

Clinic RUSH

Rohanás a sürgősségin!

Orvosként alkalmaztak az új, élvonalbeli Egészségügyi Központban. Neked és kollégáidnak együtt kell működnötök az orvosi ellátásra szoruló betegek felvételénél, diagnosztizálásánál és kezelésénél. Használd megszerzett tudásodat a betegek kezelésénél, de légy óvatos, mert a műhibák sokba kerülnek a Clinic Rush-ban!

**Turczy Dávid
Anthony Howgego
Konstantinos Kokkinis
játéka**

Az Artipia Games szeretne köszönetet mondani a világ minden orvosának és egészségügyi szakdolgozójának a felbecsülhetetlen értékű segítségükért a Covid-19 világvárvány leküzdésében.

**ARTIPIA
GAMES**



1. JÁTÉKELEMEK

220 kártya



36 fekvőbeteg 36 járóbeteg 22 kutatás 16 feladat



24 tenyésztés diagnózis* 24 vizezsgálat diagnózis 24 RTG vizsgálat 24 MRI vizsgálat 14 járvány

12 fecskendő



4 csipesz



6 játéktábla



8 homokórajelző



4 orvos (piros, fekete, zöld, sárga)



4 nővér (türkiz)

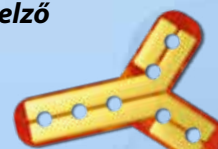
38 kartonjelző



15 infúziójelző



8 tenyésztés-jelző*



1 vizezsgálat-jelző



12 állapotjelző



1 hírnévlapka +50-nel



1 MRI-lapka

134 korong fából



12 narancs tablettá



12 fehér tablettá



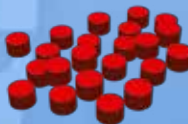
12 kék tablettá



hírnévjelző (sárga)
fordulójelző (fekete)
orvospont-jelző (zöld)



7 vizezsgálatkorong (4 piros és 3 fehér)



40 vérjelző

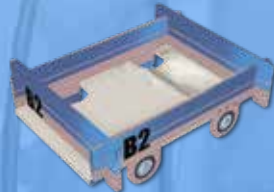


24 IV*-gyógyszer-jelző (zöld)



24 IV**-gyógyszer-jelző (sárga)

6 darab 3D-s kartonágý



összeszerelés szükséges

1 szabályfüzet



40 szerv fából



10 szív



10 vese



10 csont



10 tüdő

1 pontozótábla



MEGJEGYZÉS: Vigyázzatok a csipeszekre és a fecskendőkre, mert könnyen eltörhetnek!

* Itt a baktériumtenyésztésről van szó, csak helyhiány miatt hivatkozunk egyszerűen tenyésztésként rá – és esetleg a szabályban máshol is így teszünk majd -.
**IV=intravénás

2. SZIMBÓLUMOK

Alább összefoglaljuk a Clinic Rush játékban használt szimbólumokat.

Gyógyszeres kezelés

A betegek kezelésének nagy részét a gyógyszeres kezelés teszi ki, ami a tablettáktól az IV-gyógyszereken át az infúzióig terjed.



kék tableta



narancs tableta



fehér tableta



sárga IV-gyógyszer



zöld IV-gyógyszer



infúziós folyadék



üres fecskendő

Állapot

A betegek állapotának 3 szintje lehet: enyhe, súlyos és kritikus.



enyhe



súlyos



kritikus

Vizsgálat típusok

A betegeknek, az állapotuktól függően különböző vizsgálatokra van szükségük a kezelésük megállapítása előtt.



baktérium-tenyésztés



vérvizsgálat



röntgen



MRI

Akciómezők

A játék során gyakran lesznek akciómezők. Ezekre tehetitek le a megfelelő homokórákat az akciók végrehajtásához.



orvosakció



nővéraakció



általános akció

Szervek

A szerveket a sebészetnél használjátok, ezek jelképezik a betegek műtétjeit.



szív



vese



tüdő



csont

Vér

A vért a véradóktól gyűjtitek be, és a vérbankban tároljátok.



vér

Tünetek

Néhány beteg adott betegségtípus tüneteit mutatja. A tüneteiktől függően különböző vizsgálatokra lesz szükségük.



fertőzés



autoimmun



fizikai



neuropszichológiai

Egyéb szimbólumok

A Clinic Rush játék még további szimbólumokat használ:



tünetek



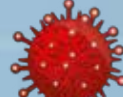
szükséges vizsgálatok



orvospont



hírnév



fertőző



műtéti napló

3. A JÁTÉKELEMMEK FELÉPÍTÉSE

Fekvőbetegek



kezelés-jutalom

tünetek

kezelés

a beteg állapota

szükséges vizsgálatok

jelek



kezelés-jutalom

műtét

kezelés

a beteg állapota

Járóbetegek



kezelés-jutalom

tünetek

kezelés

a beteg állapota

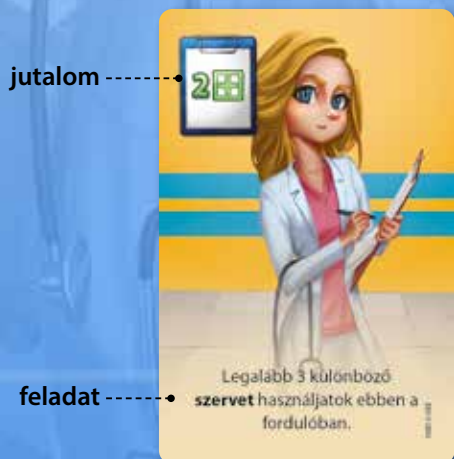
feladatok



nehézségi szint

játékoszám

kutatás (feladat)



jutalom

feladat

Legalább 3 különböző szervet használjatok ebben a fordulóban.

A kutatáskártyák használata opcionális.
Javasoljuk, hogy csak néhány játszma után tegyék a játékhoz.

kutatás (akció)



akciómező

hatás

Vegyél le egy állapotjelzőt egy betegről.



