

Rush M.D. - KS Promos include tutti gli Stretch Goals sbloccati durante la campagna Kickstarter del 2019. Puoi aggiungere tutte le nuove carte al gioco base, mescolandole nei rispettivi mazzi. Di seguito, trovi tutte le regole aggiuntive per alcune di quelle nuove carte.

CURA TUTTO

Al contrario degli altri Pazienti Ricoverati, qualsiasi Paziente che abbia il simbolo "Cura tutto" sulla propria carta, richiede di applicare tutte le cure di tutti gli esami sostenuti dal Paziente.



RISULTATI INCONCLUDENTI

A volte, gli esami non forniscono sufficienti informazioni su quello che non va nel Paziente. Questi risultati sono considerati inconcludenti.

Quando pescate una carta Risultati inconcludenti, scartatela. L'intera azione deve essere eseguita nuovamente. Se la sabbia nella clessidra scorre ancora, bisogna attendere che si esaurisca e quindi ricominciare tutto da capo.



ULTERIORI ESAMI

A volte, i risultati di un esame indicano che devono essere eseguiti ulteriori esami. Queste nuove carte Diagnosi richiedono l'esecuzione di un esame diverso per giungere ad una conclusione sulla cura.



COMPLICAZIONI CHIRURGICHE

Per utilizzare questo modulo, mescola tutte le carte Complicazioni Chirurgiche e piazza il mazzo a faccia in giù accanto alla plancia **Sala Operatoria (Operating Room)**.

Al termine della Fase Azione, per ogni Paziente Ricoverato ancora in Sala Operatoria (indipendentemente dallo stato del suo trattamento), pesca una carta Complicazioni Chirurgiche e applica il suo effetto.



Ecco le carte Complicazioni Chirurgiche:



Perdi Reputazione in base alle Condizioni del Paziente.



Perdi Punti Dottore in base alle Condizioni del Paziente.



Rimuovi tutti gli **Organi** dalla **Farmacia**.



Rimuovi tutte le **Siringhe** dalla **Farmacia**.



Rimuovi tutto il **Sangue** dalla **Banca del Sangue**.



Non succede nulla.

AMBULANZA

Gli Stretch Goals di Rush M.D. includono il modulo Ambulanza, che puoi aggiungere al gioco base. Le istruzioni per assemblare l'ambulanza di cartone sono disponibili sul nostro sito Web www.artipiagames.com.

Quando utilizzi l'Ambulanza, piazza al suo interno tutte le carte Paziente Ricoverato durante il setup. Quando si ammettono i pazienti, pescali dall'Ambulanza. L'Ambulanza include anche una nuova azione da eseguire con una Clessidra Dottore (da piazzare sull'Ambulanza):

Emergenza: usando una Clessidra Dottore, pesca una carta Paziente Ricoverato e piazzala direttamente in un Letto disponibile in uno dei Reparti.



SCANNER MRI

Gli Stretch Goals di Rush M.D. includono il modulo Scanner MRI, che puoi aggiungere al gioco base. Le istruzioni per assemblare lo Scanner MRS di cartone sono disponibili sul nostro sito Web www.artipiagames.com.

Durante il setup, piazza lo scanner MRI accanto alla plancia di gioco **Diagnostica per Immagini (Diagnostic Imaging)**. Quando utilizzi lo Scanner MRI, l'azione MRI deve essere eseguita in questo modo: invece di utilizzare lo spazio azione MRI, piazza una Clessidra Dottore sopra lo scanner MRI. Quindi prendi il letto del Paziente e fallo passare con attenzione attraverso lo scanner MRI senza far cadere la Clessidra Dottore. Se ce la fai, pesca una carta Diagnosi MRI. Se la clessidra cade, devi ripetere l'intera azione. Una volta che l'azione è stata eseguita correttamente, il paziente può essere spostato dall'area della risonanza magnetica.



www.artipiagames.com



© 2019 Artipia Games. All rights reserved.

Should you have any comments or questions, please contact us at support@artipiagames.com

