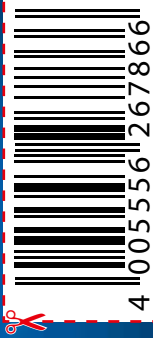


THE WALL



SPIELANLEITUNG

Ab 8 Jahren - Für 3 oder mehr Spieler - Spieldauer: ca. 30 Minuten
Es werden 2 Batterien (AAA, LR03, 1,5V) benötigt.

SPIELMATERIAL

1 leuchtende Wand



180 Karten

- 60 Karten für Runde 1
- 60 Karten für Runde 2
- 60 Karten für Runde 3



3 Streifen mit Geldbeträgen für die einzelnen Runden



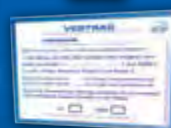
9 Kugeln



1 Wertungsblock



1 Vertragsblock



1 Spielanleitung



2x 3V
1,5V
AAA/LR3

Es werden 2 Batterien (AAA, LR03, 1,5V) benötigt.

Batterien sind nicht im Produkt enthalten.

ZIEL DES SPIELS:

Die Spieler versuchen, als Team das meiste Geld zu gewinnen.

VOR DER ERSTEN PARTIE:

Die beiden Batterien (AAA, LR03, 1,5V) werden in das Batteriefach auf der Unterseite der leuchtenden Wand eingesetzt (siehe Hinweise auf Seite 12). Dann wird die Wand zusammengesetzt. Dazu werden die beiden Flügel und der hintere Keil an die dafür vorgesehenen Stellen gesteckt. Anschließend wird die Auffangschale für die Kugeln mithilfe der Halterungen eingesetzt.

SPIELVORBEREITUNG:

Die Mannschaften werden zusammengestellt:

- Am besten funktioniert das Spiel zu viert: Dann werden 2 Teams mit jeweils 2 Spielern gebildet. In jeder Runde übernehmen die Spieler der gegnerischen Mannschaft abwechselnd die Rolle des Spielleiters.
- Bei einer Partie zu dritt: Einer der Spieler spielt in beiden Teams mit. Der Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, wird zum Spielleiter.
- Bei einer Partie zu fünft: Einer der Spieler wird Spielleiter. Die anderen 4 Spieler bilden 2 Teams mit jeweils 2 Spielern.
- Bei einer Partie zu sechst: Es werden 3 Teams mit jeweils 2 Spielern gebildet. In jeder Runde übernimmt ein Spieler der gegnerischen Teams die Rolle des Spielleiters.

Die Spielleiter lesen die Spielregel Runde für Runde vor.

- Betätigt den An-Aus-Schalter auf der Rückseite.
- Die Spieler kontrollieren, ob die Wand richtig funktioniert. Dazu drückt ihr den grünen oder roten Knopf der Wand. Wenn die Wand die entsprechende Farbe anzeigt, ist sie aktiv. Andernfalls helfen unter Umständen die Hinweise auf Seite 12 weiter. Drückt denselben Knopf erneut, um die Wand wieder zu deaktivieren.
- Jedes Team erhält ein Blatt des Wertungsblocks und einen Stift.
- Jedes Team erhält einen Vertrag.
- Mischt die Karten für Runde 1 und legt sie als Stapel bereit, sodass die Seite mit dem Logo nach oben zeigt.
- Mischt die Karten für die Runden 2 und 3 als jeweils eigenen Stapel und legt sie für später bereit (Fragenseite oben).

Fertig! Nun kann das Spiel gegen die Wand beginnen!

SPIELABLAUF:

RUNDE 1

Das jüngere Team beginnt und ist das erste aktive Team.

Spielprinzip: Die Spieler müssen die Fragen richtig beantworten, um das ganz große Geld zu gewinnen.

- Die beiden Spieler des aktiven Teams sitzen nebeneinander, sodass sie gemeinsam die Vorderseite der Wand sehen.
- Der Spielleiter setzt sich so, dass er bei einer richtigen oder falschen Antwort den grünen beziehungsweise roten Knopf der Wand betätigen kann.
- Das aktive Team schiebt den Streifen mit Geldbeträgen für die Runde 1 in die Wand.

