



Siete un gruppo di medici che lavora nel nuovo e avveniristico ospedale cittadino. Insieme dovrete cooperare per ammettere, fare diagnosi e curare i vari pazienti che hanno bisogno del vostro aiuto. Usate tutte le vostre abilità per curare i pazienti che arrivano in ospedale, ma fate attenzione perchè gli errori possono costare molto caro in Rush M.D.!

**A game by
Dávid Turczi
Anthony Howgego
Konstantinos Kokkinis**



1. COMPONENTS

220 Carte



36 Pazienti ricoverati

36 Pazienti normali

22 Ricerca

16 Obiettivi



24 Diagnosi Colture

24 Diagnosi Esami del Sangue

24 Diagnosi Raggi X

24 Diagnosi MRI

14 Epidemia

6 Plance di gioco



8 Clessidre



4 Dottori (Rosso, Nero, Verde, Giallo)



4 Infermiere (Azzurro)

12 Siringhe



4 Pinzette



38 Segnalini



15 Segnalini Fluidi IV



8 Segnalini Colture



1 Tessera Esame del Sangue



12 Segnalini Condizione



1 Segnalino Reputazione 50+



1 Segnalino MRI

134 Dischetti di legno



12 Pillole Arancioni



12 Pillole Bianche



12 Pillole Blu



Indicatore del Round (Nero)
Segnalino Reputazione (Giallo)
Segnalino Punti (Verde)



7 Esami del sangue (4 Rossi & 3 Bianchi)



40 Segnalini Sangue

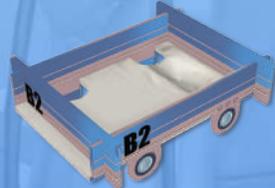


24 Segnalini Farmaci IV (Verdi)



24 Segnalini Farmaci IV (Gialli)

6 Letti 3D



Da montare

1 Regolamento



40 Organi di legno



10 Cuori



10 Reni



10 Ossa



10 Polmoni

1 Tabella dei punti



NOTA: Attenzione! Non sforzate troppo le Pinzette e le Siringhe, potrebbero rompersi.

2. SYMBOLS

Di seguito potete trovare l'elenco dei simboli usati in Rush M.D.

Terapie

Le Terapie sono la parte principale della cura dei Pazienti e variano dalle Pillole, ai Farmaci e Liquidi per Endovena (IV).



Pillola Blu



Pillola Arancione



Pillola Bianca



Farmaco IV Giallo



Farmaco IV Verde



Liquidi IV



Siringa vuota

Condizioni

I pazienti sono divisi in 3 Livelli di Condizione: Lieve, Grave e Critica.



Lieve



Grave



Critica

Tipi di esami

In base ai loro sintomi i Pazienti devono essere sottoposti ad esami differenti prima di poter determinare la loro cura.



Culture



Esame del Sangue



RAGGIX



MRI

Spazio delle Azioni

Questi simboli indicano dove piazzare i vari tipi di clessidra per poter eseguire le relative azioni.



Azione Dottore



Azione Infermiera



Azione generica

Organi

Gli Organi sono usati in Chirurgia e rappresentano i vari tipi di operazioni che un Paziente può subire.



Cuore



Rene



Polmone



Ossso

Sangue

Il Sangue è raccolto dai donatori ed immagazzinato nella Banca del Sangue.



Sangue

Sintomi

Alcuni Pazienti mostrano sintomi specifici, ognuno dei quali richiede l'esecuzione di esami differenti.



Infezione



Autoimmune



Fisici



Neurologici

Altri Simboli

Altri simboli usati in Rush M.D.



Sintomi



Esami richiesti



Punto Dottore



Reputazione



Contagioso



Cartella Intervento

3. COMPONENT ANATOMY

Pazienti Ricoverati

Ricompensa ----- 3★

Sintomi ----- 

Terapie ----- 3x 



Condizione del Paziente ----- 

Esami richiesti ----- 

Sintomi ----- 

Ricompensa ----- 3★

Intervento chirurgico ----- 

Terapie ----- 



Condizione del Paziente ----- 

Pazienti normali

Ricompensa ----- 1★

Sintomi ----- 

Terapie ----- 



Condizione del Paziente ----- 

Obiettivi

Obiettivo

EASY	Score at least 32★ Begin with 25+
NORMAL	Score at least 55★ Begin with 20+
HARD	Score at least 85★ Begin with 12+

Livello di difficoltà -----

Numero di giocatori ----- 3 Players



Ricerca (Compito)

Ricompensa ----- 2+

Obiettivo ----- Use at least 3 different **Organs** this Round.



*L'uso delle carte Ricerca è opzionale.
Sugeriamo di includerle solo dopo aver giocato alcune partite.*

Ricerca (Azione)

Spazio Azione ----- 

Effetto ----- Remove a **Condition** token from a **Patient**.



Carte Diagnosi

Contagioso



Tipo di Carta

Efficacia della Terapia

Carta Diagnosi: Colture

Cartella Intervento chirurgico



Carta Diagnosi: RAGGI-X

Ricompensa



Carta Diagnosi: Esame del Sangue



Carta Diagnosi: Risonanza Magnetica (MRI)

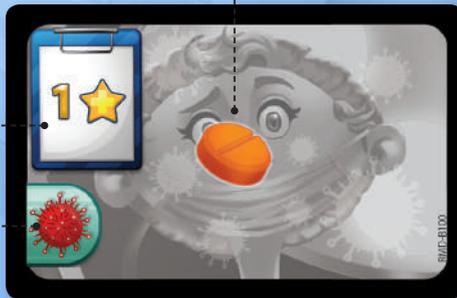
Terapie

Carte Epidemia

Terapia che deve essere somministrata a tutto il Reparto.

