

Manual: Sway Insect

- 1) **Inserting the batteries:** Unscrew the battery cover at the bottom of the toy. Insert a C (R14) battery (not included) into each hole, making sure the polarity is correct. Then screw the cover back again
- 2) **Assembling the toy:** Place the apple on a flat surface. Depending on the difficulty of the game, place rods (connected with connectors) on it - the more rods, the more difficult the game is. Place the rods in this order - light green, dark green, light green, dark green. Connect the caterpillar connector to the caterpillar itself. Place on the rods and then on the apple-shaped base.
- 3) **Game instructions:** Choose a suitable environment for the game - a flat and solid surface with plenty of space around. Each player gets the same number of circles (the smaller the circle, the more difficult the game is). Turn on the caterpillar by pressing the big green button on the apple base. Use the same button to turn it off. After switching on, the caterpillar starts swaying and rotating, your task is to catch as many circles as possible while standing still. Choose the distance from the toy yourself (for example, a step or two from it). You can adjust the rules according to your own imagination.

Návod: Tančící housenka

- 1) **Vložení baterií:** Zespodu hračky (jablka) odšroubujte ze dvou malých dvířek šroubky, použijte křížový šroubovák. Do každého otvoru vložte C (R14) baterii (nejsou součástí balení), dbejte na správnou polaritu. Dvířka opět přišroubujte
- 2) **Sestavení hračky:** Jablíčko položte na rovný pevný podklad. Dle obtížnosti hry na něj nasadte tyčky spojené konektory (čím více tyček, tím vyšší obtížnost). Tyčky nasazujte v pořadí – světle zelená, tmavě zelená, světle zelená, tmavě zelená. Spojte konektor housenky se samotnou housenkou. Nasadte na tyčky a ty následně na základnu ve tvaru jablka.
- 3) **Návod hry:** Vyberte si pro hru vhodné prostředí – rovný a pevný povrch se spoustou místa okolo. Každý z hráčů dostane stejný počet kruhů (čím menší kruh, tím vyšší obtížnost). Housenku zapnete stiskem velkého zeleného tlačítka na základně (jablku). Vypnete tím samým tlačítkem. Po zapnutí se housenka začne kymáčet a otáčet, Vaším úkolem je na ni zachytit co nejvíce kruhů, zatímco stojíte na místě. Vzdálenost od hračky si určete sami (například krok nebo dva od ní). Pravidla si můžete upravit dle vlastní fantazie.

Instrukcja: Tańcząca gąsienica

- 1) **Wkładanie baterii:** Odkręć śrubki z dwóch małych drzwiczek od spodu zabawki (jabłka), używając śrubokręta krzyżakowego. Włóż baterię C (R14) (brak w zestawie) do każdego otworu, upewniając się, że są włożone poprawnymi biegunami. Przykręć drzwiczki ponownie.
- 2) **Składanie zabawki:** Połóż jabłko na płaskiej, twardej powierzchni. W zależności od trudności gry umieść na niej patyczki połączone łącznikami (im więcej patyczków, tym wyższy poziom trudności). Ułóż patyczki w kolejności – jasnozielony, ciemnozielony, jasnozielony, ciemnozielony. Podłącz złącze gąsienicy do samej gąsienicy. Nasadź na patyczki, a patyczki następnie nasadź na podstawie w kształcie jabłka.

- 3) **Instrukcja gry:** Wybierz odpowiednią przestrzeń do gry — płaską i solidną powierzchnię z dużą ilością miejsca wokół. Każdy gracz otrzymuje taką samą liczbę kótek (im mniejsze kółko, tym wyższa trudność). Gąsienicę włączasz, wciskając duży zielony przycisk na podstawie (jabłko). Użyj tego samego przycisku, aby ją wyłączyć. Po włączeniu gąsienica zaczyna się kołysać i obracać, Twoim zadaniem jest zaczepić na niej jak największą ilość kótek, stojąc w jednym miejscu. Sam wybierz odległość od zabawki (na przykład krok lub dwa od niej). Możesz dostosować zasady według własnej wyobraźni.

Használati útmutató: Táncoló hernyó

- 1) **Elemek behelyezése:** Csavarozza ki a játék alján (alma) található csavarokat Phillips csavarhúzóval. Helyezzen be egy C (R14) elemet (nem tartozék) mindegyik nyílásba, ügyelve a megfelelő polaritásra. Csavarja vissza a fedeleket.
- 2) **Játék összeszerelése:** Helyezze az almát egy sima, szilárd felületre. A játék nehézségétől függően helyezze az almára a csatlakozókkal összekötött botokat (minél több botot tesz egymásra, annál magasabb a nehézségi szint). A botokat a következő sorrendbe tegye fel: világoszöld, sötétzöld, világoszöld, sötétzöld. Csatlakoztassa a hernyófejet a csatlakozórészhez. Helyezze a hernyótestre (botokra), majd az alma alakú alapra.
- 3) **A játék menete:** Válasszon megfelelő helyet a játékhoz – egy sima és szilárd felületet, ahol sok szabad hely van. Minden játékos ugyanannyi karikát kap (minél kisebb a karika, annál nehezebb a játék). A hernyót az alapzaton (almán) található nagy zöld gomb megnyomásával kapcsolhatja be. Kikapcsoláshoz nyomja meg ugyanazt a gombot. Ha bekapcsolja, a hernyó elkezd táncolni és forogni. A játék a karikák dobálásának elvén alapul, lényege, hogy a játékosok minél több karikát rá tudjanak dobni a hernyóra, miközben mozdulatlanul állnak. A dobás távolságát a játékosok határozhatják meg (például egy vagy két lépés távolság). A szabályokat a játékosok tetszőlegesen módosíthatják.

Manual: Jucărie Sway Insect

- 1) **Introducerea bateriilor:** Desfaceți capacul bateriei situat la partea de jos a jucăriei. Introduceți câte o baterie de tip C (R14) (nu sunt incluse) în fiecare orificiu, asigurându-vă că polaritatea este corectă. Apoi strângeți din nou capacul.
- 2) **Asamblarea jucăriei:** Așezați mărul pe o suprafață plană. În funcție de dificultatea jocului, plasați tijele (conectate cu conectori) pe acesta - cu cât sunt mai multe tije, cu atât jocul este mai dificil. Așezați tijele în următoarea ordine - verde deschis, verde închis, verde deschis, verde închis. Conectați conectorul de omidă la însuși omida. Așezați pe tije, apoi pe baza în formă de măr.
- 3) **Instrucțiunile de joc:** Alegeți un mediu potrivit pentru joc - o suprafață plană și solidă cu destul spațiu în jur. Fiecare jucător primește același număr de cercuri (cu cât cercul este mai mic, cu atât jocul este mai dificil). Porniți omida apăsând pe butonul mare verde de pe baza în formă de măr. Utilizați același buton pentru a o opri. După pornire, omida începe să se leagănă și să se rotească, sarcina dvs. este să prindeți cât mai multe cercuri posibil, stând nemișcat. Alegeți distanța de la jucărie singuri (de exemplu, un pas sau doi de la ea). Puteți ajusta regulile în funcție de propria imaginație.