Den Streifen mit Geldbeträgen hier in die dafür vorgesehene Öffnung schieben



- Das aktive Team nimmt sich die 3 weißen Kugeln und wirft sie oben in die Wand an den Plätzen 1, 3 und 5 ein.
- Der Spielleiter zieht die oberste Karte des Stapels für die Runde 1. Er liest die erste Frage langsam und deutlich vor. Danach liest er die beiden Antwortmöglichkeiten laut vor. Nachdem er die beiden Antwortmöglichkeiten ein zweites Mal vorgelesen hat, betätigt er den Auslöser an der Rückseite der Wand, sodass die 3 Kugeln hinunterfallen.

Die 3 Kugeln rollen herab.

- Das Team nennt dem Spielleiter laut seine Antwort, **BEVOR** die erste Kugel in einem Feld mit einem Geldbetrag landet. Der Spielleiter überprüft, ob diese Regel eingehalten wurde.

Hinweis: Die Spieler können ihre Antwort ändern, solange noch keine Kugel in einem Geldfeld gelandet ist. Die letzte gegebene Antwort zählt.

- **Sobald die 3 Kugeln zum Stillstand gekommen sind und das Team seine Antwort gegeben hat, gibt es für den Spielleiter 3 Optionen:**
 - ➔ **Wenn die Antwort richtig ist, drückt er auf den grünen Knopf der Wand. Dadurch leuchtet die Wand grün. Die Spieler gewinnen die Geldbeträge, welche die Kugeln anzeigen.**
 - ➔ **Wenn die Antwort falsch ist, drückt er auf den roten Knopf der Wand. Dadurch leuchtet die Wand rot. Die Spieler müssen die Geldbeträge, welche die Kugeln anzeigen, als Verlust eintragen.**
 - ➔ **Ist der Spielleiter der Ansicht, dass die Antwort erst gegeben worden ist, nachdem die erste Kugel in einem Geldfeld gelandet ist, gilt die Antwort als falsch. Er drückt auf den roten Knopf. Die Spieler müssen die Geldbeträge, welche die Kugeln anzeigen, als Verlust eintragen.**
- **Das Team notiert das Ergebnis der 3 Kugeln als Summe auf dem Wertungsblock bei der 1. Frage. Bei richtiger Antwort als Gewinn, bei falscher Antwort als Verlust.**
- **Der Spielleiter schaltet die Wand aus, indem er ein zweites Mal auf den Knopf drückt, welcher der aktuellen Farbe der Wand entspricht.**
- **Das Team holt die 3 weißen Kugeln heraus und wirft sie wieder oben an der Wand in die Plätze 1, 3 und 5 ein.**

Auf diese Weise werden 5 Fragen nacheinander gespielt und die Summe der Kugeln für die jeweilige Frage passend eingetragen.

- **Danach ist das andere Team mit seiner Runde 1 an der Reihe.**

Die Teams müssen Runde 1 mit einem positiven Ergebnis abschließen – auch wenn es sich nur um einen Gewinn von 1 handelt; andernfalls dürfen sie die Partie nicht mit Runde 2 fortsetzen. Sollte es einem Team nicht gelingen, Runde 1 positiv zu beenden, hat es das Spiel verloren. In diesem Fall kann eine neue Partie noch einmal mit Runde 1 gestartet werden.

- **Dann tauscht ihr den Streifen mit Geldbeträgen durch den Streifen für Runde 2 aus.**

Der Vertrag

● Was ist der Vertrag?

- ➔ Der Vertrag ersetzt den Endbetrag, den das Team nach Abschluss der Runde 3 gewinnen würde. Die Summe, die das Team in Runde 1 erspielt hat, wird in den Vertrag aufgenommen.



- Jedes Team bestimmt einen Spieler, der die Fragen beantwortet: Das ist der „isolierte“ Spieler, der sich hinter die Wand setzt.
- Der isolierte Spieler des Teams entscheidet am Ende des Spiels, ob er den Vertrag annimmt oder nicht.

RUNDE 2

Es beginnt dasselbe Team wie in Runde 1.

Der Spieler, der vor der Wand sitzt, nimmt sich alle Kugeln und das Wertungsblatt seines Teams. Er entscheidet nun, wo er die 2 grünen Kugeln der Bonusrunde platzieren will.