Diagnózikártyák

fertőző

műtéti napló

kártyatípus

kezelési hatékonyság

kezelés-jutalom

kezelés

baktériumtenyésztés diagnózis

Rtg-diagnózis

vérvizsgálat diagnózis

MRI diagnózis

Járványkártyák

az egész kórteremnek szükséges kezelés

kezelés-jutalom

kártyatípus

járvány

3D-s kartonágó



A 6 darab 3D-s ágy összeszerelését megtaláljátok a weboldalunkon www.artipiagames.com

Pontozótábla

hírnév- és orvospontsáv

fordulósáv

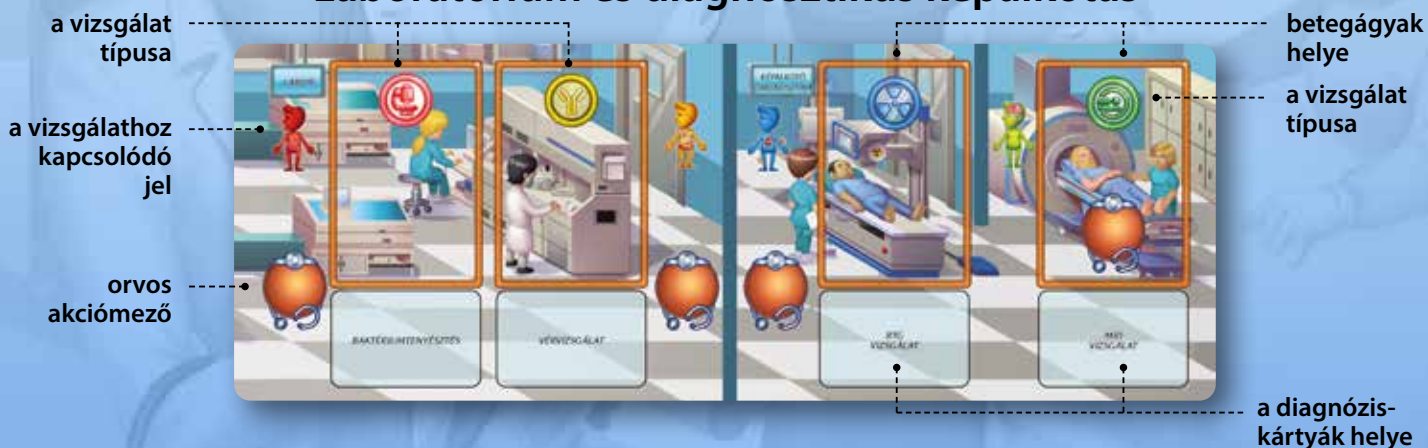
A játéktáblák

A Clinic Rush játékban 6 játéktábla van, amik különböző kórházi részlegeket jelképeznek. Minden játéktáblán van valamennyi **akciómező**, ahova a játékosok homokórát rakhatnak az akciók végrehajtásához. A játékosok számától és az asztalon lévő helytől függően ezeket a táblákat tetszés szerint kombinálhatjátok, hogy maximálisan kihozzátok a játékban rejlő lehetőségeket.

Ambulancia és betegfelvétel



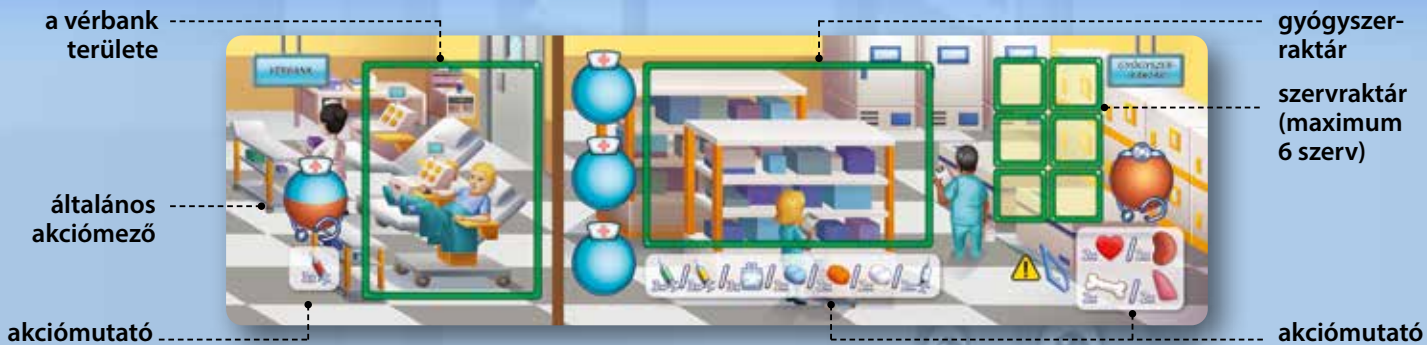
Laboratórium és diagnosztikus képalkotás



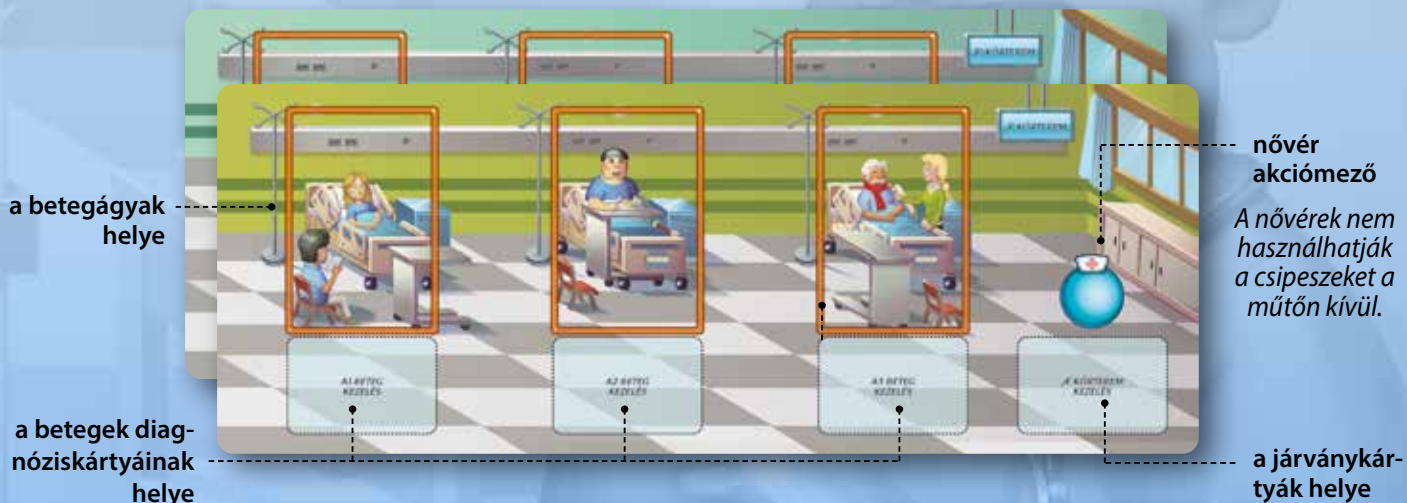
A és B műtő



Vérbank és gyógyszerraktár



A és B kórterem



Baktériumtenyésztés-jelzők



előlap



hátlap



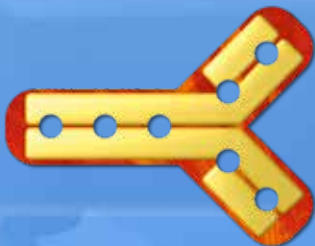
A baktériumtenyésztés-jelzőket a fertőzés jeleit mutató fekvőbetegek vizsgálatainak elvégzésére használják.

MRI-lapka



Az MRI-lapkákat a neuropszichológiai jeleket mutató fekvőbetegek vizsgálatainak elvégzésére használják.

