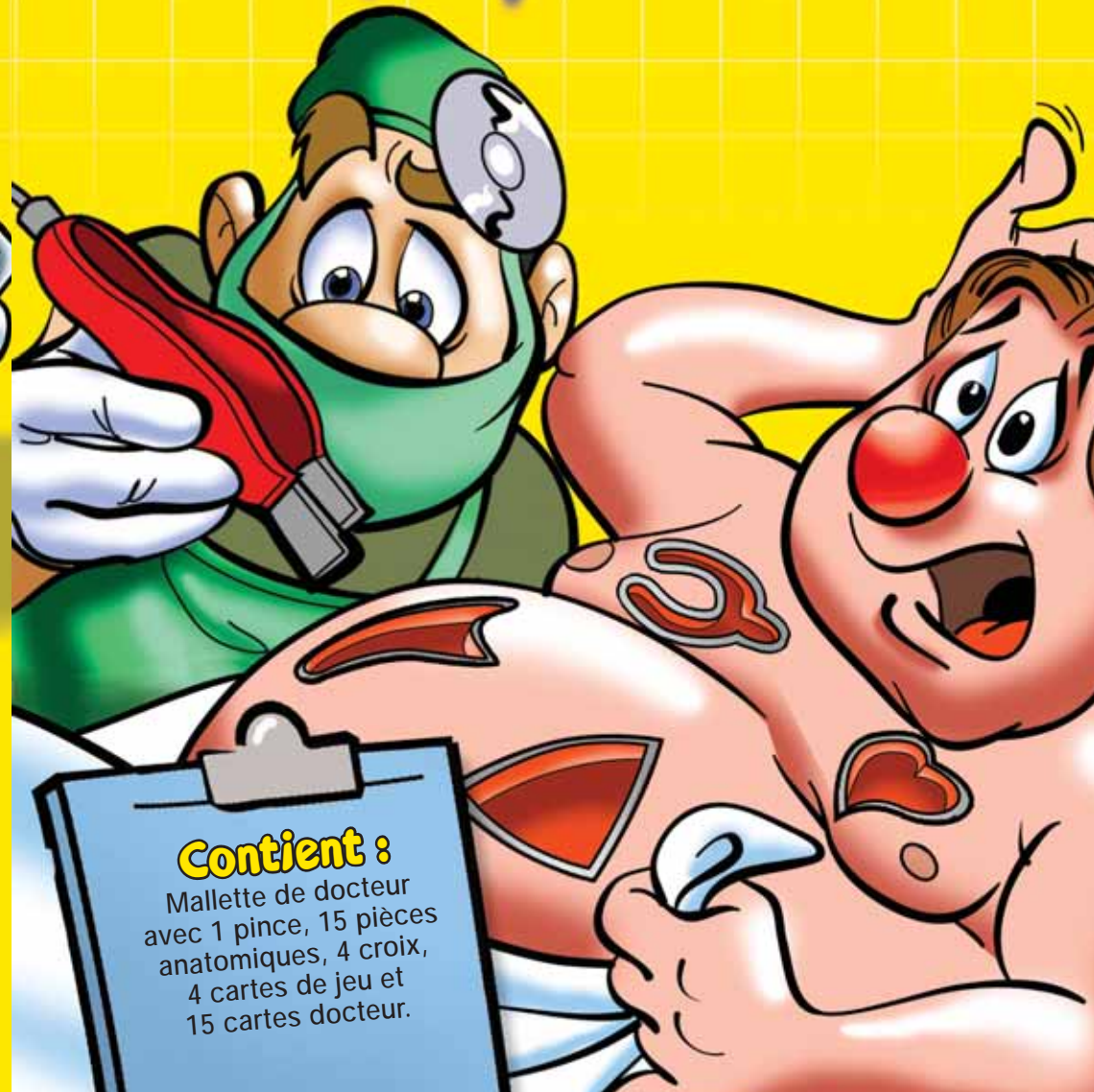