Hinweis: Je weiter links eine Kugel platziert wird, desto weiter links wird sie herabfallen. Dasselbe gilt für die rechte Seite.

Wie wählt man die Plätze für die grünen Kugeln?

Der Spieler notiert auf dem Wertungsblatt, wo die 2 grünen Kugeln starten sollen und kreuzt die entsprechenden Positionen bei Runde 2 – Bonusrunde 1 an.

Die grünen Kugeln stehen auf jeden Fall für einen Gewinn.

Hinweis: Über diese Entscheidung sollte gut nachgedacht werden, denn die Plätze für die grünen Kugeln dienen in derselben Runde auch 2 roten Kugeln als Startposition ... Und die roten Kugeln stehen für einen garantierten Verlust!

BONUSRUNDE 1: Die grünen Kugeln

- Der Spielleiter drückt auf den grünen Knopf, sodass die Wand grün aufleuchtet.
- Der Spieler, der vor der Wand sitzt, sieht auf dem Wertungsblatt nach, welche Plätze er für die beiden grünen Kugeln gewählt hat und setzt sie entsprechend oben an der Wand ein. Er darf erklären, warum er diese Plätze gewählt hat.
- Der Spielleiter betätigt den Auslöser und lässt damit die beiden grünen Kugeln herunterfallen.

Wichtig: Der Spieler vor der Wand darf dem isolierten Spieler nicht mitteilen, welche Geldbeträge er erspielt hat. Aber natürlich kann der isolierte Spieler die Reaktionen seines Teampartners interpretieren.

- Der Spieler vor der Wand notiert die gewonnenen Beträge auf dem Wertungsblatt bei „BONUSRUNDE 1“ und nimmt die grünen Kugeln wieder an sich.
- Der Spielleiter deaktiviert die Wand.

DIE FRAGERUNDEN: 3 Fragen mit den weißen Kugeln

Hinweis: Für jede Frage wird lediglich die Position einer Kugel festgelegt.

◆ 1. FRAGE

- Der Spielleiter zieht die oberste Karte für Runde 2 und gibt die Karte dem Spieler vor der Wand. ***Achtung:*** Der Spieler vor der Wand darf dabei nur die Seite mit den Antwortmöglichkeiten sehen.
- Der Spieler entscheidet jetzt, an welcher Stelle die Kugel eingeworfen wird und kreuzt diese Position bei Frage 1 an. Dann gibt er dem Spielleiter die Karte zurück.
- Der Spielleiter fragt, welche Position der Spieler vor der Wand für die Kugel gewählt hat. Dann wirft dieser Spieler die Kugel dort ein.
- Der Spielleiter stellt die erste Frage der Karte und nennt dem isolierten Spieler die drei Antwortmöglichkeiten.

- Der isolierte Spieler nennt laut seine Antwort.

Hinweis: Er hat für seine Antwort eine angemessene Zeit zur Verfügung, und sein Partner darf ihm nicht helfen.

- Der Spielleiter schlägt hinten in dieser Spielregel nach, welche Antwort richtig ist (die Kartenummer findet ihr unten rechts auf der Karte). Dann drückt er den roten Knopf, falls die Antwort falsch ist oder den grünen Knopf, wenn der Spieler richtig geantwortet hat.
- Der Spielleiter lässt die weiße Kugel herabfallen.

Achtung: Der Spieler vor der Wand darf dem isolierten Spieler nicht mitteilen, welche Geldbeträge er erspielt hat. Aber natürlich kann der isolierte Spieler die Reaktionen seines Teampartners interpretieren.

- Der Spieler vor der Wand notiert den Betrag auf dem Wertungsblatt bei Runde 2, Frage 1 im passenden Feld (Gewinn/Verlust) und nimmt die weiße Kugel wieder an sich.
- Der Spielleiter schaltet die Wand aus.

◆ 2. FRAGE

Es gelten dieselben Regeln wie bei Frage 1. Der Spieler, der vor der Wand sitzt, hat nun jedoch die zusätzliche Möglichkeit einer Doppelkugel. Wenn er die Karte mit den Antwortmöglichkeiten erhält, legt er nicht nur fest, an welcher Position die Kugel eingeworfen wird. Er kann zusätzlich die Doppelkugel ankreuzen. Damit wirft er gleich 2 Kugeln an dieser Position ein.

