



6+ 2-4

DR. BIBBER

SPOEDOPERATIE



100601589104 00

© 2006 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumentenservice:
Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Vervaardigd
in China



MB
SPELLEN

www.hasbro.nl www.hasbro.be

Inhoud:

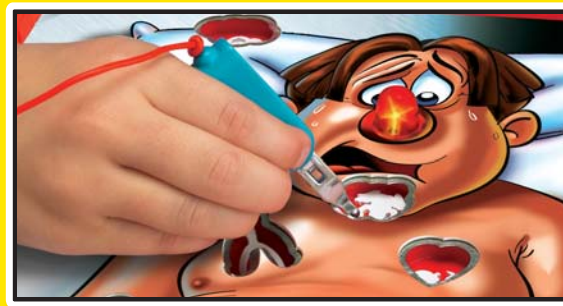
Dokterskoffertje met pincet,
15 zieke onderdelen,
4 spelschuijjes,
15 Dokterkaarten
en 4 rode kruisen.

100601589104 00 Operation 5 series Rules (NL)

HET DOKTERSKOFFERTJE



Knijp het pincet dicht om de zieke onderdelen eruit te halen.



Het moderne leven eist z'n tol en Sam heeft meer kwalen en pijntjes dan ooit!



wensbotje



sms-duim



knorrende maag



tennisarm



houten been



watten in je hoofd



verstuikte enkel



joystick-hand



tenenkaas



zwembandje



telefoonbotje



gebroken hart



rib uit je lijf



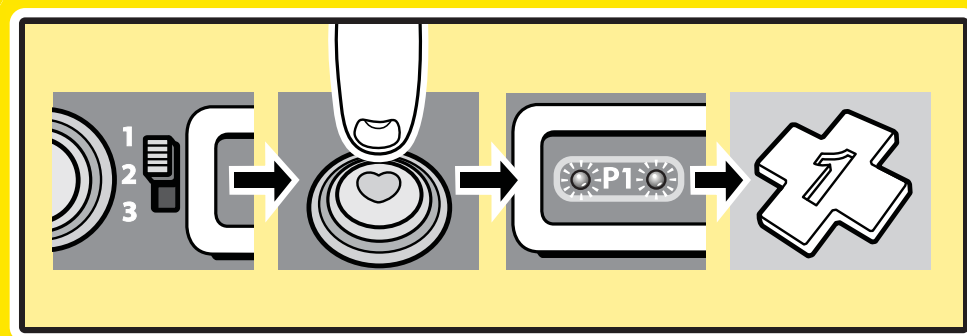
kikker in je keel



voetbalknie

VÓÓR JE GAAT OPEREREN

1. Plaats 3 x LR6 batterijen (zie pagina 11).
2. Controleer of het pincet in z'n houder staat.
3. Doe alle zieke onderdelen in de bijbehorende openingen.
4. Kies je niveau & daar gaat-ie:
 - a. Elke speler kan z'n **eigen** niveau kiezen.
 - b. Het spel past de speeltijd en aanraakgevoeligheid aan bij het spelniveau dat je kiest (1 = Makkelijk, 2 = Normaal, 3 = Moeilijk).
 - c. Elke speler kiest **EERST** zijn of haar niveau en **DAN** druk je **1 KEER** op de zuurstofpomp. De lichtjes van de monitor geven aan hoeveel spelers er zijn geselecteerd.
 - Pak een rood kruis met jouw nummer om te onthouden welke speler jij bent.
 - Als je een fout maakt, blijf je de zuurstofpomp indrukken totdat alle lichtjes uitgaan. Dan begin je opnieuw.
 - Als je van spel verandert, onthoudt het dokterskoffertje hetzelfde aantal spelers en hun niveaus van het voorgaande spel.



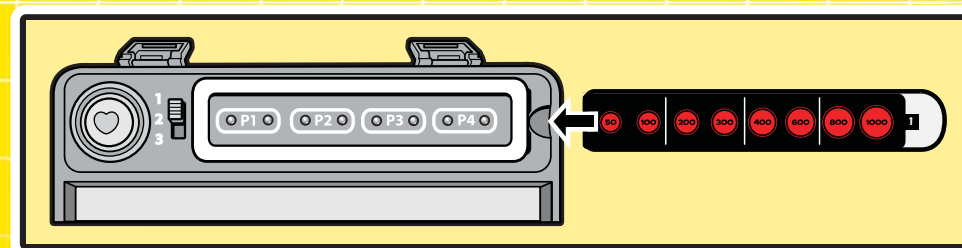
- d. **KIES NU WELK SPEL JE GAAT SPELEN**
(Spel 1 is het makkelijkst en Spel 4 het moeilijkst).



