

# THE WALL

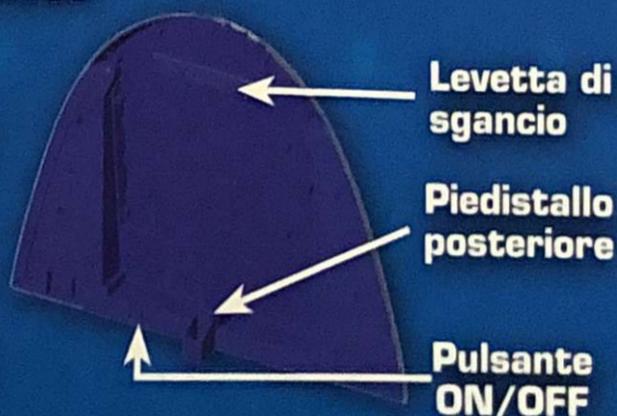
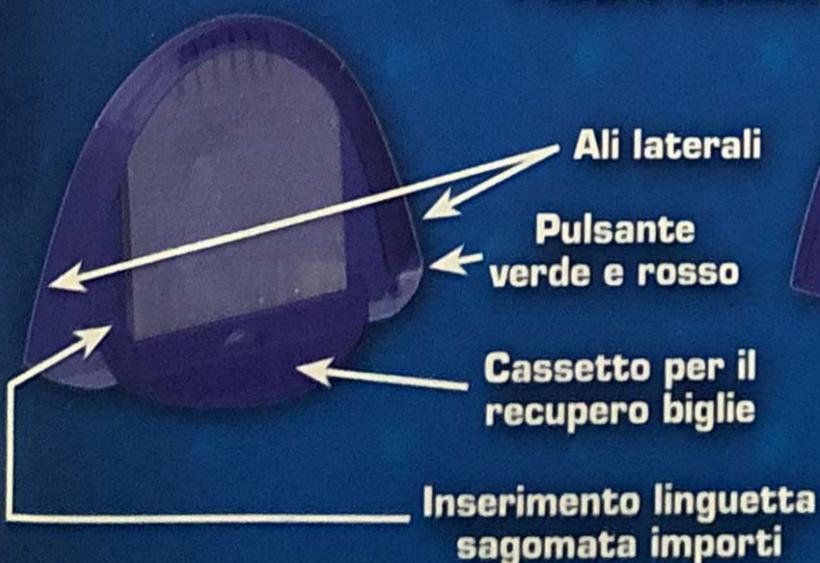


## REGOLE DI GIOCO

A partire dagli 8 anni - Minimo 3 giocatori  
30 minuti circa - Richiede 2 batterie ministilo AAA (LR03) da 1,5 V

## CONTENUTO

### 1 Muro luminoso



### 180 carte

- 60 carte Round 1
- 60 carte Round 2
- 60 carte Round 3



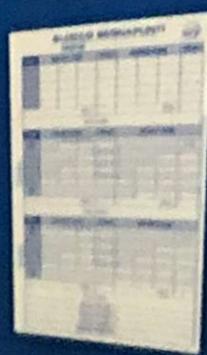
3 linguette sagomate con gli importi totali di ogni Round



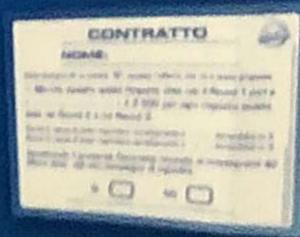
9 biglie



1 blocco segnapunti



1 blocco contratti



1 libretto Regolamento e Guida per il conduttore



2x  $\begin{matrix} 3V \\ \text{---} \\ 1,5V \\ \text{AAA/LR3} \end{matrix}$  Richiede 2 batterie ministilo AAA/LR3 da 1,5 V.  
Le batterie non sono incluse.

## SCOPO DEL GIOCO:

Vince la squadra che ha guadagnato di più alla fine della partita!

