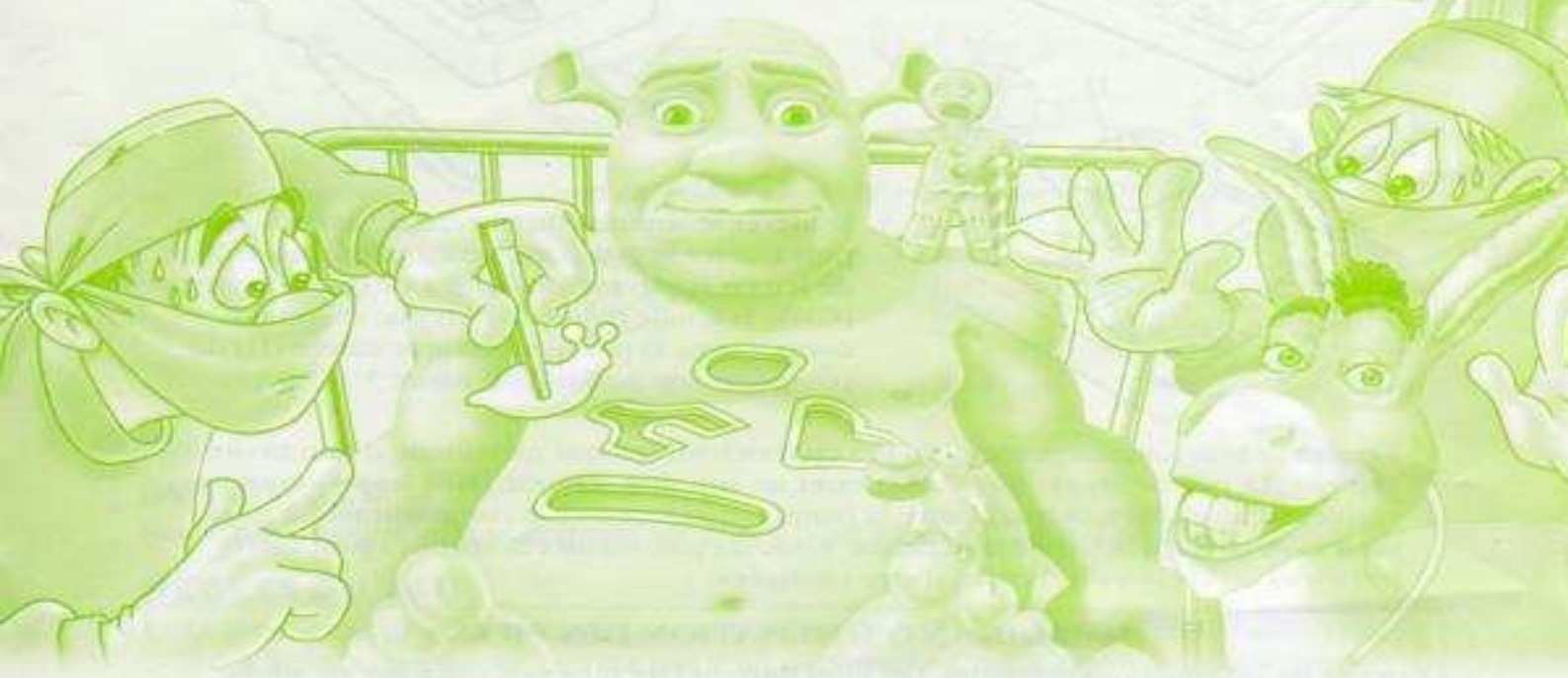


DOCTEUR MABOUL

EDITION
SHREK

UN JEU D'ADRESSE DELIRANT
AVEC SHREK

L'OGRE
VERT !



La vie dans le marais n'est pas toujours de tout repos pour l'ogre Shrek, il a encore mangé n'importe quoi ! Soigne-le en enlevant tous les éléments dégoûtants ou rigolos qu'il a dans son corps. Mais attention, c'est un ogre douillet ! Au moindre faux mouvement, il hurlera de douleur et son nez s'allumera !

CONTENU

Un plateau « Table d'opération » avec l'ogre Shrek, une feuille de métal perforée, une pince, 24 cartes, 12 pièces anatomiques rigolotes en plastique et des billets.

