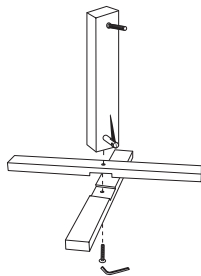
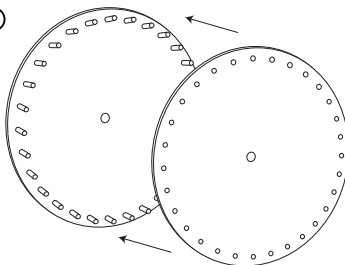


Art. Nr. 11371

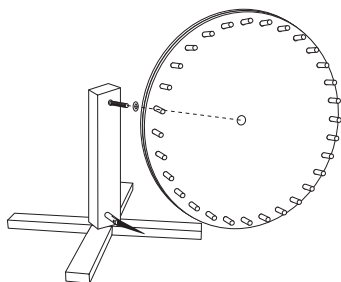
①



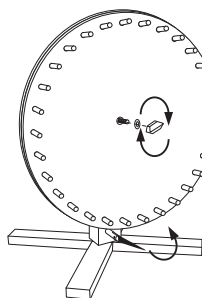
②



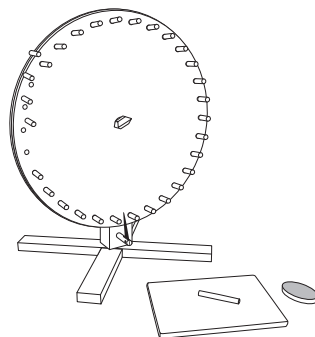
③



④



⑤



WARNING! Adult assembly required.
ATTENTION! Assemblage par un adulte requis.

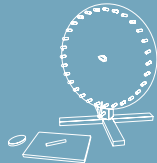
ACHTUNG! Aufbau nur durch einen Erwachsenen.

AVVERTENZA! Se requiere ensamblaje por un adulto. AVVERTENZA! Richiesto assemblaggio da parte di un adulto.



Spielanleitung

Glücksrad „Active“



Art. Nr. 11371



Generell sind der Fantasie beim Einsatz des Glücksrads für Auslosungen keine Grenzen gesetzt. Hier nur einige Beispiele, wie das Glücksrad eine Party oder einen Spielemittag bereichern kann:

Aktion und Farben

Die Spieler legen je Farbe ein Spiel oder eine Aktion fest und tragen sie auf der kleinen Tafel ein. Jetzt wird abwechselnd das Rad gedreht und die jeweilige Aktion gespielt.

Wer ist dran?

Auf Partys kann jedem Spieler eine Farbe zugewiesen werden. Die Namen werden auf der kleinen Tafel notiert. Jetzt entscheidet das Rad darüber, wer das nächste Spiel beginnen darf.

Preise erspielen

Jedem Farbfeld wird ein Preis zugeordnet, den man durch Drehen des Rads erhält. Die Zuordnung wird auf der kleinen Tafel notiert.

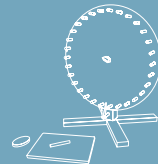
Wörterraten

Die Tafelseite wird aufgeschraubt und auf 12,3,6, und 9 Uhr jeweils ein Joker eingetragen. Die anderen Felder werden mit dem Alphabet aufgefüllt. Ein Spieler wird als Spielleiter auserkoren und denkt sich ein Lösungswort oder -Satz aus, den die Mitspieler erraten müssen. Diesen notiert er mit jeweils einem Strich pro Buchstaben. Die Spieler drehen jetzt reihum das Glücksrad. Der gedrehte Buchstabe wird aufgedeckt. Wird der Joker gedreht, darf sich der Spieler einen Buchstaben aussuchen. Ein Spieler ist so lange an der Reihe, wie seine Buchstaben in der Lösung vorkommen. Das Lösungswort darf nur auflösen, wer gerade an der Reihe ist.



Game Instructions

Fortune Wheel “Active”



Art. Nr. 11371



There really aren't any limits to one's fantasies when a prize wheel is used for raffles! Here are just a few examples of how a prize wheel can add excitement to a party:

Actions and Colours

The players assign a game or an action to each colour and write them on the small chalkboard. Then, the players simply take turns spinning the wheel and performing the corresponding action.

Who's turn is it, anyway?

At the party, every player is assigned a colour. The players' names are written on the chalkboard. Next, the prize wheel decides who begins the next game.

Win Prizes

A prize is assigned to each colour field. The prize is won when the wheel lands on that colour. The assigned prizes are to be written on the chalkboard.

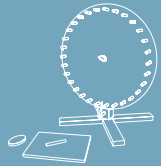
Word Guessing

Unscrew the chalkboard side of the wheel and assign a joker to spots 1, 2, 3, 6 and 9. The other fields should be filled in with the letters of the alphabet. One player is selected to be the game leader who has to think up words or phrases as answers which the other players have to guess. The game leader indicates the length of the words with lines (one line per letter). Next, the other players take turns spinning the wheel. The letters that the wheel lands on are then uncovered in the word or phrase. If a player spins a joker, they can pick their own letter. The players keep spinning the wheel during their turn as long as the letters they land on appear in the word or phrase. Only the player whose turn it currently is may guess the word or phrase.