## PRIMA DEL 1° UTILIZZO:

- Inserite le 2 batterie ministilo AAA (LR03) da 1,5 V nell'alloggiamento sotto il muro luminoso (vedere istruzioni a pag. 12).
- Montate il muro:
  - ➔ installate le 2 ali laterali del Muro
  - ➔ installate il piedistallo posteriore
  - ➔ agganciate il cassetto per il recupero delle biglie

## PREPARAZIONE:

- Scegliete le squadre:
  - ➔ Il numero ideale di giocatori per una partita è di 4: formate 2 squadre da 2 giocatori. Per ogni round, i giocatori della squadra avversaria fungono da conduttori.
  - ➔ Se siete in 3: ogni giocatore compone una squadra, quello che non gioca svolge il ruolo di conduttore.
  - ➔ Se siete in 5: un giocatore svolge il ruolo di conduttore, gli altri compongono le due squadre da 2.
  - ➔ Se siete in 6: formate 3 squadre da 2 giocatori e, ad ogni round, uno dei giocatori delle squadre avversarie svolgerà il ruolo di conduttore.

I conduttori leggono il regolamento round per round.

- Accendete il muro mettendo su ON il tasto ON/OFF (sul retro del muro).
- Verificate il funzionamento premendo il pulsante verde o quello rosso. Se il muro si illumina del colore corrispondente, significa che funziona. In caso contrario, seguite le istruzioni a pag. 12.
- Ogni squadra prende un foglio segnapunti e una matita.
- Ogni squadra prende un Contratto.
- Impilate le carte Round 1, con il lato delle domande ben visibile.
- Per il momento, lasciate coperte le carte Round 2 e Round 3.

**Siete pronti a giocare a The Wall!**

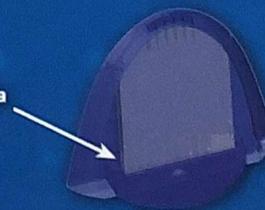
## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### ROUND 1

**Obiettivo:** Davanti al Muro, i giocatori devono rispondere correttamente alle domande per guadagnare l'importo ottenuto con le biglie bianche.

- I 2 giocatori della squadra che disputa per prima il round si mettono fianco a fianco, in modo da trovarsi con il viso rivolto verso il Muro.
- Il conduttore si mette accanto al Muro in modo da poter facilmente accedere ai pulsanti verde o rosso (risposta corretta o sbagliata).
- La squadra che gioca inserisce nel muro la linguetta sagomata con gli importi del Round 1.

Inserire la linguetta  
"Importi"  
nella fessura



- La squadra prende tre biglie bianche e le carica nella parte superiore del muro, nelle scanalature 1, 4 e 7.
- Il conduttore pesca una carta Round 1. Legge a voce alta la prima domanda e le due possibilità di risposta, quindi tira subito la levetta di sgancio sul retro del Muro per liberare le 3 biglie.

Le 3 biglie scendono verso il basso.

- A questo punto la squadra deve dare la propria risposta a voce alta, prima che le biglie arrivino a destinazione in una delle caselle relative all'importo.  
Spetta al conduttore giudicare che le regole vengano rispettate.

**N.B:** Ai giocatori è consentito cambiare risposta fintanto che nessuna biglia sia arrivata a destinazione. Conta l'ultima risposta data.

● Una volta che le 3 biglie sono arrivate in fondo e la squadra ha dato la sua risposta, il conduttore ha 3 possibilità:

➔ Se la risposta è esatta, preme il pulsante verde del Muro, che si illumina di quel colore. I giocatori vincono gli importi indicati dalle biglie.

➔ Se la risposta è errata, preme il pulsante rosso. Il Muro si illumina di quel colore e gli importi indicati dalle biglie vengono sottratti dall'ammontare accumulato dalla squadra in gioco.

➔ Se giudica che la risposta sia stata data dopo che le biglie abbiano raggiunto il fondo del Muro, la risposta verrà considerata come errata. Preme il pulsante rosso e gli importi indicati dalle biglie verranno sottratti dall'ammontare accumulato dalla squadra in gioco.

● La squadra riporta sul foglio segnapunti gli importi e calcola profitti o perdite.

● Il conduttore spegne il Muro, premendo una seconda volta il pulsante corrispondente al colore che lo illumina.

● La squadra riprende le proprie 3 biglie bianche e le ripone in alto, nelle scanalature 1,4 e 7.

Il meccanismo si ripete fino alla quinta domanda.

● Se ci sono più squadre, tocca alla squadra successiva giocare il Round 1.

Le 2 squadre devono finire in attivo, anche di 1, per poter continuare la partita. Se una delle squadre non ci riesce, ha perso e potete ricominciare a giocare dal Round 1.

● La squadra sostituisce la linguetta degli importi con quella del Round 2.

## Consegna del Contratto

● Cos'è il Contratto ?

➔ Il Contratto annulla l'ammontare totale che la squadra vincerà al termine del Round 3.

