

## DEROULEMENT DES OPERATIONS

1. Le joueur le plus jeune commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Lorsque vient ton tour, pioche une carte Docteur et lis-la à haute voix. La carte indique quel élément tu dois retirer et combien d'argent tu gagnes si tu réussis ton opération. A l'aide de la pince, essaie de retirer du corps du patient\* la pièce anatomique indiquée par la carte.
  - Si tu parviens à retirer l'élément\* du corps du patient, sans que son nez s'allume ou qu'il crie, alors tu as réussi ! Prends la somme d'argent indiquée par ta carte. Pose l'élément retiré devant toi et mets de côté la carte Docteur, face visible, pour former une pile de défausse.
  - Si, pendant ton opération, tu touches un rebord métallique de la cavité avec ta pince, le patient hurle de douleur et son nez s'allume : l'opération a échoué ! Repose l'élément dans sa cavité et demande l'aide d'un spécialiste !

\* Tu ne dois pas retirer l'élastique, mais l'enrouler, à l'aide de la pince, autour des deux picots présents à l'intérieur de la cavité.

## CARTES SPECIALISTE

- 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 plus élevés (inscrits sur sa carte). Il pose l'élément retiré devant lui. Les cartes Docteur et Spécialiste sont mises de côté dans la pile de défausse.
  - Si ni le Docteur (1er essai), ni le Spécialiste (2ème essai) ne réussissent, la carte Docteur est remise en jeu, sous la pile. Le joueur qui possède la carte Spécialiste la garde, il pourra re-tenter une opération plus tard en cours de partie.
- Quelle que soit l'issue de l'opération, c'est au joueur placé à gauche de celui qui avait tiré la carte Docteur de tenter une nouvelle opération.

## REMARQUES

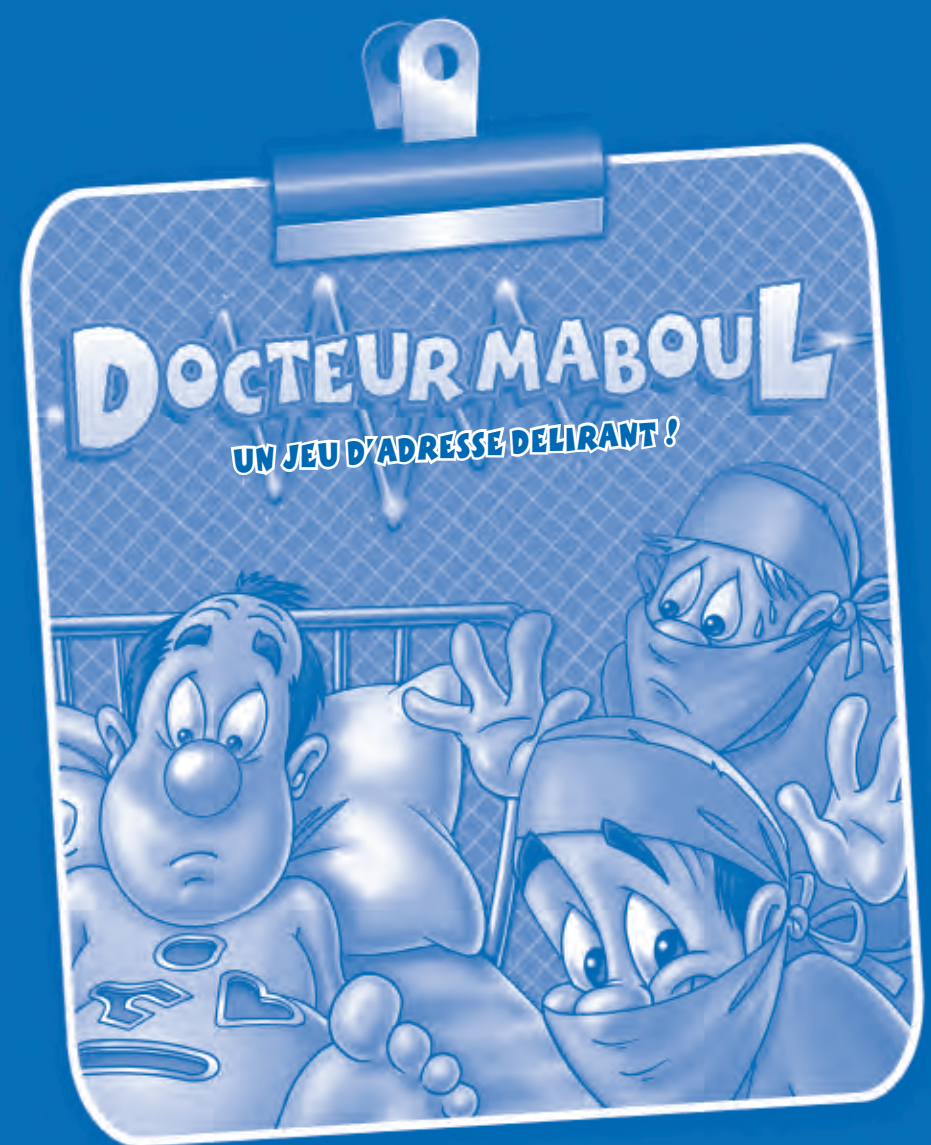
1. Si tu tires une carte Docteur qui correspond à une carte Spécialiste que tu possèdes, tu as droit à deux essais pour accomplir ton opération ! Tu feras ton 1er essai en tant que Spécialiste (honoraires plus élevés) et ton 2ème essai en tant que Docteur. Si tu échoues aux deux essais, repose la carte Docteur sous la pioche et garde la carte Spécialiste pour re-tenter une opération plus tard.
2. Il est possible qu'une carte Spécialiste ne soit pas en jeu (voir Préparation de l'opération, 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.