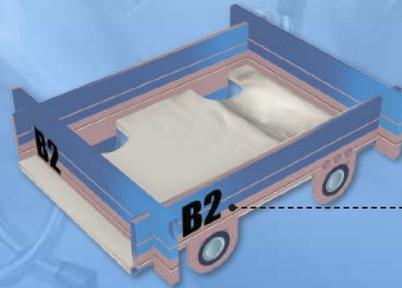
Ricompensa

Tipo di Carta



Epidemia

Letto 3D



Identificativo del letto

Le istruzioni per montare il letto sono sul sito www.artipiagames.com

Tabella del Punteggio

Traccia Reputazione e Punti Dottore



Indicatore del Turno

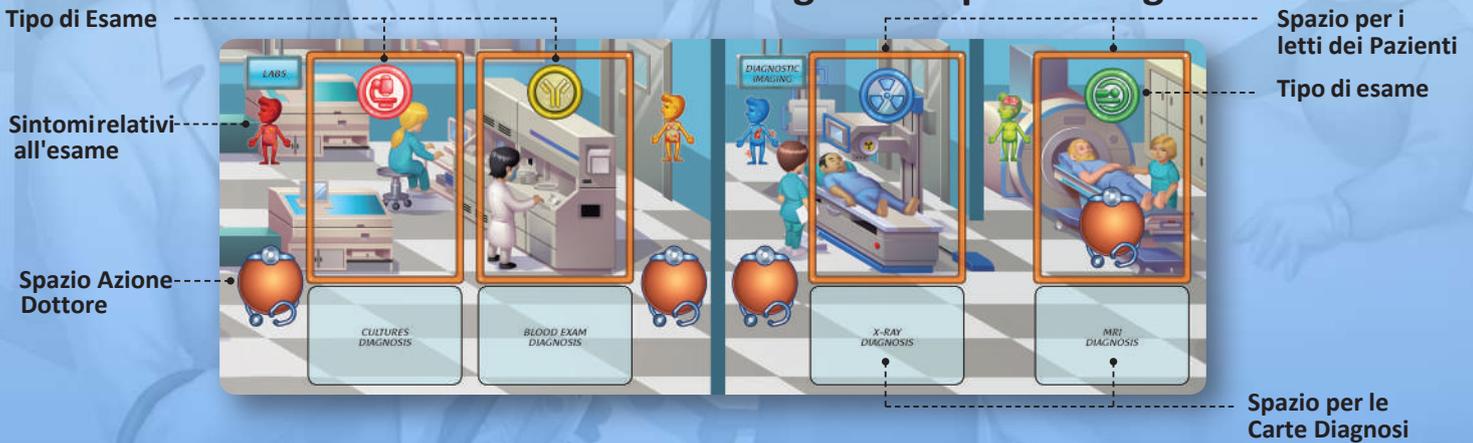
Plance di Gioco

Rush M.D. contiene 6 Plance di Gioco che rappresentano le varie aree dell'Ospedale. Ogni plancia contiene un numero di **spazi** sui quali i giocatori possono piazzare le Clessidre per eseguire le Azioni. In base al numero di giocatori ed allo spazio sul tavolo, potete posizionare le plance nel modo che preferite in modo da agevolare lo svolgimento del gioco.

Ambuatorio & Accettazione



Laboratorio & Diagnostica per immagini



Sale Operatorie A & B



Banca del Sangue & Farmacia

Deposito del Sangue

Spazio Azione Generico

Indicatore di Azione



Deposito dei Medicinali

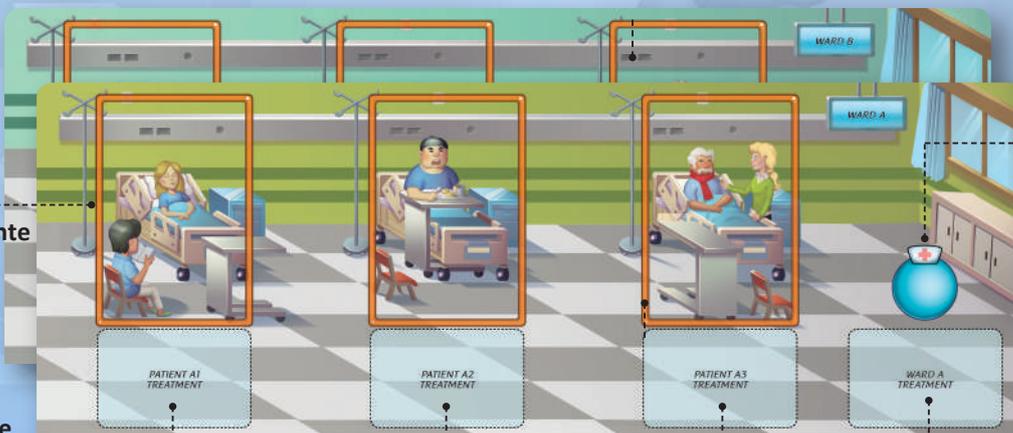
Deposito degli Organi (Max 6 spazi)

Indicatore di Azione

Reparti A & B

Spazio per il letto del Paziente

Spazio per le Carte Diagnosi dei Pazienti

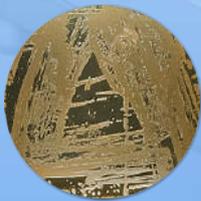


Spazio Azione Infermiera

Le Infermiere possono evitare di usare le Pinzette al di fuori delle Sale Operatorie

Spazio per le carte Epidemia

Segnalini Colture



Fronte



Retro



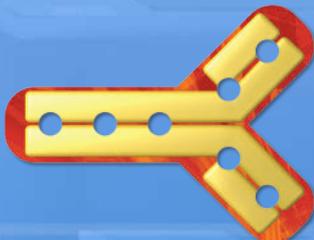
I segnalini Colture vanno utilizzati per eseguire esami sui Pazienti Ricoverati con i Sintomi Infezione.

