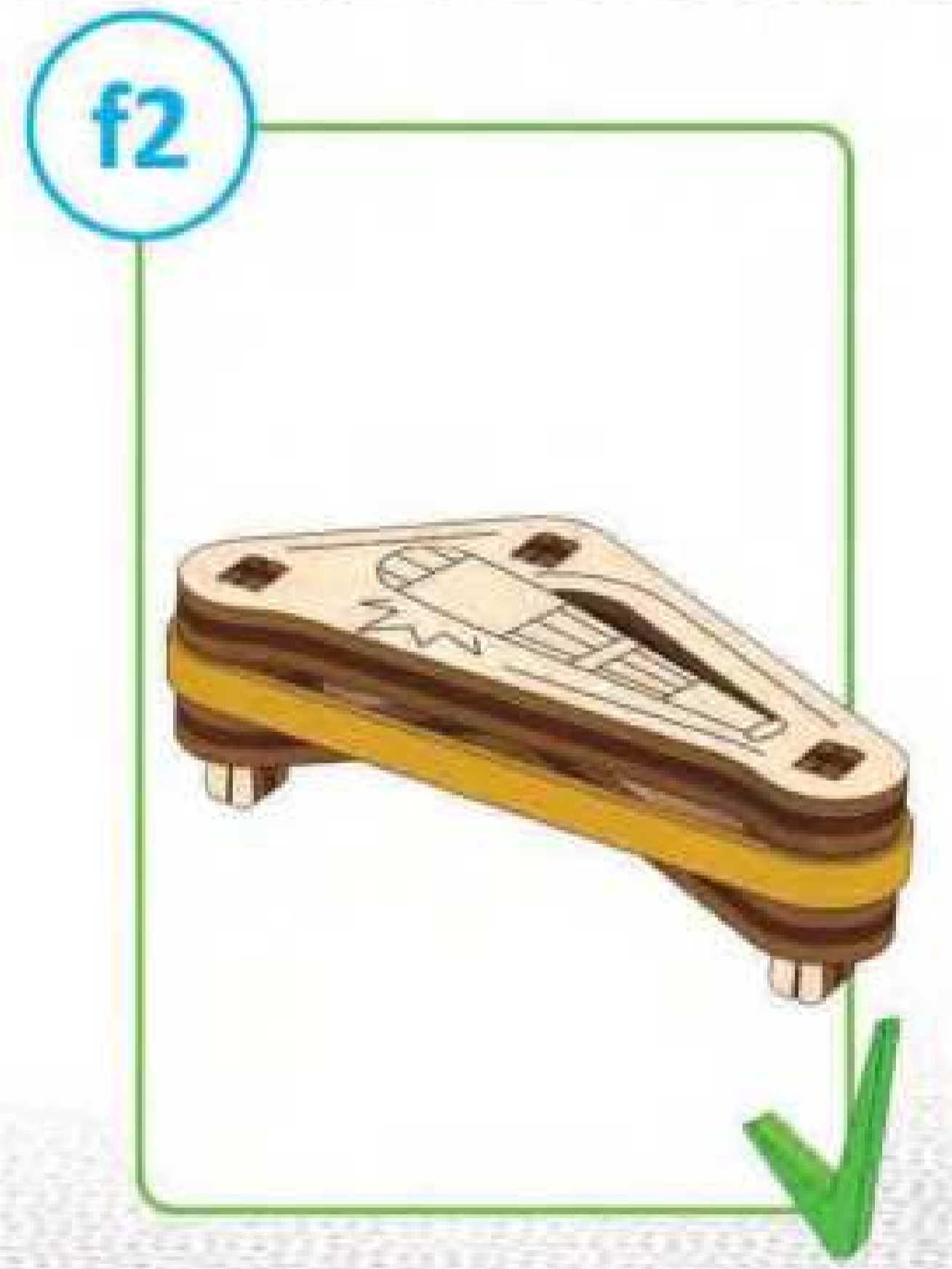
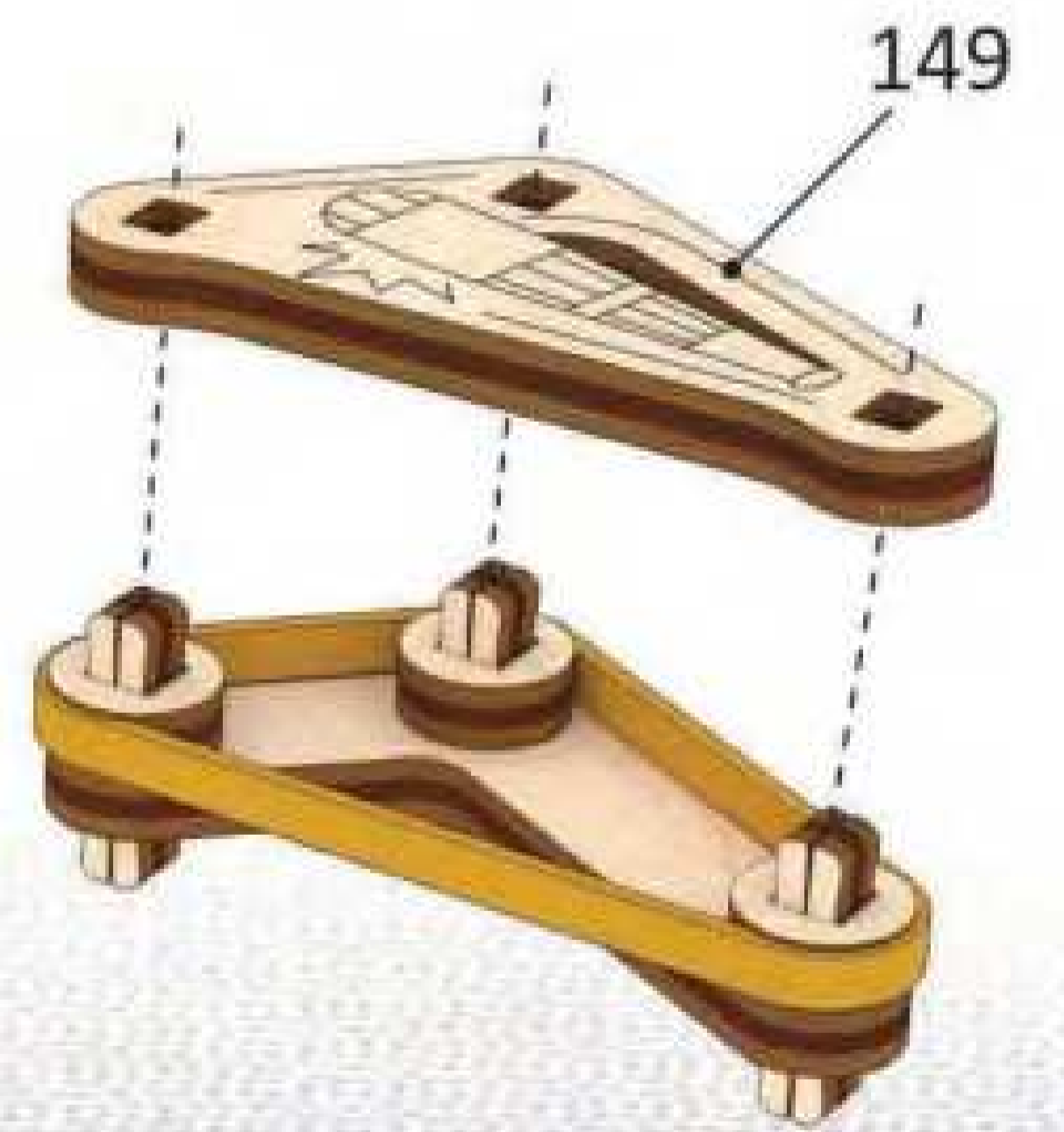
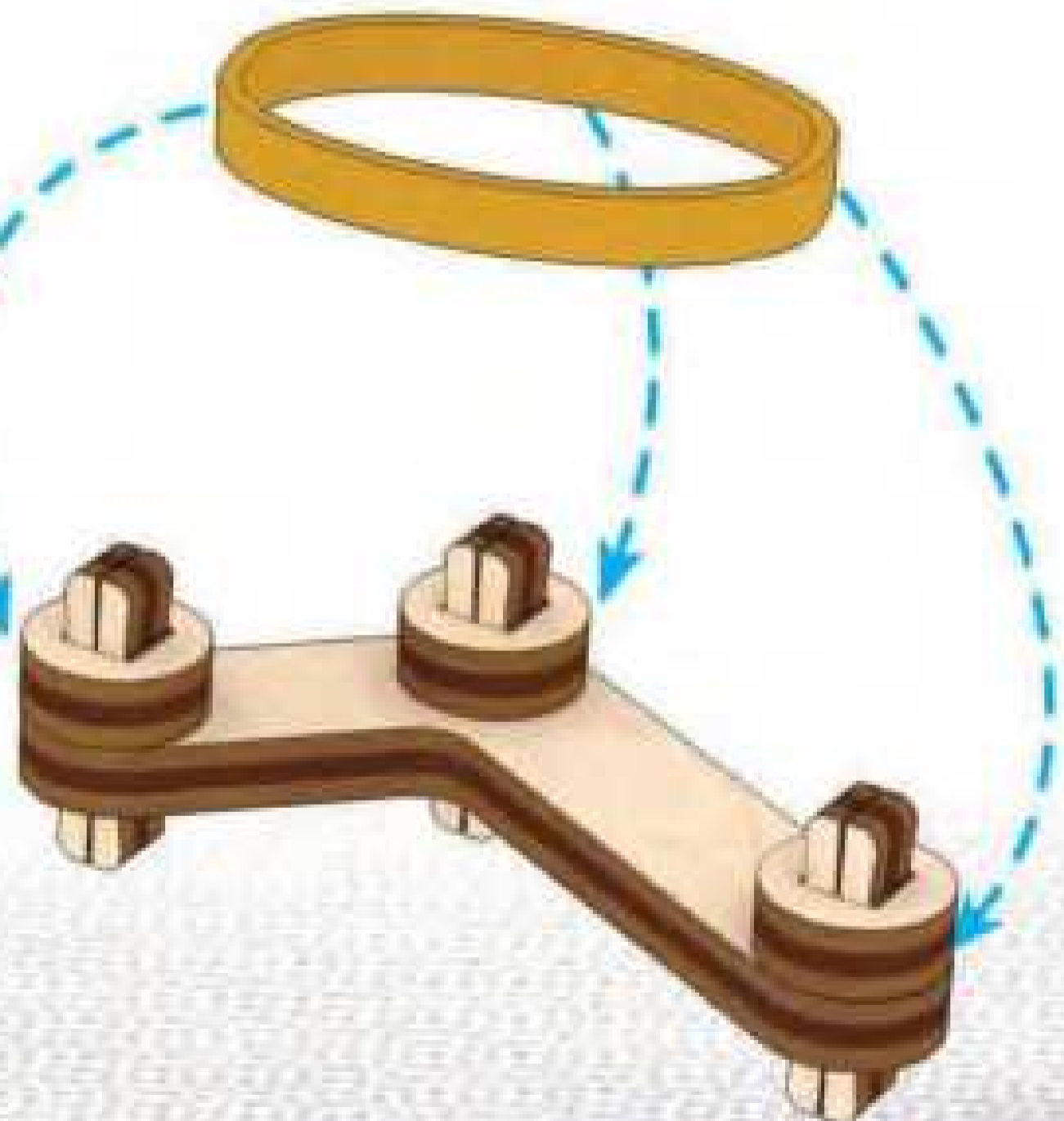
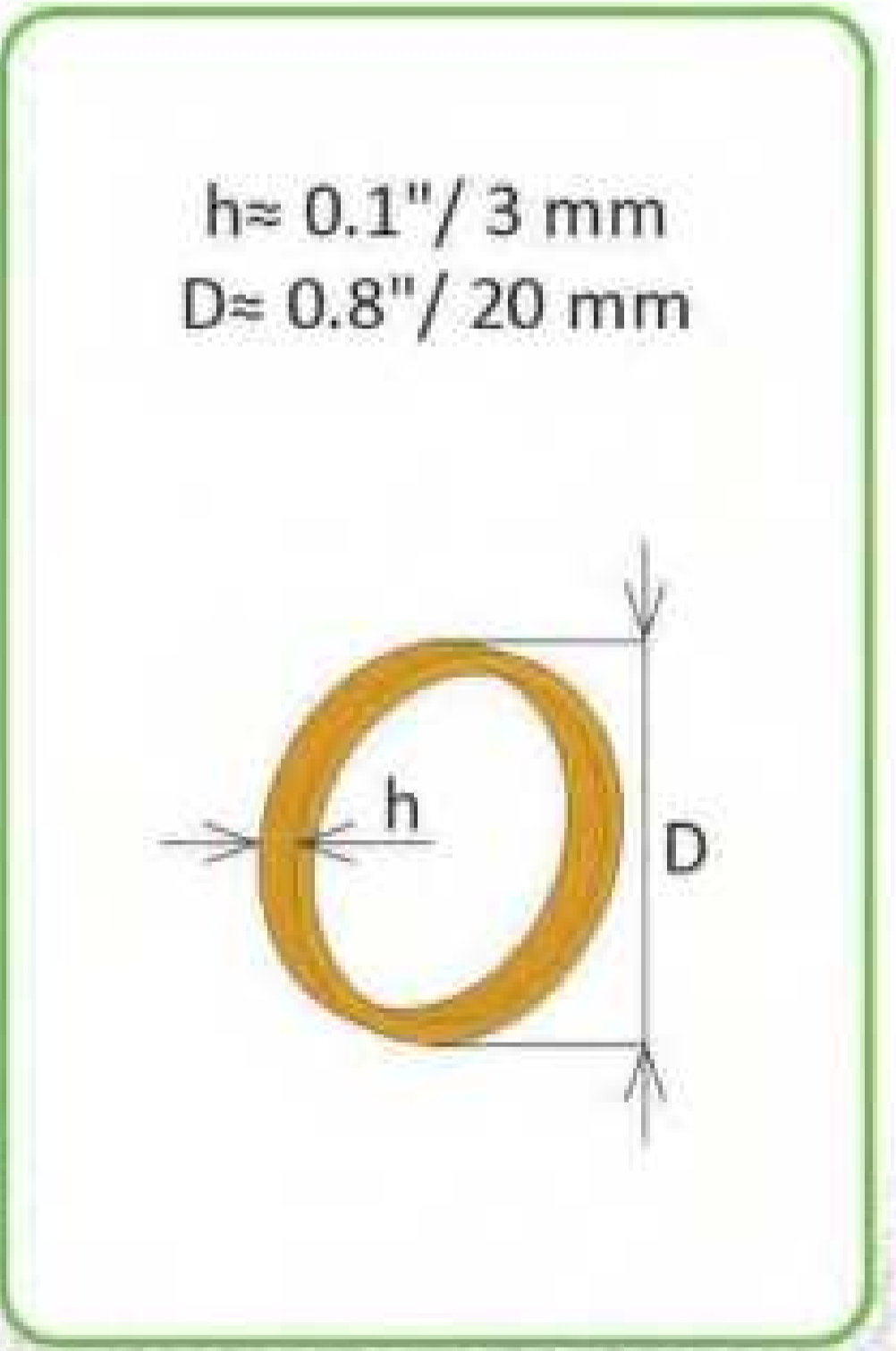
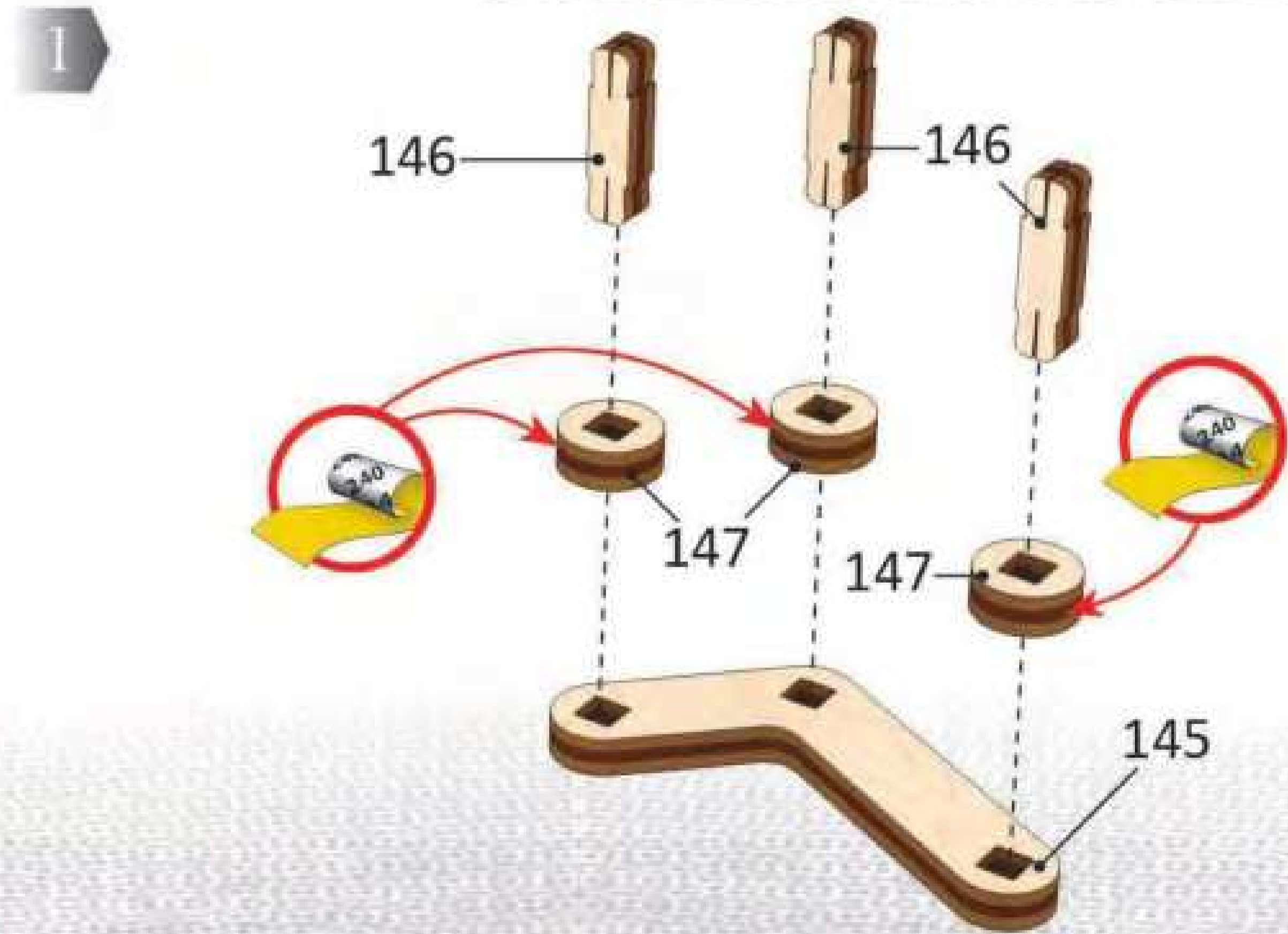
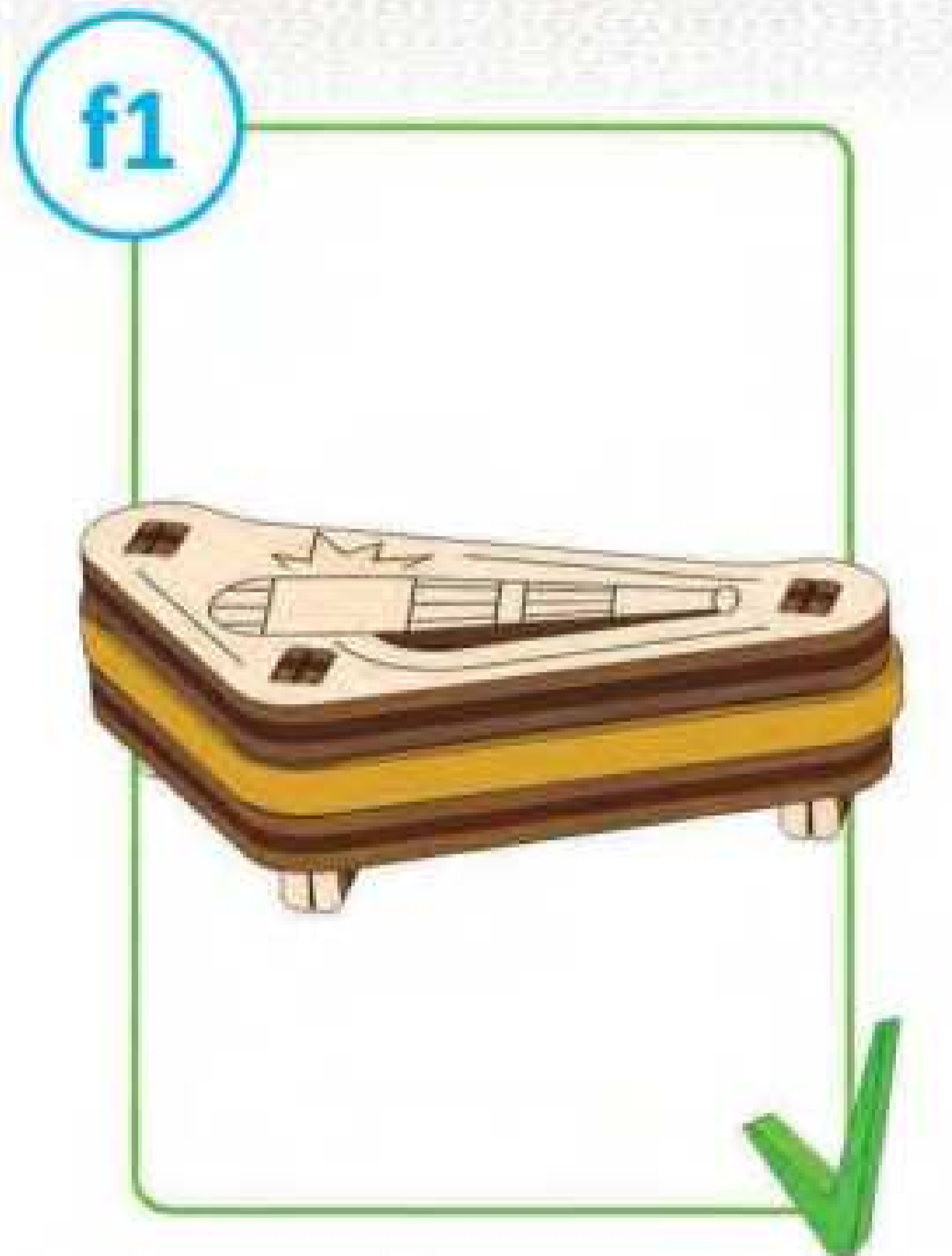
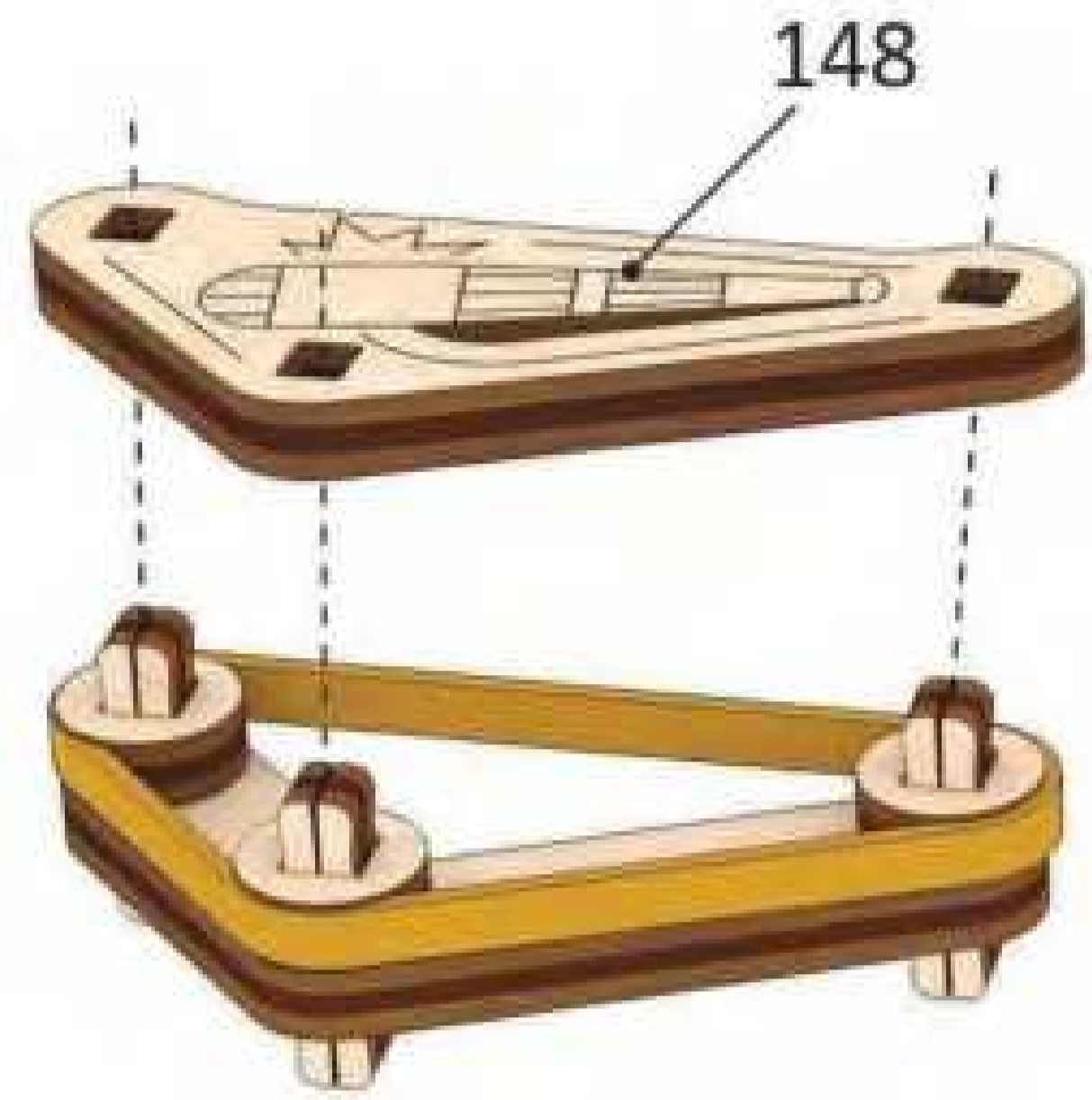
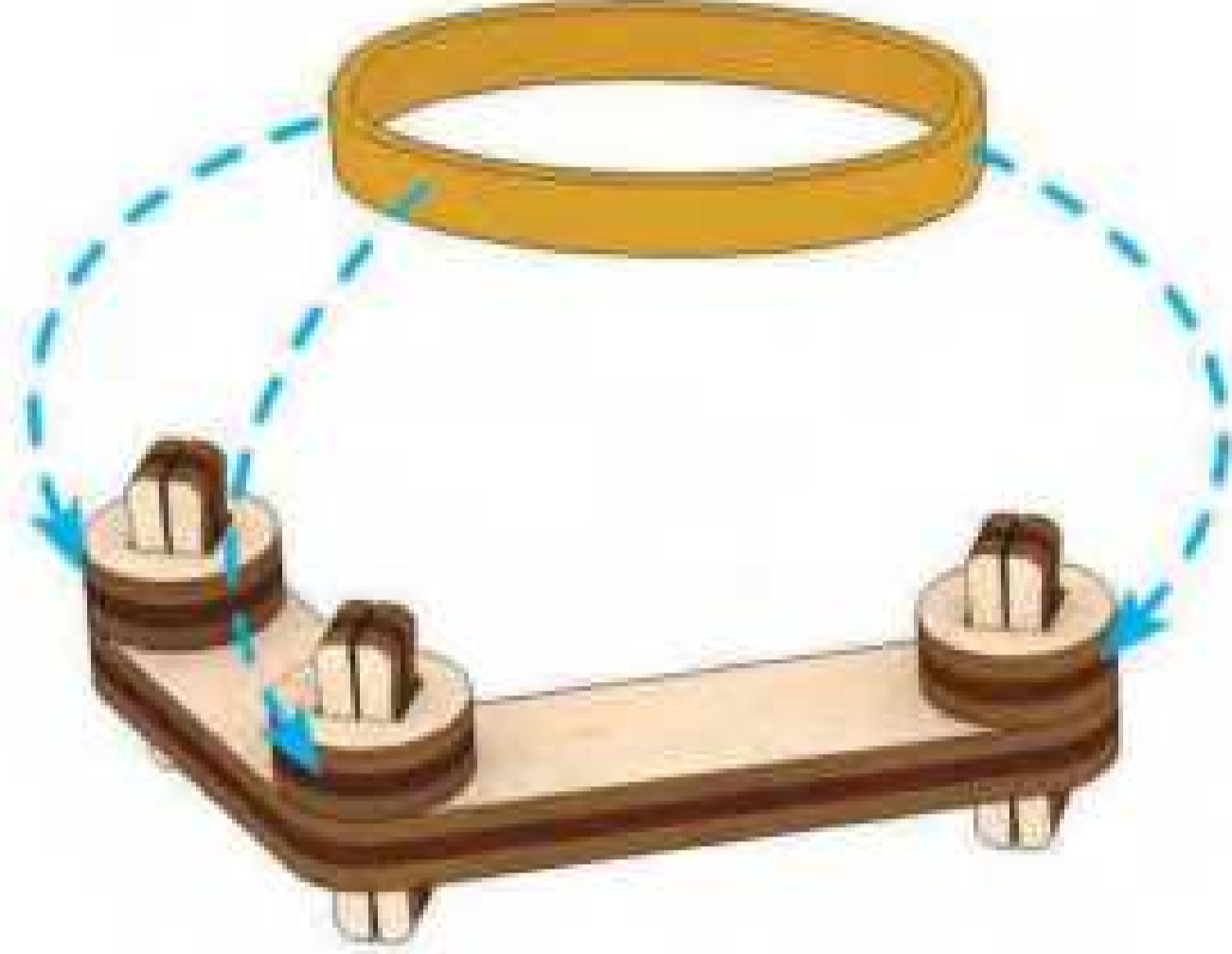
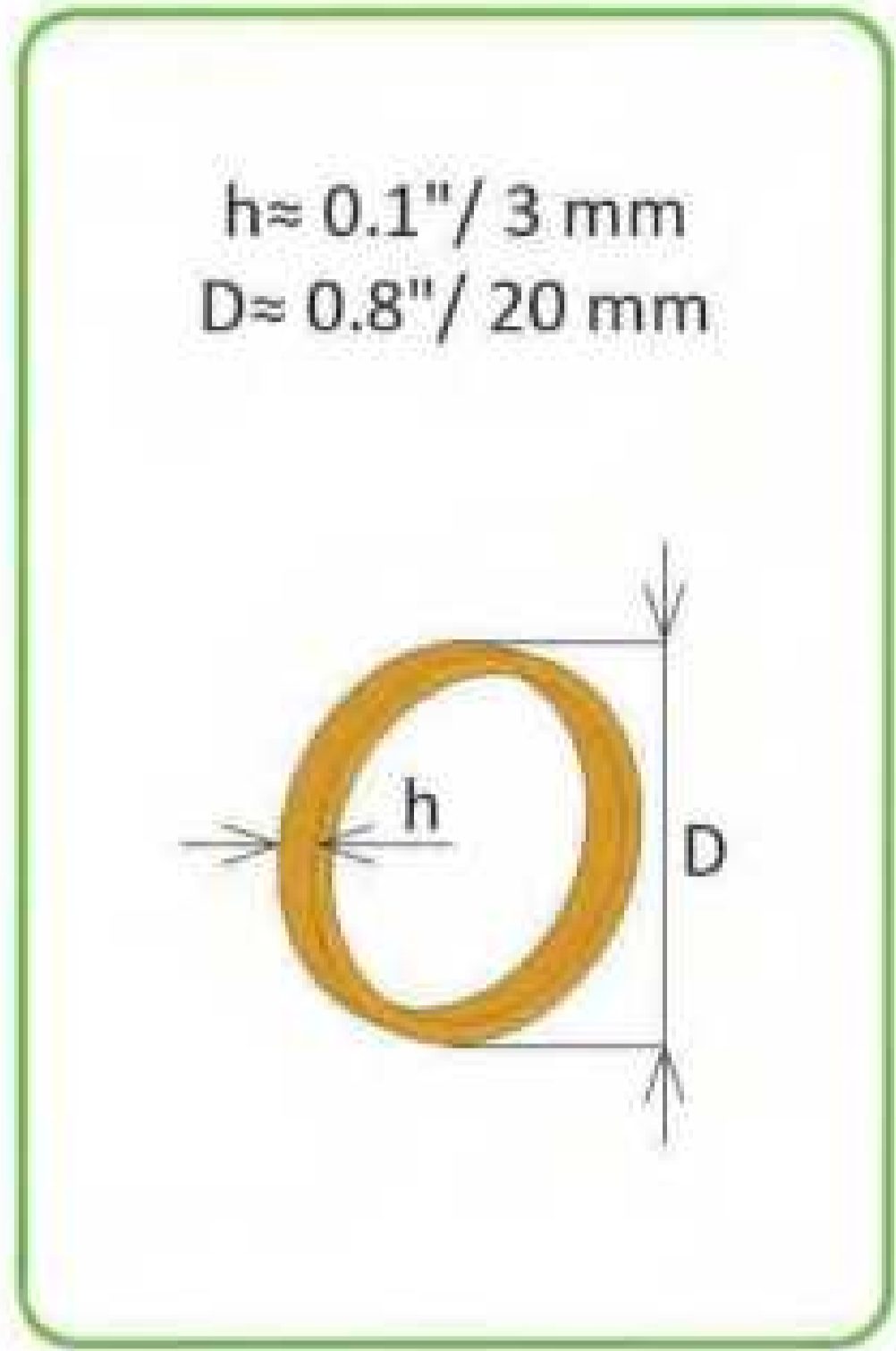
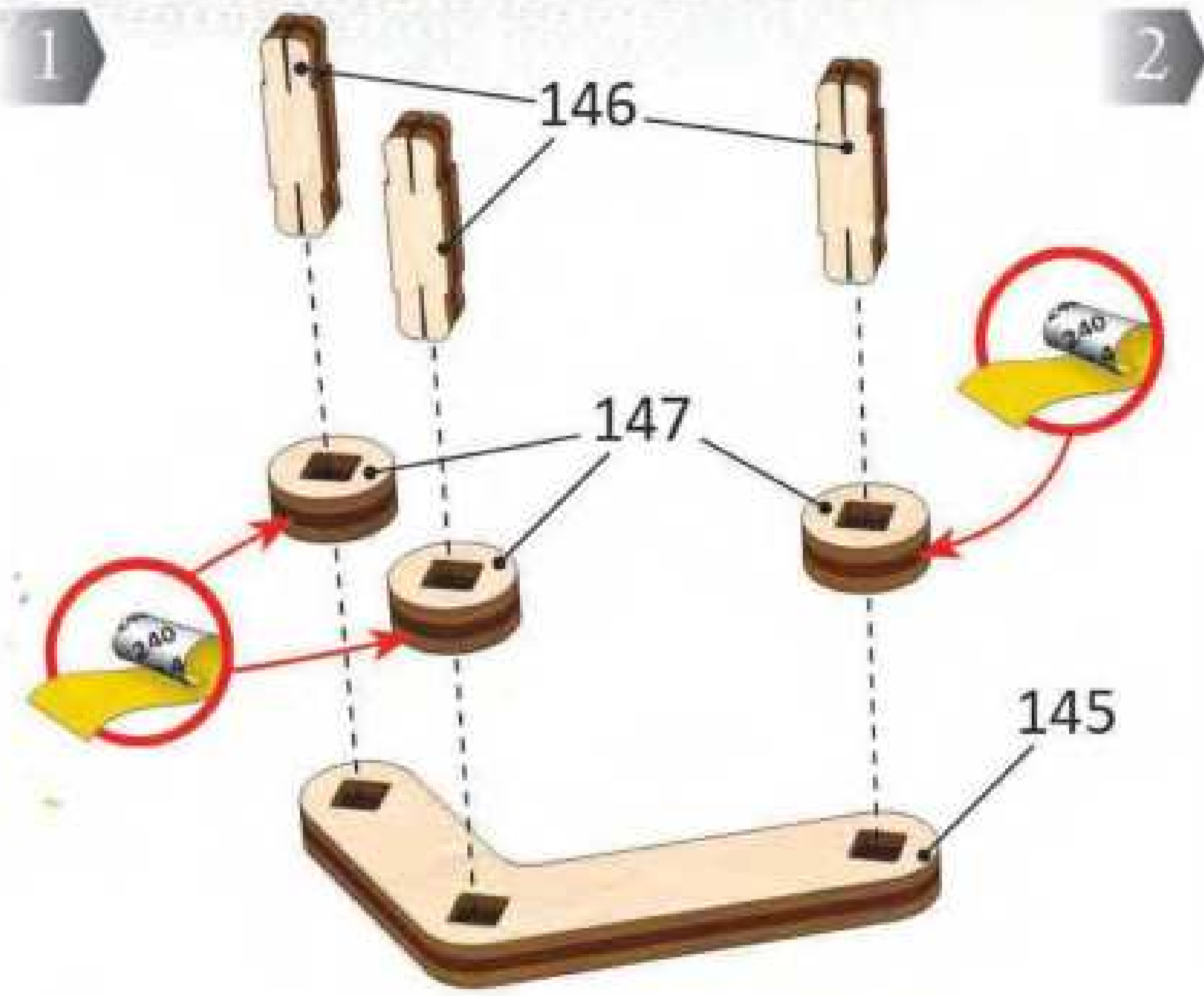


14



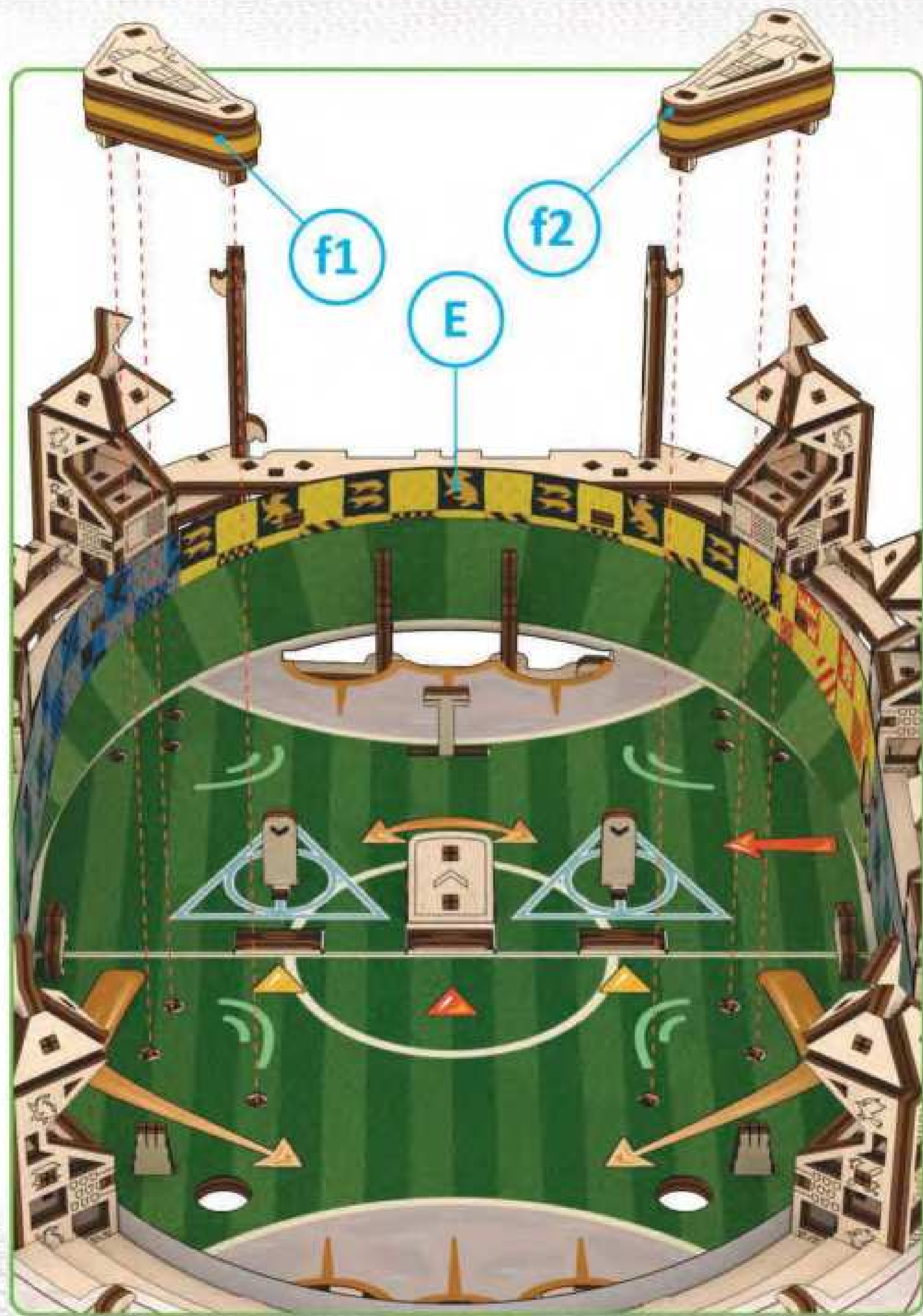
E



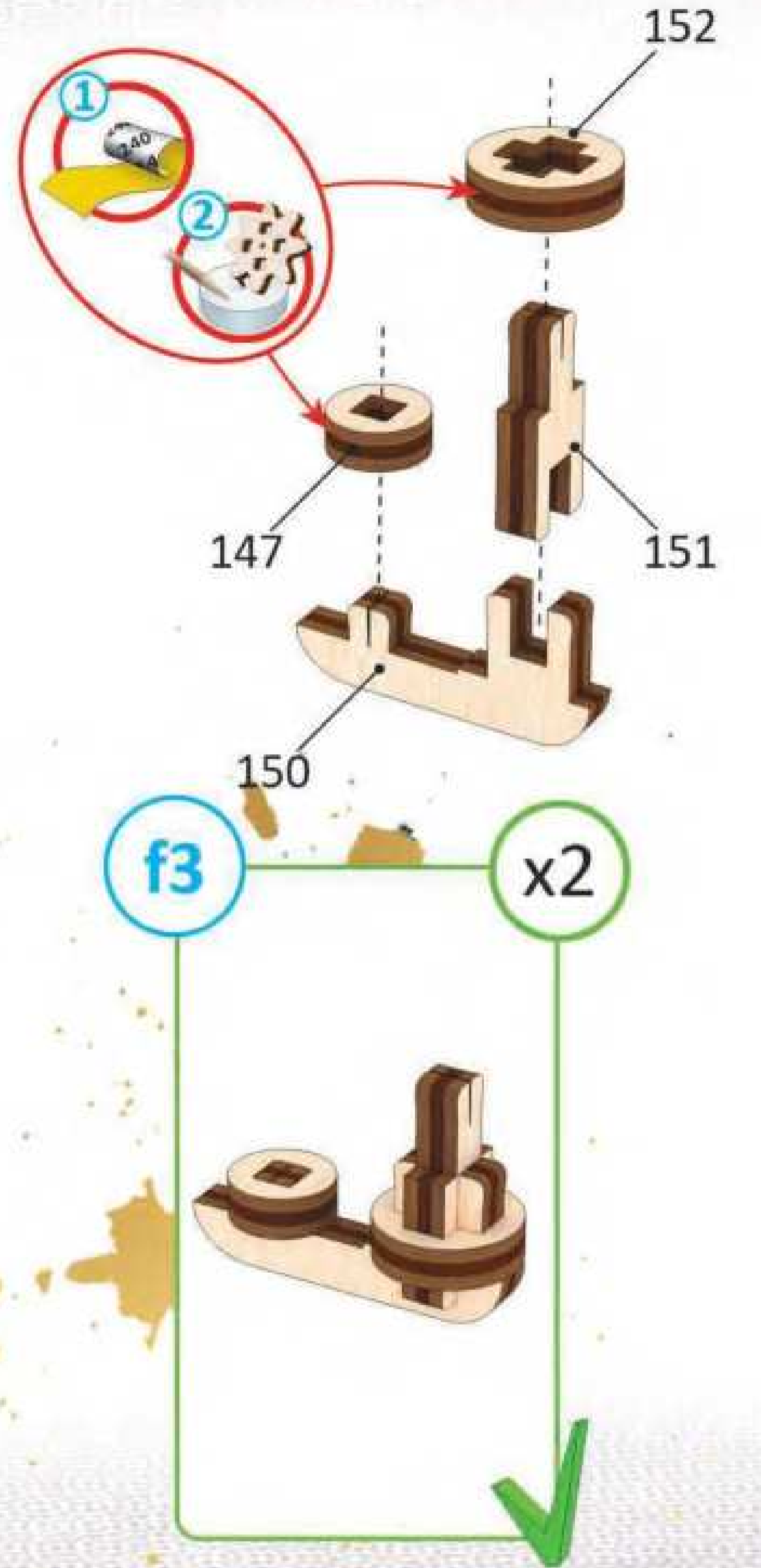




1



2

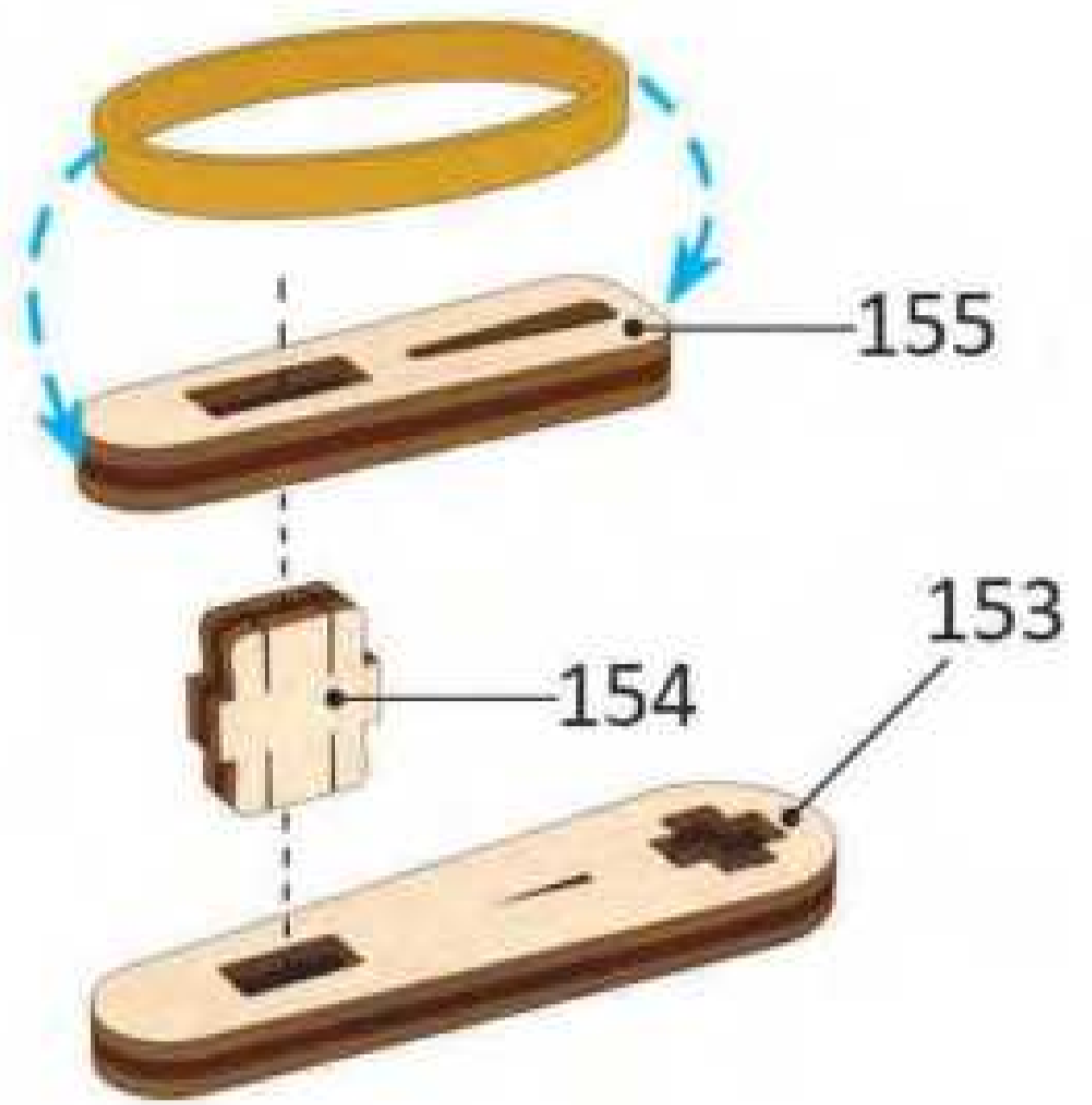
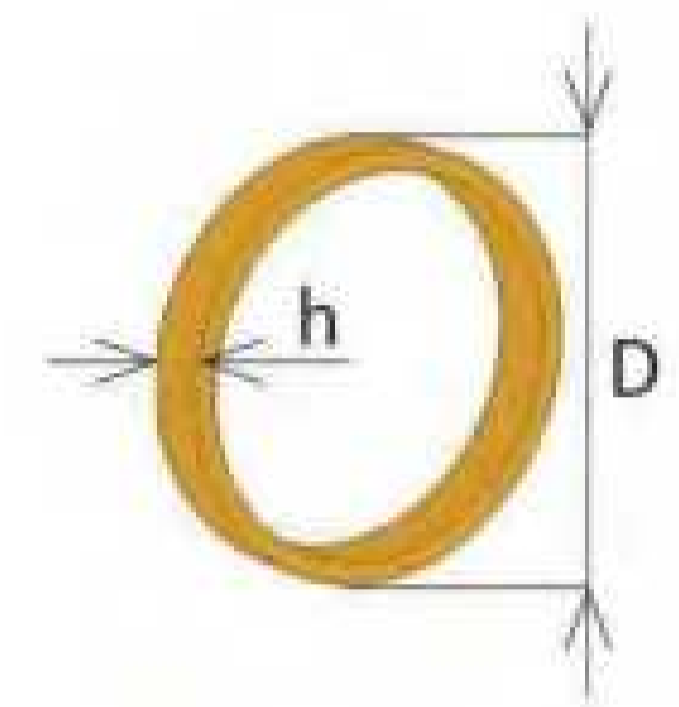




