

OPEREREN

1. De jongste dokter mag beginnen. De operaties gaan verder met de wijzers van de klok meekant (links).
2. Als je aan de beurt bent, pak je een dokterkaart en je leest hem voor. Dan probeer je het betreffende lichaamsdeel met het pincet uit Sam te halen.*
 - Als je het lichaamsdeel* eruit weet te halen zonder dat Sams neus gaat branden en piepen, dan is de operatie geslaagd! Je krijgt het salaris dat op je kaart staat aangegeven en je legt het lichaamsdeel voor je op tafel. Leg de kaart met de goede kant omhoog op een weglegstapel.
 - Als het pincet de metalen randen raakt, gaat Sams neus branden en hij schreeuwt het uit: De operatie is mislukt! Laat het lichaamsdeel weer in de opening vallen en haal de specialist erbij!

* Bij het elastiekje, moet je het pincet gebruiken om het elastiekje om allebei de pinctjes binnenin de opening te leggen.

SPELVASTEN

- Als je de Specialistkaart voor de mislukte operatie hebt, mag jij nu proberen het lichaamsdeel te verwijderen.
- Als de operatie slaagt, krijg jij het salaris dat op de specialistkaart staat en je legt Sams lichaamsdeel voor je op tafel. Leg de dokter- en de specialistkaart met de goede kant omhoog op de weglegstapel.
 - Als de operatie mislukt, gaat de dokterkaart onderaan de stapel dokterkaarten. De speler met de specialistkaart mag deze houden om hem later te gebruiken.

DOKTERSVOORSTELLEN

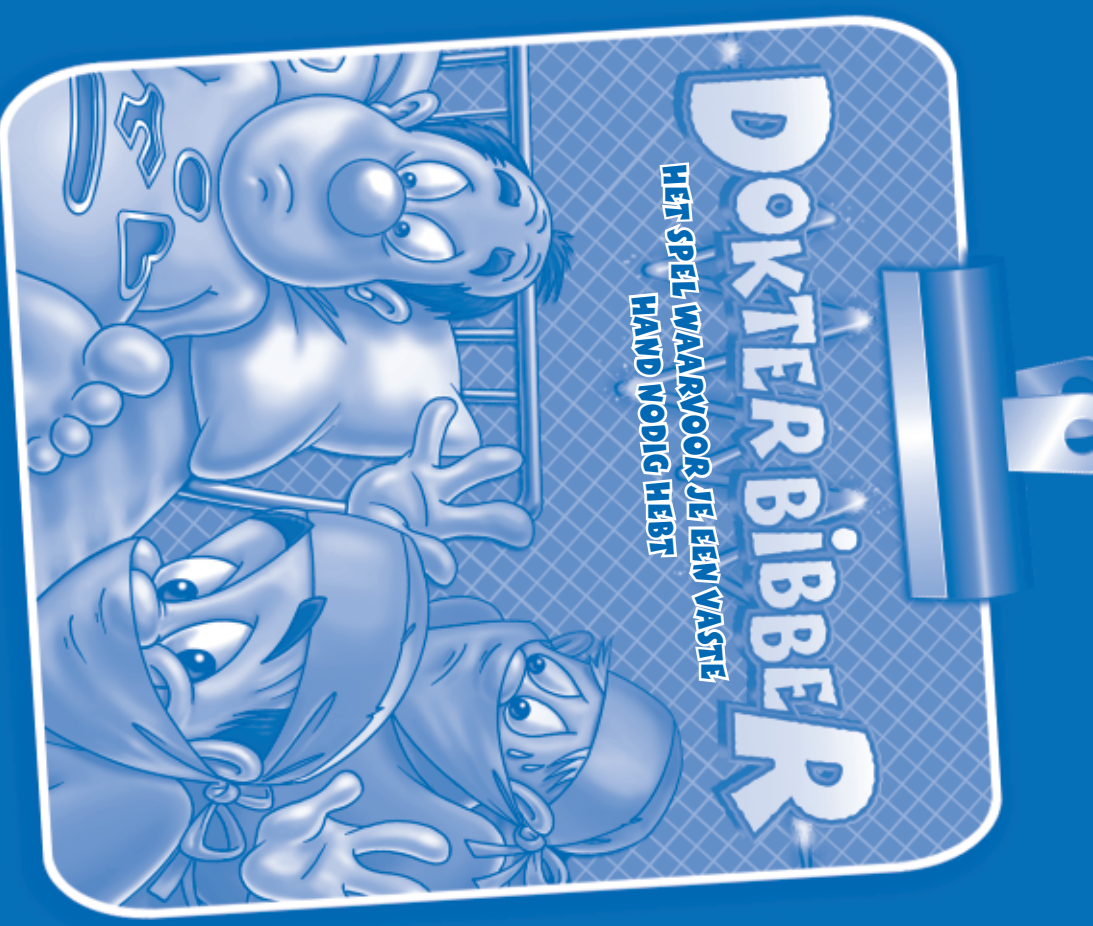
1. De operatie gaat altijd met de klok mee verder vanaf de dokter, niet vanaf de specialist.
2. Als je een dokterkaart pakt en ook de bijbehorende specialistkaart hebt, krijg je twee kansen om te opereren! Je eerste poging geldt voor het specialistensalaris, en de tweede voor het lagere doktersalaris. Als beide pogingen mislukken, gaat de dokterkaart onderaan de stapel dokterkaarten en je bewaart de specialistkaart voor later.
3. Omdat overgebleven specialistkaarten uit het spel zijn geleegd, is er soms geen specialist voor een bepaalde operatie. Als dit gebeurt, wordt de operatie alleen door de dokter geprobeerd. Mocht de operatie mislukken, dan gaat de dokterkaart gewoon onderaan de stapel.