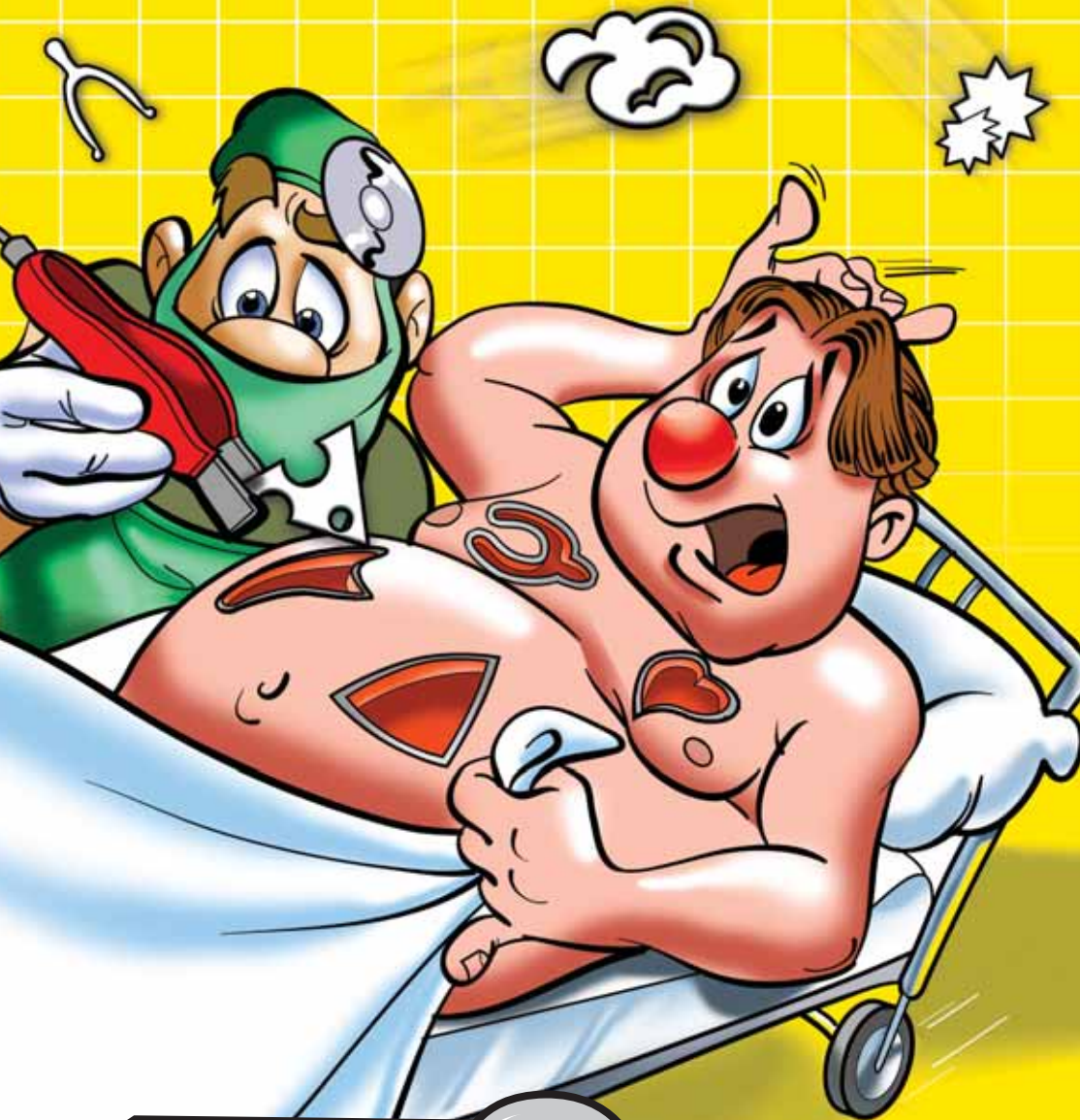


