

Ende deines Spielzuges: Operiere Paul so lange, bis du entweder den Schmerz-Summer oder aber die Kuckucksuhr hörst, die dir sagt, dass die Zeit abgelaufen ist. Hiermit ist dein Spielzug beendet.

Nach jedem Spielzug steckst du die Teile, die du richtig gefunden hast, wieder zurück in Pauls Kopf, und drehst die entsprechende(n) Bildkarte(n) um (die Bilder zeigen dann nach unten). Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und darf sein Glück als Arzt versuchen.

GEWONNEN!

Spielt weiter und versucht, die entsprechenden Teile zu euren Bilderkarten zu finden. Wenn du der erste Spieler bist, der alle Teile zu seinen 3 Karten gefunden hat, gewinnst du das Spiel! Drücke schnell auf Pauls Nase, wenn du das letzte und dritte Teil herausoperierst. Denn jetzt wird die Zeituhr gestoppt und Paul jubelt vor Freude los! Nun geht es ihm schon viel, viel besser!

AUFBEWAHRUNG

Wenn du mit dem Spielen fertig bist, legst du alle Kunststoffteile und Bilderkarten wieder zurück in Pauls Kopf, damit sie nicht verloren gehen.

DOKTOR BIBBER Krabbelpopf

Hallo Doktor Bibber! Paul ist wieder einmal krank und benötigt Ihre Hilfe. Er hat so starke Kopfschmerzen. Können Sie ihn operieren?

ZIEL DES SPIELS

„Operiere“ Paul den Patienten. „Krabble“ mit deinen Fingern in seinen Kopf und versuche, die Teile zu finden, die mit deinen Karten übereinstimmen. Der erste Spieler, der alle Teile zu seinen 3 Karten findet, gewinnt das Spiel!

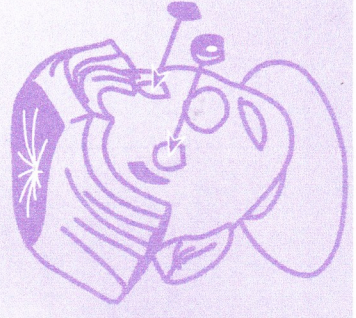
INHALT

Elektronischer „Krabbelpopf“, 12 Bilderkarten,
8 Kunststoffteile, Aufkleberblatt.

ZUSAMMENBAU

Nimm die Kunststoffteile aus der
Tüte und drücke vorsichtig die
Bilderkarten aus dem
Kartonbogen.

Dann klebe vorsichtig
die Augenaufkleber auf
Pauls Gesicht.



© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,
D-59494 Soest. Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich
GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito en Suisse par / Distribuito in Svizzera da
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Si raccomandiamo di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.

www.hasbro.de

060940391100



MB
SPIELE

VORBEREITUNG

2. Ungleiche Batterietypen (Standard- (Zinkkohle) und Alkaline-Batterien) sowie neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.

3. Leere oder verbrauchte Batterien bitte nicht im Spielzeug belassen

4. Entfernen Sie die Batterien, wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird.

5. Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

6. Sollte das Produkt elektrische Störungen hervorrufen oder selbst durch solche beeinflusst werden, bewahren Sie es bitte außerhalb der Reichweite anderer elektrischer Geräte auf. Sofern erforderlich, schalten Sie das Produkt zunächst aus und wieder an, oder entfernen Sie die Batterien und legen Sie diese erneut ein.

7. AUFLADBARE BATTERIEN BITTE NICHT VERWENDEN. ANDERE BATTERIEARTEN NICHT AUFLADEN.

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 remplacer).

7. NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES. NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.

Conservate queste informazioni per ogni riferimento futuro. Vi raccomandiamo di far installare le batterie sempre da un adulto.

1. Seguite sempre attentamente le istruzioni per l'installazione delle batterie. Usate esclusivamente le batterie del tipo specificato sulla confezione o nelle istruzioni, ed al momento dell'inserimento assicuratevi di far corrispondere i segni + e - del vano batterie a quelli indicati sulle batterie stesse.