Règles du jeu

Roue de la Fortune “Active”



Art. Nr. 11371

FR

En général, il n'y a pas de limites à l'imagination lorsqu'on utilise la roue de la fortune pour les tirages au sort. Voici quelques exemples de la façon dont la Roue de la Fortune peut enrichir une fête ou un après-midi de jeu :

Action et Couleurs

Les joueurs déterminent un jeu ou une action pour chaque couleur et l'inscrivent sur le petit tableau. Maintenant, la roue est tournée alternativement et l'action correspondante est jouée..

C'est qui le prochain ?

Lors des soirées, chaque joueur peut se voir attribuer une couleur. Les noms sont notés sur le petit tableau. Maintenant, c'est la roue qui décide qui peut commencer la partie suivante.

Gagnez des lots

Un prix est attribué à chaque champ de couleur, qui peut être obtenu en tournant la roue. La répartition est notée sur le petit tableau.

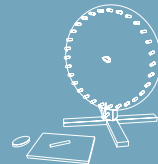
Cherchez les mots

Le Tableau est accroché sur la roue et dans chaque case des heures 12, 3, 6, et 9 un Joker est noté. Les autres champs sont remplis avec l'alphabet. Un joueur est choisi comme leader du jeu et trouve un mot ou une phrase de solution que les autres joueurs doivent deviner. Il le note d'un trait par lettre. Les joueurs font maintenant tourner la roue de la fortune. La lettre en rotation est découverte. Si le joker est tourné, le joueur peut choisir une lettre. Le tour d'un joueur est joué tant que ses lettres apparaissent dans la solution. La solution ne peut être résolue que par le joueur qui se trouve actuellement dans le tour.



Istruzioni

Ruota della Fortuna “Active”



Art. Nr. 11371



In generale potete dare libero sfogo alla vostra fantasia su come utilizzare la ruota della fortuna per estrarre a sorte. Ecco solo alcuni esempi di come la ruota della fortuna può animare una festa:

Attività e colori

I giocatori stabiliscono un gioco o un'attività per ogni colore e li scrivono sulla lavagnetta piccola. A turno si gira poi la ruota e si esegue la rispettiva attività.

A chi tocca?

Alle feste si può attribuire un colore ad ogni giocatore. I nomi vengono scritti sulla lavagnetta piccola. Ora è la ruota a decidere chi inizierà il prossimo gioco.

Vincere premi

Ad ogni campo colorato viene attribuito un premio che si ottiene girando la ruota. Sulla lavagnetta piccola si segna a quale colore corrisponde quale premio.

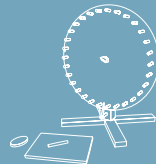
Indovina la parola

Si può svitare il lato della lavagna e mettere un jolly, rispettivamente sui numeri 1, 2, 3, 6 e 9. Gli altri campi vengono riempiti con le lettere dell'alfabeto. Un giocatore viene scelto come conduttore del gioco e pensa ad una parola o una frase vincente, che gli altri giocatori devono indovinare. Il conduttore annota la parola o la frase con un trattino per ogni lettera. I giocatori girano poi a turno la ruota. La lettera che esce viene svelata. Se esce il jolly il giocatore può scegliere una lettera. Tocca sempre allo stesso giocatore fino a che le sue lettere compaiono nella parola vincente. Si può indovinare la parola vincente solamente quando è il proprio turno.



Instrucciones

Rueda de la Fortuna “Active”



Art. Nr: 11371

ES

En general, no hay límites a la imaginación a la hora de utilizar la rueda de la fortuna en los sorteos. He aquí algunos ejemplos de cómo la Rueda de la Fortuna puede enriquecer una fiesta:

Acción y colores

Los jugadores determinan un juego o acción para cada color y lo introducen en el tablero pequeño. Ahora se gira la rueda en turnos y se juega la acción correspondiente.

¿Quién es el siguiente?

En las fiestas, a cada jugador se le puede asignar un color. Los nombres se anotan en la pizarra pequeña. Ahora la rueda decide quién puede empezar la siguiente partida.

Ganar premios

A cada campo de color se le asigna un premio, que puede obtenerse girando la rueda. La tarea se anota en la pizarra pequeña.

Adivinar palabras

Desenrosque el lado del pizarrón de la rueda y asigne un comodín a los puntos 1, 2, 3, 6 y 9. Los otros campos debe rellenarse con las letras del alfabeto. Un jugador es seleccionado para ser el líder del juego que tiene que pensar en palabras o frases como respuestas que los otros jugadores tienen que adivinar. El líder del juego indica la longitud de las palabras con líneas (una línea por letra). Después, los otros jugadores se turnan girando la rueda. Las letras sobre las que aterriza la rueda se descubren en la palabra o frase. Si un jugador hace girar un comodín, pueden elegir su propia letra. Los jugadores siguen haciendo girar la rueda siempre y cuando las letras sobre las que caen aparezcan en la palabra o frase. Sólo el jugador al que le toca actualmente es adivinar la palabra o frase.