Vérvizsgálatlapka



A vérvizsgálatlapkákat az autoimmun betegség tüneteit mutató fekvőbetegek vizsgálatánál használják.

Állapotjelzők



súlyos



kritikus

Ha egy beteg nem kapja meg a szükséges kezelést, akkor romlik az állapota.

4. ELŐKÉSZÜLETEK

1 Tegyék a **játéktáblákat** az asztal közepére tetszőleges elrendezésben. Tegyék a **pontozótáblát** a közelbe úgy, hogy mindenki jól lássa. (Nézzétek meg a javasolt előkészületek ábráját.)

2 Tegyék a **fecskendőket, infúziójelzőket, tablettajelzőket, IV-gyógyszer-jelzőket, szerveket és vérjelzőket** a játéktábla közelébe úgy, hogy minden játékos könnyen elérje. Javasoljuk, hogy ezeket a **gyógyszerraktár** és a **vérbank** játéktáblájának közelébe tegyék.









3 Keverjék meg az összes **járobetegkártyát**, és tegyék a paklit képpel lefelé az **ambulancia** játéktábla mellé. Keverjék meg az összes **fekvőbetegkártyát**, és tegyék a paklit képpel lefelé a **betegefelvétel** játéktábla mellé.

Moduláris tábla

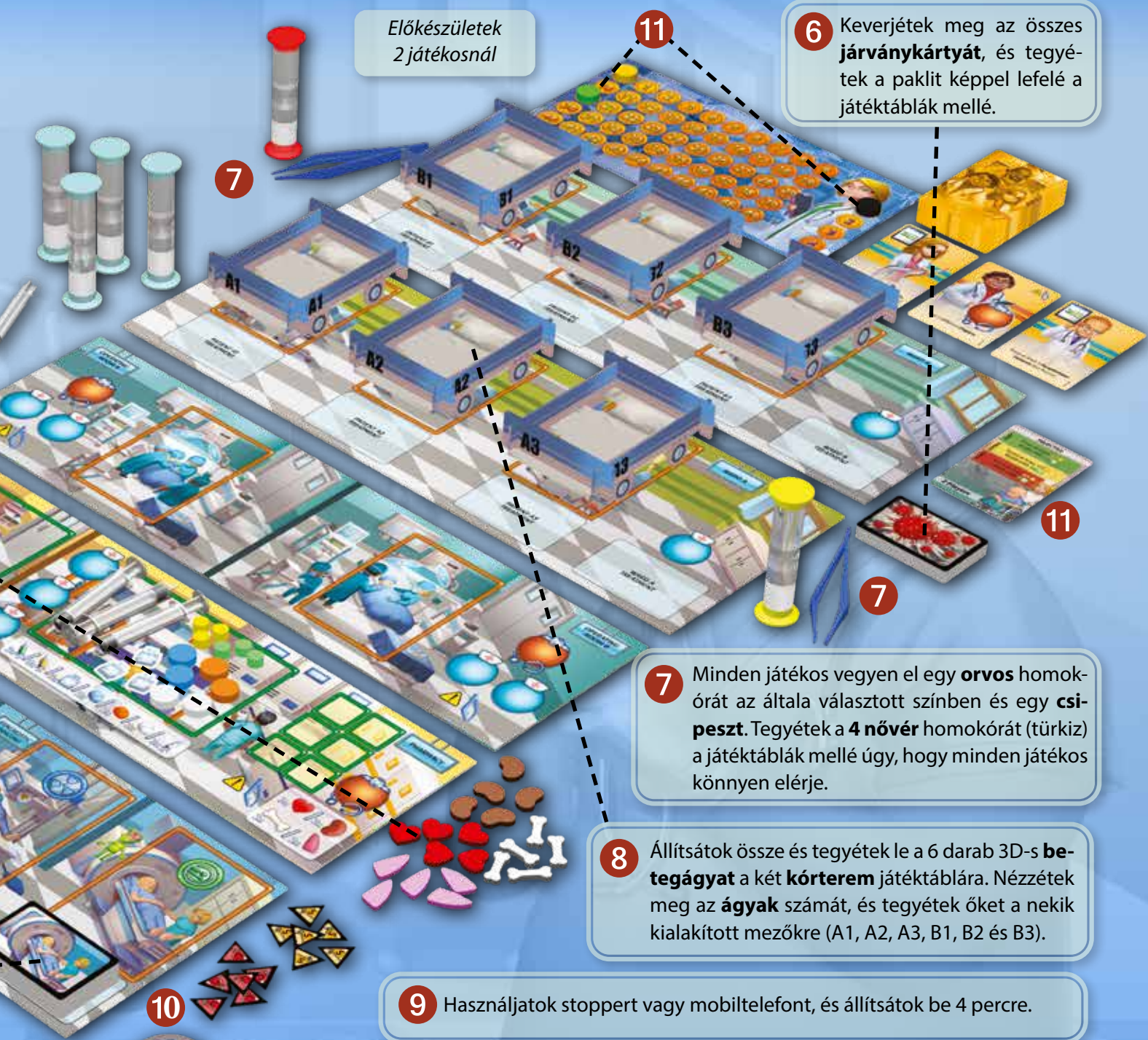
A példában a játéktáblákat függőlegesen rendeztük el, de tetszés szerint lerakhatjátok, illetve forgathatjátok őket.

4 Válogassátok szét vizsgálatok szerint a **diagnóziskártyákat**, keverjétek meg külön-külön őket, és tegyék le a 4 képpel lefelé lévő paklit a **laboratórium** és **diagnosztikus képalkotás** nekik kialakított mezőire.

5 A játékosok számától függően tegyék a következő játékelemeket a **vérbank** és a **gyógyszerraktár** játéktáblájának raktáraiba:

								
1-2 játékos	2	2	2	3	3	3	2	3
3 játékos	3	3	3	4	4	4	3	4
4 játékos	4	4	4	5	5	5	4	5

Előkészületek
2 játékosnál



6 Keverjétek meg az összes **járványkártyát**, és tegyék a paklit képpel lefelé a játéktáblák mellé.

7

11

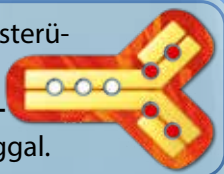
7 Minden játékos vegyen el egy **orvos** homokórát az általa választott színben és egy **csipeszt**. Tegyék a **4 nővér** homokórát (türkiz) a játéktáblák mellé úgy, hogy minden játékos könnyen elérje.

8 Állítsátok össze és tegyék le a 6 darab 3D-s **betegágyat** a két **kórterem** játéktáblára. Nézzétek meg az **ágyak** számát, és tegyék őket a nekik kialakított mezőkre (A1, A2, A3, B1, B2 és B3).

