

OSTRY DYZUR

Zostaliście zatrudnieni jako lekarze w świeżo otwartym, nowoczesnym Centrum Medycznym. Wraz z pozostałymi członkami zespołu będziecie musieli współpracować, by przyjmować, diagnozować i leczyć różnych Pacjentów wymagających waszej opieki. Wykorzystajcie swoje umiejętności, aby pomóc Pacjentom odwiedzającym szpital, ale uważajcie – na Oстрыm Dyżurze błędy mogą być bardzo kosztowne!

Autorzy gry:
Dávid Turczy
Anthony Howgego
Konstantinos Kokkinis

Wydawnictwa Artipia Games i Galakta dziękują wszystkim lekarzom i personelowi medycznemu na całym świecie za ich nieocenione wysiłki i poświęcenie w walce z pandemią Covid-19.



1. LISTA ELEMENTÓW

220 kart



36 Pacjentów do hospitalizacji
36 Pacjentów zwykłych
22 prace badawcze
16 celów



24x Posiew bakteriologiczny (Diagnoza)
24x Badanie krwi (Diagnoza)
24x Rentgen (Diagnoza)
24x Rezonans magnetyczny (Diagnoza)
14x Epidemia

12 strzykawk



4 pęsety



6 plansz



8 klepsydr



4 Lekarzy (czerwony, czarny, zielony, żółty)



4 Pielęgniarki (turkusowe)

38 kartonowych żetonów



15 żetonów kroplówek



8 żetonów kultur bakterii



1 kafelek badania krwi



12 żetonów stanu

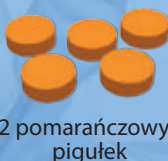


1 znacznik Reputacji 50+

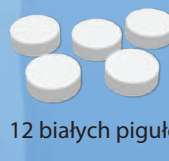


1 kafelek rezonansu magnetycznego

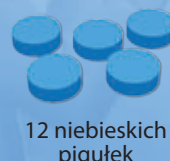
134 drewniane dyski



12 pomarańczowych pigułek



12 białych pigułek



12 niebieskich pigułek



Znacznik rundy (czarny),
znacznik reputacji (żółty),
znacznik punktów umiejętności (zielony)



7 dysków badania krwi (4 czerwone i 3 białe)



40 żetonów krwi



24 żetony leków dożylnych (zielone)



24 żetony leków dożylnych (żółte)

6 kartonowych łóżek



Te elementy wymagają złożenia.

1 plansza punktacji



1 instrukcja



40 drewnianych żetonów narządów



10 serc



10 nerek



10 kości



10 płuc

UWAGA: korzystając z pęset i strzykawk, należy uważać, aby nie używać nadmiernej siły, ponieważ w ten sposób można je uszkodzić.

2. SYMBOLE

Poniżej znajduje się lista symboli wykorzystywanych w grze **Ostry Dyżur**.

Leki

Leki stanowią istotny element leczenia Pacjenta. Wśród nich znajdują się pigułki, leki dożylnie oraz kroplówki.



Niebieska pigułka



Pomarańczowa pigułka



Biała pigułka



Żółty lek dożylny



Zielony lek dożylny



Kroplówki



Pusta strzykawka

Stan

Pacjentów można podzielić na trzy grupy ze względu na ich stan: stabilny, poważny i krytyczny.



Stabilny



Poważny



Krytyczny

Rodzaje badań

W zależności od symptomów, Pacjent może wymagać różnych badań zanim będzie można rozpocząć jego leczenie.



Posiew bakteriologiczny



Badanie krwi



Rentgen



Rezonans magnetyczny

Pola akcji

Podczas gry gracze często napotykają pola akcji. Aby wykonać daną akcję, należy umieścić na nim wskazaną klepsydrę.



Akcja Lekarza



Akcja Pielęgniarki



Akcja ogólna

Narządy

Narządy wykorzystywane są w zabiegach chirurgicznych i reprezentują różne operacje, których Pacjent może potrzebować.



Serce



Nerka



Płuco



Kość

Krew

Krew pobierana jest od dawców i przechowywana w banku krwi.



Krew

Symptomy

U niektórych Pacjentów widoczne są symptomy określonych rodzajów chorób. Zależnie od symptomów, konieczne jest wykonanie różnych badań.



Infekcja



Autoimmunologiczne



Uraz fizyczny



Neuropsychologiczne

Inne symbole

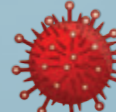
Poniżej przedstawiono inne symbole wykorzystywane w grze.



Punkt umiejętności



Reputacja



Choroba zakaźna



Wykaz zabiegów chirurgicznych



Objawy



Wymagane badania

3. OPIS ELEMENTÓW

Pacjenci do hospitalizacji

Nagroda za wyleczenie — 3★

Objawy —

Leczenie — 3x

Stan Pacjenta — P

Wymagane badania —

Symptomy —

Nagroda za wyleczenie — 3★

Objawy —

Zabieg chirurgiczny —

Leczenie —

Stan Pacjenta — R

Wymagane badania —

Symptomy —

Pacjenci zwykli

Nagroda za wyleczenie — 1★

Objawy —

Leczenie —

Stan Pacjenta — S

Wymagane badania —

Symptomy —

Cele

CEL

LATWY — Zdobądźcie co najmniej 32★. Rozpocznijcie z 25.

POZIOMY — Zdobądźcie co najmniej 55★. Rozpocznijcie z 20.

TRUDNY — Zdobądźcie co najmniej 85★. Rozpocznijcie z 12.

Poziom trudności —

Liczba graczy — 3 graczy

Praca badawcza (zadanie)

Nagroda — 2+

Cel — Użycie co najmniej 3 różnych narzędzi w tej rundzie.

Korzystanie z kart prac badawczych jest opcjonalne. Sugerujemy, aby korzystać z nich dopiero po rozegraniu kilku partii.

Praca badawcza (akcja)

Pole akcji —

Efekt — Usun żeton stanu z pacjenta.

Karty diagnoz

Choroba zakaźna



Posiew bakteriologiczny

Wykaz zabiegów chirurgicznych



Rentgen

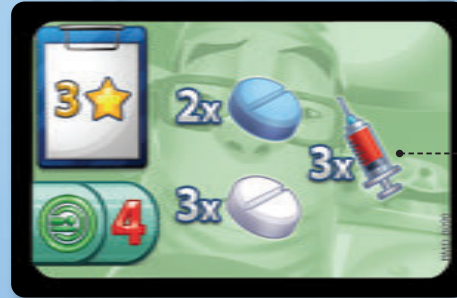
Rodzaj karty

Efektywność leczenia

Nagroda za wyleczenie



Badanie krwi

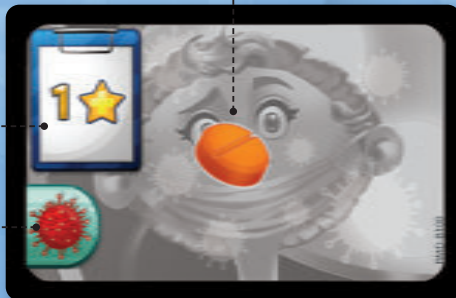


Rezonans magnetyczny

Leczenie

Leczenie musi zostać zastosowane do wszystkich Pacjentów na oddziale.

