



*Вас наняли врачами в новый современный медицинский центр. Вы и ваши коллеги должны сотрудничать, чтобы принимать, диагностировать и лечить пациентов, нуждающихся в вашей помощи. Используйте свои сильные стороны, чтобы лечить пациентов, прибывающих в больницу, но будьте осторожны, потому что цена ошибки в Rush M.D. очень высока!*

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



# 1. Компоненты

## 220 Карт

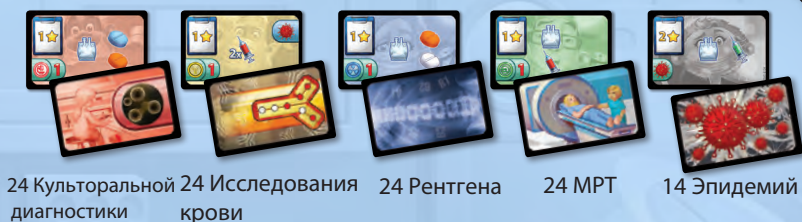


36 Госпитализированных пациентов

36 Обычных пациентов

22 Исследования

16 Целей



24 Культуральной диагностики

24 Исследования крови

24 Рентгена

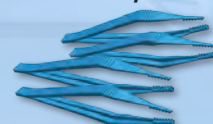
24 МРТ

14 Эпидемий

## 12 Шприцев



## 4 Пинцета



## 6 Игровых полей



## 8 Песочных часов



4 Доктора (Красный, Черный, Зеленый, Желтый)



4 Медсестры (Бирюзовые)

## 38 Картонных жетонов



15 IV Жетонов Капельниц



8 Жетонов Клинических образцов



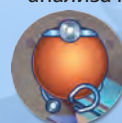
1 Жетон анализа крови



12 Жетонов Состояния



1 Жетон репутации для 50+



1 Жетон МРТ

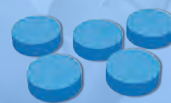
## 134 Деревянных диска



12 Оранжевых таблеток



12 Белых таблеток



12 Синих таблеток



Маркер Раунда (Черный)  
Маркер репутации (Желтый)  
Маркер медицинского пункта (Зеленый)



7 Дисков анализа крови (4 Красных и 3 Белых)



40 Жетонов крови



24 IV Жетона лекарства (Зеленые)



24 IV Жетона лекарства (Желтые)

## 6 3D Картонных коек



Этот компонент нужно собрать

## 1 Правила



## 40 Деревянных органов



10 Сердец



10 Почек



10 Костей



10 Легких

**ВНИМАНИЕ:** Осторожнее с пинцетами и шприцами, не растягивайте их, они могут сломаться!

## 2. Обозначения

Ниже находятся все обозначения, используемые в Rush M.D.

### Медикаменты

Лекарства составляют большую часть лечения пациента. Это все - от таблеток, до внутривенных лекарств, а также капельницы.



Синяя  
таблетка



Оранжевая  
таблетка



Белая  
таблетка



Желтый  
IV препарат



Зеленый  
IV препарат



IV Капельница



Пустой  
Шприц

### Органы

Органы используются в хирургии и символизируют различные операции, которые могут проводить пациенту.



Сердце



Почки



Легкие



Кости

### Кровь

Кровь сдается донорами и хранится в Банке Крови.



Кровь

### Состояние

Состояние пациентов делится на 3 уровня: Легкое, Серьезное и Критическое.



Легкое



Серьезное



Критическое

### Признаки

У некоторых пациентов наблюдаются признаки определенных заболеваний. В зависимости от этих признаков должны быть назначены разные анализы.



Инфекционные



Аутоимунные



Физические



Психоневрологические

### Типы анализов

В зависимости от симптомов пациенты должны пройти различные обследования, прежде чем будет определено их дальнейшее лечение.



Культуро-  
логическое



Анализ  
крови



Рентген



MPT

### Прочие символы

Другие символы, используемые в Rush M.D.