9 Használjatok stoppert vagy mobiltelefont, és állítsátok be 4 percre.

10

10 Keverjétek meg a 8 **tenyésztésjelzőt**, és tegyék őket képpel lefelé a tenyésztésterület mellé. Tegyék az **MRI**-lapkát az **MRI**-terület mellé. Tegyék az **állapotjelzőket** a játéktáblák mellé. Végül tegyék a **vérvizsgálatlapkát** a **vérvizsgálat-terület** mellé, és töltsék fel a lyukakat az ábra szerint 3 fehér és 4 piros koronggal.



11 Válasszatok egy, a játékosok számának megfelelő **feladatkártyát**, és döntsétek el, hogy milyen nehézségi szinten szeretnétek játszani (könnyű, normál, nehéz). Ezután beszéljétek meg, hogy milyen feltételeket kell teljesíteni, és tegyék az **orvospontjelzőt** a pontozótábla megfelelő mezőjére. Tegyék a **hírnévjelzőt** a pontozótábla első mezőjére. Végül tegyék a fordulójelzőt a **fordulósáv** első mezőjére.

5. A JÁTÉK MENETE

A **Clinic Rush** egy kooperatív játék. Ez azt jelenti, hogy minden játékos együtt játszik a játék ellen, és egy csapatként győznek vagy veszítenek.

A játék 4 fordulón át tart. Minden fordulóban betegeket vesztek fel, végrehajjtátok a szükséges vizsgálatokat és a megfelelő kezelést. A 4. forduló végén megnézik, hogy sikerült-e teljesíteni a feladatokat (ami általában hírnévpontok gyűjtését jelenti, anélkül, hogy az orvospontok 0-ra csökkennének).

Egy forduló menete

Minden forduló a következő fázisokból áll:

1. Orvosértekezlet

2. Akciófázis

3. Betegértékelés fázis

1. ORVOSÉRTEKEZLET

Lépjetek a fordulójelzővel a következő mezőre (ez az első fordulóban kimarad). Ezután beszéljétek meg, hogy mit szeretnétek csinálni a következő akciófázisban, és tervezzétek el a fordulót. Amikor készen álltok, jön a következő fázis.

2. AKCIÓFÁZIS

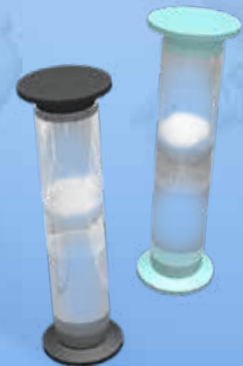
Ez egy valós idejű fázis. Amikor az akciófázis elkezdődik, indítsátok el a stoppert.

A fázis alatt a homokórákat használva akciókat hajtotok végre. Vegyé el egy homokórát (az orvosodat vagy egy nővért), fordítsd meg, és tedd a használni kívánt akciómezőre. Ezután azonnal végrehajthatod az akciót, nem kell megvárnod, amíg leperreg a homok. Amíg a forduló tart, annyi időt használhatsz fel az adott akció végrehajtására, amennyit szeretnél, az akciót nem korlátozza a homokóra időtartama.

Amíg a homokórában pereg a homok, azt nem mozdíthatod el. Amint a homok lepergett, a homokóra újra elérhetővé válik, és használható új akció végrehajtására.

Az akciók végrehajtására csak a saját orvos homokórádat használhatod, vagy a nővér homokórákat, ez utóbbiakat bárki használhatja. Csak akkor hajthatod végre az akciót, ha az akciómező elérhető, más szóval, nem rakhatsz le homokórát olyan akciómezőre, ahol van már homokóra. Minden akciót egy adott homokóratípussal (orvos, nővér vagy bármelyik) lehet végrehajtani, és csak az adott típust használhatod az akció végrehajtásához. Soha nem veheted el egy másik játékos **orvos** homokóráját egy akciómezőről, még akkor sem, ha már lepergett benne a homok.

Amikor leraksz egy homokórát egy akciómezőre, akkor a korábban végrehajtott akció (akár ezzel a homokórával, akár egy másikkal) befejezettnek számít, nem mehetsz vissza, hogy folytasd annak végrehajtását. De leveheted a már felhasznált homokórádat (ha lepergett benne a homok) egy akciómezőről, hogy azt felszabadítsd a többi játékos részére, anélkül, hogy megszakítanád az aktuális akciót. Ha ebben a fázisban véletlenül eldöntesz egy homokórát, akkor azonnal hagyd abba, amit éppen csinálsz, és tedd vissza a feldöntött homokórát a helyére, majd folytasd a játékot a szokásos módon.



Amikor a stopper lejár, nem mozgathatók több homokórát, a forduló akciófázisa véget ér. De ha még az idő lejárt előtt leraktál egy homokórát egy akciómezőre, akkor folytathatod az adott akció végrehajtását, de ellentétben a forduló alatt végrehajtott akciókkal, ezt csak addig teheted, amíg a homokórában le nem pereg a homok. Amint a homok lepergett, be kell fejezned az akció végrehajtását.

Az akciófázisban a következő akciókat hajthatjátok végre:

FELVÉTEL

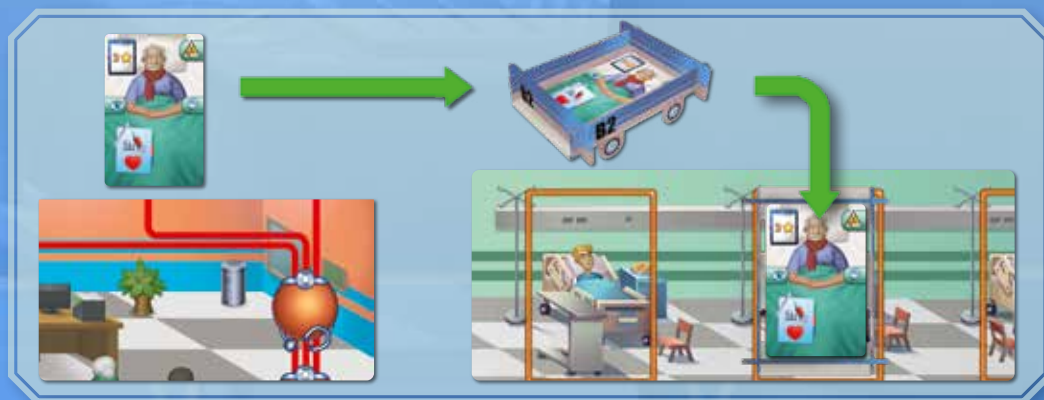
Itt érkeznek meg az új betegek a kórházba, ti pedig gondoskoltok az ellátásukról.

Betegfelvétel: Egy nővér homokórát használva húzzál legfeljebb 3 tetszőleges típusú beteget, tetszőleges kombinációban, és tedd képpel felfelé a nekik kialakított területekhez a játéktábla fölé vagy alá. Ne felejtsetek el, hogy nem húzhattok több kártyát, mint az egyes betegtípusokhoz elérhető mezők száma.