DE WINNAAR

De operatie van Dr. Bibber is klaar als alle 13 operaties geslaagd zijn. De dokter met het meeste geld wint!

SPOEDHESSENDETUPE

Als je het de dokters nog wat moeilijker wilt maken, kun je proberen te opereren binnen een bepaalde tijd! Sprek een tijdslimiet af voor elke operatie, bv. 1 minuut. Gebruik een zandloper van een ander spel of wijs een speler aan die de tijd bijhoudt – niet de opererende dokter of specialist natuurlijk! Als de tijd voorbij is voordat de operatie is voltooid, dan is de operatie mislukt.



IS ER HIER EEN DOKTER ALSJEBLIEFT? JE HEBT EEN VASTE HAND EN STALEN ZENUWEN NODIG OM DE 13 KWALEN VAN ZIEKE SAM TE GENEZEN. WANT ÉÉN VERKEERDE BEWEGING EN HIJ SCHREEUWT HET UIT TERWIJL Z'N NEUS GAAT BRANDEN! ROL JE MOUWEN MAAR OP, GRIJP HET PINCET EN MAAK JE KLAAR OM TE OPEREREN!

© 2004 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 30110, 3902 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice: Arbovoornummer 2605, 9500 XU TERAPEL.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., Herengracht 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl

0904 00182104

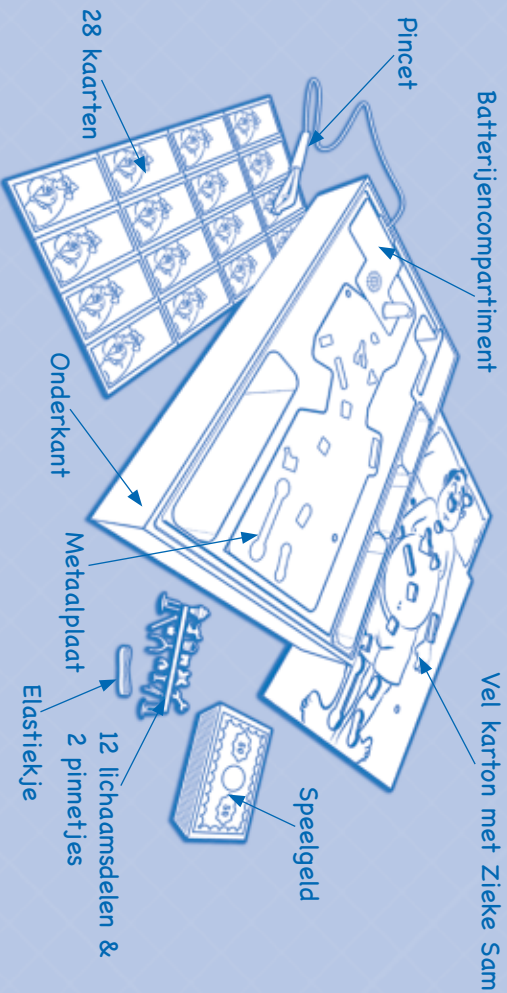
MB
SPELLEN



DOEL

Haal de zieke lichaamsdelen uit Sams lijf zonder de zijkanalen te raken, want dan gaat z'n neus branden. De beste dokter krijgt het meeste geld... en wint het spel.

