

WIZ-Z-ZER™

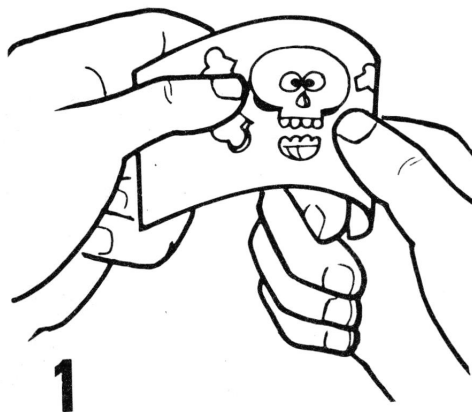
ISTRUZIONI
PER "TRAVESTIRE" IL WIZ-Z-ZER

DIE WILDESTEN KREISEL DER WELT
BEDIENUNGSANLEITUNG

©1969 Mattel, Inc., Printed in Italy

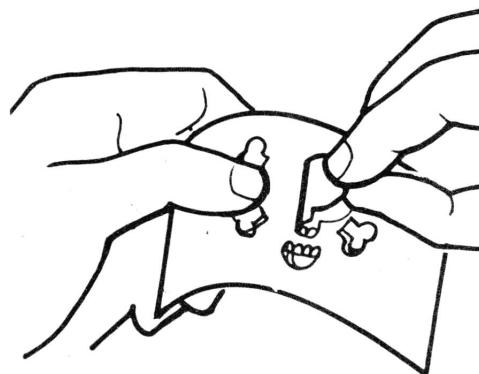
COME "TRAVESTIRE" I TUOI WIZ-Z-ZERS

SO ERHALTEN WIZ-Z-ZER EIN PHANTASTISCHES, NEUES AUSSEHEN!



1
Come si toglie l'etichetta dal foglio. Piegare il foglio fino a quando un'estremità dell'etichetta si stacca.

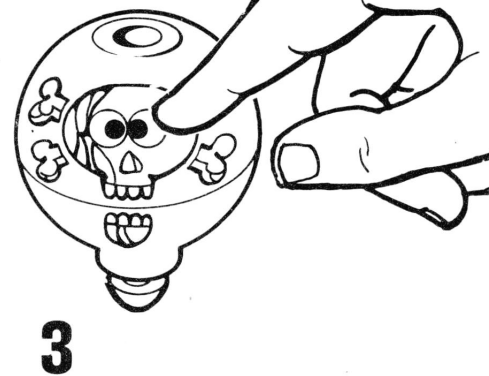
So werden die Aufkleber vom Papier genommen.



2

Stacca l'etichetta dal foglio.

Aufkleber vom Papier abziehen.

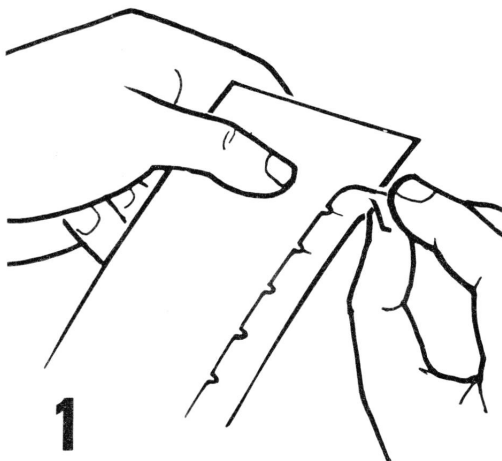


3

Applica il centro dell'etichetta sul WIZ-Z-ZER. Lascia col dito tutta l'etichetta affinché anche i contorni aderiscano bene.

Etikett aufkleben - von der Mitte her festdrücken.

STELLE E STRISCE.



1

KOMET

Stacca la striscia di misurazione dal foglio.

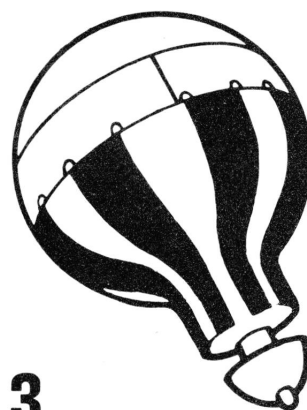
Meßstreifen vom Papier nehmen.



2

Avvolgi la striscia di misurazione attorno al WIZ-Z-ZER. La parte con le tacche deve essere messa alla fine della parte rossa.

