

MB
JEUX

Hugobon

DOCTEUR MABOUL



REGLES DU JEU

2 JOUEURS ET PLUS

1 support de jeu en plastique, 1 plateau de jeu "patient" en carton avec louille de métal perforée, 1 compartiment à pile avec lumière "nez" rouge et pièces reliées par un fil électrique, 11 pièces anatomiques sur un support en plastique, 1 élastique, 2 boutons, 24 cartes "Docteur Maboul", des billets de 50 et 200.

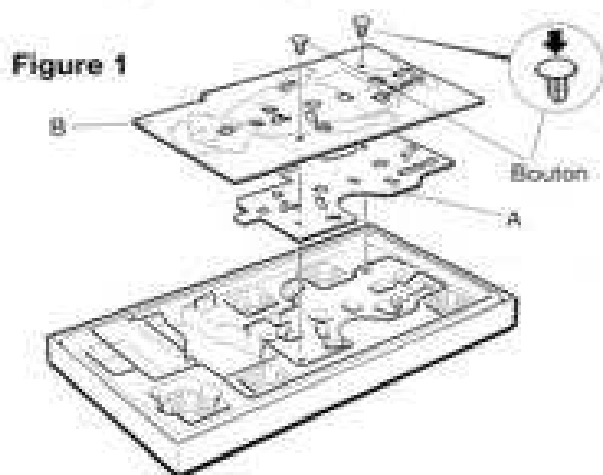
Retenez les informations suivantes.

MONTAGE DU JEU

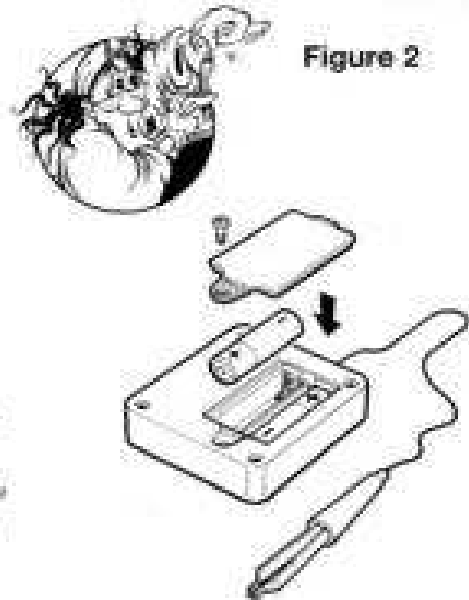
Il est préférable que le montage soit effectué par un adulte.

Retirer tous les éléments de la base de jeu.

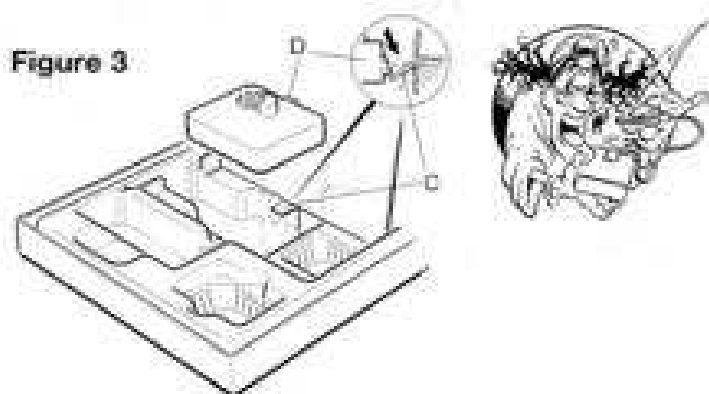
1. Pour assembler le plateau de jeu, poser tout d'abord la feuille de métal perforée (A) sur la base de jeu en plastique dans le fond de la boîte. Poser ensuite par-dessus le plateau de jeu "patient" en carton (B). Remarque : le morceau du sommet qui se replie doit recouvrir le compartiment à piles. Pour finir, fixer le plateau de jeu à l'aide des 2 boutons en plastique jaune. Voir Figure 1.



2. Ouvrir le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérer 2 piles alcalines LR6 de 1,5 volts (total 3 volts), en respectant les symboles "+" et "-". Voir Figure 2. Replacer le couvercle et remettre la vis.



3. Soulever le rabat de carton puis fixer le compartiment dans la base en appuyant, de façon que la partie métallique carrée (D) soit en contact avec la languette (C) de la feuille de métal. Voir Figure 3.



4. Vérifier ensuite le bon fonctionnement en touchant le bord métallique d'une cavité avec la pince. Le nez du "patient" doit s'allumer et l'avertisseur retentir. Dans le cas contraire, les piles sont soit usées soit incorrectement placées.