Karty epidemii



Epidemia

Nagroda za wyleczenie

Rodzaj karty

Kartonowe łóżko



Oznaczenie łóżka

Instrukcja montażu kartonowych łóżek dostępna jest na stronie internetowej wydawnictwa Galakta.

Plansza punktacji

Tor punktów umiejętności i reputacji



Tor rund

Plansze

W Oстрыm Dyżurze znajduje się 6 plansz reprezentujących różne skrzydła szpitala. Na każdej planszy znajduje się pewna liczba **pól** akcji, na których gracze mogą umieszczać klepsydry, aby wykonywać akcje. W zależności od liczby graczy i miejsca na stole możecie ustawić je w dowolny sposób, aby rozgrywka przebiegała płynnie.

Przychodnia i Izba przyjęć



Laboratoria i Diagnostyka obrazowa



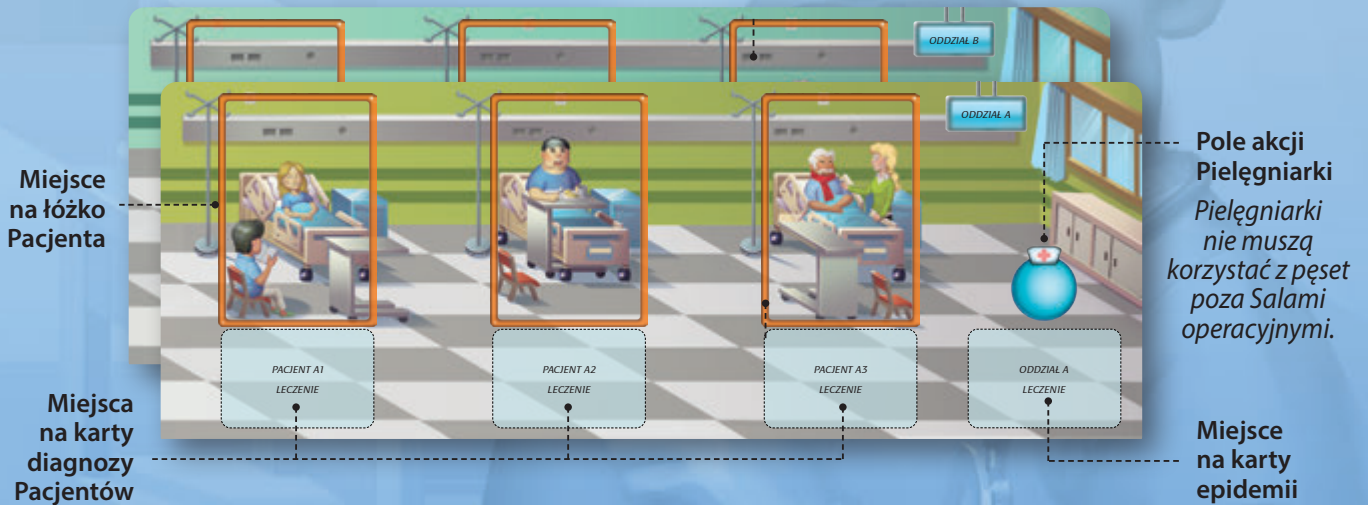
Sale operacyjne A i B



Bank krwi i Apteka



Oddziały A i B



Żetony kultur bakterii



Przód



Tył



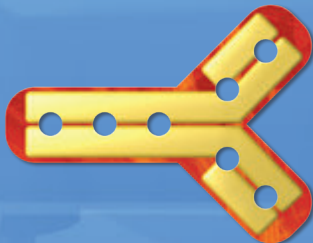
Żetony kultur bakterii wykorzystuje się do wykonania posiewu bakteriologicznego u Pacjentów do hospitalizacji z symptomami infekcji.

Kafelek rezonansu magnetycznego



Kafelek rezonansu magnetycznego wykorzystuje się do przeprowadzania badań u Pacjentów do hospitalizacji z symptomami neuropsychologicznymi.

Kafelek badania krwi



Kafelek badania krwi wykorzystuje się do przeprowadzania badań u Pacjentów do hospitalizacji z symptomami autoimmunologicznymi.

Żetony stanu



Poważny



Krytyczny

Jeśli Pacjent nie zostanie poddany odpowiedniemu leczeniu, jego stan się pogorszy.

4. PRZYGOTOWANIE

- 1** Plansze należy umieścić pośrodku obszaru gry, ułożone w dowolny, odpowiadający graczom sposób. **Planszę punktacji** należy umieścić w pobliżu tak, aby była widoczna dla wszystkich graczy. (Na ilustracji przedstawiono sugerowane ułożenie).









- 2** Pule **strzykawek**, żetonów **kroplówek**, żetonów **pigułek**, żetonów **leków dożylnych**, żetonów **narządów** oraz **krwi** należy umieścić w pobliżu plansz tak, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp. Sugerujemy, aby umieścić je w pobliżu planszy na której znajduje się **Bank krwi** i **Apteka**.

- 3** Karty **Pacjentów zwykłych** należy potasować i umieścić zakryte obok obszaru **Przychodni** na planszy. Karty **Pacjentów do hospitalizacji** należy potasować i umieścić zakryte obok obszaru **Izby przyjęć** na planszy.