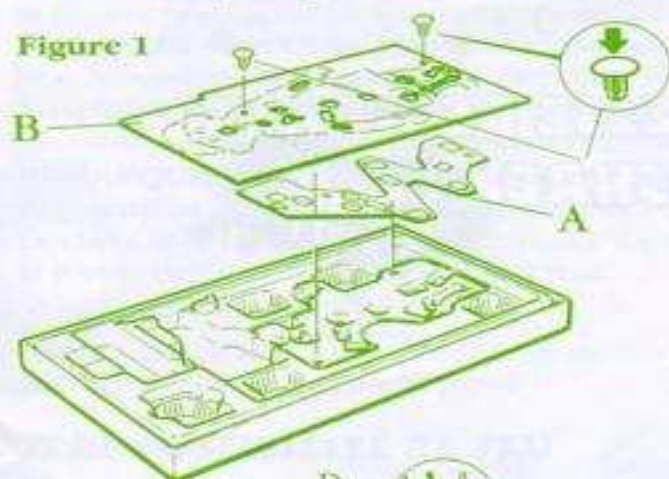
MONTAGE DU JEU

Il est préférable que le montage soit effectué par un adulte.

Poser la base de la boîte devant soi et retirer le contenu de la boîte de jeu. Puis :

1. Poser la feuille de métal perforée (A) sur la base de jeu en plastique qui se trouve dans le fond de la boîte. Ensuite, poser par-dessus le plateau « Table d'opération » en carton (B). Remarque : le sommet du plateau en carton peut se replier, et sert à recouvrir le compartiment à piles. Pour finir, fixer le plateau de jeu en insérant les 2 boutons en plastique dans les trous du plateau en carton. Voir figure 1.

Figure 1



2. Insérer 2 piles alcalines LR6 de 1,5 volts (3V), comme indiqué figure 2.

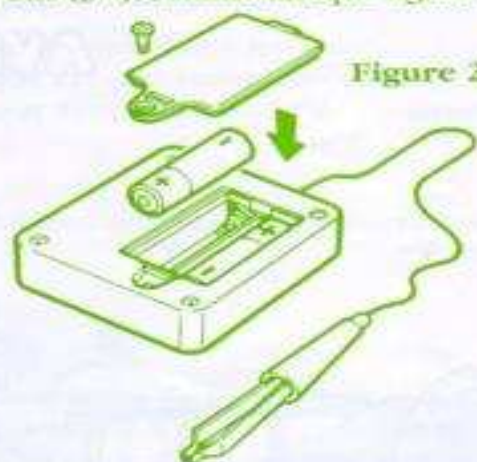
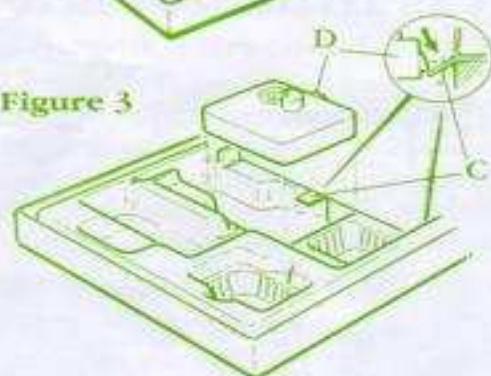


Figure 3



3. Soulever le sommet du plateau de jeu en carton, puis insérer le compartiment à piles dans la base de jeu en appuyant, de façon à ce que la languette (C) de la feuille de métal se replie et soit en contact avec la partie métallique carrée (D) du compartiment à piles. Voir figure 3.

4. Vérifier le bon fonctionnement du jeu en touchant le bord métallique d'une cavité avec la pince. Le nez de Shrek doit s'allumer, et un son doit retentir. Dans le cas contraire, vérifier qu'il y a bien contact entre la plaque métallique et le compartiment à piles (voir ci-dessus). Si le jeu ne fonctionne toujours pas, vérifier si les piles sont bien installées ou si elles ont besoin d'être changées.

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

PRÉPARATION DU JEU

1. Séparer les cartes Docteur et Spécialiste en 2 piles et mélanger séparément les deux paquets.
2. Placer les cartes Docteur sur la table, faces « Docteur » sur le dessus.
3. Distribuer les cartes Spécialiste aux joueurs. Chacun doit avoir le même nombre de cartes. S'il reste des cartes lorsque la distribution est terminée, les mettre de côté.
4. Un des joueurs est désigné pour être le banquier. Il jouera la partie, et payera tous les joueurs qui auront réussi une opération.
5. Détacher les pièces « anatomiques » de leur support en plastique, en utilisant des ciseaux à bouts ronds si nécessaire. Déposer les pièces dans les cavités correspondantes (voir le plateau de jeu pour savoir où poser chaque pièce). S'assurer que les pièces sont posées bien à plat dans les cavités.