Симптомы



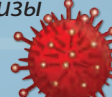
Обязательные  
анализы



Медицинские  
очки



Репутация



Инфекции



Медкарта



Действие  
доктора



Действие  
медсестры



Общее действие

# 3. Структура компонентов

## Госпитализированные пациенты



Награда за лечение

Симптомы

Лечение

Состояние пациента

Обязательные анализы

Признаки



Награда за лечение

Операция

Лечение

Состояние пациента

## Обычные пациенты



Награда за лечение

Симптомы

Лечение

Состояние пациента

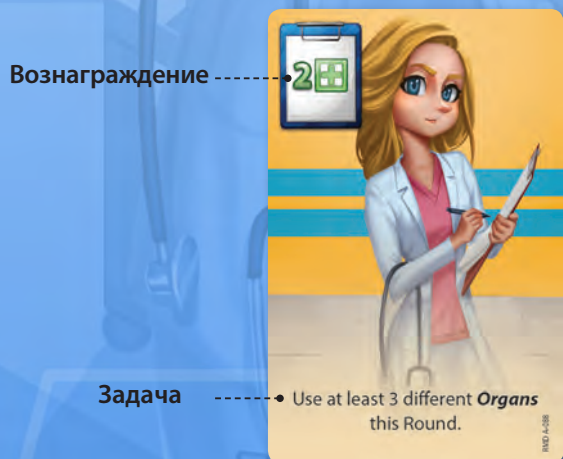
## Цели



Уровень сложности

Количество игроков

## Исследование (Задачи)



Вознаграждение

Задача

• Use at least 3 different **Organs** this Round.

Использование карт исследований необязательно.

Мы рекомендуем вам добавлять их после нескольких партий.

## Исследование (Действие)



Ячейка действия

Эффект

## Карты диагностики

Заразность

Медкарта



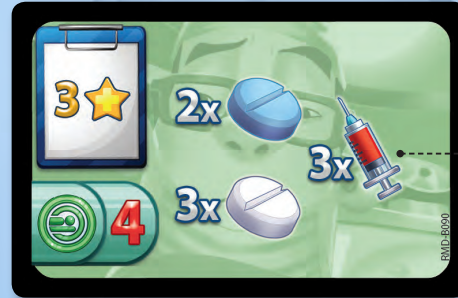
Тип карты

Эффективность  
лечения

Культуральная диагностика

Рентген

Награда  
за лечение



Исследование крови

МРТ

## Карты эпидемии

## 3D Картонная койка

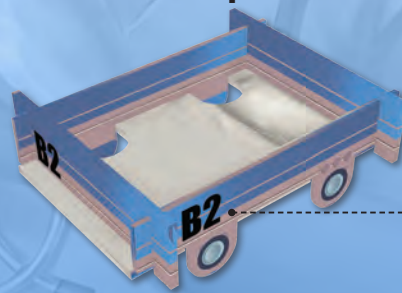
Лечение, которое  
нужно провести  
всему отделению

Награда  
за лечение

Тип карты



Эпидемия



Номер койки

Инструкцию по сборке коек можно  
найти на нашем сайте -  
[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

## Планшет очков

Трек репутации и  
Медицинских очков

Счетчик раундов



# Игровые поля

В Rush M.D. есть 6 полей, которые представляют отделения вашей больницы. На каждом игровом поле есть **ячейки действий**, на каждую из которых игроки могут выставить песочные часы, чтобы совершить определенное действие. В зависимости от количества игроков и места на столе, вы можете расположить поля любым удобным для вас способом для более комфортной игры.