La somma vinta dalla squadra diventa quindi l'ammontare del contratto, ossia l'importo vinto al termine del Round 1 (=Minimo

Garantito) + 2500€ per ogni risposta esatta data nel Round 2 e 3 (6 domande).

● Ciascuna squadra sceglie un giocatore, che dovrà rispondere alle domande (e che chiameremo «Giocatore In Isolamento»): questi si posizionerà dietro al Muro.

● Il Giocatore In Isolamento della squadra che disputerà il Round 2, prende il suo contratto e si assume la grande responsabilità di scegliere se accettarlo o meno, valutando le possibili risposte esatte che riuscirà a dare e, dunque, il potenziale guadagno finale.

*Come valutare le risposte esatte?*

➔ Il conduttore consegna al Giocatore In Isolamento una carta del Round 2 e una del Round 3, in modo che possa leggere le domande. Non deve mai girare le carte.

➔ Guardando esclusivamente le domande del Round 2 e 3, il Giocatore In Isolamento deve decidere, in silenzio, se sarà in grado di rispondere.

➔ Calcola, quindi, quale guadagno riuscirebbe a fare e decide se accettare o no il contratto. Una volta deciso, piega il foglio.

**Importante:** non dovrà dire nulla a voce alta per non fornire indizi ai suoi compagni di squadra.

*Es: Il Minimo Garantito del nostro Round 1 = 8 999 €. Penso di riuscire a rispondere correttamente a 5 domande su 6 quindi, se firmo il contratto, stimo un guadagno totale per la mia squadra di:*

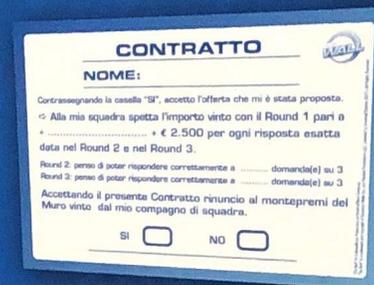
*8 999 + 2 500 x 5 = 21 499€.*

*Decido di firmare il contratto.*

*Al termine del Round 3, vengo a sapere che il Muro ci ha fatto vincere 34.089€ ma questo non conta.*

*Scopro che, in effetti, ho risposto bene a 4 domande su 6 e, quindi, il nostro guadagno totale è di:*

*8 999 + 2 500 x 4 = 18 999€.*



## Preparazione del Round 2 e 3 per il Giocatore Davanti al Muro

- Il Giocatore Davanti al Muro prende il foglio segnapunti della sua squadra e si assume la grande responsabilità di scegliere in quali scanalature posizionare le biglie bianche e verdi.

**NB:** Se una biglia viene posizionata verso sinistra, maggiore è la possibilità che cada verso sinistra. Lo stesso vale per la parte destra.

### Come scegliere la posizione iniziale delle biglie verdi?

Il giocatore scrive sul suo foglio segnapunti in quale scanalatura intende posizionare le 2 biglie verdi del Round 2 e le 2 biglie verdi del Round 3. E' possibile scegliere scanalature differenti. Le biglie verdi rappresentano profitti sicuri!

**NB:** Scegliete strategicamente! Le scanalature scelte per le biglie verdi saranno le stesse per le biglie rosse... che rappresentano perdite sicure!

### Come scegliere la posizione iniziale delle biglie bianche?

- ➔ Il conduttore recupera le carte del Round 2 e del Round 3 dal Giocatore In Isolamento e le consegna al Giocatore Davanti al Muro in modo che possa leggere le diverse opzioni di risposta.
- ➔ Basandosi unicamente sulle opzioni di risposta delle due carte, il Giocatore Davanti al Muro dovrà scommettere sulle risposte esatte del suo partner.

**Importante:** Le sue scelte sono segrete: non dovrà mai dire nulla a voce alta!

- Il giocatore scrive sul suo foglio segnapunti la posizione iniziale della biglia bianca per ciascuna delle domande del Round 2 e 3.

**Importante:** La sua scelta non potrà essere cambiata successivamente.

- Il giocatore deve inoltre indicare sul suo foglio segnapunti se nel Round 2 e 3 desidera:
  - Fare un Colpo Doppio alla seconda domanda di ciascun round: in questo caso potrà caricare contemporaneamente 2 biglie nella stessa scanalatura.
  - Fare un Colpo Triplo alla terza domanda di ciascun round: in questo caso potrà caricare contemporaneamente 3 biglie nella stessa scanalatura.