Cérumen



Tête de mule



Brûlure d'estomac



Haleine d'oignon



Grenouille



Coup de froid



Morsure de fée



Pouce vert



Limace



Cataplasme de boue



Champignon rigolo



Confiture de doigts de pied

BUT DU JEU

Réussir un maximum d'opérations sur Shrek pour gagner le plus d'argent.

REGLES DU JEU

1. Le joueur qui peut citer le plus grand nombre de personnages des films Shrek et Shrek 2 commence. Si vous ne pouvez pas vous départager c'est le plus jeune joueur qui commence.
2. Lorsque vient ton tour, pioche une carte Docteur. Chaque carte t'indique quel élément tu dois retirer et combien d'argent tu gagnes si tu réussis ton opération.
3. Si tu parviens à retirer l'élément du corps de Shrek, sans que son nez ne s'allume ou qu'il crie, alors tu as *réussi* ! Le banquier te paie les honoraires correspondants. Pose l'élément retiré devant toi et mets de côté la carte Docteur, face visible, pour former une pile de défausse. Ton tour se termine.
4. Si, pendant ton opération, tu touches un rebord métallique de la cavité avec ta pince, Shrek hurle de douleur et son nez s'allume : l'opération a *écboué* ! Repose l'élément dans sa cavité. Ton tour se termine et c'est au joueur suivant de jouer.

Cartes Spécialiste

1. Si tu *rates* ton opération, tu peux faire appel à un Spécialiste pour t'aider ! Le joueur qui possède la carte Spécialiste correspondant à ton opération est autorisé à tenter lui-même de retirer l'élément. S'il réussit, il touche des honoraires deux fois plus élevés (inscrits sur sa carte).
2. Si ni le Docteur (1^{er} essai), ni le Spécialiste (2^{ème} essai) ne réussissent, la carte Docteur est remise en jeu, sous la pile. Le joueur qui possède la carte Spécialiste la garde, il pourra retenter une opération plus tard en cours de partie.
3. Si tu tires une carte Docteur qui correspond à une carte Spécialiste que tu possèdes, tu as droit à deux essais pour accomplir ton opération ! Tu feras ton 1^{er} essai en tant que Spécialiste (honoraires plus élevés) et ton 2^{ème} essai en tant que Docteur. Si tu échoues aux deux essais, repose la carte Docteur sous la pioche et garde la carte Spécialiste pour retenter une opération plus tard.

REMARQUE: il est possible qu'une carte Spécialiste ne soit pas en jeu (voir *Préparation du jeu*, point 3). Dans ce cas, l'opération est seulement tentée par le Docteur. Si le Docteur rate l'opération, c'est au joueur situé à sa gauche de continuer la partie, en piochant une carte Docteur.

Le Gagnant

Le jeu se termine lorsque les 12 opérations ont été réalisées avec succès. Le joueur qui a gagné le plus d'argent gagne la partie !

AUTRE POSSIBILITÉ DE JEU

Opération d'urgence !

Au début de la partie, les joueurs peuvent convenir d'une limite de temps pour la durée de chaque opération (une minute, par exemple). Un joueur qui n'est ni le Docteur, ni le Spécialiste, contrôle alors la durée de chaque opération à l'aide d'une montre ou d'un sablier. Si l'opération n'est pas terminée lorsque le temps imparti est écoulé, l'opération est considérée comme ratée. Si vous êtes devenu un expert pour opérer, vous pouvez essayer de réaliser des opérations dans un temps encore plus court !

Pour jouer seul

Tu es le seul Docteur à la maison ? Opère Shrek en solo, en essayant de réaliser les 12 opérations, dans l'ordre que tu veux. Tu rates une opération ? Ce n'est pas grave, tu peux recommencer à opérer Shrek !

Rangement du jeu

Important: Lorsque tu as fini de jouer, range la pince sur le support prévu sur le côté du jeu, remets les 12 pièces anatomiques dans leur cavité et range les cartes dans la boîte.

MB
JEUX

Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C.
Shrek 2, Shrek Ear Design, Shrek "S" Design™ and © 2004 DreamWorks L.L.C.
Tous droits réservés.
www.Shrek2.com
Jeu © 2004 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57160 CREUTZWALD - Tél. : 08.25.33.48.85 - email : comso@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 Brämgartenstrasse 2, CH-8965 Benken, Tel. 056-648 70 99.

www.hasbro.fr



040441668101