## Амбулаторное отделение и Приёмное отделение

Название отделения

Ячейки общих действий

Места для обычных пациентов



Название отделения

Ячейка действия доктора  
Памятка действия

Места для госпитализированных пациентов

## Лаборатории и Функциональная диагностика

Тип анализа

Признаки, связанные с этим анализом

Ячейка действия доктора



Ячейки для коек пациентов  
Тип анализа

Места для карт диагностики

## Операционные А и В

Ячейка действия доктора

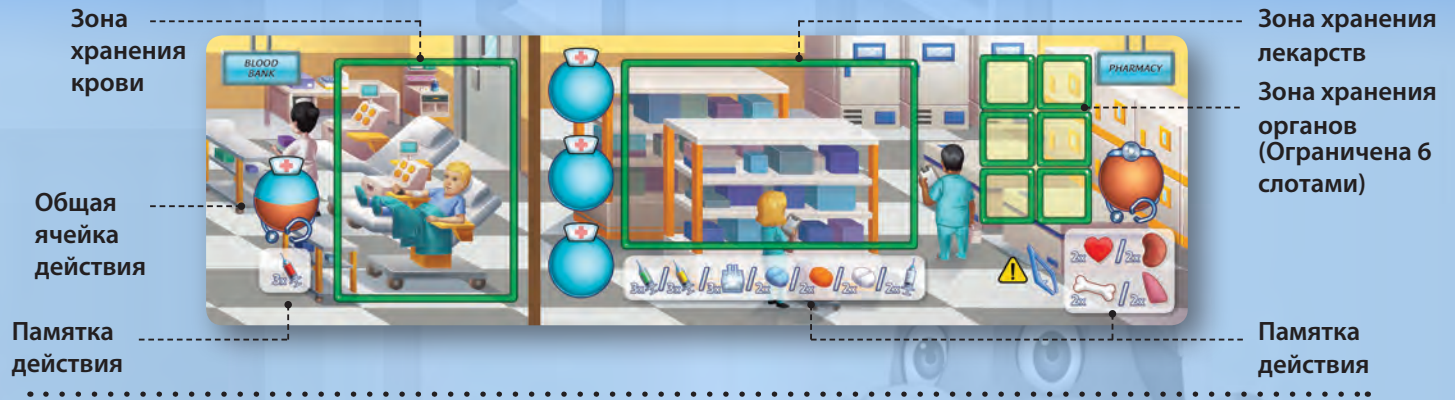
Органы могут брать только врачи

Напоминание о пинцете

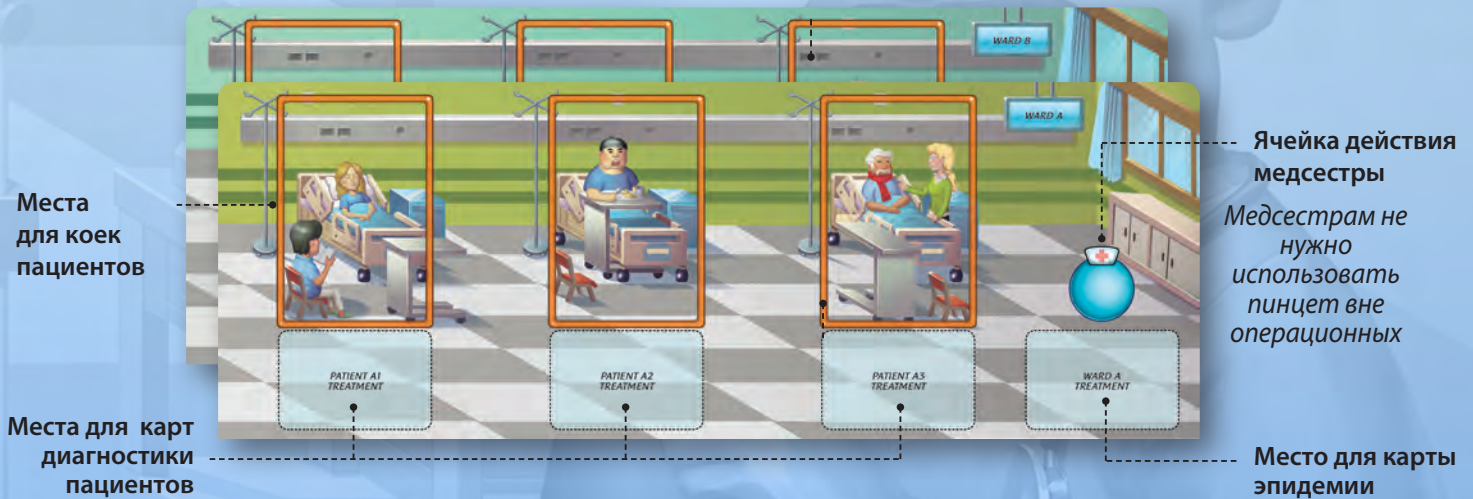


Ячейка действия медсестры  
Кровь и лекарства могут брать только медсестры

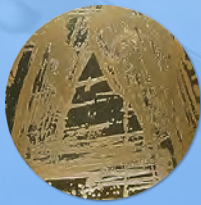
## Банк крови и Аптека



## Палаты А и В



## Жетоны Клинических образцов



Лицо



Рубашка



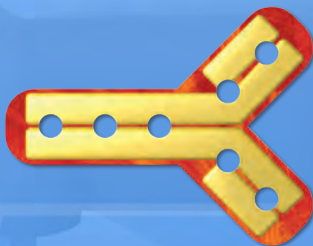
Жетоны клинических образцов используются для проведения обследований госпитализированных пациентов с признаками инфекции.