**NB:** Il giocatore è libero di scegliere se optare per entrambe le possibilità, per una sola o per nessuna.

**Si dia ora inizio al Round 2 ed al Round 3!**

## ROUND 2

### PRIMA PARTE: Il Muro vi consegna le biglie verdi

- Il conduttore preme il pulsante verde per illuminare il Muro di questo colore.
- Il Giocatore Davanti al Muro controlla sul suo foglio segnapunti la posizione scelta per le biglie verdi e le inserisce nelle rispettive scanalature. Deve inoltre spiegare la ragione della sua scelta.
- Il conduttore tira la levetta di sgancio che libera le due biglie verdi nello stesso momento.

**Importante:** E' vietato al Giocatore Davanti al Muro indicare al Giocatore In Isolamento l'importo ottenuto. Il Giocatore In Isolamento potrà liberamente interpretare le emozioni e le reazioni del Giocatore Davanti al Muro. Il conduttore dovrà garantire il pieno rispetto di questa regola.

- Il giocatore annota le somme vinte sul suo foglio segnapunti e recupera le biglie verdi.
- Il conduttore spegne il Muro.

### SECONDA PARTE: le 3 biglie bianche associate alle 3 domande

#### ◆ PRIMA DOMANDA:

- Il Giocatore Davanti al Muro controlla sul suo foglio segnapunti la posizione scelta per la biglia bianca associata alla prima domanda e la inserisce nella relativa scanalatura.
- Il conduttore prende la carta del Round 2 e legge al Giocatore In Isolamento sia la domanda sia le 3 opzioni di risposta.

- Il Giocatore In Isolamento risponde ad alta voce.

**NB:** Al giocatore viene concesso un tempo ragionevole per rispondere e non può ricevere alcun aiuto dal suo compagno di squadra.

- Il conduttore controlla la risposta nel libretto e preme il pulsante rosso del Muro se l'opzione scelta dal giocatore è errata o il pulsante verde se invece è giusta.

- Il conduttore tira la levetta di sgancio e libera la biglia bianca.

**Importante:** E' vietato al Giocatore Davanti al Muro indicare al Giocatore In Isolamento l'importo ottenuto. Il Giocatore In Isolamento potrà liberamente interpretare le emozioni e le reazioni del Giocatore Davanti al Muro. Il conduttore dovrà garantire il pieno rispetto di questa regola.

Il giocatore annota le somme vinte sul suo foglio segnapunti e recupera la biglia bianca.

Il conduttore spegne il Muro.

### ◆ SECONDA DOMANDA:

Tutto si svolge come per la domanda uno, con la sola differenza che il Giocatore Davanti al Muro ha la possibilità di fare il Colpo Doppio, se precedentemente annotato sul suo foglio.

### ◆ TERZA DOMANDA:

Tutto si svolge come per la domanda uno, con la sola differenza che il Giocatore Davanti al Muro ha la possibilità di fare il Colpo Triplo, se precedentemente annotato sul suo foglio.

### TERZA PARTE: Il Muro vi consegna le biglie rosse

- Il conduttore preme il pulsante rosso per illuminare il Muro di questo colore.
- Il Giocatore Davanti al muro inserisce 2 biglie rosse nelle stesse scanalature numerate usate per le biglie verdi nella prima parte.
- Il conduttore tira la levetta di sgancio e sblocca le due biglie rosse contemporaneamente.

**Importante:** E' vietato al Giocatore Davanti al Muro indicare al Giocatore In Isolamento l'importo ottenuto. Il Giocatore In Isolamento potrà liberamente interpretare le emozioni e le reazioni del Giocatore Davanti al Muro. Il conduttore dovrà garantire il pieno rispetto di questa regola.

- Il Giocatore Davanti al Muro scrive la somma persa sul suo foglio segnapunti e recupera le biglie rosse.
- Il conduttore spegne il Muro.
- Ora tocca alla squadra successiva disputare il Round 2.

## ROUND 3

- La squadra in attesa inizia il Round 3.
- Il Giocatore Davanti al Muro cambia la linguetta sagomata con gli importi, inserendo quella relativa al Round 3.

Il gioco si svolge nello stesso modo del Round 2 ma con 3 biglie verdi e 3 biglie rosse:

- **PRIMA PARTE:** Il Muro vi consegna le biglie verdi
- **SECONDA PARTE:** Le 3 biglie bianche associate alle 3 domande
- **TERZA PARTE:** Il Muro vi consegna le biglie rosse

Ora tocca alla squadra successiva disputare il Round 3.