SPEL 1 HOE SNELLER, HOE BETER!



Steek schuifje 1 in de monitor totdat je 'ping' hoort.



In dit spel telt de tijd niet af, maar Sams hart kan zomaar ineens op hol slaan!

1. Als je aan de beurt bent, kies je een Dokterkaart en je gebruikt het pincet om dat zieke onderdeel **snel** te verwijderen. De monitor begint de tijd af te tellen zodra je het pincet uit z'n houder haalt, dus hoe sneller je bent, des te meer punten verdient je!
 - Als je Sams zijanten aanraakt, zoemt z'n neus en je score springt omlaag, maar blijf proberen het zieke onderdeel te verwijderen!
 - Als je de kwaal nog **niet** hebt verwijderd als het aftellen klaar is en Sams neus zoemt, **zet je het pincet terug in de houder** en je legt de Dokterkaart onderaan de stapel. Nu is je beurt voorbij.
 - Als je de kwaal verwijdert voordat het aftellen klaar is, zet je het pincet **snel** terug in de houder en de monitor stopt. Leg de Dokterkaart en het zieke onderdeel in het bakje bij Sam z'n voeten. Nu is je beurt voorbij.
2. Na afloop van je beurt, als het pincet weer in de houder staat, gaat het lichtje van de volgende speler knipperen.
3. Blijf zo om de beurt doorspelen tot alle kwalen van Sam zijn verwijderd.

DE WINNAAR

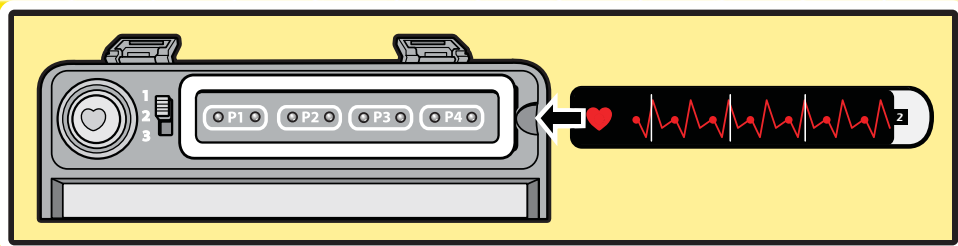
Haal het spelschuifje uit de monitor en het nummer van de winnaar gaat branden!

(Als je het spel wilt beëindigen voordat alle kwalen verwijderd zijn, trek je het spelschuifje gewoon uit de monitor. Het nummer van de winnaar gaat branden.)

SPEL 2

MEER ZUURSTOF ASJEBLIEFT!

Steek schuifje 2 in de monitor totdat je 'ping' hoort.



In dit spel telt de tijd niet af, maar Sams hart kan zomaar ineens op hol slaan!

1. Als je aan de beurt bent, kies je een Dokterkaart en je gebruikt het pincet om die kwaal **snel** te verwijderen.
 - Sam begint met een normale hartslag. Als die luider en sneller wordt, kalmeer je hem door snel **één keer** op de zuurstofpomp te drukken, voordat z'n hartslag het eind van de monitor bereikt – hoe sneller je bent, hoe beter voor Sam! **Niemand anders mag de zuurstofpomp indrukken!** Als Sams hart weer rustig slaat, ga je gewoon verder met het verwijderen van het zieke onderdeel.
 - Als je Sams zijanten raakt en z'n neus laat zoemen, **zet je het pincet in de houder** en je legt de Dokterkaart onderaan de stapel. Nu is je beurt voorbij.
 - Als je de kwaal met succes verwijdert, zet je het pincet **snel** weer in de houder om de monitor te stoppen. Leg de Dokterkaart en het zieke onderdeel in het bakje bij Sam z'n voeten. Nu is je beurt voorbij.
2. Na afloop van je beurt, als het pincet weer in de houder staat, gaat het lichtje van de volgende speler knipperen.
3. Blijf zo om de beurt doorspelen tot alle kwalen van Sam zijn verwijderd.

DE WINNAAR

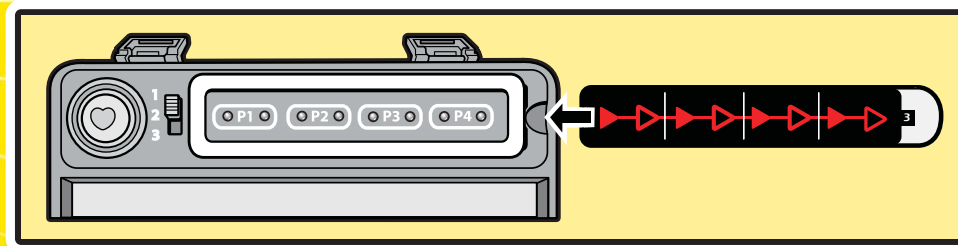
Haal het spelschuifje uit de monitor en het nummer van de winnaar gaat branden!

