

Ages: 3+
Players: 2-3

CONTENTS:

- 4 Tubes
- 3 Connectors
- Wobbly Worm Head
- Neck Connector
- Apple Base
- 9 Rings

ASSEMBLY

1. Insert 2 C-size (R14) batteries as shown in BATTERY INSTALLATION, below.
2. Connect the 4 tubes together to form one long tube by inserting a connector between each tube. Alternate the tube colors (light green/dark green/light green/dark green).
3. Attach the assembled long tube to the Apple Base.
4. Connect the Wobbly worm head to the Neck Connector. Then, attach the Neck Connector to the open end of the long tube.
5. Set Wobbly Worm down on a hard surface with plenty of room around him. Now you're ready to play!

ADJUSTING GAME DIFFICULTY

You can adjust the difficulty of Wobbly Worm to better match the ages of the players. The more tubes you add, the greater the difficulty.

Younger players: Use 1 or 2 tubes

Older players: Use 3 or 4 tubes

HOW TO PLAY

OBJECT

A tasty red apple fell off the tree and rolled around and around on the ground. Out popped a worm, and now he's all Wobbly! Be the first to get all three of your hoops over Wobbly Worm's head, and you win!

BASIC GAME for Younger Players

1. Give each player a set of three same-colored hoops.
2. Each player puts their hand on top of Wobbly's head, then takes one BIG step back away from Wobbly. Once you've taken your step back, stay put -- you can't move your feet!
3. One player pushes the START button to make Wobbly worm start to wobble! If you ever need to stop Wobbly, just press the button again.
4. As Wobbly worm moves around, his head will sway from side to side. Reach out and try to place one of your hoops over his head. Remember, you can't move your feet!
5. Once you place one of your hoops over his head, try again with another. You can only have one hoop in your hand at a time!

WINNING THE GAME

First player to place all three of their hoops over Wobbly Worm's head wins!

ADVANCED GAME for Older Players

1. Give each player a set of three same-colored hoops.
2. Each player puts their hand on top of Wobbly's head, then takes THREE BIG steps back away from Wobbly. Once you've taken your step back, stay put -- this is your "Home Base" during this round.
3. One player pushes the START button to make Wobbly worm start to wobble! If you ever need to stop Wobbly, just press the button again.
4. As Wobbly worm moves around, his head will sway from side to side. Try to toss one of your hoops over his head while standing on your Home Base.
5. If you toss all three of your hoops and none of them go over Wobbly's head, quickly pick up your three hoops, jump back to your Home Base position and try again!

WINNING THE GAME

First player to toss all three of their hoops over Wobbly Worm's head wins!

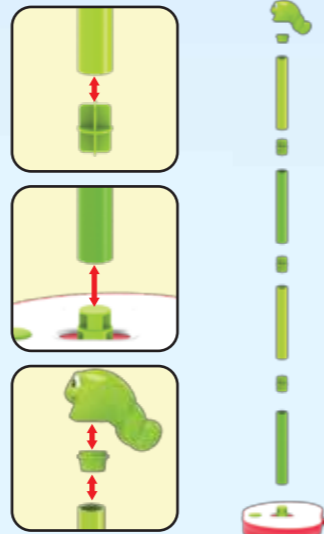
STORAGE

To store Wobbly back in his box, disassemble in the reverse order.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts. Not for children under 3 years.

REQUIRES 2 x C (R14) 1.5V BATTERIES NOT INCLUDED



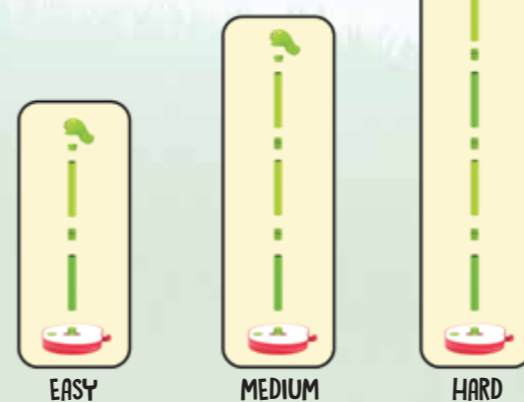
START BUTTON



PLACE YOUR HOOP OVER HIS HEAD



ADJUSTING THE GAME DIFFICULTY



DO NOT RETURN TO THE STORE.
NE PAS RETOURNER AU DISTRIBUTEUR.
NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339
CUSTOMERCARE@SPINMASTER.COM
WWW.SPINMASTER.COM



TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved.
SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA
Customer Service/ Service clientèle : 1-800-622-8339 Email : customercare@spinmaster.com
www.spinmaster.com
www.spinmastergames.com
• Meets CPSC Safety Requirements.
• Content may vary from pictures.
• Retain this information, addresses and phone numbers for future reference.
• Remove all packaging before use.

