

DOCTEUR MABOUL

ÂGE
6+ | 
1+ JOUEURS

ASSEMBLAGE PAR UN ADULTE REQUIS

CONTIENT

plateau de jeu et pince • 12 pièces anatomiques (dont un élastique)
et un sac de rangement en plastique • 12 cartes

COMMENT GAGNER

Gagne de l'argent en retirant les pièces anatomiques du plateau de jeu sans le faire sonner. Le joueur qui récupère le plus d'argent gagne la partie !

TOUTE PREMIÈRE PARTIE

1. Sors les pièces anatomiques, l'élastique et le sac en plastique du sac.
2. Retire délicatement les pièces anatomiques du cadre plastique. Si nécessaire, utilise une lime ou du papier de verre pour retirer l'excès de plastique des pièces. Jette le support après avoir retiré toutes les pièces.
3. Détache les douze cartes de maladie le long des lignes perforées. Jette le cadre après avoir détaché toutes les cartes.

PRÉPARATIFS

1. Place chaque pièce anatomique dans la cavité correspondante sur le plateau. Enroule l'élastique autour des deux picots dans la cavité de la jambe droite du patient.
2. Place la pince là où tous les joueurs peuvent l'atteindre.
3. Mélange les cartes de maladie et place-les en tas, côté argent visible, là où tous les joueurs peuvent les atteindre.

JOUONS !

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu continue ensuite sur la gauche.

Si tu es le premier joueur, pioche la carte du dessus de la pile et retourne-la. C'est la pièce anatomique que tu dois essayer de retirer du plateau. À l'aide de la pince, essaye de retirer la pièce sans toucher les côtés métalliques.

NE FAIS PAS SONNER !

Si tu touches les côtés métalliques, tu déclenches la sonnerie et le nez du patient s'allume ! Si c'est le cas, laisse la pièce dans sa cavité et passe la carte de maladie que tu as piochée au joueur situé à ta gauche. C'est maintenant au tour de ce joueur d'essayer de retirer la même pièce anatomique. S'il déclenche la sonnerie, la carte passe au joueur suivant, et ainsi de suite.

Remarque : si aucun des joueurs ne réussit à retirer la pièce pendant un tour complet, le dernier qui a essayé place la carte de maladie au-dessous de la pile, et le joueur suivant pioche une nouvelle carte.

OPÉRATION RÉUSSIE !

À ton tour, si tu retires la pièce anatomique sans toucher les côtés métalliques, tu gardes la carte et la maladie ! Place la carte devant toi, face argent visible. C'est la quantité d'argent que tu as gagné pour avoir réussi l'opération ! Beau travail, docteur !

Maintenant, passe la pince au joueur situé à ta gauche, et il peut piocher la carte de maladie suivante.

GAGNER !

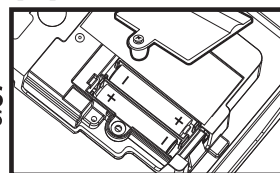
La partie se termine quand toutes les pièces anatomiques ont été retirées du patient. Tous les joueurs additionnent les valeurs monétaires de leurs cartes de maladie. Celui qui a gagné le plus d'argent l'emporte !

Remarque : les maladies valent des montants d'argent différents, alors le joueur qui retire le plus de pièces anatomiques ne sera peut-être pas celui qui gagne le plus d'argent !

PARTIE EN SOLITAIRE

Entraîne-toi à opérer ! Joue comme décrit ci-dessus, et vois combien d'essais il te faudra pour récupérer toutes les pièces anatomiques !

 **X2 1,5V AA/LR6**
FONCTIONNE AVEC
DES PILES ALCAINES
PILES DE DÉMONSTRATION INCLUSES



POUR REMPLACER LES PILES

Remplacer les piles de démonstration par des piles alcalines.

Un tournevis cruciforme (non inclus) est nécessaire pour insérer les piles.

IMPORTANT : INFORMATIONS PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.



PRÉCAUTIONS À PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standards (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



Ce produit et ses piles doivent être jetés séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.

HASBRO GAMING et son logo sont des marques déposées de Hasbro.

© 2015 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. Tel.: +33 387 827 620. Email: conso@hasbro.fr

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

www.hasbro.fr www.hasbro.be



HASBROGAMING.COM



0616B2176447 01