## Жетон МРТ



Жетон МРТ используется для обследования пациентов с психоневрологическими признаками

## Жетон анализа крови



Жетон анализа крови используется для обследования госпитализированных пациентов с аутоиммунными признаками.

## Жетоны состояния



Серьезное



Критическое

Если пациент не получает необходимое лечение, его состояние ухудшается.

## 4. Подготовка к игре









**1** Разместите **игровые поля** в центре стола в любом порядке. Разместите **трек очков** рядом, чтобы все могли его видеть. (смотрите изображение стартовой раскладки)

**2** Положите в запас, рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков, все **Шприцы**, жетоны **IV Капельниц**, жетоны **Таблеток**, жетоны **IV Лекарств**, жетоны **Органов** и **Крови**. Мы рекомендуем класть их рядом с полем **"Банк крови и Аптека"**.

**3** Перемешайте все карты **Обычных пациентов** и разместите их лицом вниз рядом с **Регистратурой**. Перемешайте все карты **Госпитализированных пациентов** и разместите их лицом вниз рядом с **Приёмным Отделением**.

**4** Разделите все карты **Диагностики** по типам, замешайте их по стопкам и разместите лицом вниз на 4 предназначенных для них места на поле **"Лаборатории и Функциональная диагностика"**.

**5** Разместите следующие компоненты в зоны хранения на поле **"Банк крови и Аптека"** по количеству игроков:

								
1-2 Игрока	2	2	2	3	3	3	2	3
3 Игрока	3	3	3	4	4	4	3	4
4 Игрока	4	4	4	5	5	5	4	5

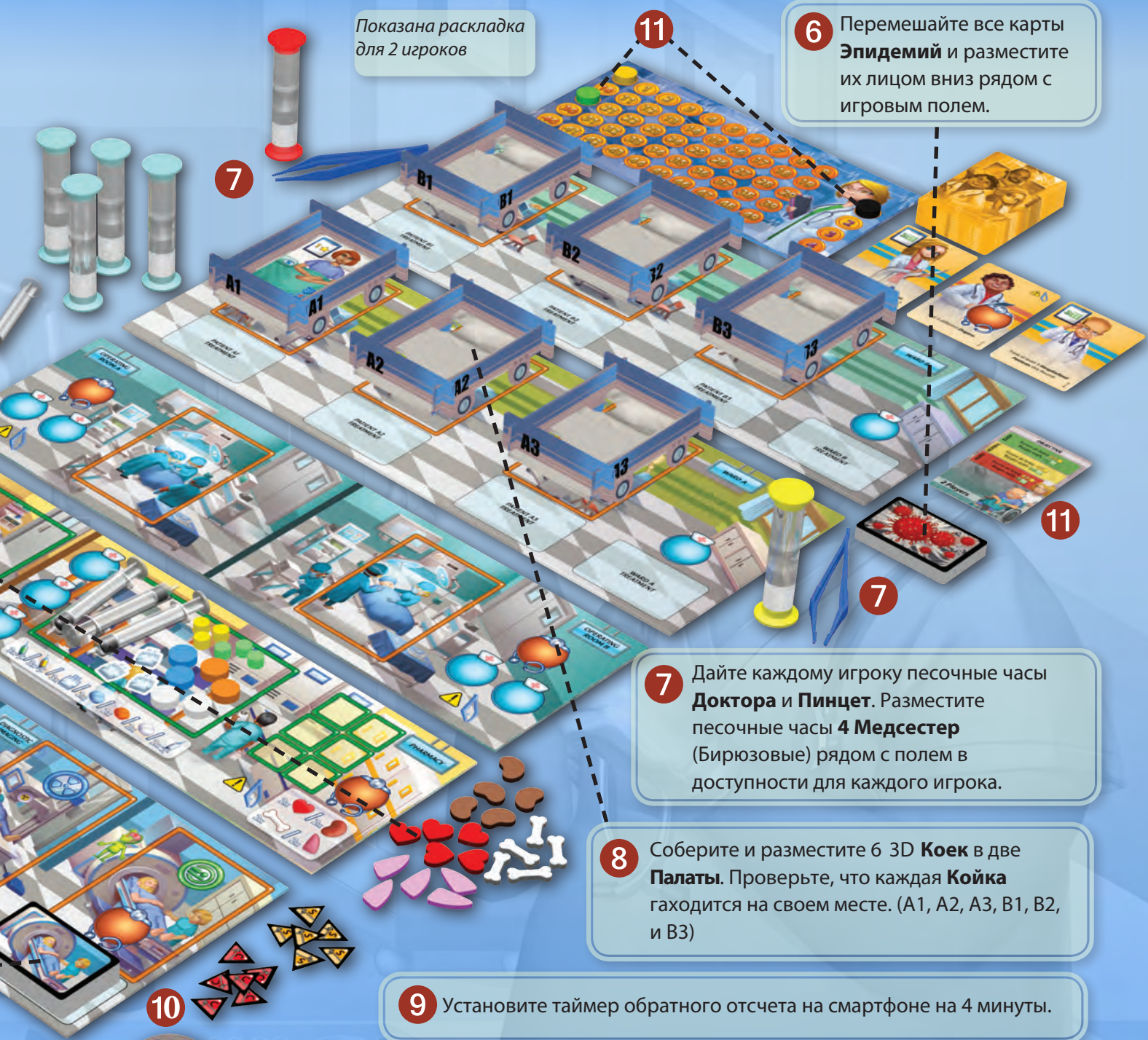
### Модульные поля

Хотя в этом примере показана вертикальная раскладка, вы можете разместить каждое поле как вам удобно.





Показана раскладка для 2 игроков



6 Перемешайте все карты **Эпидемий** и разместите их лицом вниз рядом с игровым полем.

7

11

7 Дайте каждому игроку песочные часы **Доктора** и **Пинцет**. Разместите песочные часы **4 Медсестер** (Бирюзовые) рядом с полем в доступности для каждого игрока.

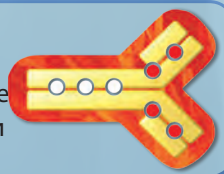
8 Соберите и разместите 6 3D **Коек** в две **Палаты**. Проверьте, что каждая **Койка** находится на своем месте. (A1, A2, A3, B1, B2, и B3)

9 Установите таймер обратного отсчета на смартфоне на 4 минуты.

10

10