A betegfelvételnél és az ambulanciánál legfeljebb 6-6 beteg lehet.

Fekvőbetegek: Egy orvos homokórát használva átteheted az egyik felvett fekvőbeteget az egyik **kórterembe**. Ilyenkor tedd át a kiválasztott betegkártyát az egyik **kórterem** valamelyik elérhető betegágyára.



Mielőtt a fekvőbetegeket elkezdénétek vizsgálni és kezelni, valamelyik kórterem egyik betegágyába kell fektetnetek.

AMBULANCIA

A kórházi ellátásra nem szoruló betegeket itt kezelitek.

Járóbeteg kezelése: Egy nővér vagy egy orvos homokórát használva felveheted kezelésre az egyik járóbetegét az ambulanciára. (Lásd részletesen a **Betegek kezelése** a 18. oldalon).



Bármelyik nővér vagy orvos kezelheti az ambulancia bármelyik járóbetegét.



A ÉS B KÖRTEREM

A fekvőbetegek a kórtermekbe kerülnek, ahol megkapják a megfelelő kezelést.

A fekvőbetegek a **kórtermekben** tartózkodnak. Minden kórteremben **3** betegágy van. Amíg a betegértékelés fázisban el nem bocsátják őket, addig a kórteremben fekvő betegeket az ágyukkal együtt kell mozgatni a kórház területén.

Minden betegnek az ágya alatt kell tárolnotok az adott beteg diagnóziskártyáit, hogy minden könnyen követhető legyen. Minden betegágnak az oldalán saját száma van (A1, A2, A3, B1, B2 és B3). Így könnyű beazonosítani a betegeket, és könnyű számon tartani a vizsgálataikat és a kezeléseiket még akkor is, ha a betegágy nincs a kórteremben.

Fekvőbetegek kezelése: Egy nővér homokórát használva a megfelelő kórteremben, kezelheted az adott kórteremben lévő egyik beteget, hozzáadva a szükséges gyógyszereket az adott beteg ágyához. (Lásd részletesen a **Betegek kezelése** a 18. oldalon.)

Járvány kezelése: Egy nővér homokórát használva a megfelelő kórteremben egy járványkártya által kiváltott betegséget kezelheted az adott kórteremben lévő összes betegen egyszerre. (Lásd részletesen a **Járványok** a 18. oldalon.)



A vizsgálat után a diagnóziskártyákat a beteg kezelőterületére kell tenni.

LABORATÓRIUM ÉS DIAGNOSZTIKUS KÉPALKOTÁS

Sok betegnél vizsgálatokra van szükség, hogy tüneteik oka kiderüljön, és hogy a megfelelő kezelést kapják meg.

Ezen a részlegen az orvos homokóráddal hajthatsz végre adott vizsgálatokat a fekvőbetegeken, hogy megtaláld kezelésük módját. Mielőtt ezen akciók egyikét használnád, tedd a fekvőbeteget (az ágyával együtt) a megfelelő mezőre.



Néhány fekvőbetegnél különböző vizsgálatok szükségesek a kezelésük eldöntése előtt.

A 4 vizsgálattípus a következő:

A **fertőzés** jeleit mutató betegeknél **baktériumtenyésztés** szükséges.

Baktériumtenyésztés: Ezzel az akcióval végrehajtasz egy baktériumtenyésztés vizsgálatot a baktériumtenyésztés területére rakott betegen. Ilyenkor nézd meg a tenyésztésvizsgálat-pakli felső kártyájának hátlapján lévő baktériumtenyésztés-ikont. Fordíts fel **egymás után** baktériumtenyésztés-jelzőket, és próbáld meg ezzel azonos ikont találni. Mielőtt újabb jelzőt fordítanál fel, a képpel felfordított jelzőt fordítsd képpel lefelé. Amikor találsz egy ugyanolyan baktériumtenyésztés-ikont, fordítsd vissza a jelzőt képpel lefelé, és húzd fel a tenyésztésvizsgálat-pakli felső kártyáját. Ezután tedd a kártyát képpel felfelé a kórterembe, az adott beteg kezelőterületére. Ezután elviheted a beteget a baktériumtenyésztés vizsgálat területéről (még akkor is, ha az orvos homokóra nem pergett le).



Addig fordítasz fel egymás után tenyésztésjelzőket, amíg fel nem fedsz egy olyat, amelyet a tenyésztésvizsgálat-pakli felső kártyája megadott.



A baktériumtenyésztés a fertőzés jeleit mutató betegek vizsgálatánál használjátok.

Az **autoimmun** betegség jeleit mutató betegeknek **vérvizsgálat** szükséges.

Vérvizsgálat: Ezzel az akcióval végrehajtasz egy vérvizsgálatot a vérvizsgálat területére rakott betegen. Ilyenkor nézd meg a felső vérvizsgálat-diagnóziskártyát. A csipesszel rendezd át a vérvizsgálatlapkán lévő fakorongokat a diagnóziskártyán látottaknak megfelelően. Amikor ezzel végeztél, felhúzhatod a felső kártyát, és lerakhatod azt képpel felfelé a kórterembe, az adott beteg kezelőterületére (még akkor is, ha az orvos homokóra még nem pergett le).

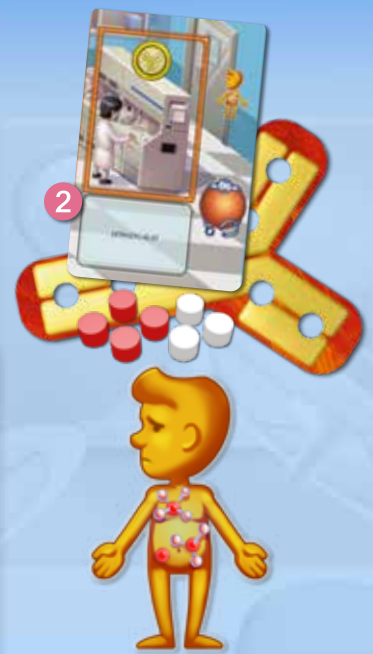


A csipesszel rendezd át a vérvizsgálat-diagnózis-pakli felső kártyájának megfelelően a fakorongokat.

MEGJEGYZÉS: Ha egy beteghez húzott valamelyik baktériumtenyésztés- vagy vérvizsgálat-diagnóziskártyán fertőzésszimbólum látható, akkor húznod kell egy járványkártyát is, amit le kell tenned a beteg kórtermébe a kórterem kezelőterületére. (Lásd részletesen a **járványokat** a 18. oldalon.)

A **fizikai** betegség jeleit mutató betegeknek **rtg-vizsgálat** szükséges.