6+  2-4

DOCTEUR MABOUL

OPERATION SOS



Contient :

Mallette de docteur
avec 1 pince, 15 pièces
anatomiques, 4 croix,
4 cartes de jeu et
15 cartes docteur.

020701589 101 02

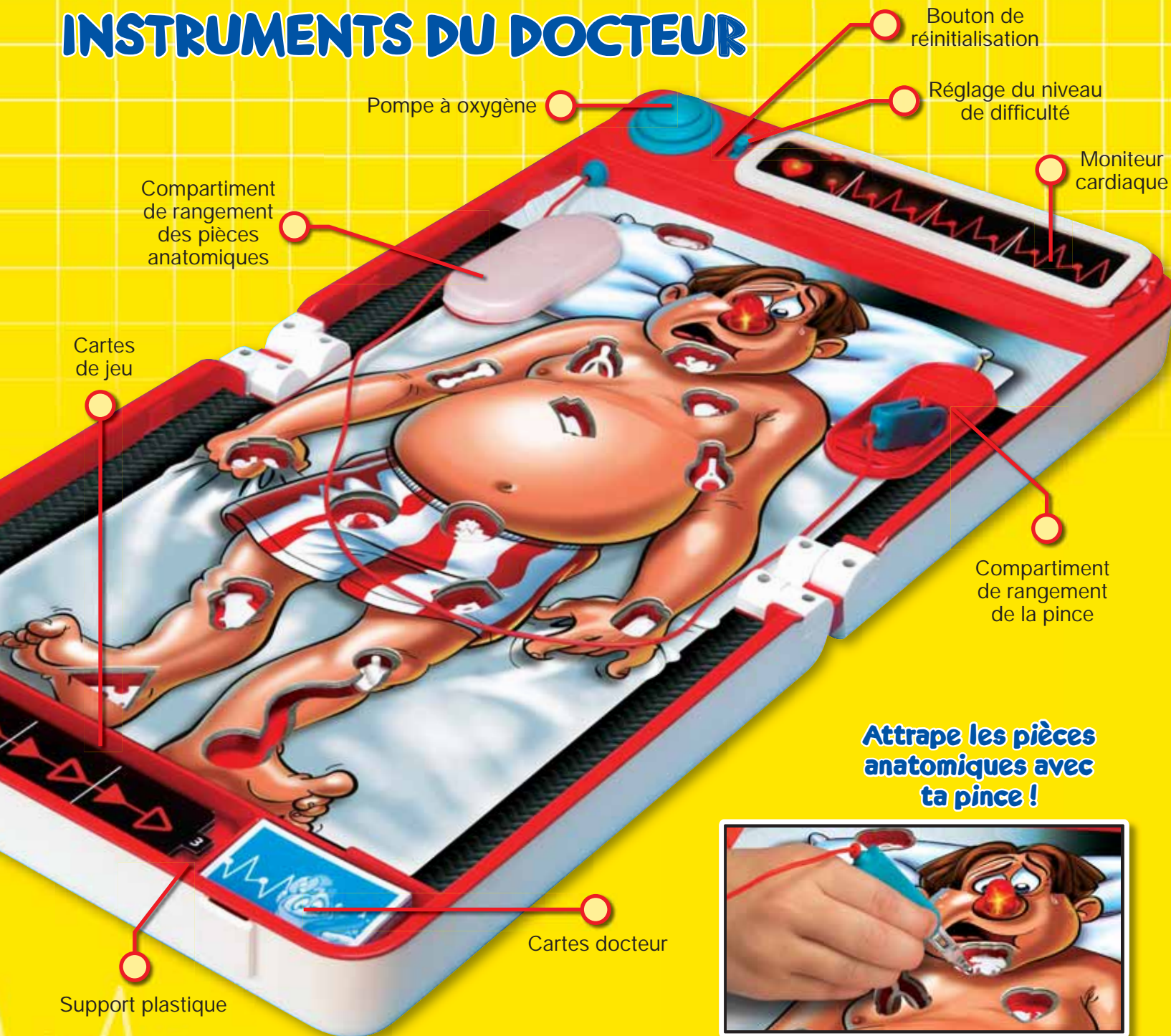
© 2006 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. –
Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD –
Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
t Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch /
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

