

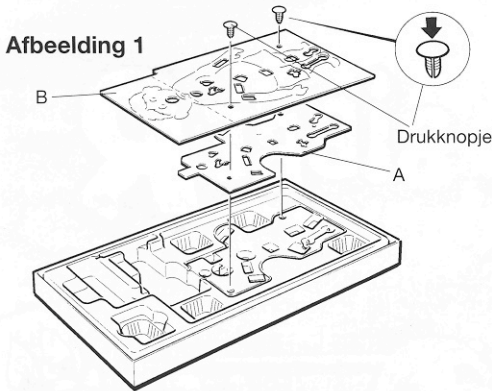
Bewaar deze informatie zorgvuldig zodat u het zonodig later kunt raadplegen.

VOORBEREIDING

Het is aan te bevelen dat een volwassene het spel in elkaar zet.

Zet de onderkant van de doos voor je neer en haal alle onderdelen uit de speelbak.

1. Het speelbord: leg eerst het geperforeerde metalen inlegvel (A) in de plastic bak in de doos. Plaats nu de kartonnen "patiënt" (B) op inlegvel (A). Let op: de flap bovenaan het karton is bedoeld als deksel voor de batterij-unit. Druk tot slot de twee plastic drukknoopjes vast om het geheel op z'n plaats te houden. Zie afbeelding 1.

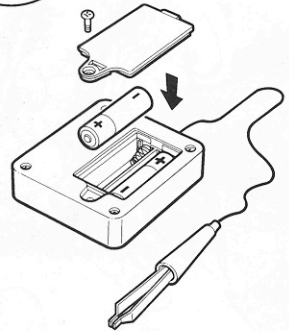
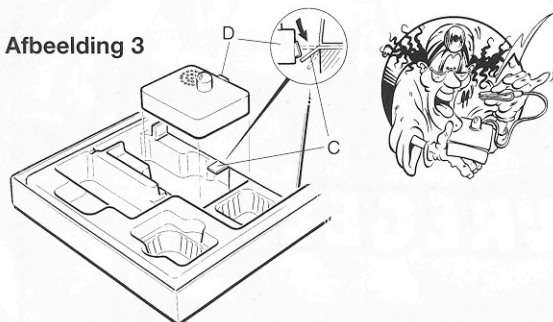


2. Schroef het deksel van het batterijencompartiment open met een kruiskopschroevendraaier. Plaats twee LR6 1,5V alkaline batterijen (let op "+" en "-"). Zie afb. 2. Sluit het deksel en draai de schroef weer aan.



Afbeelding 2

3. Plaats de batterij-unit: open het kartonnen deksel. Het vierkante contact (D) van de batterij-unit moet lipje (C) van het metalen inlegvel omlaag drukken. Zie afbeelding 3.



4. Test de batterijen door het pincet in een van de openingen te steken en contact te maken met het metaal. De neus van de patiënt gaat branden en er weerklinkt een toeter. Als dit niet gebeurt, controleer dan het hierboven omschreven contact. Als het spel dan nog niet werkt, zijn de batterijen leeg of onjuist geplaatst.

BELANGRIJK: INFORMATIE OVER BATTERIJEN

**Bewaar deze informatie zorgvuldig zodat u het zonedig later kunt raadplegen.
Batterijen dienen door een volwassene te worden geplaatst en vervangen.**

WAARSCHUWING:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig op. Gebruik alleen de batterijen die worden aanbevolen en zorg dat ze op de juiste manier worden geplaatst. Let op de "plus"- en "min"-polen.
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het produkt.
4. Verwijder de batterijen indien langere tijd niet met het produkt wordt gespeeld.
5. Zorg dat de kontaktdraden van de batterij geen kortsluiting veroorzaken.
6. Mocht dit produkt storingen bij de werking van andere elektrische apparaten veroorzaken, verplaats dit produkt dan buiten het bereik van deze apparaten.
7. **OPLAADBARE BATTERIJEN:** Combineer deze niet met andere batterijtypen. Voor het opladen altijd de batterij uit het produkt verwijderen. Laad batterijen altijd op onder toezicht van een volwassene.
LAAD GEN ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP.