Rtg: Ezzel az akcióval végrehajtasz egy rtg-vizsgálatot az rtg-vizsgálat területére rakott betegen. Minden egyes rtg-kártyán 5 ágyszám látható. Azt a rtg-diagnóziskártyát kell letenned, amin nem szerepel a vizsgált beteg ágy száma. Ilyenkor nézd meg a rtg-pakli felső kártyájának hátlapját, ha a felső kártyán szerepel a vizsgált beteg ágy száma, akkor tedd a kártyát a pakli aljára, és nézd meg az új felső kártyát. Ezt addig ismételd, amíg meg nem talárod azt a kártyát, amin nem szerepel a vizsgált beteg ágy száma, majd tedd a kártyát képpel felfelé a kórterembe, az adott beteg kezelőterületére. Ezután a beteget elveheted a rtg-vizsgálat területről (még akkor is, ha az orvos homokóra még nem pergett le).



A vérvizsgálatot az autoimmun betegség jeleit mutató betegek vizsgálatánál használják.



Fertőzésszimbólum



3



A rtg-vizsgálatot a fizikai jeleket mutató betegek vizsgálatánál használják

Nézd meg a rtg-diagnózis-pakli felső kártyáját, és keresd meg melyik ágyszám hiányzik.



Mivel az A1, A2, A3, B1 és B2 szerepel a diagnóziskártyán, ezért a kártya a B3 ágyban fekvő beteg kezelésére használható.

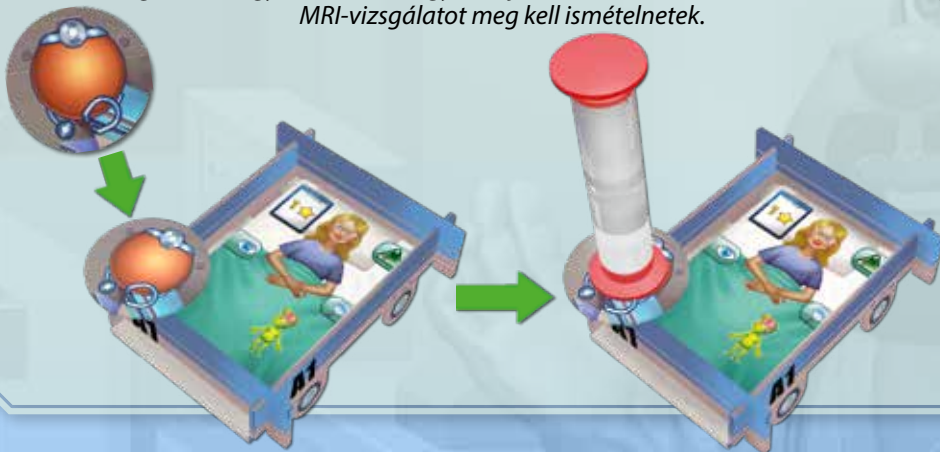


Az **neuropszichológiai** betegség jeleit mutató betegeknél **MRI**-vizsgálat szükséges.

MRI: Ezzel az akcióval végrehajtasz egy MRI-vizsgálatot az MRI-vizsgálat területére rakott betegen. Ilyenkor tedd az MRI-lapkát a betegágy sarkára, majd tedd rá az orvos homokórát. Ezután húzz egy MRI-diagnóziskártyát az MRI-diagnózispakliból, és tedd a kártyát képpel felfelé a kórterembe, az adott beteg kezelőterületére. A korábban leírt vizsgálatokkal ellentétben a betegnek addig kell az MRI-területen maradnia, amíg az orvos homokórában le nem pereg a homok.

MEGJEGYZÉS: Ha közben az orvos homokórát valaki leveri az ágyról, akkor le kell nullázni, és újra fel kell tenni a betegágyon lévő MRI-lapkára.

Az MRI-vizsgálatnál vigyázzatok, nehogy leverjétek az orvos homokórát, különben az egész MRI-vizsgálatot meg kell ismételnetek.



Az MRI-vizsgálatot a neuropszichológiai jeleket mutató betegek vizsgálatánál használjátok.

VÉRANK

Itt veszitek le a vért a donoroktól, és teszitek a vérbankba.

Ezt az akciót orvos és nővér is végrehajthatja.

Véradás: Az akció végrehajtásánál tegyél át 3 vérjelzőt a készletből a megfelelő raktérületre.

GYÓGYSZERRAKTÁR

Itt kaptok új gyógyszerkészleteket a betegek megfelelő kezeléséhez.

Gyógyszerraktározás: A nővér homokórát használva a megadott játékelemek (infúzió, IV-gyógyszer, tableta vagy fecskendő) bármelyikét, adott mennyiségben átteheted a készletből a gyógyszertár játéktábla akciómutatoja szerint a gyógyszertár raktárterületére. Megjegyzés: Minden egyes akció végrehajtásánál csak egy típusú játékelemet vehetsz el. Ha többfélét szeretnél elvenni, akkor újra végre kell hajtandod az akciót.

Szervraktározás: Orvos homokórát használva áttehetsz 2 azonos típusú szervet a készletből a szervraktár területére. Megjegyzés: Ezen a területen soha nem lehet 6-nál több szerv.

Bármikor bármennyi szervet eldobhattok a szervraktár területéről.

FONTOS: A szerveket csipesszel kell pakolgatni.



A ÉS B MŰTŐ

Sokszor a beteg megfelelő ellátásához sebészeti beavatkozás szükséges.

Néhány fekvőbetegnek műtétre van szüksége. Amikor beteget kezeltek, a műtéti naplóban megadott minden szervet, vért és/vagy gyógyszert, ami a beteg ellátásához szükséges, a **műtőben** át kell tenni a beteghez.

A műtét végrehajtásánál tedd a fekvőbeteget az ágyával együtt az egyik műtőbe, és hajtsd végre a következő akciókat:

Szervátültetés: Orvos homokórát használva betehetsz egy szervet a szervraktár területéről a beteg ágyába.

Gyógyszerbeadás: Nővér homokórát használva betehetsz gyógyszert a gyógyszerraktár területéről és/vagy vért a vérbank területéről a beteg ágyába.



Példa sebészeti beavatkozásra

FONTOS: A műtét során a beteg ágyába került minden játékelemet (szerv, vér, gyógyszer), mindig csipesszel kell áttenni. Nem foghatjátok meg őket (a fecskendőket kivéve) simán kézzel. (Lásd részletesen a betegek kezelését a 18. oldalon)



A csipeszhasználatra emlékeztető szimbólum.



A műtéthez szükséges összes szervet, vért és gyógyszert a csipesszel kell a műtő területén mozgatni.

Példa a műtétet igénylő betegre, és a diagnóziskártyákra.



3. BETEGÉRTÉKELÉS FÁZIS

Az akciófázis befejezése után nézzétek meg, hogy az összes beteg megkapta-e a megfelelő kezelést az akciófázis alatt, és hogy történt-e orvosi hiba.