1

x2

h ≈ 0.1" / 3 mm  
D ≈ 0.8" / 20 mm

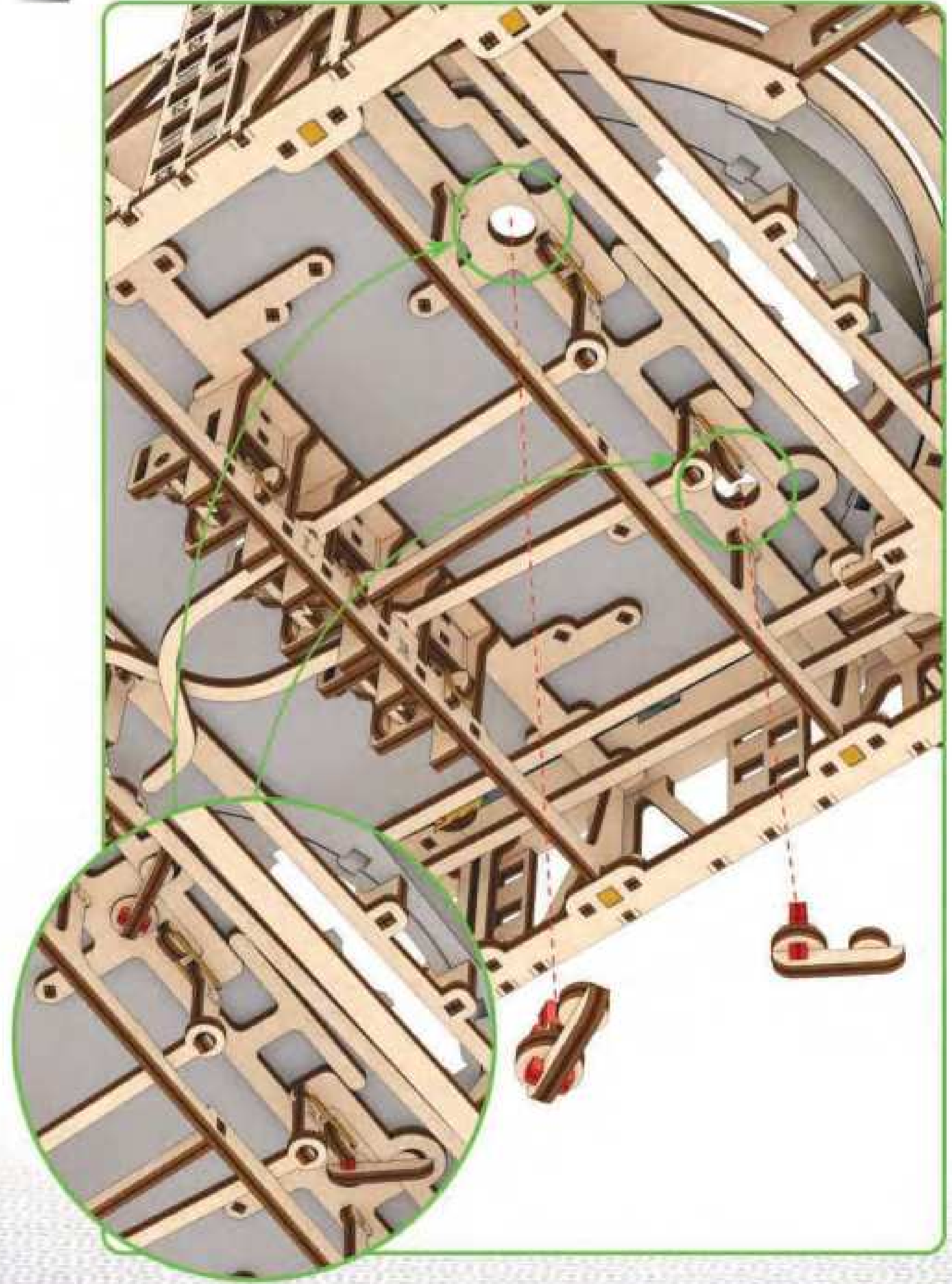


f4

x2



1

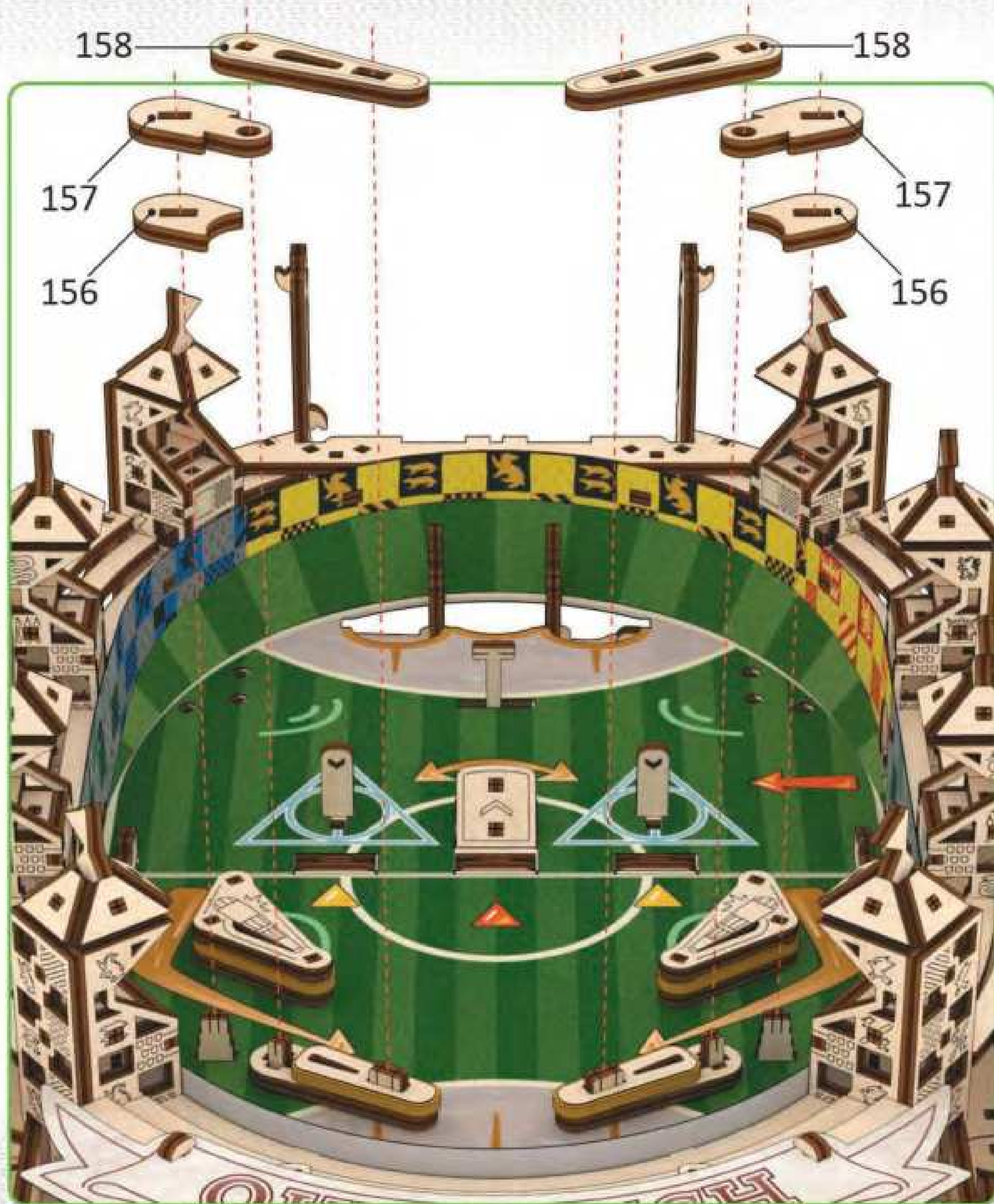


2

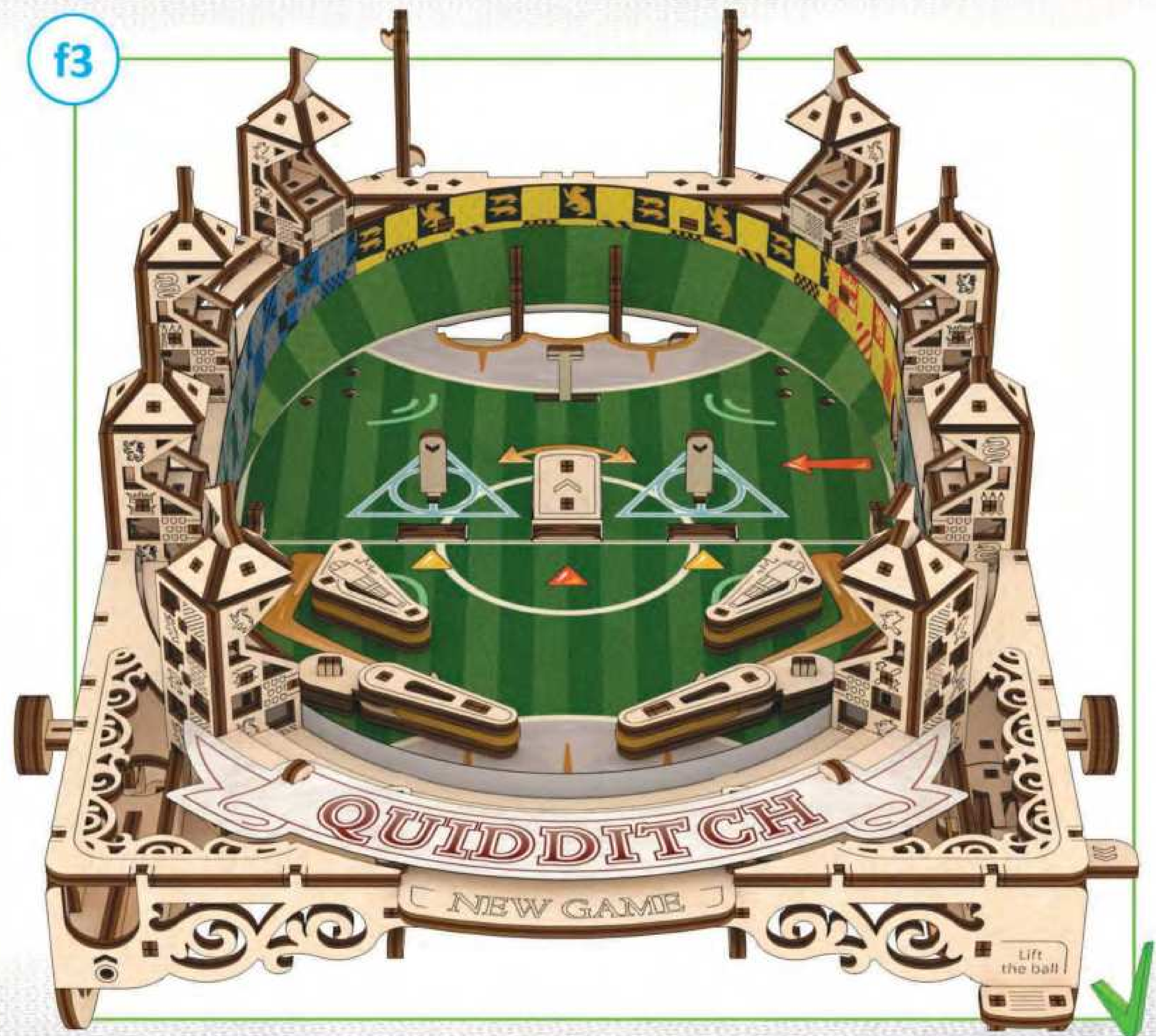




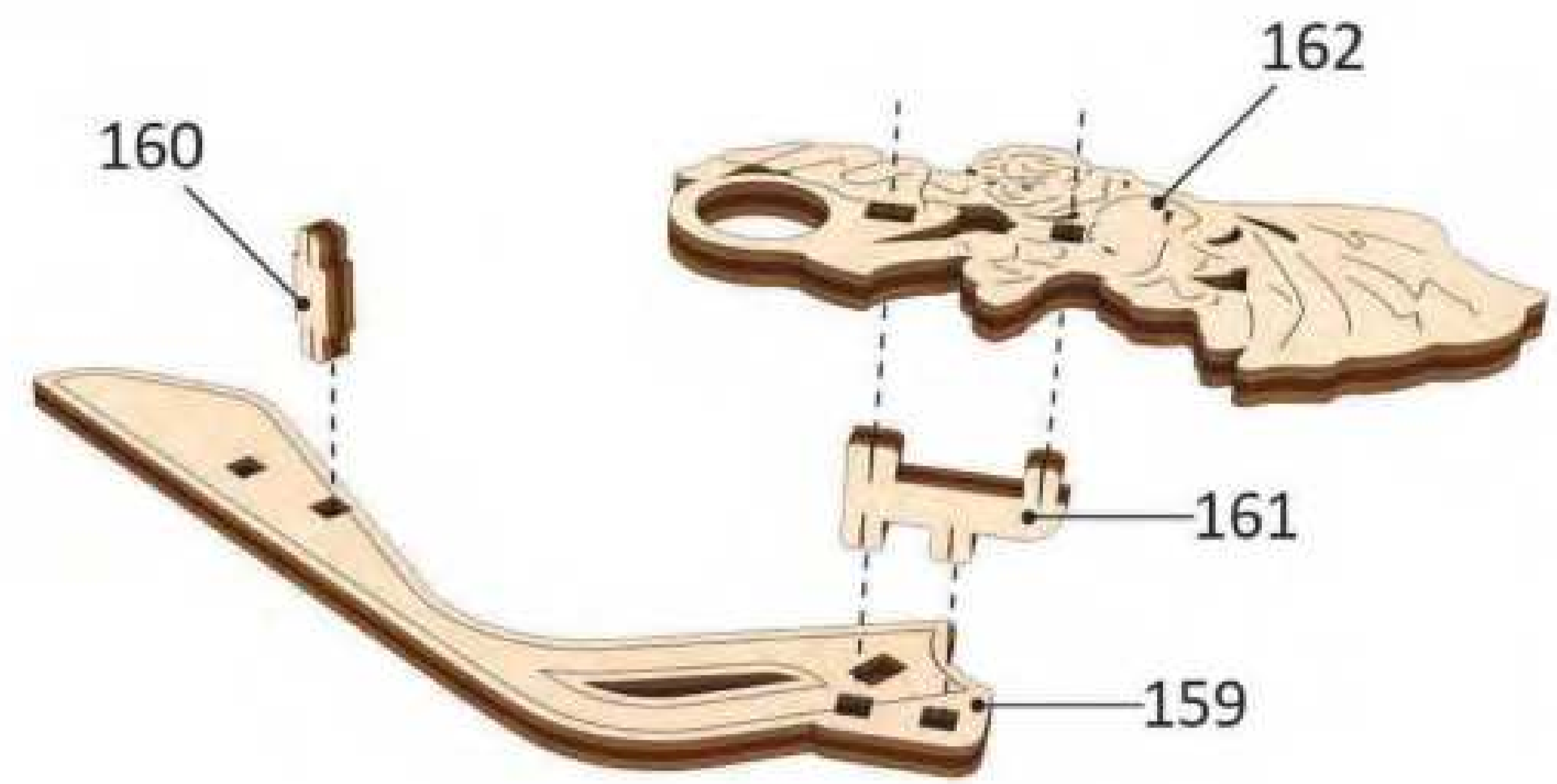
3



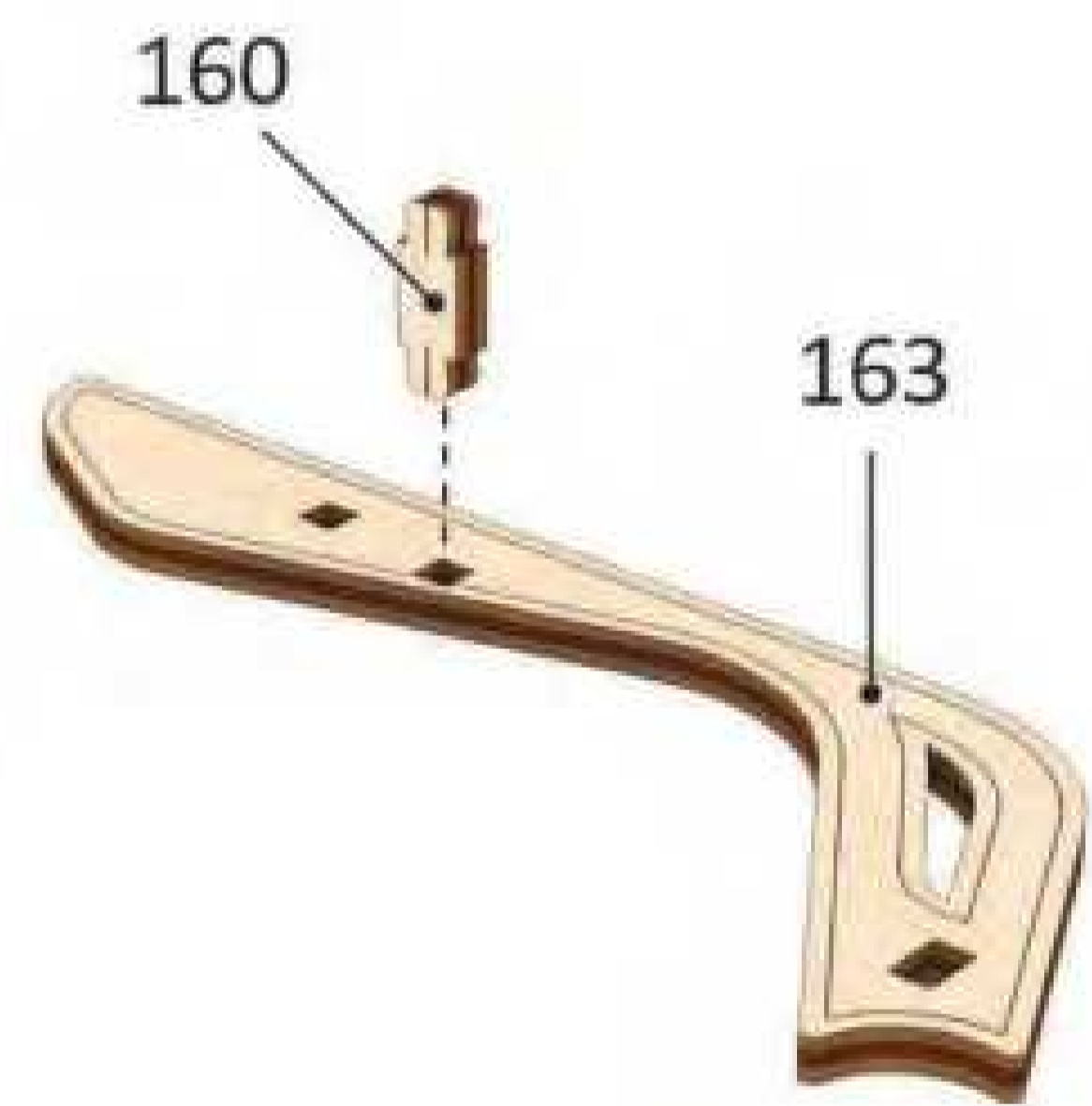
f3



1



2



3

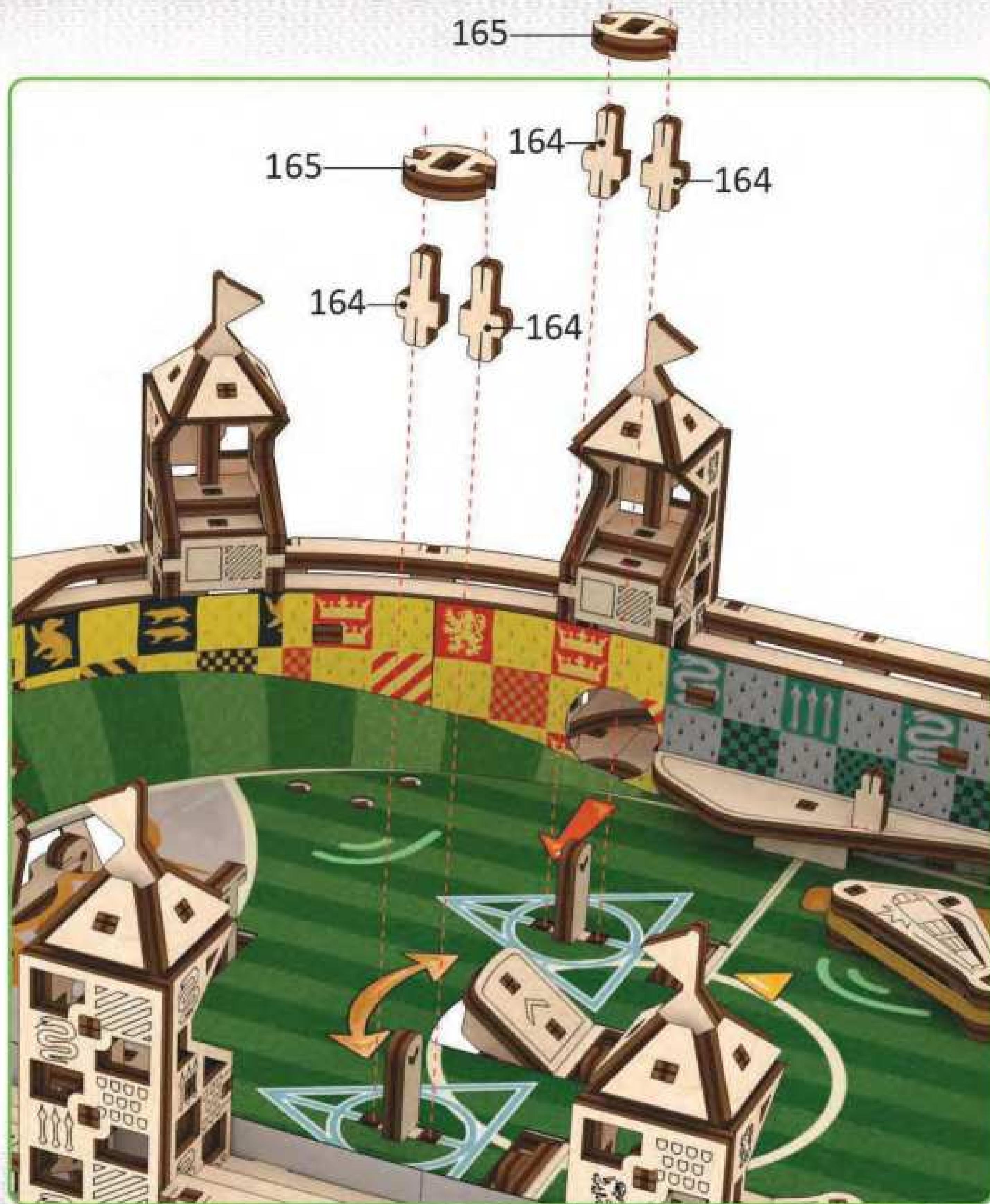


4

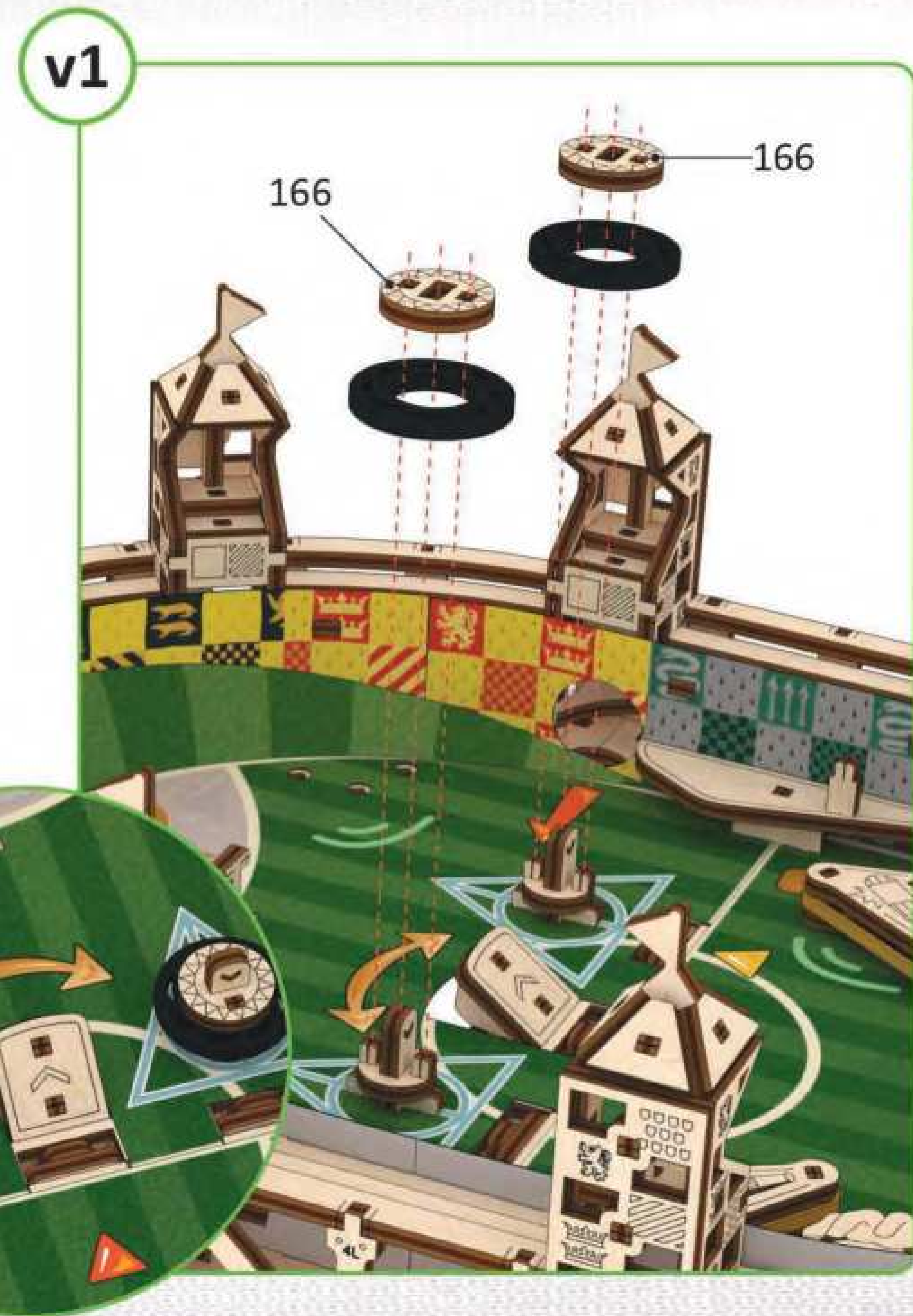




5



6

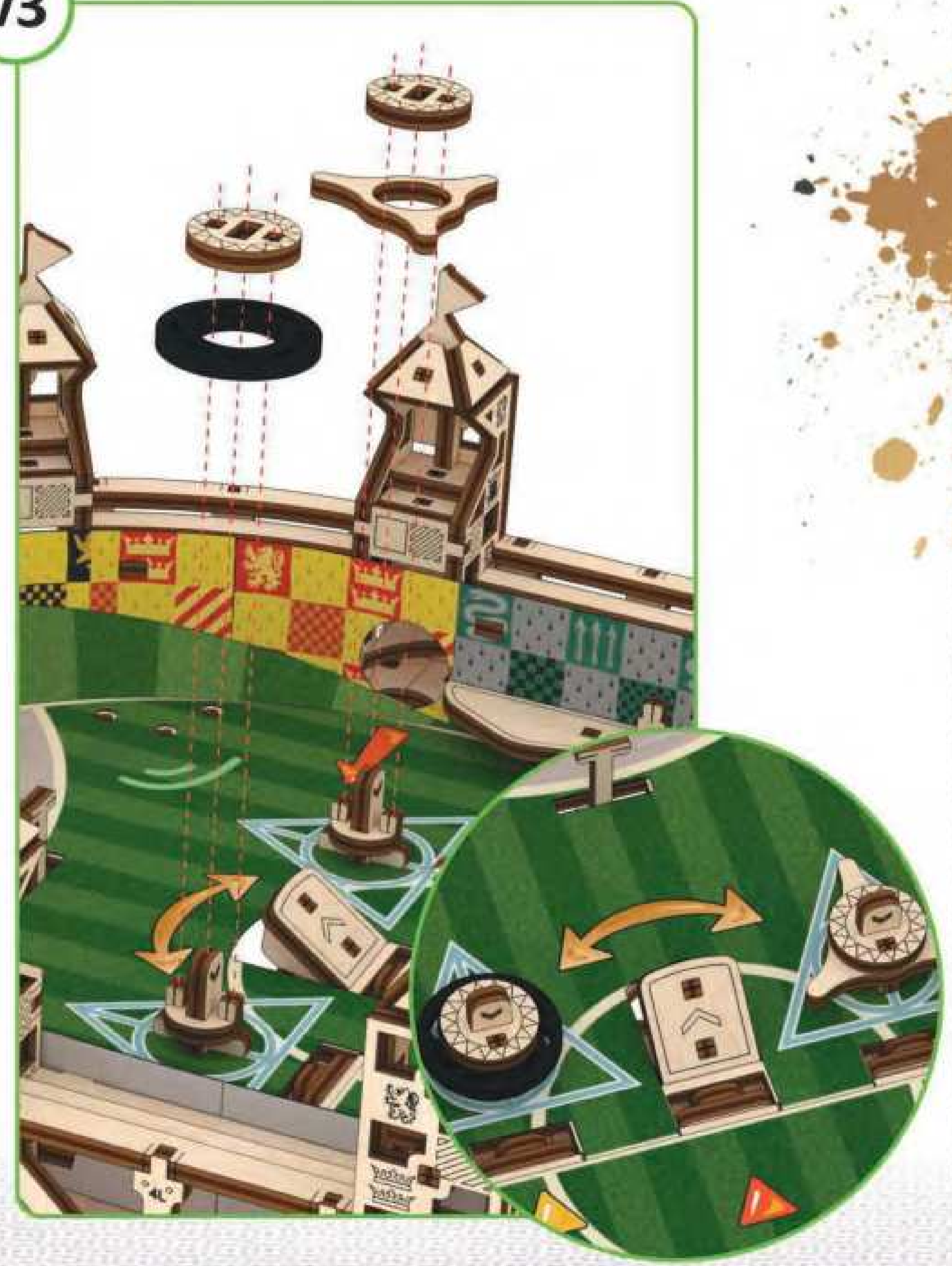




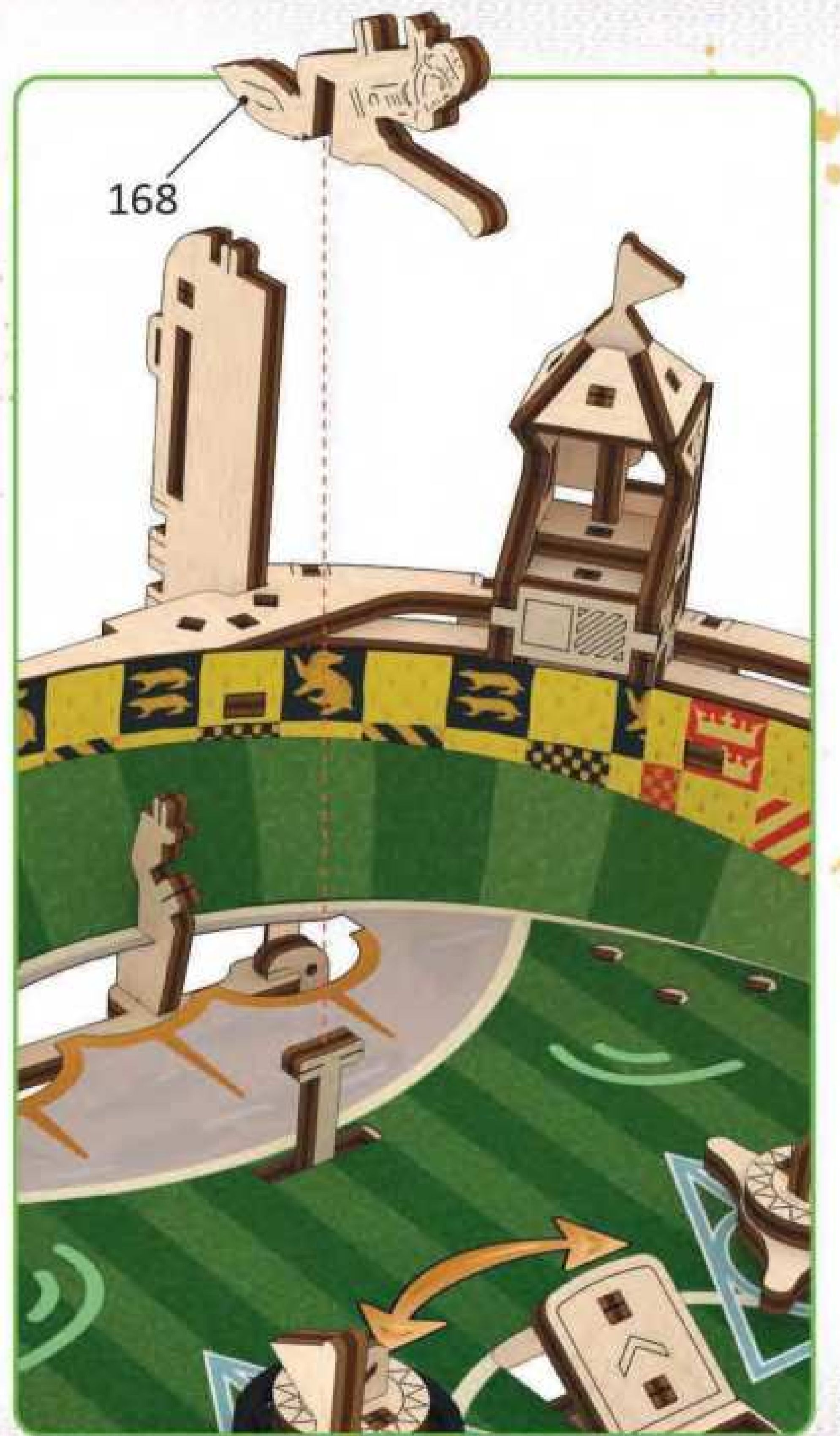
v2



v3

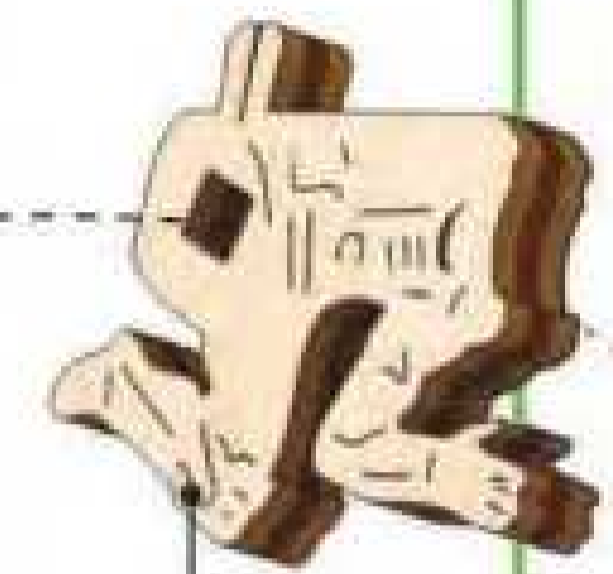