VOORBEREIDING

1. Verdeel de 24 kaartjes in een stapel DOKTER- en een stapel SPECIALIST-kaartjes en schud de beide stapeltjes.
2. Leg de DOKTER-kaartjes met de tekst omlaag op tafel. Dit is de "pot".
3. Verdeel de SPECIALIST-kaartjes. Alle spelers krijgen er evenveel. Leg kaartjes die je overhoudt zolang opzij.
4. Kies wie de "bank" mag zijn. De bank betaalt de spelers voor geslaagde operaties.
5. Maak de "lichaamsdelen" los van het plastic frame. Gebruik bij moeilijke verbindingen een schaar. Zoek uit waar alle lichaamsdelen horen te liggen en laat ze in het speelbord vallen. Er mag niets boven het oppervlak van het speelbord uitsteken.
6. Laat het elastiekje in de lengte zakken in de opening voor de "verrekte spier". De uiteinden mogen niet om een pinnetje heen zitten.

DOEL VAN HET SPEL

Het meeste geld verdienen door geslaagde operaties uit te voeren.

HET SPEL

1. De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.
2. Als je aan de beurt bent, pak je een DOKTER-kaartje. Op elk kaartje staat welke operatie je moet uitvoeren. Pak het "operatiepincet" en steek het voorzichtig in de opening die hoort bij de op het kaartje genoemde operatie. Pak het lichaamsdeel met het pincet en probeer het eruit te tillen *zonder de metalen randen van de opening aan te raken*.
3. Als je het lichaamsdeel eruit kunt halen zonder dat de toeter en de neus alarm slaan, is de operatie GESLAAGD! De bank betaalt je het salaris dat op het DOKTER-kaartje staat aangegeven. Leg het lichaamsdeel voor je neer, leg het gebruikte DOKTER-kaartje met de tekst omhoog op tafel en je beurt is voorbij.
4. Als je tijdens de operatie de rand van de opening aanraakt zodat er alarm geslagen wordt, dan is je operatie NIET GESLAAGD! Laat het lichaamsdeel weer in de opening vallen en je beurt is voorbij.

De operatie van de "verrekte spier"

Als je het DOKTER-kaartje voor deze operatie krijgt, moet je met het pincet eerst één uiteinde van het elastiekje over een pinnetje leggen. Probeer vervolgens het andere uiteinde van het elastiekje met het pincet om het andere pinnetje te leggen. De operatie is alleen GESLAAGD als allebei de uiteinden van het elastiekje om een pinnetje zitten zonder dat het alarm is afgegaan!

Specialist-kaartjes

1. Als je operatie NIET SLAAGT, moet er een SPECIALIST aan te pas komen. De speler die het SPECIALIST-kaartje voor diezelfde operatie heeft, mag het nu proberen. Als de operatie slaagt, krijgt hij het (hogere) salaris dat staat aangegeven op het SPECIALIST-kaartje.
2. Als noch de DOKTER (eerste poging), noch de SPECIALIST (tweede poging) een geslaagde operatie kan uitvoeren, gaat het DOKTER-kaartje onderaan de stapel die de "pot" is. Het SPECIALIST-kaartje blijft in handen van de speler die het had.
3. Als je een DOKTER-kaartje trekt met een operatie waarvoor je ook het SPECIALIST-kaartje hebt, mag je twee pogingen doen om de operatie uit te voeren! In dit geval telt je eerste poging voor het SPECIALISTEN-salaris en de tweede voor het lagere DOKTER-salaris. Als beide pogingen niet slagen, gaat het DOKTER-kaartje onderaan de "pot"; het SPECIALIST-kaartje mag je houden.

LET OP: afhankelijk van het aantal spelers, blijven er soms één of meer SPECIALIST-kaartjes buiten het spel (zie VOORBEREIDING, punt 3). Als er voor een operatie geen SPECIALIST-kaartje is, voert alleen de DOKTER de operatie uit, er wordt geen SPECIALIST bij gehaald en het spel gaat verder naar de volgende speler.

DE WINNAAR

Het spel is afgelopen wanneer alle 12 de operaties geslaagd zijn. De spelers tellen hun geld en degene met het meeste geld is de winnaar!

OPERATIES VOOR GEVORDERDEN

Als je het spel nog spannender wilt maken, kun je voor elke operatie een tijdlimiet afspreken! Eén speler (niet de DOKTER of de SPECIALIST) houdt de tijd in de gaten en zegt wanneer de tijd om is (b.v. 1 minuut). Als de tijd voorbij is voordat de operatie klaar is, dan is de operatie NIET GESLAAGD.

Belangrijk: druk het pincet zorgvuldig in de houder aan de zijkant van het speelbord als je ophoudt met spelen.

MB
SPELLEN

© 1999 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.



14541NL0896