

DOKTER BIBBER

Hersenoperatie

Hé dokter, Sam heeft je hulp nodig! Hij heeft pijn in zijn hoofd en jij moet hem opereren om hem weer beter te maken.

DOEL VAN HET SPEL

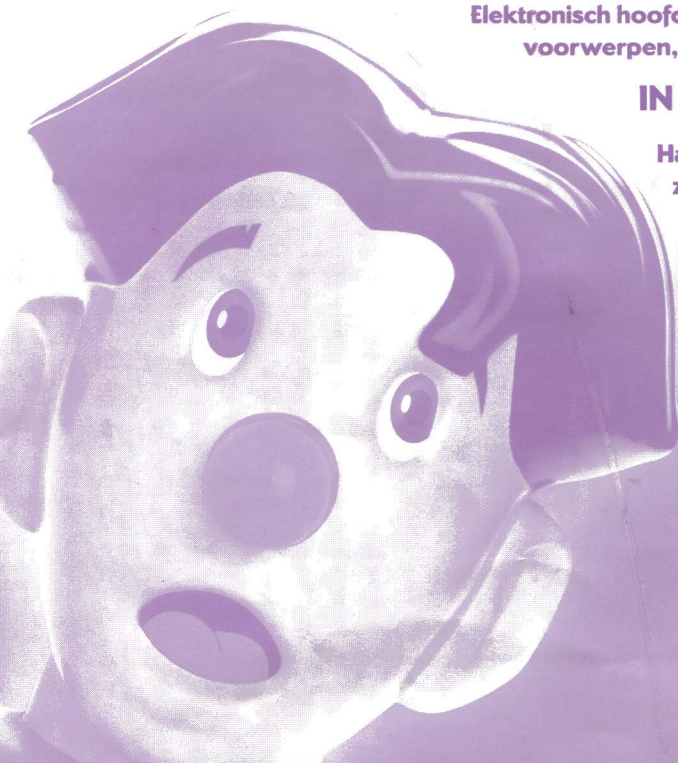
'Opereer' Sam en zoek de onderdelen die bij je kaarten horen. De eerste speler die alle drie de onderdelen van zijn/haar plaatjeskaarten vindt, is de winnaar!

INHOUD

Elektronisch hoofd, 12 plaatjeskaarten, 8 plastic voorwerpen, stickervel.

IN ELKAAR ZETTEN

Haal de plastic onderdelen uit het zakje en maak de kaarten voorzichtig los uit het karton. Plak de oogstickers op Sam.



Batterijen plaatsen: vraag een volwassene het schroefje van het batterijencompartiment los te draaien en verwijder het deksel. Plaats 3 x 1,5v LR6-batterijen. Let op de positie van plus (+) en min (-), zoals aangegeven in het plastic. Sluit het deksel en draai het schroefje weer vast.

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. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).
7. **GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**



VOORBEREIDING

Spread de plaatjeskaarten met het plaatje omlaag op tafel uit. Kies 3 verschillende kaarten en leg ze met het plaatje omhoog voor je op tafel. Leg ongebruikte kaarten terug in de doos.

Let op: als je 2 kaarten met hetzelfde plaatje hebt, moet je er één omruilen voor een andere zodat je drie verschillende plaatjes hebt. Als er 4 spelers zijn, ruil je met een andere speler totdat iedereen 3 verschillende plaatjes heeft.

Stop alle 8 plastic onderdelen in het hoofd van Sam en hussel ze door elkaar.

Zo ziet het spel voor 4 spelers eruit

HET SPEL

Zet de I/O schakelaar op I (aan). Je hoort een startfluitje en Sams neus knippert.

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent, bekijk je de plaatjes op je kaarten. Dit zijn de plastic onderdelen die jij moet zoeken en uit Sams hoofd moet halen. Druk op Sams neus om de tijd klok te starten. De klok gaat tikken en telt de tijd af die je voor jouw beurt hebt. Steek snel je hand in Sams hoofd en probeer op de tast de onderdelen te vinden die jij nodig hebt. Als je een onderdeel voelt waarvan je denkt dat je het moet hebben, trek je het naar buiten en je bekijkt het.

- Als het onderdeel bij een van jouw plaatjeskaarten hoort, leg je het op het bijbehorende kaartje en je stopt je hand weer in Sams hoofd om nóg een onderdeel te zoeken.
- Als het onderdeel niet bij een van jouw plaatjeskaarten hoort, gaat het terug in Sams hoofd en probeer je er eentje te vinden die wél bij jouw kaartjes past.

Je mag maar één onderdeel tegelijk uit Sams hoofd halen. Als je er twee of meer tegelijk uithaalt, moeten ze eerst allemaal terug voordat je verder mag zoeken.

De zoemer: wees voorzichtig met Sam – hij is heel gevoelig! Hij giechelt als je in zijn hoofd rondtast, maar als je te hard tegen de binnenkant van zijn hoofd stoot, gaat z’n neus branden en je hoort een zoemer. Als dat gebeurt, is je beurt voorbij.

Het einde van je beurt: blijf ‘opereren’ totdat je de zoemer hoort óf de koekoeksklok – de koekoek vertelt je dat je tijd om is. Je beurt is afgelopen.

Als je beurt voorbij is, leg je de gevonden onderdelen van je kaarten terug in het hoofd van Sam en je draait de bijbehorende kaarten om met het plaatje omlaag; deze doen niet meer mee. Nu is de volgende speler aan de beurt om te ‘opereren’.

DE WINNAAR

Alle spelers zoeken om de beurt hun bijbehorende plastic onderdelen. De speler die als eerste alle drie z’n bijbehorende onderdelen heeft gevonden, wint het spel! Als je het laatste onderdeel van je kaarten hebt gevonden, tik je snel op Sams neus om de klok te stoppen. Dan hoor je hem juichen: hij is blij dat de operatie geslaagd is – hij voelt zich weer helemaal lekker!

HET SPEL OPBERGEN

Als je uitgespeeld bent, stop je alle plastic onderdelen en de kaarten in het hoofd van Sam, dan weet je de volgende keer precies waar alles is!