7

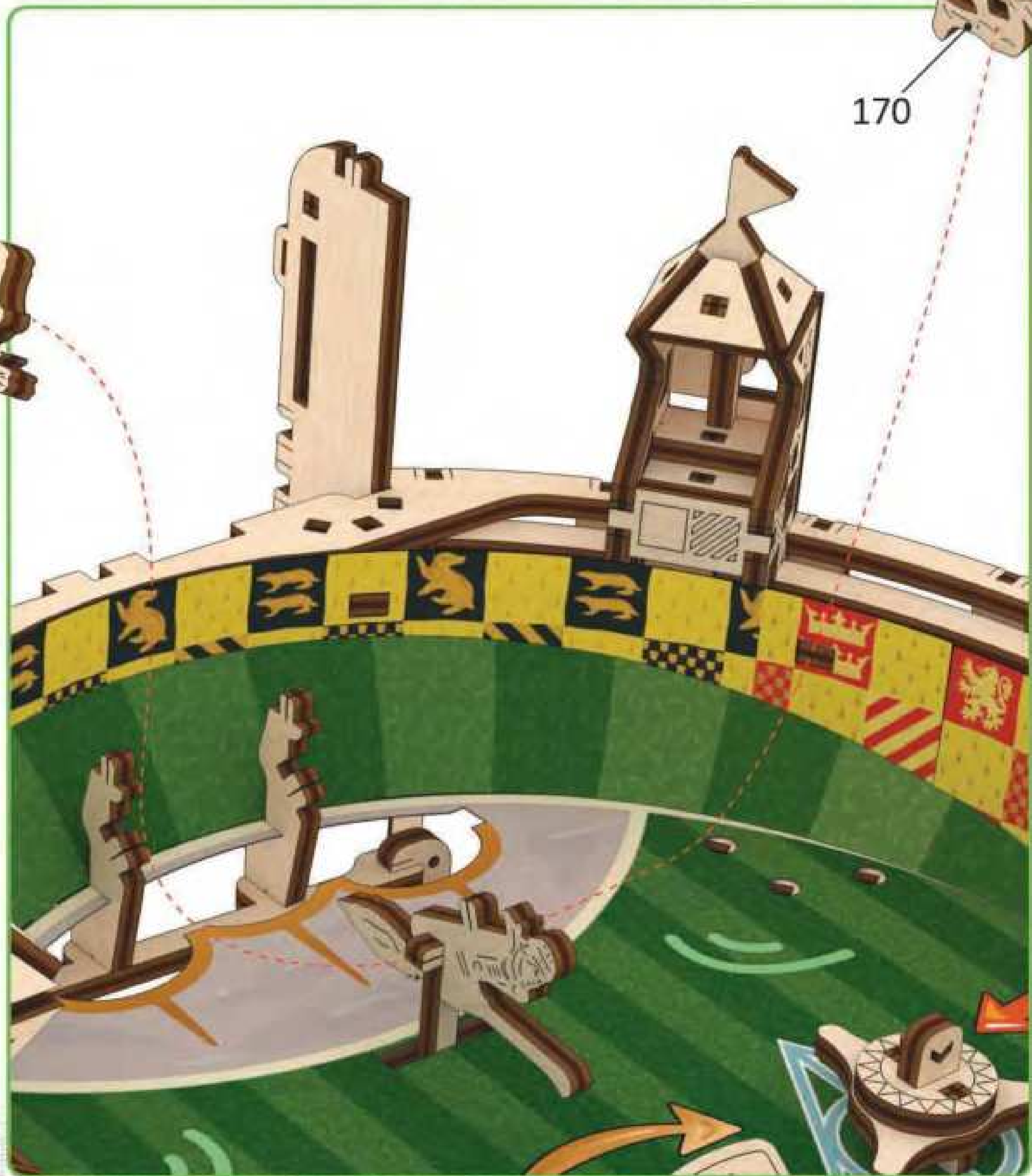




8



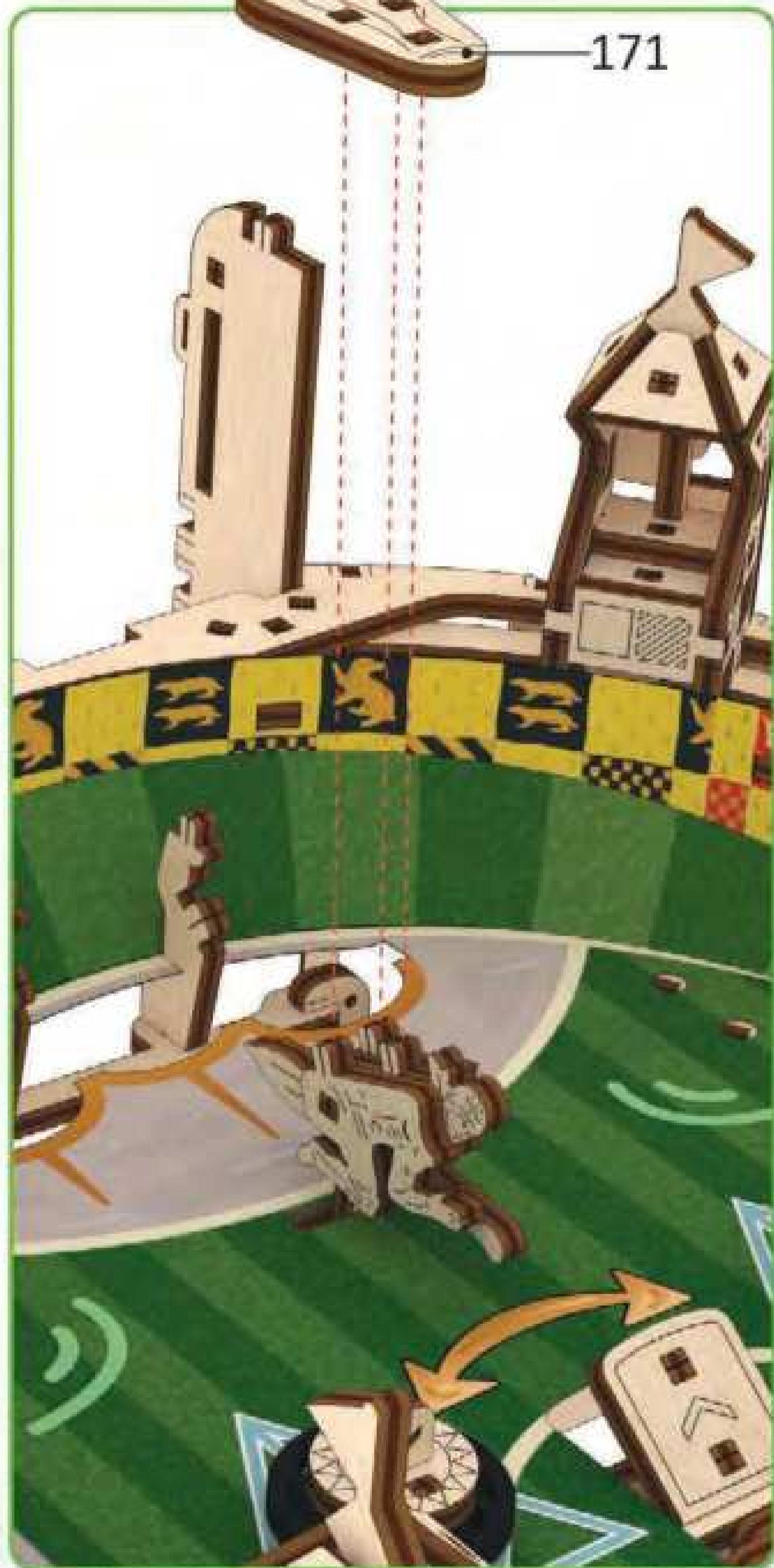
169



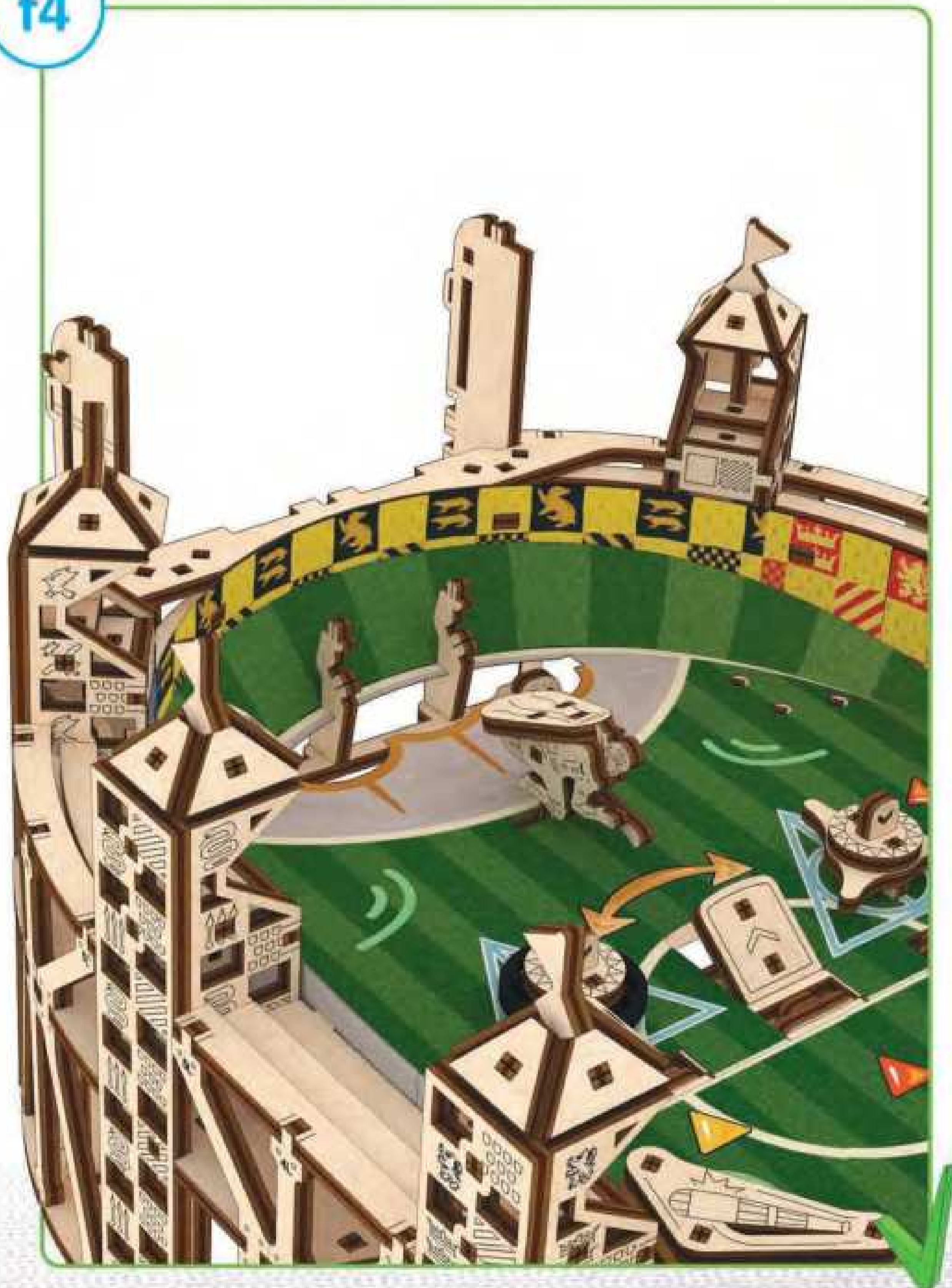
9

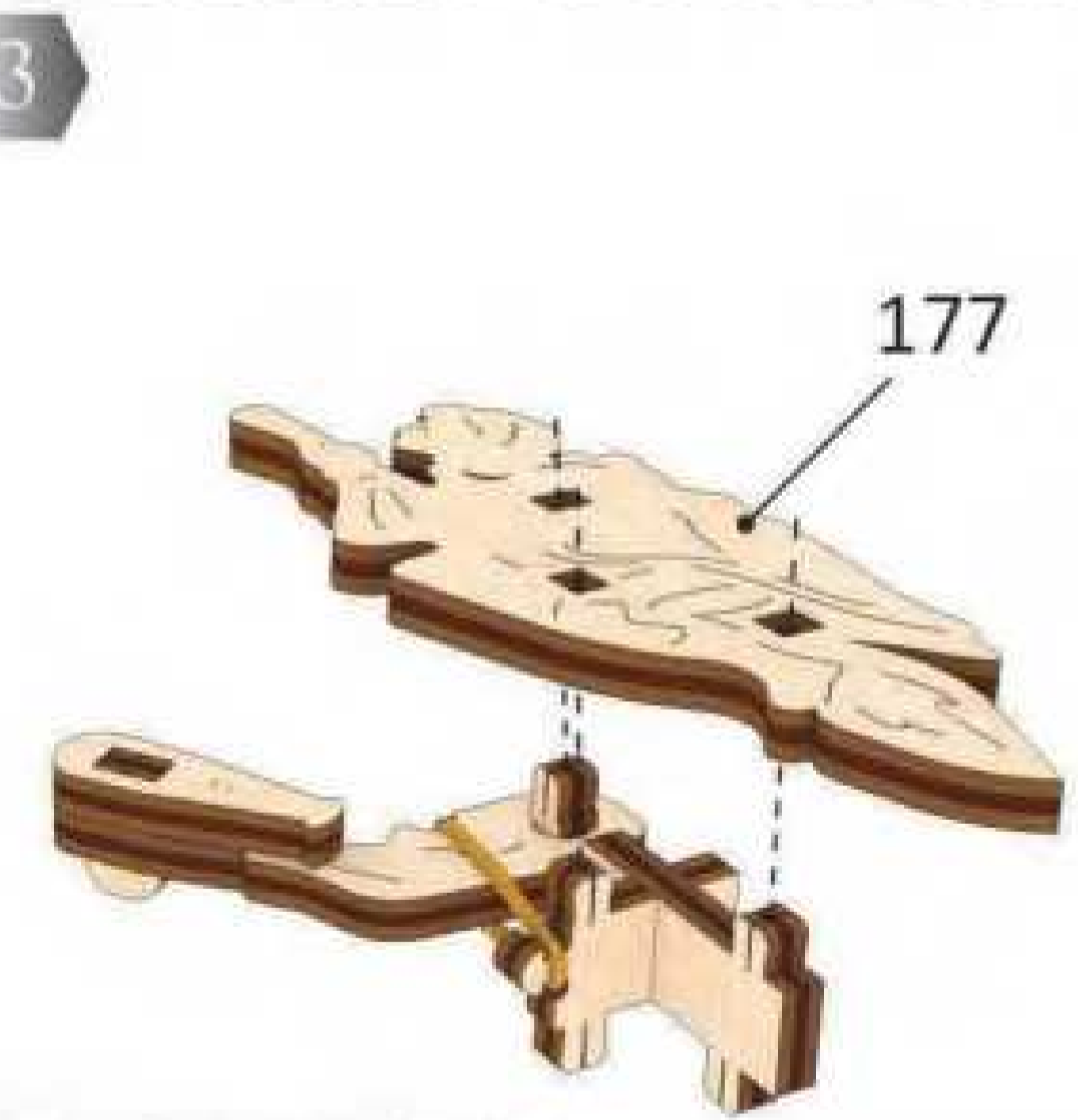
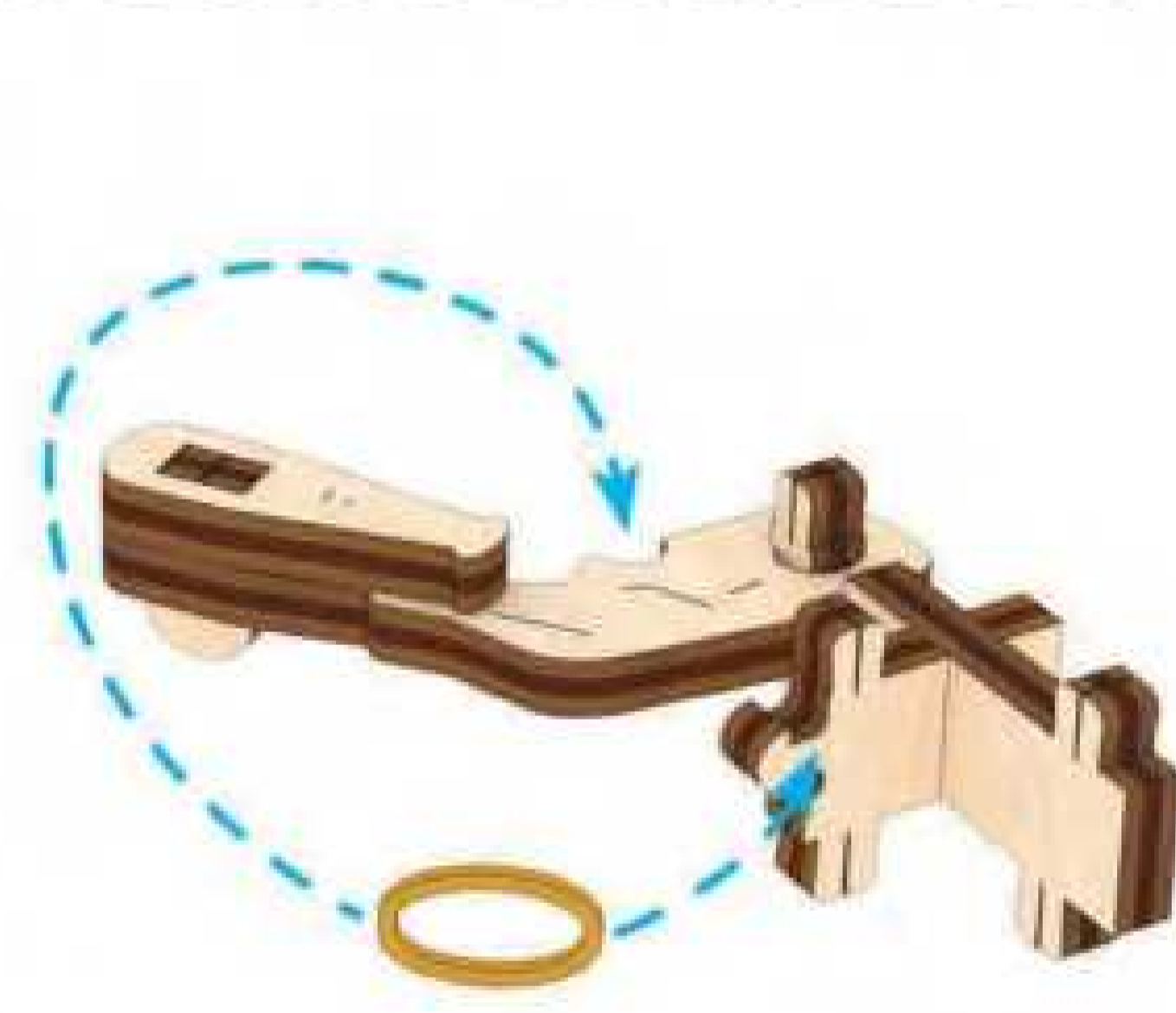
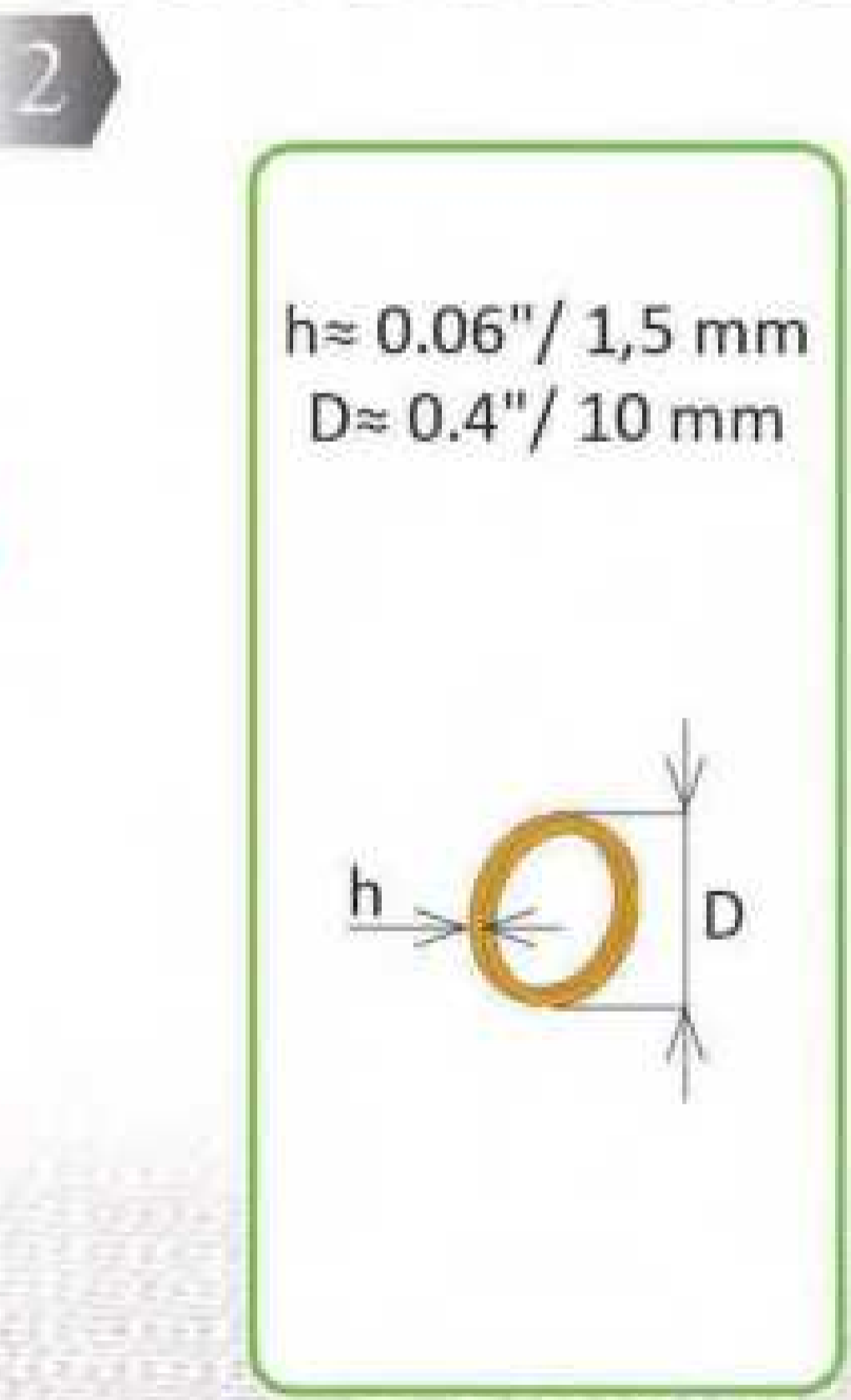
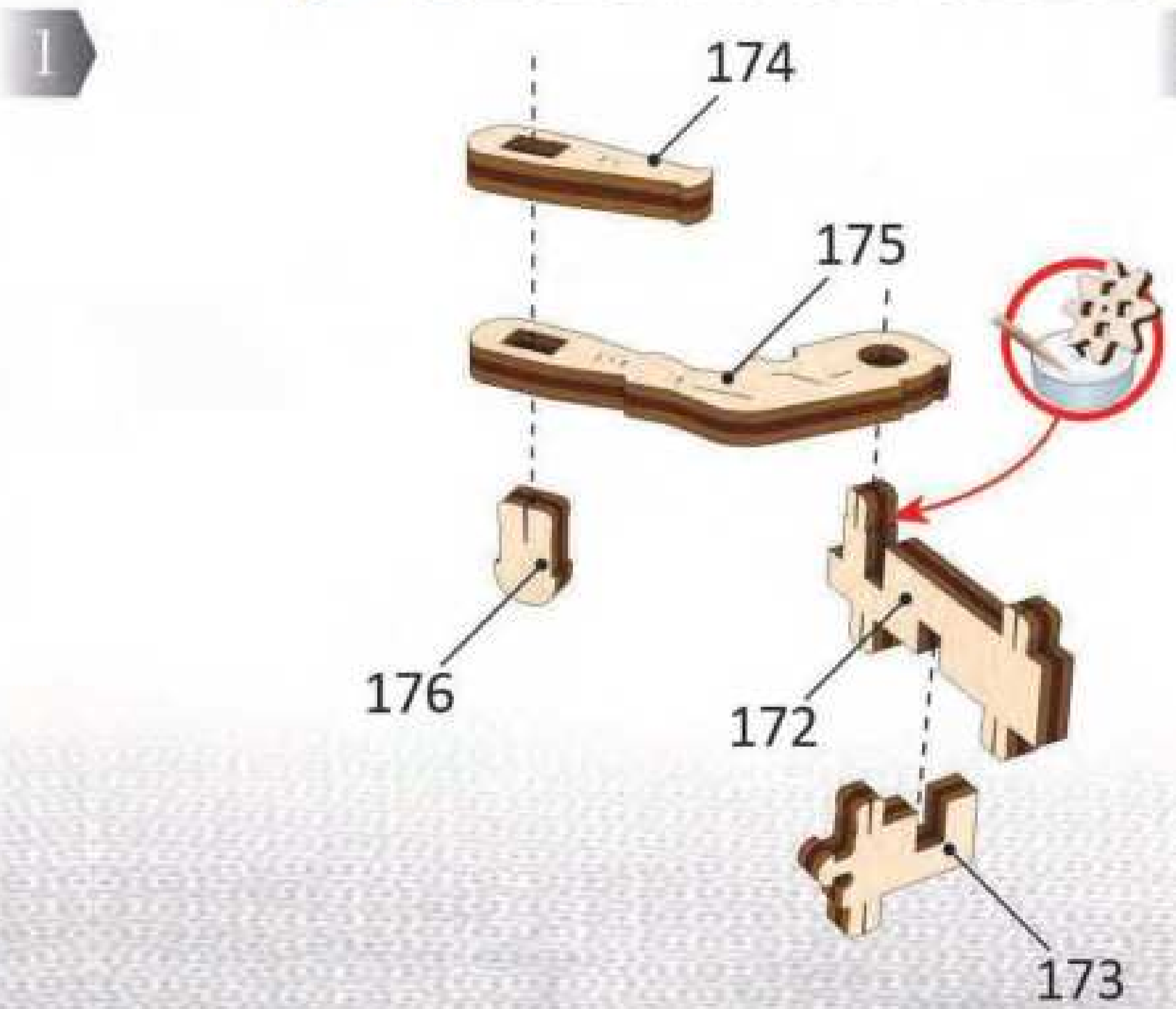
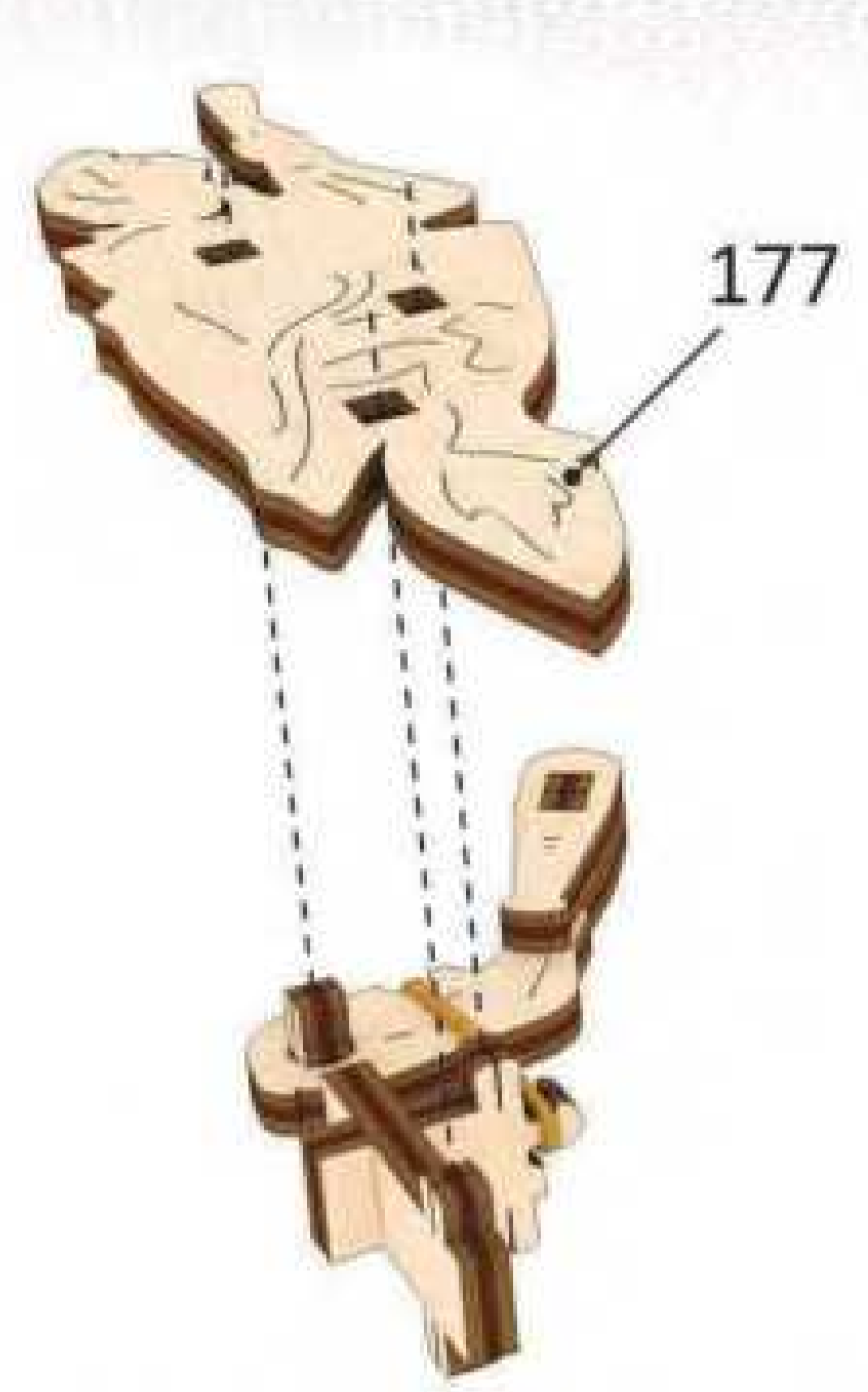
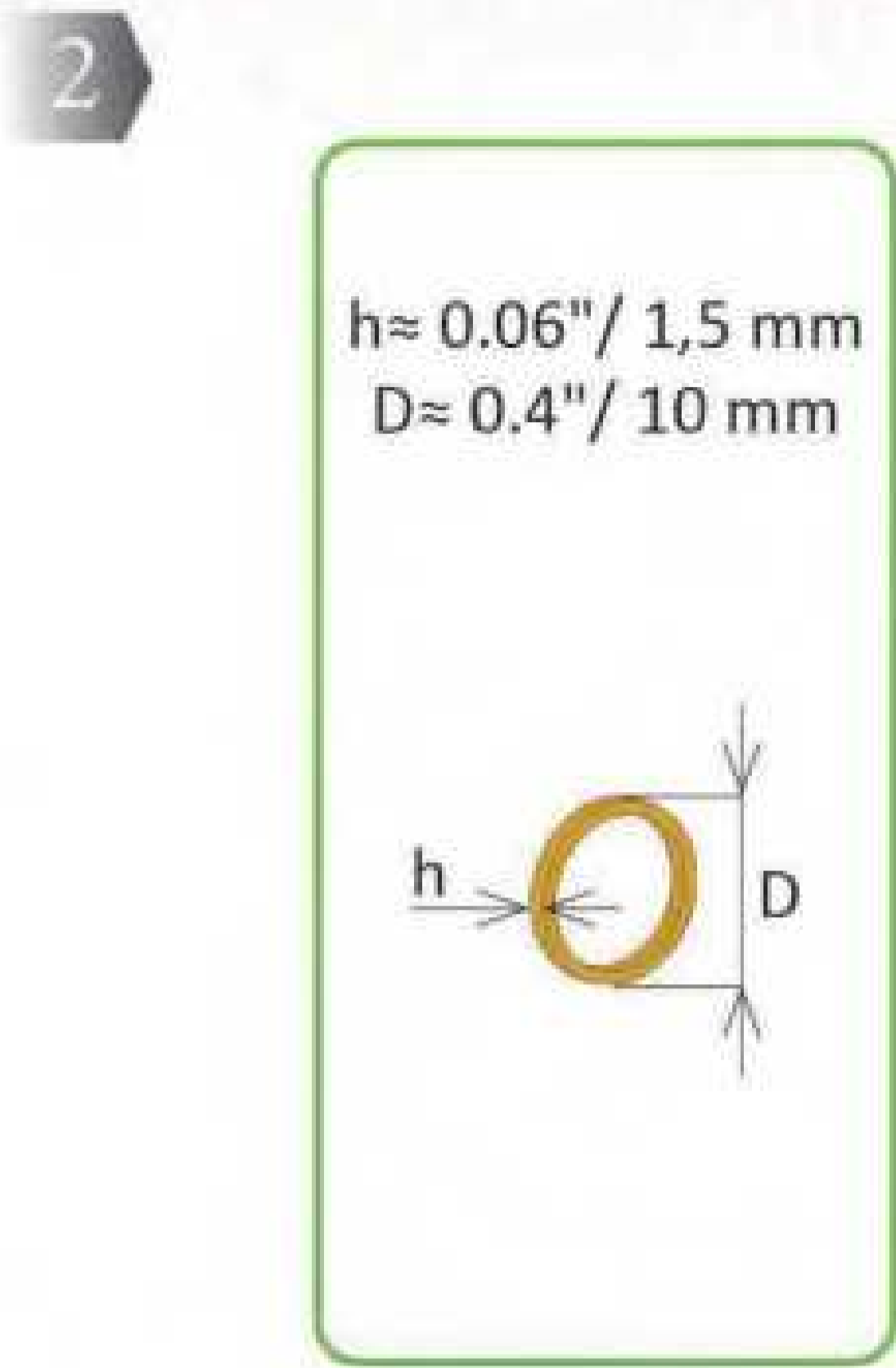
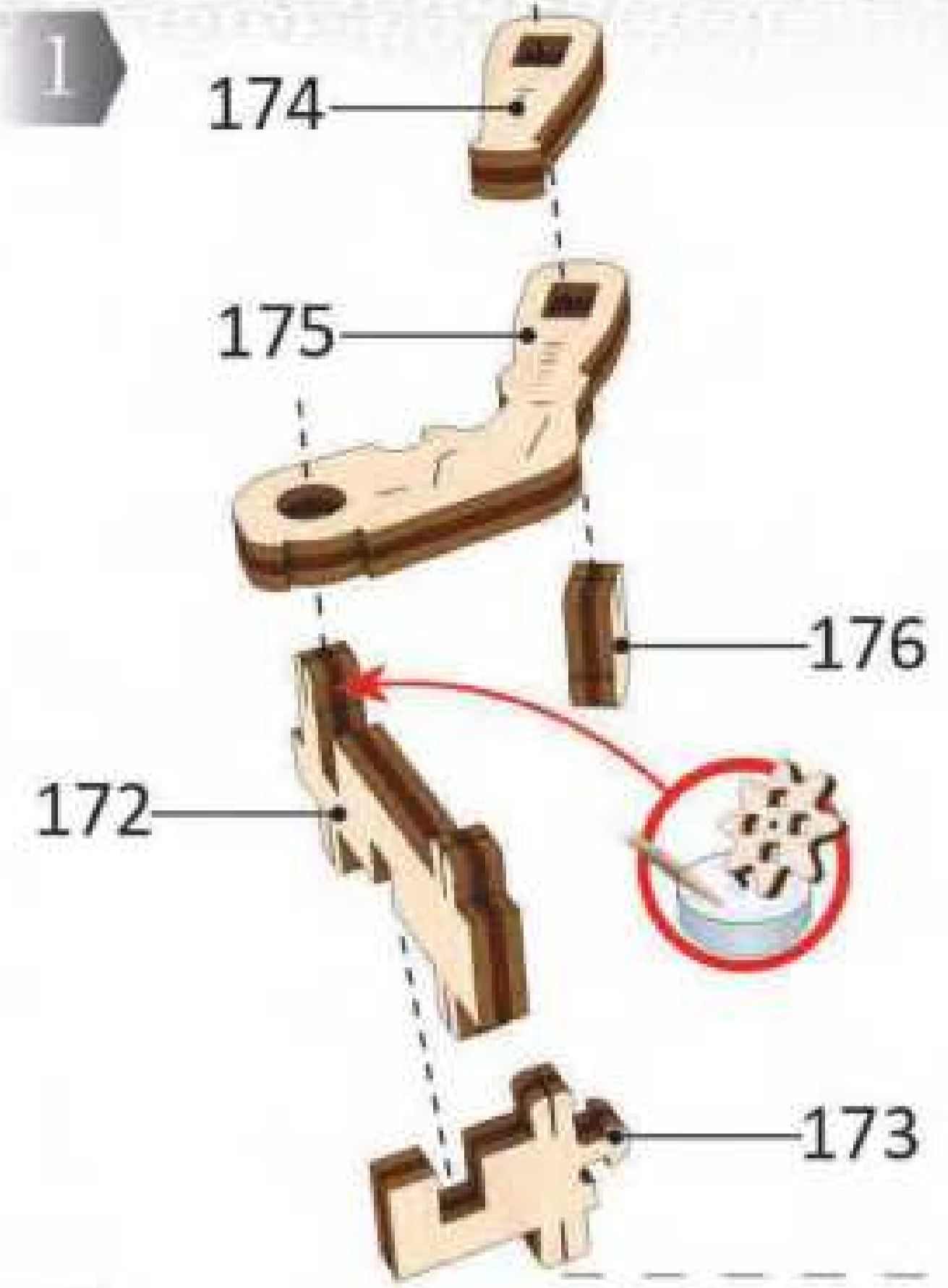


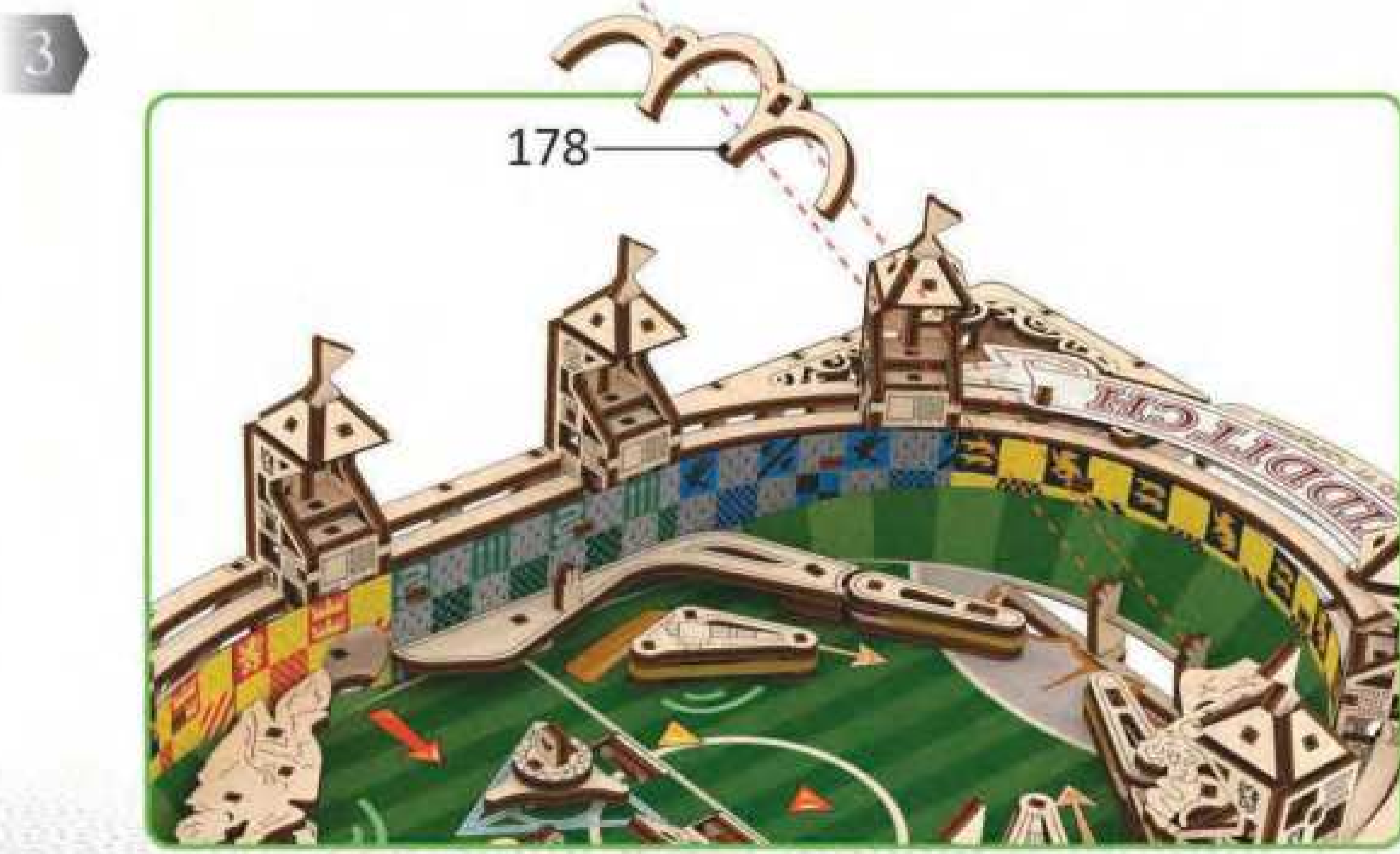
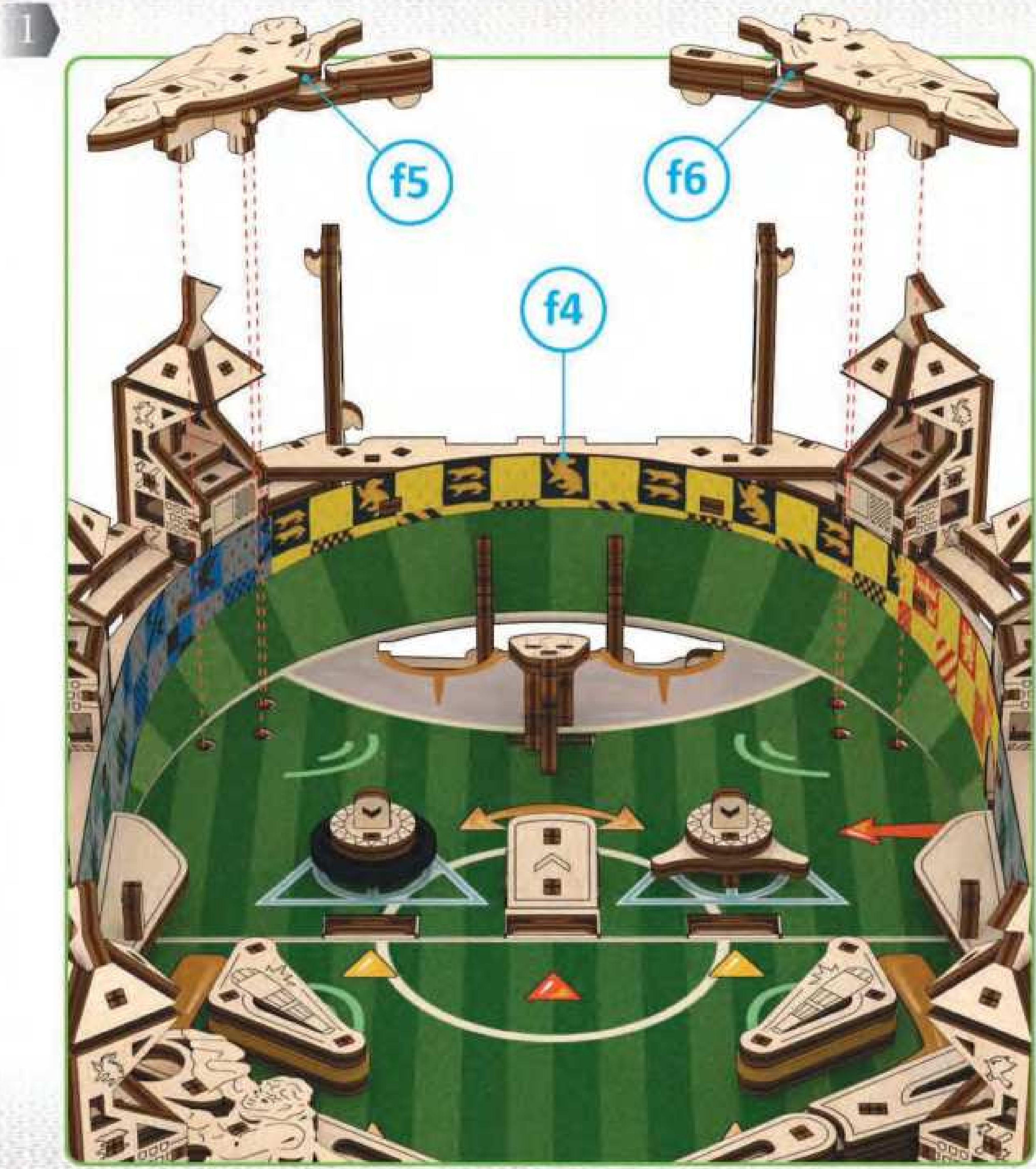
171