Перемешайте 8 жетонов **Клинических образцов** и расположите их лицом вниз рядом с зоной **Функциональной диагностики**. Разместите жетон **МРТ** рядом с зоной **МРТ**. Разместите жетоны **Состояния** рядом с полем. И, наконец, разместите жетон **Анализа крови** рядом с зоной **Анализа крови** и заполните его 3 белыми и 4 красными дисками как показано тут:



11 Выберите одну из карт **Целей** в соответствии с количеством игроков и решите, на каком уровне сложности вы будете играть (Легкий, Обычный, Трудный). Затем расскажите всем о задачах, которые нужно выполнить, разместите маркер **Медицинских очков** на поле подсчета очков в указанное место. Разместите маркер **Репутации** на первую клетку поля подсчета очков. И, наконец, разместите маркер **Раунда** на первую клетку трека раундов.

## 5. Как играть

**Rush M.D.** это кооперативная игра. Это значит, что все игроки объединяются вместе против игры, и вы выигрываете или проигрываете как команда.

Игра длится 4 раунда. В каждом раунде вы принимаете пациентов, проводите необходимые анализы и подбираете нужное лечение. В конце 4 раунда вы проверяете, удалось ли достичь поставленную цель (обычно это получение очков репутации без снижения медицинских очков до 0).

### Этапы раунда

Каждый раунд разделен на следующие этапы:

**1. Медицинский консилиум 2. Фаза действий 3. Фаза оценки пациентов**

#### 1. Медицинский консилиум

Передвиньте маркер раунда на следующую клетку (*пропустите это действие в 1 раунде*). Теперь вы можете спокойно обсудить что каждый из вас будет делать в предстоящей Фазе действий и составить план на раунд. Как только будете готовы, переходите к следующей фазе.

#### 2. Фаза действий

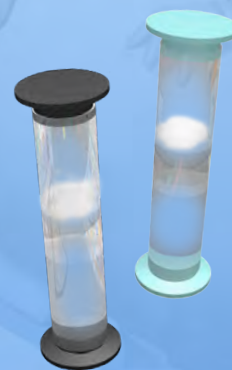
Эта фаза играется в реальном времени. Начиная фазу действий запустите таймер.

Во время этой фазы вы выполняете действия, используя песочные часы. возьмите одни песочные часы (вашего Доктора или Медсестры), переверните их и расположите на ячейке действия, которое собираетесь выполнить. Вы можете сразу выполнить это действие - не нужно ждать, пока закончится песок. Кроме того, вы можете выполнять это действие пока раунд не закончится, время не ограничено песком в часах.