Fabriqué
en Chine



MB
JEUX
www.hasbro.fr

INSTRUMENTS DU DOCTEUR



Pompe à oxygène

Bouton de réinitialisation

Réglage du niveau de difficulté

Moniteur cardiaque

Compartment de rangement des pièces anatomiques

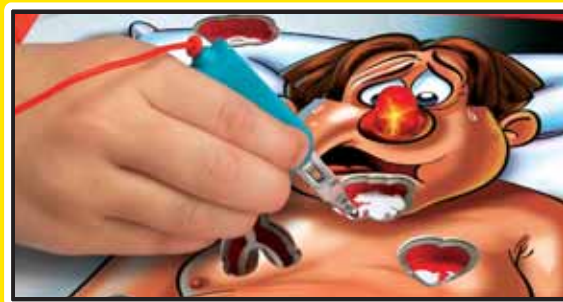
Cartes de jeu

Compartment de rangement de la pince

Cartes docteur

Support plastique

Attrape les pièces anatomiques avec ta pince !

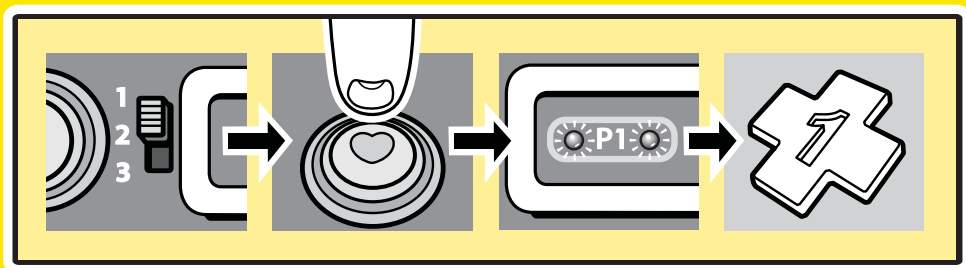


La vie moderne a donné de nouvelles maladies à ton patient !

- | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
| Os de vœux | Maladie du Texto | Bouton de pantalon explosif |
|  |  |  |
| Tennis Elbow | Jambe de bois | Tête dans les nuages |
|  |  |  |
| Entorse de la cheville | Joystick aigu | Réserve de fromage |
|  |  |  |
| Hanche de secours | Bras cassé | Cœur brisé |
|  |  |  |
| Côtes de rire | Grenouille baladeuse | Claquage de la cuisse |

PRÉPARATION DE L'OPÉRATION

1. Insère 3 piles LR6 de 1.5 volts (4.5V) comme indiqué sur la page 11.
2. Assure-toi que la pince soit bien dans son compartiment de rangement.
3. Dépose les pièces anatomiques dans les cavités correspondantes.
4. Choisis ton niveau de difficulté et enregistre-toi :
 - a. Chaque joueur peut choisir son propre niveau de difficulté.
 - b. En fonction du niveau choisi, le temps imparti et la sensibilité des parties métalliques seront modifiés (1 = Facile, 2 = Normal, 3 = Difficile).
 - c. Chaque joueur doit **D'ABORD** choisir son niveau de difficulté et **ENSUITE** appuyer **UNE FOIS** sur la pompe à oxygène. Les lumières sur le moniteur indiquent alors le nombre de joueurs enregistrés.
 - Pour te souvenir de ton numéro, prends la croix sur laquelle se trouve le numéro correspondant à ton numéro de joueur sur le moniteur.
 - Si tu te trompes, appuie plusieurs fois sur la pompe à oxygène jusqu'à ce que les lumières s'éteignent. Tu peux alors recommencer.
 - Si tu changes de jeu, le moniteur garde en mémoire le nombre de joueur et le niveau de difficulté de chacun dans le jeu précédent.