f4



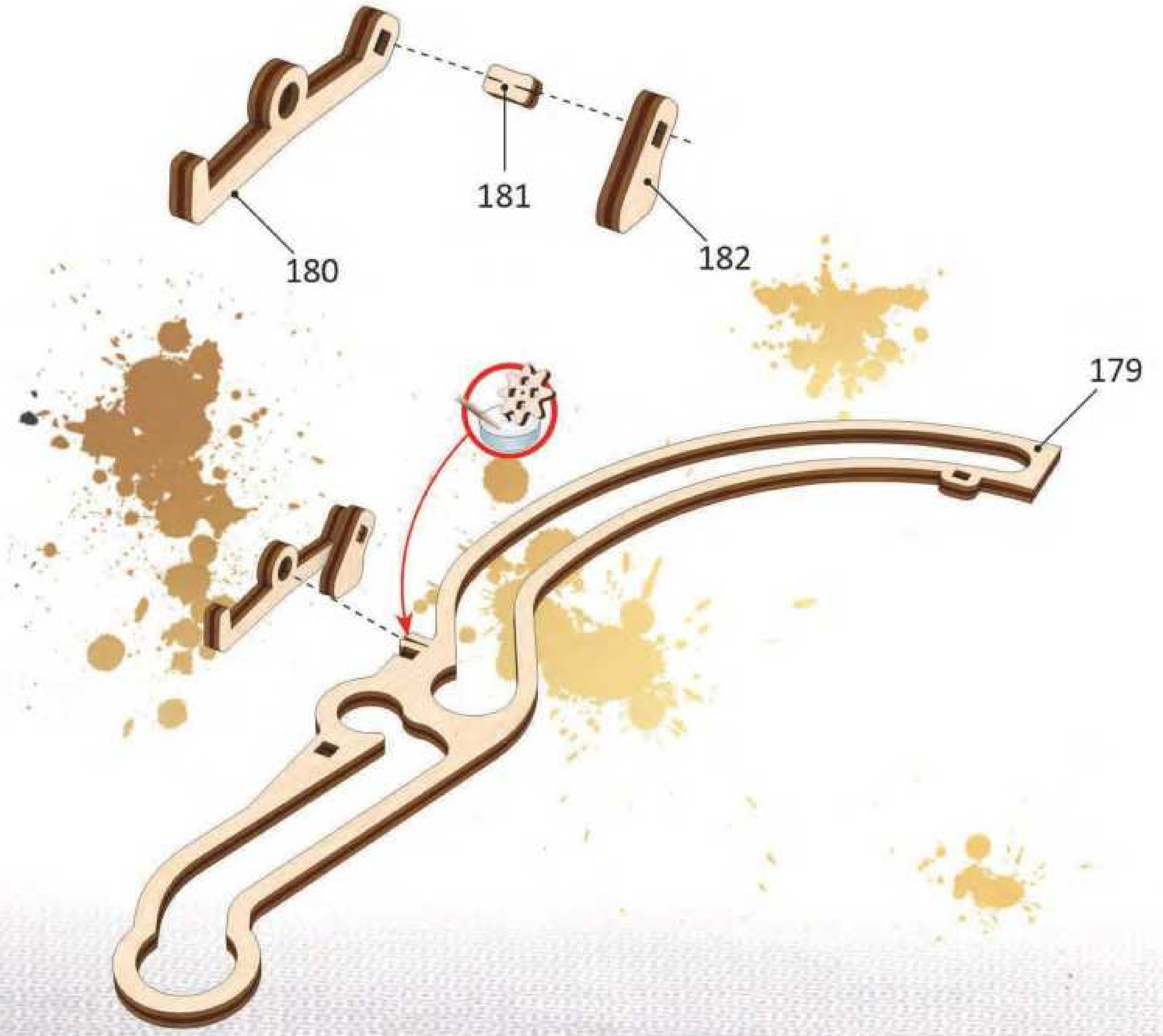






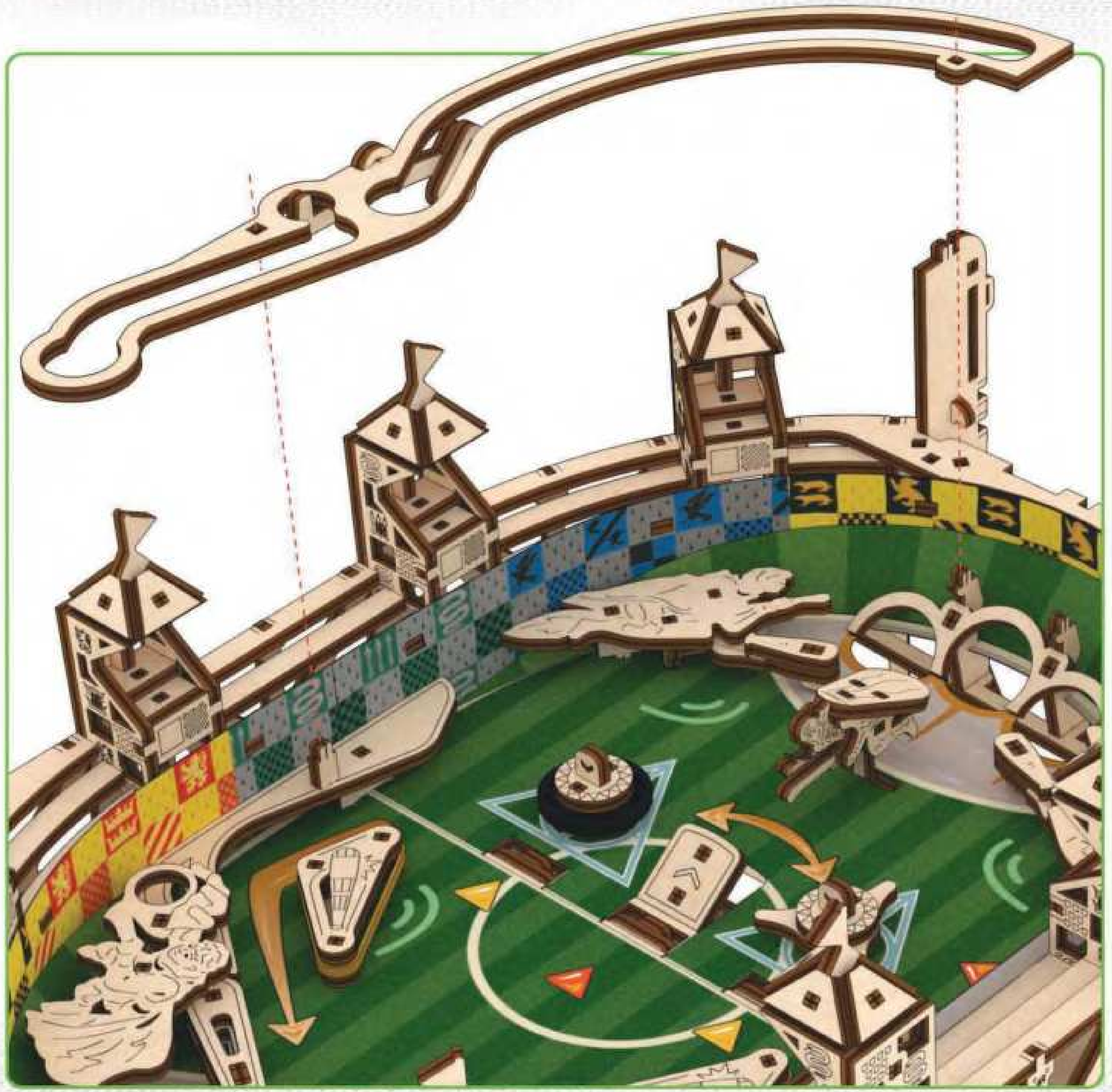


4



5

6



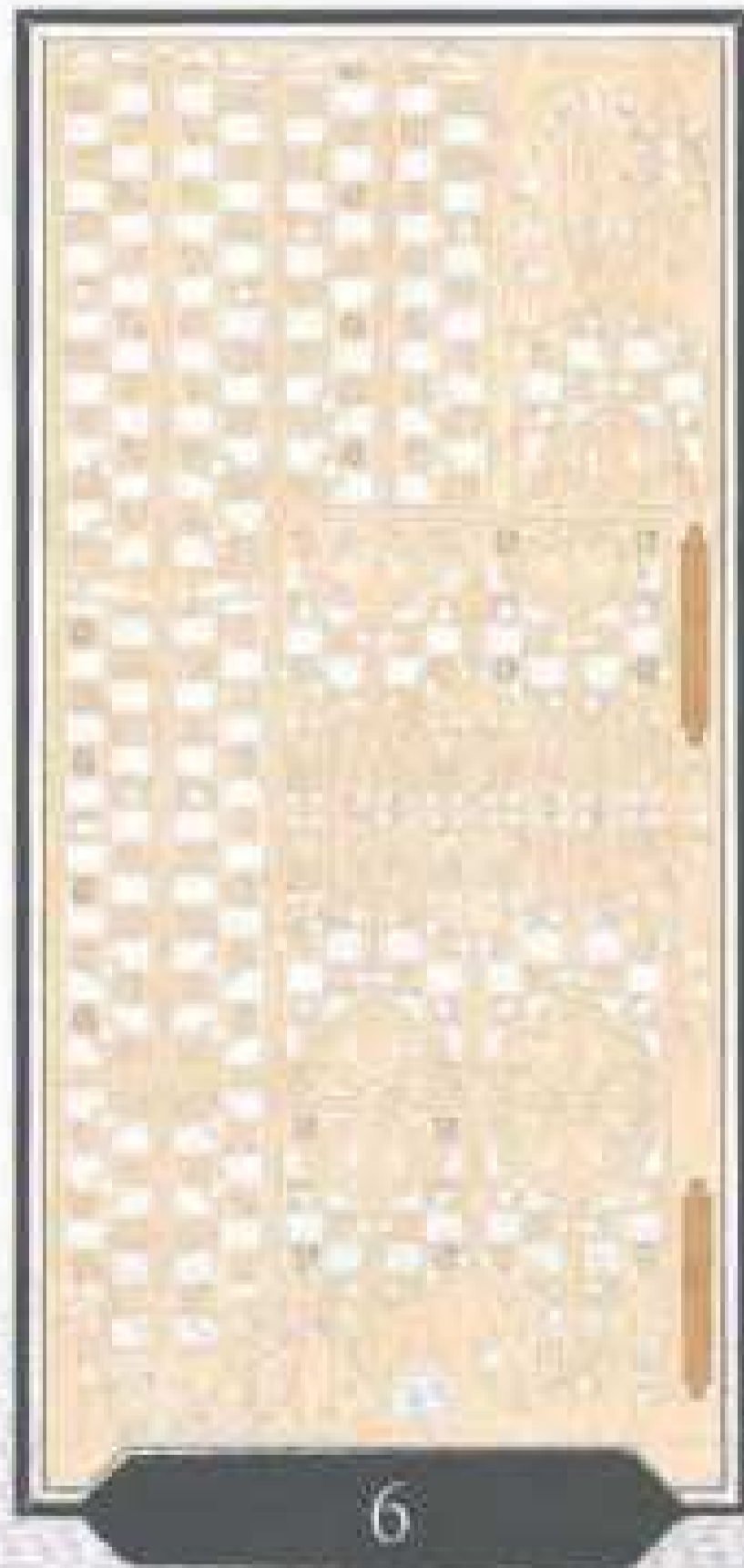


7

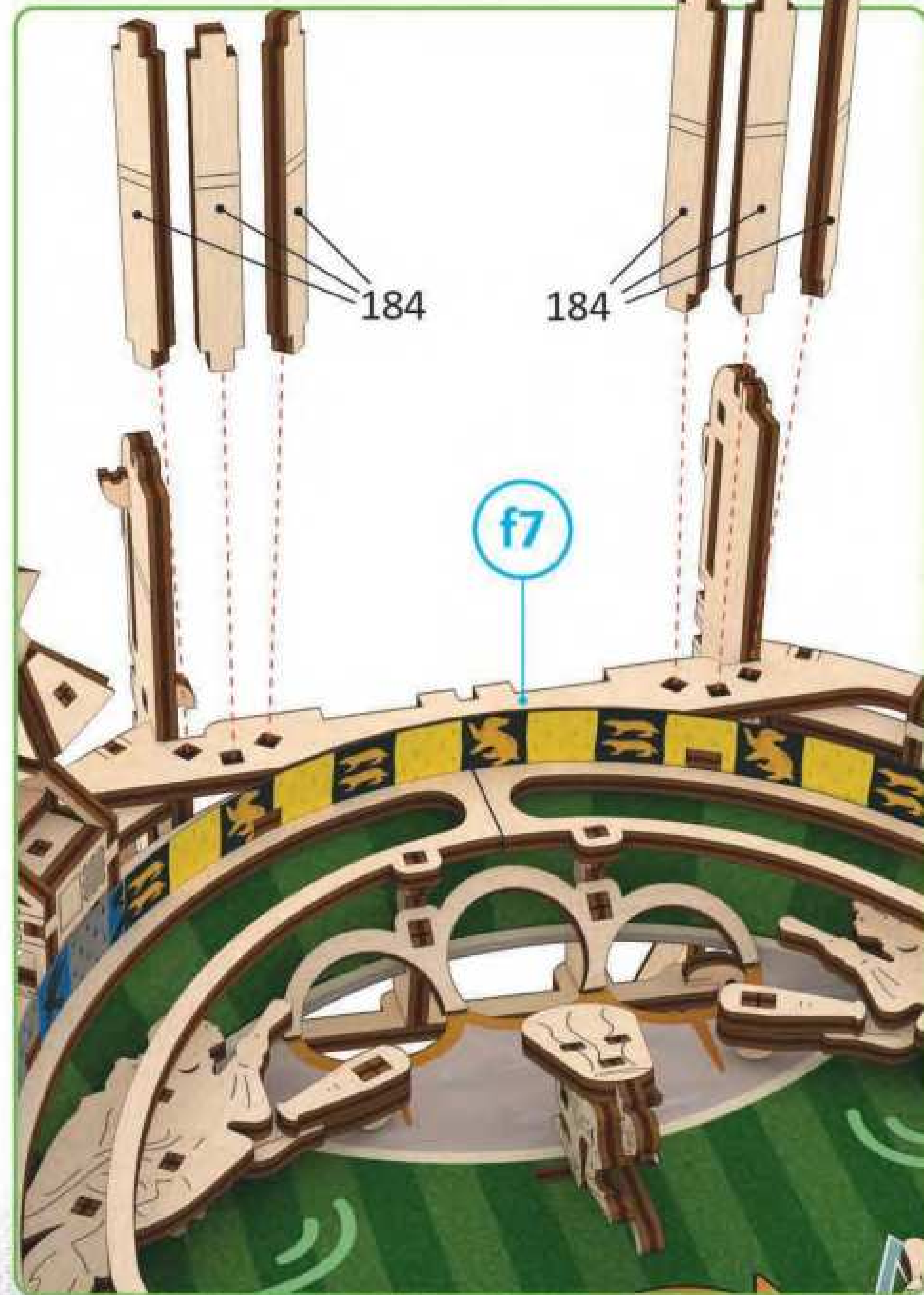


f7

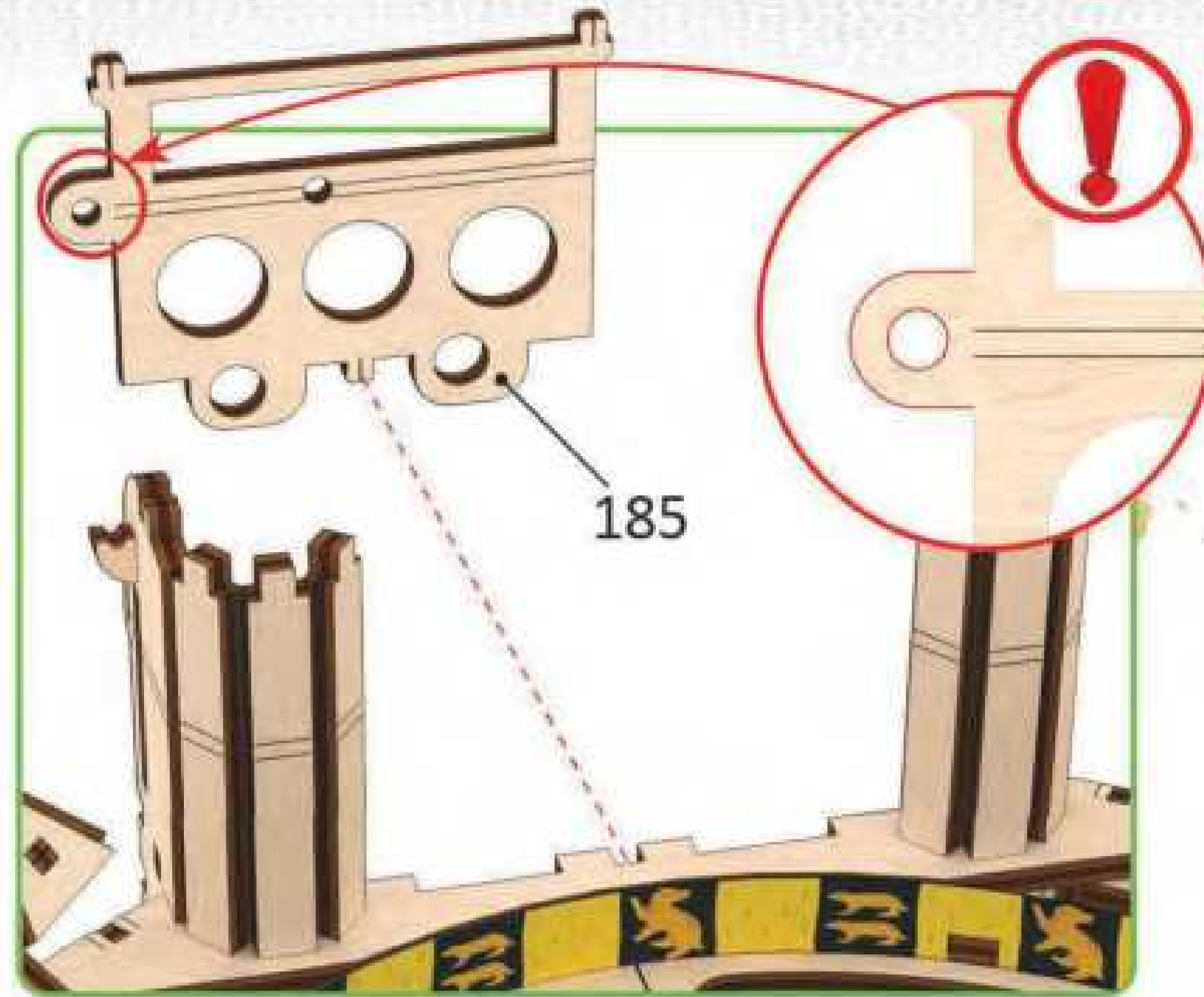




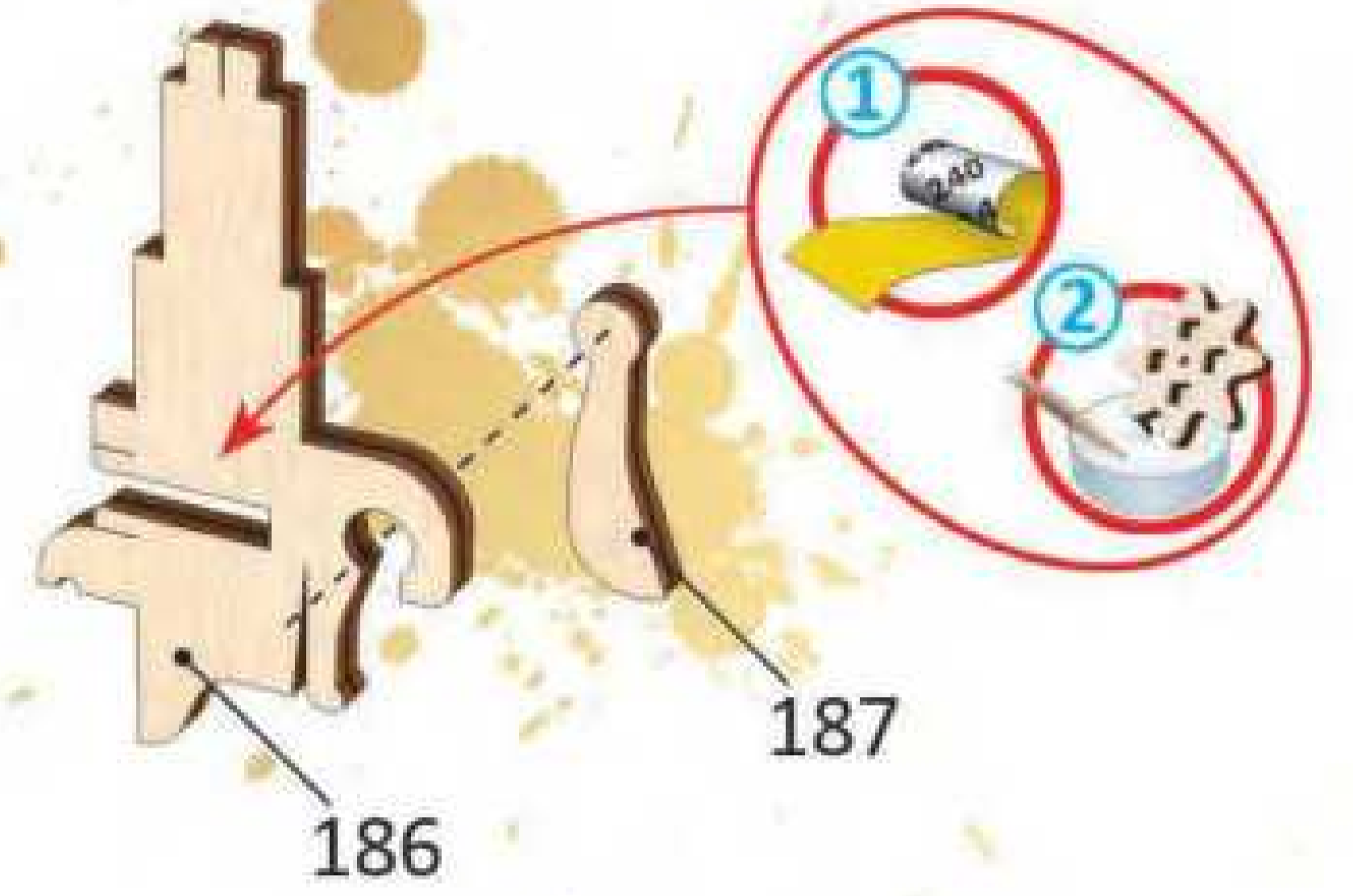
1



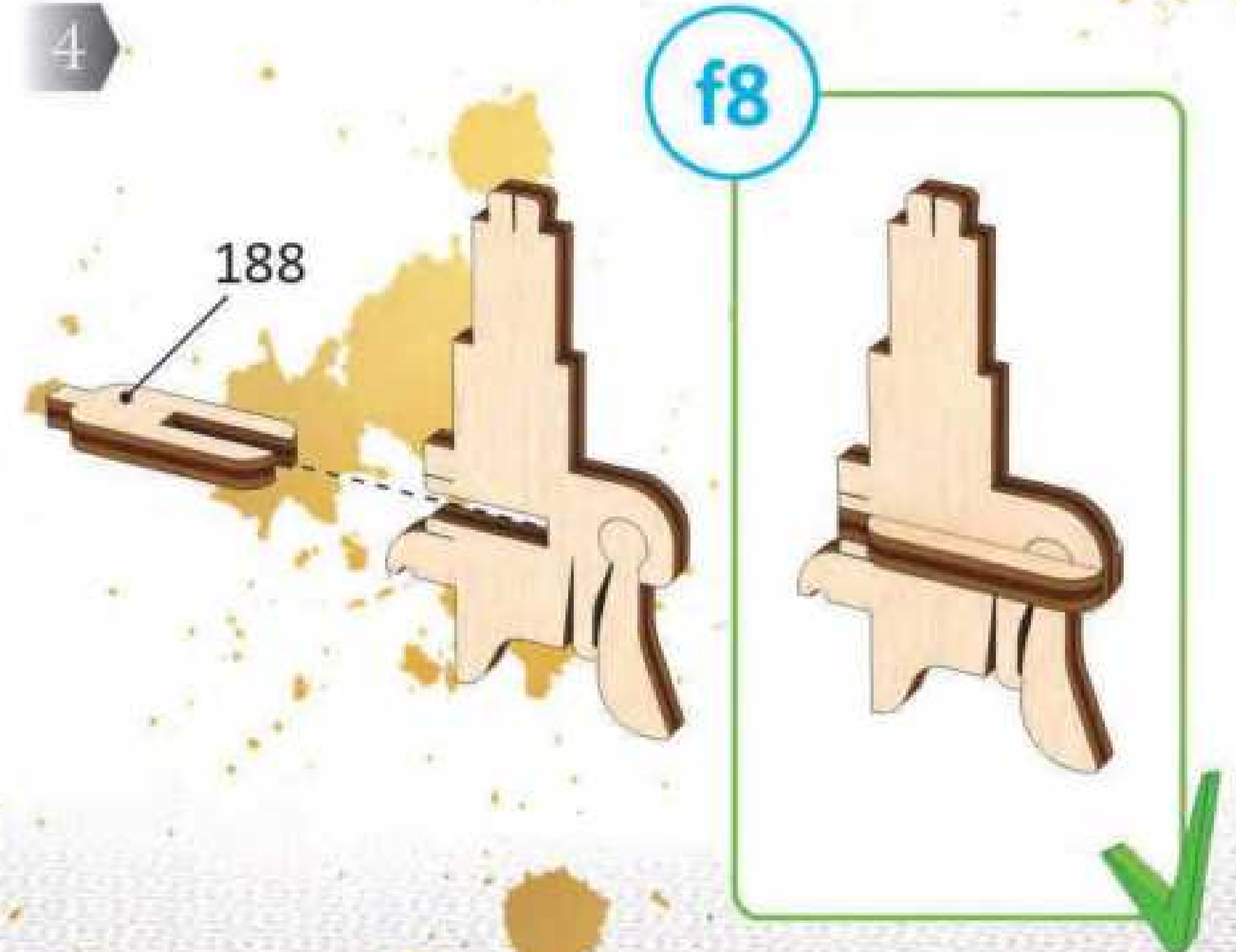
2

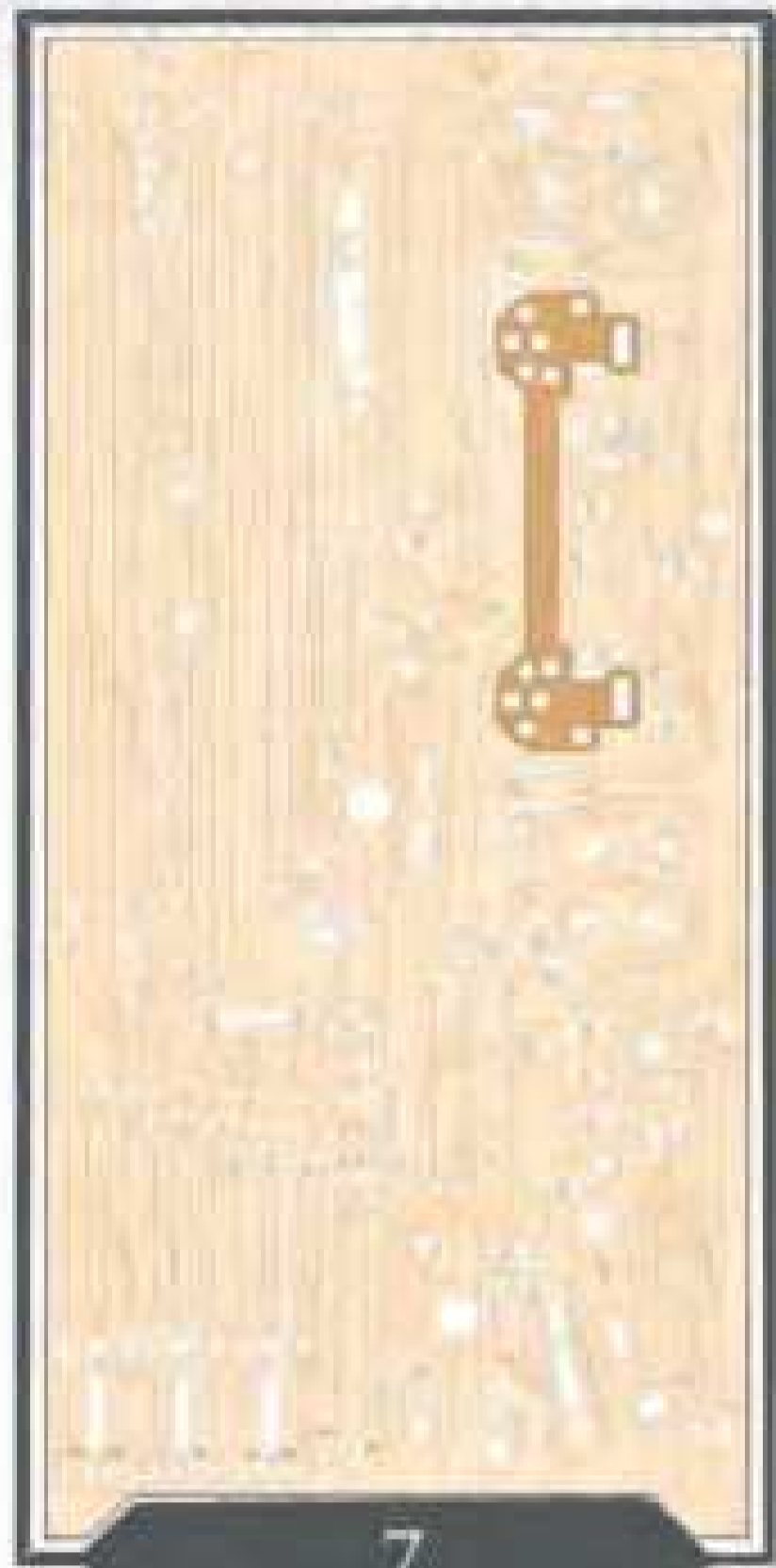


3



4



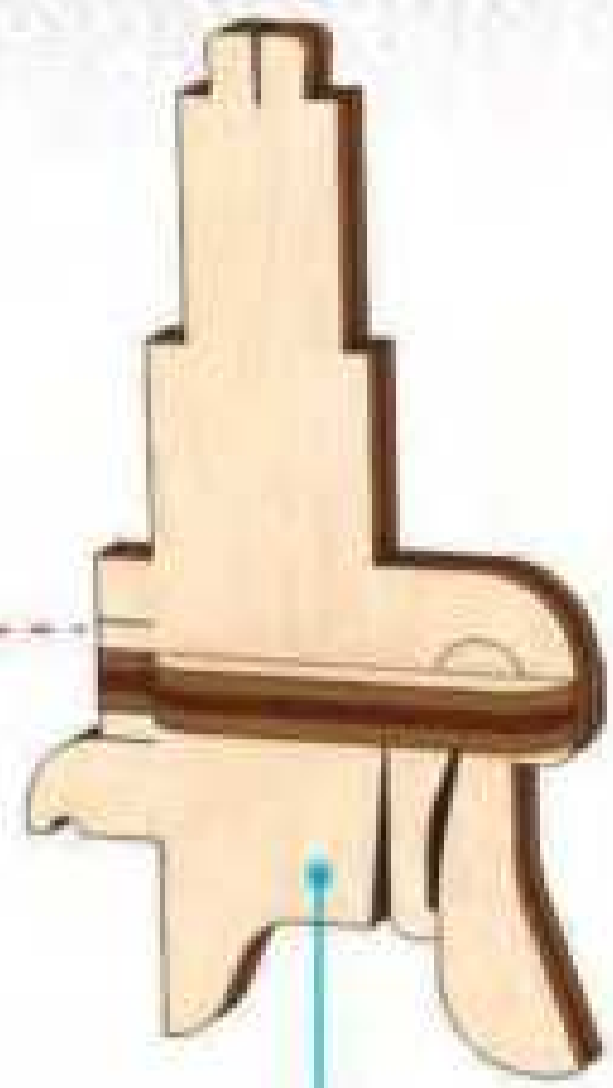
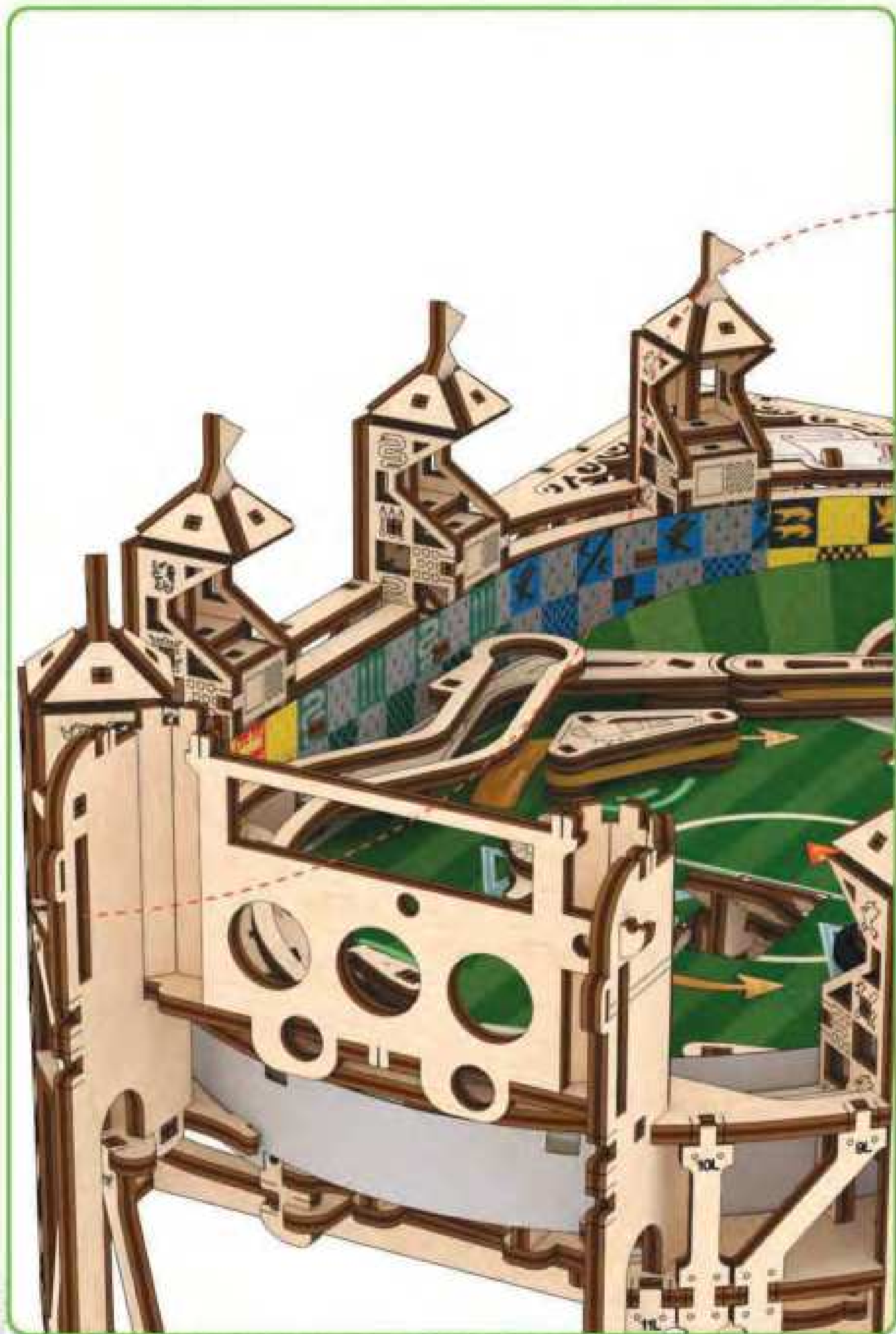