2. Non usate mai insieme batterie nuove e vecchie, né batterie standard (zinco-carbone) insieme a batterie alcaline.

3. Non lasciate batterie scariche nell'annacchio

5. Non collegare un oggetto alla batteria se il prodotto non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.

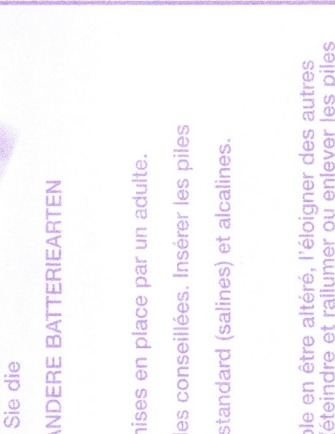
6. Non collegare la batteria a un circuito che provochi un cortocircuito.

7. Non collegare fra loro le estremità metalliche che stanno a contatto con i poli delle batterie, per evitare di provocare un corto circuito.

6. Qualora il prodotto provocasse delle interferenze nel funzionamento di altre apparecchiature evitare di provocare un corto circuito;

Si, i nostri prodotti sono in grado di interferire nel funzionamento di tutti i apparecchi elettrici, o altre apparecchiature interferiscono nel funzionamento del prodotto, allontanato immediatamente dalle stesse. Se necessario, per resettare, posizionare a off e poi di nuovo a on oppure togliere e rimettere le batterie.

7. NON UTILIZZATE BATTERIE RICARICABILI. NON CERCATE DI RICARICARE BATTERIE DI ALTRI TIPI.



VORBEREITUNG

Alle Spieler setzen sich an den Tisch (oder auf den Boden) und stellen Patient Paul in ihre Mitte. Die 8 Kunststoffteile werden in Pauls Kopf gelegt und gut durchgemischt. Die Spielkarten werden umgedreht (mit dem Bild nach unten) auf dem Tisch verteilt. Jeder Spieler zieht nun 3 verschiedene Karten und legt sie aufgedeckt vor sich. Restliche Karten, die nicht benötigt werden, werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

Hinweis: Falls ein Spieler 2 gleiche Bilderkarten gezogen hat, tauscht er eine davon wieder um - denn er benötigt 3 verschiedene Bilder!

[illegible]

Schaltet den I/Φ (= EIN/AUS)-Schalter auf I (= EIN). Ein Startgeräusch erklingt und Pauls Nase leuchtet auf.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

Wenn du an der Reihe bist, siehst du dir die Bilder auf deinen Karten genau an. Denn diese zeigen die Gegenstände, die du finden und aus Pauls Kopf

herausoperieren musst! Drücke auf Pauls Nase, um die Zeituhr einzuschalten. Die Uhr startet

und zählt die Zeit herunter, die dir für deine Operation zur Verfügung steht. Letztlich

schnell! Greife in Pauls Kopf und erfülle die

glaubst, eines der gesuchten Teile in der Hand

zu haben, zie
siehst es dir an.

- falls das Teil, das du herausoperiert hast, mit den Umständen auf deinen Karten übereinstimmt.

nimmst du das Teil und legst es auf die entsprechende Bildkarte. Dann greifst du noch einmal in Pauls Koof und versuchst, ein weiteres passendes Teil zu finden.

- Falls das Teil, das du herausoperiert hast, *nicht* mit einem der gesuchten Gegenstände auf deinen Karten *übereinstimmt*, legst du es wieder zurück in Pauls Kopf. Versuche jetzt schnell, ein anderes Teil zu ergreifen, bevor die Zeit abläuft.

Denke daran: Du darfst immer nur ein einziges Teil aus Pauls Kopf operieren. Wenn du versehentlich zwei oder sogar noch mehr Teile herausgezogen hast, legst du sie schnell wieder zurück und versuchst noch einmal dein Glück.

Pauls Nase leuchtet auf: Gehe besonders vorsichtig mit Paul um – er ist sehr krank. Wenn du sanft in seinen Kopf fasst und ihn dabei kitzelst, kichert er vergnügt drauf los. Doch Vorsicht! Denn wenn du die Innenseite seines Kopfes zu stark berührst oder sogar drückst, "heult" er vor Schmerz auf und seine Nase leuchtet auf. In diesem Fall ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.