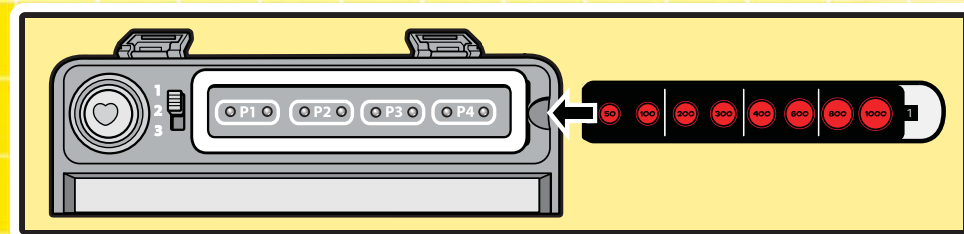
- d. **CHOISIS MAINTENANT TON JEU**
(Le Jeu 1 est le plus facile et le Jeu 4 le plus difficile).



JEU 1 COMPTE À REBOURS !



Insère la carte 1 dans le moniteur jusqu'à entendre un "bip".



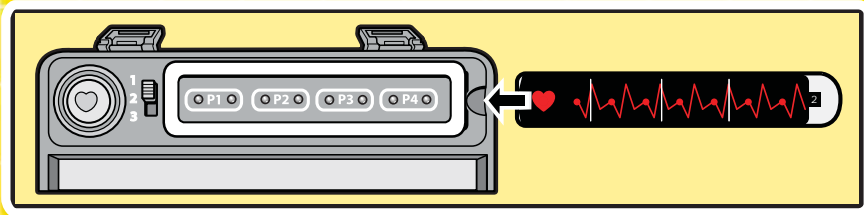
Dans ce jeu il faut faire preuve de rapidité !

1. Lorsque c'est ton tour, tire une carte docteur et utilise la pince pour retirer **rapidement** la pièce qui se trouve dessus. Le moniteur commence le décompte du temps dès que tu retires la pince de son compartiment. Plus tu seras rapide, plus tu auras de points !
 - Si tu touches le rebord métallique de la cavité et que le nez du patient s'allume, tu auras des points en moins mais tu pourras continuer à essayer de récupérer la pièce !
 - Si tu n'as **pas** retiré la pièce dans le temps imparti et que le nez du patient s'allume, **remets la pince dans son compartiment** et la carte docteur en dessous du tas. Tu passes alors ton tour !
 - Si tu réussis à retirer la pièce avant la fin du temps imparti, remplace **vite** la pince dans son compartiment pour arrêter le moniteur. Pose alors la pièce et la carte docteur dans le support situé en dessous des pieds du patient. C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance !
 2. Une fois que la pince a été remise dans son compartiment, la lumière du joueur suivant s'allume sur le moniteur.
 3. Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que toutes les pièces soient retirées.
- ### LE GAGNANT
- Lorsque toutes les pièces ont été retirées, enlève la carte de jeu du moniteur : les lumières défilent et le numéro du joueur qui a gagné reste allumé !
(Si vous souhaitez arrêter la partie avant que toutes les pièces aient été retirées, il suffit de retirer la carte de jeu du moniteur. Le numéro du joueur qui remporte cette partie s'allume alors.)

JEU 2 PLUS D'OXYGÈNE !



Insère la carte 2 dans le moniteur jusqu'à entendre un "bip".



Dans ce jeu tu n'es pas chronométré mais le coeur de ton patient peut flancher à tout moment !

1. Lorsque c'est ton tour, tire une carte docteur et utilise la pince pour retirer **rapidement** la pièce qui se trouve dessus.
 - Le patient commence avec un rythme cardiaque normal. Si son rythme cardiaque devient plus rapide et plus fort, tu dois le calmer en appuyant **une fois** sur la pompe à oxygène avant que la courbe n'atteigne le bout du moniteur. Il faut donc être rapide ! **Attention : aucun autre joueur n'a le droit d'appuyer sur la pompe à ta place !** Une fois que le rythme du patient a ralenti, tu peux continuer à essayer de retirer les pièces anatomiques normalement.
 - Si tu touches le rebord métallique de la cavité et que le nez du patient s'allume, **remets la pince dans son compartiment** et la carte docteur en dessous du tas. Tu passes alors ton tour !
 - Si tu réussis à retirer la pièce, replace **vite** la pince dans son compartiment pour arrêter le moniteur. Pose alors la pièce et la carte docteur dans le support, en dessous des pieds du patient. C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance !
2. Une fois que la pince a été remise dans son compartiment, la lumière du joueur suivant s'allume sur le moniteur.
3. Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que toutes les pièces soient retirées.