◆ 3. FRAGE

Es gelten dieselben Regeln wie bei Frage 1. Der Spieler, der vor der Wand sitzt, hat nun jedoch die Möglichkeit einer Dreifachkugel. Wenn er die Karte mit den Antwortmöglichkeiten erhält, legt er nicht nur fest, an welcher Position die Kugel eingeworfen wird. Er kann zusätzlich die Dreifachkugel ankreuzen. Damit wirft er gleich 3 Kugeln an der Position ein, die er angekreuzt hat.

BONUSRUNDE 2: Die roten Kugeln

- Der Spielleiter drückt auf den roten Knopf, sodass die Wand rot aufleuchtet.
- Der Spieler, der vor der Wand sitzt, platziert 2 rote Kugeln oben an der Wand; er muss dieselben Plätze nutzen, wie bei den grünen Kugeln in der Bonusrunde zuvor.
- Der Spielleiter lässt die 2 roten Kugeln fallen.

Wichtig: Der Spieler vor der Wand darf dem isolierten Spieler nicht mitteilen, um welche Geldbeträge es geht. Aber natürlich kann der isolierte Spieler die Reaktionen seines Teampartners interpretieren.

- Der Spieler vor der Wand notiert den Verlust auf dem Wertungsblatt bei „BONURSRUNDE 2“ und nimmt die roten Kugeln wieder an sich.
- Der Spielleiter deaktiviert die Wand.
- Der Spieler vor der Wand rechnet das Ergebnis für Runde 2 zusammen. Der Spieler hinter der Wand kann in dem Vertrag eintragen, wie viele Fragen er vermutlich richtig beantworten konnte.
- Nun ist das andere Team mit Runde 2 an der Reihe. Das neue aktive Team spielt die Runde wie zuvor beschrieben. Für alle Kugeln darf das neue Team natürlich andere Positionen wählen.

RUNDE 3

- Das Team, das zuletzt gewartet hat, beginnt Runde 3.
- Der Spieler, der vor der Wand sitzt, tauscht den Streifen mit Geldbeträgen durch den Streifen für Runde 3 aus.

Es gelten dieselben Regeln wie bei Runde 2, doch diesmal mit 3 grünen Kugeln und 3 roten Kugeln in den beiden Bonusrunden:

- **BONUSRUNDE 3:** 3 grüne Kugeln
- **FRAGERUNDE:** 3 Fragen mit weißen Kugeln (gleicher Ablauf wie in Runde 2)

Hinweis: Denkt an die Möglichkeit der Doppel- und Dreifachkugeln.

- **BONUSRUNDE 4:** 3 rote Kugeln (Positionen wie in Bonusrunde 3)

Anschließend ist das andere Team mit Runde 3 an der Reihe. Der Spieler vor der Wand kann die erspielten Beträge auf dem Wertungsblatt addieren.

ENDE DER PARTIE

- Die isolierten Spieler nehmen ihre eigenen Verträge und entscheiden sich jetzt, ob sie den Vertrag annehmen. In diesem Fall gewinnen sie die Garantiesumme aus Runde 1 sowie 3.000 pro richtiger Antwort in den Runden 2 und 3. Die isolierten Spieler kreuzen ihre Antwort auf ihrem eigenen Vertrag an. Sie falten den Vertrag und setzen sich wieder zu ihren Teampartnern.
- Die isolierten Spieler teilen ihren Partnern nacheinander mit, ob sie den Vertrag angenommen haben oder nicht; und der Spieler, der vor der Wand saß, nennt den erspielten Geldbetrag.
- Wenn ein Spieler den Vertrag annimmt: Wie viele richtige Antworten der Spieler gegeben hat, könnt ihr ganz einfach auf dem Wertungsblatt ablesen.

Hinweis: Ihr könnt einen nicht angenommenen Vertrag natürlich zerreißen.

Das Team, das mehr Geld erspielt hat, gewinnt!