Tessera Risonanza Magnetica (MRI)



La tessera MRI va utilizzata per eseguire esami sui Pazienti Ricoverati con i Sintomi Neurologici.

Tessera Esame del Sangue



La tessera Esame del Sangue va utilizzata per eseguire esami sui Pazienti Ricoverati con i Sintomi Autoimmuni.

Segnalini Condizione



Grave



Critica

Se un Paziente non riceve le cure appropriate, le sue condizioni peggiorano.

4. SETUP

1 Piazzare il **Tabellone di gioco** al centro del tavolo in qualsiasi ordine / orientamento. Posizionare la **Tabella dei punti** in modo che tutti possano vederla. (vedi l'immagine di esempio)

2 Piazzare tutte le **Siringhe**, i segnalini **Liquidi IV**, **Pillole**, **Farmaci IV**, **Organi** e **Sangue** vicino al Tabellone di gioco, raggiungibili da ogni giocatore. Si raccomanda di piazzarli vicino alle plance **Blood Bank** e **Pharmacy**.

3 Mescolare il mazzo delle carte **Pazienti normali** e piazzarlo a faccia in giù vicino alla plancia **Outpatient clinic**. Mescolare il mazzo delle carte **Pazienti ricoverati** e piazzarlo a faccia in giù vicino alla plancia **Patient admission**.

4 Separare le carte **Diagnosi** in base al tipo di esame, mescolare ogni mazzo e piazzarlo a faccia in giù nei relativi 4 spazi delle plance **Labs** & **Diagnostic**.

5 In base al numero dei giocatori, piazzare i seguenti oggetti nei Depositi delle plance **Banca del Sangue** e **Farmacia**:

								
1-2 Giocatori	2	2	2	3	3	3	2	3
3 Giocatori	3	3	3	4	4	4	3	4
4 Giocatori	4	4	4	5	5	5	4	5

Plance Modulari

Sebbene questo esempio mostri una configurazione verticale, potete piazzare le plance nell'ordine che preferite.



Setup per 2 giocatori.

6 Mescolare le carte **Epidemia** e piazzarle a faccia in giù vicino al Tabellone di gioco.

7

11

7

11

7

8

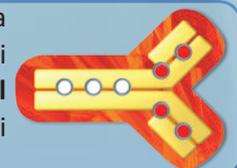
10

9

10

11

10 Mescolare gli 8 segnalini **Culture** e piazzarli a faccia in giù vicino all'area **Culture**. Piazzare la tessera **MRI** vicino all'area **MRI**. Piazzare i segnalini **Condizione** vicino al Tabellone di gioco. Infine, piazzare la tessera **Esame del Sangue** vicino alla plancia **Blood Exam** riempiendo i fori con i 3 dischetti bianchi e i 4 rossi come indicato:



11 Prendere una carta **Obiettivo** corrispondente al numero dei giocatori e decidere il livello di difficoltà della partita (Facile, Normale, Difficile). Poi, informare tutti sugli obiettivi da raggiungere, piazzando l'indicatore dei **Punti Dottore** sull'appropriato numero della scheda del punteggio. Piazzare il segnalino **Reputazione** sul primo spazio della scheda del punteggio. Infine, piazzare l'indicatore del Round sul primo spazio.

5. HOW TO PLAY

Rush M.D. è un gioco cooperativo. Questo significa che tutti i giocatori collaborano contro il gioco e vincono o perdono tutti insieme.

Il gioco si svolge in 4 round. In ogni round dovete accettare i Pazienti, eseguire gli esami necessari e somministrare le terapie appropriate. Al termine del quarto round dovete verificare se siete riusciti a completare l'obiettivo (che di norma è collezionare Punti Reputazione evitando di raggiungere lo 0 dei Punti Dottore).

Panoramica del Round

Ogni Round è composto dalle seguenti Fasi:

1. CONSULTO MEDICO

2. FASE AZIONE

3. VALUTAZIONE DEL PAZIENTE

1. CONSULTO MEDICO

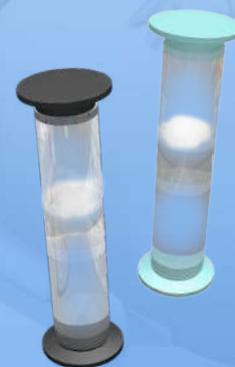
Spostate l'indicatore del Round sullo spazio successivo (*tranne al primo round*). Quindi, potete discutere liberamente su quello che ognuno di voi dovrebbe fare durante la prossima fase Azione, in modo da pianificare il round. Quando siete pronti, passate alla fase successiva.

2. FASE AZIONE

Questa fase è giocata in tempo reale. Quando ha inizio la Fase Azione, fate partire il timer.