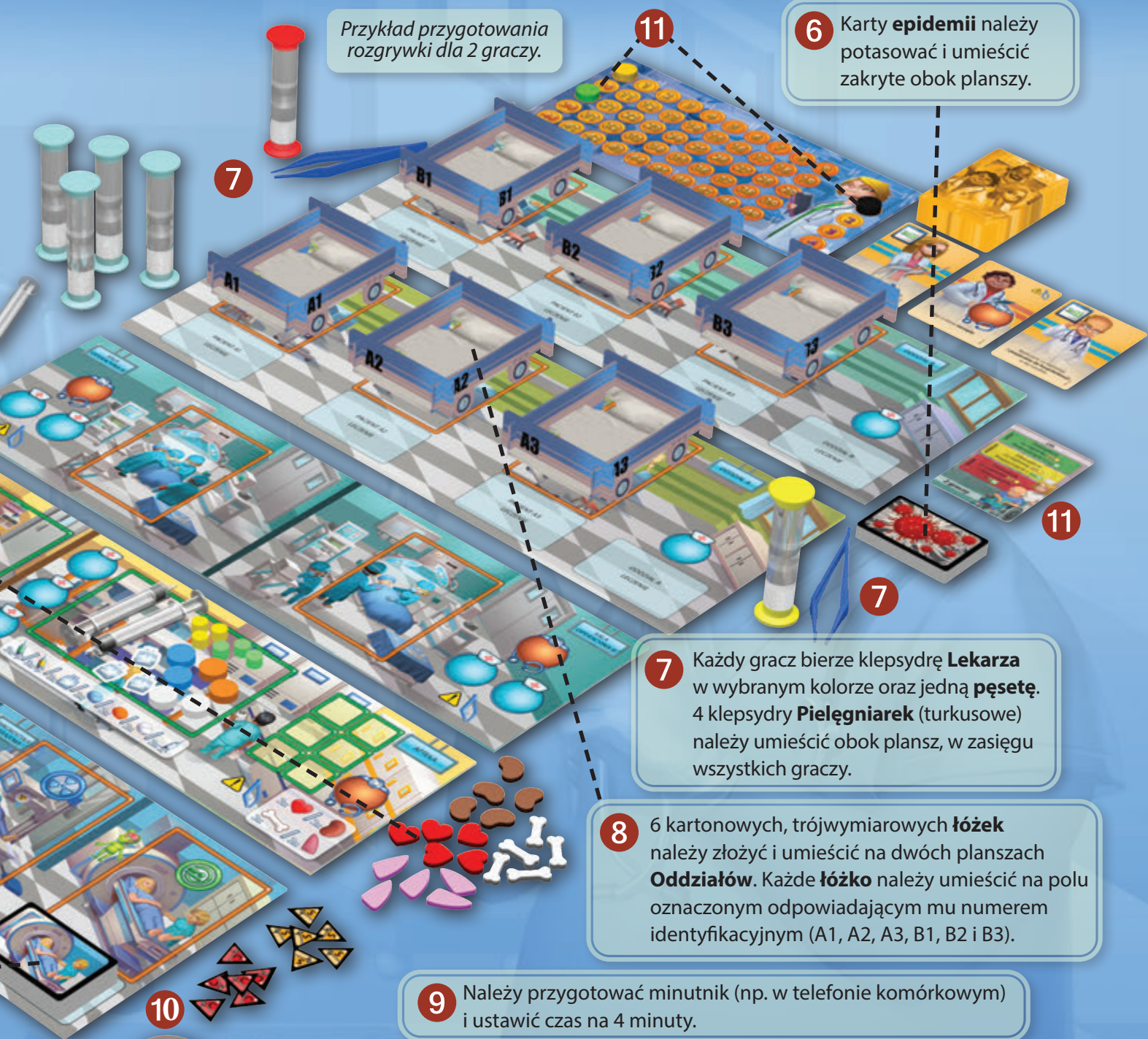
Modułowe plansze
Poniższy przykład pokazuje równoległe ułożenie nad sobą poszczególnych plansz, ale gracze mogą wybrać dowolny odpowiadający im układ.

- 4** Karty **diagnoz** należy podzielić na rodzaje, osobno potasować każdy z nich i umieścić w 4 zakrytych stosach na oznaczonych obszarach planszy **Laboratoriów** i **Diagnostyki obrazowej**.

- 5** W zależności od liczby graczy, na obszarze magazynów na planszy **Banku krwi** i **Apteki** należy umieścić następującą liczbę elementów:

								
1-2 graczy	2	2	2	3	3	3	2	3
3 graczy	3	3	3	4	4	4	3	4
4 graczy	4	4	4	5	5	5	4	5

Przykład przygotowania rozgrywki dla 2 graczy.



6 Karty **epidemii** należy potasować i umieścić zakryte obok planszy.

7

11

7 Każdy gracz bierze klepsydrę **Lekarza** w wybranym kolorze oraz jedną **pęsetę**. 4 klepsydry **Pielęgniarek** (turkusowe) należy umieścić obok plansz, w zasięgu wszystkich graczy.

8

8 6 kartonowych, trójwymiarowych **łóżek** należy złożyć i umieścić na dwóch planszach **Oddziałów**. Każde **łóżko** należy umieścić na polu oznaczonym odpowiadającym mu numerem identyfikacyjnym (A1, A2, A3, B1, B2 i B3).

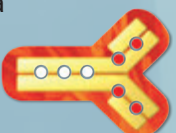
9

9 Należy przygotować minutnik (np. w telefonie komórkowym) i ustawić czas na 4 minuty.

10

10

10 Należy pomieszać 8 żetonów **kultur bakterii** i umieścić zakryte obok obszaru badania **posiewu bakteriologicznego**. Należy umieścić kafelek **rezonansu magnetycznego** obok obszaru **rezonansu magnetycznego**. Żetony **stanów** należy umieścić obok plansz. Na koniec należy umieścić kafelek **badania krwi** w pobliżu obszaru **badania krwi** i umieścić w otworach 3 białe i 4 czerwone dyski, tak jak na ilustracji obok.



11

11 Należy wziąć jedną z kart **celów** odpowiadającą liczbie graczy i wybrać poziom trudności (łatwy, normalny, trudny). Następnie gracze powinni zapoznać się z wymaganiami, które muszą wypełnić i umieścić znacznik **punktów umiejętności** na odpowiednim polu planszy punktacji. Znacznik **reputacji** należy umieścić na pierwszym polu planszy punktacji. Na koniec znacznik **rundy** należy umieścić na pierwszym polu toru rund.

5. ROZGRYWKA

Ostry Dyżur to gra kooperacyjna. Oznacza to, że gracze wspólnie rywalizują przeciwko grze i wspólnie wygrywają lub przegrywają.

Rozgrzywka składa się z 4 rund. W każdej rundzie gracze będą przyjmować Pacjentów, wykonywać niezbędne badania i stosować odpowiednie leczenie. Na koniec czwartej rundy gracze sprawdzają, czy udało im się zrealizować cel (który z reguły oznacza zdobycie punktów reputacji, jednocześnie nie dopuszczając, aby liczba punktów umiejętności spadła do 0).

Przebieg rundy

Każda runda składa się z następujących faz:

1. RADA LEKARSKA

2. FAZA AKCJI

3. FAZA OCENY PACJENTÓW

1. RADA LEKARSKA

Znacznik rundy należy przesunąć na kolejne pole (*ten krok jest pomijany w pierwszej rundzie*). Następnie gracze mogą dowolnie omawiać, co powinni robić w nadchodzącej fazie akcji i ustalić plan działania na rundę. Kiedy będą gotowi, mogą przejść do kolejnej fazy.

2. FAZA AKCJI

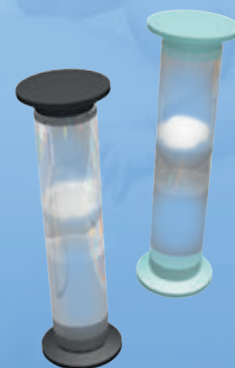
Faza akcji rozgrywana jest w czasie rzeczywistym. Kiedy się rozpoczyna, należy uruchomić minutnik.

Podczas tej fazy gracze będą wykonywać akcje korzystając z klepsydr. Aby wykonać akcję, gracz bierze jedną z klepsydr (Lekarza lub Pielęgniarki), obraca ją i umieszcza na polu akcji, którą chce wykonać. Następnie natychmiast wykonuje daną akcję – nie musi czekać, aż piasek się przesypie. Dodatkowo, o ile runda nie dobiegnie końca, gracz może poświęcić dowolną ilość czasu na wykonanie danej akcji, ponieważ nie jest ona ograniczona do czasu odmierzanego przez klepsydrę.

Dopóki piasek w klepsydrze się przesypuje, nie można jej przestawiać. Kiedy tylko piasek się przesypie, klepsydra ponownie staje się dostępna i gracze mogą jej użyć, aby wykonać kolejne akcje.

Każdy gracz może korzystać tylko ze swojej klepsydry Lekarza, aby wykonywać akcje, ale klepsydry Pielęgniarek mogą być wykorzystywane przez dowolnych graczy. Akcję można wykonać jedynie, jeśli jedno z powiązanych z nią pól jest dostępne – innymi słowy, nie można umieścić klepsydry na polu akcji, na którym już znajduje się inna klepsydra. Każda akcja wymaga określonego rodzaju klepsydry (Lekarza, Pielęgniarki lub dowolnej) i gracze mogą wykonać ją tylko używając właściwej klepsydry. Gracz nigdy nie może przenosić klepsydry **Lekarza** innego gracza z pola akcji, nawet jeśli piasek już się przesypał.

Kiedy gracz przestawi klepsydrę na pole akcji, wszelkie wcześniejsze akcje wykonywane przez danego gracza (niezależnie czy wykonywane tą samą czy inną klepsydrą) uznaje się za zakończone – gracz nie może wrócić do ich wykonywania. Dozwolone jest jednak przesunięcie jednej z klepsydr dostępnych do użycia (takiej, w której piasek się przesypał) z pola akcji, aby zwolnić je dla innego gracza bez przerywania właśnie wykonywanej akcji. Jeśli w trakcie tej fazy gracz przypadkowo upuści lub przewróci klepsydrę, musi natychmiast przerwać wykonywaną czynność, z powrotem umieścić klepsydrę w pozycji, w jakiej się znajdowała, a następnie kontynuować rozgrywkę.



Kiedy upłynie czas wskazany przez minutnik, gracze nie mogą poruszać żadnych klepsydr – faza akcji w danej rundzie dobiegła końca. Jeśli gracz umieścił swoją klepsydre na polu akcji zanim czas dobiegł końca, wówczas może kontynuować wykonywanie danej akcji, jednak w przeciwieństwie do normalnych zasad w trakcie rundy, może wykonywać ją tylko do momentu, aż piasek w klepsydrze się przesypie. Kiedy piasek się przesypie, gracz musi natychmiast przestać wykonywać daną akcję.

W fazie akcji gracze mogą wykonywać następujące akcje:

IZBA PRZYJĘĆ

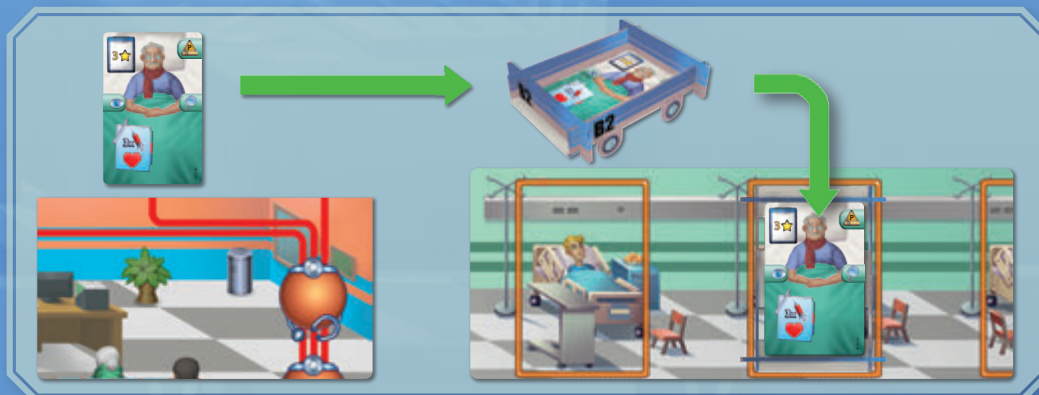
To tutaj pojawiają się nowi Pacjenci, a gracze decydują o sposobie ich leczenia.

1 Przyjmowanie Pacjentów: korzystając z klepsydry Pielęgniarki gracz dobiera maksymalnie 3 karty Pacjentów dowolnego rodzaju (w dowolnej kombinacji) i umieszcza je na oznaczonych obszarach powyżej i poniżej planszy. Należy pamiętać, że nie można dobrać więcej kart niż liczba dostępnych miejsc dla każdego rodzaju Pacjentów.



W Przychodni i Izbie przyjęć może znajdować się maksymalnie po 6 Pacjentów.

2 Pacjenci do hospitalizacji: używając klepsydry Lekarza można przenieść jednego z przyjętych Pacjentów do hospitalizacji na **Oddział**. Aby to zrobić, należy wziąć wybraną kartę Pacjenta do hospitalizacji i umieścić ją na dowolnym dostępnym łóżku na dowolnym **Oddziale**.



Zanim Pacjenci do hospitalizacji będą mogli zostać przebadani i leczeni, należy przypisać ich do dostępnych łóżek na Oddziałach.

PRZYCHODNIA

W tym miejscu leczeni są Pacjenci, którzy nie wymagają hospitalizacji.

3 Leczenie Pacjenta zwykłego: korzystając z klepsydry Pielęgniarki lub Lekarza, gracz może leczyć jednego z Pacjentów zwykłych w **Przychodni** (patrz: **Leczenie Pacjentów** na stronie 18).



Dowolna Pielęgniarka lub Lekarz mogą leczyć Pacjentów zwykłych w Przychodni.



ODDZIAŁY A I B

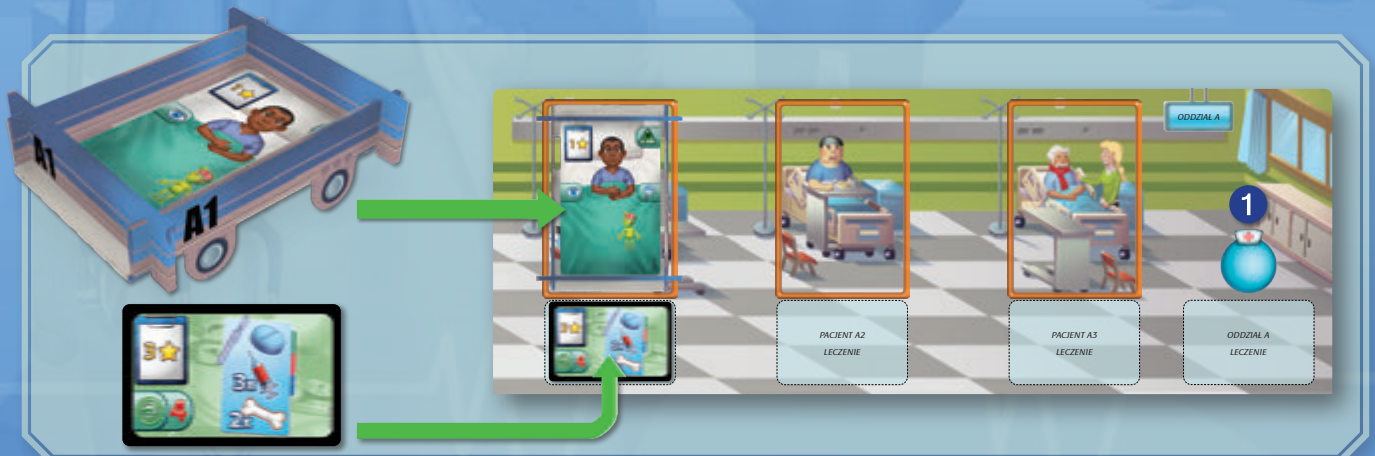
Pacjenci wymagający hospitalizacji są umieszczani na Oddziałach, gdzie mogą zostać poddani odpowiedniemu leczeniu.

Oddziały to miejsca, gdzie przebywają Pacjenci do hospitalizacji – na każdym z nich dostępne są **3 łóżka**. Do momentu, aż zostaną wypisani w fazie oceny, Pacjenci na Oddziale muszą zawsze być przemieszczani po szpitalu razem ze swoim łóżkiem.

Gracze powinni trzymać karty diagnoz powiązanych z Pacjentem poniżej jego łóżka, aby łatwo można było je odnaleźć. Każde łóżko Pacjenta oznaczono numerem identyfikacyjnym (A1, A2, A3, B1, B2 i B3), widocznym na boku. Dzięki temu gracze mogą łatwo rozróżnić Pacjentów i śledzić wyniki ich badań oraz stan leczenia, nawet jeśli dany Pacjent nie znajduje się aktualnie na Oddziale.

Leczenie Pacjenta do hospitalizacji: korzystając z klepsydry Pielęgniarki na danym Oddziale, gracz może zastosować leczenie na jednym z Pacjentów na tym Oddziale, dodając wymagane leki na łóżko danego Pacjenta (patrz: **Leczenie Pacjentów** na stronie 18).

Przeciwdziałanie epidemii: korzystając z klepsydry Pielęgniarki na danym Oddziale, gracz może zastosować leczenie wskazane na karcie epidemii jednocześnie na wszystkich Pacjentach na tym Oddziale (patrz: **Epidemie** na stronie 18).



Po wykonaniu badania, kartę diagnozy należy umieścić w miejscu na kartę diagnozy Pacjenta.

LABORATORIA I DIAGNOSTYKA OBRAZOWA

Wielu Pacjentów wymaga wykonania badań, które pozwolą ustalić przyczyny występujących u nich symptomów i wskazać właściwe leczenie.

Na tych obszarach gracze mogą używać swojej klepsydry Lekarza, aby wykonywać określone badania na Pacjentach do hospitalizacji w celu ustalenia właściwego leczenia. Przed wykonaniem którejkolwiek z tych akcji, Pacjenta do hospitalizacji należy najpierw przenieść (razem z łóżkiem) na odpowiednie pole.



Niektórzy Pacjenci do hospitalizacji mogą wymagać różnych badań, zanim uda się ustalić właściwe leczenie.

W grze występują 4 rodzaje badań:

Pacjent z symptomami **infekcji** wymaga wykonania badania **posiewu bakteriologicznego**.

1 Posiew bakteriologiczny: wykonując tę akcję gracz może wykonać badanie Pacjenta znajdującego się na obszarze posiewu bakteriologicznego. W tym celu gracz sprawdza symbol widoczny na wierzchniej karcie diagnozy posiewu bakteriologicznego. Następnie odkrywa żetony kultur bakterii **po jednym na raz** próbując odnaleźć taki sam symbol. Każdy żeton musi zostać z powrotem zakryty, zanim będzie można odkryć kolejny. Kiedy gracz zlokalizuje właściwy symbol posiewu bakteriologicznego, zakrywa dany żeton i dobiera wierzchnią kartę z talii diagnoz posiewu bakteriologicznego. Następnie umieszcza ją w miejscu na kartę diagnozy tego Pacjenta na właściwym Oddziale. Na koniec może przenieść Pacjenta z obszaru badania (nawet jeśli piasek w klepsydrze Lekarza jeszcze się nie przesypał).



Należy obracać żetony kultur bakterii, po jednym na raz, do momentu odkrycia symbolu widocznego na wierzchniej karcie talii posiewu bakteriologicznego.



Posiew bakteriologiczny jest wykorzystywany do badania Pacjentów z symptomami infekcji.

Pacjent z symptomami **autoimmunologicznymi** wymaga wykonania **badania krwi**.

2 Badanie krwi: wykonując tę akcję gracz może wykonać badanie Pacjenta znajdującego się na obszarze badania krwi. W tym celu sprawdza rewers wierzchniej karty diagnozy badania krwi. Korzystając z pęsety musi poprzemnieść drewniane dyski na kafelku badania krwi w taki sposób, by odpowiadały układowi przedstawionemu na karcie diagnozy. Kiedy to zrobi, może dobrać daną kartę i umieścić w miejscu na kartę diagnozy tego Pacjenta na właściwym Oddziale. Następnie może przenieść Pacjenta z obszaru badania krwi (nawet, jeśli piasek w klepsydrze Lekarza jeszcze się nie przesypał).



Badania krwi używa się do badania Pacjentów z symptomami autoimmunologicznymi.



Korzystając z pęsety gracz musi poprzemnieść drewniane dyski na kafelku badania krwi.

UWAGA: jeśli na jakiegokolwiek dobranej karcie diagnozy posiewu bakteriologicznego lub badania krwi znajdzie się symbol choroby zakaźnej, gracz musi dobrać także kartę epidemii i umieścić ją w miejscu na kartę epidemii na Oddziale danego Pacjenta (patrz: **Epidemie** na stronie 18).

Pacjent z symptomami **urazu fizycznego** wymaga wykonania badania **rentgenem**.

3 Rentgen: wykonując tę akcję gracz może wykonać badanie Pacjenta znajdującego się na obszarze rentgena. Na rewersie każdej karty rentgena znajduje się 5 numerów identyfikacyjnych łóżek. Gracz musi znaleźć kartę diagnozy rentgena, na której **nie znajduje** się numer łóżka badanego Pacjenta. W tym celu gracz patrzy na rewers wierzchniej karty z talii rentgena. Jeśli znajduje się na nim numer łóżka badanego Pacjenta, gracz musi odłożyć ją na spód talii i podejrzeć kolejną. Ten proces należy powtarzać do momentu odkrycia karty, na której **nie ma** numeru identyfikacyjnego łóżka badanego Pacjenta – gracz umieszcza ją w miejscu na kartę diagnozy tego Pacjenta na właściwym Oddziale. Następnie może przenieść Pacjenta z obszaru badania rentgenem (nawet jeśli piasek w klepsydrze Lekarza jeszcze się nie przesypał).



Symbol choroby zakaźnej

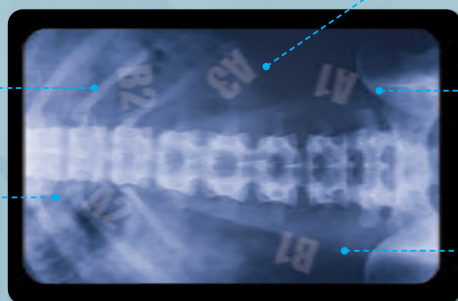


Rentgena używa się do badania Pacjentów z symptomami urazu fizycznego.

Przeprowadzający badanie patrzy na wierzchnią kartę diagnozy rentgena i sprawdza, którego oznaczenia łóżka brakuje.

B2

A2



A3

A1

B1

Ponieważ widoczne są A1, A2, A3, B1 i B2, tę kartę diagnozy należy zastosować jako leczenie dla Pacjenta na łóżku B3.

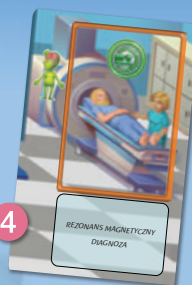
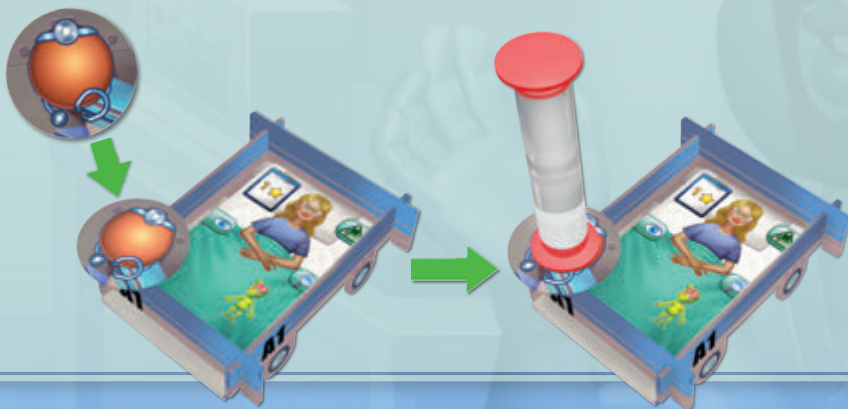


Pacjent z symptomami **neuropsychologicznymi** wymaga wykonania **rezonansu magnetycznego**.

4 Rezonans magnetyczny: wykonując tę akcję gracz przeprowadza badanie rezonansem magnetycznym na umieszczonym tutaj Pacjencie. Aby ją wykonać, gracz bierze kafelek rezonansu magnetycznego i umieszcza go na rogu łóżka Pacjenta. Następnie umieszcza na nim klepsydrę Lekarza. W tym momencie może dobrać kartę diagnozy z talii rezonansu magnetycznego i umieścić ją odkrytą w miejscu na kartę diagnozy tego Pacjenta na właściwym Oddziale. W przeciwieństwie do poprzednich badań, Pacjent musi pozostać na obszarze rezonansu magnetycznego do momentu, aż piasek w klepsydrze Lekarza się przesypie.

UWAGA: jeśli w dowolnym momencie powyższego procesu klepsydra Lekarza się przewróci, należy przywrócić ją do stanu początkowego (poczekać, aż przesypie się piasek) i ustawić ją ponownie na kafelku rezonansu magnetycznego na łóżku Pacjenta.

Podczas wykonywania rezonansu magnetycznego należy szczególnie uważać, żeby nie przewrócić klepsydry Lekarza, ponieważ wtedy trzeba będzie powtórzyć całe badanie.



Rezonansu magnetycznego używa się do badania Pacjentów z symptomami neuropsychologicznymi.

BANK KRWI

W tym miejscu możecie pobierać krew od dawców i dodawać ją do Banku krwi.

Tę akcję może wykonać zarówno Lekarz jak i Pielęgniarka.

Pobranie krwi: kiedy gracz wykonuje tę akcję, bierze 3 żetony krwi z puli i umieszcza je na odpowiednim obszarze Banku krwi.



APTEKA

To tutaj zdobyć można dodatkowe zapasy medyczne, potrzebne do leczenia Pacjentów.

Magazynowanie leków: korzystając z klepsydry Pielęgniarki gracz może wziąć z puli dowolne ze wskazanych elementów (kroplówki, leki dożylnie, pigułki lub strzykawki) w odpowiedniej ilości (wskazanej na planszy Apteki) i umieścić je w magazynie Apteki. Należy pamiętać, że za każdym razem kiedy gracz używa tej akcji, może wziąć elementy tylko jednego rodzaju. Jeśli gracz chce wziąć więcej leków, musi wykonać tę akcję jeszcze raz.

Magazynowanie narzędzi: korzystając z klepsydry Lekarza gracz może wziąć 2 narzędzia takiego samego rodzaju z puli i umieścić je w magazynie narzędzi. Należy pamiętać, że w magazynie nie może znajdować się więcej niż 6 narzędzi.

Gracze mogą w dowolnym momencie odrzucić dowolną liczbę narzędzi z Magazynu.

WAŻNE: narzędzia należy zawsze prznosić korzystając z pęsety.



SALA OPERACYJNA A I B

W wielu przypadkach, aby we właściwy sposób wyleczyć pacjenta, wymagany będzie zabieg chirurgiczny.

Niektórzy Pacjenci do hospitalizacji mogą wymagać wykonania zabiegu chirurgicznego. Podczas leczenia Pacjenta wszelkie narządy, krew i leki wskazane w wykazie zabiegów chirurgicznych należy podawać Pacjentowi **na Sali operacyjnej**.

Aby wykonać zabieg chirurgiczny należy przenieść Pacjenta do hospitalizacji wraz z jego łóżkiem do jednej z Sal operacyjnych i wykonać następujące czynności:

Dodawanie narządów: korzystając z klepsydry Lekarza gracz może przenosić narządy z magazynu narządów na łóżko Pacjenta.

Podawanie leków: korzystając z klepsydry Pielęgniarki gracz może przenosić leki z magazynu Apteki i/lub krew z magazynu Banku krwi na łóżko Pacjenta.



Przykład zabiegu chirurgicznego

WAŻNE: wszystkie przedmioty dodawane na łóżko Pacjenta podczas zabiegu chirurgicznego (narządy, krew, leki) muszą być przenoszone za pomocą pęsety. Graczom nie wolno dotykać dłońmi żadnego z tych elementów (za wyjątkiem strzykawek; patrz: Leczenie Pacjentów na stronie 18).



Symbol przypominający o korzystaniu z pęsety.



Przykłady kart Pacjentów i diagnoz wymagających zabiegu chirurgicznego.



Wszystkie narządy, krew oraz leki wymagane do zabiegu muszą zostać podane w Sali operacyjnej za pomocą pęsety.



3. FAZA OCENY PACJENTÓW

Po zakończeniu fazy akcji gracze sprawdzają, czy wszyscy Pacjenci byli właściwie leczeni podczas fazy akcji, oraz czy popełnione zostały błędy medyczne.

Sprawdzanie epidemii: w pierwszej kolejności należy sprawdzić, czy doszło do epidemii. Jeśli na Oddziale umieszczona została karta epidemii, wszystkich Pacjentów należało poddać leczeniu wskazanemu na karcie (*patrz: Epidemie na stronie 18*). Jeśli **wszyscy Pacjenci na danym Oddziale** zostali poddani odpowiedniemu leczeniu, gracze otrzymują reputację za daną kartę epidemii. W innym wypadku gracze tracą 1 punkt umiejętności za każdego Pacjenta, który nie został poddany stosownemu leczeniu. Następnie w obu przypadkach należy odrzucić kartę epidemii i odłożyć do puli wszelkie żetony leków i krwi użyte w wyniku danej karty.

Ocena Pacjentów: następnie gracze sprawdzają, czy każdy z Pacjentów został poddany właściwemu leczeniu wskazanemu na jego karcie i karcie diagnozy (w przypadku Pacjentów do hospitalizacji).

Jeśli Pacjent został poddany **DOKŁADNIE** wskazanemu leczeniu, zostaje wypisany (*patrz Wypisywanie Pacjentów poniżej*).







Jeśli Pacjent został poddany odpowiedniemu leczeniu **ale ponadto** przez przypadek znalazły się na nim dodatkowe elementy (niepotrzebne leczenie), nadal zostaje wypisany, ale gracze tracą 2 punkty umiejętności, niezależnie od stanu Pacjenta.

Jeśli Pacjent nie został poddany odpowiedniemu leczeniu, oznacza to, że gracze popełnili **błąd medyczny**.

Przykłady błędów medycznych:

- Niezapewnienie wszystkich wymaganych leków.
- Niewykonanie jednego lub kilku wymaganych badań.
- Niewykonanie (lub częściowe wykonanie) zabiegu chirurgicznego.
- Niezastosowanie najbardziej efektywnego leczenia.

Za każdym razem, kiedy gracze popełnią błąd medyczny otrzymują karę zależną od aktualnego stanu Pacjenta:

 -1 	 -3 	 -8 
Stabilny: gracze tracą 1 punkt umiejętności, a stan Pacjenta zmienia się na poważny.	Poważny: gracze tracą 3 punkty umiejętności, a stan Pacjenta zmienia się na krytyczny.	Krytyczny: gracze tracą 8 punktów umiejętności, a Pacjent umiera (należy usunąć jego kartę z planszy i zwrócić wszystkie leki, krew i narządy do puli).

Należy użyć żetonów stanu, aby oznaczyć zmianę stanu Pacjenta. W tym celu należy obrócić go na odpowiednią stronę (poważny lub krytyczny) i umieścić na karcie Pacjenta. Kiedy gracze tracą punkty umiejętności należy odpowiednio przesunąć znacznik punktów umiejętności na planszy punktacji.

WAŻNE: jeżeli liczba punktów umiejętności spadnie do zera, gracze natychmiast przegrywają!

Po rozpatrzeniu kar, jeśli na Pacjencie znajdują się jakiegokolwiek leki, krew lub narządy, które nie były wymagane, gracze mogą zdecydować, że zwracają część lub wszystkie z nich do puli.

Wypisywanie Pacjentów: wszyscy Pacjenci, których udało się wyleczyć, są teraz wypisywani. Należy odłożyć na bok karty Pacjentów (z Przychodni lub łóżek) i karty diagnoz (z Oddziałów) oraz zwrócić do puli wszystkie leki, krew i/lub narządy, które się na nich znajdowały (należy pamiętać, aby usunąć żetony ze strzykawek). Za każdego Pacjenta gracze otrzymują punkty reputacji wymienione na karcie Pacjenta i karcie diagnozy, co oznaczają odpowiednio przesuwając znacznik reputacji na planszy punktacji.

Następnie karty diagnoz wszystkich wypisanych Pacjentów należy odłożyć na spód odpowiednich talii.

Karty Pacjentów należy pozostawić odłożone na bok, ponieważ na koniec gry będą one potrzebne do ustalenia czy wymagania celu zostały spełnione.

WAŻNE: Pacjenci, w których leczeniu został popełniony błąd medyczny, nie są uznawani za wyleczonych i pozostają na swoim miejscu.



Leczenie Pacjentów

Każdy Pacjent (zwykły i do hospitalizacji) wymaga leczenia.

Pacjenci zwykli: tacy Pacjenci leczeni są w Przychodni, poprzez podanie leków wskazanych na każdej karcie Pacjenta. W tym celu należy umieścić leki na karcie Pacjenta.

Pacjenci do hospitalizacji: tacy Pacjenci zwykle wymagają bardziej złożonego leczenia, które może składać się z dowolnej kombinacji poniższych:

- **Bezpośrednie leczenie:** leczenie jest opisane na karcie Pacjenta i jest zapewniane Pacjentowi na oddziale.
- **Diagnoza:** wielu Pacjentów będzie wymagało zdiagnozowania przed zastosowaniem dalszego leczenia. Po tym, jak badania zostaną wykonane, Pacjenta należy poddać leczeniu wskazanemu na karcie diagnozy. Jeżeli Pacjent otrzymał więcej niż jedną kartę diagnozy (np. w wyniku wykonania dwóch różnych badań), należy zastosować leczenie z karty diagnozy o **najwyższym wskaźniku efektywności**. Jeśli kilka kart diagnozy ma ten sam (najwyższy) wskaźnik efektywności, gracz wybiera, które leczenie zastosować. Do każdego Pacjenta należy zastosować leczenie z **tylko jednej karty diagnozy**.
- **Zabieg chirurgiczny:** leczenie Pacjenta (bezpośrednie lub z karty diagnozy) może wskazywać, że wymagany jest zabieg chirurgiczny. W takim wypadku leczenie wskazane w wykazie zabiegów musi zostać zastosowane w sali operacyjnej, a wszelkie leki, krew i narządy mogą być poruszane wyłącznie za pomocą pęsety.

WAŻNE: przedmioty wykorzystywane do leczenia Pacjenta do hospitalizacji należy zawsze umieszczać na ich kartonowym łóżku.

Krew i leki dożylnie: leczenie niektórych Pacjentów może wymagać podania krwi lub leków dożylnych. Należy zawsze podawać je Pacjentom za pośrednictwem plastikowych strzykawek. W każdej strzykawce mogą się znajdować żetony tylko jednego rodzaju (krew, zielone leki dożylnie lub żółte leki dożylnie) i liczbie maksymalnie 6 jednostek. Jeśli Pacjent wymaga podania więcej niż 6 jednostek jednego rodzaju leków lub kilku rodzajów leku (krwi i leków dożylnych), należy użyć dodatkowych strzykawek.

WAŻNE: podając krew lub leki dożylnie Pacjentowi na sali operacyjnej, należy przemieszczać wszystkie żetony za pomocą pęsety. Jedynie samą strzykawkę można trzymać w dłoni.

Epidemie

Ponieważ karty epidemii utrudniają grę sugerujemy, aby nie korzystać z nich podczas pierwszych rozgrywek.

