

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





DOCTEUR MABOUL

Opération Ciboulot

Eh, docteur ! Ton patient t'attend ! Il a la migraine et tu es le seul à pouvoir l'opérer pour le guérir.

BUT DU JEU

Opère ton patient et retrouve dans sa tête les objets correspondant aux images sur tes cartes. Le premier qui réussit à retrouver 3 objets est le meilleur chirurgien et il gagne la partie !

CONTENU

Tête électronique sonore, 12 cartes illustrées, 8 objets en plastique, une feuille d'autocollants.

ASSEMBLAGE

Retirez les objets du sac plastique. Détachez soigneusement les cartes de leur cadre. Collez les autocollants des yeux sur le visage du patient.



© 2003 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 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.fr

040340391101



MB
JEUX

Insertion des piles : Les piles doivent être mises en place par un adulte. Ouvrir le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis et ôter le couvercle. Insérer 3 piles LR6 de 1,5 Volts en respectant les signes + et -. Replacer le couvercle et remettre les vis.

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.



PREPARATION DU JEU

Étalez les cartes illustrées, faces cachées, sur une surface plane. Chaque joueur tire au sort 3 cartes, les retourne pour voir les images et les place devant lui. Mettez de côté les cartes restantes.

Remarque : Les joueurs doivent avoir chacun 3 images différentes. Si un joueur a deux images identiques, il devra en remplacer une en tirant au sort une nouvelle carte. Si vous jouez à 4, échangez-vous les images afin d'avoir tous 3 images différentes.

Il y a 8 objets rigolos à retrouver dans la tête du patient : un train, un oiseau savant, un cornet de glace, un crâne d'oeuf, une idée de génie (ampoule), une tête de cochon, un chat gourmand et un dentier. Placez-les dans la tête du patient et mélangez-les.

Tout est prêt, l'opération peut commencer !

L'OPERATION PEUT COMMENCER

Positionnez l'interrupteur I/O sur I. Vous entendrez alors un signal de départ et le nez du patient s'allumera. A vous d'opérer !

Le joueur le plus jeune commence, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tout d'abord, regardez les 3 images posées devant vous. Elles correspondent à certains objets en plastique que vous devrez retrouver. Ces objets sont cachés dans la tête du patient.

Quand vous êtes prêts à opérer, appuyez sur le nez du patient pour mettre en route le minuteur. Vous entendrez s'écouler les secondes. Attention, maintenant, le temps est compté et il va falloir faire vite ! Plongez la main dans la tête pour fouiller et retrouver, en les touchant, les objets correspondant à vos images. Si vous pensez reconnaître le bon objet, sortez-le pour vérifier.

- Si l'objet correspond à l'une de vos images, posez-le à côté de la carte et retournez la carte, face cachée (vous l'avez gagnée). Puis recommencez à fouiller la tête du patient pour trouver un autre objet avant que le temps ne s'écoule.
- Si l'objet ne correspond à aucune de vos images, remettez-le dans la tête du patient et recommencez à fouiller dans la tête du patient pour trouver un autre objet avant que le temps ne s'écoule.

Ne sortez qu'un objet à la fois. Si vous sortez plus d'un objet, remplacez-les tous dans la tête, et fouillez à nouveau.

Buzzer : attention, car le patient est douillet ! Il rit pendant que vous l'opérez mais si vous êtes trop brusque, son nez s'allumera et vous entendrez un son signifiant que votre tour se termine et qu'il faut passer la main à un autre chirurgien.

Fin de l'opération : vous arrêtez d'opérer le patient lorsque vous entendez le buzzer, ou lorsque le minuteur sonne. Votre tour est alors terminé.

Dans les deux cas, remplacez tous les objets que vous avez trouvés dans la tête et surtout, n'oubliez pas de retourner les cartes correspondant aux objets trouvés. Ensuite, c'est au joueur à votre gauche d'opérer.

LE GAGNANT

Essayez de trouver des objets chacun votre tour. Le premier qui trouve les 3 objets correspondant aux images sur ses cartes gagne la partie ! Lorsque vous avez trouvé le troisième objet, appuyez sur le nez du patient pour arrêter le minuteur. Il vous félicitera alors d'avoir réussi à le guérir de son mal de tête !

RANGEMENT DU JEU

Mettez les objets et les cartes dans la tête du patient.