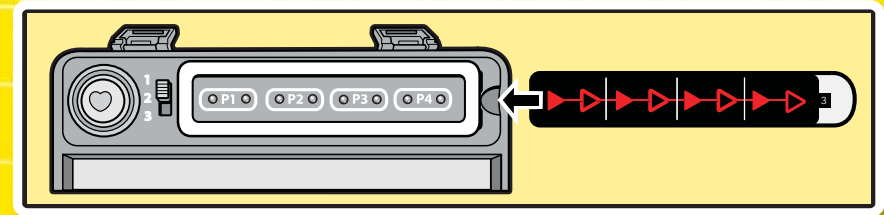
LE GAGNANT

Lorsque toutes les pièces ont été retirées, enlève la carte de jeu du moniteur : les lumières défilent et le numéro du joueur qui a gagné reste allumé !

(Si vous souhaitez arrêter la partie avant que toutes les pièces aient été retirées, il suffit de retirer la carte de jeu du moniteur. Le numéro du joueur qui remporte cette partie s'allume alors.)

JEU 3 OPÉRATION URGENCE !

Insère la carte 3 dans le moniteur jusqu'à entendre un "bip".



Dans ce jeu tu as plus de temps mais tu dois retirer les 15 pièces le plus rapidement possible !

1. Mets les cartes docteur de côté car tu n'en as pas besoin dans ce jeu.
2. Lorsque c'est ton tour, utilise la pince pour retirer **rapidement** LA TOTALITÉ des 15 pièces et ce dans N'IMPORTE QUEL ORDRE et aussi VITE que possible !
 - Le moniteur commence le décompte du temps dès que tu retires la pince de son compartiment.
 - Si tu touches le rebord métallique de la cavité et que le nez du patient s'allume, tu auras du temps en moins mais tu pourras continuer à essayer de récupérer les pièces !
 - Lorsque les flèches arrivent au bout de la carte du moniteur et que le nez du patient s'allume, le temps imparti est terminé. Arrête alors l'opération et **remets la pince dans son compartiment**. Tu passes alors ton tour !
 - Si tu réussis à retirer les 15 pièces avant que les flèches arrivent au bout de la carte du moniteur, replace **vite** la pince dans son compartiment pour arrêter le décompte. C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance !
3. Lorsque tu as fini ton tour et que la pince a été remise dans son compartiment, replace toutes les pièces dans les cavités correspondantes pour le joueur suivant. Sa lumière s'allumera sur le moniteur.

LE GAGNANT

Le jeu se termine quand tous les joueurs ont tenté leur chance. Retire alors la carte de jeu du moniteur : les lumières défilent et le numéro du joueur qui a gagné reste allumé !

(Si vous souhaitez arrêter la partie avant que toutes les pièces aient été retirées, il suffit de retirer la carte de jeu du moniteur. Le numéro du joueur qui remporte cette partie s'allume alors.)

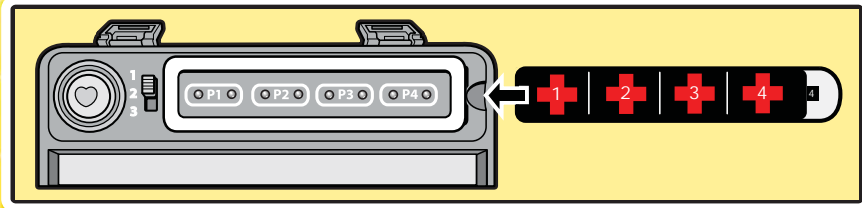


JEU 4

BESOIN D'UN SPÉCIALISTE ?