Czasami, kiedy Pacjent jest diagnozowany, okazuje się, że przyczyna jego symptomów może być zakaźna. To oznacza, że szpital musi podjąć odpowiednie kroki, aby upewnić się, że choroba nie przeniesie się na innych Pacjentów.

Aby to oznaczyć, na niektórych kartach diagnoz posiewu bakteriologicznego i badania krwi znajduje się symbol choroby zakaźnej. Kiedy taka karta zostaje dobrana w wyniku badania, gracze muszą natychmiast dobrać kartę epidemii i umieścić ją na Oddziale danego Pacjenta.

Na kartach epidemii wskazano wymagany rodzaj leczenia. Należy zastosować je do wszystkich Pacjentów na Oddziale przed zakończeniem rundy. Są to dodatkowe wymagania, niezależne od leczenia, którego już wymagają poszczególni Pacjenci.



Na koniec rundy, w fazie oceny Pacjentów, gracze sprawdzają, czy każdy Pacjent został poddany leczeniu z karty epidemii. Jeśli wszyscy Pacjenci na Oddziale zostali poddani leczeniu, gracze otrzymują punkty reputacji wskazane na karcie epidemii (należy pamiętać, że jest to łączna liczba punktów reputacji, niezależna od liczby wyleczonych Pacjentów). Jeśli którykolwiek z Pacjentów nie został wyleczony, gracze nie otrzymują punktów reputacji i tracą 1 punkt umiejętności za każdego Pacjenta, który nie został poddany leczeniu. W obu przypadkach należy odrzucić kartę epidemii – jej efekt trwa jedynie do końca rundy.

Kilka dodatkowych informacji na temat kart epidemii:

- Jeśli gracze dobiorą kartę diagnozy, na której znajduje się taki symbol, muszą dobrać kartę epidemii nawet, jeśli dana karta diagnozy nie jest tą, na którą powinien być leczony pacjent (np. posiada niższą wartość efektywności niż inna karta diagnozy tego samego Pacjenta).
- Na kilku kartach epidemii nie ma opisu leczenia. W takim wypadku gracze od razu odrzucają kartę – nie ma potrzeby podejmowania w związku z nią dalszych akcji. Epidemii udało się uniknąć.
- Na każdym Oddziale może znajdować się naraz tylko jedna karta epidemii. Jeśli gracze dobrali już kartę epidemii dla danego Oddziału i odkryją kolejną kartę diagnozy z symbolem choroby zakaźnej (dla innego Pacjenta na danym Oddziale), po prostu go ignorują – nie należy dobierać kolejnej karty epidemii. Wyjątkiem jest sytuacja, w której pierwsza dobrana karta epidemii nie zawierała opisu wymaganego leczenia. W takim wypadku (ponieważ pierwsza karta epidemii została odrzucona), jeśli gracze odkryją kolejny symbol choroby zakaźnej w danej rundzie, dobierają kartę epidemii zgodnie z normalnymi zasadami.
- Jeśli w fazie oceny, podczas sprawdzania czy Pacjenci zostali poddani właściwemu leczeniu, gracze zorientują się, że w fazie akcji przegapili symbol choroby zakaźnej i nie dobrali karty epidemii, tracą 3 punkty umiejętności.

„Przysięga Hipokratesa”

Jeśli ktoś zauważy, że inny gracz podczas fazy akcji ignoruje ograniczenia rozmieszczania klepsydr/ruchu lub inne zasady powiązane z akcjami, gracz natychmiast traci **1 punkt umiejętności**, dana akcja jest anulowana i musi zostać **ponownie wykonana we właściwy sposób** – w innym wypadku nie jest uznawana za wykonaną.

Koniec gry

Gra dobiega końca po rozegraniu czwartej rundy. Gracze sumują liczbę kart wypisanych Pacjentów, wartość reputacji na planszy punktacji oraz punkty umiejętności. Następnie sprawdzają kartę celu.

Aby zwyciężyć, gracze muszą wypełnić wymagania wymienione na karcie celu.

Jeśli udało im się wypełnić wszystkie, **wygrywają grę!**



6. KARTY PRAC BADAWCZYCH

Kiedy gracze rozegrają kilka rozgrywek w **Ostry Dyżur** i zdobędą nieco doświadczenia, mogą wykorzystać w kolejnych rozgrywkach karty prac badawczych.

Podczas przygotowania gry karty prac badawczych należy potasować i położyć obok planszy. Następnie należy dobrać 3 karty i umieścić je na stole tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy.

W grze występują dwa rodzaje kart prac badawczych: **zadania** (oznaczone niebieskimi paskami na ścianie) oraz **akcje** (oznaczone czerwonymi paskami i polem akcji).



Zadania

Na tych kartach znajdują się instrukcje dla graczy oraz nagroda w postaci punktów umiejętności. Podczas fazy oceny Pacjentów (po sprawdzeniu poszczególnych Pacjentów, ale zanim zostaną wypisani) gracze sprawdzają, czy udało się zrealizować polecenie z karty. Jeśli tak, otrzymują wskazaną na karcie liczbę punktów umiejętności. Jeśli nie, nic się nie dzieje.

Akcje

Te karty zapewniają dodatkowe akcje, które mogą wykonać gracze. Zwykle są to ulepszone wersje normalnie dostępnych akcji. Gracze mogą korzystać z nich w taki sam sposób jak z każdej innej akcji w grze, korzystając z odpowiedniej klepsydry (wskazanej na symbolu pola akcji).

Na początku każdej rundy, w fazie rady lekarskiej gracze odrzucają karty prac badawczych z poprzedniej rundy i dobierają 3 nowe.



7. TRYB SOLO

Ostry Dyżur umożliwia rozgrywkę w trybie dla jednego gracza. W tym celu należy przygotować rozgrywkę tak, jak dla 2 graczy, ale obie klepsydry Lekarzy znajdują się pod kontrolą jednego gracza. Wybierając cel należy wybrać kartę dla 1 gracza.

Podczas rozgrywki faza akcji trwa **60 sekund dłużej** (5 minut zamiast 4).

UWAGA: należy pamiętać, że nawet w rozgrywce jednoosobowej gracz musi ukończyć wykonywanie jednej akcji, zanim będzie mógł przejść do kolejnej.

Przykładowo, jeśli gracz leczy Pacjenta na Oddziale i brakuje mu leków, musi udać się do Apteki, by je zdobyć, a następnie użyć kolejnej akcji na Oddziale, by podać je Pacjentowi.

8. TWÓRCY

Projekt gry: Dávid Turczy, Anthony Howgego i Konstantinos Kokkinis

Rozwój gry: Vangelis Bagiartakis

Ilustracje: Gong Studios

Projekt graficzny: Konstantinos Kokkinis

Doradca medyczny: Pantelis Avramopoulos

Tłumaczenie: Mateusz Szupik

Korekta: Łukasz Chełmecki i Łukasz Tkaczyk

Skład: Aleksandra Miszta-Mars

Wersja polska: Galakta

Specjalne podziękowania: Dimitris Siakambenis, Theo K Mavraganis i Akis Tsakliotis



www.galakta.pl



www.artipiagames.com

