

## Anleitung

**1325834**

## pedalo® Glücksrad

Anleitung bitte lesen und aufbewahren

**Holz-Hoerz GmbH**  
Dottinger Str. 71  
D-72525 Münsingen

Tel. +49 (0) 7381 - 9357 0  
Fax +49 (0) 07381 - 9357 40

info@pedalo.de  
www.pedalo.de



**Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.**  
Auch wenn es sich unter anderem um ein Spielgerät für Kinder handelt, muss der Zusammenbau immer von einem Erwachsenen durchgeführt oder beaufsichtigt werden.

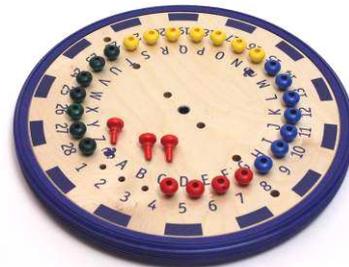
### Montage:

Bestücken Sie zunächst die Radscheibe mit den mitgelieferten Steckern. Sie können 4 Farbfelder (rot, blau, gelb, grün) erzeugen, oder aber auch die Farben ganz nach Ihren Vorstellungen anordnen. Die Stecker werden in die Bohrungen gesteckt und mit einem kleinen Hammer vorsichtig bis zu dem kleinen Rand eingeschlagen.

Montieren Sie nun die Holzsäule an die Fußscheibe, von unten mit einer durchgehenden M8 x 4cm Schraube und einer M8 Querlochmutter. Der Schraubenkopf sitzt unten in einer Vertiefung.

Montieren Sie nun die Glücksradscheibe an die Holzsäule. Stecken Sie zunächst das Bronzelager mit etwas Fett oder Öl in die Radlagerbuchse. Verschrauben Sie nun das Rad mit einer durchgehenden M6 x 5 cm Schraube mit der Holzsäule im vorgebohrten Loch oben. Beachten Sie, dass die Unterlagsscheibe und das Kunststoff-Distanzstück hinter der Radscheibe eingebaut werden.

Zuletzt stecken Sie den Anzeiger senkrecht in das vorgebohrte untere Loch. Durch einen leichten! Hammerschlag hält dieser durch den Konus fest.



## Spielvorschläge Für pedalo<sup>®</sup> Glücksrad

### **50/50-Methode**

Helles Feld gewinnt, dunkles Feld verliert  
oder gerade Zahl gewinnt, ungerade Zahl  
verliert.

### **Buchstaben- oder Zahlendreher**

Eine Zahl oder ein Buchstabe werden  
vorgegeben.

Wer die Zahl oder den Buchstaben „erdreht“  
(oder am nächsten herankommt),  
hat gewonnen.

Oder eine höhere Zahl (29 ~) wird genannt  
und man muss durch mehrfaches Drehen  
diese Zahl erreichen.

Beim Buchstabendreher bedeuten die  
Joker, freie Auswahl eines anderen  
Buchstaben.

### **Bingo**

Jeder Mitspieler bekommt fünf Zahlen oder  
Buchstaben vorgegeben.

**Es wird solange gespielt, bis der Erste  
seine Zahlen oder Buchstaben „erdreht“  
hat**

### **Anfang und Ende**

Der erste Spieler dreht zwei Buchstaben und  
muss ein Wort bilden, das mit dem ersten  
Buchstaben beginnt und mit dem zweiten  
Buchstaben endet.

Der nächste Spieler muss ein neues Wort  
bilden welches mit dem letzten Buchstaben  
des ersten Wortes beginnt. Für den  
Endbuchstaben des neuen Wortes wird ein  
neuer Buchstabe „erdreht“.

Spielziel ist eine möglichst lange Wortkette  
zu bilden.

### **Durchgedrehter Black Jack (17 + 4)**

Jeder Spieler versucht 21 Punkte zu  
„erdrehen“. Es wird abwechselnd gedreht  
und wer am nächsten an die 21  
herankommt oder 21 erreicht, hat  
gewonnen.

Wer mehr als 21 Punkte erzielt, hat verloren.

### **Summe drehen**

Jeder Spieler darf 5 x drehen.  
Durch Kopfrechnen oder schriftliches  
Addieren wird die Summe errechnet.  
Die höchste Summe gewinnt.

### **25%-Chance**

Vier Farben – eine Farbe gewinnt.  
Es wird eine Farbe als Gewinnfarbe  
vorgegeben  
und wer als Erster diese Farbe „erdreht“, hat  
gewonnen.

Man kann auch eine Farbreihenfolge  
vorgeben  
und wer diese mit den wenigsten Versuchen  
erreicht, hat gewonnen.  
Oder Sie teilen jeder Farbe Geschenke zu,  
so dass jeder Dreher ein Treffer ist.

### **Wörter drehen**

Die Spieler drehen sich fünf (oder mehr)  
Buchstaben und müssen daraus ein (oder  
mehr Wörter) bilden. Wer die meisten Wörter  
gebildet hat, hat gewonnen.  
Es können auch Sätze gebildet werden.

### **Stadt Land Fluss**

Das Glücksrad wird in vier Sektoren  
eingeteilt (farbliche Trennung).  
Jeder Sektor stellt ein Fachgebiet dar (zum  
Beispiel Geografie, Sport, Natur, Technik).  
Der Spieler „erdreht“ sich ein Themengebiet  
und muss ein Begriff aus diesem Gebiet  
suchen. Durch einen zweiten Dreher kann  
noch der Anfangsbuchstaben des zu  
suchenden Wortes fest gelegt werden.  
Für jede richtige Antwort erhält er 10  
Punkte. Wer die meisten Punkte hat ist  
Gewinner.

Viele dieser Spielmöglichkeiten können Sie  
auch zeitlich begrenzen  
und damit die (An-)Spannung steigern.  
Da werden die Synapsen und Dendriten  
Purzelbäume schlagen!  
Wenn da mal niemand durchdreht...