Meßstreifen nach Abb. um den WIZ-Z-ZER legen. Die gezackte Seite des Streifens muß an der oberen Kante der WIZ-Z-ZER - Hälfte liegen. Siehe Abb.



3

Applica la parte più larga delle strisce tra due tacche. Fai aderire il resto della striscia fino alla base del WIZ-Z-ZER. Applica le strisce intorno al WIZ-Z-ZER.

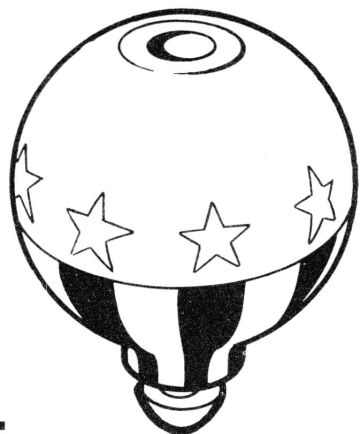
Die breite Seite der Aufklebestreifen nach Abb. zwischen die Zacken des Meßstreifens kleben.



4

Togli la striscia di misurazione.

Meßstreifen entfernen.



5

Applica le stelle grandi sopra le strisce rosse

Nun klebst Du die großen Sterne über die Streifen.



6

Applica le stelle di media grandezza tra le grandi e quelle piccole tra le medie.

Mittelgroße Sterne nach Abb. zwischen die großen Sterne kleben.



GRAND PRIX

GRAN PREMIO

Applica la striscia a quadretti attorno al WIZ-Z-ZER e le altre etichette come vuoi.

WUNDER DER NACHT

LA NOTTE

Applica le lune - le stelle e i pianeti sul WIZ-Z-ZER come vuoi



FEUERTEUFEL

LA FIAMMATA

Applica la parte piatta delle fiamme sul WIZ-Z-ZER dove termina il colore rosa. E le altre come vuoi.

DIE RAUBKATZE

LA TIGRE

Applica la faccia su una parte. La coda dall'altra e le zampe nello spazio rimasto tra la testa e la coda



TOTENKOPF

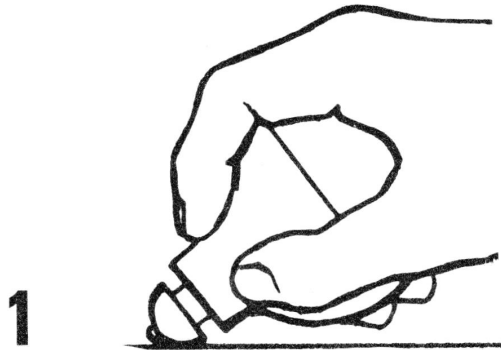
IL TESCHIO

Applica il teschio e le ossa al WIZ-Z-ZER. Mettine una serie su ogni lato.



COME IMPUGNARE IL WIZ-Z-ZER E COME FARLO TURBINARE.

SO HÄLT MAN EINEN WIZ-Z-ZER BEIM ANREIBEN.



1 Tieni il WIZ-Z-ZER con la punta inclinata contro il pavimento evitando di sfregare la punta di metallo. Non agire su mobili di legno

Nimm den WIZ-Z-ZER in die Hand und drück' ihn mit der Spitze an den Boden - nach Abbildung. Zum Anreiben bitte nicht die Metallspitze verwenden. Nicht auf Möbeln oder Holzfußböden anreiben.

IL GRATTACIELO

WOLKENKRATZER



Appoggia il trampolo ad angolo sul pavimento, esso si raddrizzerà da solo. Cerca di farlo cadere.

Trickteil schräg auf den Boden setzen. Versuch den WIZ-Z-ZER umzustoßen.

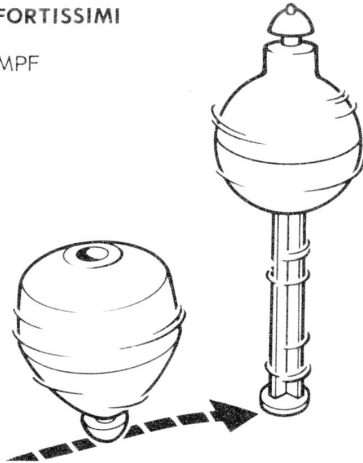


2 Sfrega il WIZ-Z-ZER sul pavimento in semicerchio. Inizia lentamente aumentando gradualmente la velocità.

Roll' den WIZ-Z-ZER im Halbkreis um Dich auf dem Boden. Roll' den WIZ-Z-ZER zuerst langsam, dann immer schneller.