7



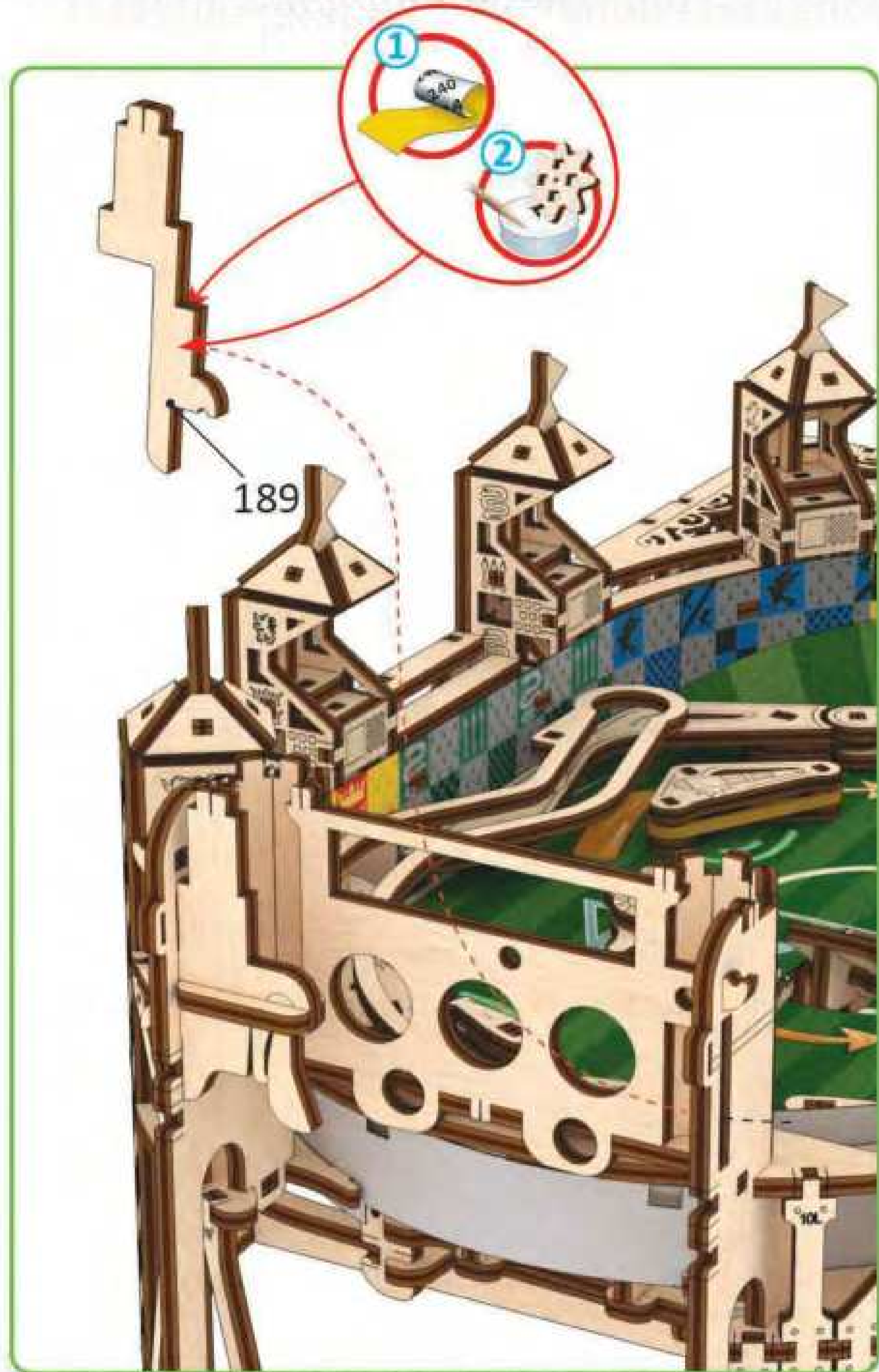
8

1



f8

2

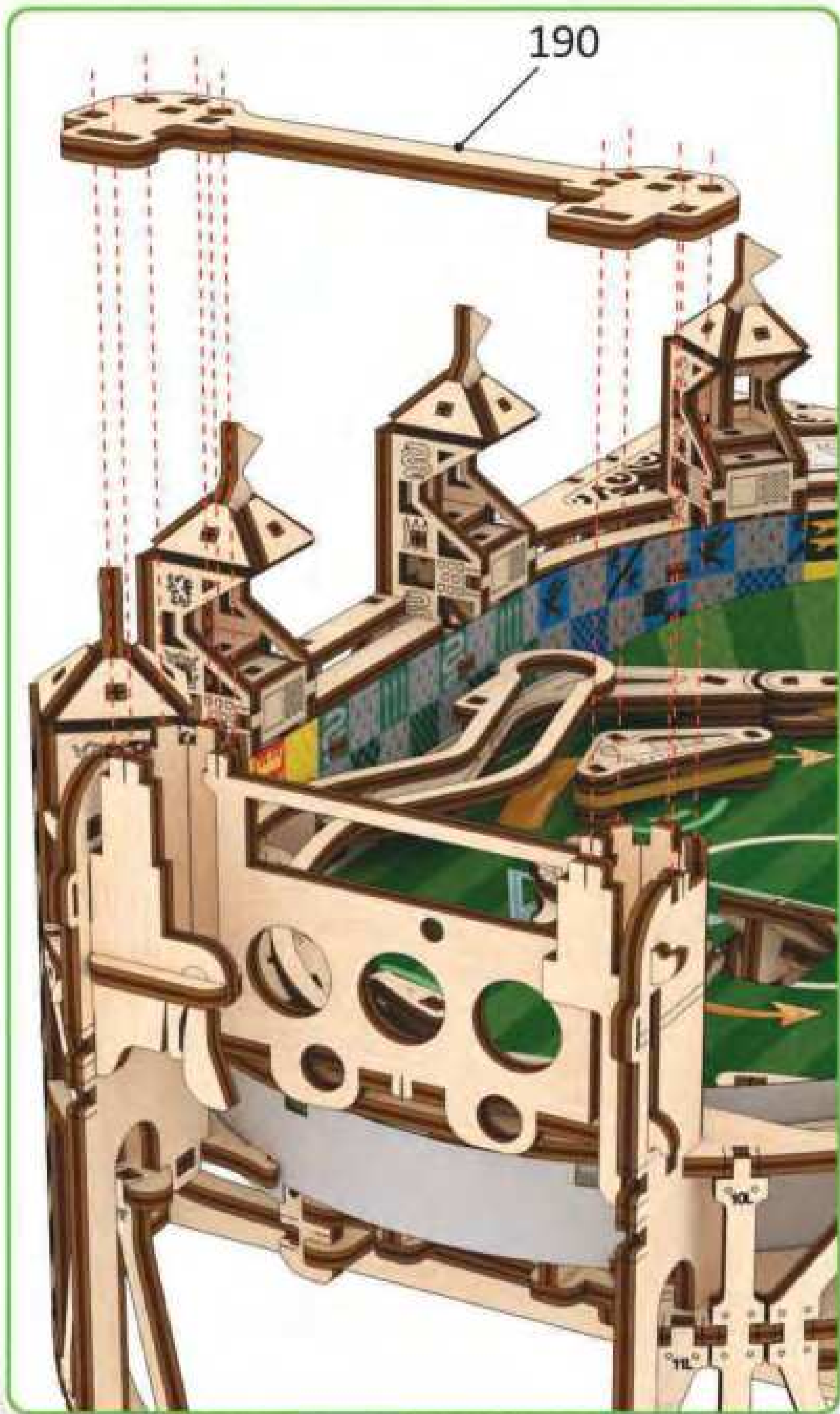


189

1

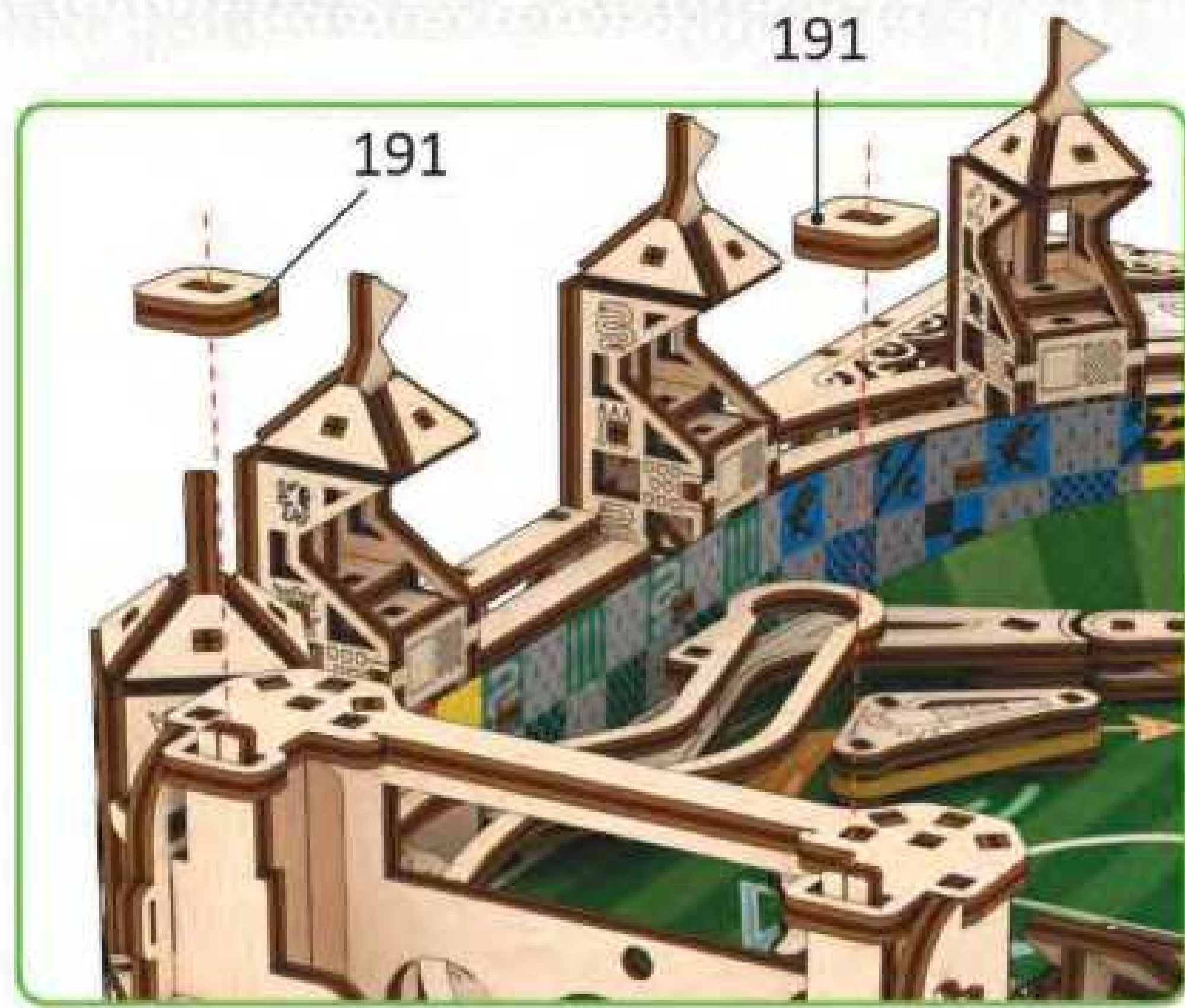
2

3

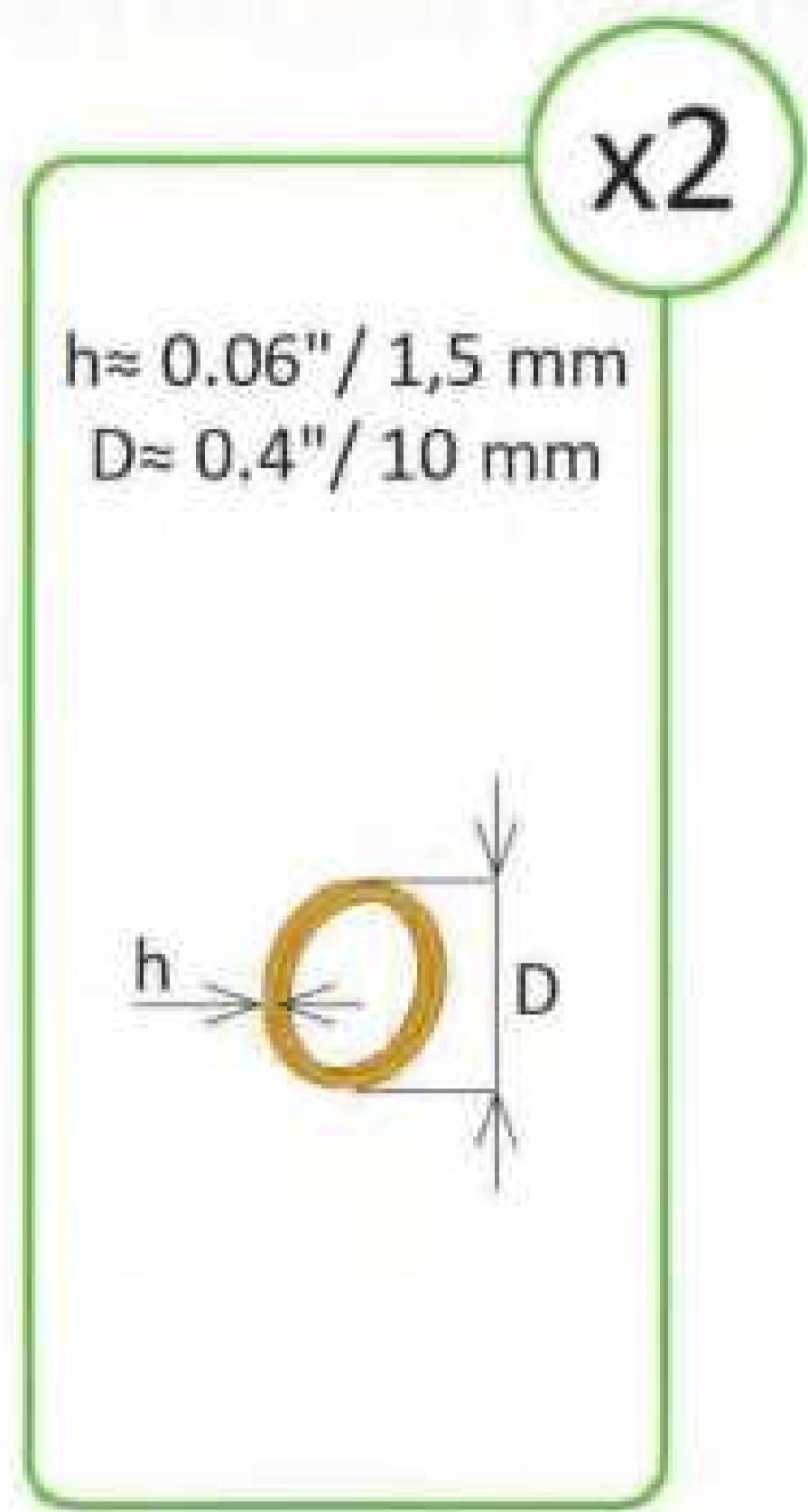


190

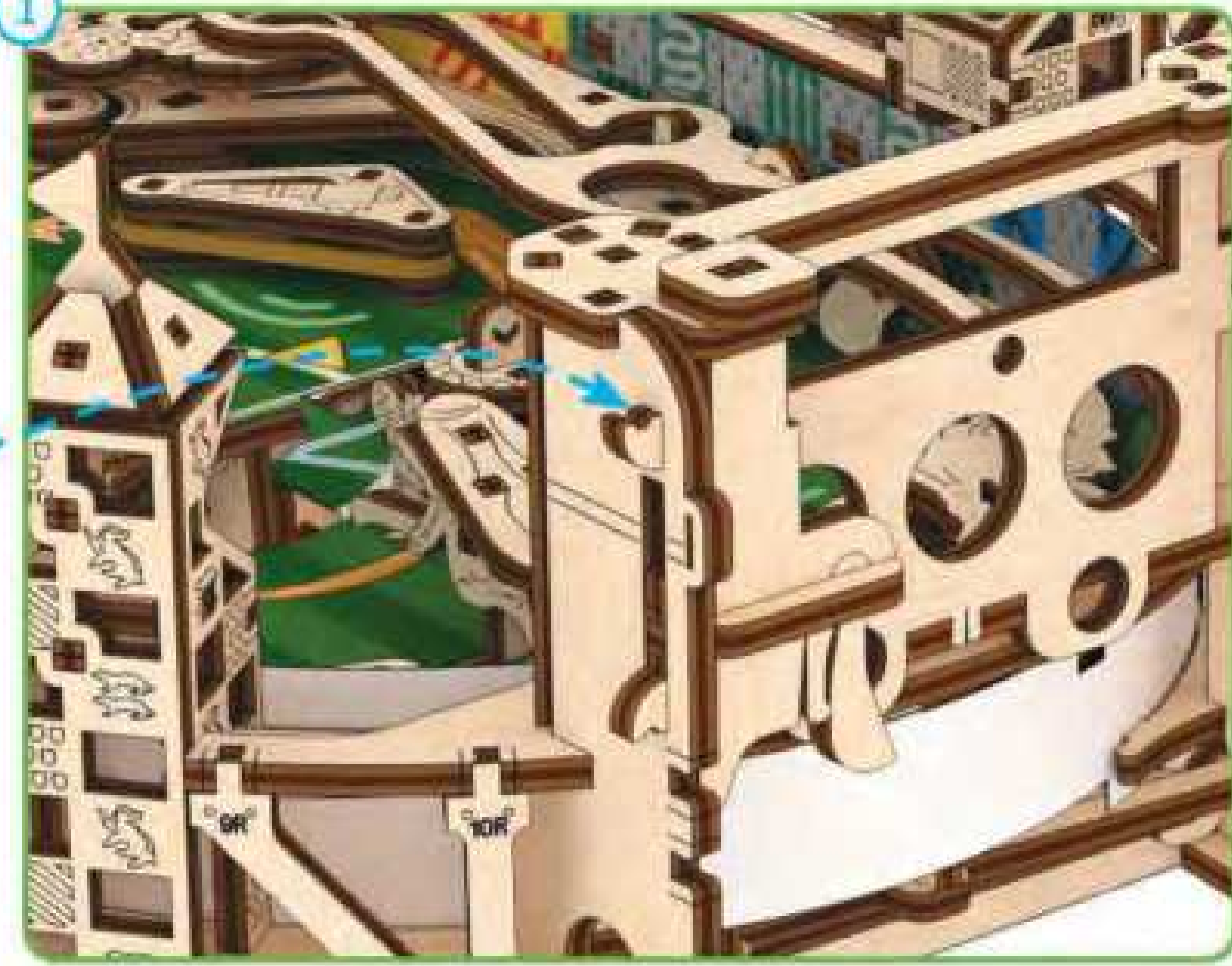
4



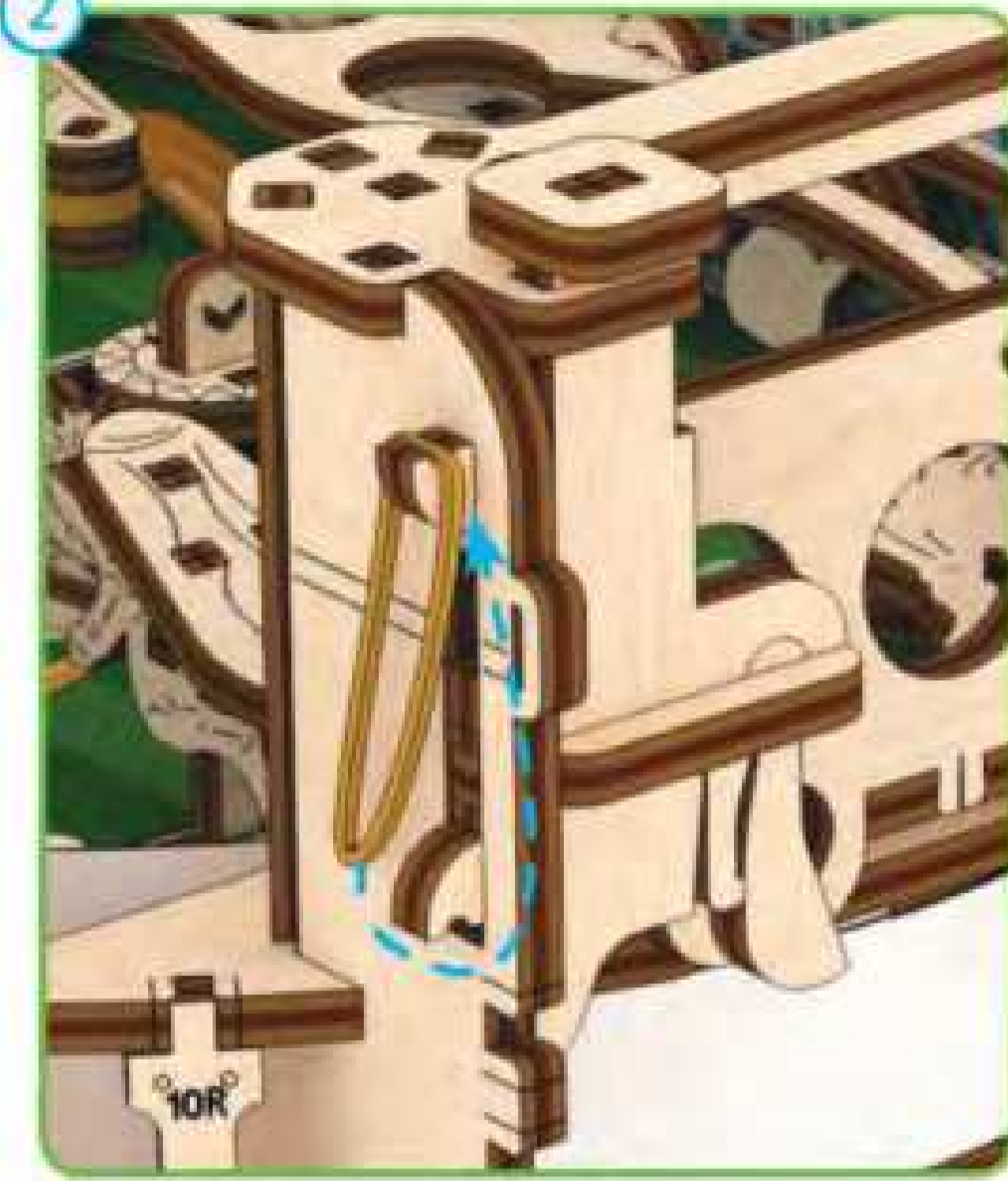
5



1



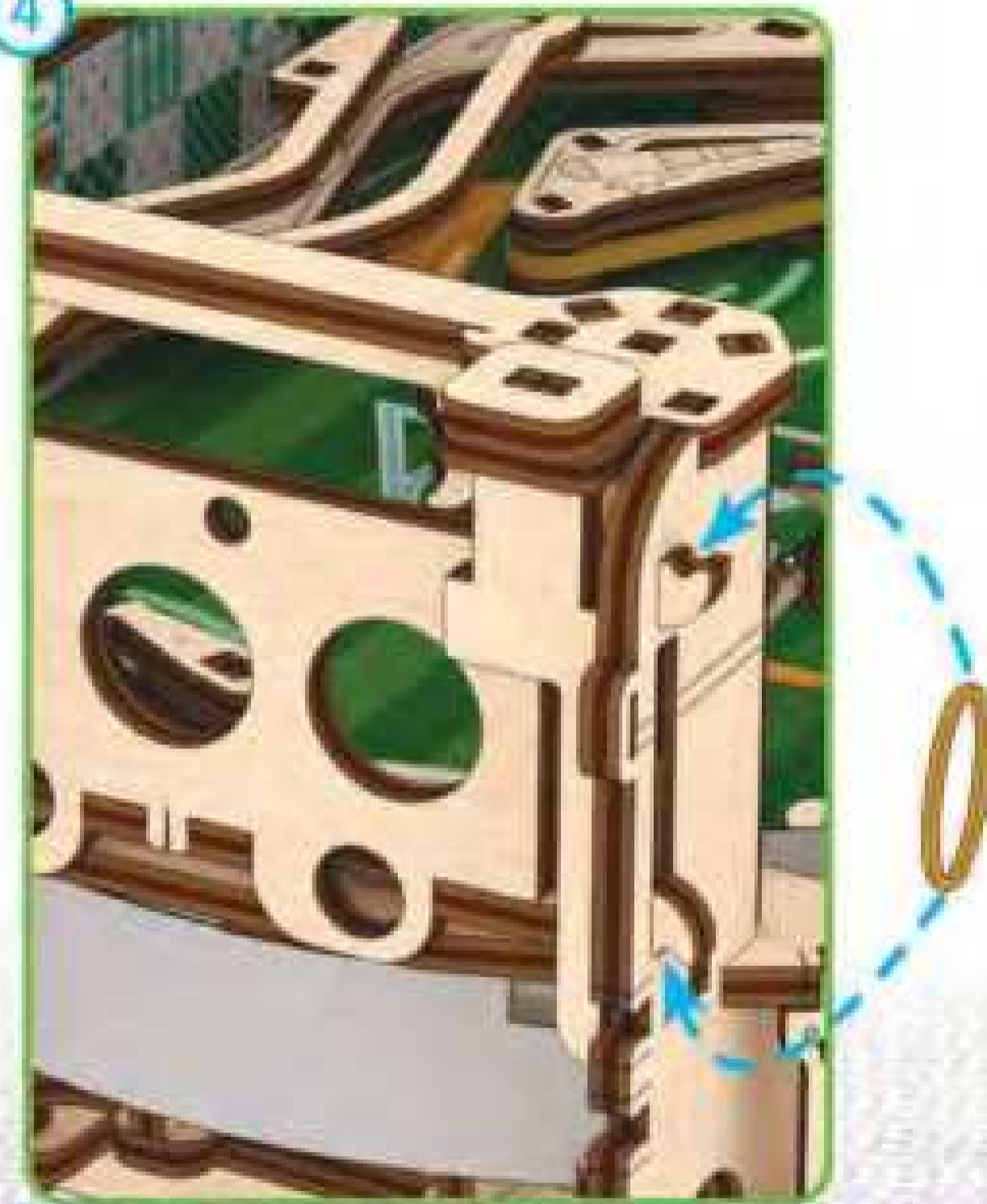
2



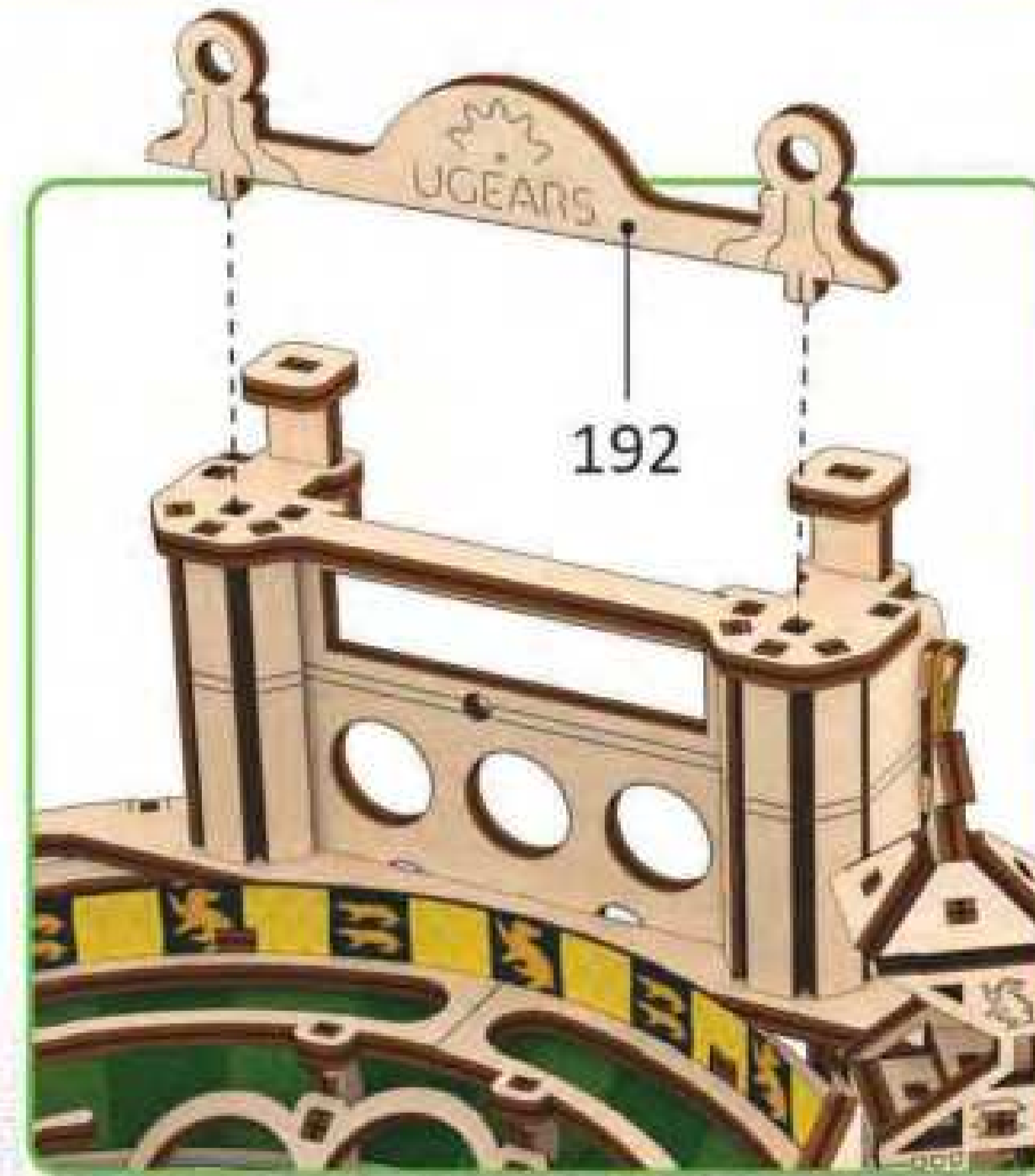
3



4

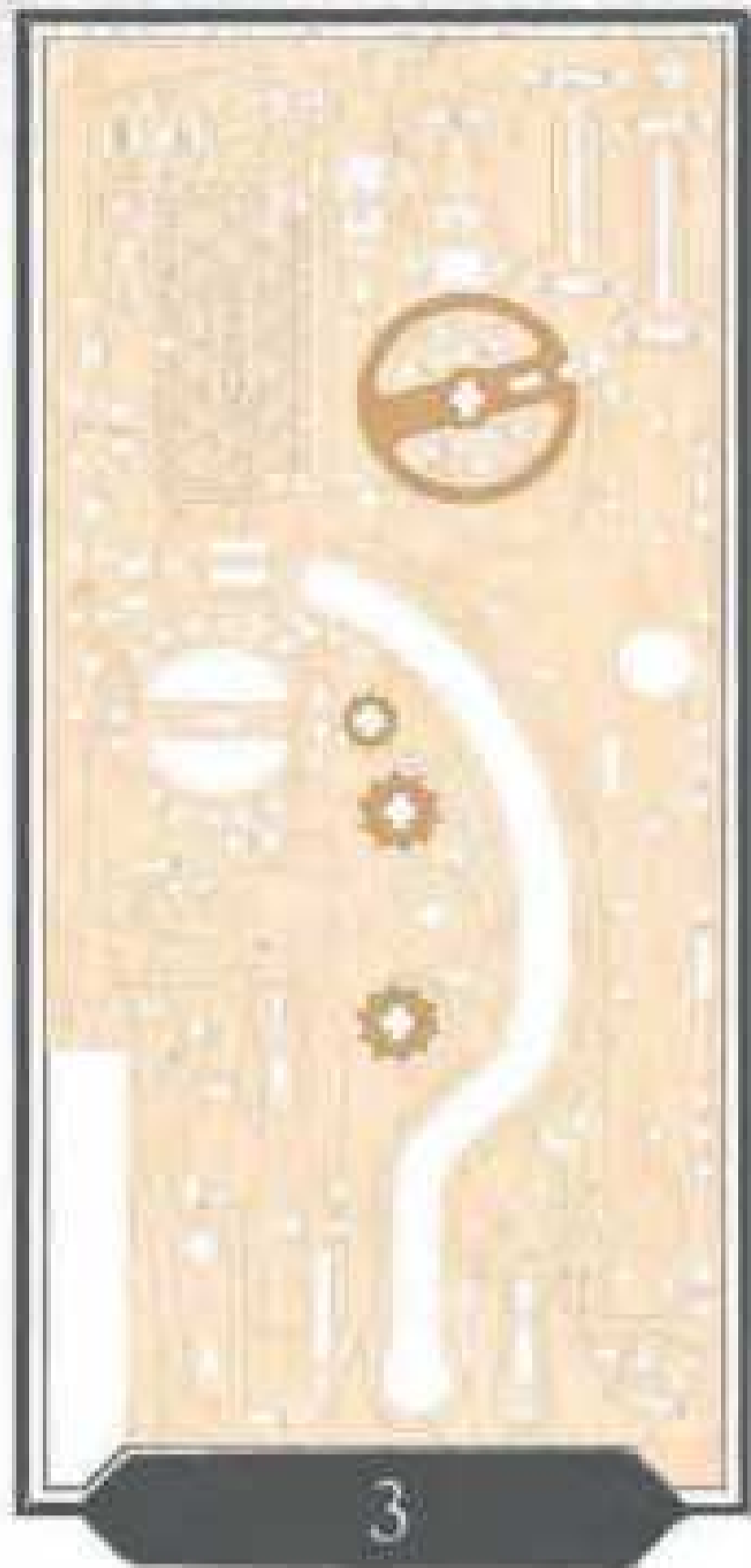


6

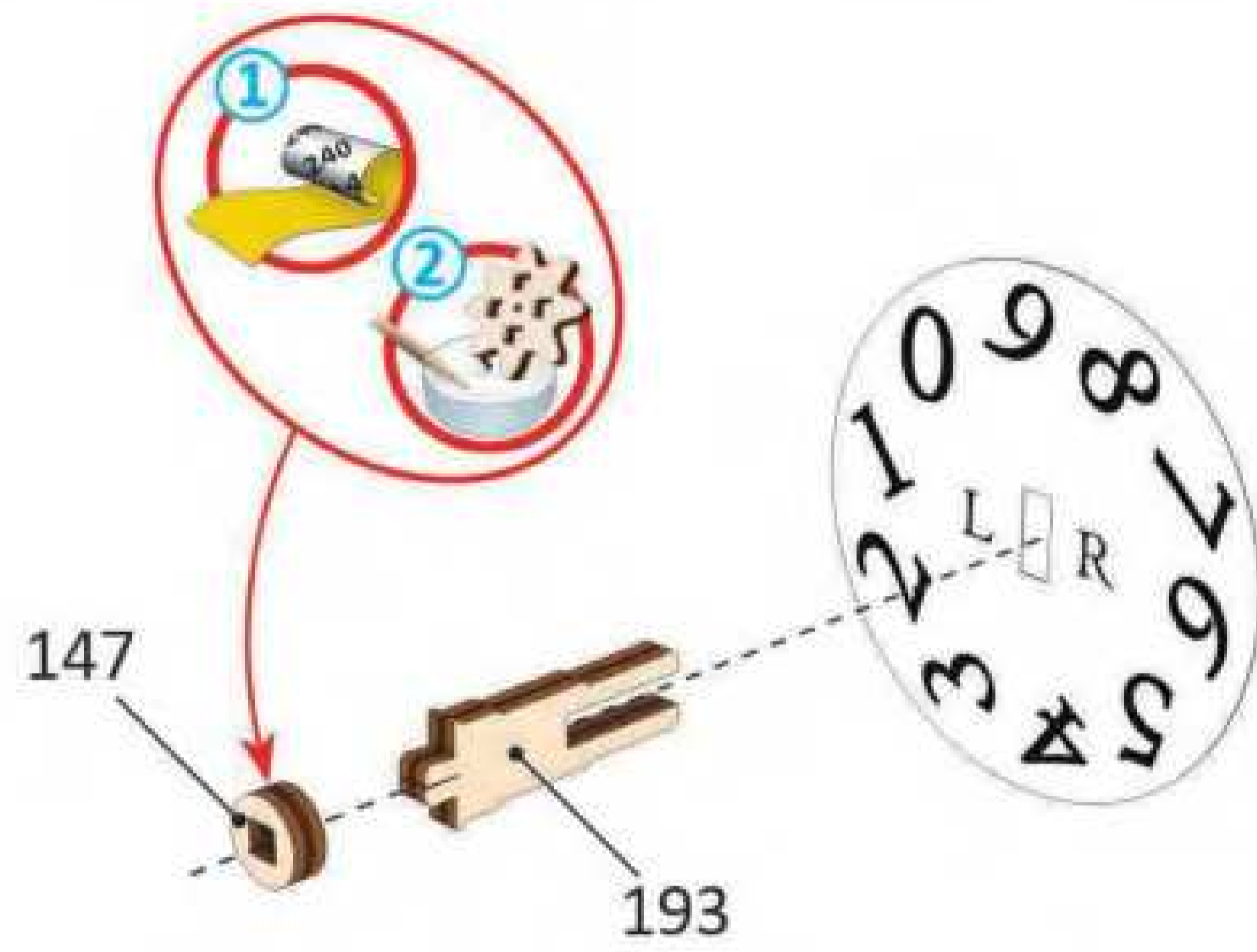


F

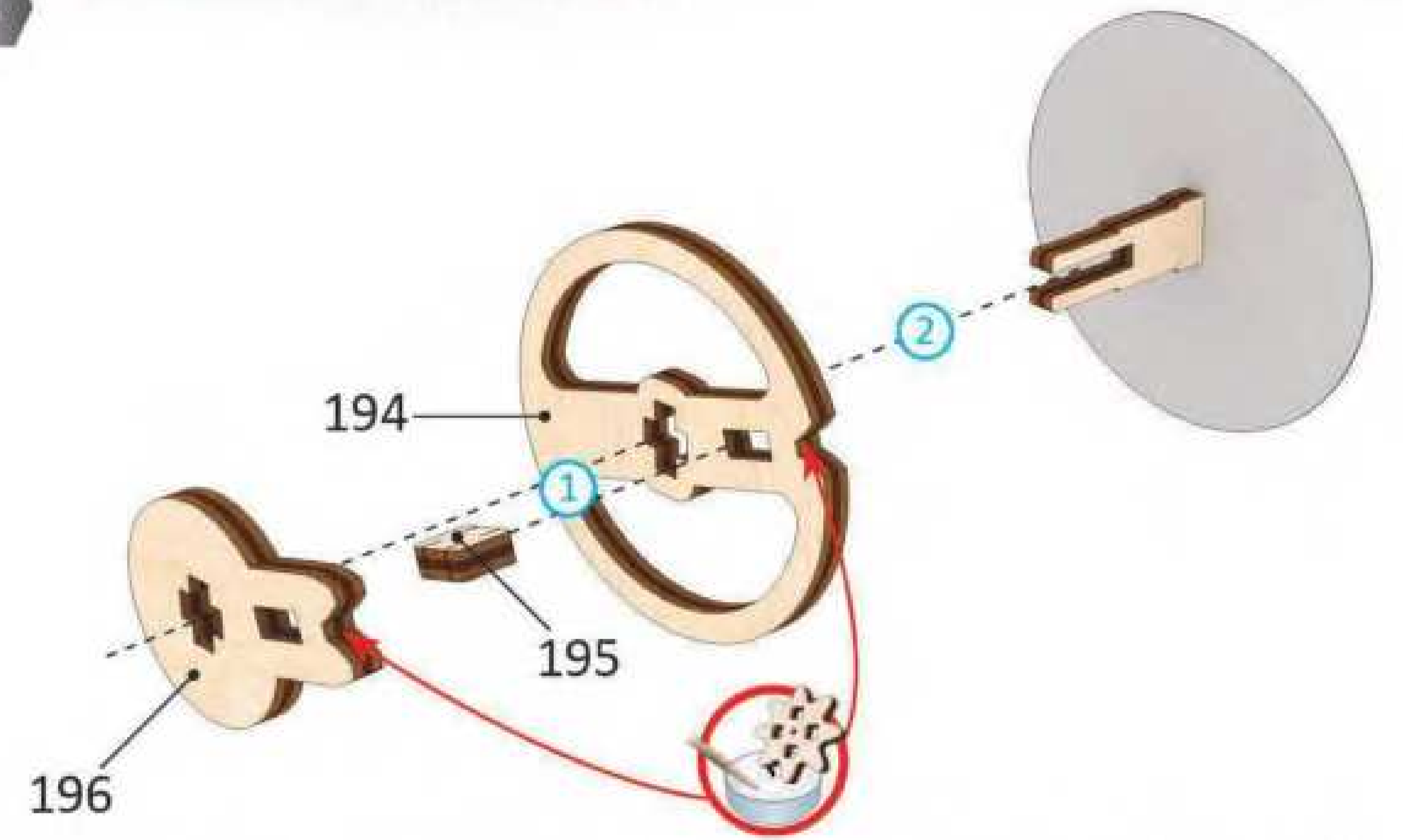




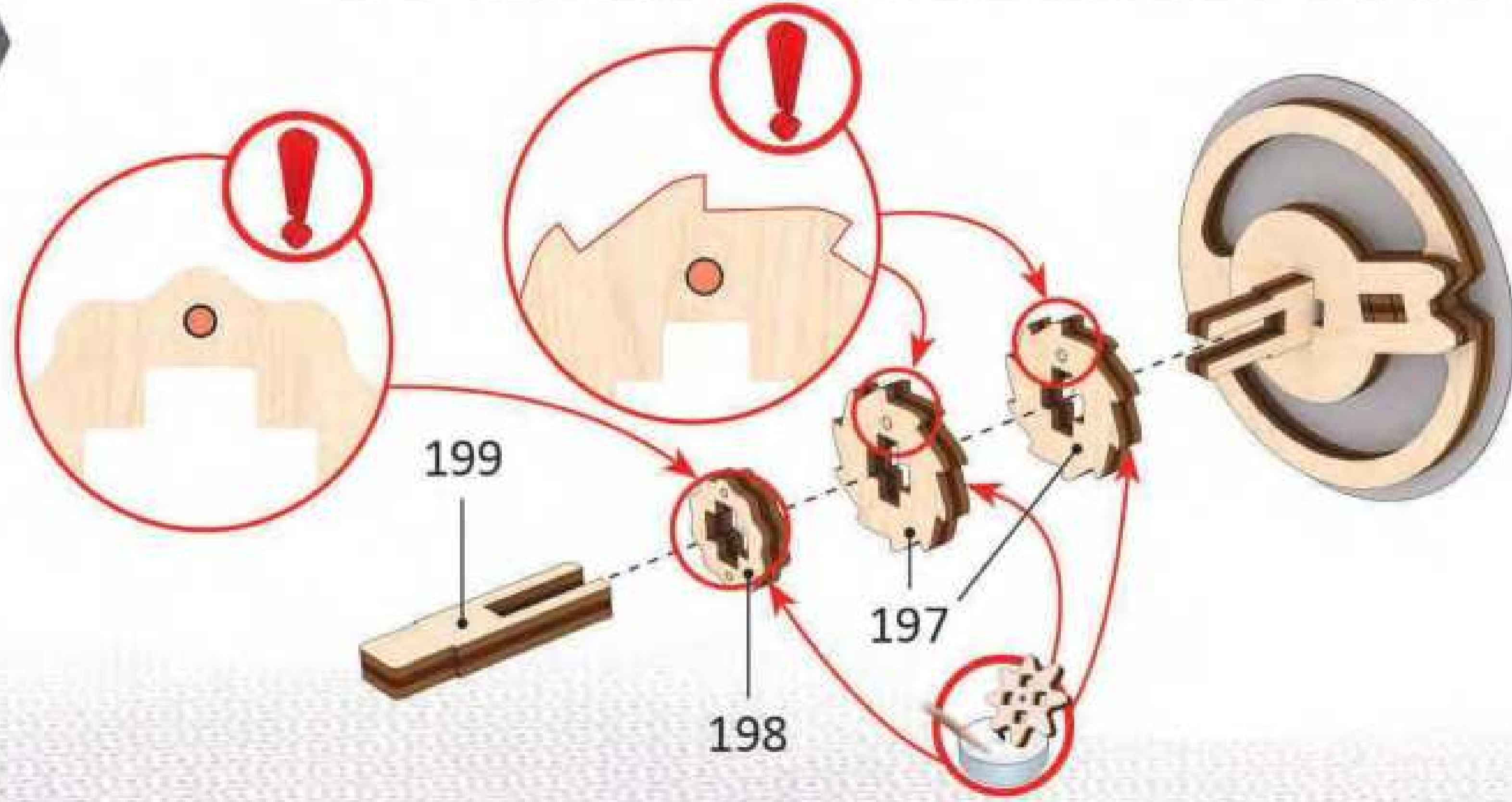
1



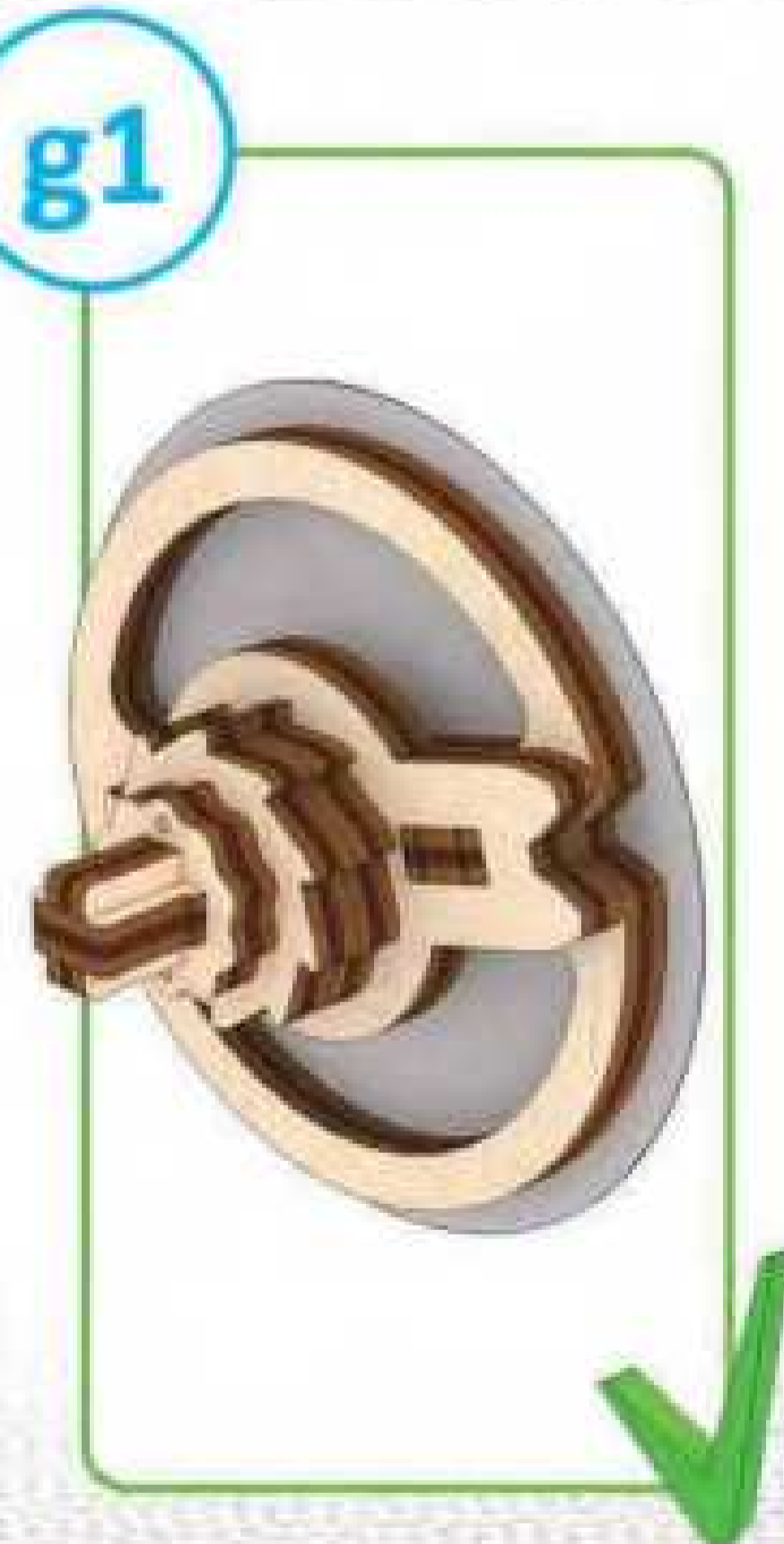
2



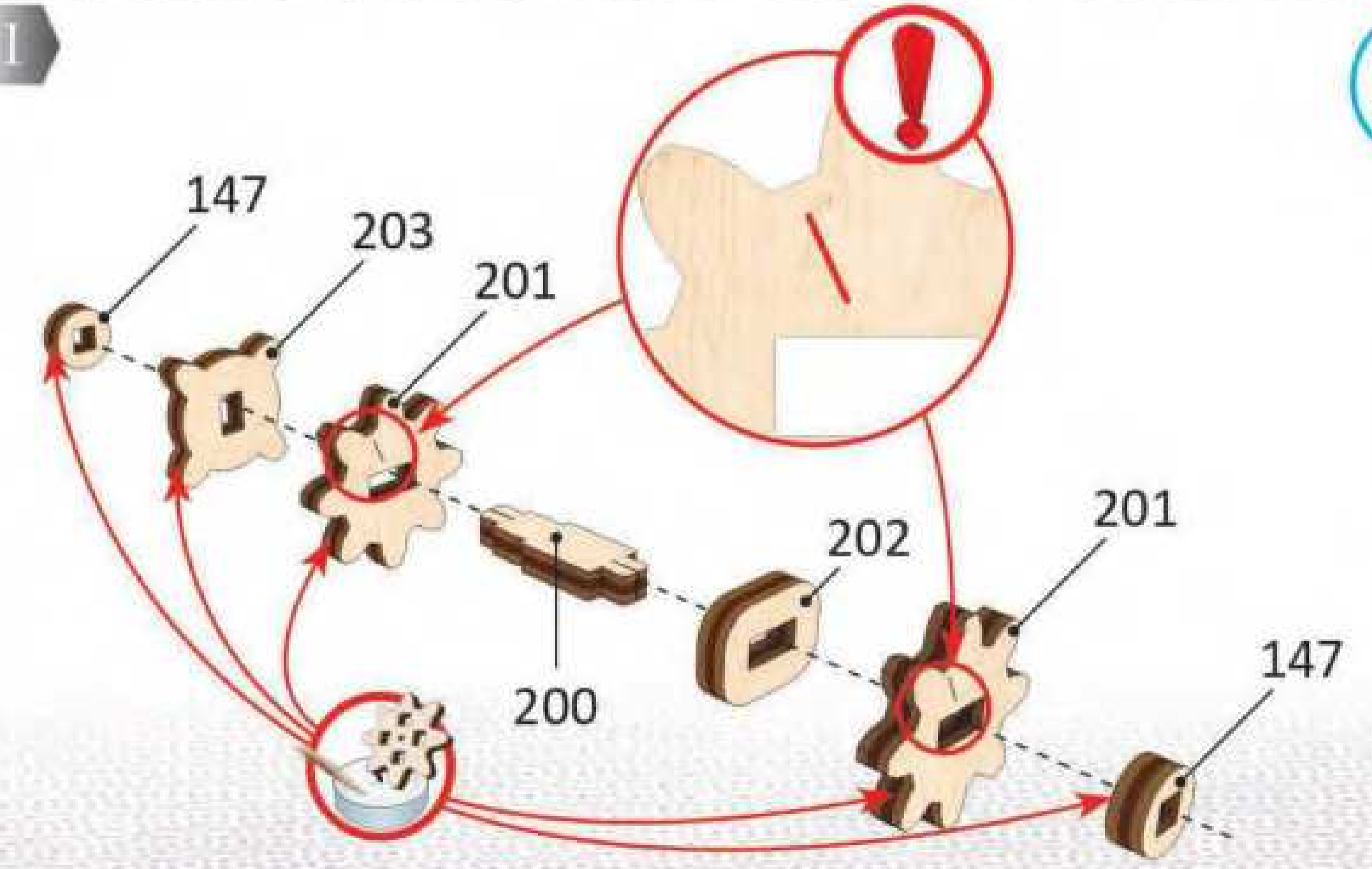
3



g1



1

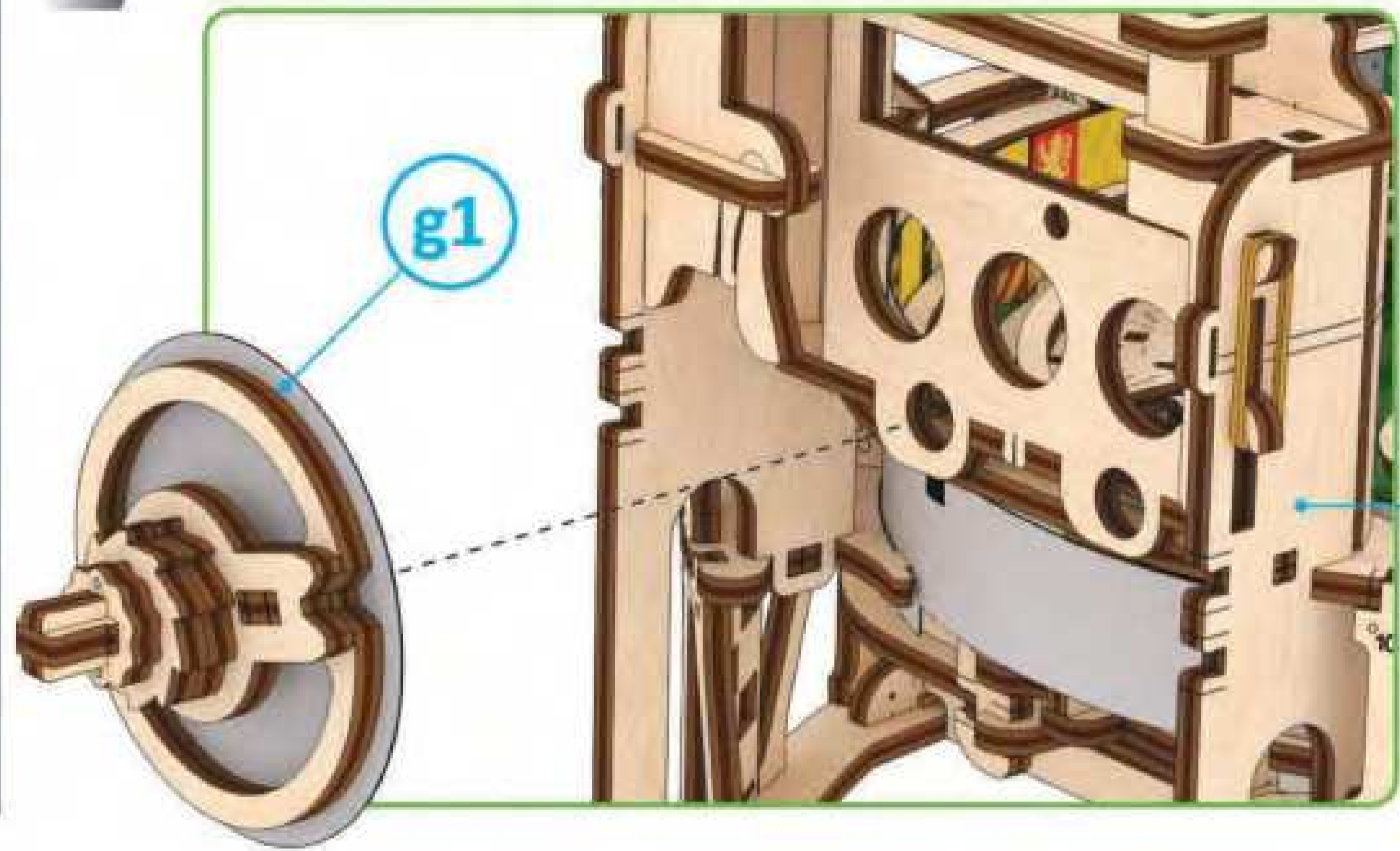


g2

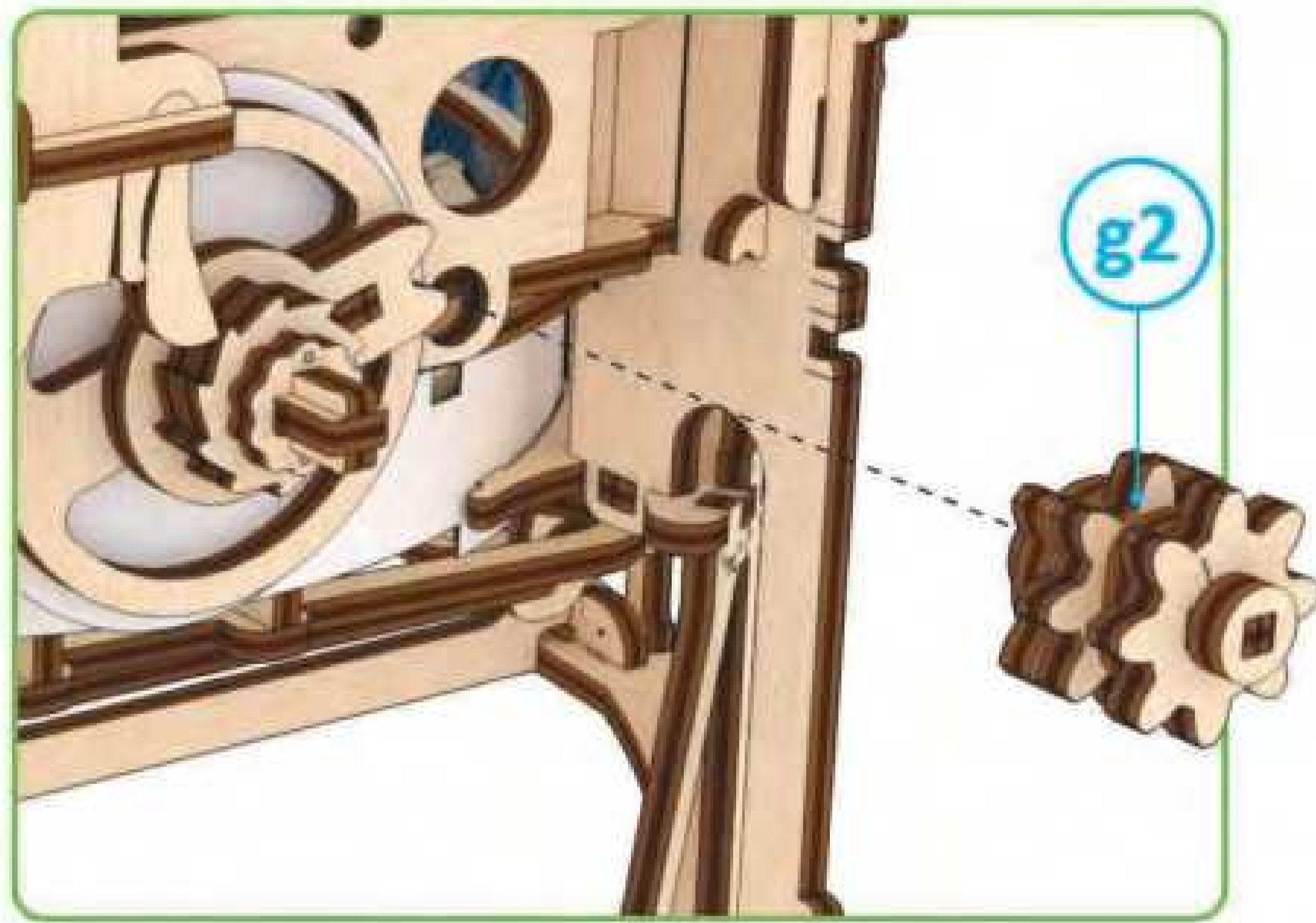




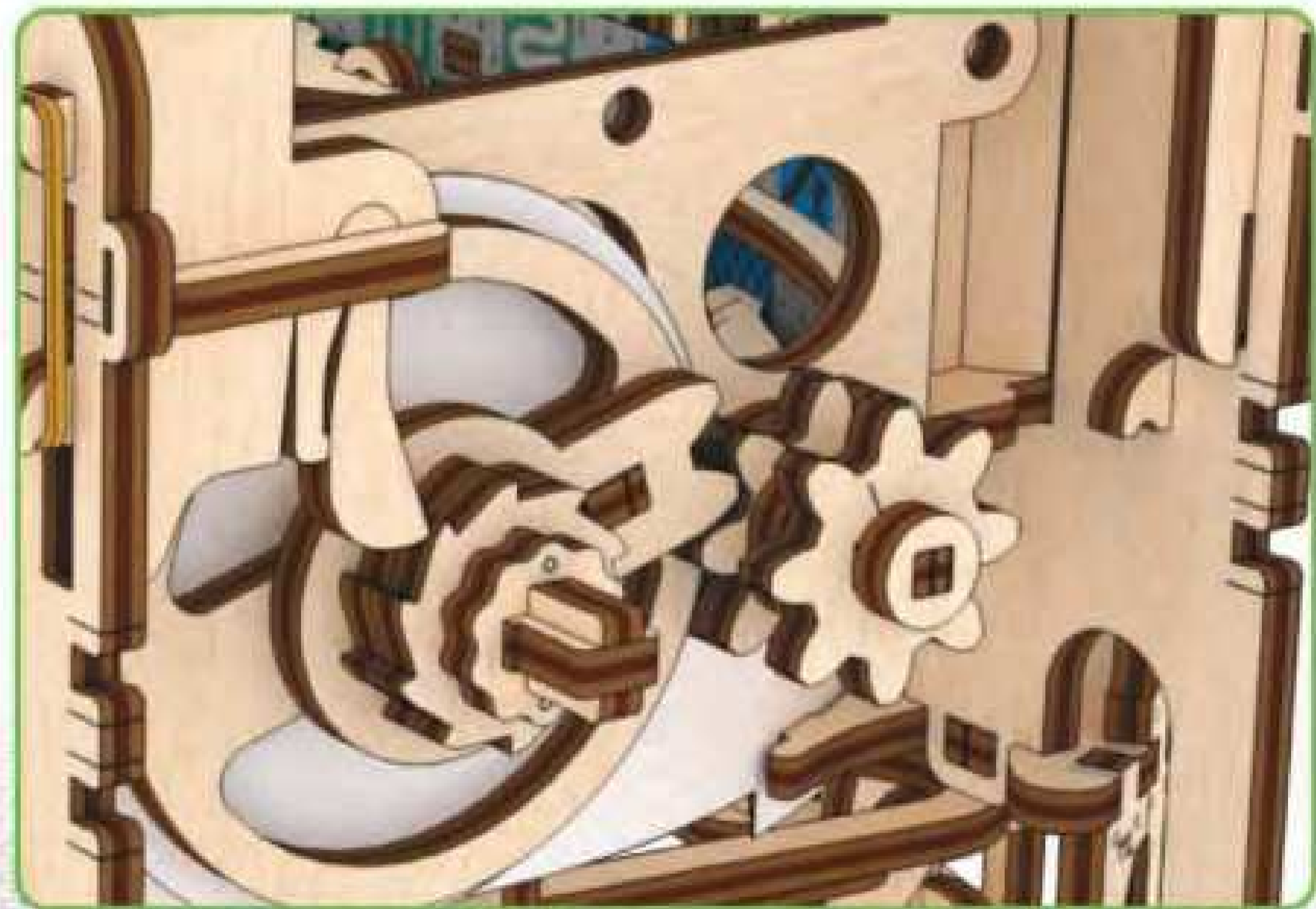
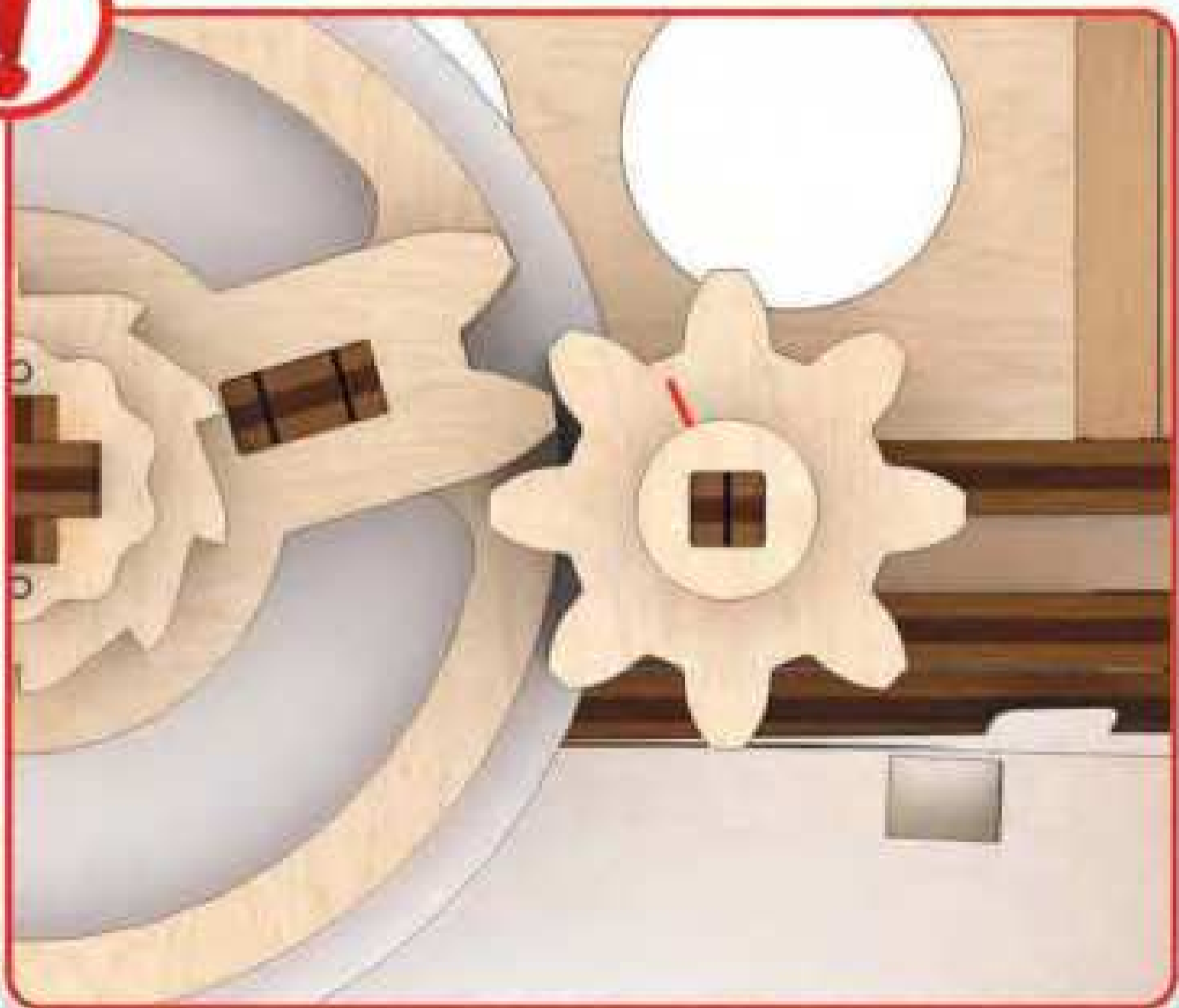
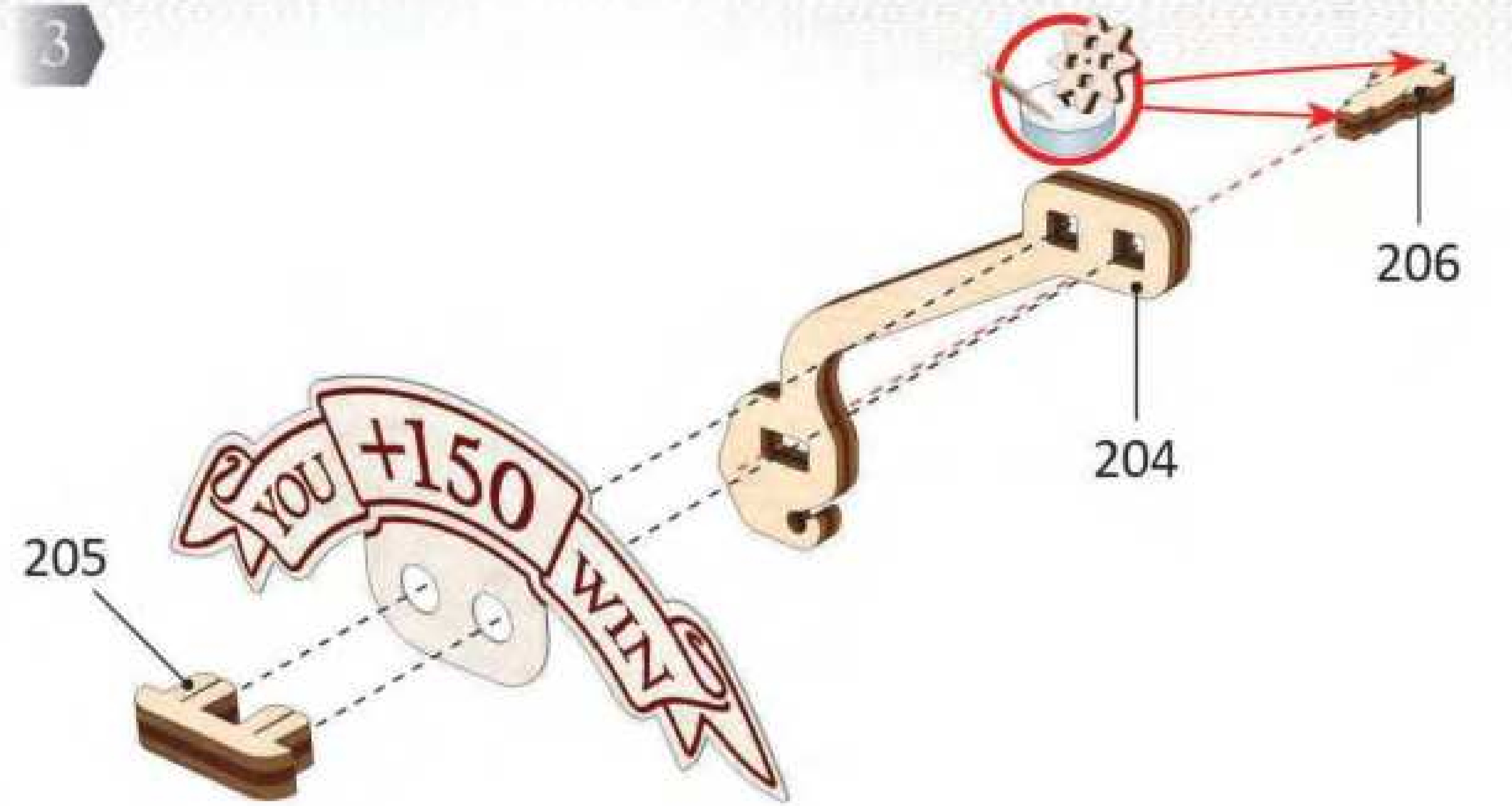
1



