



DO

AGE
6+



Édition

LE MONTAGE NÉCESSITE L'AIDE D'UN ADULTE

L'agent spécial Martin était sur le point de partir en mission, quand un accrochage avec ce tordu de tracteur a bousillé tout son équipement ! Vite, attrape la pince et mets-toi au boulot pour l'aider à réparer tous ses gadgets de malade ! Mais fais bien attention, ne touche pas les bords et ne rate pas ta marche arrière comme quand Martin conduit. Allez, c'est parti... L'agent spécial Martin t'attend au garage Maboul pour une révision complète !

BUT DU JEU

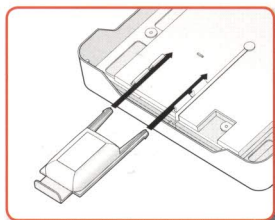
Gagner le plus d'argent possible en "opérant" l'agent spécial Martin avec brio.

CONTENU

Plateau de jeu "table d'opération" avec l'agent spécial Martin et une pince
• 22 cartes de jeu • 11 pièces d'anatomie délirantes en plastique • Billets
• 1 compartiment de rangement

PREMIÈRE PARTIE

- Insérer les piles (voir le paragraphe Utilisation des piles).
- Retirer délicatement les pièces d'anatomie de leur emballage plastique. Si besoin, utiliser une lime ou du papier de verre pour retirer l'excédent de plastique autour des pièces. Jeter les emballages à la poubelle après s'être assuré qu'il ne reste aucune pièce de jeu à l'intérieur.
- Retirer la pince en appuyant délicatement et en la faisant glisser hors de son emplacement.
- Pour fixer le compartiment de rangement, retourner le plateau de jeu et faire glisser le tiroir comme décrit sur le dessin ci-contre. S'assurer que le tiroir s'ouvre et se ferme facilement.



MISE EN PLACE

Séparer les cartes DOCTEUR des cartes SPÉCIALISTE. Mélanger les cartes SPÉCIALISTE et les distribuer, face visible, de façon à ce que chaque joueur reçoive le même nombre de cartes. Mettre les cartes en trop en dehors du jeu. Mélanger les cartes DOCTEUR et les placer, face cachée, près du plateau de jeu. Choisir qui sera le banquier pour payer les joueurs lors du succès de leurs opérations.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Jouer ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LORS DE TON TOUR

1. Tire une carte DOCTEUR (celle du dessus de la pile) et lis-la à haute voix. La carte te dit quelle pièce tu vas devoir retirer et combien cette opération te rapportera. Voir exemple ci-dessous :



DOCTEUR MABOUI

UN JEU D'ADRESSE
DÉLIRANT

2. Prends la pince et tente de retirer la pièce d'anatomie correspondante. Mais fais bien attention ! Si tu touches les parties latérales en métal, ça "buzzera" : le phare de Martin s'allumera et il fera plus de bruit qu'un moteur de tracteur !

- **BRAVO !** Si tu parviens à retirer la pièce sans buzzer, empoche tes gains auprès du banquier. Garde la pièce que tu as retirée devant toi et mets la carte DOCTEUR que tu viens d'utiliser hors jeu. C'est la fin de ton tour.
- **PERDU !** Si le buzzer se déclenche avant la fin de ton opération, ton tour est terminé. Remets la pièce en place dans son alvéole et garde la carte DOCTEUR en face de toi. Maintenant, c'est au SPÉCIALISTE de jouer.

LE SPÉCIALISTE

A présent, tous les joueurs regardent leurs cartes SPÉCIALISTE. Celui qui détient la carte SPÉCIALISTE correspondant à l'opération en cours peut maintenant essayer de retirer la pièce en question pour un gain multiplié par deux !

Remarque : Si la carte SPÉCIALISTE correspondante est hors jeu, pose la carte DOCTEUR face cachée en-dessous de la pile. C'est alors au tour du joueur suivant.

- **Si le spécialiste réussit son opération**, il ou elle se fait payer par le banquier. Mets les cartes correspondant à cette opération (DOCTEUR et SPÉCIALISTE) hors jeu. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- **Si le spécialiste échoue**, place la carte DOCTEUR face cachée en-dessous de la pile. Le joueur-spécialiste garde sa carte SPÉCIALISTE devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

LE GAGNANT

La partie est terminée lorsque les 12 pièces d'anatomie ont été retirées. Le joueur qui a gagné le plus d'argent est déclaré vainqueur !

RANGEMENT

Range toutes les pièces d'anatomie dans le compartiment de rangement. Fixe la pince dans son emplacement en appuyant et en la faisant délicatement glisser sous le cran. Range les cartes et les billets sous le plateau de jeu.



IMPORTANT : UT
Retenez les informations suivant
par un adulte.


REEMPLACEMENT

A l'aide d'un tournevis cruciforme, retirez la vis du compartiment des piles. Retirez le plateau de jeu. Insérez ensuite les piles AAA/LR03 (piles alcalines recommandées) correctement, en respectant les polarités. Refermez le compartiment des piles et vissez la vis.

 x4 | **FONCTIONNEMENT**
Piles 1.5V AAA ou LR03 | Piles alcalines recommandées
NON INCLUSES | nécessaire pour insérer les piles

 **PRECAUTIONS**

1. Comme pour toutes petites pièces, ces piles ne doivent pas être avalées, consulter un médecin immédiatement.
2. Suivre attentivement les instructions. Ne pas ignorer les signes + et - en respectant les signes + et -.
3. Ne pas mélanger des piles neuves et usées.
4. Enlever les piles usagées.
5. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
6. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
7. Si le produit cause des interférences électromagnétiques, arrêter l'utilisation des appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire.
8. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES.**

 Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage agréé pour les piles et les piles des déchets.