COLPI FORTISSIMI

BOXKAMPF



Inserisci un trampolo verde in un WIZ-Z-ZER. Carica il WIZ-Z-ZER, appoggia il trampolo sul pavimento. Carica un altro WIZ-Z-ZER e lancialo contro il primo. Osserva quante volte riuscirà a colpirlo prima che si fermi.

Stelze in einen WIZ-Z-ZER einsetzen. WIZ-Z-ZER anreiben. Zweiten WIZ-Z-ZER anreiben und gegen die Stelze des ersten rasen lassen. Wer gewinnt?

I TROTTOLINI PIU' DIVERTENTI SONO QUELLI CHE GIRANO PIU' VELOCI.

DIE WIZ-Z-ZER, DIE AM SCHNELLSTEN LAUFEN, KÖNNEN AUCH DIE MEISTENS TRICKS AUSFÜHREN.

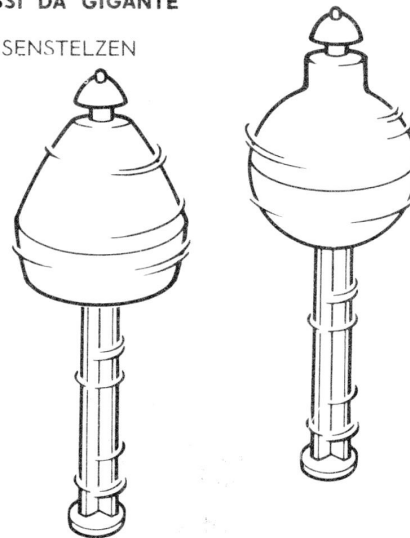


3

Appoggia il WIZ-Z-ZER sul suo puntale e guardalo girare. Prima di iniziare i giochi impara a caricarlo bene.

PASSI DA GIGANTE

RIESENSTELZEN

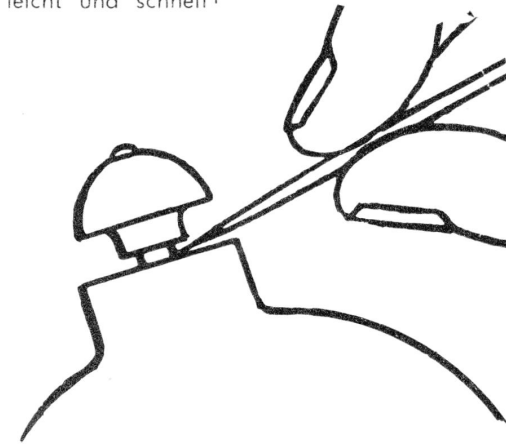


Inserisci i trampoli verdi in due WIZ-Z-ZERS. Caricali. Appoggia i trampoli sul pavimento, osserva quali dei due girà più a lungo.

Stelzen in zwei WIZ-Z-ZER einsetzen. WIZ-Z-ZER anreiben. Welcher WIZ-Z-ZER dreht sich am längsten?

COME FARE PER MANTENERE GLI WIZ-Z-ZERS IN CONDIZIONI PERFETTE

Und so lauten Deine WIZ-Z-ZER immer leicht und schnell!

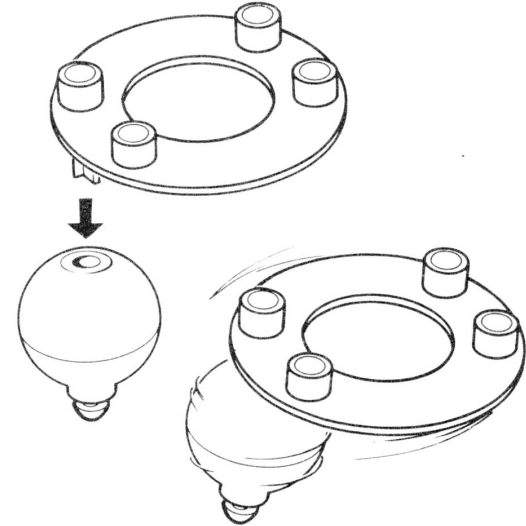


Usa un olio qualsiasi. Mettine una goccia su uno stuzzicante. Metti l'olio attorno al perno per la carica.

Bring einen Tropfen Öl (jedes Haushaltsöl ist geeignet) auf einen Zahnstocher und öl' damit die WIZ-Z-ZER-Achse.