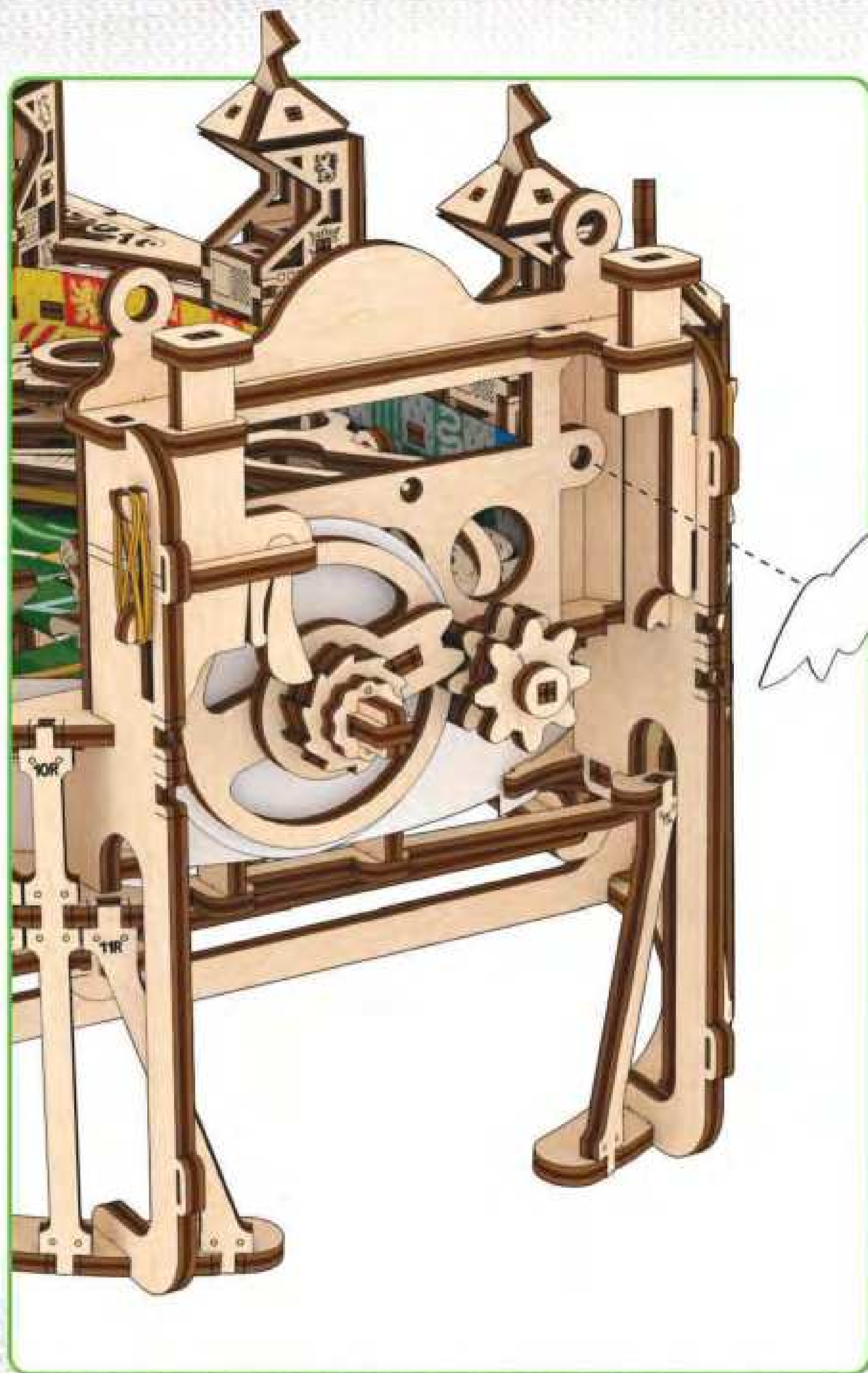
2



3

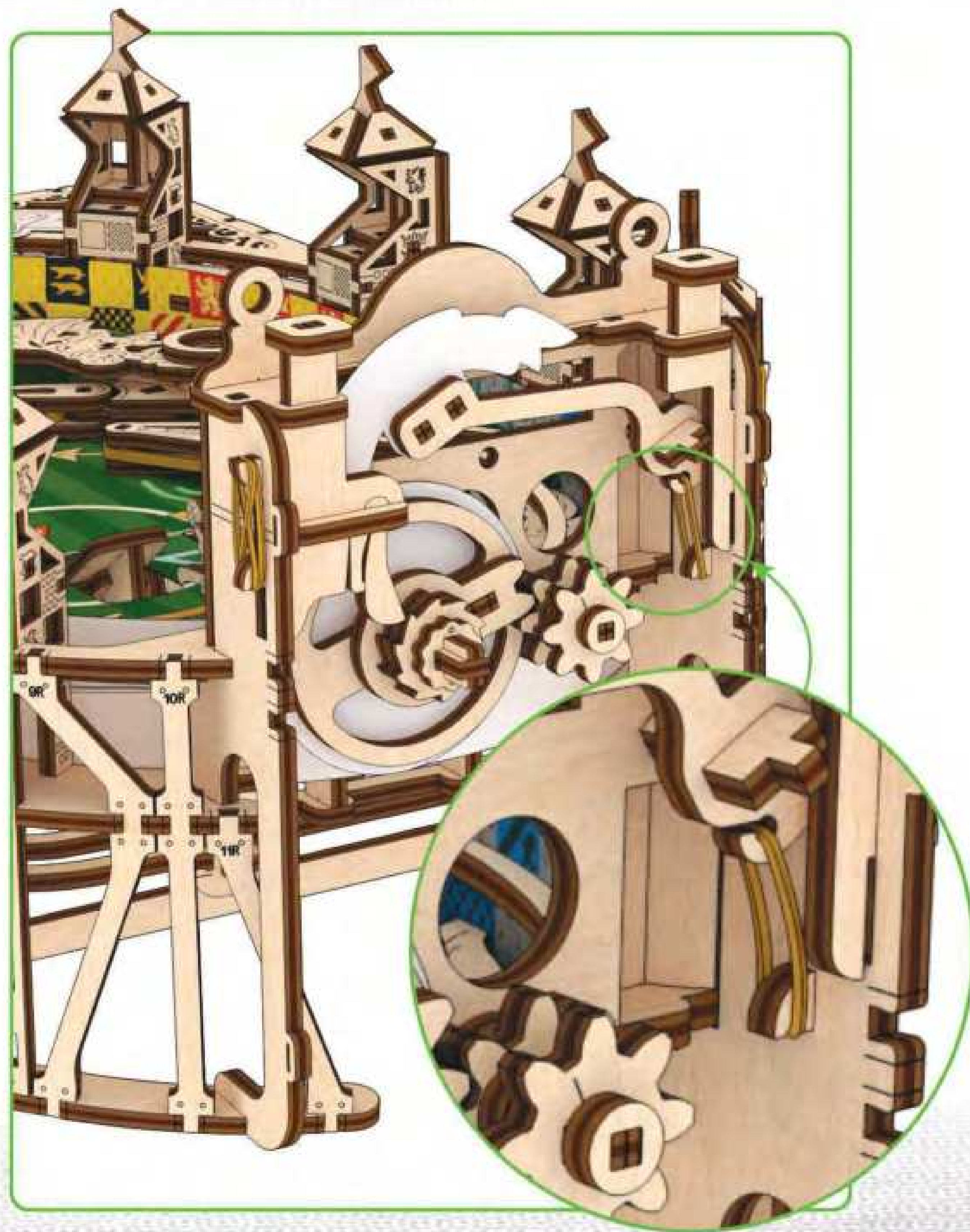
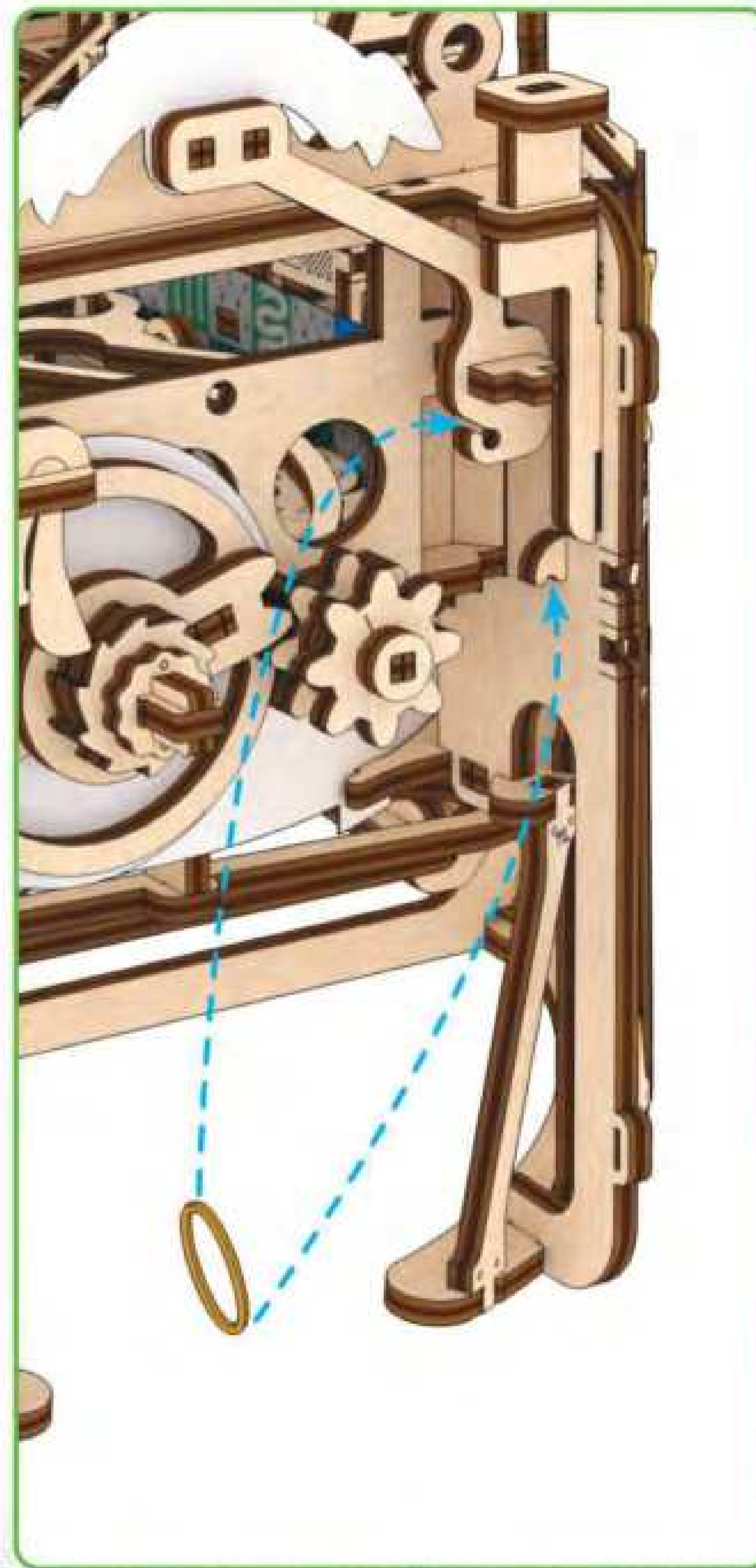
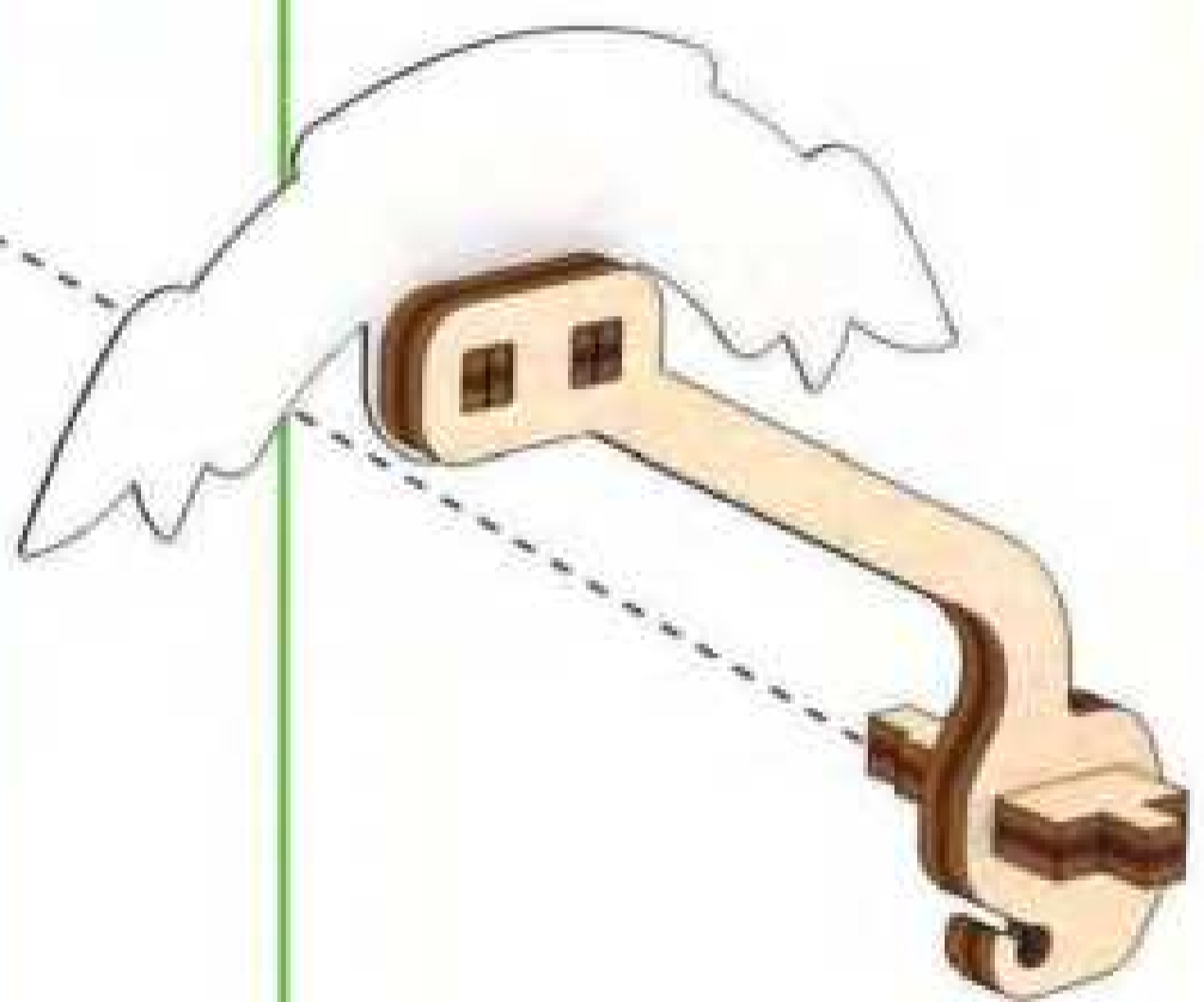
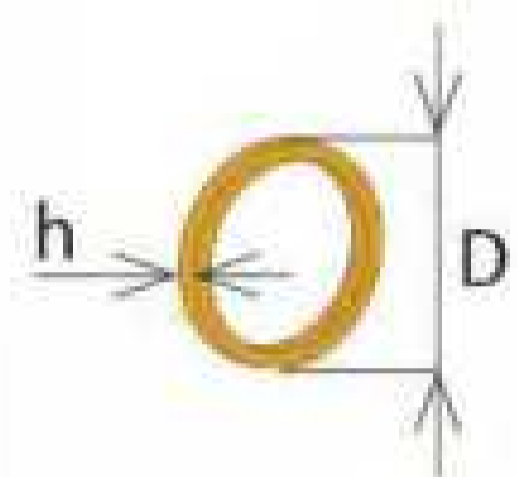


4



5

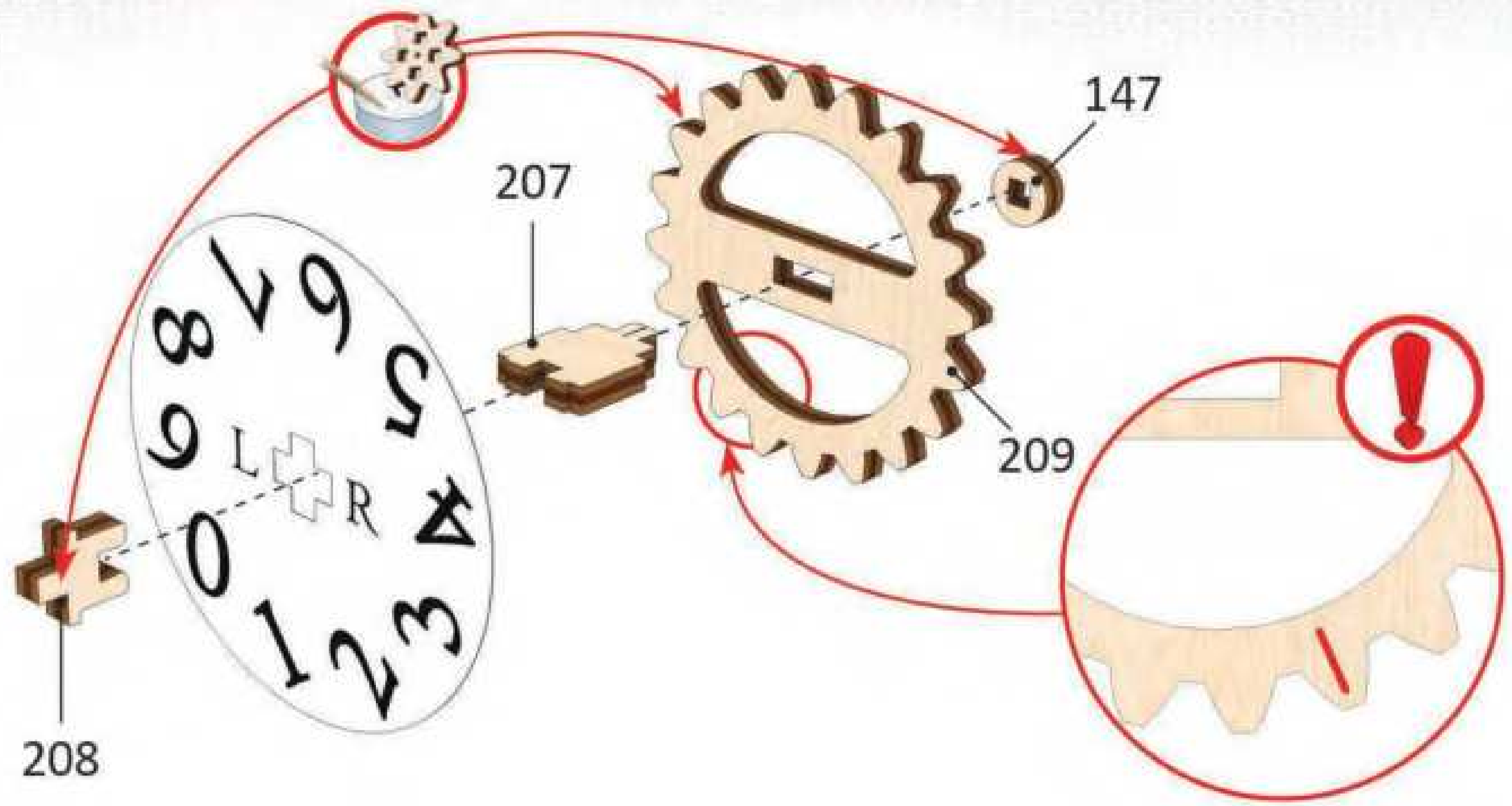
$h \approx 0.06'' / 1,5 \text{ mm}$   
 $D \approx 0.4'' / 10 \text{ mm}$



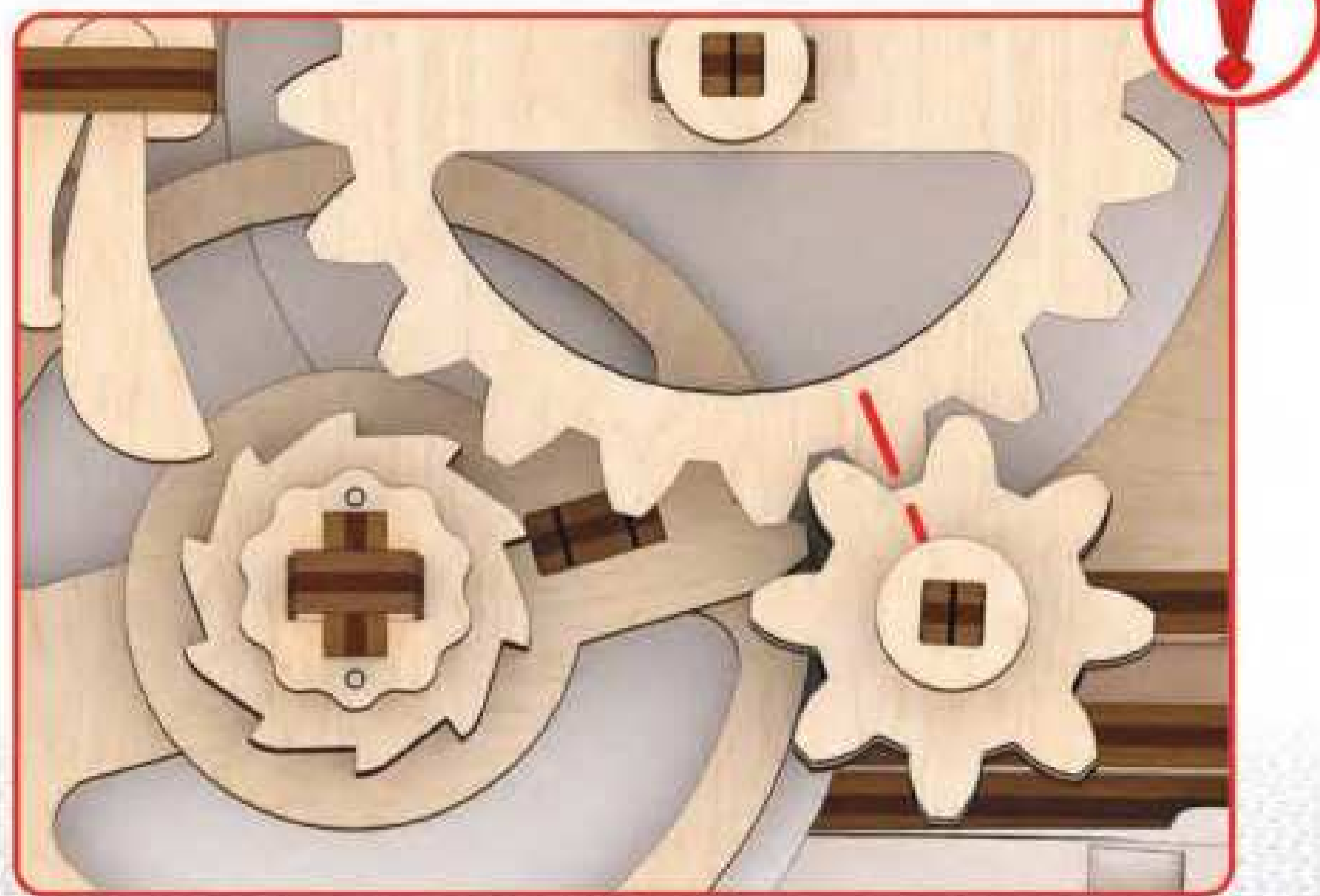
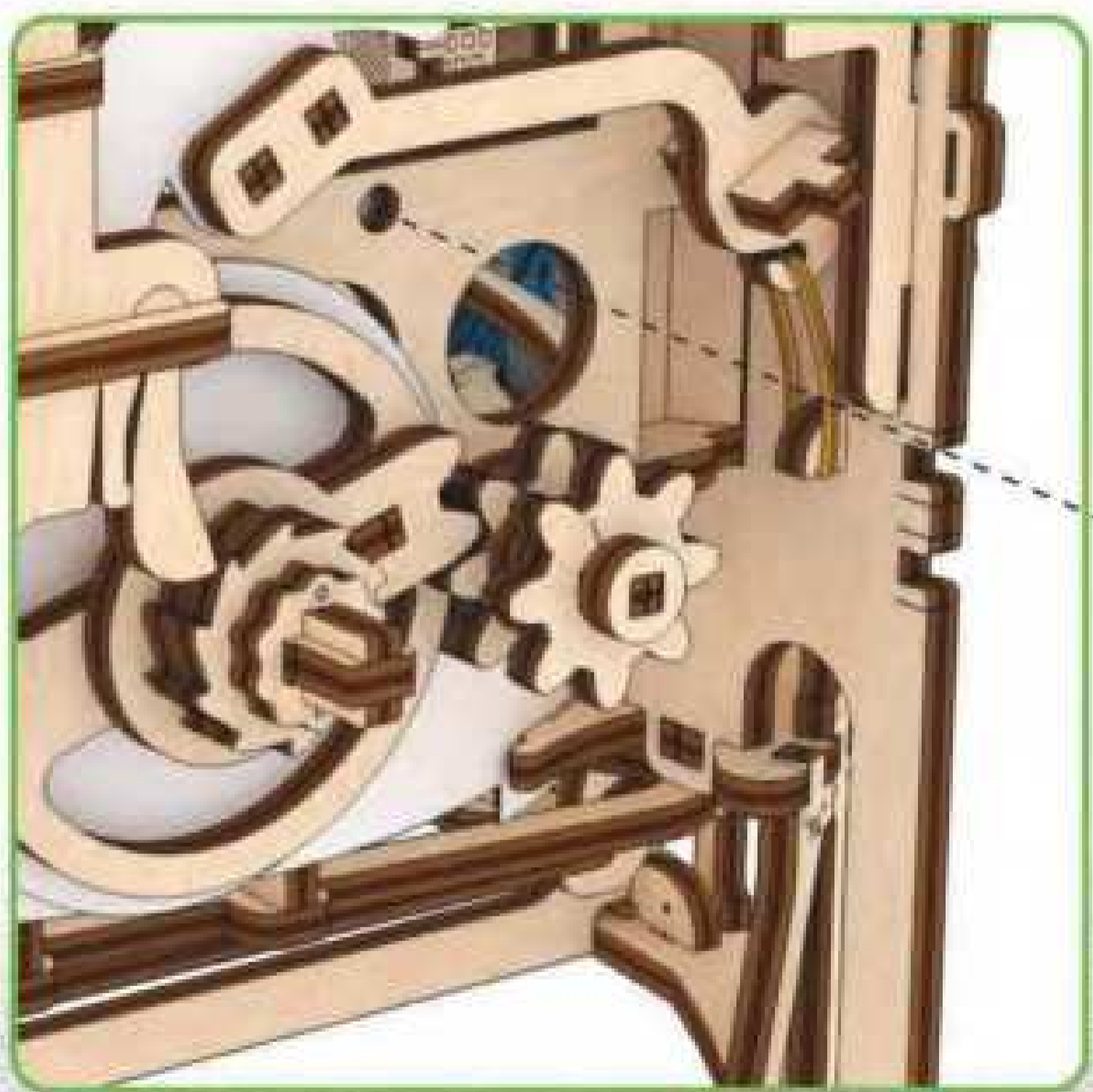




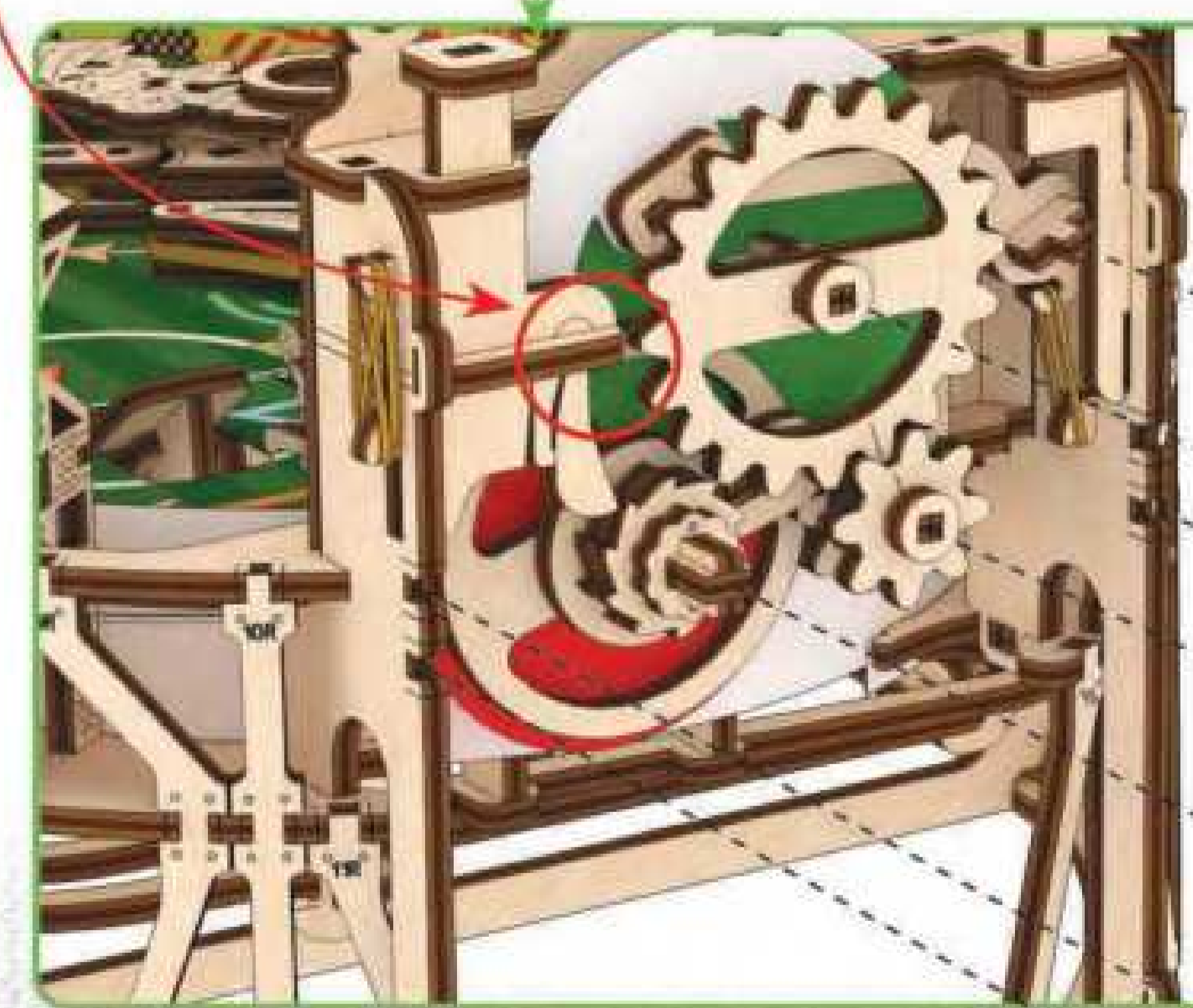
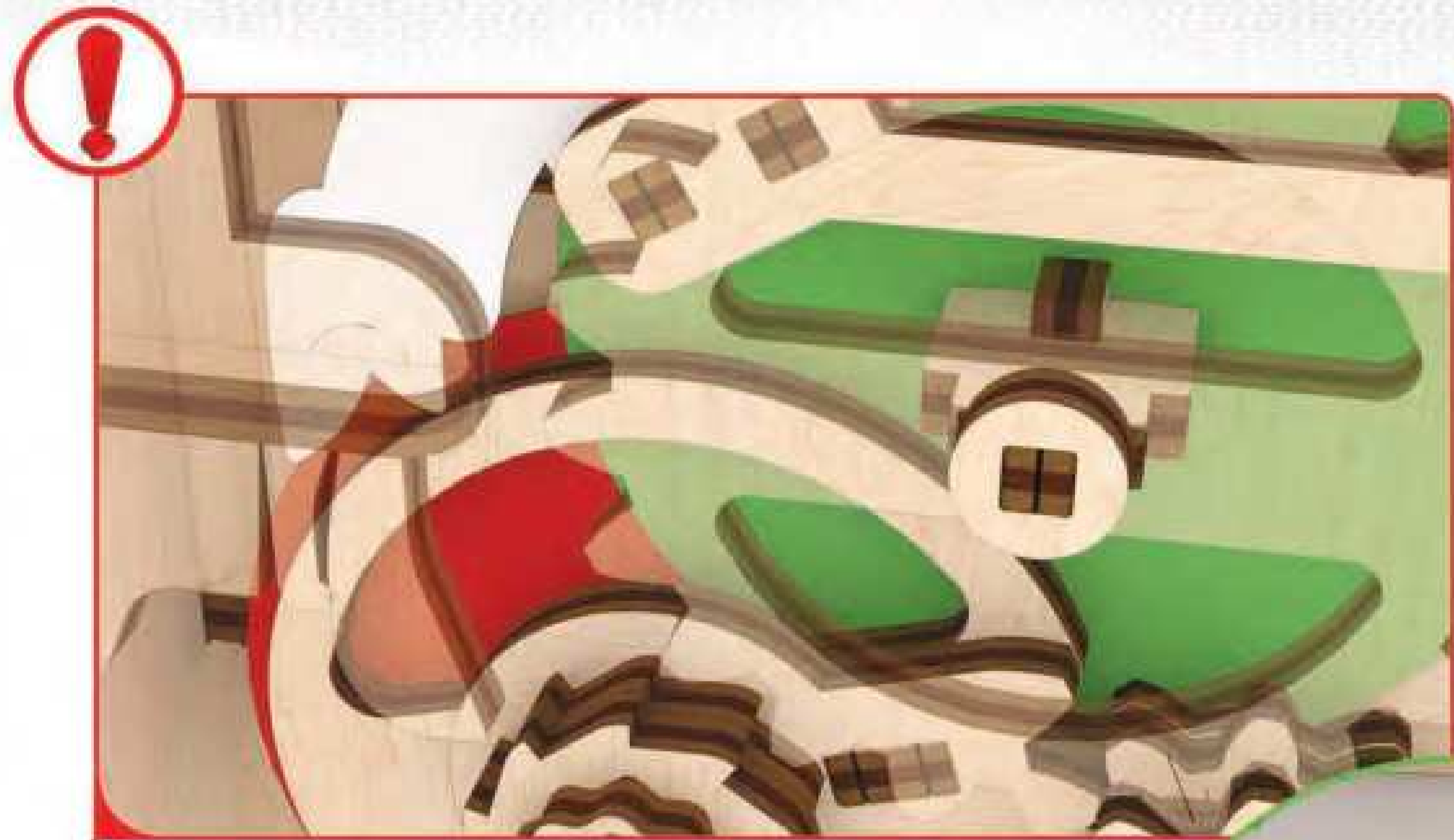
6



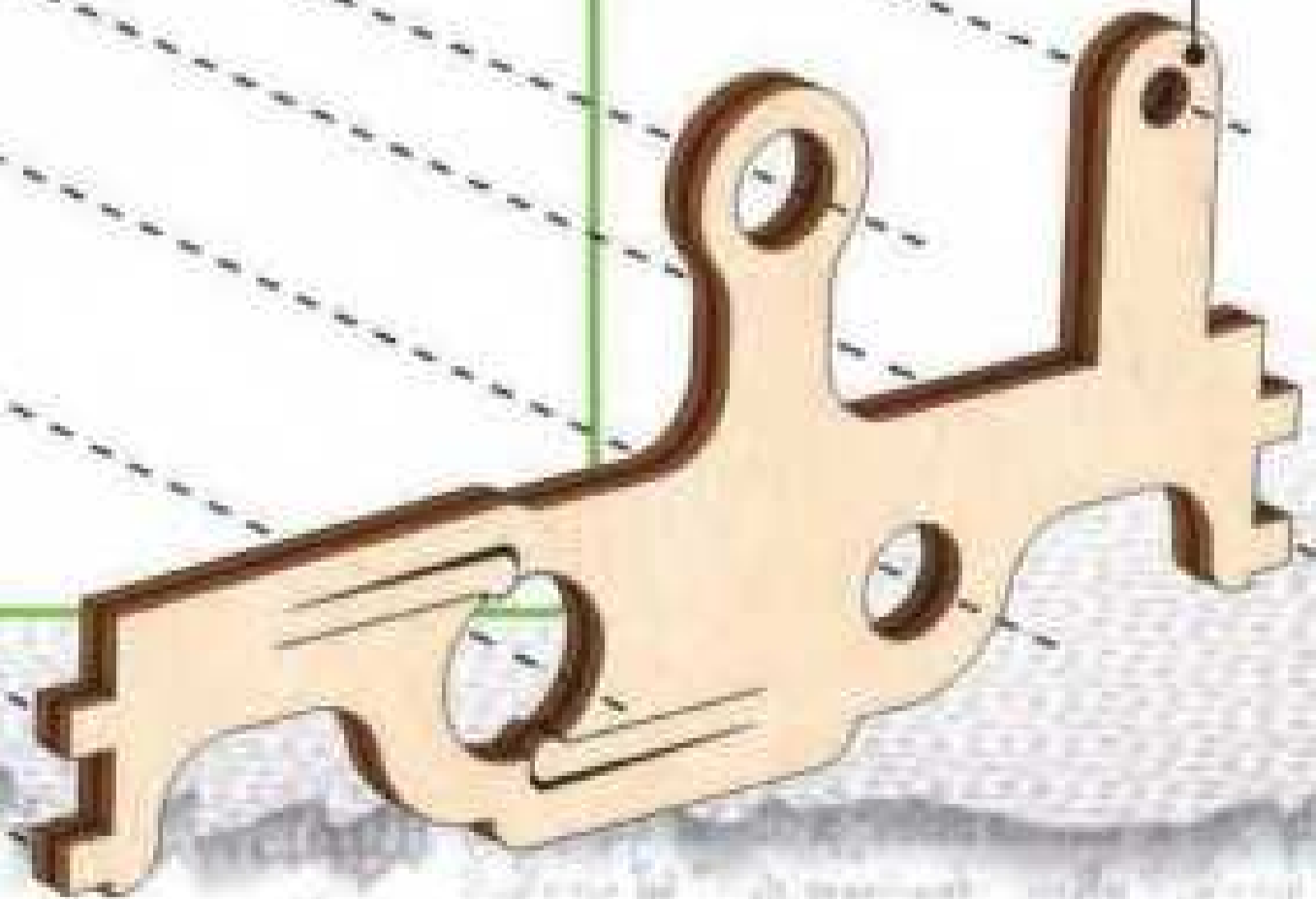
7



8

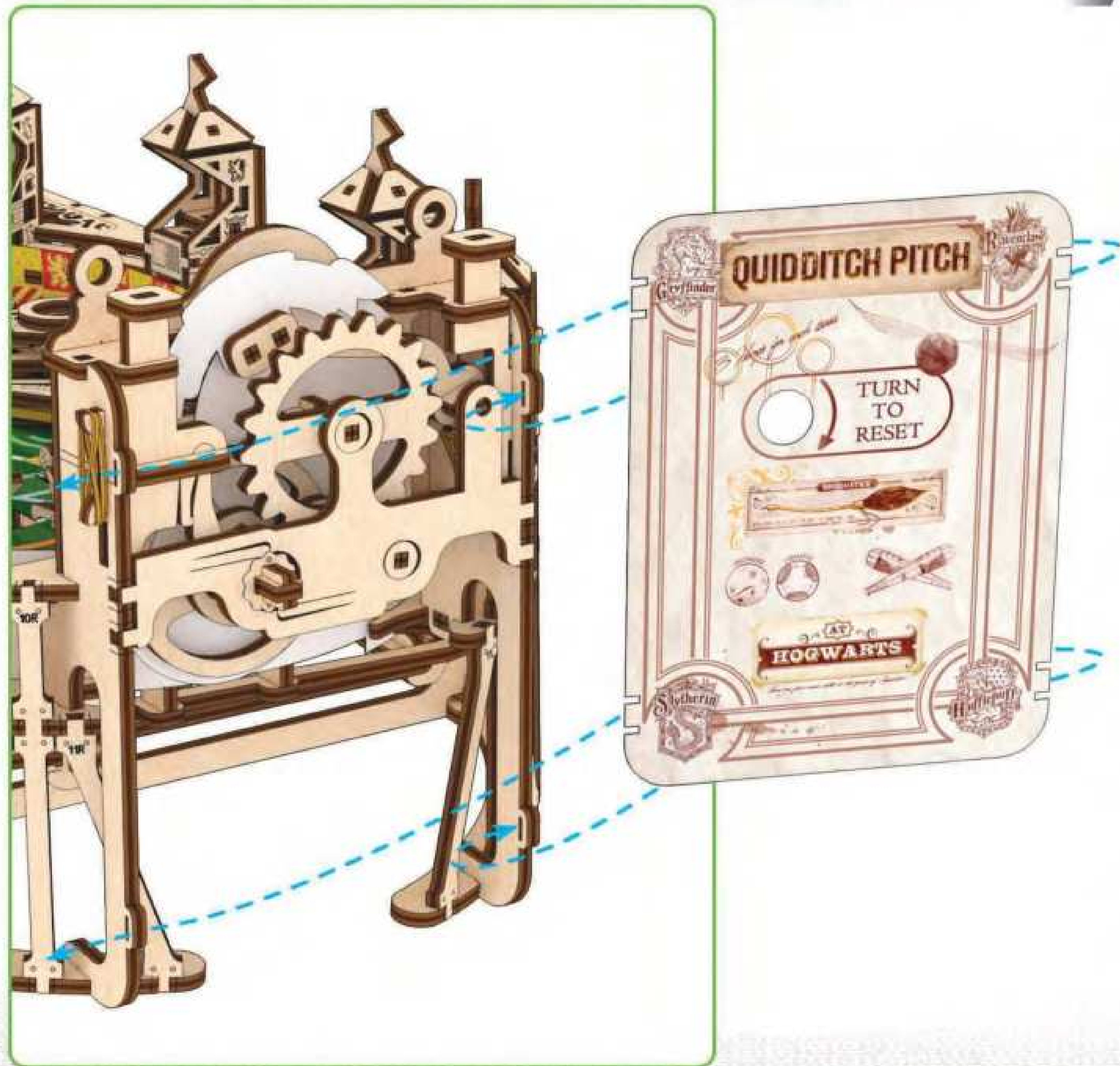


210





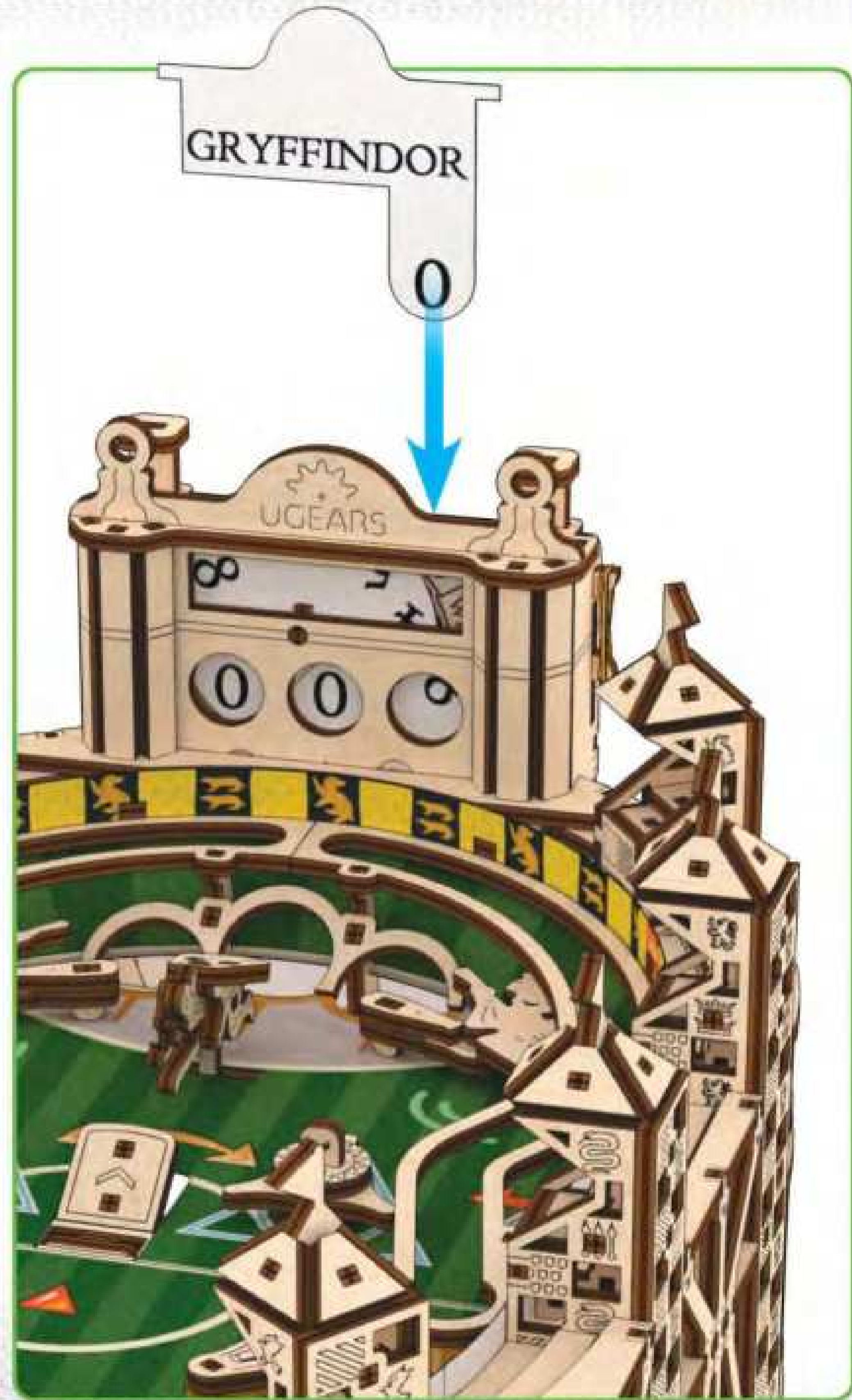
9



10



II



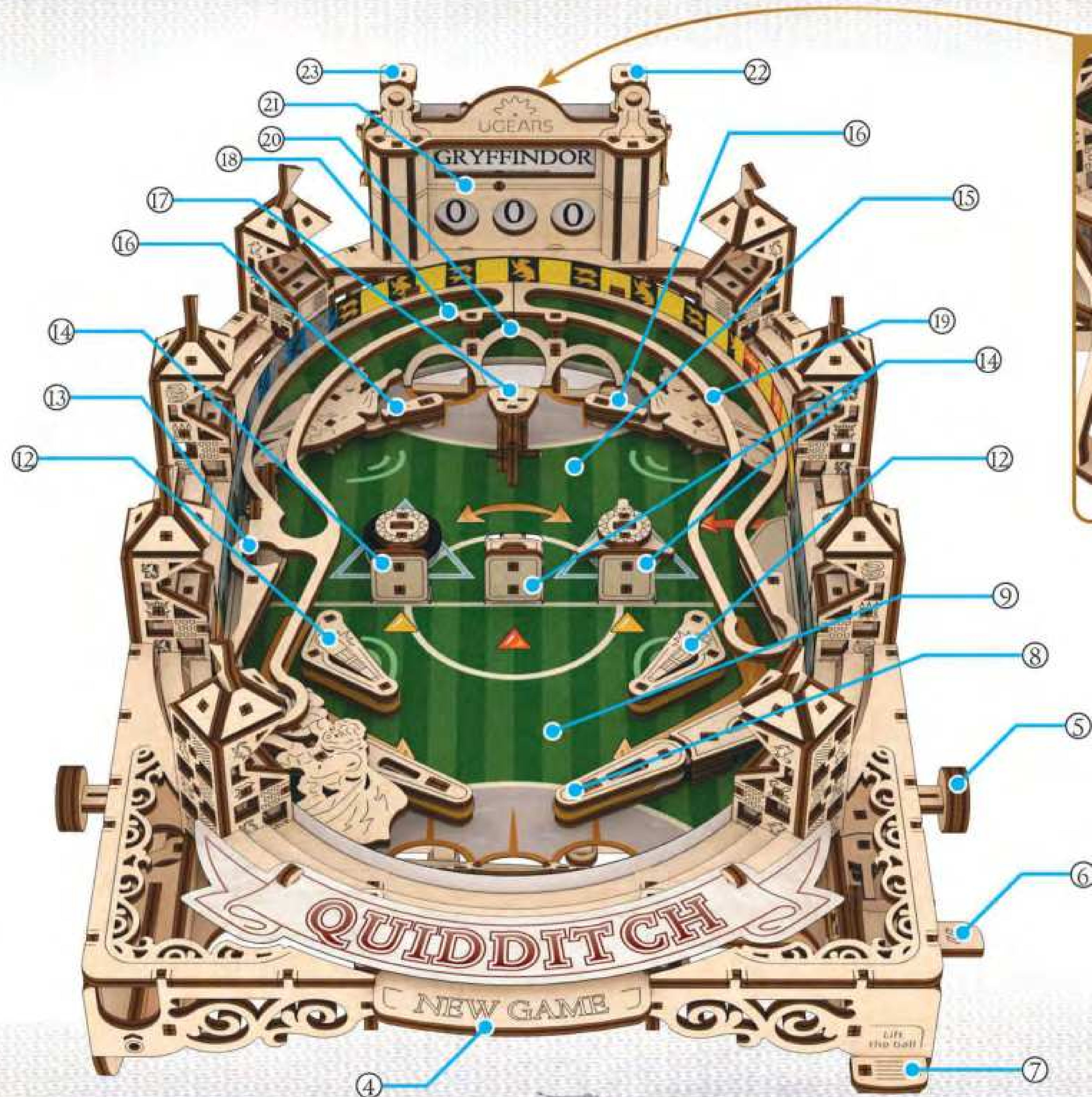
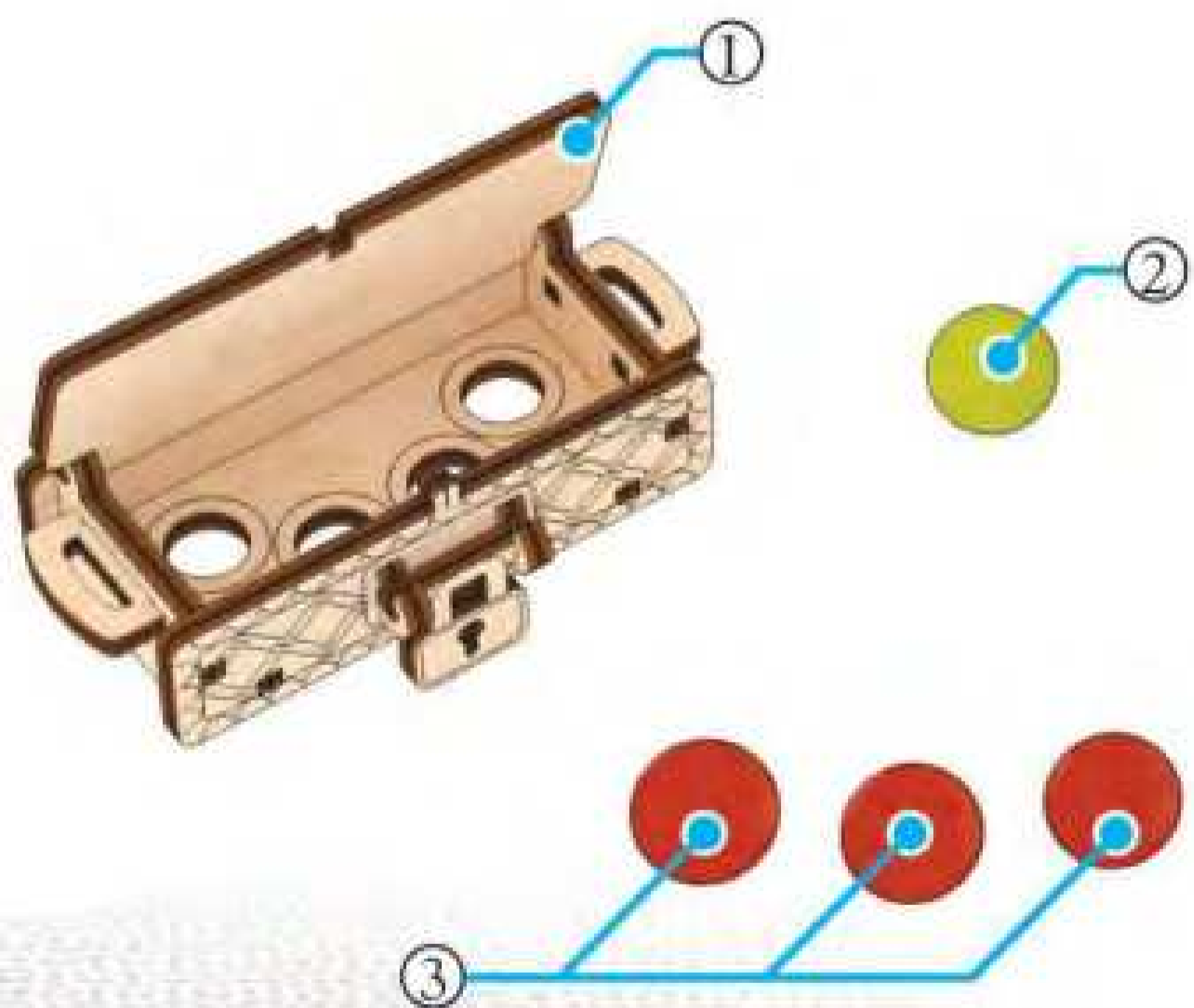
G



## Preparing for the Game

① Make sure the model is assembled properly and all moving elements work in the correct manner.