Durante questa fase eseguite le azioni usando le Clessidre. Prendete una Clessidra (il vostro Dottore o un'Infermiera), giratela e piazzatela sullo spazio dell'azione che volete eseguire ed iniziate immediatamente - non dovete aspettare che la sabbia finisca. Fino a quando il round non è finito, potete utilizzare tutto il tempo che volete per eseguire l'azione, in quanto non è limitata dalla durata della clessidra.

Mentre la sabbia scorre, non potete spostare la clessidra. Appena la sabbia finisce, la clessidra diventa disponibile per eseguire una nuova azione.



Per eseguire le Azioni è possibile utilizzare la propria Clessidra Dottore oppure una Clessidra Infermiera, che possono essere utilizzate da tutti. Potete eseguire l'azione solo se il relativo spazio è disponibile - cioè, non potete piazzare una Clessidra in uno spazio azione già occupato. Ogni azione può essere eseguita solo da dal tipo di Clessidra indicato sulle plance di gioco (Dottore, Infermiera o entrambi). **E' vietato muovere la clessidra Dottore di un altro giocatore da uno spazio azione, anche se la sabbia al suo interno è finita.**

Non appena piazzate una Clessidra su uno spazio azione, qualsiasi altra azione che stavate eseguendo in precedenza (con la stessa Clessidra oppure con un'altra) è considerata completa - non potete tornare indietro e continuare ad eseguirla. Tuttavia, se la sabbia è finita, potete liberare uno spazio Azione da una Clessidra Infermiera, in modo da renderlo disponibile per un altro giocatore. Ciò non interrompe la tua azione corrente. Se, durante questa fase, una Clessidra cade accidentalmente, dovete immediatamente smettere quello che stavate facendo, rimettere la clessidra nella posizione in cui si trovava e continuare normalmente.

Quando il timer termina, non potete più muovere le clessidre - per questo round la fase Azione è terminata. Tuttavia, se avete collocato la vostra clessidra su uno spazio azione prima che scadesse il tempo, vi è permesso continuare ma, contrariamente a quanto accade durante il round, potete farlo solo finché c'è sabbia che scorre. Non appena la sabbia si esaurisce dovete interrompere l'esecuzione.

Le azioni che potete eseguire durante la Fase Azione sono:

ACCETTAZIONE (PATIENT ADMISSION)

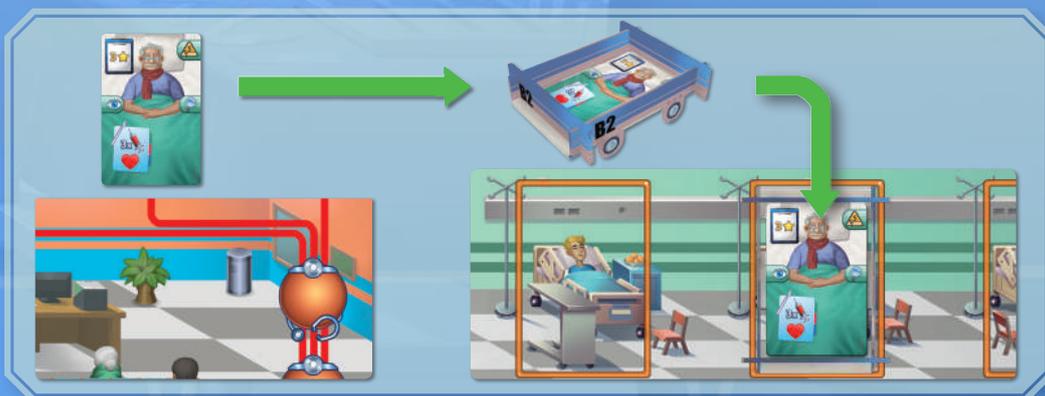
È qui che arrivano i nuovi pazienti dell'ospedale e si organizza il loro trattamento.

Ammettere i Pazienti: usando una clessidra Infermiera, pescate fino a 3 pazienti di entrambi i tipi in qualsiasi combinazione e piazzarli a faccia in su nei relativi spazi sopra e sotto le plance. Per ogni tipologia di Paziente, non potete pescare più carte rispetto al numero di spazi disponibili.



Sia Ambulatorio che l'Accettazione possono ospitare fino a 6 carte Pazienti.

Ricoverare un paziente: usando la clessidra Dottore, potete spostare in un **Reparto (Ward)** uno dei Pazienti ammessi da ricoverare. Per farlo, prendete una carta Paziente Ricoverato e piazzatela su uno dei letti disponibili dei **Reparti**.



Prima di fare gli esami o dare i farmaci ai Pazienti Ricoverati, questi devono essere spostati in uno dei letti dei Reparti.



AMBULATORIO (OUTPATIENT CLINIC)

I Pazienti che non devono essere ricoverati vengono curati qui.

Curare un Paziente Normale: utilizzando una clessidra Infermiera o Dottore, è possibile curare uno dei Pazienti Normali nell'Ambulatorio. (Vedi **Curare i Pazienti** a pag. 18 per maggiori dettagli)



Nell'Ambulatorio, un Paziente Normale può essere curato da un'Infermiera o da un Dottore.



REPARTI (WARDS) A & B

I Pazienti che devono essere ricoverati sono spostati nei Reparti, dove potranno essere debitamente curati.

I **Reparti** sono le aree dove vengono piazzati i Pazienti Ricoverati, ognuna delle quali ospita **3** Letti. Fino a quando non vengono scartati durante la Fase di valutazione, i pazienti del reparto devono muoversi per l'ospedale insieme al letto in cui sono stati collocati.