PIATTI VOLANTI

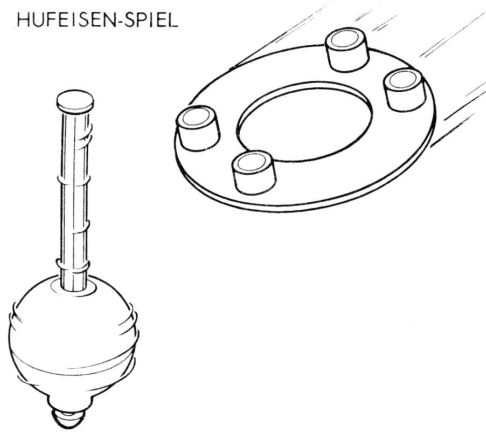
FLIEGENDE UNTERTASSEN



Inserisci l'anello giallo nel WIZ-Z-ZER. Caricalo. Appoggialo sul pavimento. Gelben Ring in den WIZ-Z-ZER einsetzen. WIZ-Z-ZER anreiben und auf den Boden setzen.

FERRO DI CAVALLO

HUFEISEN-SPIEL

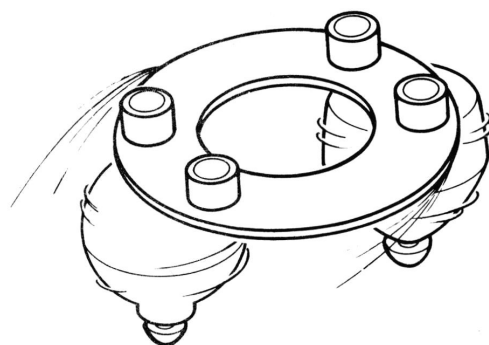


Inserisci l'asticella verde nell'apposita sede del WIZ-Z-ZER. Dagli la carica, appoggialo sul pavimento e lancia l'anello giallo sull'asticella.

Stelze in den WIZ-Z-ZER einsetzen. WIZ-Z-ZER anreiben. Versuch' jetzt, den gelben Ring über die Stelze zu werfen.

IL CALABRONE

PAARLAUF

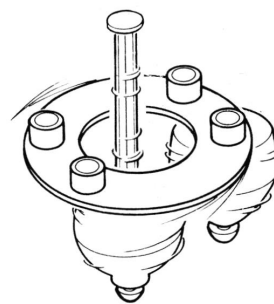


Inserisci due trottole WIZ-Z-ZERS nell'anello. Dai la carica e appoggiali sul pavimento.

Gelben Ring auf zwei WIZ-Z-ZER setzen. WIZ-Z-ZER anreiben.

LA BATTAGLIA

WIZ-Z-ZER WETTKAMPF I

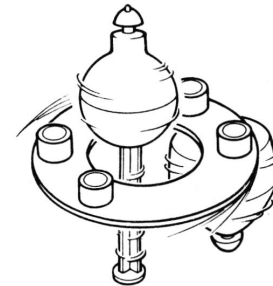


Inserisci l'asticciola verde in uno dei due WIZ-Z-ZERS. Metti l'anello giallo nell'altro WIZ-Z-ZER. Caricali. Fai passare l'asticciola verde attraverso l'anello. Appoggiali sul pavimento e guardali combattere. Quale dei due WIZ-Z-ZERS si libererà per primo?

Stelze in einen WIZ-Z-ZER einsetzen. Den gelben Ring auf einen zweiten WIZ-Z-ZER bringen. WIZ-Z-ZER anreiben. WIZ-Z-ZER mit der Stelze in den Ring setzen. Welcher WIZ-Z-ZER wird als erster davonlaufen?

SEMPRE PIU' DIFFICILE

WIZ-Z-ZER WETTKAMPF II

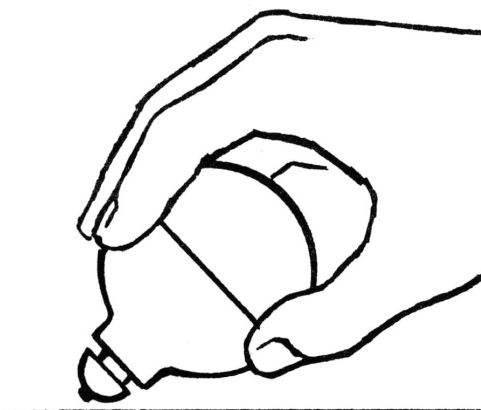


Inserisci l'asticciola verde in un WIZ-Z-ZER. Metti l'anello giallo in un altro. Caricali, in modo di farli girare alla massima velocità. Fai passare l'asticciola verde attraverso l'anello. Appoggia i due trottole sul pavimento come indicato da disegno e osserva quale dei due gira più a lungo.