1. Chest
2. Snitch
3. Quaffles
4. «New Game» button
5. Manipulator buttons
6. Trigger
7. Ball feed button
8. Flippers
9. Player's own side of the field
10. Rings on own side of the field
11. «Seeker» (Harry Potter).
12. Bumpers
13. Designated spot for the Snitch
14. Targets



15. The opposite side of the field
16. «Beaters» (Fred and George Weasley)
17. Keeper (Ron Weasley)
18. Left ramp
19. Right ramp
20. Rings on opposite side of the field
21. Scoreboard
22. Score button
23. «You Win» button

UKR

**Підготовка до гри** Упевніться, що модель складена правильно й усі рухомі елементи працюють належним чином. 1. Скриня 2. Снитч 3. Квафли 4. Кнопка «New Game» 5. Кнопки-маніпулятори 6. Спусковий механізм 7. Кнопка подачі м'яча 8. Фліппери 9. Власна частина поля 10. Кільця на власній частині поля 11. Ловець (Гаррі Поттер) 12. Бампери 13. Призначене місце для снитча 14. Таргети 15. Протилежна частина поля 16. Відбивачі (Фред та Джордж Візлі) 17. Воратар (Рон Візлі) 18. Лівий трек 19. Правий трек 20. Кільця на протилежній частині поля 21. Табло 22. Кнопка підрахунку очок 23. Кнопка «Привітання з перемогою»

FRA

**Préparation pour le jeu** Assurez-vous que la maquette est correctement montée et que tous les éléments mobiles fonctionnent sans faute. 1. Coffre 2. Boule jaune 3. Bille rouge 4. Bouton «Nouvelle partie» 5. Boutons d'activation des pales 6. Déclencheur 7. Bouton d'alimentation en boules 8. Pales 9. Côté du joueur 10. Anneaux sur son côté de l'espace de jeu 11. «Attrapeur» (Harry Potter) 12. Tampons 13. Endroit désigné pour la boule jaune 14. Cibles 15. Côté opposé de l'espace de jeu 16. «Batteurs» (Fred et George Weasley) 17. «Gardien du secret» (Ron Weasley) 18. Rails gauches 19. Rails droits 20. Anneaux sur le côté opposé de l'espace de jeu 21. Tableau de points 22. Bouton de score 23. Bouton «Vous gagnez»

DEU

**Vorbereitung des Spiels** Vergewissern Sie sich, dass das Modell richtig zusammengesetzt ist und alle beweglichen Teile korrekt funktionieren. 1. Kästchen 2. Schnatz 3. Quaffel 4. Taste «New Game» (Neues Spiel) 5. Flippertasten 6. Plunger 7. Zuführtaste für neue Kugel 8. Flipperhebel 9. Spielfeldseite des Spielers 10. Ringe auf der Spielfeldseite des Spielers 11. «Sucher» (Harry Potter) 12. Abprallstangen 13. Für den Schnatz vorgesehener Punkt 14. Targets (Zielscheiben) 15. Gegnerische Spielfeldseite 16. «Treiber» (Fred und George Weasley) 17. «Hüter» (Ron Weasley) 18. Linke Rampen 19. Rechte Rampen 20. Ringe auf der gegnerischen Spielfeldseite 21. Anzeigetafel 22. Punkte-Taste 23. «Gewonnen»-Taste

SPA

**Preparación del juego** Asegúrese de que la maqueta esté bien montada y todos los elementos móviles funcionen correctamente. 1. Cajita 2. Snitch 3. Quaffles 4. Botón «New Game» (Nueva Partida) 5. Pulsadores de los flippers 6. Lanzador 7. Botón de alimentación de bolas 8. Flippers (Paletas) 9. Campo de juego del propio jugador 10. Aros en el campo de juego de jugador 11. «Buscador» (Harry Potter) 12. Rebotadores 13. Punto previsto para el Snitch 14. Targets (Dianas) 15. Campo de juego contrario 16. «Golpeadores» (Fred y George Weasley) 17. «Guardián» (Ron Weasley) 18. Rampas izquierdas 19. Rampas derechas 20. Aros en el campo de juego contrario 21. Marcador 22. Botón de puntos 23. Botón de «¡Ganado!»

ITA

**Preparazione alla partita** Assicuratevi che il modello sia assemblato correttamente e che tutti gli elementi mobili funzionino correttamente. 1. Forziere 2. Boccino 3. Pluffe 4. Pulsante «Nuova partita» 5. Pulsanti delle pinne 6. Attivazione 7. Pulsante di alimentazione della pallina 8. Pinne 9. Lato del campo del giocatore 10. Anelli sul proprio lato del campo 11. «Cercatore» (Harry Potter) 12. Respingenti 13. Posto riservato al Boccino 14. Bersagli 15. Lato opposto del campo 16. I «Battitori» (Fred e George Weasley) 17. Il «Custode» (Ron Weasley) 18. Binari di sinistra 19. Binari di destra 20. Anelli sul lato opposto del campo 21. Segnapunti 22. Pulsante Punteggio 23. Pulsante «Hai vinto»

JPN

**ゲームの準備** 模型が正しく組み立てられ、すべての可動要素が正しい方法で動作することを確認してください。 1. チェスト 2. スニッチ 3. クアッフル 4. «新しいゲーム» ボタン 5. フリッパーボタン 6. トリガー 7. ボール送りボタン 8. フリッパー 9. プレイヤー側の自陣 10. 自陣側のリング 11. «シーカー» (ハリー・ポッター) 12. バンパー 13. スニッチの指定場所 14. ターゲット 15. フィールドの反対側 16. «ビーター» (フレッドとジョージ・ウィーズリー) 17. «キーパー» (ロン・ウィーズリー) 18. 左レール 19. 右レール 20. フィールドの反対側のリング 21. スコアボード 22. 得点ボタン 23. 「あなたの勝ち」ボタン

CHI

**游戏前的准备** 确保模型装配正确，并且所有移动元件都能正常运作。 1. 箱子 2. 飞贼 3. 鬼飞球 4. 《新游戏》按钮 5. 翻板按钮 6. 扳机 7. 球撞按钮 8. 翻板 9. 玩家一侧的场地 10. 本侧场地上的环 11. 《找球手》哈利波特 12. 保险杠 13. 飞贼指定地点 14. 靶子 15. 场地另一侧 16. 《击球手》(弗雷德和乔治·韦斯莱) 17. 《守门员》(罗恩·韦斯莱) 18. 左侧坡道 19. 右侧坡道 20. 对侧场地上的环 21. 计分板 22. 得分按钮 23. «你赢了»按钮

POR

**Preparar o jogo** Verificar se o modelo está bem montado e se todos os elementos móveis funcionam corretamente. 1. Chest 2. Snitch 3. Quaffles 4. «Novo jogo» botão 5. Botões do flipper 6. Gatilho 7. Botão de alimentação da bola 8. Flippers 9. Lado do campo do próprio jogador 10. Anéis no próprio lado do campo 11. «Seeker» (Harry Potter) 12. Bumpers 13. Local designado para a Snitch 14. Alvos 15. Lado oposto do campo 16. «Batedores» (Fred e George Weasley) 17. «Guardião» (Ron Weasley) 18. Travessas da esquerda 19. Barras da direita 20. Anéis no lado oposto do campo 21. Painel de avaliação 22. Botão de pontuação 23. «Ganhaste» botão

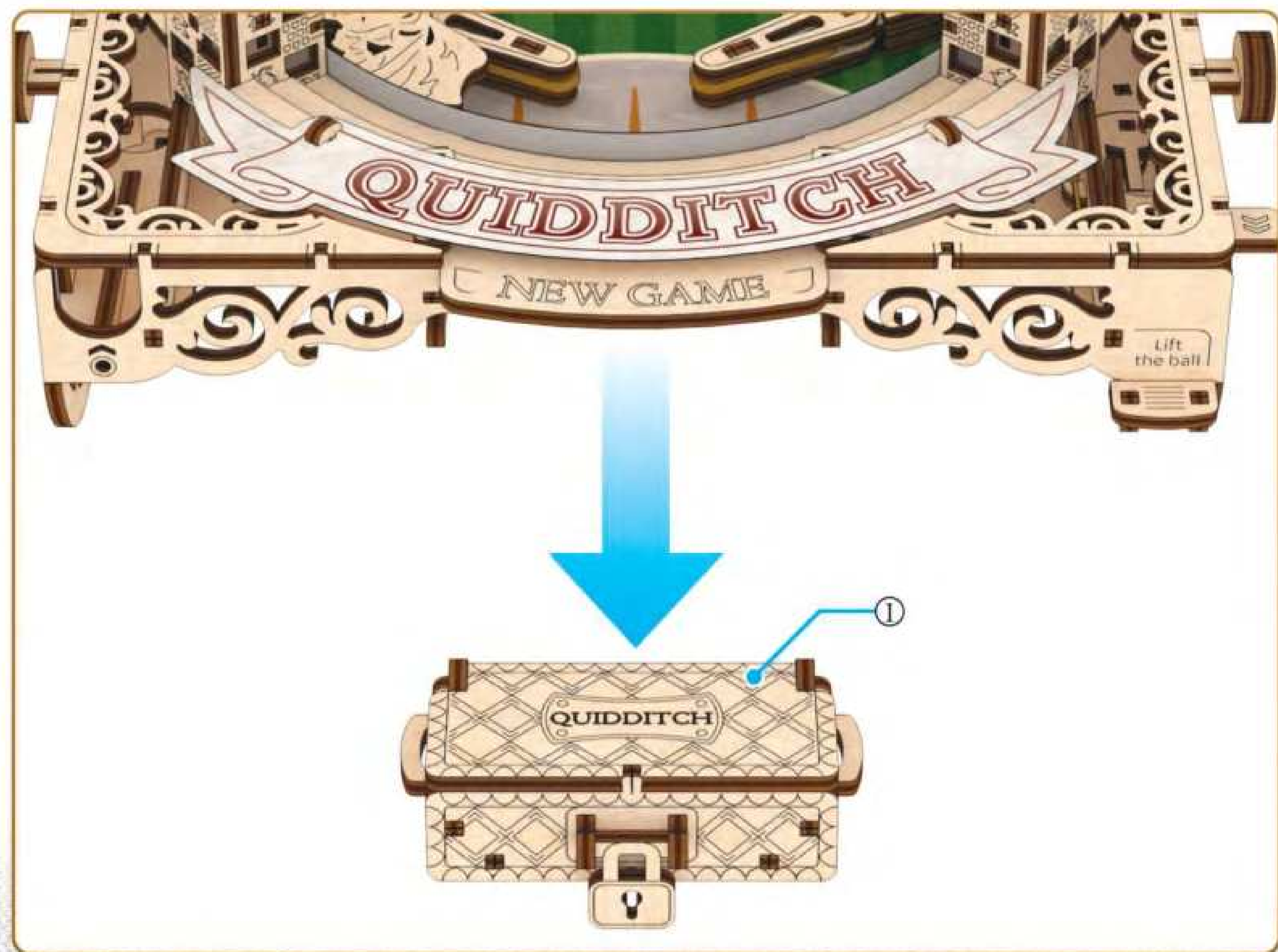
POL

**Przygotowanie do rozgrywki** Upewnij się, że model jest prawidłowo złożony, a wszystkie jego ruchome elementy funkcjonują we właściwy sposób. 1. Skrzynia 2. Znicz 3. Kafle 4. Przycisk «Nowa Gra» 5. Przyciski przerzucania 6. Spust 7. Przycisk podawania kuli 8. Przerzutki 9. Własna strona pola gracza 10. Pierścienie po własnej stronie pola 11. Poszukiwacz (Harry Potter) 12. Odbijaki 13. Wyznaczone miejsce dla Znicza 14. Cele 15. Przeciwna strona boiska 16. Zbijający (Fred i George Weasley) 17. Opiekun (Ron Weasley) 18. Lewe tory 19. Prawe barierki 20. Pierścienie po przeciwnej stronie boiska 21. Tablica wyników 22. Przycisk wyników 23. Przycisk «Wygrywasz»

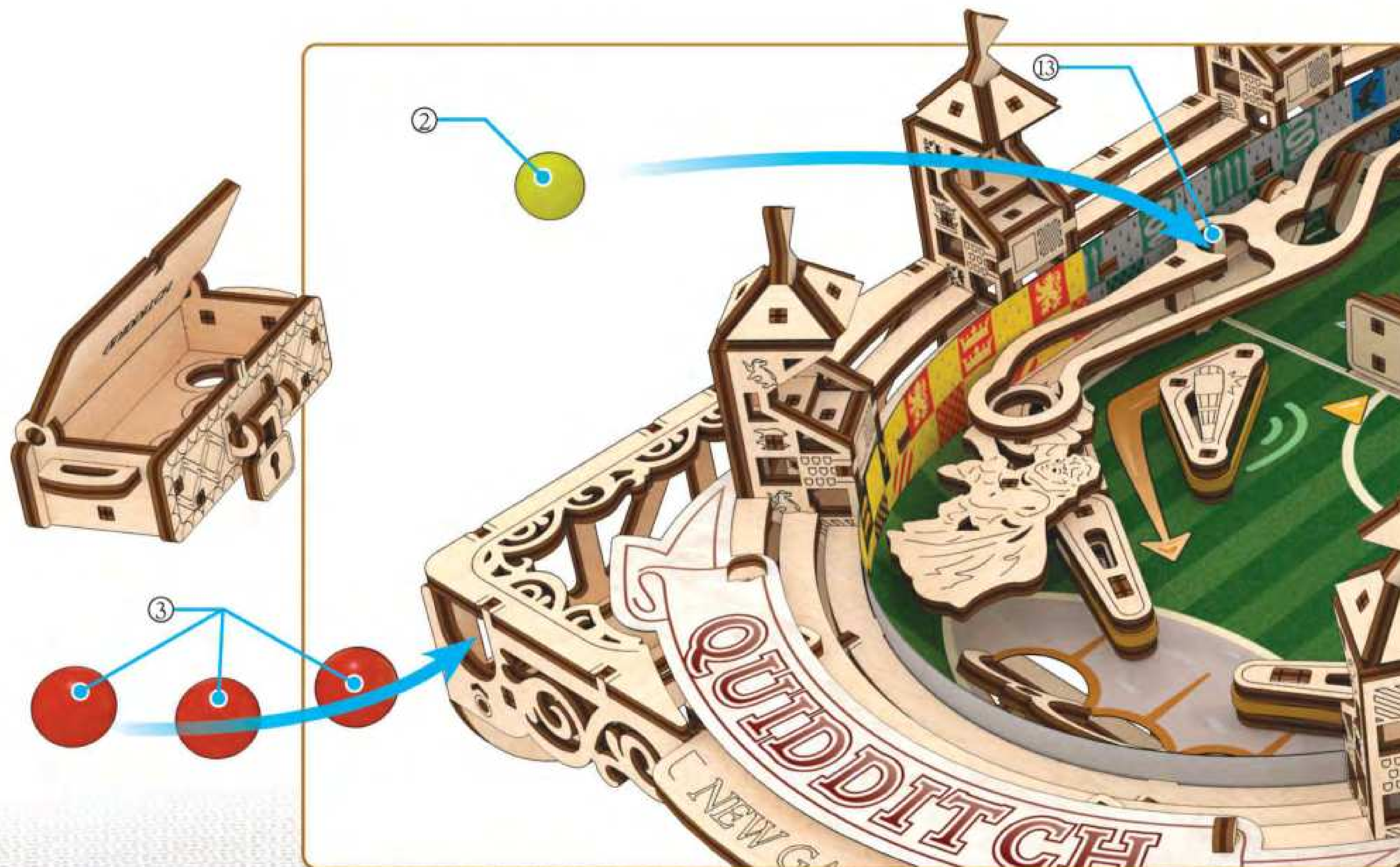
KOR

**게임 준비** 작품이 올바르게 조립되고 모든 이동 요소가 올바르게 작동하는지 확인하세요. 1. 가슴 2. 스나이치 3. 퀴플 4. «새 게임» 버튼 5. 지느러미 버튼 6. 제동기 7. 볼 피드 버튼 8. 지느러미 9. 필드의 플레이어의 측면 10. 필드의 자신의 쪽에 있는 링 11. «시커» (해리포터) 12. 범퍼 13. 스니치 섬의 지정된 장소 14. 목표물 15. 필드의 반대쪽 16. «비터스» (프레드와 조지 위즐리) 17. «키퍼» (론 위즐리) 18. 왼쪽 레일 19. 오른쪽 레일 20. 필드의 반대편에 있는 링 21. 스코어보드 22. 점수 버튼 23. You Win 버튼

- ② Take the Snitch (yellow ball) (2) from the chest (1) and place it on the designated spot on the left ramp (13).



- ③ Place three Quaffles (red balls) (3) into the space located at the front left of the model.



UKR

2. Дістаньте зі скрині (1) снитч (жовтий м'ячик) (2) та покладіть на призначене для нього місце (13) на лівій рампі.
3. Запустіть три квафли (червоні м'ячики) (3) у лівий отвір у лицевій частині моделі.

FRA

2. Prenez la boule (jaune) (2) dans le coffre (1) et placez-la à l'endroit désigné sur la rampe de gauche (13).
3. Placez les trois billes (rouges) (3) dans la fente située à gauche sur l'avant de la maquette.

DEU

2. Nehmen Sie den Schnatz (die gelbe Kugel) (2) aus dem Kästchen (1) und legen Sie ihn auf den vorgesehenen Punkt auf der linken Rampe (13).
3. Legen Sie drei Quaffel (rote Kugeln) (3) in den Schlitz an der linken Vorderseite des Modells.

SPA

2. Saque la Snitch (bola amarilla) (2) de la cajita (1) y colóquela en el punto previsto en la rampa izquierda (13).
3. Coloque las tres Quaffles (bolas rojas) (3) en la ranura prevista en la parte frontal izquierda de la maqueta.

ITA

2. Prendete il Boccino (pallina gialla) (2) dal forziere (1) e posizionalo nel punto designato sulle rotaie di sinistra (13).
3. Inserite le tre Pluffe (palline rosse) (3) nella fessura situata nella parte anteriore sinistra del modello.

JPN

2. チェスト(1)からスニッチ(黄色いボール)(2)を取り出し、左のレール(13)の指定された場所に置きます。
3. クアッフル(赤いボール)(3)を3つ、模型の左手前のスロットに入れます。

CHI

2. 从箱子(1)中取出飞贼(黄色球)(2), 将其放在左侧坡道(13)上的指定位置。
3. 将三个鬼飞球(红色球)(3)放入模型左上方的空格中。

POR

2. Pega no Snitch (bola amarela) (2) do baú (1) e coloca-a no local designado nos carris da esquerda (13).
3. Colocar as três Quaffles (bolas vermelhas) (3) na ranhura situada na parte dianteira esquerda do modelo.

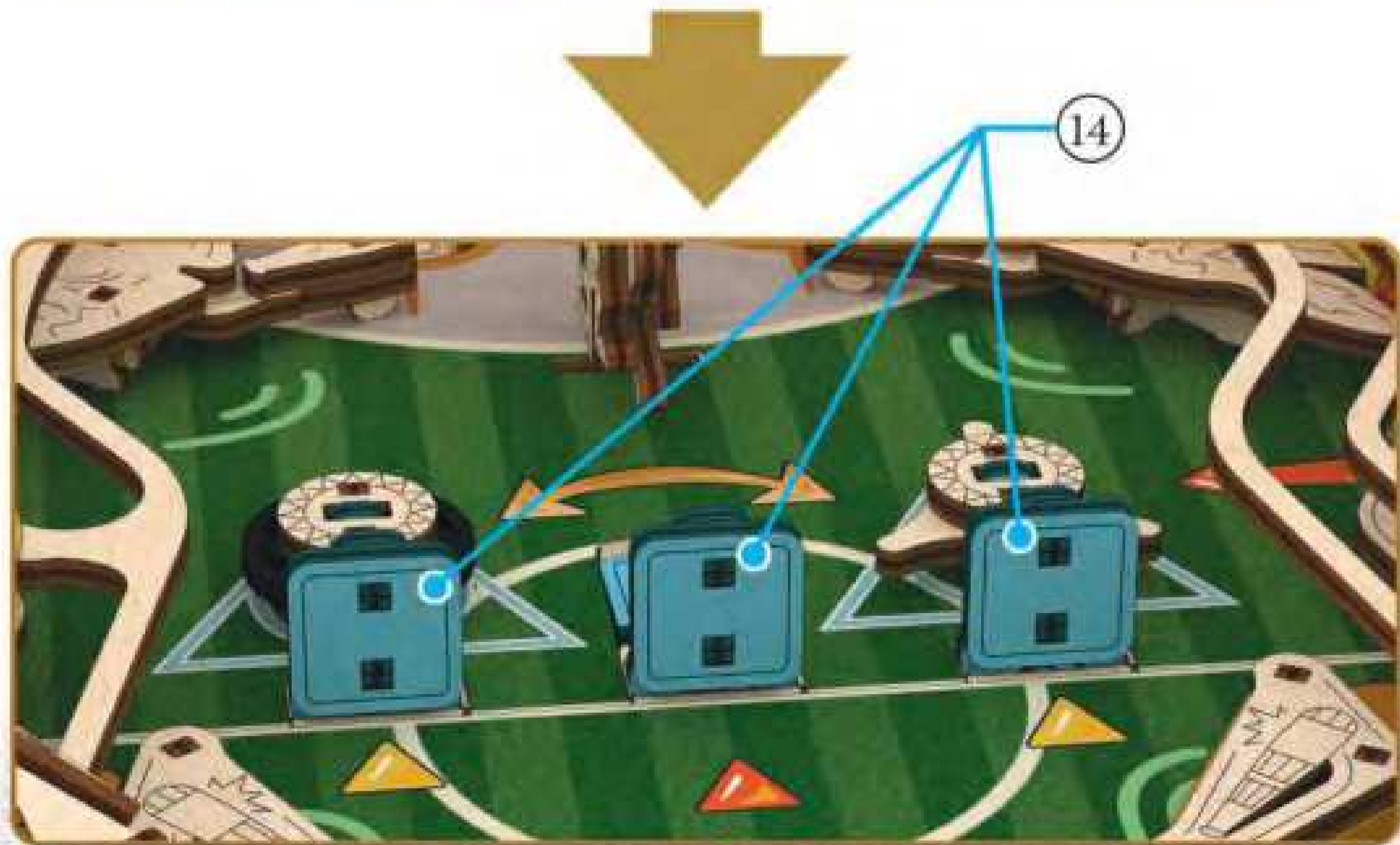
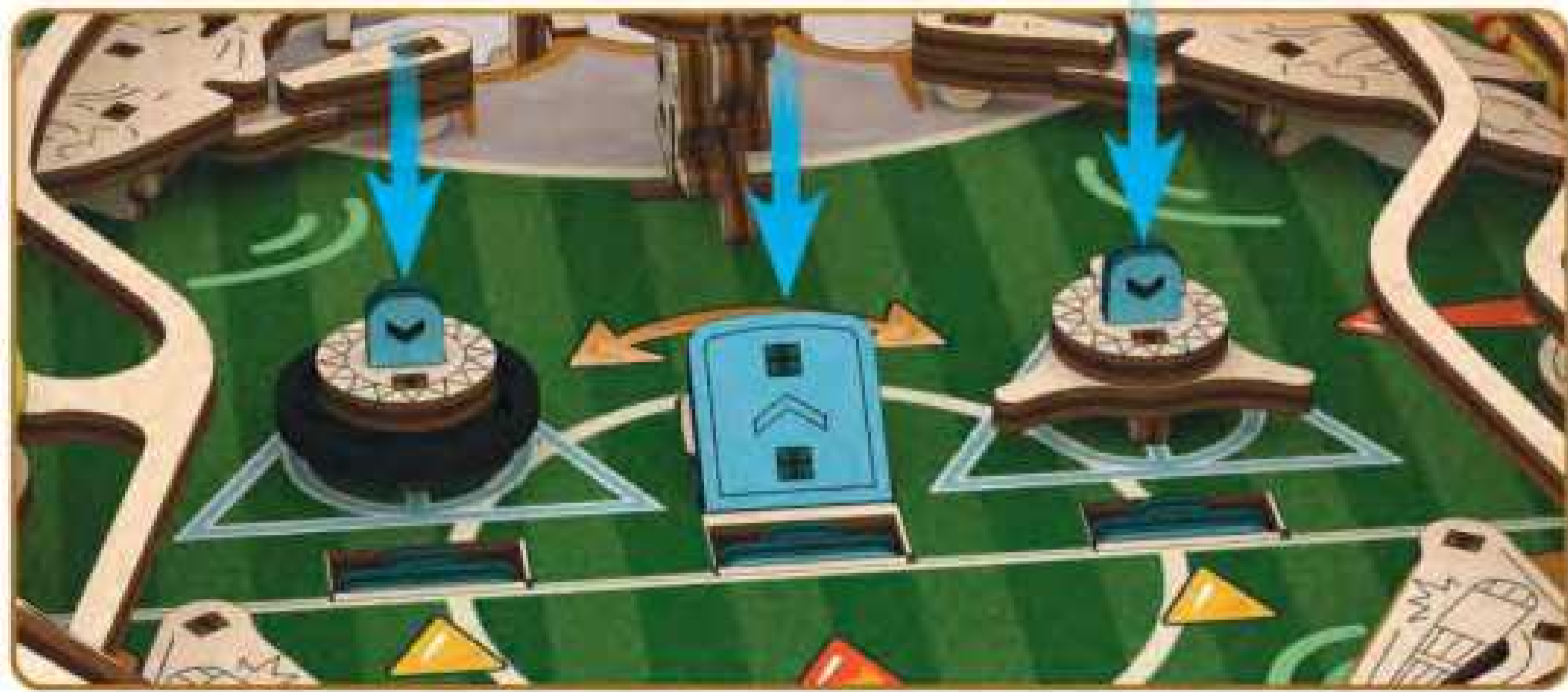
POL

2. Weź znicz (żółtą kulę) (2) ze skrzyni (1) i umieść go w wyznaczonym miejscu na lewym torze (13).
3. Umieść trzy Kafle (czerwone kulki) (3) w miejscu znajdującym się z przodu po lewej stronie modelu.

KOR

2. 체스트에서(1) 스니치(노란색 공)(2)를 꺼내 왼쪽 레일(13)의 지정된 지점에 놓으세요.
3. 퀴플(빨간 공)(3) 3개를 작품의 왼쪽 전면에 있는 슬롯에 놓으세요.

- ④ Raise the targets (14) by pressing the buttons in the central part of the playing field.



- ⑤ Make sure the scoreboard (21) shows three zeroes.





UKR

4. Підніміть «таргети» (14) натисканням кнопок у центральній частині ігрового поля.
5. Упевніться, що на ігровому табло (21) показано три нулі.

FRA

4. Soulevez les cibles (14) en appuyant sur les boutons situés dans la partie centrale de l'espace de jeu.
5. Assurez-vous que le tableau des gains (21) indique trois zéros.

DEU

4. Betätigen Sie die Knöpfe im mittleren Teil des Spielfelds, um die Zielscheiben (14) aufzustellen.
5. Vergewissern Sie sich, dass die Anzeigetafel (21) drei Nullen anzeigt.

SPA

4. Levante las dianas (14) presionando los botones en la parte central del campo de juego.
5. Asegúrese de que el marcador (21) indique tres ceros.

ITA

4. Sollevate i bersagli (14) premendo i pulsanti nella parte centrale del campo di gioco.
5. Assicurarasi che il segnapunti (21) mostri tre zeri.

JPN

4. プレイフィールド中央のボタンを押し、ターゲット(14)を上昇させます。
5. スコアボード(21)に0が3つ表示されていることを確認してください。

CHI

4. 按下比赛场地中央的按钮以升起靶子 ( 14 ) 。
5. 确保记分牌 ( 21 ) 上显示三个零。

POR

4. Levante os alvos (14) premindo os botões na parte central do campo de jogo.
5. Certifique-se de que o painel de avaliação (21) apresenta três zeros.

POL

4. Podnieś cele (14), naciskając przyciski w centralnej części pola gry.
5. Upewnij się, że tablica wyników (21) pokazuje trzy zera.

KOR

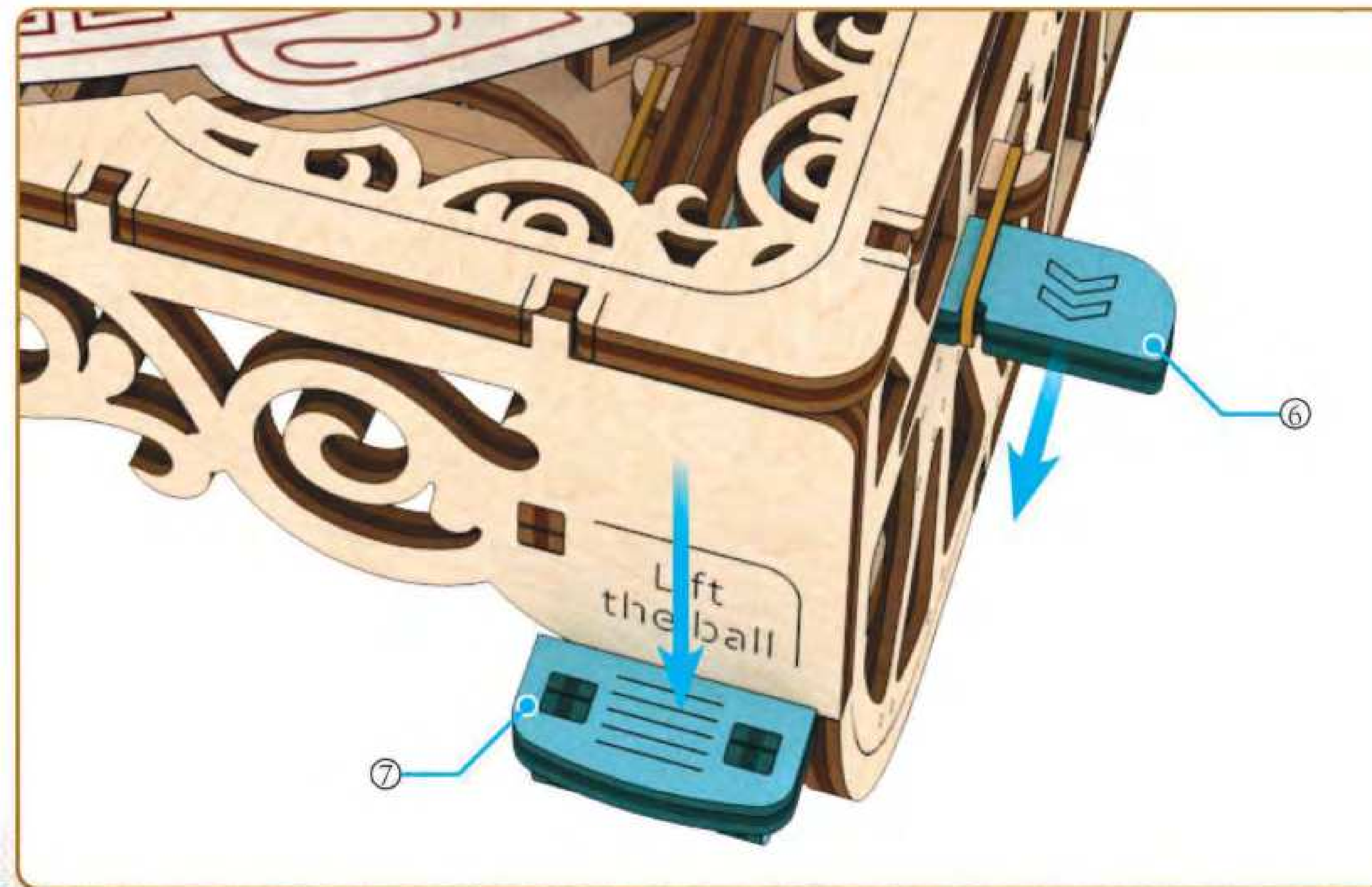
4. 플레이 필드의 중앙 부분에 있는 버튼을 눌러 목표물(14)을 높입니다.
5. 스코어보드(21)에 0이 3개 표시되는지 확인하세요.

## Starting the Game

① Press and hold the «New Game» (4) button on the front of the model.



② To serve a Quaffle onto the playing field, press the button (7) located on the front right of the model. Then pull the trigger (6) towards you and quickly release.



UKR

**Початок гри 1.** Натисніть та утримуйте кнопку «New Game» (4) на лицевій частині моделі. 2. Для подачі м'яча на ігрове поле натисніть кнопку подачі м'яча (7) на правій фронтальній частині моделі. Потім відтягніть спусковий механізм (6) на себе та різко відпустіть. Після запуску м'яча на ігрове поле розмістіть руки біля кнопок-маніпуляторів (5) із лівого та правого боку моделі.

FRA

**Lancement du jeu 1.** Appuyez et maintenez le bouton « Nouveau jeu » (4) sur l'avant de la maquette pour transférer les billes sur la zone de lancement. 2. Appuyez sur le levier (7) situé à l'avant de la maquette pour soulever la première bille rouge et la mettre en position, puis tirez sur le déclencheur latéral (6) et lâchez-le d'un coup sec pour lancer la bille rouge dans l'espace de jeu. Une fois une bille rouge lancée dans l'espace de jeu, placez vos mains sur les boutons de contrôle (5) sur la gauche et sur la droite de la maquette.

DEU

**Beginn des Spiels 1.** Halten Sie die Taste „New Game“ (Neues Spiel) (4) an der Vorderseite des Modells gedrückt, um die Quaffels in den Plunger-Bereich zu bewegen. 2. Drücken Sie die Kugel-Zuführtaste (7) vorn rechts an dem Modell, um die erste Quaffel in Startposition zu bringen. Dann ziehen Sie den Plunger (6) zurück und lassen ihn abrupt los, um die Quaffel aufs Spielfeld zu katapultieren. Nachdem Sie eine Quaffel auf das Spielfeld geschossen haben, halten Sie Ihre Hände an den Flippertasten (5) an der rechten und linken Seite des Modells.

SPA

**Inicio del juego 1.** Mantenga pulsado el botón “New Game” (Nueva Partida) (4) en la parte frontal de la maqueta para que las Quaffles pasen a la zona del lanzador. 2. Pulse el botón de alimentación de bola (7) en la parte frontal derecha de la maqueta para llevar la primera Quaffle a la posición de inicio. Después tire hacia atrás del lanzador (6) y suéltelo bruscamente, lanzando así la Quaffle al campo de juego. Una vez lanzada la Quaffle al campo de juego, coloque sus manos cerca de los pulsadores de los flippers (5) en el lado izquierdo y derecho de la maqueta.

ITA

**Avvio della partita 1.** Tenete premuto il pulsante “Nuova partita” (4) sulla parte anteriore del modello, per trasferire le Pluffe nell'area di attivazione. 2. Premete la leva di sollevamento della pallina (7) sulla parte anteriore destra del modello per sollevare la prima Pluffa nella posizione di partenza, quindi tirate indietro il grilletto laterale (6) e rilasciatelo bruscamente, lanciando la Pluffa sul campo di gioco. Dopo aver lanciato una Pluffa sul campo di gioco, posizionate le mani sui pulsanti delle pinne (5) sui lati sinistro e destro del modello.

JPN

**ゲームの開始 1.** 模型の前面にある「新しいゲーム」(4)ボタンを長押しし、クアッフルをトリガーエリアに移します。2. 模型前面右のボールリフトレバー(7)を押し、最初のクアッフルをレディポジションに上げ、サイドトリガー(6)を引いて鋭く離し、クアッフルをプレイフィールドに打ち出します。クアッフルをプレイフィールドに打ち出したら、モデルの左右にあるフリッパーボタン(5)に手を置きます。

CHI

**开始游戏 1.** 按住模型正面的“新游戏”(4)按钮，将鬼飞球转移到扳机区域。2. 按下模型右前方的提球杆(7)，将第一个鬼飞球提升到准备位置，然后向后拉动侧扳机(6)并迅速释放，将鬼飞球发射到游戏场地上。在游戏场地上发动鬼飞球后，将双手放在模型左右两侧的翻板按钮(5)上。

POR

**Iniciar o jogo 1.** Prima e mantenha premido o botão “Novo jogo” (4) na parte da frente do modelo, para transferir as Quaffles para a área de ativação. 2. Prima a alavanca de elevação da bola (7) na parte dianteira direita do modelo para levantar a primeira Quaffle para a posição de pronta, depois puxe o gatilho lateral (6) para trás e solte-o bruscamente, lançando a Quaffle para o campo de jogo. Depois de lançar uma Quaffle para o terreno de jogo, coloca as mãos nos botões de inversão (5) nos lados esquerdo e direito do modelo

POL

**Rozpoczęcie rozgrywki 1.** Naciśnij i przytrzymaj przycisk “Nowa gra” (4) z przodu modelu. 2. Aby podać Kafel na pole gry, naciśnij przycisk (7) znajdujący się z przodu po prawej stronie modelu. Następnie pociągnij spust (6) do siebie i szybko zwolnij. Po wystrzeleniu Kafla na pole gry umieść dłonie w pobliżu przycisków sterowania (5) po lewej i prawej stronie modelu.

KOR

**게임 시작 1.** 모델 전면에 있는 “새 게임” (4) 버튼을 길게 눌러 퀴플을 제동기 영역으로 전송하세요. 2. 모델 오른쪽 전면에 있는 볼 리프트 레버(7)를 눌러 첫 번째 퀴플을 준비 위치로 올린 다음 사이드 제동기(6)를 뒤로 당겼다가 급격하게 해제하면 퀴플이 경기장으로 발사됩니다. 퀴플을 플레이 필드에 시작한 후 모델의 양쪽에 있는 지느러미 버튼(5)에 손을 가까이 놓으세요.

## Playing the Game

① A player controls the game by pressing the buttons (5) on the sides that set the flippers (8) in motion



② The player's task is to hit the Quaffle (red ball) through one of the rings (20) on the opponent's side of the field (15). However, the Quaffle may be hindered by the targets (14) (targets can be knocked down by hitting them with a ball), as well as the Keeper (Ron Weasley) (17) and Beaters (Fred and George Weasley) (16).



UKR

**Процес гри** 1. Ігровий процес гравець контролює, натискаючи на кнопки-маніпулятори (5), які приводять у рух «фліппери» (8). 2. Задача гравця – поцілити м'ячем в одне з кілець (20) у протилежній частині поля (15). Але йому можуть завадити «таргети» (14) (мішені, які гравець має збити, влучивши в них м'ячем), а також воротар (Рон Візлі) (17) і відбивачі (Фред і Джордж Візлі) (16).

FRA

Le jeu 1. Essayez de garder les billes dans le jeu en appuyant sur les boutons des pales (5) situés sur les côtés, qui déclenchent les pales (8). 2. L'objectif du joueur est d'envoyer la bille rouge dans l'un des anneaux (20) du côté de l'adversaire (15). Toutefois, la bille rouge peut être empêchée par les cibles (14) (les cibles peuvent être abaissées en les frappant avec une bille) ainsi que par le Gardien du secret (Ron Weasley) (17) et les Batteurs (Fred and George Weasley) (16).

DEU

Ablauf des Spiels 1. Versuchen Sie die Quaffle im Spiel zu halten, indem Sie die Flippertasten (5) drücken, mit denen die Flipperhebel (8) in Bewegung gesetzt werden. 2. Ziel ist es, die Quaffle (rote Kugel) durch einen der Ringe (20) auf der gegnerischen Spielfeldseite (15) zu schießen. Allerdings können sowohl die Zielscheiben (14) (die durch einen Stoß der Kugel umgeworfen werden können) als auch der Hüter (Ron Weasley) (17) und die Treiber (Fred und George Weasley) (16) die Quaffle am Erreichen dieses Ziels hindern.

SPA

El juego 1. Intente mantener la Quaffle en juego presionando los pulsadores de los flippers (5) para poner en acción las paletas o flippers (8). 2. El objetivo es que la Quaffle (bola roja) pase por uno de los aros (20) en el campo de juego contrario. No obstante, tanto las dianas (14) (que se pueden abatir mediante un golpe con la bola) como el Guardián (Ron Weasley) (17) y los Golpeadores (Fred y George Weasley) (16) pueden impedir la consecución de este objetivo.

ITA

Svolgimento della partita 1. Cercate di mantenere le Pluffe in gioco premendo i pulsanti (5) che mettono in movimento le pinne (8). 2. Il compito del giocatore è quello di spingere la Pluffa (pallina rossa) attraverso uno degli anelli (20) sul lato del campo avversario (15). Tuttavia, la Pluffa può venire ostacolata dai bersagli (14) (i bersagli possono essere abbattuti colpendoli con una pallina), nonché dal Custode (Ron Weasley) (17) e dai Battitori (Fred e George Weasley) (16).

JPN

ゲームをする 1. フリッパー(8)を動かすフリッパーボタン(5)を押して、クアッフルをプレイ状態に保ちましょう。2.プレイヤーの目標は、クアッフル(赤いボール)を相手側のフィールド(15)にあるリング(20)のいずれかに当てることです。ただし、クアッフルはターゲット(14)(ボールを当てることでターゲットを倒すことができる)や、キーパー(ロン・ウィーズリー)(17)、ビーター(フレッドとジョージ・ウィーズリー)(16)に邪魔されることもあります。

CHI

进行游戏 1. 试着通过按压使翻板(8)运动的翻板按钮(5)来保持鬼飞球在游戏中。2. 玩家的任务是打击鬼飞球(红色球)并使其穿过对侧场地(15)上的几个环(20)中的一个。然而,鬼飞球可能会受到靶子(14)(用球击打靶子可以将其击倒)以及守门员(罗恩·韦斯莱)(17)和击球手(弗雷德和乔治·韦斯莱)(16)的阻碍。

POR

Jogar o jogo 1. Tenta manter as Quaffles em jogo, premindo os botões de flipper (5) que põem os flippers (8) em movimento. 2. O objetivo do jogador é fazer passar a Quaffle (bola vermelha) por um dos anéis (20) no lado do campo do adversário (15). No entanto, a Quaffle pode ser dificultada pelos alvos (14) (os alvos podem ser derrubados ao serem atingidos por uma bola), bem como pelo Guardião (Ron Weasley) (17) e pelos Batedores (Fred e George Weasley) (16).

