

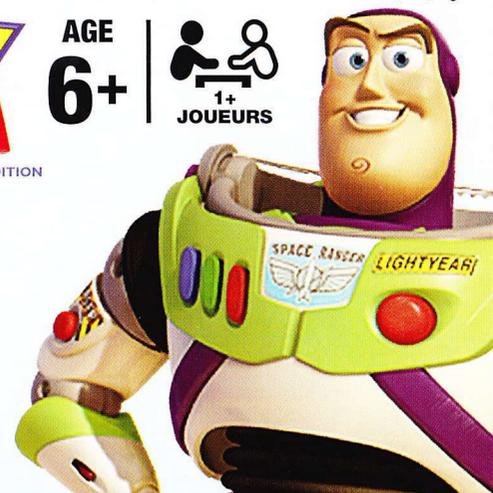
DOCTEUR MABOUL

UN JEU D'ADRESSE DÉLIRANT

Disney PIXAR
TOY STORY
3
EDITION

AGE
6+

1+
JOUEURS



Une pluie d'astéroïdes et un radar devenu fou ont fait paniquer Buzz l'Éclair, et le voilà tout cabossé comme son pistolet laser !

Oui, Buzz est bien mal en point... Alors attrape ta pince et opère-le d'une main sûre, sans le faire "buzzer" ou il risque de faire une astéroïde-attaque !

Fais de ton mieux sans tarder et Buzz l'Éclair t'en sera infiniment reconnaissant !

BUT DU JEU

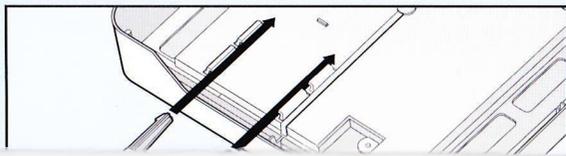
Gagner le maximum d'argent en opérant avec succès Buzz l'Éclair.

CONTENU

Un plateau de jeu avec Buzz l'Éclair et une pince • 24 cartes de jeu • 12 pièces d'anatomies délirantes • des billets • un compartiment de rangement • une règle du jeu

PREMIÈRE PARTIE

- Mettre les piles (demander à un adulte !) Se reporter au paragraphe concernant les piles.
- Retirer les pièces d'anatomies de leur emballage plastique. Si besoin, utiliser une lime ou du papier de verre pour retirer l'excédent de plastique autour des pièces. Jeter les emballages à la poubelle après s'être assuré qu'il ne reste aucune pièce de jeu à l'intérieur.
- Retirer la pince en appuyant délicatement et en la faisant glisser hors de son emplacement.
- **Fixer le compartiment de rangement** : Retourner le plateau de jeu et faire glisser le tiroir comme décrit sur le dessin ci-dessous. S'assurer que le tiroir s'ouvre et se ferme facilement.



- **PERDU !** Si le buzzer se déclenche avant la fin de ton opération, ton tour est terminé. Remets la pièce en place dans son alvéole et garde la carte DOCTEUR en face de toi. Maintenant, c'est au SPÉCIALISTE de jouer.

LE SPÉCIALISTE

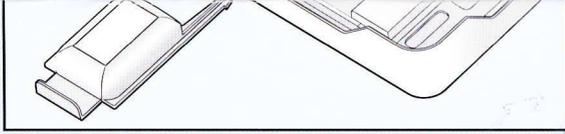
A présent, tous les joueurs regardent leurs cartes SPÉCIALISTE. Celui qui détient la carte SPÉCIALISTE correspondant à l'opération en cours peut maintenant essayer de retirer la pièce en question pour un gain multiplié par deux ! Voir l'exemple ci-dessous :



Le joueur-spécialiste gagnera \$1400
(le double des gains du docteur) s'il réussit à retirer le radar fou.

Remarque : Si la carte SPÉCIALISTE correspondante est hors jeu, pose la carte DOCTEUR face cachée en-dessous de la pile. C'est alors au tour du joueur suivant.

- **Si le spécialiste réussit son opération**, il ou elle se fait payer. Mets les deux cartes correspondant à cette opération (DOCTEUR et



MISE EN PLACE DU JEU

Séparer les cartes DOCTEUR des cartes SPÉCIALISTE. Mélanger les cartes SPÉCIALISTE et les distribuer face visible de façon à ce que chaque joueur reçoive le même nombre de cartes. Mettre les cartes en trop en dehors du jeu. Mélanger les cartes DOCTEUR et les placer face cachée près du plateau de jeu. Choisir qui sera le banquier pour payer les joueurs lors du succès de leurs opérations.

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Jouer ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

LORS DE TON TOUR

1. Tire une carte DOCTEUR (celle du dessus de la pile) et lis-la à haute voix. La carte te dit quelle pièce tu vas devoir retirer et combien cette opération te rapportera. Voir exemple ci-dessous :



Le joueur-docteur gagnera \$700 s'il réussit à « opérer » le radar fou de Buzz l'Éclair.

2. Prends la pince et tente de retirer la pièce d'anatomie correspondante. Mais fais bien attention ! Si tu touches les parties latérales en métal, ça "buzzera" : une sonnerie retentira et le bout de l'aile de Buzz l'Éclair s'allumera !

- **BRAVO !** Si tu parviens à retirer la pièce sans te faire buzzer, empoche tes gains auprès du banquier. Garde la pièce que tu as retirée devant toi et mets la carte DOCTEUR que tu viens d'utiliser hors jeu. C'est la fin de ton tour.

SPÉCIALISTE) hors jeu. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

- **Si le spécialiste échoue**, place la carte DOCTEUR face cachée en-dessous de la pile. Le joueur-spécialiste garde sa carte SPÉCIALISTE devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

LE GAGNANT

La partie est terminée lorsque les 12 pièces d'anatomie ont été retirées. Le joueur qui a gagné le plus d'argent est déclaré vainqueur !

IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

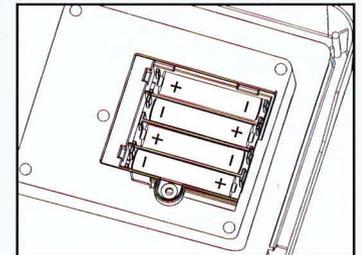
Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

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.**
8. Les piles doivent être maintenues hors de la portée des enfants. Si l'une d'elles est avalée, prévenir un médecin immédiatement.



Ne jetez pas les piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.



© Disney/Pixar.

© 2009 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 03 87 82 76 20 – email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

011016786101 00