Járványellenőrzés: Az első teendő, hogy ellenőrzitek a járványokat. Ha húztatok járványkártyát a forduló alatt, és azt leraktátok egy kórterem kezelőterületére, akkor az adott kórteremben lévő összes beteget a kártya utasításai szerint kellett kezelnetek. (Lásd részletesen a járványokat a 18. oldalon.) Ha a kórterem összes beteget megkapta a megfelelő kezelést a járvány miatt, akkor megkapjátok a járványkártya hírnévpontjait. Máskülönben vesztek 1 orvospontot minden egyes, a járványt tekintve nem megfelelően kezelt beteg miatt. Ezután, mindkét esetben dobjátok el a járványkártyát, és tegyétek vissza a készletbe az adott kártyához használt gyógyszereket és vért.

Betegek értékelése: Ezután nézzétek meg minden beteget, hogy megkapták-e a kezelést a betegkártyájuk, és (fekvő-betegek esetén) a diagnóziskártyájuk szerint.

Ha egy beteg megkapta a **PONTOS** kezelést, amire szüksége volt, akkor elbocsátjátok (lásd lent a betegek elbocsátását).


Ha megkapta a kezelést, **de plusz** játékelemeket is kapott (túlkezeltek), akkor még nem lehet elbocsátani, és vesztek 2 orvospontot a beteg állapotától függetlenül.

Ha egy beteg nem kapta meg a megfelelő kezelést, akkor **orvosi műhiba** történt.


Példák orvosi műhibákra:

- Nem kapta meg az összes szükséges gyógyszert.
- Nem lett végrehajtva egy vagy több vizsgálat.
- Nem lett végrehajtva (vagy nem fejeződött be teljesen) a műtét.
- Nem kapta meg a lehető leghatékonyabb kezelést.


Az orvosi műhibánál a beteg aktuális állapotától függően kaptok büntetést:

 **-1+**

Enyhe: Vesztek 1 orvospontot, és a beteg állapota súlyosra változik.

 **-3+**

Súlyos: Vesztek 3 orvospontot, és a beteg állapota kritikusra változik.

 **-8+**

Kritikus: Vesztek 8 orvospontot, és a beteg meghal (vegyétek le a kártyát a tábláról, és tegyétek vissza a gyógyszereket, a vért és a szerveket a készletbe).

Használjátok az állapotjelzőket a beteg állapotváltozásának jelölésére. Fordítsátok a jelzőt a megfelelő oldalára (súlyos vagy kritikus), és tegyétek a betegkártya tetejére. Amikor orvospontot vesztek, lépjétek ennek megfelelően az orvospontjelzővel a pontozósávon.

FONTOS: Ha az orvospontjaitok 0-ra csökkennek, azonnal elvesztitek a játékot!

A megérdemelt büntetések után, ha van még felesleges gyógyszer, vér vagy szerv egy betegen, akkor visszatehetitek belőle valamennyit, vagy visszatehetitek az összeset a készletbe.

Betegek elbocsátása: Most minden olyan beteget elbocsátotok, aki sikeres kezelésben részesült. Tegyétek félre ezen betegek betegkártyáit (akár az ambulancián, akár ágyban voltak) és diagnóziskártyáit (a kórtermekből), valamint tegyétek vissza a rajtuk lévő összes gyógyszert, vért és/vagy szervet a készletbe (figyeljétek oda, hogy előbb vegyék ki a jelzőket a fecskendőkből). Minden egyes elbocsátott betegért a betegkártyán és a diagnóziskártyán megadott hírnévpontot kapjátok. Ennek megfelelően lépjétek a pontozósávon a hírnévjelzővel. Ezután tegyétek vissza az elbocsátott betegek diagnóziskártyáit a megfelelő paklik alá. A betegkártyákat továbbra is tegyétek félre, mert a játék végén a feladatok feltételeinek ellenőrzésénél még szükségetek lesz rájuk.

FONTOS: Azok a betegek, akiknél orvosi műhiba történt, azaz nem kapták meg a szükséges kezelést, a helyükön maradnak!

BETEGEK KEZELÉSE

Minden egyes beteg (járó és fekvő) kezelésre szorul.

Járóbeteg: Ezeket a betegeket az ambulancián kezelitek. Minden egyes beteget elláttok a megfelelő gyógyszerrel. Tegyétek a gyógyszert a beteg kártyájára.

Fekvőbeteg: Ezeknek a betegeknél összetettebb kezelésre van szükségük, ami az alábbi kombinációjából áll:

- **Direkt kezelés:** Ez a kezelés a beteg kártyáján van, és a kórteremben kell ezeket a beteg számára biztosítani.
- **Diagnózis kezelés:** Sok betegnél a további kezelések előtt vizsgálatok szükségesek. Amikor végrehajtottátok ezeket a vizsgálatokat, akkor a hozzájuk rendelt diagnóziskártyán megadott kezelést is biztosítanotok kell számukra. Ha egy betegnek egynél több diagnóziskártyája van (pl. 2 különböző vizsgálat után), akkor a **nagyobb kezelési hatékonyságot** megadó diagnóziskártya szerint kell őket kezelni. Ha egynél több diagnóziskártya kezelési hatékonysága ugyanolyan magas (legmagasabb), akkor döntsétek el, hogy melyik diagnóziskártya kezelését alkalmazzátok. Mindig csak **egy diagnóziskártya** kezelését kell egy betegnél alkalmazni.
- **Műtét:** A beteg kezelésénél (vagy direkt vagy diagnózis miatt) szerepelhet, hogy műtétre is szükség van. Ilyenkor a műtéti naplóban lévő összes felsorolt kezelést a műtőben kell alkalmazni, és az összes gyógyszert, vért és szervet csipesszel kell pakolgatni.

FONTOS: A fekvőbeteg kezeléséhez használt játékelemeket mindig a beteg kartonágyába kell tenni.

Vér és IV-gyógyszerek: Néhány beteg kezeléséhez vér és IV-gyógyszerek szükségesek. Ezeket mindig a műanyag fecskendővel kell beadni a betegeknek. Minden egyes fecskendőbe egy jelzőtípus (vér, 1-es IV-gyógyszer vagy 2-es IV-gyógyszer) tehető, és maximum 6 egység fér bele. Ha a betegnek egy gyógyszertípusból 6-nál több egységre van szüksége, vagy egynél több gyógyszertípus (vér és IV-gyógyszer) kell neki, akkor további fecskendőkre van szükség.

FONTOS: Amikor vért vagy IV-gyógyszereket adtok egy, a műtőben lévő betegnek, a csipesszel kell pakolgatnotok. Csak a fecskendő fogható meg kézzel.

JÁRVÁNYOK

Mivel a járványkártyák nehezítik a játékot, nyugodtan hagyjátok ki ezeket az első játékoknál.

Néha egy beteg diagnosztizálásánál kiderülhet, hogy a tüneteit egy lappangó fertőzés okozza. Ilyenkor a kórháznak meg kell tennie a megfelelő intézkedéseket, hogy megakadályozza a fertőzés többi betegre való terjedését.

