

Joue au vétérinaire avec

WIPSY[®]

l'adorable bébé chien !



OUAF !
OUAF !

1 joueur et plus - Dès 4 ans

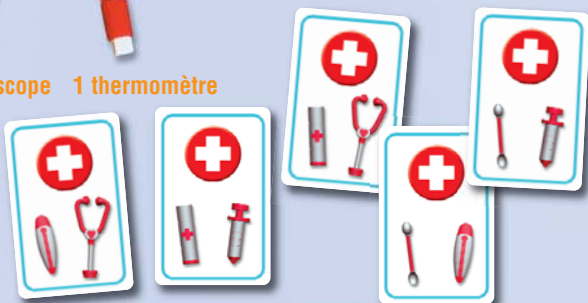
CONTENU

- 1 Chiot électronique qui réagit aux soins
- 5 Mini instruments de vétérinaire



1 piqûre 1 bâtonnet de coton tige 1 flacon de désinfectant 1 stéthoscope 1 thermomètre

- 40 Cartes soins
- 5 Cartes diplômes de vétérinaires
- 1 Règle du jeu détaillée

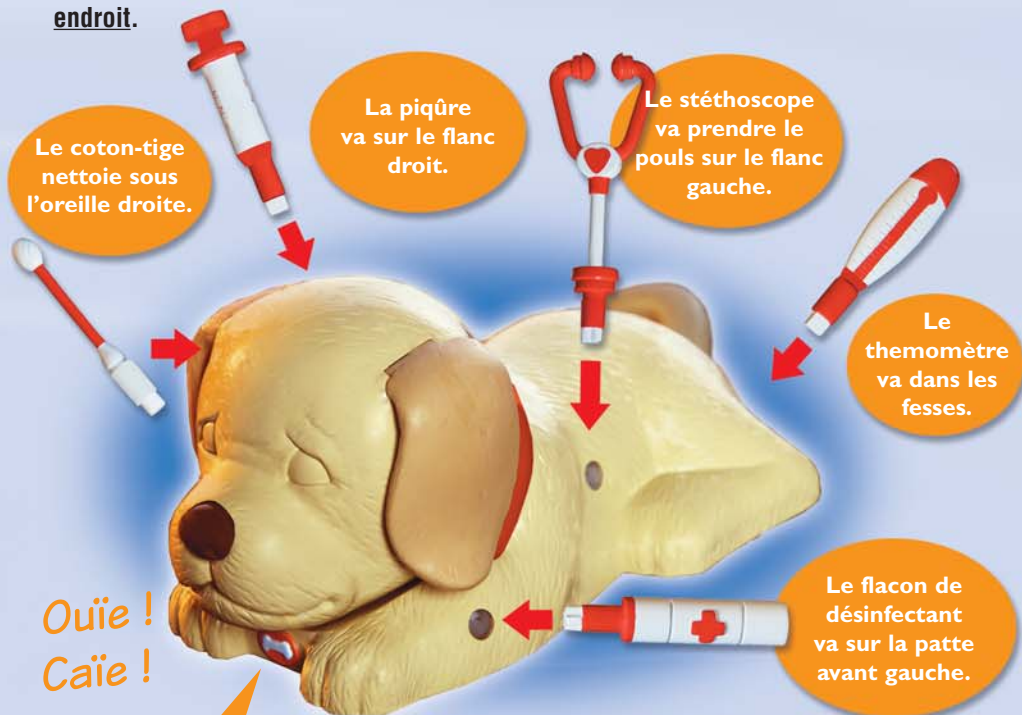


Astuce : si vous souhaitez imprimer de nouveaux diplômes de vétérinaires en herbe, rendez-vous sur notre site internet à l'adresse suivante : www.jeuxdujardin.fr/wipsy.html

DUJARDIN



- 4 • Le joueur le plus jeune commence : il choisit une de ses cartes soins.** Il doit réaliser les 2 soins indiqués sans faire de mal à Wipsy®. Pour cela, il doit **rentrer délicatement l'instrument au bon endroit.**



Si le joueur se trompe ou lui fait mal, Wipsy® réagit par un **cri de douleur***. Il passe son tour et devra réessayer d'administrer les 2 soins de sa carte au tour suivant.

**Remarque :* dans les fesses la réaction de Wipsy® n'est pas la même en cas d'indélicatesse : il fait un prout !!

Ouaf !
Ouaf !

Si le joueur réussit, Wipsy® l'encourage en **aboyant joyeusement** (c'est le même son qu'au moment où le chien a été allumé) !

- 5 • Une fois les 2 soins indiqués sur la carte correctement effectués, le joueur peut la retourner face soins cachée.** Au tour d'après, il pourra jouer avec une autre carte. C'est au tour du joueur suivant de prendre la main.

Smack !

+ FIN DE LA PARTIE

- Le 1^{er} joueur à avoir **correctement administré tous ses soins à Wipsy® va pouvoir le réveiller** en appuyant délicatement sur sa truffe : **Wipsy® relève alors la tête et se réveille.** Il le remercie par des aboiements et des bisous ! Le jeune vétérinaire en herbe peut choisir son diplôme de vétérinaire !



Une fois le jeu fini, pense à éteindre Wipsy® (bouton sur la position 0) pour ne pas user les piles.