(Als je het spel wilt beëindigen voordat alle kwalen verwijderd zijn, trek je het spelschuifje gewoon uit de monitor. Het nummer van de winnaar gaat branden.)

SPEL 3

HAASTWERK!

Steek schuifje 3 in de monitor totdat je 'ping' hoort.



In dit spel krijg je meer tijd, maar je moet alle 15 kwalen zo snel mogelijk verwijderen!

1. Leg de Dokterkaarten weg – die heb je in dit spel niet nodig.
2. Als je aan de beurt bent, gebruik je het pincet om ALLE 15 kwalen **snel** te verwijderen – de volgorde maakt niet, als je het maar zo SNEL mogelijk doet!
 - Zodra je het pincet uit z'n houder haalt, begint de tijd klok te tellen.
 - Als je Sams zijanten raakt en z'n neus laat zoemen, verlies je wat tijd, maar blijf doorgaan!
 - Als de pijltjes op de monitor het eind bereiken en Sams neus zoemt, is je tijd op. Stop met opereren en **zet het pincet terug in de houder**. Nu is je beurt voorbij.
 - Als je alle 15 zieke onderdelen weet te verwijderen voordat de pijltjes op de monitor het eind bereiken, zet je het pincet **snel** terug in z'n houder om de tijd te stoppen. Nu is je beurt voorbij.
3. Na afloop van je beurt, als het pincet weer in de houder staat, doe je alle kwalen die je met succes hebt verwijderd terug in hun openingen, zodat Sam klaar is voor de volgende speler waarvan het lichtje knippert op de monitor.

DE WINNAAR

Het spel is afgelopen als iedereen aan de beurt is geweest. Haal het spelschuifje uit de monitor en het nummer van de winnaar gaat branden!

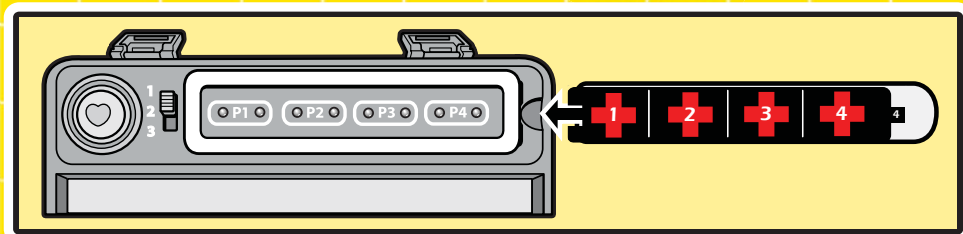
(Als je het spel wilt beëindigen voordat alle kwalen verwijderd zijn, trek je het spelschuifje gewoon uit de monitor. Het nummer van de winnaar gaat branden.)

SPEL 4

HAAL DE SPECIALIST ERBIJ!



Steek schuifje 4 in de monitor totdat je 'ping' hoort.



Dit spel werkt hetzelfde als het standaard Dokter Bibberspel met een Dokter én een Specialist!

- Als je aan de beurt bent, kies je een Dokterkaart en je gebruikt het pincet om de betreffende kwaal **snel** te verwijderen.
 - Als je het zieke onderdeel met succes verwijdert, zet je het pincet **snel** terug in de houder en je doet de Dokterkaart en het zieke onderdeel in het bakje. Nu is je beurt voorbij.
 - Als je Sams zijanten raakt en z'n neus laat zoemen, gaat er een alarm af en er knippert een spelersnummer op de monitor. Geef het pincet vlug aan die speler, want die is de Specialist. Nu is je beurt voorbij.
- De Specialist moet nu jouw operatie binnen beperkte tijd uitvoeren.
 - Als de Specialist de kwaal met succes verwijdert, zet hij het pincet **snel** terug in de houder en legt de Dokterkaart en het zieke onderdeel in het bakje. Nu is de beurt van de Specialist voorbij.
 - Als de Specialist Sams zijanten raakt en z'n neus laat zoemen, moet hij **het pincet terugzetten in de houder** en de Dokterkaart onderaan de stapel leggen. Nu is de beurt van de Specialist voorbij.
- Als het pincet is teruggezet in de houder knippert het lichtje van de volgende speler.
- Blijf zo om de beurt doorspelen tot alle kwalen van Sam zijn verwijderd.