Ezt néhány fertőzés és vér diagnosztika kártyán lévő fertőzésszimbólum jelzi. Amikor ilyen kártyát húzol egy vizsgálatnál, akkor azonnal húznod kell egy járványkártyát is. Tedd a kártyát a beteg kórtermének a kórterem kezelőterületére.

A járványkártyákon látható a kezelésük. Ezt a kezelést a kórterem összes betegének meg kell kapnia még a forduló vége előtt. Ezt a betegeknél, a nekik szükséges kezeléseken felül kell megkapniuk.



A forduló végén, a betegértékelés fázisban nézzetek meg minden beteget, hogy megkapta-e a járvány miatt szükséges kezelést. Ha ezt a kórteremben lévő összes beteg megkapta, akkor a járványkártyán megadott hírnevet kapjátok (a teljes hírnevet megkapjátok a kezelt betegek számától függetlenül). Ha valamelyik beteget nem kezeltétek a járvány miatt, akkor nem kaptok hírnevet, és minden egyes nem kezelt beteg miatt vesztesetek 1 orvospontot. Bárhogy is alakult, ezután dobjátok el a járványkártyát, ennek hatása csak egy fordulón át tart.

Néhány további megjegyzés a járványkártyákhoz:

- Ha a felhúzott diagnóziskártyán fertőzésszimbólum van, akkor még abban az esetben is kell járványkártyát húznotok, ha nem ezen diagnóziskártya szerint fogjátok kezelni a beteget (mert például alacsonyabb a kezelési hatékonysága, mint az ugyanezen beteghez húzott másik diagnóziskártyáé).
- Néhány járványkártyán nincs feltüntetve a kezelés. Ilyenkor azonnal dobjátok el a kártyát, nincs szükség további akcióra. A járvány megelőzhető.
- Egy kórteremben egyszerre csak egy járványkártya lehet. Ha már húztatok egy járványkártyát egy kórteremhez, és újra egy fertőzésszimbólumos diagnóziskártyát húztok (egy másik betegnek ugyanabban a kórteremben), akkor azt hagyjátok figyelmen kívül, és ne húzzatok újabb járványkártyát. Az egyetlen kivétel ez alól, ha az első járványkártyán nincs kezelés. Ebben az esetben (mivel az első járványkártyát eldobtátok), ha ugyanabban a fordulóban újra fertőzésszimbólum tűnik fel egy másik kártyán, akkor amiatt húzzatok járványkártyát a szokásos módon.
- Ha a betegértékelés fázisban, amikor azt nézitek, hogy a betegek megkapták-e a megfelelő kezelést, észreveszitek, hogy egy diagnóziskártyán nem vettétek észre a fertőzésszimbólumot, és nem húztatok miatta járványkártyát az akciófázisban, akkor vesztesetek 3 orvospontot.

“Etikai eskü”

Ha észreveszed, hogy te vagy játékosársad figyelmen kívül hagy egy homokóra lerakási vagy mozgatási szabályt, vagy valamilyen akciófüggő szabályt, akkor azonnal vesztesetek **1 orvospontot**. A kérdéses **akciót meg kell ismételni**, különben nem tekinthető érvényesnek.

A játék vége

A 4. forduló végén a játék véget ér. Számoljátok meg az elbocsátott betegkártyákat, nézzétek meg a pontozótáblán a hírneveket és az orvospontokat. Ezután nézzétek meg a feladatkártyát.

A játék megnyeréséhez teljesítenetek kell a feladatkártyán felsorolt feltételeket. Ha mind teljesült, akkor gratulálunk, **megnyertétek a játékot!**

6. KUTATÁSKÁRTYÁK

Miután játszottatok néhányszor a Clinic Rush játékkal, és elég tapasztalatra tettetek szert, adjátok a játékhoz a kutatáskártyákat.

Keverjétek meg a kutatáskártyákat az előkészületek során, és tegyétek a paklit a játéktábla mellé. Ezután húzzatok 3 kártyát, és ezeket tegyétek az asztalra úgy, hogy mindenki jól lássa őket.

A kutatáskártyáknak két típusa van: **feladatok** (a falon kék szalaggal) és **akciók** (a falon piros szalaggal és a kártyán akciómezővel).



Feladatok

Ezek a kártyák utasításokat és jutalmul orvospontokat adnak a játékosoknak. A betegértékelés fázisban (a betegek sorra vétele után, de még azok elbocsátása előtt) nézzétek meg, hogy betartottátok-e az utasításokat. Ha igen, akkor megkapjátok a kártyán lévő orvospontokat. Ha nem, akkor semmi sem történik.

Akciók

Ezek a kártyák további végrehajtható akciókat adnak a játékosoknak. Ezek általában a játéktáblákon található akciók hatékonyabb formái. Ezeket az akciókat is a játék összes többi akciójához hasonlóan használhatjátok, és az akciószimbólum itt is megadja, hogy milyen homokóra tehető rá.

Minden forduló kezdetén, az orvosértekezlet fázisban dobjátok el az előző forduló kutatáskártyáit, és húzzatok 3 új kártyát.



7. SZÓLÓJÁTÉK

A Clinic Rush játékot egy játékos is játszhatja (szólójáték). Ilyenkor készíts el egy 2 fős játékot, de mindkét orvos homokórát te irányítod. A feladatválasztásnál olyat válassz, ami megfelel az 1 fős játékhoz.

A játék akció fázisa **60 másodperccel tovább** tart (4 helyett 5 perc).

MEGJEGYZÉS: Kérlek figyelj oda rá, hogy a szólójátéknál is be kell fejezned egy akciót, mielőtt a következővel folytatnád.

Ha például egy kórteremben lévő beteget kezelsz, és hiányzik egy gyógyszer, amiért elmész a gyógyszertárba, akkor a kórteremben lévő beteg kezelését csak egy másik akcióval folytathatod.

8. STÁBLISTA

Tervezők: Turczi Dávid

Anthony Howgego

Konstantinos Kokkinis

Fejlesztés: Vangelis Bagartakis

Illusztráció: Gong Studios

Grafika: Konstantinos Kokkinis

Orvosi tanácsadó: Pantelis Avramopoulos

Magyar fordítás T & D



Minden jog fenntartva!

Kiadja, importálja és forgalomba hozza:

Gamer Café Kft.

2030 Érd, Budai út 28.

Email: info@compaya.hu



www.artipiagames.com

Artipia Games

19 Nikou Xilouri str.

Zografou, 15773

Athens, Greece

Külön köszönet: Dimitris Siakambenis, Theo K Mavraganis és Akis Tsakliotis-nak

Megjegyzés: A Clinic Rush kitalált helyzetekkel foglalkozik. Létező nevekkel és személyekkel való kapcsolat pusztán a véletlen műve.

© 2020 Artipia Games. Minden jog fenntartva.

Hozzászólásaidal, kérdéseiddel keress minket: support@artipiagames.com