Insère la carte 4 dans le moniteur jusqu'à entendre un "bip".



Dans ce jeu les règles sont celles du jeu classique Dr Maboul avec un Docteur et un Spécialiste.

1. Lorsque c'est ton tour, tire une carte docteur et utilise la pince pour retirer **rapidement** la pièce qui se trouve dessus.
 - Si tu réussis à retirer la pièce, replace **vite** la pince dans son compartiment, pose la pièce et la carte docteur dans le support, en dessous des pieds du patient. C'est alors au joueur suivant d'opérer.
 - Si tu touches le rebord métallique de la cavité et que le nez du patient s'allume, tu entendas une alarme et le numéro d'un joueur s'allumera alors sur le moniteur. Donne-lui vite la pince : il devient le Spécialiste.
2. Le Spécialiste doit réussir ton opération dans un temps très limité.
 - S'il réussit à retirer la pièce, il doit **vite** replacer la pince dans son compartiment, poser la pièce et la carte docteur dans le support, en dessous des pieds du patient. C'est alors au joueur suivant d'opérer.
 - S'il touche le rebord métallique de la cavité et que le nez du patient s'allume, **il doit remettre la pince dans son compartiment** et la carte docteur en dessous du tas. Il passe alors son tour.
3. Une fois que la pince a été remise dans son compartiment, la lumière du joueur suivant s'allume sur le moniteur.
4. Jouez chacun votre tour jusqu'à ce que toutes les pièces soient retirées.

LE GAGNANT

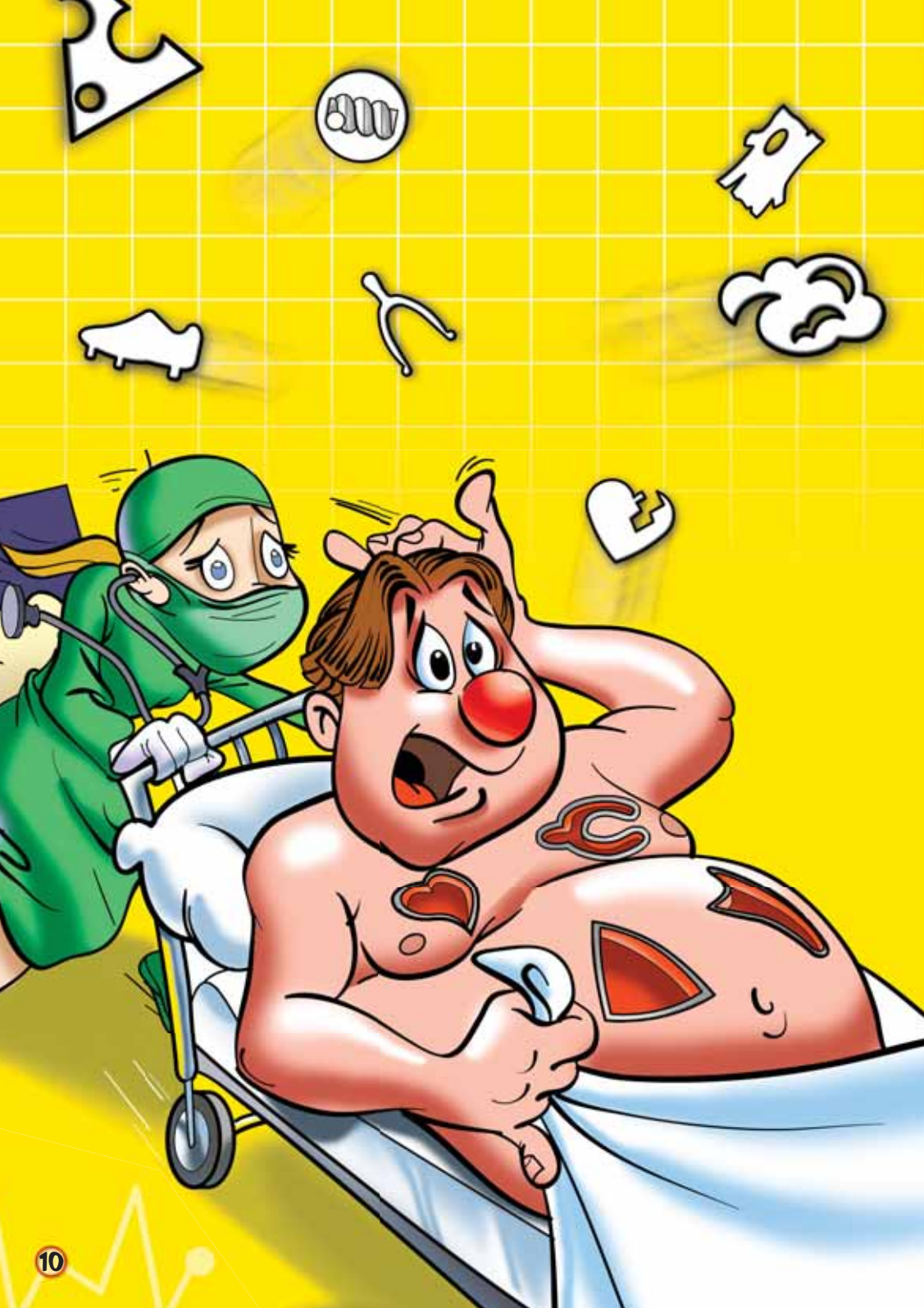
Lorsque toutes les pièces ont été retirées, enlève la carte de jeu du moniteur : les lumières défilent et le numéro du joueur qui a gagné reste allumé !