Sotto il letto di ciascun paziente, dovete piazzare le sue carte Diagnosi. Ogni letto ha un numero sui lati (A1, A2, A3, B1, B2 e B3). In questo modo potete facilmente riconoscere un paziente e/o tenere traccia del suo stato e della sua terapia, anche quando non si trova nel reparto.

Curare un paziente ricoverato: usando una clessidra Infermiera nel relativo Reparto, potete curare uno dei Pazienti di quel Reparto, piazzando nel suo letto i farmaci di cui ha bisogno. (Vedi **Curare i pazienti** a pag. 18 per maggiori dettagli).

Curare un Epidemia: usando una Clessidra Infermiera nel relativo Reparto, potete eseguire il trattamento indicato da una carta epidemia su tutti i Pazienti di quel Reparto in una sola volta. (Vedi **Epidemie** a pag. 18 per ulteriori dettagli)



Dopo che è stato effettuato un esame, la carta Diagnosi deve essere piazzata nell'area di cura del Paziente.

LABORATORIO (LABS) & DIAGNOSTICA PER IMMAGINI (DIAGNOSTIC)

Alcuni pazienti hanno bisogno di diversi esami per determinare la casusa dei loro sintomi e ricevere le cure appropriate.

In queste aree potete utilizzare la clessidra Dottore per eseguire gli esami sui Pazienti Ricoverati, al fine di scoprire come curarli. Prima di eseguire una di queste azioni, dovete spostare il paziente (insieme al letto) nello spazio corrispondente.



Alcuni dei Pazienti Ricoverati richiedono diversi esami prima di trovare la cura.

I 4 tipi di esami sono i seguenti:

Un paziente con sintomi di **Infezione** ha bisogno di un esame **Culture**.

Culture: con questa azione potete eseguire un esame Culture su un Paziente che si trova nello spazio *Cultures*. Guardate l'icona sul retro della prima carta del mazzo Culture. Quindi girate i segnalini Culture **uno alla volta**, cercando di trovare la stessa icona. Ogni segnalino deve essere rimesso a faccia in giù prima di rivelarne un altro. Appena trovate la stessa icona della carta, rimettetela a faccia in giù, prendete la carta e piazzatela a faccia in sù nello spazio di cura del Paziente. Poi, potete spostare il Paziente (anche se la sabbia della clessidra Dottore sta ancora scendendo).



La Cultura è usata per i Pazienti con i Sintomi Infezione.

I Pazienti con sintomi **Autoimmune** hanno bisogno dell'**Esame del Sangue**.

Esame del Sangue: con questa azione potete eseguire un Esame del Sangue su un Paziente che si trova nello spazio *Blood Exam*. Guardate il dorso della prima carta del mazzo Esame del Sangue. Usando le Pinzette dovete riposizionare i dischetti di legno sulla tessera Esame del Sangue come mostrato sulla carta. Una volta fatto, prendete la carta e piazzatela a faccia in sù nello spazio di cura del Paziente. Poi, potete spostare il Paziente (anche se la sabbia della clessidra Dottore sta ancora scendendo).



L'Esame del Sangue va eseguito sui Pazienti con Sintomi Autoimmune.



Usando le Pinzette, posiziona i segnalini come mostrato sulla carta del mazzo Esame del Sangue.

NOTA: se la carta Diagnosi Colture o Esame del Sangue che avete pescato contiene il simbolo Contagioso, dovete pescare anche una carta Epidemia e piazzarla nell'apposito spazio del Reparto dove è ricoverato il Paziente. (Vedi **Epidemia** per ulteriori dettagli a pag. 18).



Simbolo Contagioso

Un Paziente con dei Sintomi **Fisici** deve essere sottoposto ai **Raggi-X**.

RAGGI-X: con questa azione potete eseguire i Raggi-X su un Paziente posizionato sullo spazio X-RAY. Sul retro di ogni carta RAGGI-X sono indicati 5 letti del Reparto. Dovete trovare la carta che **non** contiene l'indicazione del letto del vostro Paziente. Guardate il dorso della prima carta del mazzo RAGGI-X: se trovate l'indicazione del letto del Paziente, mettetela in fondo al mazzo e guardate la prossima carta. Ripetete fino a quando non trovate quella senza l'indicazione del letto del Paziente e piazzatela a faccia in sù nello spazio di cura del Paziente. Poi, potete spostare il Paziente (anche se la sabbia della clessidra Dottore sta ancora scendendo).



Guarda la prima carta del mazzo X-Ray e cerca quale numero di letto non compare.

Questa carta può essere usata sul paziente del letto B3 perchè sul dorso compaiono le indicazioni A1, A2, A3, B1 e B2.



I RAGGI-X sono usati su pazienti con Sintomi Fisici



Un paziente con Sintomi **Neurologici** deve essere sottoposto ad una **MRI**.

MRI (Risonanza magnetica): con questa azione potete eseguire una Risonanza Magnetica su un Paziente posizionato sullo spazio **MRI**. Prendete il segnalino MRI e piazzatelo in equilibrio su un angolo del letto del Paziente. Quindi, mettete sopra la Clessidra Dottore. Poi, pescate una carta dal mazzo MRI e piazzatela a faccia in sù nello spazio di cura del Paziente. Al contrario degli esami precedenti, il Paziente deve rimanere nello spazio MRI fino a quando non finisce la sabbia della clessidra Dottore.