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 "+", "-", "AA", "AAA".
 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 boîtes en court-circuit.
 6. Si le produit cause des interférences électriques, l'éloigner des autres appareils électriques.
 7. ACCUMULATEURS : Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte.
- NE PAS TENTER DE RECHARGER D'AUTRES PILES QUE LES ACCUMULATEURS (RECHARGEABLES).

PREPARATION DU JEU

1. Séparer les cartes DOCTEUR et SPECIALISTE en deux paquets. Battre séparément les deux paquets.
2. Placer les cartes DOCTEUR en tas, face contre la table, à côté du jeu.
3. Distribuer les cartes SPECIALISTE une par une : chaque joueur doit en recevoir le même nombre. La ou les cartes non distribuées sont mises de côté.
4. Un des joueurs est désigné pour être le banquier et payer aux joueurs leurs honoraires pour les opérations réussies.
5. Détacher les petites "pièces anatomiques" de leur support en vous aidant de ciseaux à bouts ronds. Les déposer une par une dans les cavités correspondantes en veillant à ce qu'elles ne dépassent pas.
6. L'élastique doit être simplement déposé en longueur dans la cavité marquée "Raccordement de la cheville au genou".

BUT DU JEU

Réussir le plus d'opérations pour gagner le plus d'argent.

REGLES DU JEU

1. Le plus jeune joueur commence puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes DOCTEUR

2. Lorsque c'est ton tour, tire la première carte du paquet DOCTEUR et lis-la tout haut. Elle t'indique quelle "opération" tu dois effectuer et quel sera le montant de tes honoraires si tu opères avec succès. A l'aide de la pince essaye de saisir la pièce anatomique indiquée sur la carte et de la ressortir **sans toucher les bords métalliques de la cavité**.
 3. Si le joueur enlève la pièce anatomique (ou accroche l'élastique) sans déclencher l'avertisseur ou faire allumer le nez, l'opération est un **SUCCESS**. La banque paye au joueur les honoraires correspondants. La pièce enlevée est gardée par le joueur et la carte DOCTEUR est retirée du jeu. Le tour de ce joueur est terminé.
 4. Si le joueur touche le bord de la cavité pendant l'opération, le malade crie et son nez s'allume : l'opération est ratée. Lorsque cela se produit, la pièce doit être remise au fond de la cavité, et le tour de ce joueur est fini.
-

L'opération "Raccordement de la cheville au genou"

consiste à fixer l'élastique à un des deux axes puis, toujours à l'aide des pinces, à tendre l'élastique pour le fixer au deuxième axe.

Les cartes SPECIALISTE

1. Lorsqu'un joueur n'a pas réussi son opération, il fait appel à l'habileté d'un SPECIALISTE. Le détenteur de la carte SPECIALISTE correspondant à cette opération est maintenant autorisé à tenter lui-même de retirer la pièce anatomique. S'il réussit, il touche des honoraires plus élevés (indiqués sur la carte SPECIALISTE) et la carte DOCTEUR est alors retirée du jeu.
2. Dans le cas où ni le docteur (1er essai), ni le spécialiste (2ème essai) ne réussiraient l'opération, la carte DOCTEUR est remise sous la pile correspondante, mais le joueur qui possède la carte SPECIALISTE la conserve.
3. Si un joueur tire la carte DOCTEUR alors qu'il possède aussi la carte SPECIALISTE pour la même opération, il a droit à deux essais pour accomplir cette opération. Il fait son premier essai comme SPECIALISTE pour tenter de gagner les honoraires les plus élevés. S'il échoue, il fait son deuxième essai comme DOCTEUR, avec les honoraires correspondants. Si ce joueur échoue dans ses deux tentatives, il replace la carte DOCTEUR sous le tas et conserve sa carte SPECIALISTE.

NOTE: Il est possible que la carte SPECIALISTE de certaines opérations ne soit pas en jeu (voir Préparation du jeu 3). Dans ce cas, l'opération est seulement tentée par le docteur.

LE GAGNANT

Lorsque les 12 opérations ont toutes été effectuées avec succès, la partie est terminée. Le joueur qui a le plus d'argent est le vainqueur.

Autre possibilité de jeu

Au début de la partie, les joueurs peuvent convenir d'une limite de temps pour la durée de chaque opération. Un joueur qui n'est ni le docteur ni le spécialiste, contrôle alors la durée de chaque opération sur le cadran d'une montre ou d'une pendule. Si l'opération n'est pas terminée lorsque le temps imparti est écoulé, l'opération est considérée comme ratée.

IMPORTANT: Lorsque tu as fini de jouer, range la pince sur le support sur le côté du jeu.

MB
JEUX

© 1999 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac,
73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V.,
Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG,
Alte Brunnengartenstrasse 2, CH-8965 Brülloren.



14541F0896