ANTWORTEN DER RUNDE 2 FÜR DEN SPIELLEITER

	Frage 1	Frage 2	Frage 3
Karte 1	Ein Kreis	Cäsars Kampf	Blau
Karte 2	Kimberly	Fächerfisch	Spanien
Karte 3	Nr. 1	Zu den Echsen	Tai-Chi
Karte 4	Premierministerin	Den Mund schließen	42 Jahre
Karte 5	Die Strickjacke	In Kotgütern	Yoga
Karte 6	Mistel	Die Beute	Die Stärke von Erdbenen
Karte 7	die Hand seiner Frau	Der Bundesadler	1000 Einwohner
Karte 8	Was erlaube Strunz?	12 Felder	Der Thron Karls des Großen
Karte 9	Landwirtschaftsministerium	In Rumänien	Dieter Hildebrandt
Karte 10	Egal	Mit Bäumen	Im Meer der Ruhe
Karte 11	La Gomera	Lukas Podolski	Erdnuss
Karte 12	rund 300 Stunden	Bauchspeicheldrüse	Spezialeinheit der Bundespolizei
Karte 13	Mount Lee	Die Sonne	Richard von Weizsäcker
Karte 14	Eine Säge	Wüstenfuchs	Boccia
Karte 15	Spanien	Elfenbeinküste	Zwei Kreuze
Karte 16	Aus Sizilien	Die Artischocke	Bilbo, der Hobbit
Karte 17	Jangtsekiang	Ort des Schnees	Baumstämme werfen
Karte 18	Thailand	einen Käfer	Freund
Karte 19	Paprika	Kronleuchterfliegen	Ä
Karte 20	Edmond Rostand	Mit einem Straight Flush	Ab 16 Jahren
Karte 21	Bronze	zum Frühstück bei Tiffany	Spirale
Karte 22	Zahnmedizin	Die Schallmauer durchbrechen	Allied - Vertraute Fremde
Karte 23	Brustwirbel	Pferdestute und Eselhengst	Von Russland
Karte 24	Neckar	Überholverbot! Gefahr!	Inspektor
Karte 25	Eine Gewürzgurke	Der Mann meiner Schwester	Afrika
Karte 26	Kugelstoßen	Gryffindor	Ein Tannenbaum
Karte 27	Wasserstoff	Captain Wales	Ikebana
Karte 28	Rausschmeißer in einem Nachtclub	Fiona	Einen Hut
Karte 29	Dem Hahn	Drachenfliegen	Einigkeit macht stark
Karte 30	Eine Schale	Eine nackte Frau und zwei bekleidete Männer	Riemenzunge
Karte 31	CD	Pirates of the Caribbean: Fremde Gezeiten	Eine Waage
Karte 32	grüne Hochzeit	Eine Alge	In den 1870er Jahren
Karte 33	Pilger	45,9 g	Seefahrer
Karte 34	Mohn	Biathlon	Basilikum
Karte 35	23 Paare	Natalie Portman	Kamel und Lama
Karte 36	UNESCO-Kulturerbe	Quark	Portugal
Karte 37	Burj Khalifa	Peter Ustinov	Rasenballsport
Karte 38	Obst und Gemüse	Hyperhidrose	Marburg
Karte 39	Der Klee	Goldene Schallplatte	Spielkarten
Karte 40	Obama	Spargelartige	Langhaarcollie
Karte 41	Klettern	In Vinci	Münster
Karte 42	Nepal	Meghan	Muräne
Karte 43	Ellenbogen	Amor	Nähen
Karte 44	Padawan	Eine Waage	Der Kautschukbaum
Karte 45	Nervenschmerzen	Ein Heißluftballon	Ein japanischer Roboter
Karte 46	Bienenchen, summ herum	Dänemark	CI
Karte 47	Wasserball	Hip-Hop	Briefmarken
Karte 48	Philipp der Schöne	Eine Fliege	Emotionieren
Karte 49	Eine rote Latzhose	Nasenbluten	Bär
Karte 50	1970	Krankheiten	Karlspreis
Karte 51	Kassel	Die Türme	Baumeister
Karte 52	Drohenschlacht	Flügel	20 Zähne
Karte 53	Eine untalentierte Sängerin	Pluto	Asien
Karte 54	Wachs	Mudras	Das Hüpfspiel Himmel und Hölle
Karte 55	Bass	Chemnitz	Martin Luther King
Karte 56	Boxen	London	Brasilien
Karte 57	Die Bibel	das Rotkehlchen	PayPal
Karte 58	Gluten	Juni	Eisen
Karte 59	Sitzend	Generation	Geige
Karte 60	Asterix in Italien	Bolivien	Würzburg