## TERMINE DEL GIOCO

- I Giocatori In Isolamento raggiungono i propri compagni di squadra portando il contratto piegato.
- Ciascuno dei Giocatori In Isolamento comunica al proprio compagno di squadra se ha accettato o meno il contratto e al contempo gli viene comunicata la somma vinta con il Muro.

**La squadra che ha ottenuto la somma di denaro più alta, vince la partita!**

## POSSIBILITÀ DI RISPOSTA ROUND 2 PER IL CONDUTTORE

	Domanda 1	Domanda 2	Domanda 3
Carta 1	Un cerchio	Asterix e la battaglia di Cesare	Blu
Carta 2	Kimberly	Bardolino	L'occhio
Carta 3	Calibro 1	Serpente a sonagli	Thai-chi
Carta 4	Primo Ministro	Tenere le labbra chiuse	Cotone
Carta 5	Il cardigan	Nello sterco dei bovini	Yoga
Carta 6	Il vischio	Il bottino	La magnitudo di un sisma
Carta 7	Le scarpe	Uccello marino	800 abitanti
Carta 8	Scapoli e ammogliati	12 caselle	Superman
Carta 9	La scuola delle mogli	L'impalatore	Londra
Carta 10	Non ha importanza	Gli alberi	Mare della Tranquillità
Carta 11	Guadalupe	Volpe	Arachidi
Carta 12	La luna	Il pancreas	Ungheria
Carta 13	Giacomo Leopardi	Il Sole	Ministro degli Interni
Carta 14	Arnold's	Gallia Comata	Jokari
Carta 15	Francia	All'Avorio	Sugli Champs-Élysées
Carta 16	Siciliana	Del carciofo	Lo Hobbit
Carta 17	Il succo d'ananas	Dimora delle nevi	Hong Kong
Carta 18	Tailandia	La dichiarazione dei redditi	Judy Garland
Carta 19	Il peperoncino	I soliti ignoti	Viaggiare
Carta 20	Pisello	Una scala reale	40 anni
Carta 21	Di bronzo	Laika	Spirale
Carta 22	Barzotto	Superare il muro del suono	Allied. Un'ombra nascosta
Carta 23	Dorsali	Lupo e cane	Dalla Russia
Carta 24	Gioiosa	Pericolo immediato	Tenente
Carta 25	Ci sarà	Il papà di mio nonno	Notre-Dame de Paris
Carta 26	Il lancio del peso	Serpeverde	Un tavolo con panche
Carta 27	L'idrogeno	Lucia	Ikebana
Carta 28	Buttafuori	Fiona	Stringate
Carta 29	Il Gallo	Deltaplano	L'unione fa la forza
Carta 30	Un'insalatiera	Una donna	Pashmina
Carta 31	CD	Pirati dei Caraibi	Una bilancia
Carta 32	Graceland	Un'alga	Sgualcito
Carta 33	Stella marina	Knickerbocker	Navigatore
Carta 34	Papavero	Coda di scimmia	Cul-de-poule
Carta 35	23 coppie	Natalie Portman	Un lama
Carta 36	Levanzo	Il quark	Portoghese
Carta 37	Il Burj Khalifa	Garofani	Genny Savastano
Carta 38	Avicii	Iperidrosi	Bill Clinton
Carta 39	Trifoglio	Disco di platino	Gettoni
Carta 40	Obama	Porro	Vergine
Carta 41	L'arrampicata sportiva	A Vinci	Roberta Lanfranchi
Carta 42	Nepal	Meghan	Tormento
Carta 43	Sulla fronte	Cupido	Cucire
Carta 44	Padawan	Una bilancia	L'albero della gomma
Carta 45	Il gomito	Luigi XVI	Messico
Carta 46	Lionel Messi	Alla Danimarca	Ossidante
Carta 47	La pallanuoto	Golf	Cappella Sistina
Carta 48	Nizza	La mosca	Ramarro
Carta 49	Una salopette rossa	Emorragia nasale	Montone
Carta 50	Conte	Delle malattie	Boomerang
Carta 51	In piedi	Le torri	Balthazar
Carta 52	Sciacallo	Ala	20
Carta 53	Copiano	Plutone	Asia
Carta 54	Della cera	Garantita	Campana
Carta 55	Basso	Cuculo	Martin Luther King
Carta 56	Coristi	154 anni di vita	Nocciole
Carta 57	Ornitorinco	Arrossire	Albicocche
Carta 58	San Pietroburgo	Rossa	Ferro
Carta 59	Seduto	Generazione	Violino
Carta 60	Alla terra	Bolivia	Piombo