NOTA: Se la clessidra Dottore cade dal letto bisogna aspettare che la sabbia finisca, rimetterla sul segnalino MRI del letto e farla ripartire.



MRI è usata su Pazienti con Sintomi Neuologici.

BANCA DEL SANGUE (BLOOD BANK)

Qui i donatori donano il sangue che viene messo nella Banca del sangue.

Questa azione può essere effettuata sia da un Dottore che da una Infermiera.

Donazione del sangue: per eseguire questa azione, prendete 3 segnalini Sangue dalla riserva e aggiungeteli nello spazio del Deposito.



FARMACIA (PHARMACY)

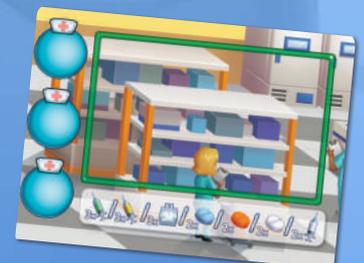
E' il luogo dove si ricevono i medicinali per curare adeguatamente i pazienti.

Magazzino dei Medicinali: usando una Clessidra Infermiera, potete prendere dalla Riserva qualsiasi medicinale indicato sulla plancia *Pharmacy* (Liquidi IV, Farmaci IV, Pillole o Siringhe) nella quantità indicata e piazzarli negli appositi spazi del Magazzino della Farmacia. Nota: ogni volta che eseguite questa azione potete prendere **solo gli oggetti di un singolo tipo**. Se ne volete prendere di un altro tipo, dovrete nuovamente eseguire questa azione.

Deposito degli Organi: usando una Clessidra Dottore, potete prendere dalla Riserva 2 Organi dello stesso tipo e piazzarli negli appositi spazi. Nota: non potete depositare più di 6 organi perchè ci sono solo 6 spazi.

In qualsiasi momento, potete rimuovere qualsiasi Organo dagli spazi del Deposito.

IMPORTANTE: gli Organi devono essere sempre maneggiati con le Pinzette.



SALA OPERATORIA (OPERATING ROOM) A & B

In qualche caso, l'intervento chirurgico è la cura più appropriata.

Alcuni Pazienti Ricoverati potrebbero avere bisogno di un intervento chirurgico. In questo caso, tutti gli Organi, Sangue e/o Farmaci mostrati nella cartella dell'intervento chirurgico devono essere dati al Paziente **nella Sala Operatoria**.

Per eseguire un Intervento Chirurgico, spostate il letto del Paziente Ricoverato in una delle Sale Operatorie ed eseguite una delle seguenti azioni:

Aggiungi Organi: usando una Clessidra Dottore, potete prendere un Organo dal Deposito degli Organi e piazzarlo nel letto del Paziente.

Somministra Medicinali: usando una Clessidra Infermiera, potete prendere un farmaco dal Magazzino della Farmacia e/o dalla Banca del Sangue e piazzarlo nel letto del Paziente.



Esempio Chirurgia

IMPORTANTE: Tutti gli elementi piazzati nel letto del Paziente durante un Intervento Chirurgico (Organi, Sangue, Medicinali) devono essere maneggiati usando le Pinzette. Non è permesso toccare nessun elemento (eccetto le siringhe) con le mani. (Vedi Curare i Pazienti a pag. 18 per ulteriori dettagli)



Ricordati di usare le Pinzette.



Esempio di Paziente e carta Diagnosi che richiede un Intervento Chirurgico.

Tutti gli Organi, Sangue e Medicinali richiesti per un Intervento Chirurgico devono entrare in Sala Operatoria solo tramite le Pinzette.



3. FASE DI VALUTAZIONE DEL PAZIENTE

Dopo che la fase Azione è terminata, dovete verificare se tutti i Pazienti sono stati opportunamente curati, oppure se avete commesso degli Errori Medici.

Verifica delle epidemie: la prima cosa da fare è controllare le epidemie. Se, durante il round, è stata pescata una carta Epidemia e piazzata nel relativo spazio del Reparto, tutti i pazienti in quel Reparto dovrebbero essere stati curati secondo le istruzioni (*vedere **Epidemia** a pag. 18 per maggiori dettagli*). Se **tutti i Pazienti del Reparto** hanno ricevuto le cure adeguate, ottenete i punti Reputazione mostrati sulla carta Epidemia. Altrimenti, perdetevi 1 punto Dottore per ogni paziente che non è stato adeguatamente curato. In entrambi i casi, scartate la carta Epidemia.



Valutazione del Paziente: Controllate che il Paziente abbia ricevuto esattamente le cure indicate sulla sua carta e (nel caso di Paziente Ricoverato) sulle sue carte Diagnosi.

Se il Paziente ha ricevuto **ESATTAMENTE** le cure che doveva ricevere, questi vengono dimessi (*vedi **Dimettere i Pazienti di seguito***). Se, oltre alle cure richieste, hanno ricevuto per errore altri elementi, vengono ugualmente dimessi, ma perdetevi 2 Punti Dottore, indipendentemente dalla Condizione del Paziente.

Se il Paziente non ha ricevuto le cure adeguate, significa che avete commesso un **Errore Medico**.

Alcuni esempi di Errori Medici:

- Non fornire tutti i farmaci richiesti.
- Fornire farmaci diversi da quelli richiesti.
- Non eseguire una o più diagnosi richieste.
- Non eseguire (o non completare) un intervento chirurgico.

Ogni volta che viene commesso un Errore Medico, viene applicata una penalità che dipende dalla Condizione corrente del Paziente:



-1 

Condizione Lieve: perdetevi 1 punto Reputazione e la Condizione del paziente diventa Grave.