Пока песок не закончился, вы не можете перемещать песочные часы. Как только песок закончился, песочные часы снова становятся доступными и вы можете использовать их для нового действия.

Вам разрешено использовать песочные часы Доктора только вашего цвета или печочные часы Медсестры, которые доступны всем игрокам. Вы можете выполнить действие только при наличии свободных ячеек действий - другими словами, вы не можете поставить песочные часы туда, где они уже есть. Каждое действие выполняется определенным типом песочных часов (Доктор, Медсестра или любой из них) и вы можете использовать только этот тип для выполнения действия. Вы не можете убрать песочные часы Доктора другого игрока с ячейки действия, даже если песок в них закончился.

Как только вы перемещаете песочные часы на ячейку действия, любое ваше предыдущее действие (этих же песочных часов или других) считается завершенным - вы больше не можете вернуться и продолжить его выполнение. Однако вы можете убрать песочные часы из предыдущей ячейки действия, не прерывая текущее, чтобы освободить ее для других игроков по обычным правилам (если песок закончился) Если во время этой фазы вы уроните любые песочные часы, вы должны немедленно прекратить текущее действие, вернуть часы в прежнее положение и после продолжить выполнять свое действие.



Когда таймер истечет, вы больше не можете размещать новые песочные часы на ячейки действий - фаза действий этого раунда завершена. Однако, если вы уже разместили песочные часы на ячейку действия до того, как таймер истек, вы можете продолжать выбранное действие, но в отличие от действия в основное время раунда, вы можете делать это только пока в песочных часах есть песок. Как только песок закончится, ваше действие завершено.

Действия, которые вы можете выполнить во время Фазы Действий:

## Приёмное отделение

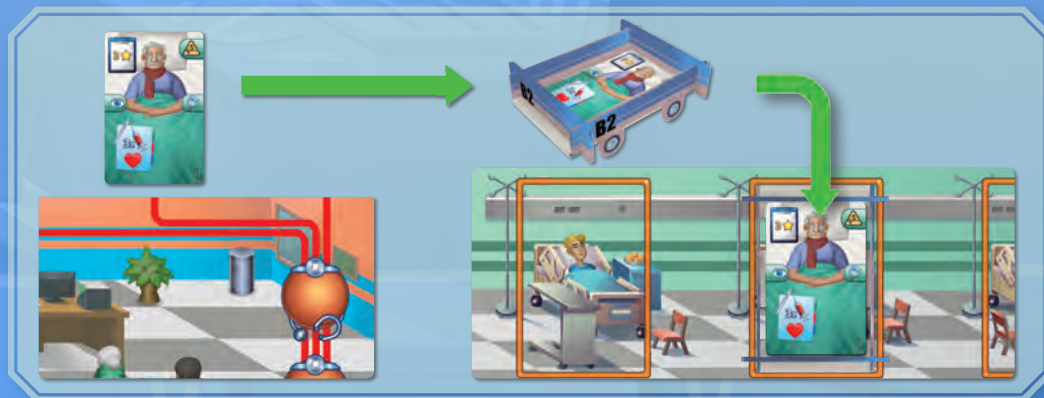
*В больницу поступают новые пациенты и вы организываете их лечение.*

**Прием пациентов:** Используя песочные часы Медсестры откройте 3 карты пациентов любого типа в любом сочетании и поместите их лицом вверх на предназначенные для этого места выше или ниже игрового поля. Помните, что вы не можете открыть больше карт пациентов каждого типа, чем доступно мест.



*Регистратура и приемное отделение вмещают до 6 пациентов.*

**Госпитализированные пациенты:** Используя песочные часы Доктора, вы можете переместить одного из принятых Госпитализированных пациентов в **Палату**. Для этого возьмите выбранную карту Госпитализированного пациента и разместите на любую свободную койку в любой **Палате**.



*Прежде, чем Госпитализированные пациенты начнут свое лечение, они должны быть размещены на любую свободную койку в любой палате.*

## Амбулаторное отделение

Здесь лечатся пациенты, не требующие госпитализации.

**Лечить обычного пациента:** Используя песочные часы Доктора или Медсестры вы можете назначить лечение обычному пациенту в **Амбулаторном отделении**. (Смотрите **Лечение Пациентов** на странице 18).



Любая Медсестра или Доктор могут назначить лечение любому Обычному пациенту в Амбулаторном отделении.