## POSSIBILITÀ DI RISPOSTA ROUND 3 PER IL CONDUTTORE

	Domanda 1	Domanda 2	Domanda 3
Carta 1	Gola	Arnold Schwarzenegger	Di diventare calvo
Carta 2	Roberto Benigni	Pesi massimi	Quadri
Carta 3	Tris	Andy Warhol	Belle
Carta 4	Una Piuma	Ragno delle banane	"Jack" per J
Carta 5	Guerre stellari	Un mantello	Lettera U
Carta 6	Caracas	John Quincy Adams	Crema inglese
Carta 7	Bandonón	Metafione	Botton d'oro
Carta 8	The Mentalist	Un Capo Sioux	Tennis da tavolo
Carta 9	Le furberie di Scapino	Finlandia	Cosa del popolo
Carta 10	Braccia grandi che avete	Sospensorio	Dello Yemen
Carta 11	Una graffetta	Taekwondo	Jeremy Irons
Carta 12	Sicilia	La Russia	Argon
Carta 13	Per mescolare le bevande	Levanto	Grolare
Carta 14	La dinamite	Una pecorella	Duca
Carta 15	Sega	Del Caucciù	Orchestra vuota
Carta 16	Veronese	Il Flauto Magico	Un triangolo
Carta 17	San Luca	Straniero	Rosso
Carta 18	Henry	Biancostato	5 g
Carta 19	Meno 273°C	Porta due cani al guinzaglio	Il coltello a sgorbia
Carta 20	Vincenzo Bellini	Al Mali	Rame
Carta 21	L'Ascensione	Scarlet Johansson	La mora
Carta 22	Leone	Shakira	Una tunica
Carta 23	2 anni	I grecali	Cavallo di fiume
Carta 24	L'anguria	Greco	Melezio
Carta 25	Su un'isola	Il vaiolo	Mariah Carey
Carta 26	Lo squalo elefante	La stagionatura	Napoli
Carta 27	Je vole	Nuova Zelanda	L'Italia
Carta 28	A4	Chrysler	La Prima Guerra Mondiale
Carta 29	Queen	Numero singolo	Il granchio del cocco
Carta 30	Giovanni XXIII	362 metri	Il Kilimangiaro
Carta 31	Kiwi	Guanti	Una nave militare
Carta 32	La zecca	Gertrude	Svizzera
Carta 33	Ad ago	Una DS	Grande anima
Carta 34	70 anni	La Mosa	Johnny Depp
Carta 35	A	OMS	Circa 9 gradi
Carta 36	Vitamina 5	Castagne	Penélope Cruz
Carta 37	Il Pilates	La viola da gamba	Britannica
Carta 38	Kg	Gino Bartali	Paul Verlaine
Carta 39	Apollo 11	Il Tartufo	Precisione
Carta 40	Capra d'Angora	Vietnam	5 anni
Carta 41	Il Belgio	Maria Montessori	Mercurio
Carta 42	Tra il 1980 e il 1985	Paperino	Il marsovino
Carta 43	Una paronomasia	Lo scaricate	Eisenhower
Carta 44	Jardinière	L'abbeccedario	Greco di tufo
Carta 45	Cotone	Scenografia	Orologio
Carta 46	Sierra Leone	Pesce volante	Ordinario
Carta 47	Ercole	Cicale	Catalano
Carta 48	Pesche	Il Sacro Graal	Del cassetto
Carta 49	Gianluigi Donnarumma	Fedeltà	Amiens
Carta 50	Solange	Di ringiovanire	112
Carta 51	Fisarmonica	Pomodori	Orchidea
Carta 52	Piede di capra	Auguste Dupin	4 luglio
Carta 53	Sua Altezza Serenissima	L'occhio	Pacchetto di gomme da masticare
Carta 54	Raffaella Carrà	La lingua	M.A.S.H.
Carta 55	Il paese del calmo mattino	Noccioia	Plutocrazia
Carta 56	Bombetta	George Clooney	Francio
Carta 57	Il flauto	Smalto	Letteratura
Carta 58	Il rinoceronte	La lingua	Il kiwi
Carta 59	Ulna	Pantagruel	Pasteur
Carta 60	Foglie	Gambero	Medicina

## VI PREGHIAMO DI LEGGERE ATTENTAMENTE LE SEGUENTI AVVERTENZE:

### Batterie - ISTRUZIONI

**INSERIMENTO DELLE BATTERIE:** Rimuovete lo sportellino dello scomparto batterie (sotto al Muro) con l'ausilio di un cacciavite ed inserite le due batterie ministilo AAA (LR03) da 1,5v secondo lo schema riportato a lato.