-3 

Condizione Grave: perdetevi 3 punti Reputazione e la Condizione del Paziente diventa Critica.



-8 

Condizione Critica: perdetevi 8 punti Reputazione e il paziente muore (rimuovi la carta dal tabellone e rimetti tutti i Farmaci, Sangue e Organi nella riserva).

Usate i segnalini Condizione per indicare i cambiamenti nella condizione dei Pazienti. Girate il segnalino sul lato appropriato (Grave o Critico) e piazzatelo nel letto del Paziente. Ogni volta che perdetevi punti Reputazione, tracciate il cambiamento sulla Tabella del Punteggio.

IMPORTANTE: Se i vostri Punti Dottore raggiungono lo zero, perdetevi immediatamente la partita!

Dopo aver applicato le penalità appropriate, se c'è un Farmaco, Sangue o Organo non richiesto in un letto del Paziente, rimettetelo nella Riserva (compresi quelli utilizzati per la carta Epidemia).

Dimettere i Pazienti: tutti i pazienti che sono stati curati con successo, vengono dimessi. Mettete da parte le carte Paziente (dall'Ambulatorio o dal letto in cui si trovavano) e le carte Diagnosi (dai relativi Reparti) e rimettete tutti i segnalini Farmaci, Sangue e Organi nella Riserva. Assicuratevi di rimuovere anche tutti i segnalini dalle Siringhe. I Pazienti che hanno subito un errore medico e non sono stati completamente curati, rimangono dove sono. Poi, mettete tutte le carte Diagnosi in fondo ai rispettivi mazzi. Le carte Pazienti dimessi saranno utilizzate alla fine del gioco per verificare se sono stati raggiunti gli Obiettivi richiesti.

Curare i Pazienti

Ogni Paziente (Normale o Ricoverato) deve essere curato.

Pazienti Normali: questi Pazienti sono curati all'interno dell'Ambulatorio (Outpatient clinic), fornendo il farmaco indicato a ciascuno di essi. Basta posizionare il farmaco sopra la carta del Paziente.

Pazienti Ricoverati: questi pazienti hanno bisogno di cure più impegnative, che potrebbero consistere in una qualsiasi combinazione di:

- **Terapia diretta:** la terapia è mostrata sulla carta Paziente, e viene fornita al Paziente all'interno del Reparto.
- **Esami Diagnostici:** alcuni Pazienti hanno bisogno di alcuni esami per determinare la terapia. Una volta effettuati questi esami, è necessario fornire la terapia indicata sulla carta Diagnosi. Se il Paziente ha più di una carta Diagnosi (ad esempio dopo aver eseguito 2 esami diversi), si applica la terapia della carta Diagnosi con il **valore più alto di Efficacia della Terapia**. Se più carte Diagnosi hanno lo stesso valore di Efficacia della Terapia, applicare la terapia di una carta a scelta (tenete questa carta nel Reparto e mettete l'altra in fondo al relativo mazzo). In ogni caso, applicate al Paziente la terapia di **una sola carta Diagnosi**.
- **Intervento Chirurgico:** una terapia (sia Diretta che tramite Esami Diagnostici) può richiedere un Intervento Chirurgico. In questo caso, tutte le terapie mostrate nella Cartella dell'Intervento devono essere applicate nella Sala Operatoria e tutti i Farmaci, Sangue e Organi devono essere maneggiati solo con le Pinzette.

IMPORTANTE: Gli elementi utilizzati per la terapia di un Paziente Ricoverato devono sempre essere piazzati nel letto del Paziente.

Sangue & Farmaci IV: le terapie di alcuni Pazienti possono richiedere l'utilizzo di Sangue o Farmaci per via endovenosa (IV). Questi devono essere sempre somministrati all'interno delle Siringhe. Ogni Siringa può contenere elementi di un singolo tipo (Sangue, Farmaco IV 1 o Farmaco IV 2) e ha un limite di 6 unità. Se un paziente ha bisogno di più di 6 unità di un singolo Medicinale, o ne richiede di tipi diversi (Sangue e Farmaci IV), bisogna utilizzare Siringhe separate.

IMPORTANTE: quando si somministra Sangue o Farmaci IV ad un Paziente in una Sala Operatoria, questi devono essere maneggiati usando la Pinzetta. Solo la Siringa può essere presa a mani nude.

Epidemie

A volte, quando un Paziente esegue un esame diagnostico, si scopre che la causa dei suoi sintomi può essere contagiosa. Ciò significa che l'ospedale deve adottare le misure appropriate per garantire che non si diffonda ad altri pazienti.

In questo caso, alcune carte Diagnosi Colture e Esame del Sangue contengono il simbolo Contagioso. Quando una di queste carte viene pescata, dopo l'esame, dovete immediatamente pescare una carta Epidemia e posizionarla nella relativa area del Reparto di quel paziente.

Le carte Epidemia mostrano le terapie che devono essere fornite a tutti i Pazienti di quel Reparto prima della fine del round. Questa terapia va aggiunta a quelle già in atto ai Pazienti.



Simbolo Contagioso



Alla fine del Round, durante la fase di valutazione del paziente, dovete controllare che ogni paziente abbia ricevuto la terapia per l'Epidemia. Se tutti i Pazienti del Reparto l'hanno ricevuta, ottenete i punti Reputazione mostrati sulla carta Epidemia (notare che questi sono i punti Reputazione totali, indipendentemente dal numero di Pazienti che sono stati curati). Se qualche Paziente non ha ricevuto la corretta terapia, non ottenete i punti Reputazione e perdetevi 1 Punto Dottore per ogni Paziente con curato bene. In tutti i casi, scartate la carta Epidemia - il suo effetto dura solo un Round.