(Si vous souhaitez arrêter la partie avant que toutes les pièces aient été retirées, il suffit de retirer la carte de jeu du moniteur. Le numéro du joueur qui remporte cette partie s'allume alors.)

INFORMATIONS À RETENIR

1. Fais bien attention de ne pas te prendre dans le fil de la pince. S'il te gêne pour opérer, tu peux le tenir avec ton autre main.
2. Si le jeu se «bloque», appuie sur le bouton de réinitialisation situé à côté du réglage de niveau et recommence.
3. Si tu ne joues plus, le moniteur s'éteint automatiquement 1 minute après avoir enlevé la carte de jeu.
4. Si tu oublies d'enlever la carte de jeu, le moniteur s'éteint automatiquement au bout de 5 minutes.



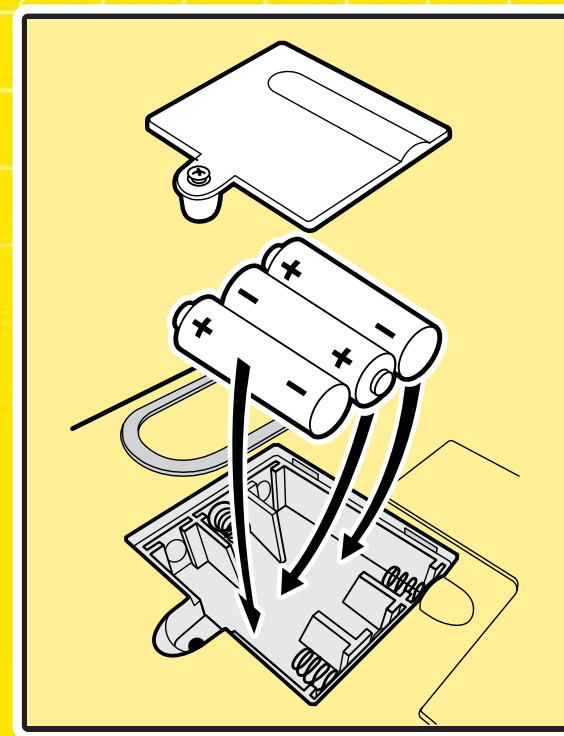


IMPORTANT :
UTILISATION DES PILES

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 (enlever les piles et les replacer).
7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.**



Ne pas jeter le produit dans vos ordures ménagères.
Le porter dans un centre de recyclage des déchets.