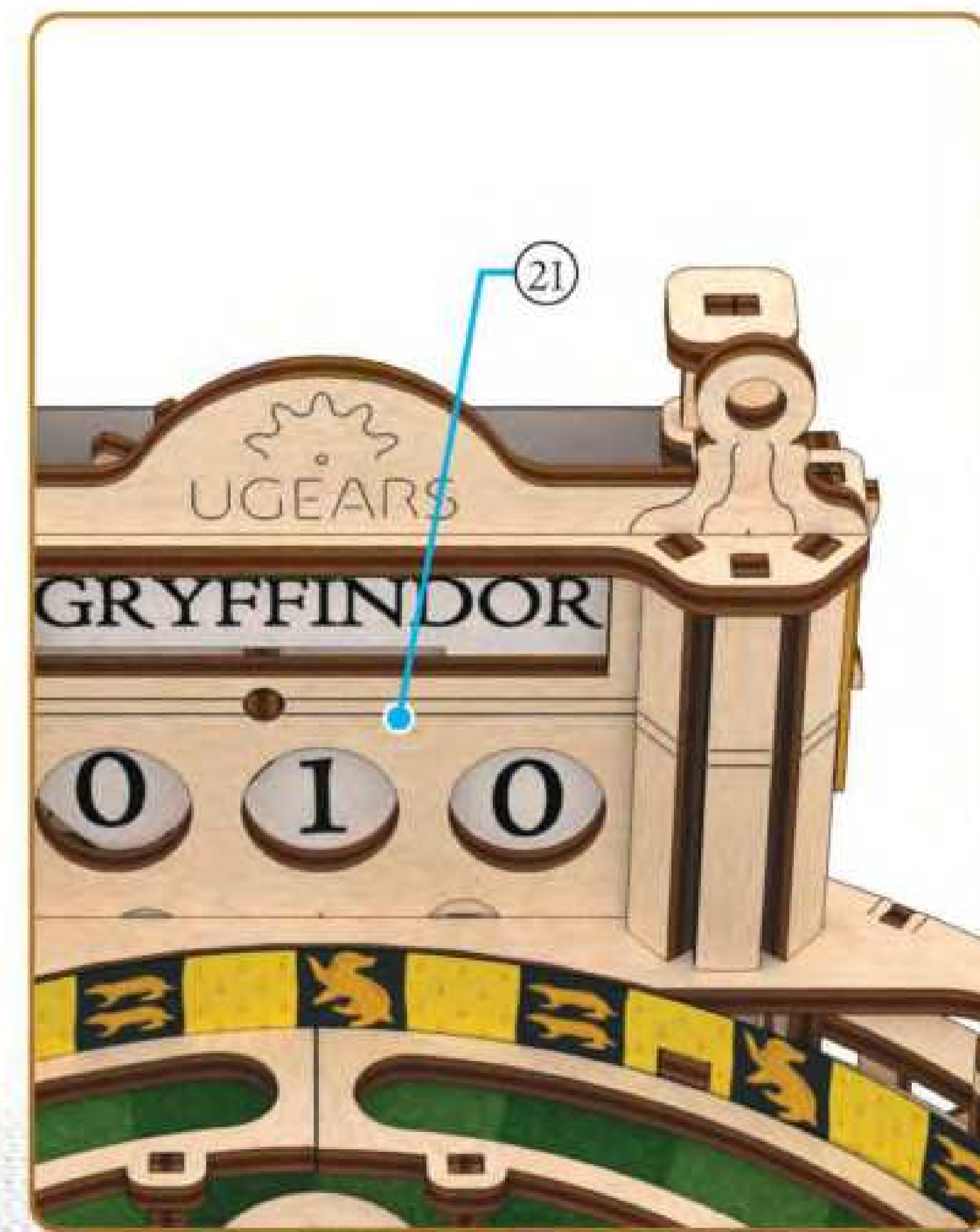
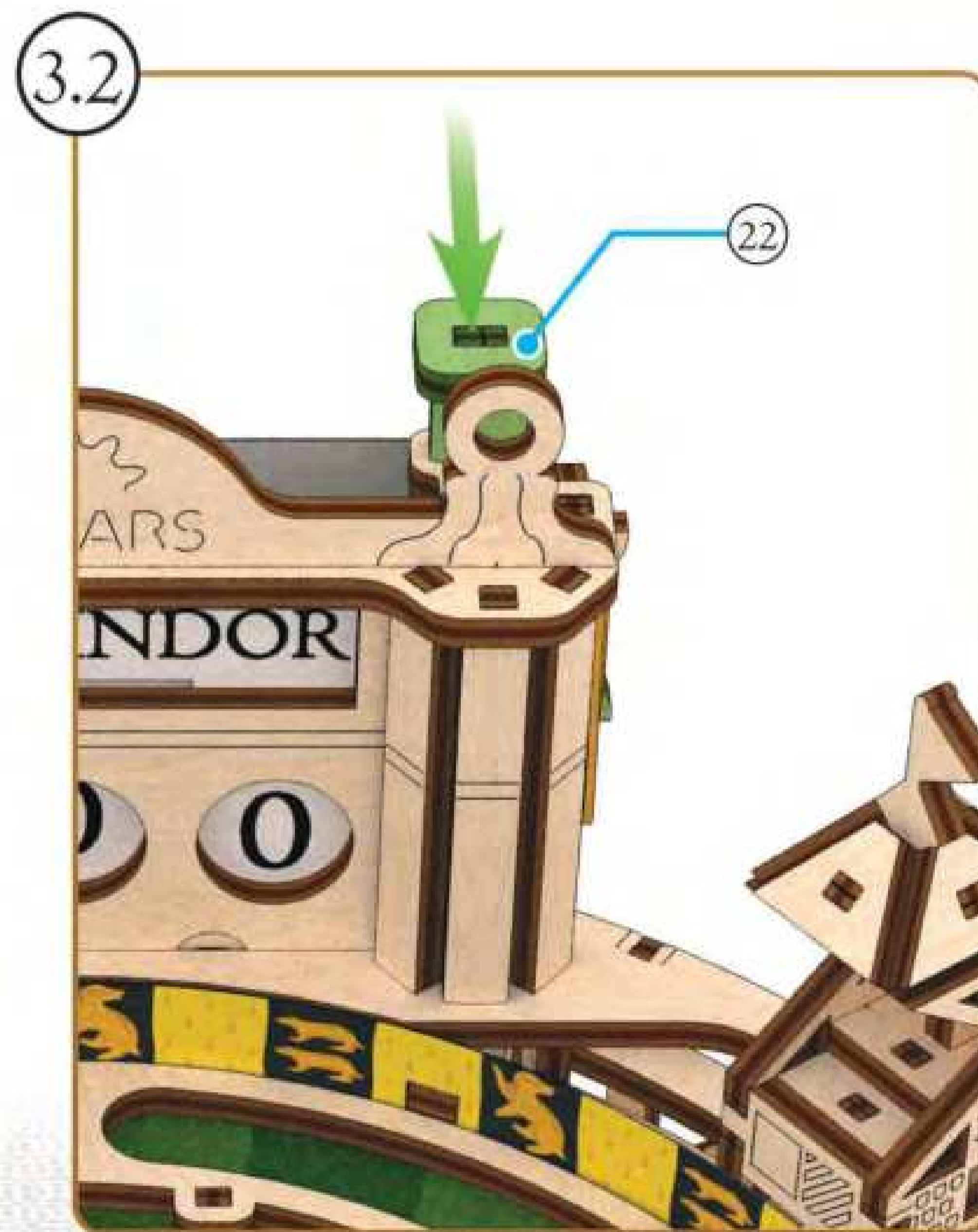
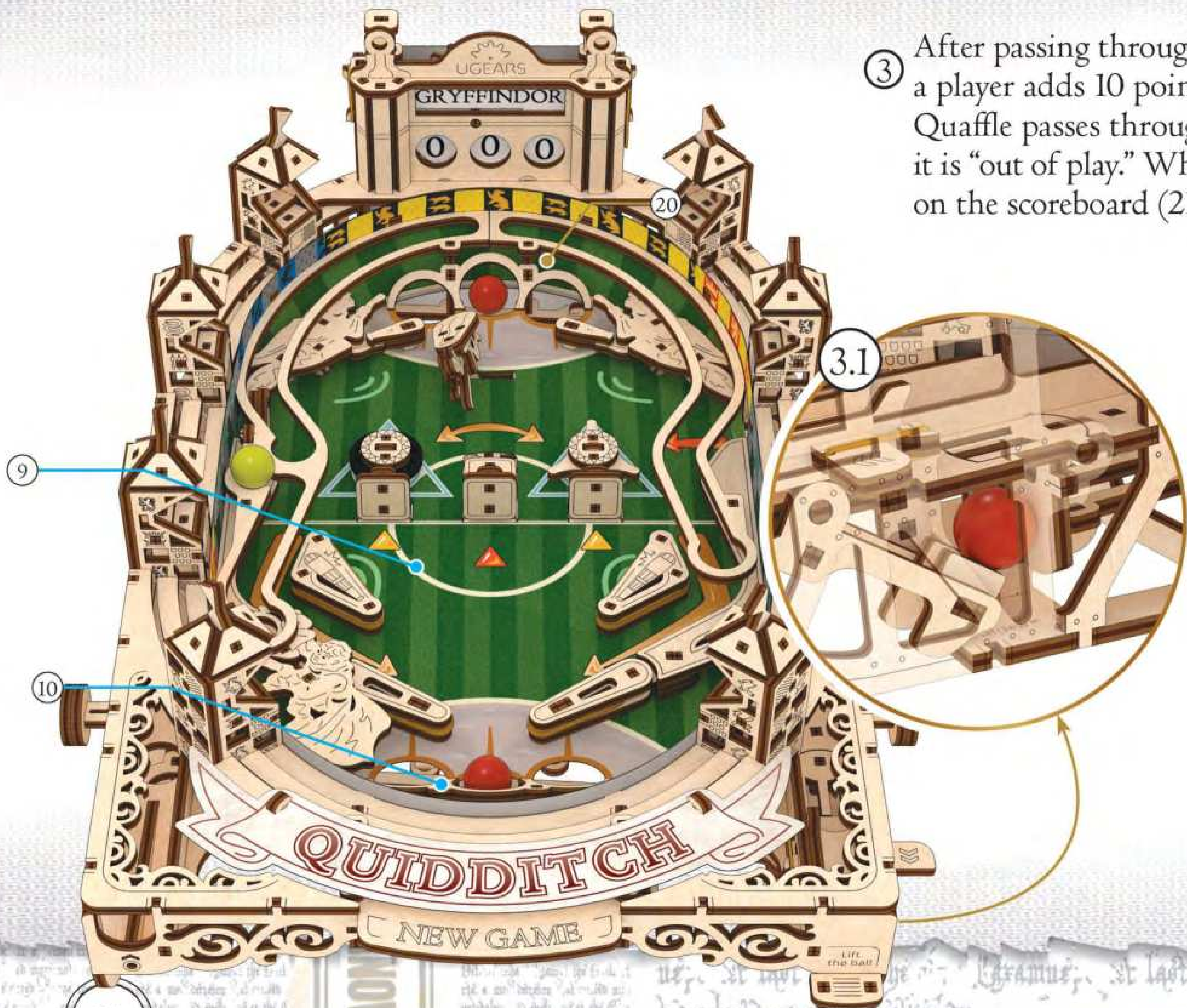
POL

Rozgrywka 1. Gracz kontroluje grę, naciskając przyciski po bokach, które wprawiają łapki (8) w ruch. 2. Zadaniem gracza jest przerwucenie Kafla (czerwonej kuli) przez jeden z pierścieni (20) po stronie przeciwnika (15). Na przeszkodzie Kafla mogą jednak stanąć cele (14) (cele można strącić uderzając w nie kulą), a także Obrońca (Ron Weasley) (17) i Pałkarze (Fred i George Weasley) (16).

KOR

플레이 1. 지느러미(8)를 작동시키는 지느러미 버튼(5)을 눌러 퀘플을 작동 상태로 유지합니다. 2. 플레이어의 목적은 상대 필드(15)에 있는 링(20)들 중 하나를 통해 퀘플(빨간 공)을 치는 것입니다. 그러나 퀘플은 목표물(14)에 의해 방해받을 수 있고(목표물을 공으로 쳐서 넘어뜨릴 수 있음) 키퍼(론 위즐리)(17)와 비터스(프레드와 조지 위즐리)(16)가 있습니다.

③ After passing through an opponent's ring (20), the Quaffle returns to the holding area for serve (3.1), and a player adds 10 points (3.2) to his score by pressing the button on the right of the scoreboard (22). If a Quaffle passes through one of the rings (10) behind the flippers (9), on the player's own side of the field, it is "out of play." When all three Quaffles are out of play the game is over; the player's final score is shown on the scoreboard (21).



UKR

3. Потрапивши в кільце на у протилежній частині поля (20), м'яч повертається на подачу (3.1), а гравець додає собі +10 очок (3.2), натиснувши на кнопку підрахунку очок (22), що знаходиться праворуч від табло. Якщо м'яч потрапив у одне з кілець (10) на власній частині поля (9) – він «згорає». Коли «згоріли» всі 3 м'ячі – гру завершено, остаточний рахунок гравця – на табло (21).

FRA

3. Une fois passée à travers l'un des anneaux d'un adversaire (20), la bille rouge retourne dans la zone de base (3.1) pour servir et un joueur ajoute 10 points (3.2) à son score en appuyant sur le bouton situé à la droite du tableau de points (22). Si une bille rouge passe à travers l'un des anneaux (10) derrière les pales dans le propre camp du joueur (9), elle est « hors-jeu ». Lorsque les trois billes rouges sont hors-jeu, la partie est terminée ; le score final du joueur est indiqué sur le tableau de points (21).

DEU

3. Nachdem die Quaffle durch einen der gegnerischen Ringe (20) gerollt ist, kehrt sie für eine neue Runde in den Wartebereich (3.1) zurück und der Punktestand des Spielers oder der Spielerin kann durch Betätigen des Knopfs (22) rechts von der Anzeigetafel um 10 Punkte (3.2) erhöht werden. Wenn eine Quaffle durch einen der Ringe (10) hinter den Flipperhebeln auf der Spielfeldseite des Spielers oder der Spielerin (9) rollt, ist sie „aus dem Spiel“. Wenn alle drei Quaffle aus dem Spiel sind, ist das Spiel vorbei und der endgültige Punktestand des Spielers oder der Spielerin wird auf der Anzeigetafel (21) angezeigt.

SPA

3. Una vez pasado por uno de los aros contrarios (20), la Quaffle volverá a la zona de espera para un nuevo turno (3.1), y el jugador o la jugadora sumarán 10 puntos (3.2) a su resultado pulsando el botón a la derecha del marcador (22). Si una Quaffle pasa por uno de los aros (10) detrás de los flippers en el campo de juego del propio jugador (9), se quedará “fuera de juego”. El juego termina, cuando las tres Quaffles hayan quedado fuera de juego. El total de los puntos obtenidos por el jugador o la jugadora se indicarán en el marcador (21).

ITA

3. Dopo aver attraversato un anello dell'avversario (20), la Pluffa ritorna nell'area di contenimento (3.1) per essere rilanciata e un giocatore aggiunge 10 punti (3.2) al suo punteggio premendo il pulsante a destra del tabellone (22). Se una Pluffa passa attraverso uno degli anelli (10) dietro le pinne, sul lato dell'area del giocatore (9), diventa “fuori gioco”. Quando tutte e tre le Pluffe sono fuori gioco, la partita è terminata; sul tabellone (21) è indicato il punteggio finale del giocatore.

JPN

3. 相手のリング(20)を通過したクアッフルは、サーブのためにホールディングエリア(3.1)に戻り、プレイヤーはスコアボード(22)右のボタンを押すことで10点(3.2)を加算されます。クアッフルがフリッパーの後方にあるリング(10)のうち、自陣側(9)を通過した場合、そのクアッフルは「アウトオブプレー」となります。3つのクアッフルがすべてアウトオブプレーになるとゲーム終了となり、プレイヤーの最終スコアがスコアボード(21)に表示されます

CHI

3. 在穿过对手的几个环(20)中的一个后,鬼飞球回到发球区(3.1)做好准备,玩家按下记分板(22)右侧的按钮,为自己的得分加10分(3.2)。如果一个鬼飞球在玩家一侧的场地(9)上穿过翻板后面的几个环(10)中的一个,那就是“出局”。当三个鬼飞球都出局时,比赛就结束了;玩家的最终得分显示在记分板(21)上。

POR

3. Depois de passar por um dos anéis do adversário (20), a Quaffle regressa à área de retenção (3.1) para ser servida, e o jogador adiciona 10 pontos (3.2) à sua pontuação premindo o botão à direita do painel de avaliação (22). Se uma Quaffle passar por um dos anéis (10) atrás dos flippers, no lado do campo do jogador (9), está “fora de jogo”. Quando as três Quaffles estiverem fora de jogo, o jogo termina; a pontuação final do jogador é apresentada no painel de avaliação (21).

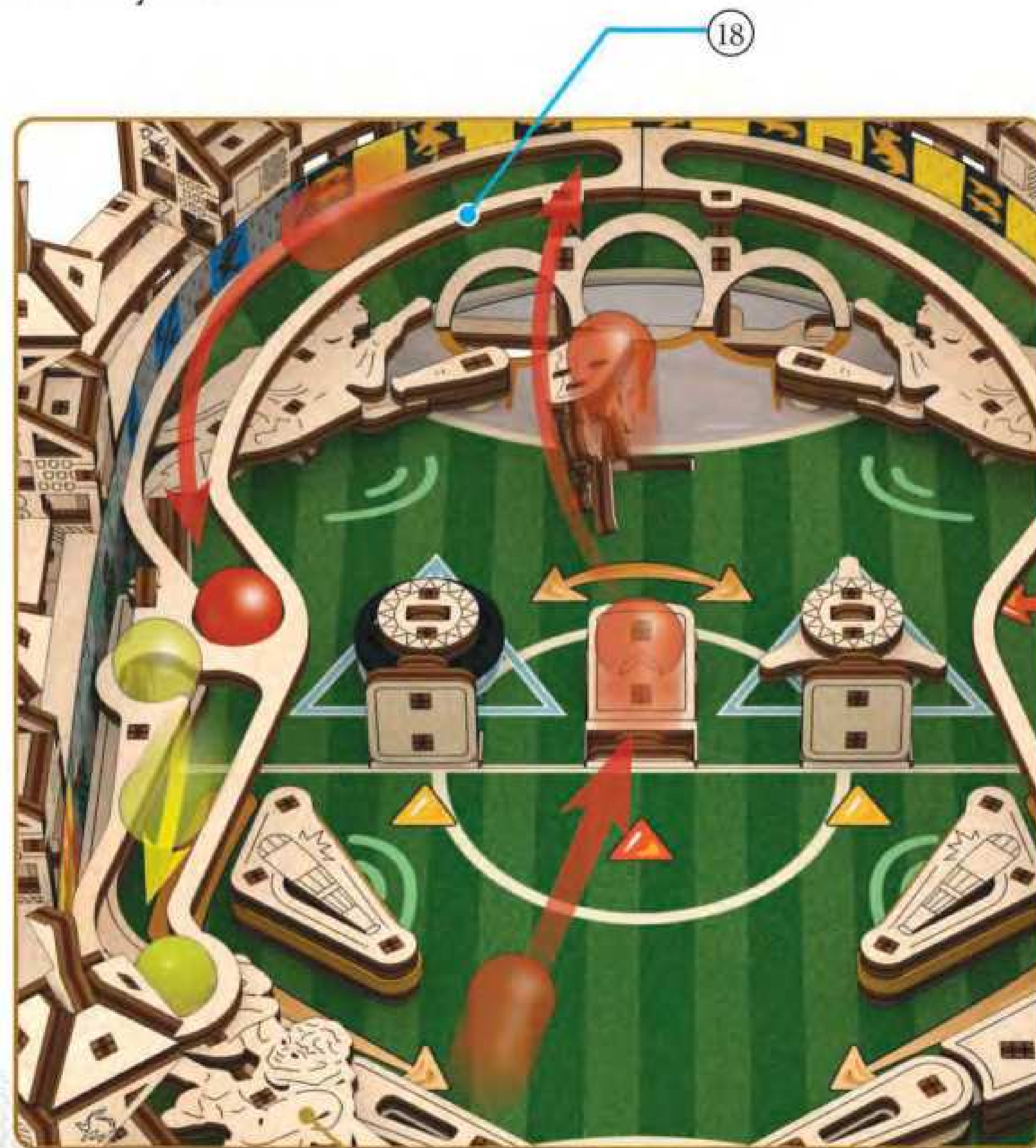
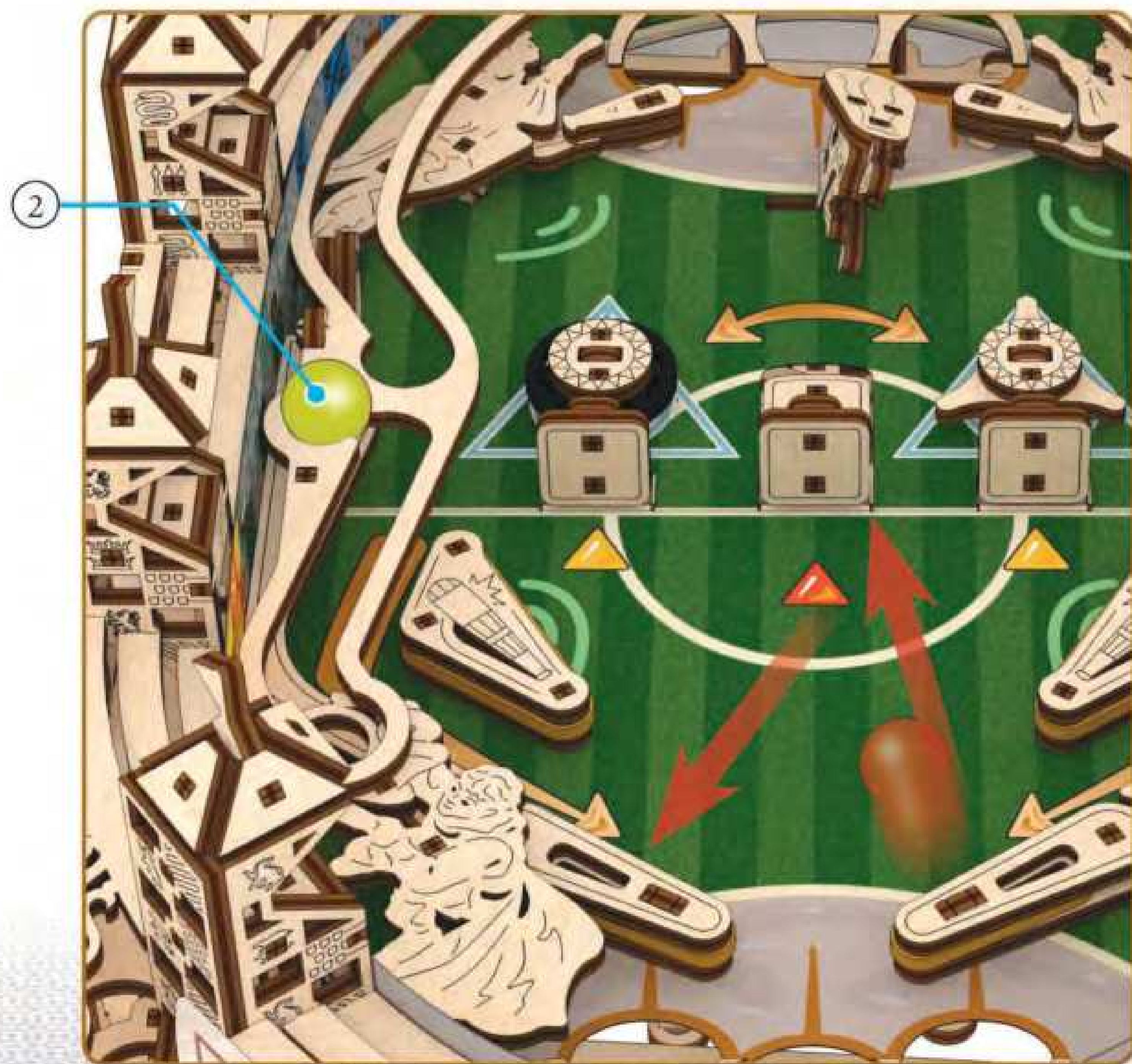
POL

3. Po trafieniu w pierścień przeciwnika (20), Kafel powraca do obszaru jego trzymania (3.1) w celu podania, a gracz zwiększa swój wynik o 10 punktów (3.2), naciskając przycisk po prawej stronie tablicy wyników (22). W przypadku, gdy Kafel przejdzie przez jeden z pierścieni (10) za skrzydłami, po stronie gracza (9), wówczas jest on “poza grę”. Gdy wszystkie trzy Kafle znajdą się poza grę, gra jest zakończona; końcowy wynik gracza jest wyświetlany na tablicy wyników (21).

KOR

3. 상대의 링(20) 중에 하나로 들어간 후 퀴플은 서브를 하기 위해 홀딩(3.1)으로 돌아오고, 플레이어는 스코어보드(22) 오른쪽에 있는 버튼을 눌러 자신의 점수에 10점(3.2)을 더합니다. 만약 퀴플이 플레이어의 필드(9)의 플리퍼 뒤에 있는 링(10) 중 하나로 들어가면, “플레이 아웃”이라고 부릅니다. 퀴플 3개가 모두 플레이 아웃 되면 게임이 종료됩니다. 그리고, 플레이어의 최종 점수는 스코어보드(21)에 표시됩니다.

- ④ The hardest challenge for a player is to catch the Snitch (2). This can be done by hitting a Quaffle up the center launch ramp and landing it onto the left track (18), thereby releasing the Snitch (yellow ball) which then falls into the hands of the Seeker (Harry Potter) (11). Once the Snitch is captured the game is over, the player presses the button on the left of the scoreboard (23), raising a congratulatory banner.





UKR

4. Найскладніший виклик для гравця – спіймати снитч (2). Це можна зробити, вдаривши червоним м'ячиком по центральній рампі, звідки він має залетіти на лівий трек (18) і збити снитч (жовтий м'ячик), який одразу потрапить до рук «ловця» (Гаррі Поттер) (11). У такому разі гру завершено, гравець натискає на ліву кнопку (23) на табло та отримує привітання з перемогою.

FRA

4. Le défi le plus difficile pour un joueur est d'attraper une bille jaune (2). Cela est possible en frappant une bille rouge jusqu'à la rampe de lancement centrale (la rampe est surélevée en faisant tomber la cible centrale) et en la faisant retourner sur la piste de gauche (18), libérant ainsi la bille jaune qui tombe alors dans les mains de l'Attrapeur (Harry Potter) (11). Une fois la bille jaune capturée, la partie est terminée et le joueur appuie sur le bouton (23) à gauche du tableau de points, ce qui soulève la bannière de félicitations.

DEU

4. Die schwerste Herausforderung ist es, den Schnatz (2) zu fangen. Dazu muss eine Quaffle die mittlere Startbahn hochgeschossen werden (diese wird geschaffen, indem zunächst die mittlere Zielscheibe umgeschossen wird), um dann auf der linken Rampe (18) zu landen. Dadurch wird der Schnatz (gelbe Kugel) in Bewegung gesetzt fällt in die Hände des Suchers (Harry Potter) (11). Sobald der Schnatz gefangen ist, ist das Spiel vorbei und der Spieler oder die Spielerin drückt den Knopf (23) links von der Anzeigetafel und das Glückwunschbanner erscheint.

SPA

4. El reto más duro es atrapar la Snitch (2). Se puede conseguir lanzando una Quaffle por una rampa de lanzamiento central (esta se levanta abatiendo la diana central) y haciéndola caer sobre la rampa izquierda (18). Así se suelta la Snitch (bola amarilla) que después cae en manos del Buscador (Harry Potter) (11). Una vez atrapada la Snitch, el juego ha terminado y el jugador o la jugadora presiona el botón (23) a la izquierda del marcador y aparecerá una felicitación.

ITA

4. La sfida più difficile per un giocatore è catturare il Boccino (2). Per farlo, è necessario colpire una Pluffa sulla rampa di lancio centrale (la rampa si alza abbattendo il bersaglio centrale) e farla atterrare sulla pista di sinistra (18), liberando così il Boccino (pallina gialla) che cadrà poi nelle mani del Cercatore (Harry Potter) (11). Una volta catturato il Boccino, la partita è conclusa e il giocatore deve premere il pulsante (23) a sinistra del tabellone, facendo apparire uno striscione di congratulazioni.

JPN

4. プレイヤーにとって最も難しい挑戦は、スニッチ(2)を捕まえることです。クアッフルを中央の発射ランプに当て(ランプは中央の的を倒すことで上がります)、左のトラックに着地させることで可能になる可能性があります。そうすると、スニッチ(黄色のボール)が放たれ、シーカー(ハリー・ポッター)(11)の手に渡ります。スニッチを捕獲するとゲームオーバーとなり、プレイヤーはスコアボードの左側にあるボタン(23)を押し、勝利の横断幕を掲げます。

CHI

4. 对一个玩家来说, 最难的挑战就是抓住飞贼(2)。这可以通过在中心发射坡道(坡道通过击倒中心靶子而升起)上打出一个鬼飞球并将其降落在左轨道(18)上来完成, 从而释放飞贼(黄色球), 然后飞贼落入找球手(哈利波特)(11)手中。一旦飞贼被捕获, 游戏结束, 然后玩家按下记分牌左侧的按钮(23), 升起祝贺横幅。

POR

4. O desafio mais difícil para um jogador é apanhar o Snitch (2). Isto pode ser feito batendo uma Quaffle na rampa de lançamento central (a rampa é levantada ao derrubar o alvo central) e aterrando-a na pista esquerda (18), libertando assim o Snitch (bola amarela) que cai nas mãos do Seeker (Harry Potter) (11). Quando o Snitch é capturado, o jogo termina e o jogador carrega no botão (23) à esquerda do painel de avaliação, levantando uma faixa de felicitações.

POL

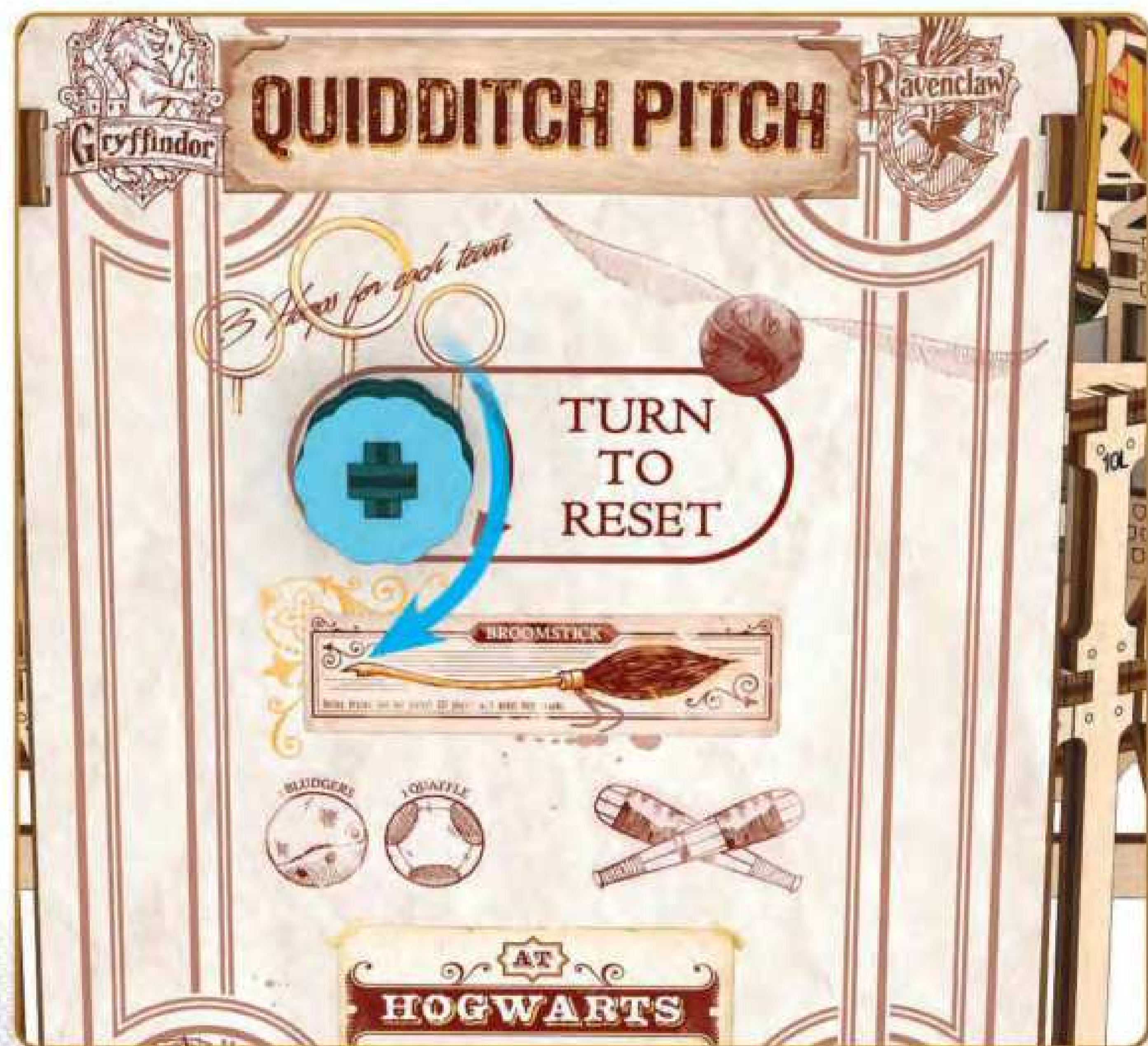
4. Najtrudniejszym wyzwaniem dla gracza jest złapanie Znicza (2). Można to zrobić, uderzając Kafel w środkową rampę startową i lądując na lewym torze (18), uwalniając w ten sposób Znicz (żółtą kulę), która następnie wpada w ręce Szukającego (Harry'ego Pottera) (11). Po zdobyciu Znicza gra się kończy, a gracz naciska przycisk (23) po lewej stronie tablicy wyników, tym samym powodując pojawienie się baneru z gratulacjami.

KOR

4. 플레이어에게 가장 어려운 도전은 스니치(2)를 잡는 것입니다. 이것은 퀴플을 중앙 발사 램프에 (램프는 중앙 목표물을 넘어뜨려 상승합니다) 부딪혀 왼쪽 트랙(18)으로 가서 스니치(노란색 공)를 풀어 시커(해리 포터) (11)에게 넘겨지게 됩니다. 스니치가 캡처되면 게임이 종료되고, 플레이어는 스코어보드 왼쪽에 있는 버튼(23)을 눌러 축하 배너가 나옵니다.

## End of the Game

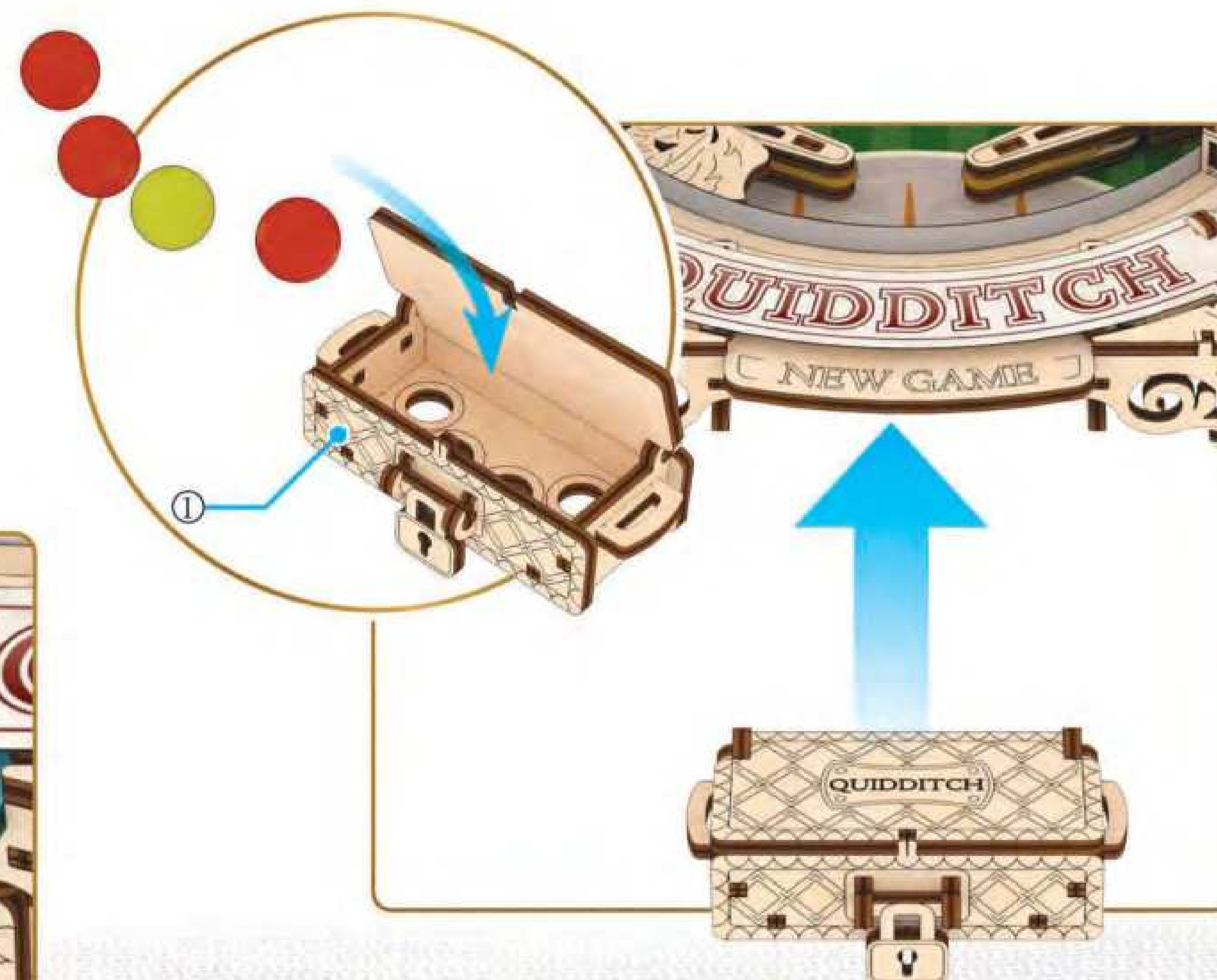
① When the game ends, either with all three Quaffles out of play or a player catching the Snitch, reset the scoreboard.



② To start a new game, raise the targets (14) and press the «New Game» button (4).



③ At the end of the match, remove the balls and store them in the chest (1).



Have a nice, clean game!

UKR

**Завершення гри** 1. Якщо у процесі гри «згоріло» три м'ячі або ж гравець упіймав снитч, обнулить рахунок на табло. 2. Аби почати нову гру, підніміть «таргети» (14) та натисніть кнопку «New Game» (4). 3. По завершенні гри дістаньте м'ячики та покладіть до скрині (1). **ЗАХОПЛИВОЇ ТА ВДАЛОЇ ГРИ!**

FRA

**Fin de la partie** 1. Lorsque la partie est terminée soit si les trois billes rouges sont hors-jeu soit si un joueur attrape la bille jaune, le tableau de points est remis à zéro. 2. Pour lancer une nouvelle partie, soulevez les cibles (14) et appuyez sur le bouton « Nouvelle partie » (4). 3. À la fin du match, retirez les billes et rangez-les dans le coffre (1). **Amusez-vous bien !**

DEU

**Ende des Spiels** 1. Wenn das Spiel beendet ist, weil entweder alle drei Quaffel aus dem Spiel sind oder der Schnatz gefangen wurde, muss die Anzeigetafel zurückgesetzt werden. 2. Um ein neues Spiel zu starten, stellen Sie die Zielscheiben (14) auf und betätigen Sie den Knopf «Neues Spiel» (New Game) (4). 3. Nach dem Spielen verstauen Sie alle Kugeln in dem Kästchen (1). **Wir wünschen ein schönes, faires Spiel!**

SPA

**Final del juego** 1. Cuando termina el juego, sea porque las tres Quaffles se hayan quedado fuera de juego o porque se haya atrapado la Snitch, hay que resetear el marcador. 2. Para iniciar una nueva partida, levante las dianas (14) y presione el botón «New Game» (Nueva Partida) (4). 3. Después de jugar retire todas las bolas y guárdelas en la cajita (1). **¡Que disfrute de un juego bonito y limpio!**

ITA

**Fine della partita** 1. Al termine della partita, quando tutte e tre le Pluffe sono fuori gioco o un giocatore cattura il Boccino, azzerate il tabellone. 2. Per iniziare una nuova partita, alzate i bersagli (14) e premete il pulsante «Nuova partita» (4). 3. Al termine della partita, rimuovete le palline e riponetele nel forziere (1). **Buon gioco pulito!**

JPN

**ゲームの終了** 1. 3つのクアッフルがすべてアウトになるか、プレイヤーがスニッチを捕らえるかしてゲームが終了したら、スコアボードをリセットします。  
2. 新しいゲームを始めるには、ターゲット(14)を上げて「新しいゲーム」ボタン(4)を押します。  
3. 試合終了後は、ボールを取り出してチェスト(1)に収納します。クリーンで良いゲームをしましょう！

CHI

**游戏结束** 1. 当游戏结束时，无论是三个鬼飞球全部出局，还是一名玩家抓到了飞贼，都要重置记分板。  
2. 要开始新游戏，请升起靶子（14）并按下“新游戏”按钮（4）。  
3. 比赛结束时，将球取出并存放在箱子（1）里。祝你享受一场愉快公正的比赛！

POR

**Fim do jogo** 1. Quando o jogo termina, seja com as três Quaffles fora de jogo ou com um jogador a apanhar o Snitch, reinicia o marcador. 2. Para iniciar um novo jogo, levante os alvos (14) e prima o botão «Novo jogo» (4). 3. No final do jogo, retira as bolas e guarda-as no baú (1) Um jogo limpo e agradável!

POL

**Koniec rozgrywki** 1. Zresetuj tablicę wyników kiedy gra się zakończy albo wszystkie trzy Kafle wypadną z gry lub gracz złapie Znicz. 2. Aby rozpocząć nową grę, ustaw wszystkie cele (14) i naciśnij przycisk «Nowa gra» (4). 3. Po zakończeniu meczu, usuń wszystkie kulki i schowaj je do skrzyni (1). **Milej i czystej gry!**

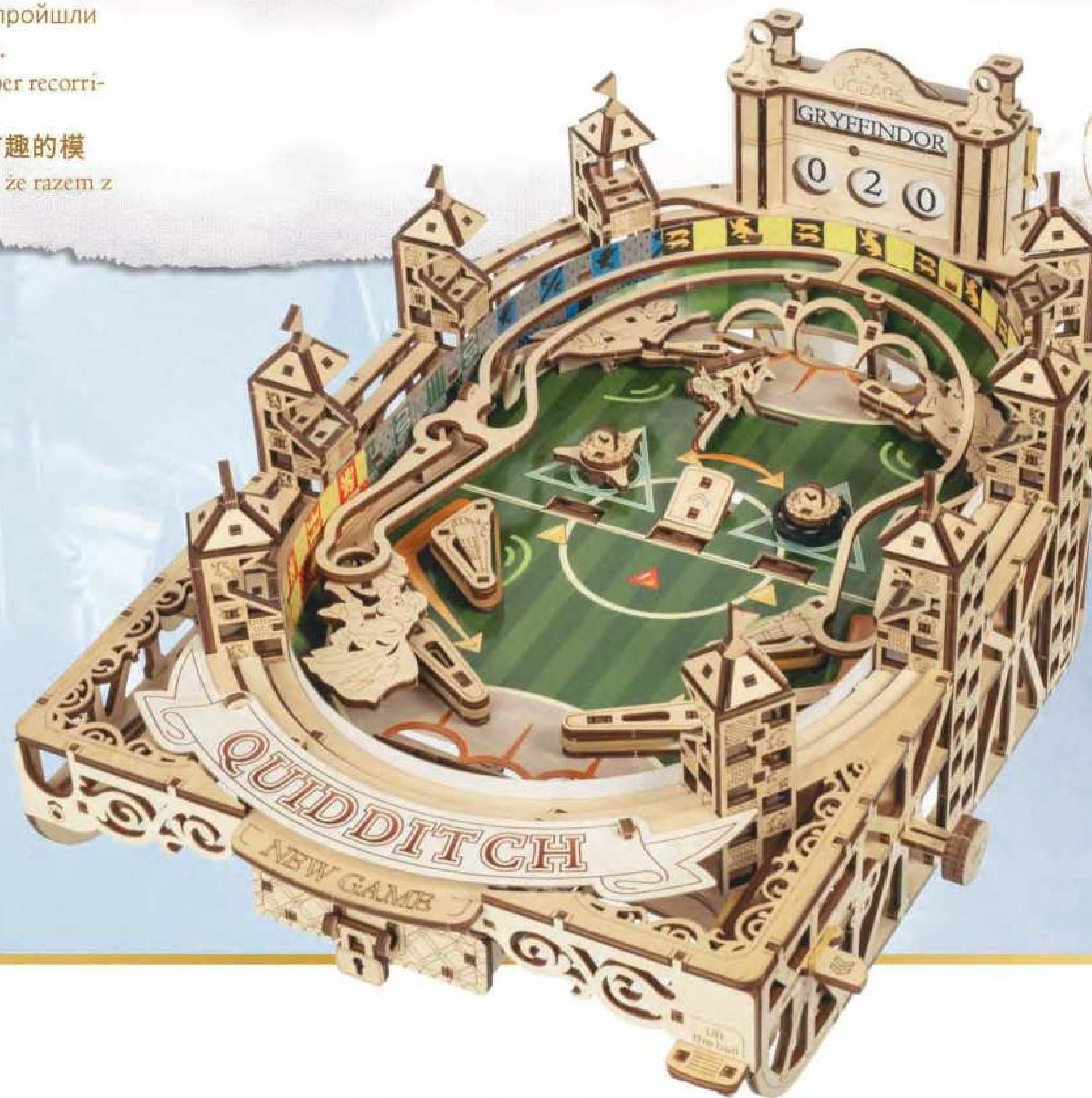
KOR

**게임 종료** 1. 세 개의 퀴플이 모두 플레이 아웃 되거나 한 플레이어가 스니치를 잡게 되는 상태로 게임이 종료될때, 스코어보드를 재설정하세요.  
2. 새로운 게임을 시작하려면 목표물(14)을 올리고 «새 게임»(4) 버튼을 누르세요.  
3. 게임이 끝나면 공을 꺼내 체스트(1)에 보관하세요. 재미있는 게임 하세요!



ENG Thanks for following along on this journey with us. UKR Дякуємо, що ви пройшли цей шлях з нами. FRA Merci de nous avoir accompagnés tout au long de ces étapes. DEU Vielen Dank, dass Sie diesen Weg mit uns gegangen sind. SPA Gracias por haber recorrido el camino con nosotros. ITA Grazie per aver fatto uesto percorso con noi. JPN UGEARSをご利用いただきありがとうございます CHI 感谢您参与有趣的模型拼装过程。POR Obrigado por seguir nesta jornada conosco. POL Dziękujemy, że razem z nami pokonałeś tę drogę! KOR UGEARS 와 함께해 주셔서 감사합니다.

ENG Customer support UKR Служба підтримки  
FRA Service client DEU Kundendienst  
SPA Servicio al cliente ITA Servizio di supporto  
JPN お客様窓口 CHI 客户支持 POR Atendimento ao cliente  
POL Wsparcie klienta KOR 고객지원  
[customerservice@ugearsmodels.com](mailto:customerservice@ugearsmodels.com)



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s23)