## LE GAGNANT

Le jeu se termine lorsque les 13 opérations ont été réalisées avec succès. Le joueur qui a gagné le plus d'argent remporte la partie !

## OPERATION D'URGENCE

Au début de la partie, vous pouvez 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 la durée de chaque opération à l'aide 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. Si vous êtes devenu un expert pour opérer, vous pouvez essayer de réaliser des opérations dans un temps encore plus court !



**LE PATIENT EST PRÊT POUR L'OPÉRATION. MAINTENANT, IL A UNE MALADIE SUPPLÉMENTAIRE, UN RHUME DE CERVEAU, QUE TU DEVRAS TENTER DE GUÉRIR ! UTILISE LES PINCES POUR ENLEVER AVEC PRÉCAUTION LES ÉLÉMENTS DE SON CORPS, SANS TOUCHER LA PARTIE MÉTALLIQUE CAR SINON, LE NEZ DU MALADE S'ALLUMERA ET IL POUSSERA UN CRI DE DOULEUR !**

© 2004 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](http://www.hasbro.fr)

090400182101

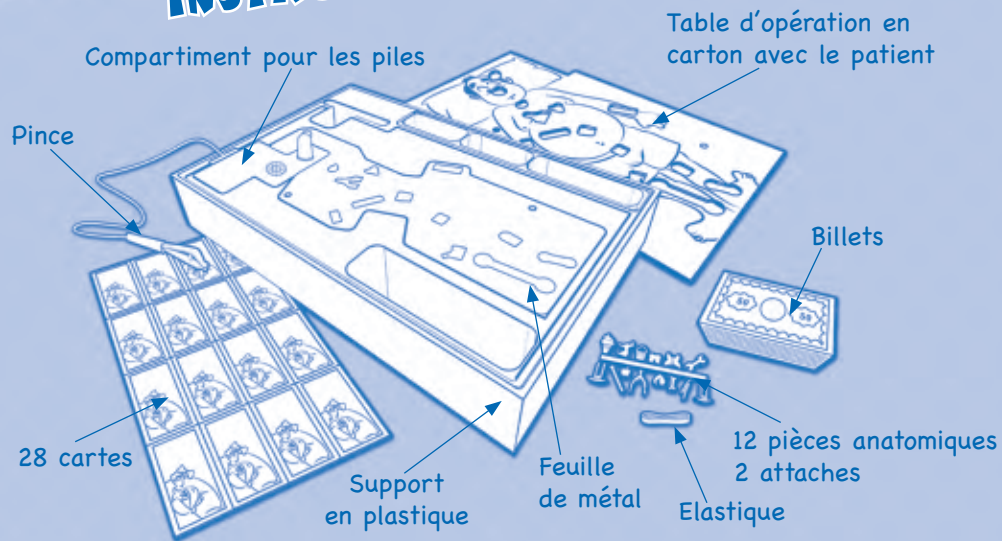
**MB**  
JEUX





**BUT DU JEU**  
Réussir le plus d'opérations sur le patient pour gagner le plus d'argent.

## INSTRUMENTS DU DOCTEUR



## RANGEMENT

Un bon Docteur doit toujours ranger ses instruments lorsqu'il a fini de s'en servir ! Lorsque tu as fini de jouer, range la pince sur le support prévu sur le côté du jeu, à côté de l'oreiller du patient. Puis remets les éléments en plastique dans leur cavité et range les cartes dans la boîte.

### INSTRUCTION CONCERNANT LES PILES

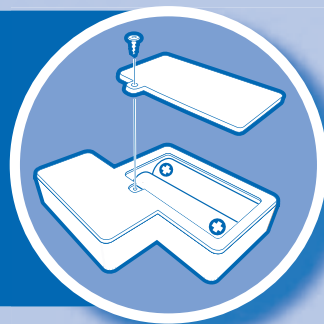
Demande à un adulte d'insérer (ou d'enlever lorsque c'est nécessaire) 2 piles alcalines LR6 de 1,5 volts (3V), comme indiqué.

### IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

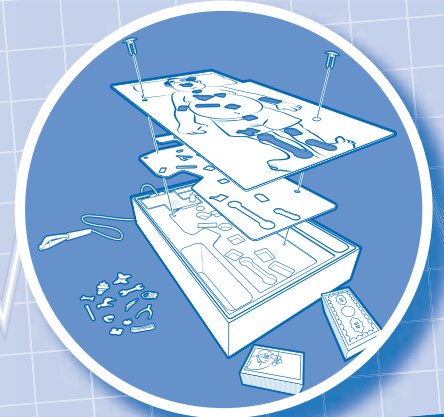
### PRECAUTIONS A PRENDRE :

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.



## MONTAGE DU JEU

1. Détachez les pièces anatomiques et les attaches en plastique de leur support et mettez-les de côté.
2. Retirez les billets de leur sachet.