ANTWORTEN DER RUNDE 3 FÜR DEN SPIELLEITER

	Frage 1	Frage 2	Frage 3
Karte 1	Die Völlerei	Arnold Schwarzenegger	Kahlköpfigkeit
Karte 2	Falstaff	Kunstturnen	Gemälde
Karte 3	Tic-Tac-Toe	Andy Warhol	Belle
Karte 4	Joe	Bananenspinne	„Jack“ für J
Karte 5	30% Fett	Elias	Mit dem Buchstaben U
Karte 6	Wikingerkegeln	425	Bayerische Creme
Karte 7	Musikinstrument	Schnecke	Hahnenfuß
Karte 8	Mentalist	Einem Häuptling der Sioux	Tischtennis
Karte 9	FC Barcelona	Finnland	Öffentliche Sache
Karte 10	Augen	Suspensorium	Im Jemen
Karte 11	Büroklammer	Taekwondo	Papst Franziskus
Karte 12	Vier	Russland	Argon
Karte 13	Die Getränke zu mischen	Cheopspyramide	Pizzly
Karte 14	Hagebutten	Nordsee	Kurfürst
Karte 15	Ein Werkzeug	Kautschuk	Leeres Orchester
Karte 16	Skateboardern	Die Zauberflöte	Ein Dreieck
Karte 17	Ärzte	Saturday Night Fever	Rot
Karte 18	Henry	The Fast & the Furious	5 g
Karte 19	Minus 273,15 °C	Zwei Hunde an der Leine führt	Spargel stechen
Karte 20	Tischtennis	Mali	Kupfer
Karte 21	Christi Himmelfahrt	Scarlett Johansson	Erdbeere
Karte 22	Löwen	Shakira	Labyrinth
Karte 23	Nach 2 Jahren	Trombus	Marburg
Karte 24	Wassermelone	Altgriechisch	Eiserne Hochzeit
Karte 25	Auf einer Insel	Pocken	Mariah Carey
Karte 26	Der Riesenhai	Die Veredelung	Zwetschgenmus
Karte 27	Blue Dot	vier Punkte	Italien
Karte 28	A4	Chrysler	Erster Weltkrieg
Karte 29	Queen	Isolieren Sie die Zahlen.	Palmdieb
Karte 30	Angestellter der Post	362 Meter	Kilimandscharo
Karte 31	Niedersachsen	Handschuhe	Ein Minensuchboot
Karte 32	Die Zecke	Beverly Hills, 90210	Schweizer
Karte 33	Berlin	Einen Trenchcoat	Große Seele
Karte 34	70 Jahre	Die Maas	Johnny Depp
Karte 35	Cyprien	Weltgesundheitsorganisation (WHO)	Etwas 9 Grad Celsius
Karte 36	Vitamin S	Tag der Arbeit	Frankfurt am Main
Karte 37	Pilates	Die Gambe	Großbritannien
Karte 38	Watt	Super Mario	Paul Verlaine
Karte 39	auf einem Fahrrad	Schiller	In den 1930er Jahren
Karte 40	Angoraziege	Vietnam	Gigi Hadid
Karte 41	Belgien	Frankfurter Rundschau	Quecksilber
Karte 42	Zwischen 1980 und 1985	Donald Duck	Der Kleine Tümmler
Karte 43	Oxymoron	Hemiole	Eisenhower
Karte 44	Legieren	Erfrischungsgeld	Kasner
Karte 45	Baumwolle	Frankreich	Eine Kopfbedeckung
Karte 46	Bujumbura	Das A-Team	Prügelknabe
Karte 47	Herakles	Als Fernsehkoch	Katalanisch
Karte 48	Ein Apfel	Den Heiligen Gral	Schubladen
Karte 49	Kartoffel	WLAN	Marienkirche in München
Karte 50	Merle	Paulskirche in Frankfurt	112
Karte 51	1,35 m	Bei Rüdesheim	Orchideengewächse
Karte 52	Flockenstieliger Hexen-Röhrling	Italien	Am 4. Juli
Karte 53	Schwimmen	Das Auge	Ein Päckchen Kaugummi
Karte 54	17 Jahre	866 Millionen Euro	MASH
Karte 55	1988	Marzipan	Plutokratie
Karte 56	im Gefängnis landete	Inglourious Basterds	Francium
Karte 57	Panflöte	Zahnschmelz	Gründer des Internationalen Olympischen Komitees
Karte 58	Nashorn	Zwerchfellbruch	Kiwi
Karte 59	Elle	Don Quijote	UNICEF
Karte 60	Blätter	Edelkrebs	Bertolt Brecht