Stelze in einen WIZ-Z-ZER einsetzen, den gelben Ring auf dem anderen befestigen. WIZ-Z-ZER anreiben, bis sie sehr schnell laufen. Welcher WIZ-Z-ZER kreist am längsten?

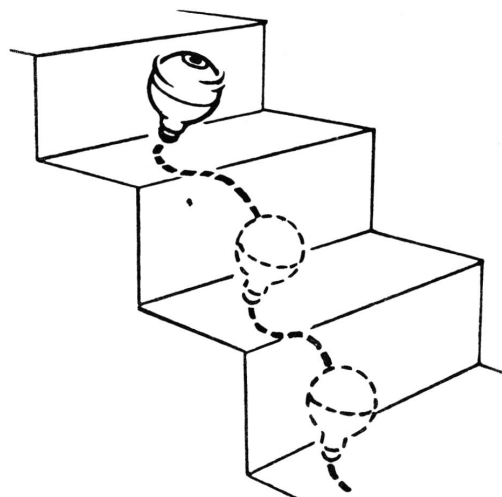
IL CICLONE

WIZ-Z-ZER anreiben.



Carica il WIZ-Z-ZER. Appoggialo sul pavimento in modo che il trottole si metta a saltare e a correre in tondo.

IL SALTELLO



Carica e appoggia il WIZ-Z-ZER sull'ultimo gradino della scala.

Laß den WIZ-Z-ZER eine Treppe hinunterhüpfen.

IL SOLLETICO

PUNTA GIALLA
SCHLITZ



Inserisci l'estremità a incastro della punta gialla nell'apposita sede del WIZ-Z-ZER. Caricalo. Appoggia la punta gialla sulla punta del tuo dito.

Laß den WIZ-Z-ZER auf Deiner Fingerspitze balancieren.

IL TROTTOLO VOLANTE



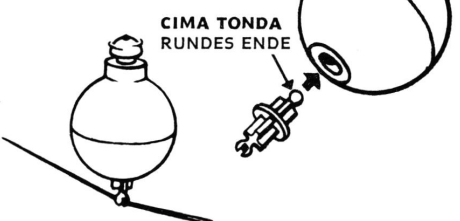
Appoggia la piccola base sul pavimento. Carica il WIZ-Z-ZER. Appoggia la punta gialla sulla base stessa.

Laß den WIZ-Z-ZER tanzen, sich dann verbeugen und wegrollen.

IL TROTTOLO EQUILIBRISTA

Inserisci la cima tonda della punta gialla nel WIZ-Z-ZER.

Laß den WIZ-Z-ZER seiltanzen.

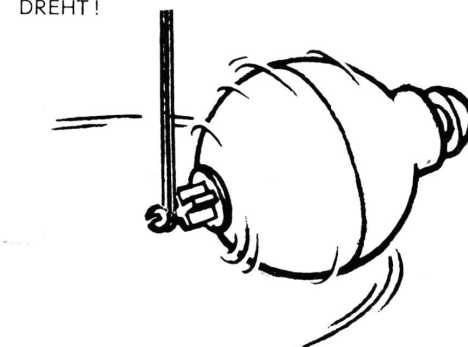


Tendi un filo tra due sedie. Carica il WIZ-Z-ZER e appoggia la fessura della punta gialla sul filo.

Zunächst spannst Du ein Seil zwischen zwei Stühle oder Du bittest einen Freund, beide Schnurenden zu halten. WIZ-Z-ZER anreiben. Jetzt setzt Du den WIZ-Z-ZER mit dem gelben Trick-Teil auf das Seil, und zwar so, daß das Seil genau im Schlitz liegt. Siehe Abbildung.

