



PRÉPARE TA MALLETTE !

Jeux Ravensburger® n° 23 384 7

Un amusant jeu de mémoire pour **2 à 4** joueurs de **3 à 7** ans.

Auteur : Helmut Punke
Design : Rettig Design

Contenu :

- 1 calage avec 3 compartiments
- 3 couvercles
- 4 planches représentant une mallette de docteur
- 24 instruments médicaux
- 1 dé Symboles



Dottie, le Docteur La Peluche, a installé son cabinet dans le jardin de ses parents pour soigner les jouets. Elle ne se sépare jamais de sa mallette de docteur pour pouvoir apporter les premiers soins à ses patients jouets. Mais, catastrophe ! En ouvrant sa mallette, elle s'aperçoit qu'il manque la seringue, le stéthoscope, la loupe et les ciseaux ! Aidez-la à les retrouver.

Le **but du jeu** consiste à retrouver le premier les 4 instruments médicaux manquants (la seringue, le stéthoscope, la loupe et les ciseaux) et à les poser sur sa planche.

Préparation

Détachez soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées. Mélangez bien les 24 instruments médicaux et répartissez-les au hasard de manière à ce qu'il y en ait 8 dans chacun des trois compartiments. Fermez-les ensuite avec les couvercles montrant le Docteur La Peluche en plein travail. L'ordre des couvercles n'a aucune importance. Enfin, chacun d'entre vous reçoit une planche représentant sa mallette de docteur et la pose devant lui. Gardez le dé à portée de main.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, lance le dé et regarde le symbole obtenu.

Si le dé indique un instrument médical



Choisis un des trois compartiments et soulève le couvercle. Cherche si l'instrument indiqué par le dé s'y cache. Si tu le trouves, tu peux le sortir et le placer sur ta planche. Si tu ne le trouves pas, remets le couvercle et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si tu possèdes déjà l'instrument médical indiqué par le dé, tu peux tout de même choisir un compartiment et jeter un coup d'œil à l'intérieur. Essaie de te souvenir des instruments qu'il contient. Remets ensuite le couvercle et c'est au tour du joueur suivant de jouer.



Si le dé indique le pansement

Super ! Choisis un compartiment, soulève le couvercle et choisis un instrument au choix que tu n'as pas encore. S'il ne contient plus que des instruments que tu as déjà, pas de chance !



Si le dé indique la larme

Domage ! Tu perds un des instruments que tu avais trouvés. Remets-le dans le compartiment de ton choix. Si tu n'avais pas encore d'instruments sur ta planche, il ne se passe rien.

Fin de la partie

Le premier d'entre vous qui réunit la seringue, le stéthoscope, la loupe et les ciseaux dans sa mallette de docteur remporte la partie.