## Палаты А и В

Пациенты, нуждающиеся в госпитализации, помещаются в Палаты, где они получают надлежащее лечение.

**Палаты** рассчитаны на 3 койки. До выписки на Этапе оценки Госпитализированные пациенты должны перемещаться по больнице вместе с Койкой.

В ячейках под каждой Койкой, вы должны хранить Карты диагностики, относящиеся к этому пациенту, чтобы иметь возможность отслеживать их. Каждая койка пациента имеет свой уникальный номер на боку (A1, A2, A3, B1, B2, и B3). Таким образом вы легко можете идентифицировать конкретного пациента и / или отслеживать статус его обследования и лечения, даже если койки пациента нет в его палате.

**Вылечить госпитализированного пациента:** Используя песочные часы Медсестры в соответствующей палате, вы можете назначить лечение одному из пациентов этой палаты, добавив любое необходимое лекарство в койку этого пациента. (Смотрите **Лечение Пациентов** на странице 18).

**Лечить Эпидемию:** Используя песочные часы Медсестры в соответствующей палате, вы можете назначить лечение, указанное на карте Эпидемии, одновременно всем пациентам в этой палате (Смотрите **Эпидемии** на странице 18).



## Лаборатории и Функциональная диагностика

Многим пациентам необходимо пройти обследования, чтобы выявить их симптомы и назначить соответствующее лечение.

В этих отделениях вы можете использовать песочные часы Доктора и провести определенные анализы Госпитализированным пациентам, чтобы узнать, как их лечить. Перед тем, как использовать данное действие, вам необходимо сначала переместить Госпитализированного Пациента (вместе с Койкой) на соответствующее место.



Некоторым пациентам необходимо сделать несколько анализов, чтобы назначить им лечение.

Существует 4 типа анализов:

Пациенту со значком **Инфекции** необходимо сделать **Культуральную** диагностику.

**Клинические образцы:** Этим действием вы выполняете исследование Клинических образцов Пациента, помещенного в зону Культуральной диагностики. Для этого посмотрите на иконку верхней карты колоды Культуральной диагностики. Просматривайте тайлы Клинических образцов **по одному**, чтобы найти такую же иконку. Каждый тайл должен быть снова перевернут лицом вниз перед открытием другого. Как только вы найдете совпадающий Клинический образец, положите его лицом вниз на открытую ранее карту. Затем поместите карту лицом вверх в зону лечения Пациента в его палате. Теперь вы можете переместить пациента из зоны Культуральной диагностики (Даже если в песочных часах доктора еще не закончился песок).



Клинические образцы используются для обследования пациентов с признаками инфекции.

Пациентам с **Аутоимунными** признаками нужен **Анализ Крови**.

**Анализ крови:** Этим действием вы проводите Анализ крови Пациенту, находящемуся в зоне Анализа крови. Для этого посмотрите верхнюю карту колоды Анализа крови. Используя пинцет, вы должны переставить деревянные диски на тайле Анализа крови в соответствии с изображением на карте. Как только вы закончите, вы можете взять эту карту и разместить лицом вверх в зоне лечения Пациента в его палате. Теперь вы можете переместить пациента из зоны Анализа крови (Даже если в песочных часах доктора еще не закончился песок).



Анализ крови используется для обследования Пациентов с Аутоимунными признаками.



Используя пинцет, переставьте деревянные диски так, чтобы они соответствовали верхней карте в колоде Анализа крови.



**Внимание:** Если на какой-либо карте Культуральной диагностики или Анализа крови есть символ Инфекции, вы должны взять карту Эпидемии и разместить ее в зону лечения в отделение Пациента. (Смотрите Эпидемии на странице 18).



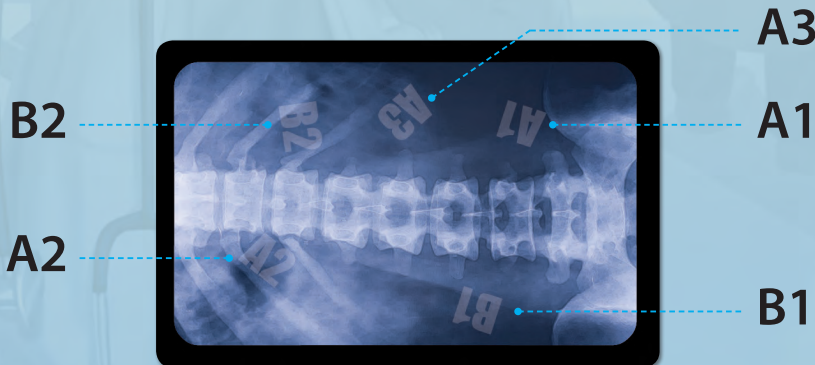
Пациентам с **Физическими** признаками нужен **Рентген**.