APPESO AL FILO

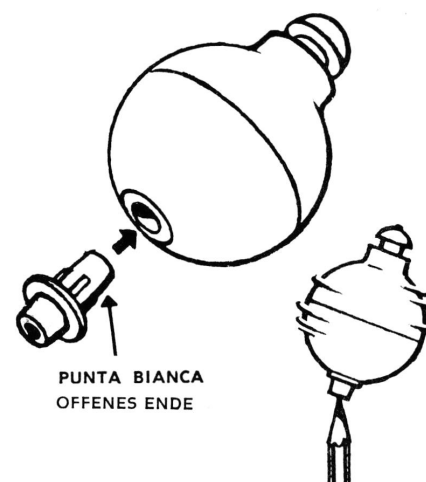
SIEH NUR WIE DER WIZ-Z-ZER AN EINER SCHNUR SCHWINGT UND SICH DABEI DREHT!



Fai un cappio alla fine della corda sostenendola con la mano. Carica il WIZ-Z-ZER. Appendi la punta gialla del WIZ-Z-ZER al cappio.

Du machst eine Schlinge. Das andere Ende der Schnur hält Du hoch. Jetzt reibst Du den WIZ-Z-ZER an und hängst den Kreisel nach Abb. mit dem gelben Trickteil in die Schlinge.

IL TEMPERA MATITE



Inserisci la parte aperta della punta bianca nel WIZ-Z-ZER.

Caricalo. Appoggia la punta bianca sulla punta di una matita.

Laß den WIZ-Z-ZER auf einer Bleistiftspitze balancieren.

IL WALZER DEI PATTINATORI

UND SO TANZT DER WIZ-Z-ZER AUF DER KANTE SEINES STÄNDERS.



Inserisci la piccola base nel WIZ-Z-ZER.

WIZ-Z-ZER auf den kleinen Ständer aufsetzen.

WIZ-Z-ZER anreiben. Ständer nach Abbildung mit der Kante auf den Fußboden setzen.

IN EQUILIBRIO SU UNA BIGLIA

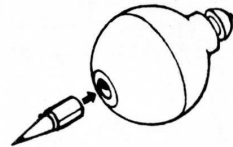


Poni la biglia sul pavimento. Carica il WIZ-Z-ZER e deponilo sulla biglia.

Laß den WIZ-Z-ZER auf einer Marmorbalancieren.

L'ARTISTA PAZZERELLO

UND SO ZEICHNET DER WIZ-Z-ZER BEIM TANZEN!



Usa una matita di circa 2 cm. Avvolgila con del nastro adesivo fino a quando combacia con il foro del WIZ-Z-ZER.

Nimm einen ca. 2,5 cm langen Bleistiftstummel, wickel' Klebeband um das Bleistiftende, so daß es genau in die Öffnung Deines WIZ-Z-ZER hineinpaßt.

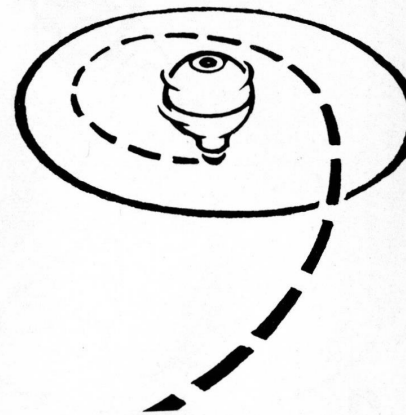


Metti un foglio di carta sul pavimento. Carica il WIZ-Z-ZER e appoggia la punta della matita sulla carta.

Leg nun ein Blatt Papier auf den Fußboden, reib' den WIZ-Z-ZER an und setz' den WIZ-Z-ZER mit der Bleistiftspitze auf das Papier.

LA GRANDE RUOTA

LASS DEN WIZ-Z-ZER EIN ZIEL ANSTEUERN!



Scegli un bersaglio, una piastrella del tuo pavimento può andare benissimo, carica il WIZ-Z-ZER e cerca di lanciarlo in modo che arrivi nel punto desiderato e che ci rimanga.

Suche Dir ein Ziel - ein Quadrat auf dem Fußboden genügt. Reib' den WIZ-Z-ZER an und versuch' ihn in das Quadrat laufen zu lassen.

LA TORRE PENDENTE

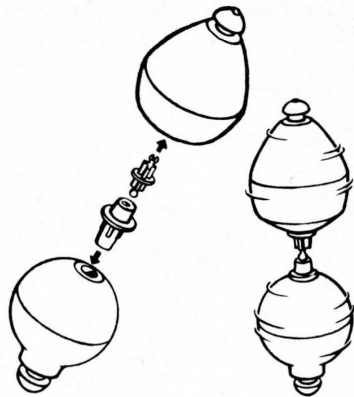


Carica il WIZ-Z-ZER, appoggialo sul pavimento, carica un altro e sovrapponilo al primo. Prova a fare una torre la più alta possibile.