3. Détachez les cartes de leur support et jetez le support.
4. Posez la feuille de métal perforée sur la base de jeu en plastique qui se trouve dans le fond de la boîte, de façon à ce que les trous de la feuille coïncident avec les trous de la base.
5. Ensuite, posez par-dessus le plateau de jeu « table d'opération » en carton pour que les trous de la table coïncident avec ceux de la feuille de métal. Remarque: le sommet du plateau en carton peut se replier, et sert à recouvrir le plateau de jeu en insérant les 2 boutons en plastique dans les trous du plateau en carton (à côté de la jambe du patient et à côté de son bras).
6. Soulevez le sommet du plateau de jeu.
7. Pliez la languette de la feuille de métal.
8. Insérez le compartiment à piles dans la base de jeu en appuyant puis recouvrez le compartiment avec le haut du plateau de jeu.
9. Vérifiez le bon fonctionnement du jeu en touchant le bord métallique d'une cavité avec la pince. Le nez du patient doit s'allumer, et un son doit retentir. Dans le cas contraire, vérifiez 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, vérifiez si les piles sont bien installées ou si elles ont besoin d'être changées.



## PREPARATION DE L'OPERATION

1. Séparez les cartes Docteur et Spécialiste en 2 paquets et mélangez séparément les deux paquets. Remarque : Il y a 2 cartes supplémentaires, qui ne servent pas au cours du jeu. Elles contiennent des informations sur les os du corps humain. Amusez-vous à tester vos connaissances avec ces cartes !
2. Placez les cartes Docteur sur la table, faces « Docteur » sur le dessus. A côté, posez les billets en 2 piles (billets de 50 et billets de 200).
3. Distribuez 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. Déposez les pièces dans les cavités correspondantes (voir le plateau de jeu pour savoir où poser chaque pièce). L'élastique doit être simplement déposé dans sa cavité NE PAS l'enrouler autour des deux picots.