DE DOKTERS PULLETTJES



OPBERGEN

Een goede dokter zorgt goed voor z'n spulletjes! Leg het pincet wanneer je Dr. Bibber opbergt altijd netjes in de houder naast het hoofdkussen van Zieke Sam.

BATTERIJEN PLAATSEVENVANGEN

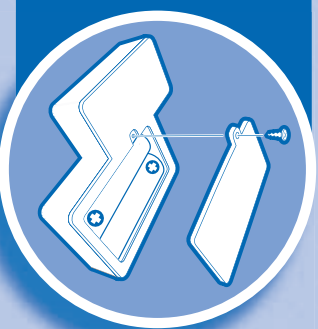
Vraag een volwassene zoals aangetoond 2 x 1,5v LR6 batterijen te plaatsen.

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

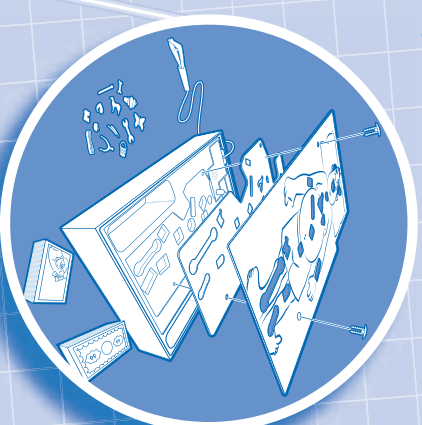
LET OP:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en -!
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product geschoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen vervangen en opnieuw plaatsen).
7. **GEBRUIK GEEN OP LAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TIPEEN BATTERIJEN OP TE LAZEN.**



VOORDAT JE KUNT OPEREREN

1. Maak de lichaamsdelen en de pinnetjes los van het frame en bewaar ze veilig in het plastic zakje.
2. Haal het speelgeld uit de verpakking.
3. Maak de kaarten los uit het karton en gooi het afval weg.
4. Leg de metaalplaat op de onderkant zodat de gaatjes van de plaat over de bijbehorende bobbeltjes van de onderkant vallen.
5. Leg nu het karton met Sam op de metaalplaat, zodanig dat de vormen in het karton over de bijbehorende vormen in de onderkant vallen. Beweeg het geheel met de 2 pinnetjes – eentje bij Sams been en eentje bij z'n arm.
6. Vouw het karton bij z'n schouders langs de voorgestane lijn naar achteren.
7. Druk het metalen lipje omlaag zodat het de onderkant raakt.
8. Plaats het batterijencompartiment en laat het karton erover zakken – de neus past precies door het gat in het karton.
9. Test de batterijen door met het pincet tegen het metaal in één van de openingen te drukken. Sams neus moet nu gaan branden en de pieper piept. Als dit niet gebeurt, controleer dan het batterijencompartiment – het metalen lipje moet contact maken met het vierkante knopje. Als het dan nog niet werkt, zijn de batterijen wellicht leeg of niet goed geïnstalleerd.



VOORBEREIDING

1. Sorteer de kaarten in twee stapeltjes: dokter en specialist. Schud beide stapels (er zijn 2 reservekaarten met grappige weetjes over boten waarmee je je eigen kennis kunt testen).
2. Leg de dokterkaarten met de goede kant omlaag op een stapel. Hiernaast leg je het geld in 2 aparte stapeltjes – een stapel met de biljetten van 50 en eentje met die van 200.
3. Deel de specialistkaarten gelijkmatig uit aan de spelers. Leg eventueel overblijvende kaarten uit het spel.
4. Leg elke lichaamsdeel in z'n eigen opening. N.B.: het elastiekje gaat in z'n opening **ZONDER** het om de pinnetjes te leggen.