DE WINNAAR

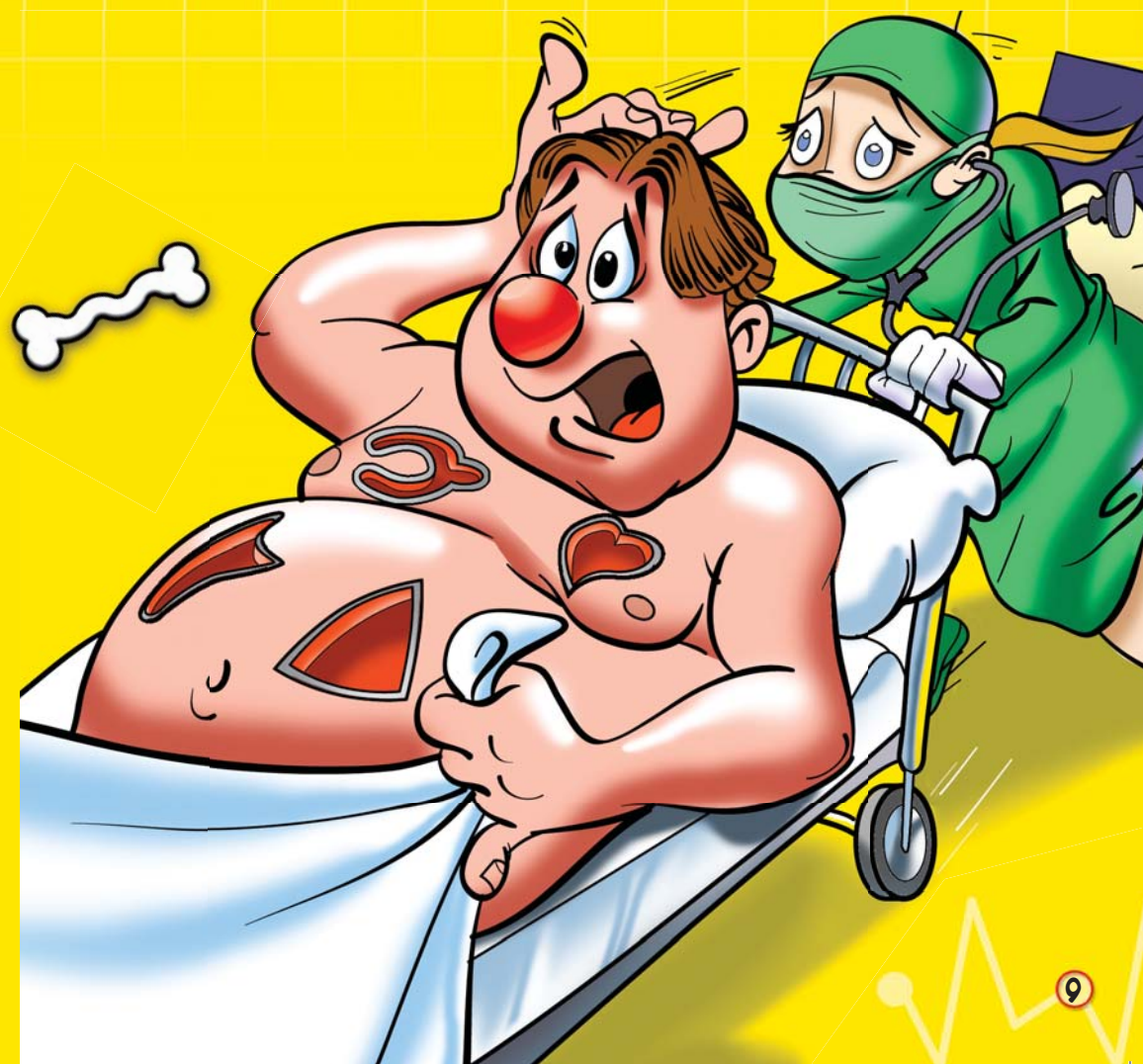
Haal het spelschuifje uit de monitor en het nummer van de winnaar gaat branden!

(Als je het spel wilt beëindigen voordat alle kwalen verwijderd zijn, trek je het spelschuifje gewoon uit de monitor. Het nummer van de winnaar gaat branden.)

ALGEMENE INFORMATIE



- Het is lastig als de kabel van het pincet je in de weg zit. Hou hem zonodig met je andere hand opzij terwijl je opereert.
- Als het spel al spelend blokkeert, druk je op de Resetknop naast de niveauschakelaar en je begint opnieuw.
- Het dokterskoffertje schakelt automatisch uit als het langer dan 1 minuut niet wordt geactiveerd nadat het spelschuifje is verwijderd.
- Als je vergeet het spelschuifje uit de monitor te halen, schakelt het spel na 5 minuten automatisch uit.





DE BATTERIJEN

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 gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur.
7. **GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**



Lever dit product in bij een lokaal afvalverzamelpunt.
NIET met normaal huishoudelijk afval afvoeren.