Versuch' zwei kreisende WIZ-Z-ZER übereinanderzusetzen.

IL TROTTOLO INDIAVOLATO

LASS DIE WIZ-Z-ZER KOPFSTAND MACHEN.



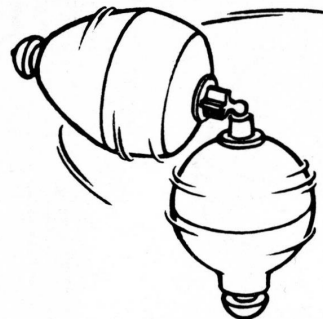
Inserisci la parte aperta della punta bianca in un WIZ-Z-ZER. Inserisci l'estremità a incastro della punta gialla in un altro.

Carica i WIZ-Z-ZERS e sovrapponi le due punte.

Trickteile einsetzen. Kreisende WIZ-Z-ZER übereinandersetzen.

GIROTONDO

DAS IST GEWAGT!

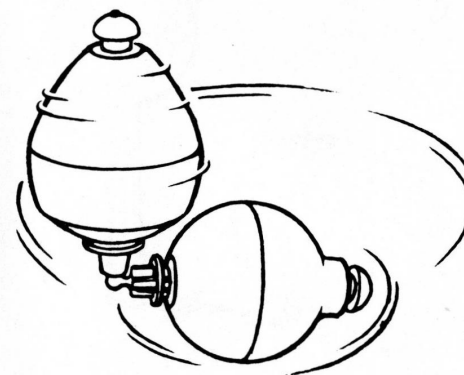


Inserisci la parte aperta della punta bianca in un WIZ-Z-ZER, inserisci la parte ad incastro della punta gialla in un altro. Caricali in modo che girino inversamente uno all'altro. Appoggia la punta gialla sulla bianca come da disegno. Deponi i trottoli sul pavimento.

Trickteile einsetzen. WIZ-Z-ZER in entgegengesetzter Richtung anreiben und übereinandersetzen.

Diese WIZ-Z-ZER bilden einen Winkel und tanzen!

IL TROTTOLO SPAZIALE



Inserisci la punta gialla in un WIZ-Z-ZER e quella bianca in un altro. Carica i due trottoli e falli girare sulle due punte come da disegno.

Trickteile einsetzen. Beide WIZ-Z-ZER in entgegengesetzter Richtung anreiben.

LO SCONTRO

UND SO KÄMPFEN WIZ-Z-ZER GEGENEINANDER.



Carica due WIZ-Z-ZERS e contemporaneamente lanciali in un cerchio da te disegnato sul pavimento. Osserva quale dei due riuscirà a girare più a lungo o a gettare l'altro fuori dal cerchio.

Wer sich am längsten aufrecht hält, hat gewonnen.

Zeichne mit Kreide einen Kreis auf den Bürgersteig. Reib' beliebig viele WIZ-Z-ZER an und setz' sie in den Kreis. Paß auf welcher WIZ-Z-ZER die anderen Kreisel aus dem Kreis drängt.

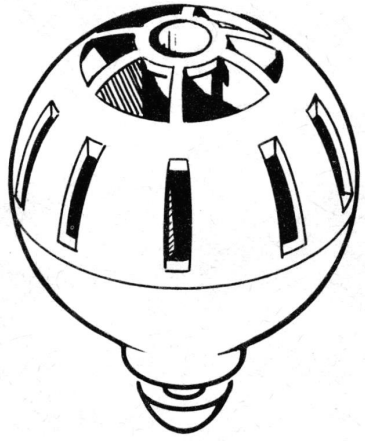
oder
Zeichne mit Kreide einen Kreis auf den Bürgersteig und setz' einen tanzenden Kreisel in den Kreis. Reib' dann einen zweiten WIZ-Z-ZER an und laß ihn in den Kreis laufen, und zwar so, daß er den ersten WIZ-Z-ZER umstößt.

MATTEL'S SUPER WIZ-Z-ZER! Hast Du sie schon alle?
 RINGE UND STELZEN SIND IN DIESEN DREI WIZ-Z-ZER-SETS NICHT ENTHALTEN.