Verificate di aver inserito le batterie rispettando la polarità corretta e quindi riposizionate e riavvitate lo sportellino. In seguito, testate il gioco premendo il tasto ON e poi il tasto rosso e verde. Se il gioco non funziona, le batterie potrebbero essere esaurite o inserite in modo errato.

### ATTENZIONE!:

Le batterie devono essere inserite da un adulto. Seguite le istruzioni di seguito riportate:

- Utilizzate solo le batterie consigliate.
- Inserite le batterie in modo corretto, rispettando la giusta polarità.
- Non utilizzate contemporaneamente batterie nuove ed usate né batterie standard (saline) e batterie alcaline.
- Smaltite le batterie o gli accumulatori secondo quanto indicato dal produttore.
- Non cercate di ricaricare le batterie non ricaricabili.
- Rimuovete le batterie in caso di inutilizzo prolungato.
- Non mettere in corto circuito i terminali di una batteria o di un accumulatore.
- Se il prodotto causa delle interferenze elettriche o sembra essere danneggiato, allontanatelo dagli altri dispositivi elettrici. Se necessario riavviate (spegnetelo e riaccendetelo o togliete e reinserte le batterie).
- **ACCUMULATORI:** la ricarica degli accumulatori deve essere effettuata esclusivamente da una persona adulta. Non usate mai contemporaneamente accumulatori e altri tipi di batterie. Non utilizzate contemporaneamente accumulatori nuovi ed usati. Togliete gli accumulatori prima di ricaricarli. Utilizzare esclusivamente accumulatori o batterie dello stesso tipo o di un tipo equivalente a quello consigliato.
- Non lasciare le batterie alla portata dei bambini. In caso di ingestione, consultate immediatamente un medico.



### Riciclaggio e trattamento delle batterie usate nel pieno rispetto dell'ambiente!

- Questi prodotti sono stati progettati e realizzati con materiali e componenti di qualità che possono essere riciclati e riutilizzati. I dispositivi elettrici ed elettronici contengono sostanze dannose che devono essere smaltite correttamente per evitare danni all'ambiente.
- Questo simbolo indica che i dispositivi elettrici ed elettronici non devono essere smaltiti con gli altri rifiuti domestici.
- Vi preghiamo di smaltire il prodotto presso un centro di raccolta rifiuti adeguato.
- Nell'Unione Europea esistono sistemi di raccolta specifici per lo smaltimento di dispositivi elettrici ed elettronici.
- Non gettate le batterie con gli altri rifiuti.
- Per un giusto smaltimento delle batterie, consultate il vostro distributore o gli uffici del vostro Comune di appartenenza.

**MANUTENZIONE:** Conservate il Muro lontano da luoghi sporchi, polverosi o umidi. Maneggetelo con cura.

**MALFUNZIONAMENTO:** Se il dispositivo non funziona in modo normale, sostituite le batterie.

Il simbolo del cestino barrato, apposto sul prodotto o sul suo imballaggio, indica che non si tratta di un rifiuto domestico. Deve essere smaltito in centri di raccolta appropriati per il riciclaggio di dispositivi elettrici ed elettronici. Prodotto in Cina. Informazioni da conservare. I colori e i dettagli possono variare rispetto ai modelli presentati.

„The Wall” ® EndemolShine Production, an EndemolShine Company

„The Wall” è un marchio registrato, copyright di Glassman Media Inc. and Realand Productions LLC.

Licensed by Universal Studios (2017). Tutti i diritti riservati.

ART. NR. 267873



CE Made in China

**EndemolShine Group**

Attenzione. Non adatto ai bambini con età inferiore ai 3 anni perché contiene piccole parti che possono essere ingerite.



Un gioco da tavolo sviluppato, editato e distribuito da:

© 2018 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20  
I-20090 Assago (MI)  
www.ravensburger.com

Ravensburger