Bitte lesen Sie aufmerksam die nachfolgenden Hinweise:

Batterie-Anweisungen

Entfernen Sie die Abdeckung des Batteriefachs (auf der Unterseite der Wand) mithilfe eines Schraubendrehers und legen Sie die 2 Batterien (AAA, LR03, 1,5V) gemäß der nebenstehenden Abbildung ein.

Achten Sie darauf, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen (+ bzw. -) im Fach übereinstimmen. Nachdem Sie die Batterien eingelegt haben, verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder. Danach testen Sie das Spiel, indem Sie den An-Aus-Schalter und danach den roten oder grünen Knopf betätigen. Wenn die Wand nicht funktioniert, sind die Batterien möglicherweise leer oder nicht richtig eingelegt.



Sicherheitshinweise

Das Einlegen und Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Bitte beachten Sie folgende Hinweise:

- Nur Batterien des vorgegebenen Typs verwenden.
- Batterien oder Akkus gemäß den Polungszeichen „+“ und „-“ korrekt einlegen.
- Verschiedene Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Entladene Batterien oder Akkus gemäß den Anweisungen des Herstellers entnehmen und entsorgen.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden.
- Wenn das Spielgerät längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Wenn das Produkt elektrische Störungen verursacht oder beeinträchtigt zu sein scheint, sollte es nicht in die Nähe von anderen elektronischen Geräten gelangen. Gegebenenfalls aus- und wieder einschalten oder die Batterien entfernen und ersetzen.
- AKKUS: Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Nie (wiederaufladbare) Akkus mit anderen Batterietypen mischen. Nicht neue und gebrauchte Akkus zusammen verwenden. Aufladbare Batterien aus dem Spielgerät herausnehmen, bevor sie geladen werden. Nur Batterien oder Akkus des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Batterien nie in Reichweite von Kindern aufbewahren. Sollte eine Batterie verschluckt worden sein, sofort einen Arzt aufsuchen.

Recycling und Entsorgung entladener Batterien: Schützen wir unsere Umwelt!

- Diese Produkte sind mit qualitativ hochwertigen Materialien und Bestandteilen entwickelt und hergestellt worden, die recycelt und wiederverwendet werden können. Elektrische und elektronische Geräte enthalten Substanzen, die der Umwelt schaden können, wenn sie nicht korrekt entsorgt werden.
- Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten. In der Europäischen Union gibt es ein spezielles Entsorgungssystem für elektrische und elektronische Geräte.
- Entsorgen Sie die Batterien nicht zusammen mit dem Gerät.
- Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zur Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.



PFLEGEHINWEIS: Bewahren Sie die Wand nicht in einer schmutzigen, staubigen oder feuchten Umgebung auf. Gehen Sie vorsichtig mit dem Gerät um.

FUNKTIONSTÖRUNG: Wenn das Gerät nicht normal funktioniert, sollten Sie die Batterien austauschen.

Dieses Gesellschaftsspiel wurde von Dujardin entwickelt. Dujardin ist eine Tochtergesellschaft von TF1 Entertainment.

Bitte Anleitung aufbewahren! Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Basiert auf der Fernsehshow „The Wall“ © 2017

EndemolShine Germany ist ein Unternehmen der EndemolShine Group.

Alle Rechte vorbehalten. „The Wall“ ist ein in Deutschland eingetragenes Warenzeichen der RTL Television GmbH.

The format „The Wall“ is created by: LeBron James, Maverick Carter, Andrew Glassman ©2014. Format distributed by EndemolShine

Group B.V. Executive producers of the US program: LeBron James, Maverick Carter, Andrew Glassman. Music courtesy of Realand Productions LLC and Glassman Media Inc.

ART. NR. 26 786 6



**EndemolShine
Group**

Bitte beachten: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Kleine Kugel(n). Erststichungsgefahr.



© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Potsfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger