40391i179 29/10/03 11:57 am Page 1

OPERATION

S

Hjärngympa

**Hallå där doktorn, Sam behöver hjälp!
Han har huvudvärk och du måste operera för att han ska må bättre.**

VAD SPELET GÅR UT PÅ

"Operera" Sam och hitta de delar som liknar dina spelbrickor. Om du ska vinna måste du hitta delarna som hör ihop med alla dina 3 brickor.

INNEHÅLL

Elektroniskt huvud, 12 bildbrickor, 8 plastfigurer, etikettark.

MONTERING

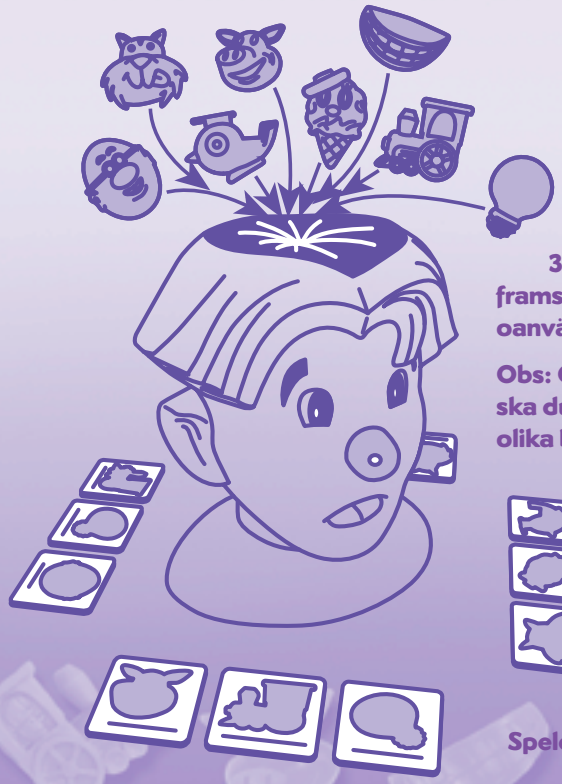
Ta ut plastdelarna ur påsen och ta försiktigt loss spelbrickorna från kartongarket. Sätt noggrant dit Sams ögonetiketter.

Sätt i batterierna: Låt en vuxen lossa skruven på batterifacket och ta bort luckan. Sätt i 3 x 1,5 V LR6-batterier och se till att symbolerna för + och – överensstämmer med markeringarna i plasten. Sätt sedan tillbaka luckan och dra åt skruven igen.

VIKTIGT: BATTERIINFORMATION
Behåll denna information för eventuellt senare behov.
Batterierna bör bytas av en vuxen.

VARNING:

1. Följ alltid instruktionerna noga. Använd endast angivna batterier och se till att dessa placeras rätt i förhållande till polmarkeringarna för + och –.
2. Blanda inte gamla och nya batterier eller standardbatterier (kol-zink) med alkaliska batterier.
3. Ta bort dåliga eller utbrända batterier från produkten.
4. Ta bort batterierna om ingen ska leka med produkten på lång tid.
5. Kortslut inte anslutningskontakterna.
6. Om denna produkt orsakar eller påverkas av lokal elektrisk interferens, flytta den bort från annan elektrisk utrustning. Återställ den (stäng av och starta om den eller ta bort och sätt tillbaka batterierna) vid behov.
7. ANVÄND INTE UPPLADDNINGSBARA BATTERIER. LADDA INTE UPP ANDRA TYPER AV BATTERIER.



FÖRBEREDELSER

Sprid ut spelbrickorna med framsidan nedåt på spelytan. Dra 3 olika brickor och placera dem med framsidan upp framför dig. Flytta eventuellt oanvända spelbrickor utanför spelytan.

Obs: Om du drar två likadana spelbrickor ska du byta ut den ena, så att du har tre olika bilder. Om ni är fyra som spelar, byt brickor med någon annan spelare tills alla har tre olika bilder.

Lägg alla de 8 plastdelarna i Sams huvud och blanda dem.

Spelet uppställt för fyra spelare

SPELET

För strömbrytaren I/⏻ till läget I. En startvissling hörs och Sams näsa blinkar. Den yngste spelaren börjar. Sedan fortsätter spelet åt vänster.

När det blir din tur ska du titta på bilderna på dina spelbrickor. De visar de plastdelar du måste hitta och ta upp ur Sams huvud. Starta klockan genom att trycka på Sams näsa. En klocka börjar ticka och räknar ned den tid du har på dig. Stoppa snabbt ned handen i Sams huvud och försök känna de delar du behöver. Om du hittar en del som du tror att du behöver ska du ta upp den och titta på den.

- Om den motsvarar en av dina spelbrickor lägger du den ovanpå brickan och försöker sedan hitta ännu en passande del i Sams huvud.
- Om delen inte motsvarar bilden på en av dina spelbrickor lägger du tillbaka den i Sams huvud och fortsätter leta efter passande delar.

Ta endast upp en del i taget ur Sams huvud. Om du råkar ta upp två eller flera delar måste du lägga tillbaka alla och snabbt fortsätta leta.

Bli "surrad": Var försiktig med Sam – han är väldigt känslig! Han fnittrar när du letar runt, men om du slår till insidan av huvudet för hårt när du letar kommer hans näsa att tändas och du hör ett surrande ljud. Då får du inte leta längre.

Slut på "din tur": Du får fortsätta "operera" antingen tills du hör det surrande ljudet eller tills du hör ett gökur, vilket innebär att din tid är ute. Då får du inte leta längre.

Efter "din tur": Lägg alltid tillbaka de delar du hittat i Sams huvud, och vänd motsvarande spelbricka med bildsidan nedåt, utanför spelytan. Nu är det nästa spelares tur att "operera".

HUR DU VINNER

Fortsätt i tur och ordning att leta efter de plastdelar som motsvarar dina spelbrickor. Om du är den förste som hittar alla tre delarna vinner du! När du hittat den sista delen som motsvarar dina spelbrickor ska du snabbt stoppa klockan genom att trycka på Sams näsa. Då får du höra honom hurra och fira att du gjort ett bra jobb – han mår mycket bättre nu!

FÖRVARA SPELET

När ni spelat färdigt stoppar du tillbaka alla plastdelar och spelbrickor i Sams huvud, så att du vet var allt finns tills nästa gång ni ska spela.

© 2003 Hasbro. Med ensamrätt

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

Innehåller små delar. Ej lämplig för barn under 3 år. Kvävningsrisk.

www.hasbro.co.uk

40391i179 29/10/03 11:57 am Page 4

OPERATION Hovedbrud

DK

Doktor, du må hjælpe Sam!
Han har hovedpine, og du må operere ham, så han kan få det bedre.

SPILLETS FORMÅL

At "operere" Sam og finde de figurer, der matcher dine billedkort. Den første, der finder de tre figurer, som passer til vedkommendes billedkort, har vundet!

INDHOLD

Elektronisk hoved, 12 billedkort, 8 plasticfigurer, ark med klistermærker.

SAMLING

Tag plasticfigurerne ud af posen, og fjern forsigtigt billedkortene fra kartonarket. Sæt klistermærkerne med Sams øjne fast på hovedet.

sætning af batterier: Bed en voksen om at løsne skruen i batteridækslet og fjerne dækslet. Isæt 3 x 1,5 V LR6-batterier, og sørg for, at polerne (+ og –) vender rigtigt. Sæt dækslet på igen, og stram skruen.

VIGTIGT: INFORMATION OM BATTERIER
Venligst gem denne information som fremtidig reference.
Batterierne bør udskiftes af en voksen.

ADVARSEL:

1. Følg altid instruktionerne nøje. Brug kun batterier af den specificerede type, og sørg for, at polerne (+ og –) vender rigtigt.
2. Bland aldrig nye og gamle batterier eller standard- med alkalinebatterier.
3. Fjern altid "døde" eller brugte batterier fra produktet.
4. Tag batterierne ud, hvis produktet ikke skal anvendes i en længere periode.
5. Sørg for ikke at kortslutte ledningerne.
6. Flyt produktet et andet sted hen, hvis det forårsager lokale elektriske forstyrrelser eller påvirkes heraf. Nulstil om nødvendigt (ved at slukke og tænde igen eller ved at fjerne batterierne og sætte dem i igen).
7. BRUG ALDRIG GENOPLADELIGE BATTERIER. FORSØG ALDRIG AT GENOPLADE ANDRE TYPER BATTERIER.

FORBEREDELSE

Læg billedkortene udspredt med bagsiden opad. Hver spiller trækker 3 forskellige billedkort og lægger dem foran sig. Ubrugte billedkort lægges væk.

Bemærk: Hvis du trækker 2 ens billedkort, skal du bytte det ene, så du har 3 forskellige kort. Hvis der er 4 spillere, kan du bytte billedkort med en anden spiller, så alle spillere har 3 forskellige kort.

Anbring alle 8 plasticfigurer i Sams hoved, og bland dem.

Spil med 4 deltagere

SPILLET

Slå I/⏻-kontakten over på I. Der lyder et startfløjt, og Sams næse begynder at blinke. Den yngste spiller starter. Spillet fortsætter så mod venstre.

Når det bliver din tur, skal du kigge på de 3 billedkort foran dig. Det er de 3 figurer, du skal finde og fjerne fra Sams hoved. Tryk på Sams næse for at starte timeren. Et ur begynder at tikke, og det betyder, at din tur er begyndt. Nu skal du hurtigt stikke en hånd ned i Sams hoved og føle dig frem til de figurer, du skal bruge. Hvis du tror, du har fat i den rigtige figur, skal du trække den op og kigge på den.

- **Hvis figuren passer til et af dine billedkort, skal du placere den oven på det rigtige kort. Stik igen hånden ned i Sams hoved for at finde endnu en figur, der passer til dine billedkort.**
- **Hvis figuren ikke passer til dine billedkort, skal du lægge den tilbage i Sams hoved og igen prøve at finde en rigtig figur.**

Du må kun tage en figur op ad gangen. Hvis du trækker to eller flere figurer op, skal du lægge dem alle tilbage igen og hurtigt fortsætte jagten på figurerne.

Pas på summelyden: Vær forsigtig med Sam – han er meget følsom! Han fniser, når du føler dig frem, men hvis din hånd støder for hårdt ind i indersiden af hans hoved, lyser hans næse, og du hører en summelyd. Det betyder, at din tur er forbi.

Slut på din tur: Fortsæt med at "operere", indtil du hører summelyden eller et kukur, som betyder, at tiden er gået. Så er din tur slut.

Husk: Når du er færdig med din tur, skal du altid lægge de figurer, som du matchede med dine billedkort, tilbage i Sams hoved og vende de(t) pågældende billedkort om og lægge dem væk. Så er det næste spillers tur til at "operere".

VINDEREN

I fortsætter med at skiftes til at lede efter de rigtige figurer, og den første, der finder de tre figurer, som passer til vedkommendes billedkort, har vundet! Når man trækker den sidste matchende figur op, skal man hurtigt trykke på Sams næse for at stoppe uret. Det får Sam til at juble over en veloverstået operation – nu har han det meget bedre!

OPBEVARING AF SPILLET

Når I er færdige med at spille, lægges alle plasticfigurer og billedkort tilbage i Sams hoved. Så ved I, hvor det hele er næste gang.

© 2003 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

Indeholder små dele. Ikke egnet for børn under 3 år. Risiko for kvælning.

www.hasbro.co.uk

40391i179 29/10/03 11:57 am Page 7

OPERATION Hjernekirurg

N

Hei doktor! Du må hjelpe Sam! Han har vondt i hodet, og du må operere ham så han kan bli bra.

HENSIKTEN MED SPILLET

"Operer" Sam og finn de delene som passer til spillebrikkene dine. For å vinne må du være den første som finner ting som passer til alle tre brikkene du har!

INNHOLD

Elektronisk hode, 12 bildebrikker, 8 plastgjenstander, ark med klistremerker.

MONTERING

Ta ut plastdelene av posen og ta spillebrikkene forsiktig ut av papparket. Sett forsiktig på Sams øye-klistremerker.

Innsetting av batterier: Få en voksen til å løsne skruene på batterirommet og ta bort lokket. Sett inn 3 x 1,5 V LR6-batterier. Symbolene + og – skal passe med merkingen på plasten. Sett på plass lokket igjen og skru til skruene.

VIKTIG: INFORMASJON OM BATTERIER
Ta vare på denne informasjonen for fremtidig bruk.
Batterier bør settes inn av en voksen person.

ADVARSEL:

1. Følg alltid instruksjonene nøye. Bruk kun batterier som er merket, og vær nøye med å sette dem riktig inn med + mot + og – mot –.
2. Bland ikke sammen nye og gamle batterier, eller vanlige batterier (karbon-sink) med alkaliske batterier.
3. Fjern utladede eller flate batterier.
4. Ta ut batteriene om produktet ikke skal brukes på en stund.
5. Ikke kortslutt strømforsyningsenheten.
6. Om produktet skulle forårsake eller bli berørt av elektroniske forstyrrelser, skal det holdes unna andre elektroniske produkter. Tilbakestill (slå av og på igjen, eller ta ut og sett inn batteriene igjen) om nødvendig.
7. IKKE BRUK OPPLADBARE BATTERIER. LAD ALDRI OPP ANDRE TYPER BATTERIER.

