

4. La partie se termine lorsque toutes les cartes ont été gagnées.

LE GAGNANT

Additionne les points des cartes que tu as gagnées. Le joueur qui totalise le plus de points gagne. C'est le meilleur chirurgien !

Pour rejouer, enlève le tiroir situé sur le côté du lit et récupère les pions "virus" qui s'y trouvent.



www.hasbro.fr

- JEUX -
LES BONS VOYAGES

MB
JEUX

060500433101

© 2005 Hasbro. Tous droits réservés.

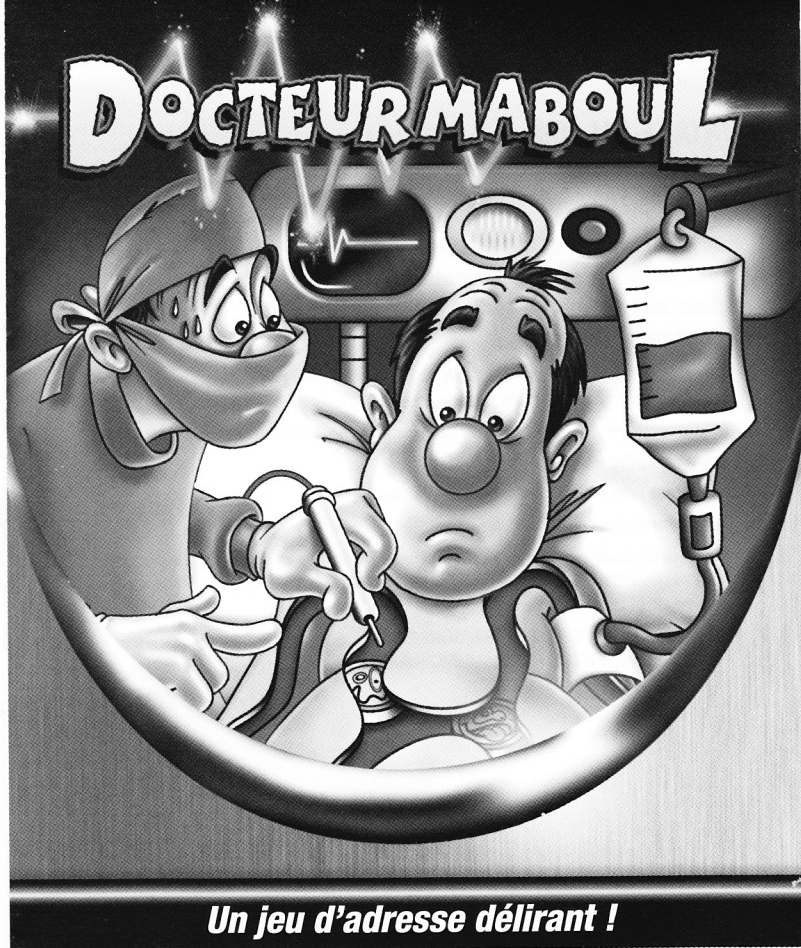
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. -

Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -

Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in
Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965
Berikon. Tel. 056 648 70 99.



Un jeu d'adresse délirant !

Contenu : Plateau en forme de lit (avec une seringue reliée au lit par un fil électrique et un tiroir amovible), 12 pions "virus" en plastique et 12 cartes.

BUT DU JEU

Retirer un maximum de virus du corps du patient, pour totaliser le plus grand nombre de points.

MONTAGE DU JEU

1. Détache les cartes de leur support et jette le support.
2. Demande à un adulte d'insérer 2 piles LR6, comme décrit ci-après :

IMPORTANT: INSTALLATION DES PILES

Retenez les informations suivantes.

Les piles doivent être mises en place par un adulte.

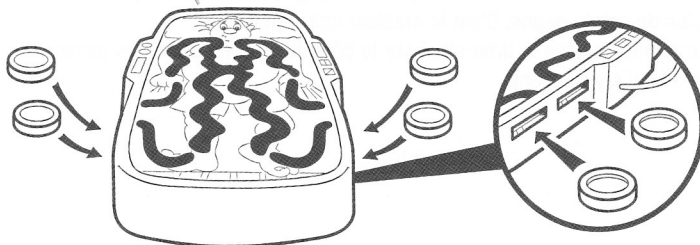
PRECAUTIONS A PRENDRE :

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 standard (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. **NE PAS UTILISER DES PILES RECHARGEABLES.**
NE PAS RECHARGER DES PILES NON RECHARGEABLES.



PREPARATION DE L'OPERATION

1. Insère 3 pions "virus" dans chacune des 4 fentes sur les côtés du lit. (voir schéma)



2. Mélange les cartes et pose-les en pile, faces cachées. Sur chaque carte se trouve un dessin t'indiquant par quel chemin tu devras déplacer le virus dans le corps du patient. Il y a 4 chemins de départ : jambe droite, jambe gauche, bras droit, bras gauche. Chaque carte comporte des points (2, 3 ou 4), selon le niveau de difficulté du chemin que tu auras à emprunter pour te rendre jusqu'au ventre du patient.

DEROULEMENT DE L'OPERATION

1. Le plus jeune joueur commence, ou, si vous voulez varier, celui qui a été malade le plus récemment commence.
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Retourne la première carte de la pile pour découvrir par quel chemin tu devras déplacer le virus.
3. Utilise la seringue pour déplacer le virus jusqu'au ventre du patient, représenté par un trou situé au milieu du plateau. Fais attention de ne pas toucher les bords du chemin, sinon le nez du patient va s'allumer et la sonnerie va retentir !
 - Si tu touches le bord, ton tour est terminé. Laisse le virus là où il se trouve et pose la carte, face visible, à côté du lit. Le joueur suivant continuera de déplacer le virus en le reprenant là où tu l'avais laissé, pour tenter de gagner la carte.
 - Si tu réussis à déplacer le virus et à le faire tomber dans le trou sans que le nez s'allume, tu gagnes la carte. Pose-la alors devant toi. Ton tour est terminé et c'est au joueur de gauche de tirer une carte.