BATTERY INSTALLATION
1. Open the two battery doors with a Phillips-head screwdriver (Not included).
2. Requires 2 x C (R14) batteries (not included). Insert batteries as shown.
3. Replace the battery compartment door and tighten the screw.
Battery Safety Information: 2 x C (R14) alkaline batteries (not included). Replacement of batteries must be done by adults.
Follow the polarity (+/-) diagram in the battery compartment.
Promptly remove dead batteries from the toy.
Dispose of used batteries properly.
Remove batteries for prolonged storage.
Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.

DO NOT incinerate used batteries.
DO NOT dispose of batteries in fire, as batteries may explode or leak.
DO NOT mix old and new batteries or types of batteries (i.e. alkaline/standard/rechargeable).
Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged (excluding LiPo batteries).
Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
DO NOT short-circuit the supply terminals.
T34289_0001_20080503_NBL_IS_R2

Âge : 3+
2 à 3 joueurs

CONTENU :

- 4 tubes
- 3 raccords
- Tête du Wobbly Worm
- Cou
- Socle pomme
- 9 cerceaux

MONTAGE

1. Insérer 2 piles C (R14) comme indiqué dans la rubrique INSTALLATION DES PILES ci-dessous.
2. Accrocher les 4 tubes à l'aide des raccords de manière à obtenir un seul tube géant pour former le corps du ver. Respecter l'alternance de couleurs suivantes : vert pâle - vert foncé - vert pâle - vert foncé.
3. Fixer le corps du ver au socle en forme de pomme.
4. Connecter le cou à la tête du Wobbly Worm. Ensuite, insérer le cou dans l'extrémité supérieure du corps.
5. Une fois le Wobbly Worm assemblé, poser le socle sur une surface dure dans un endroit bien dégagé. Les enfants peuvent commencer à jouer!

RÉGLAGE DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Il est possible de régler le niveau de difficulté du jeu Wobbly Worm en fonction de l'âge de joueurs. Plus on ajoute de tubes, plus le jeu est difficile.

Joueurs plus jeunes : Utiliser 1 ou 2 tubes

Joueurs plus âgés : Utiliser 3 ou 4 tubes.

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Une jolie pomme est tombée tout en bas du pommier. Elle a roulé, roulé, roulé avant de s'arrêter. Oh, un ver en est sorti, il a l'air tout étourdi! Le premier joueur qui réussit à lui passer trois cerceaux autour de la tête remporte la partie!

RÈGLES DE BASE pour les plus petits

1. Chaque joueur reçoit trois cerceaux de la même couleur.
2. Les joueurs mettent la main sur la tête du Wobbly Worm, puis font un GRAND pas en arrière. À partir de ce moment, ils doivent rester sur place avec les pieds toujours bien au sol.
3. L'un des joueurs appuie sur le bouton DÉMARRER, le Wobbly Worm commence à s'agiter. Pour le désactiver, il suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton.
4. Lorsqu'il est en marche, le ver balance la tête dans tous les sens. Les joueurs doivent se pencher pour essayer de faire passer un cerceau autour de sa tête. Attention, ils n'ont pas le droit de décoller les pieds du sol!
5. Lorsqu'un joueur réussit à placer l'un de ses cerceaux, il recommence avec le suivant. Les joueurs doivent toujours n'avoir qu'un seul cerceau en main.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à passer ses trois cerceaux autour de la tête du Wobbly Worm l'emporte!

RÈGLES AVANCÉES pour les plus grands

1. Chaque joueur reçoit trois cerceaux de la même couleur.
2. Les joueurs mettent la main sur la tête du Wobbly Worm, puis font TROIS GRANDS pas en arrière. Chacun se trouve alors dans son « camp » et devra y rester pour le reste du tour.
3. L'un des joueurs appuie sur le bouton DÉMARRER, le Wobbly Worm commence à s'agiter. Pour le désactiver, il suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton.
4. Lorsqu'il est en marche, le ver balance la tête dans tous les sens. Depuis leur camp, les joueurs lancent leurs cerceaux un à un pour essayer de les faire passer autour de la tête du ver.
5. Si aucun des trois cerceaux n'atteint son but, les joueurs doivent les récupérer rapidement. Ils retournent dans leur camp et tentent à nouveau leur chance!