FORBEREDELSER

Spre bildebrikkene med bildesiden ned på spilleunderlaget. Trekk tre forskjellige brikker og plasser dem med bildesiden opp foran deg. Legg eventuelle brikker som ikke blir brukt, utenfor spilleområdet.

Merk: Hvis du trekker to brikker med samme bilde, bytter du en så du har tre forskjellige bilder. Hvis det er fire som spiller, bytter dere bare brikker så alle har tre ulike bilder.

Plasser alle de 8 plastdelene inni hodet til Sam og bland dem godt.

Spilloppsett for fire spillere.

SLIK SPILLER DERE

Skyv bryteren I/⏻ til stillingen I. Du hører startfløyten, og nesen til Sam blinker. Den yngste spilleren starter. Spillet fortsetter så mot venstre.

Når det er din tur, ser du på bildene på spillebrikkene dine. Dette er plastdelene du må finne og ta ut av Sams hode. Trykk på Sams nese for å starte timeren. En klokke begynner å tikke og teller ned tiden du har på turen din. Ta hånden fort inn i hodet til Sam og føl deg frem til de tingene du trenger. Hvis du kjenner en del du tror du trenger, tar du den ut og ser på den.

- Hvis delen passer med en av bildebrikkene dine, legger du den oppå bildebrikken som passer og tar hånden inn i Sams hode igjen for å finne en del til som passer.
- Hvis delen ikke passer med noen av bildebrikkene dine, setter du den tilbake inn i Sams hode og fortsetter å føle deg rundt etter en del som passer.

Ta bare en del om gangen ut av Sams hode. Hvis du tar ut to eller flere deler, må du sette alle sammen tilbake igjen og fortsette å lete med en gang.

Å bli "summet": Vær forsiktig med Sam, for han er veldig følsom! Han kniser når du føler deg frem, og hvis du dunker hodet hans for hardt når det er din tur, lyser nesen hans og du hører en summelyd. Da er turen din over.

Slutten på turen din: Fortsett å "operere" til du enten hører summelyden eller du hører et gjøkur som betyr at tiden er ute. Da er turen din over.

Etter din tur: Du må alltid sette deler du fikk til å passe tilbake inni hodet til Sam og snu den/de passende bildebrikken(e) med bildesiden ned. Så er det neste spillers tur til å "operere".

SLIK VINNER DU

Let etter passende plastdeler etter tur. Hvis du er den første som finner alle tre delene som passer, vinner du! Når du tar ut den tredje delen som passer med bildebrikkene, trykker du fort på Sams nese for å stanse timeren. Da heier han på deg og feirer at jobben er gjort. Han føler seg mye bedre nå!

OPPBEVARING AV SPILL

Når dere er ferdige med å spille, setter du alle plastdelene og bildebrikkene tilbake inn i Sams hode slik at du vet hvor alle delene er til neste gang.

© 2003 Hasbro. Med enerett.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

Inneholder små deler. Ikke egnet for barn under 3 år. Fare for kvelning.

www.hasbro.co.uk

40391i179 29/10/03 11:57 am Page 10

FIN

OPERATION Aivokirurgi

Hei tohtori, Sami tarvitsee apuasi! Hänellä on pää kipeä, ja sinun täytyy tehdä hänelle leikkaus, jotta hän paranisi.

PELIN TARKOITUS

Tee Samille "leikkaus" ja etsi korttien kuvia vastaavat muoviesineet. Pelin voittaa se, joka löytää ensimmäisenä kaikkiin kolmeen omaan korttiin sopivat esineet.

SISÄLTÖ

Elektroninen pää, 12 kuvakorttia, 8 muoviesinettä, tarra-arkki.

KOKOAMINEN

Ota muoviosat pussista ja irrota kuvakortit varovasti pahvikehyksestä. Kiinnitä Samin silmiin tulevat tarrat varovasti paikalleen.

Paristojen asentaminen: Pyydä aikuista irrottamaan paristokotelon ruuvi ja kansi. Asenna kolme 1,5 V:n LR6-paristoa niin, että paristojen navat (+ ja –) ovat vastaavien merkkien osoittamassa kohdassa. Laita kansi takaisin paikalleen ja kiristä ruuvi.

TÄRKEÄÄ TIETOA PARISTOISTA
Säilytä nämä ohjeet mahdollista myöhempää tarvetta varten. Aikuisen tulee vaihtaa laitteen paristot.