Alcune note aggiuntive sulle carte Epidemia:

- Se pescate una carta Diagnosi col simbolo Contagioso, dovete pescare una carta Epidemia anche se quella carta Diagnosi non è relativa al paziente che state curando (ha un valore di Efficienza della Terapia più basso, per esempio, di quello di un'altra carta pescata per quel Paziente).
- Alcune carte Epidemia non mostrano alcun trattamento. In questi casi, scartate immediatamente la carta - non è necessario intraprendere ulteriori azioni. L'Epidemia è evitata.
- Un Reparto può avere solo una carta Epidemia per volta. Se in quel Reparto è già presente una carta Epidemia e viene pescata un'altra carta Diagnosi con il simbolo Contagioso (per un Paziente dello stesso Reparto), ignoratela - non pescate un'altra carta Epidemia. L'unica eccezione è se la prima carta Epidemia non mostra nessuna terapia. In questo caso (dal momento che la prima carta Epidemia viene scartata), se il simbolo Contagioso appare su un'altra carta durante lo stesso round, la pescate normalmente.
- Se, durante la fase di valutazione del paziente, vi rendete conto di aver perso un simbolo Contagioso su una carta Diagnosi e di non aver pescato una carta Epidemia durante la fase Azione, pescatene una e (se contiene una terapia) applica la penalità corrispondente per ciascun Paziente.

Dato che le carte Epidemia rendono il gioco più difficile, potete non usarle durante le prime partite.

Fine della partita

Alla fine del 4 round, il gioco termina. Contate il totale delle ricompense dei Pazienti dimessi, i punti Reputazione e i Punti Dottore sulla Tabella dei Punteggi. Poi controllate l'Obiettivo.

Per vincere dovete soddisfare tutti i requisiti elencati nella carta Obiettivo. Se li avete soddisfatti tutti, congratulazioni, **avete vinto la partita!**



6. RESEARCH CARDS

Dopo aver giocato alcune partite di Rush M.D. , potete includere le carte Ricerca.

Mescolate le carte Ricerca durante il setup e piazzatele vicino al tabellone. Poi, pescate 3 carte e piazzatele sul tavolo dove tutti possono vederle.

Ci sono due tipi di carte Ricerca: **Compiti** (con le righe blu sulla parete) e **Azioni** (con le righe rosse sulla parete e uno spazio di azione mostrato sulla carta).



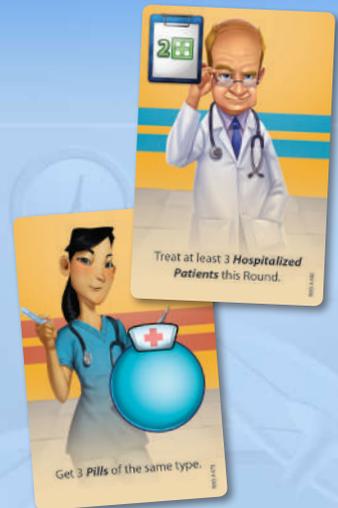
Compiti

Queste carte contengono delle istruzioni per i giocatori e una ricompensa in Punti Dottore. Durante la fase di valutazione del paziente (dopo averli esaminati ma prima di dimmetterli), verificare se le istruzioni sono state seguite. In tal caso, otterrete i Punti Dottore indicati sulla carta. Altrimenti, non succede nulla.

Azioni

Queste carte forniscono ulteriori azioni ai giocatori. Di solito, sono azioni più potenti di quelle del gioco base. Potete eseguirle nello stesso modo in cui si eseguono le normali azioni del gioco, con il simbolo che mostra quale tipo di clessidra deve essere utilizzato.

All'inizio di ogni Round, durante la fase Consulato Medico, scarta le carte Ricerca del Round precedente e pesca 3 nuove carte.



7. SOLO MODE

Rush M.D. può essere giocato da un solo giocatore (modalità solitario). Prepara il gioco come in una partita a 2 giocatori, gestirai entrambe le Clessidre Dottore. Quando scegli un obiettivo, scegline uno corrispondente a 1 giocatore.

Durante il gioco, la Fase Azione dura altri 60 secondi (5 minuti anziché 4). Per una sfida più ardua puoi ridurla di 30 secondi e fare in modo che ogni round duri 4 "30". Ricorda che, anche quando giochi da solo, devi completare un'azione prima di procedere con quella successiva.

Se, per esempio, stai curando un Paziente nel Reparto e ti manca un Farmaco, se vai in Farmacia per prenderlo, dovrai eseguire un'altra azione nel Reparto per curare il Paziente con quel Farmaco.

8. CREDITS

Design: Dávid Turczi
Anthony Howgego
Konstantinos Kokkinis

Development: Vangelis Bagiartakis

Illustration: Gong Studios

Graphic Design: Konstantinos Kokkinis

Medical Advisor: Pantelis Avramopoulos

Special Thanks:

Dimitris Siakambenis, Theo K Mavraganis and Akis Tsakliotis



Artipia Games
19 Nikou Xilouri str.
Zografou
15773 Athens
Greece

www.artipiagames.com

Note: Rush M.D. is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental.

© 2019 Artipia Games. All rights reserved.

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