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à lancer ses trois cerceaux autour de la tête du Wobbly Worm l'emporte!

RANGEMENT

Avant de ranger le ver, le démonter dans le sens inverse du montage.

TM & © Spin Master Ltd. Tous droits réservés.
SPIN MASTER LTD., 450 FRONT STREET WEST, TORONTO, ON M5V 1B6 CANADA
Customer Service/ Service clientèle : 1-800-622-8339 Email : customercare@spinmaster.com
www.spinmaster.com
www.spinmastergames.com
• Conforme aux exigences de sécurité de la CPSC.
• Le contenu peut différer des images.
• Conserver les informations, adresses et numéros de téléphone pour consultation ultérieure.
• Retirer tout l'emballage avant utilisation.

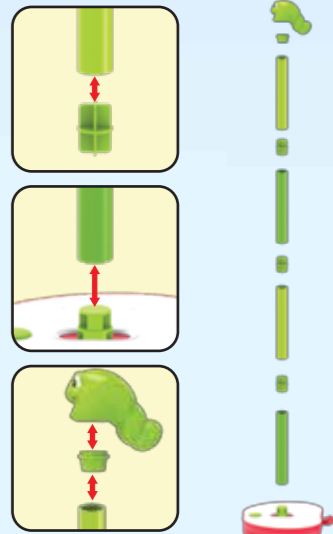
INSTALLATION DES PILES
1. À l'aide d'un tournevis cruciforme (non fourni), ouvrir le compartiment des piles.
2. Fonctionner avec 2 piles C (R14) (non fournies). Insérer les piles comme indiqué.
3. Refermer le couvercle du compartiment, puis retester.
Informations de sécurité relatives aux piles : 2 piles alcalines C (R14) (non fournies). Le remplacement des piles doit être effectué par un adulte. Respecter le schéma de polarité (+/-) du compartiment des piles. Retirer immédiatement toute pile usagée du jouet. Jeter correctement les piles usagées. Retirer les piles du jouet en cas d'utilisation prolongée. N'utiliser que des piles d'un même type ou d'un type équivalent à celui recommandé.

NE PAS incinérer les piles usagées.
NE PAS jeter les piles au feu : elles pourraient exploser ou fuir.
NE PAS mélanger des piles neuves et des piles usagées, ou des piles de types différents (ex. : alcalines/standard/rechargeables).
Retirer les piles rechargeables du jouet avant de les recharger (sauf s'il s'agit d'une batterie LiPo).
Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.
NE PAS court-circuiter les bornes d'alimentation.
T34289_0001_20080503_NBL_IS_R2



ATTENTION!
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Contient de petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

FONCTIONNE AVEC 2 PILES C (R14) 1,5 V (NON FOURNIES)



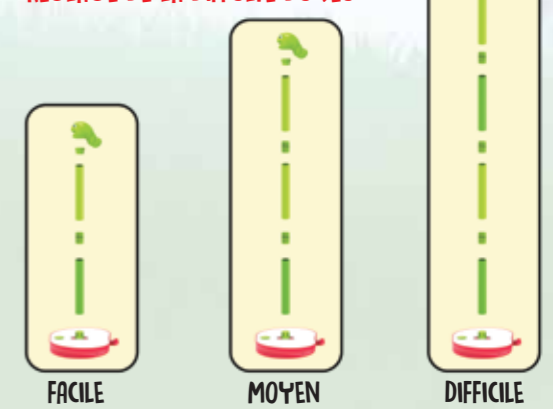
BOUTON DÉMARRER



CHAQUE JOUEUR PASSE SON CERCEAU AUTOUR DE LA TÊTE DU VERS



RÉGLAGE DE LA DIFFICULTÉ DU JEU



DO NOT RETURN TO THE STORE.
NE PAS RETOURNER AU DISTRIBUTEUR.
NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339
CUSTOMERCARE@SPINMASTER.COM
WWW.SPINMASTER.COM