PARISTOJEN KÄYTTÖOHJEET:

1. Noudata aina annettuja ohjeita. Käytä vain ilmoitettua paristomallia. Varmista, että paristot on asennettu oikeinpäin niiden napaisuus huomioon ottaen (+ ja –).
2. Älä sekoita vanhoja ja uusia paristoja tai tavallisia (hiili-sinkki) ja alkaliparistoja keskenään.
3. Poista tuotteesta aina tyhjät ja käytetyt paristot.
4. Poista paristot, jos tuotetta ei käytetä säännöllisesti.
5. Päitä ei saa yhdistää oikosulkuvaaran vuoksi.
6. Mikäli ko. laitteessa tai lähellä olevissa muissa sähkölaitteissa ilmenee sähköhäiriöitä, siirrä laitteet kauemmaksi toisistaan. Palauta alkutilaan (katkaise virta ja kytke se uudelleen tai ota paristot pois ja laita ne takaisin) tarvittaessa.
7. ÄLÄ KÄYTÄ LADATTAVIA PARISTOJA. ÄLÄ LATAA MUUNTYYPPISIÄ PARISTOJA.

VALMISTELUT

Levitä kuvakortit kuvapuoli alaspäin pelialustalle. Ota kolme erilaista korttia ja laita ne kuvapuoli ylöspäin eteesi. Laita yli jääneet kortit sivuun.

Huomautus: Jos saat kaksi samanlaista korttia, vaihda toinen niin, että sinulla on kolme erilaista kuvaa. Jos pelaajia on neljä, vaihtakaa kortteja keskenänne niin, että jokainen saa kolme erilaista kuvaa.

Laita kaikki kahdeksan muoviesinettä Samin pään sisään ja sekoita ne.

Pelijärjestelyt neljälle pelaajalle

PELIN KULKU

Siirrä I/⏻ -kytkin I -asentoon. Kuulet vihellyksen ja Samin nenässä välkkyy valo. Nuorin pelaaja aloittaa. Peli jatkuu sen jälkeen vasemmalle.

Katso vuorollasi omia kuvakorttejasi. Tehtävänäsi on etsiä niitä vastaavat muoviesineet Samin päästä. Käynnistä kello painamalla Samin nenää. Kello alkaa tikittää ja laskea käytössäsi olevaa aikaa. Laita nopeasti kätesi Samin pään sisälle ja tunnustele siellä olevia esineitä. Jos luulet, että olet löytänyt tarvitsemasi esineen, ota se esiin.

- **Jos esine vastaa kortissasi olevaa kuvaa, laita se kortin päälle ja yritä löytää vielä toinen sopiva esine Samin päästä.**
- **Jos esine ei ole sama kuin korteissasi, laita se takaisin Samin päähän ja jatka sopivan esineen etsimistä.**

Nosta vain yksi esine kerrallaan Samin päästä. Jos nostat useampia esineitä, laita ne nopeasti takaisin ja jatka etsimistä.

Äänimerkki: Käsittele Samia varovasti, sillä hän on hyvin herkkä! Hän kikattelee, kun tunnustelet hänen päätään, mutta jos olet liian kovakourainen, Samin nenään syttyy valo ja kuulet surisevan merkkiäänen. Vuorosi päättyy siihen.

Vuoron päättyminen: Jatka "leikkausta", kunnes kuulet surisevan merkkiäänen tai käkikellon kukuntaa, jolloin aikasi on lopussa. Vuorosi päättyy.

Kun vuorosi on päättynyt: Laita kaikki löytämäsi sopivat esineet takaisin Samin päähän ja käännä kortit, joihin ne sopivat, kuvapuoli alaspäin pois pelistä. Nyt on seuraavan pelaajan vuoro tehdä “leikkaus”.

PELIN VOITTAJA

Jatkakaa sopivien esineiden etsimistä vuorotellen. Jos löydät ensimmäisenä kaikkiin kolmeen korttiisi sopivat esineet, olet voittanut pelin! Kun olet löytänyt viimeisen sopivan esineen, pysäytä kello nopeasti painamalla Samin nenää. Kuulet, kuinka Sami iloitsee hyvin tehdystä työstä – hänen olonsa on nyt paljon parempi!

PELIN SÄILYTTÄMINEN

Kun olette lopettaneet pelaamisen, laita kaikki muoviesineet ja kuvakortit takaisin Samin päähän, niin ne löytyvät helposti seuraavalla pelikerralla.

© 2003 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.

Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic, Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.

Sisältää pieniä osia. Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Tukehtumisvaara.

www.hasbro.co.uk

1103**40391**179