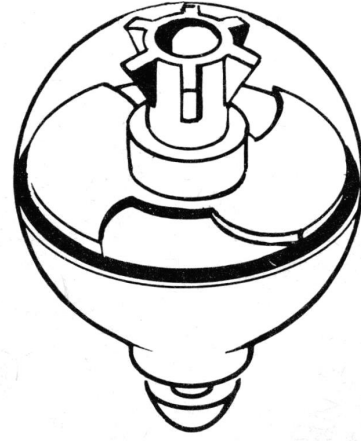
I TROTTOLI WIZ-Z-ZER MATTEL! Siete sicuri di averli tutti?
 ANELLI E TRAMPOLI NON SONO INCLUSI IN QUESTI TRE TROTTOLI.

LES TOUPIES WIZ-Z-ZER DE MATTEL! Les avez-vous toutes?
 ANNEAUX ET ECHASSES NON INCLUS DANS CES 3 BOITES WIZ-Z-ZER.

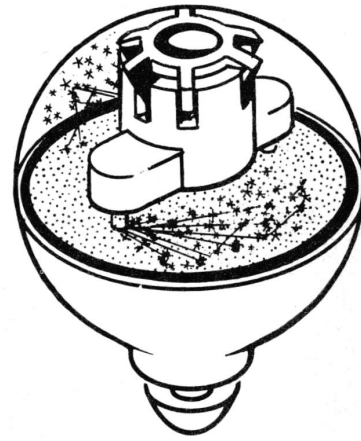
DE WIZ-Z-ZER TOLLEN VAN MATTEL! Heeft U ze allemaal?
 RINGEN EN STELTEN NIET INBEGREPEN IN DEZE 3 WIZ-Z-ZER DOZEN.



NEU!
DER HEULER
 Der wilde, heulende Wiz-z-zer!
NOVITA'!
SIRENA
 Un forte, forte suono di sirena!
NOUVEAU!
HURLEUR
 Quelle hurlante sirene!
NIEUW!
GILLER
 Doe de sirene loeien!



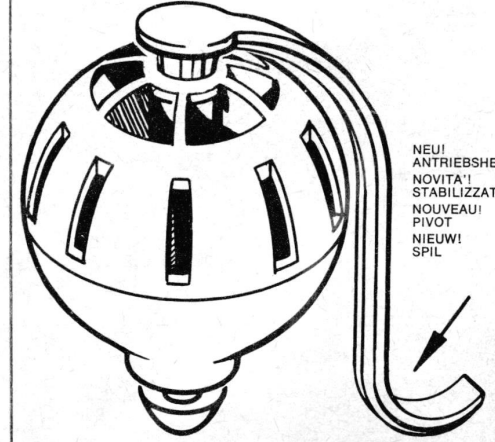
NEU!
DEX HEXER
 Wechselt seine Farben beim Tanzen
NOVITA'!
CALEIDOSCOPIO
 Fate girare il trottolo e ottenete nuovi colori.
NOUVEAU!
CALEIDOSCOPE
 Quel tourbillon de couleurs.
NIEUW!
KALEIDOSCOPE
 Wat een warreling van kleuren!



NEU!
DER BLITZER
 Rast funkensprühend davon.
NOVITA'!
FOLGORE
 Una esplosione di luce!
NOUVEAU!
ECLAIR
 Quel tourbillon d'eclairs!
NIEUW!
BLIKSEMFLITS
 Wat een bliksem-draaikolk!

Bevor Du den Heuler, den Hexer und den Blitzer anreibat Antriebshebel in den Wiz-z-zer einsetzen.

Prima di iniziare a giocare con SIRENA, CALEIDOSCOPIO o FOLGORE. Applicate lo stabilizzatore allo Wiz-z-zer. Avant de lancer le caleidoscope, l'eclair ou l'hurleur: Placez le pivot dans le Wiz-z-zer. Alvorens de kaleidoscope, bliksemflits of giller te starten: Plaats de spil in de Wiz-z-zer.



NEU!
 ANTRIEBSHEBEL.
 NOVITA'!
 STABILIZZATORE
 NOUVEAU!
 PIVOT
 NIEUW!
 SPIL

Wichtig: Du musst den Hebel jedoch wieder herausnehmen, bevor Du Deine Wiz-z-zer Tricks ausführen lässt. Togliete lo stabilizzatore per fare altri giochi. Retirez le pivot pour faire les trucs. Om de trucs uit te voeren, eerst de spil uit de Wiz-z-zer nemen.