**Рентген:** Этим действием вы делаете рентгеновский снимок Пациенту, находящемуся в зоне Рентгена. На каждой карте рентгена есть 5 номеров коек. Вы должны найти карту Рентгена, на которой нет номера койки вашего Пациента. Для этого открывайте карты из колоды Рентгена по одной. Если на карте есть номер койки исследуемого пациента, положите ее под низ колоды и откройте следующую. Повторяйте, пока не найдете карту без номера койки вашего пациента. Положите ее в зону Лечение Пациента в его палату. Теперь вы можете переместить пациента из зоны Рентгена (Даже если в песочных часах доктора еще не закончился песок).



Рентген используется для диагностики Пациентов с Физическими признаками.

Посмотрите верхнюю карту колоды Рентгена и определите отсутствующий номер койки.



Поскольку на карте есть номера A1, A2, A3, B1 и B2, ее следует использовать для пациента с номером койки B3.



Пациентам с **Психоневрологическими** признаками нужна **МРТ**.

**МРТ:** Этим действием вы выполняете процедуру МРТ Пациенту, находящемуся в зоне МРТ. Для этого возьмите тайл МРТ и положите на угол койки Пациента. Поместите на него песочные часы Доктора. Теперь вы можете взять карту МРТ диагностики и положить ее в зону Лечения Пациента в его палату. В отличие от остальных действий Пациент должен оставаться в зоне МРТ, пока не закончится песок в песочных часах Доктора.

**Внимание:** Если в процессе процедуры, песочные часы Доктора упадут с койки, их нужно обнулить (дождаться пока закончится песок) и заново поставить на тайл МРТ.



МРТ нужно для обследования Пациентов с Психоневрологическим и признаками.

*Постарайтесь не уронить песочные часы Доктора во время МРТ, иначе придется начинать процедуру с начала.*



## Банк крови

*Здесь храниться взятая у доноров кровь.*

Это действие может быть выполнено Доктором или Медсестрой.

**Взятие крови:** Выполняя это действие, возьмите 3 жетона крови из Запаса и добавьте их в соответствующую Зону хранения.



## Аптека

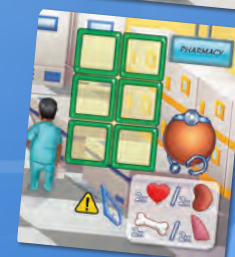
*Здесь вы получаете все необходимое для лечения Пациентов.*

**Хранилище лекарств:** Используя песочные часы Медсестры вы можете взять любой из следующих предметов (IV Капельницы, IV Лекарства, Таблетки или Шприцы) в количестве, указанном в памятке и разместить их в Зону хранения Аптеки. Используя это действие, вы можете взять только один тип предметов. Чтобы взять другой, нужно повторить действие.

**Хранилище Органов:** Используя песочные часы Доктора вы можете взять 2 органа одного типа из Запаса и разместить их в Зоне хранения Органов. Помните, что в этой зоне никогда не может быть больше 6 органов.

В любой момент вы можете сбросить любое количество органов из хранилища.

**Внимание:** Органы можно брать только Пинцетом.



## Операционные А и В

В большинстве случаев для лечения требуется операция.

Некоторым Госпитализированным Пациентам может потребоваться операция. В этом случае все органы, кровь и/или Лекарства, указанные в медкарте должны быть подготовлены для Пациента в **Операционной**.

Чтобы выполнить операцию, переместите Госпитализированного пациента вместе с койкой в одну из Операционных и выполните любое из следующих действий:

**Добавление органов:** Используйте песочные часы Доктора, чтобы поместить Органы из Зоны хранения Органов в койку к пациенту.

**Прием лекарств:** Используйте песочные часы Медсестры, чтобы добавить лекарства и/или кровь из Зоны хранения Аптеки и/или Зоны хранения Банка крови на койку Пациента.



Surgery example

**Внимание:** Все предметы, добавляемые на койку Пациента во время Операции (Органы, Кровь, Лекарства) можно брать только Пинцетом. Ни к одному из них (кроме Шприцев) нельзя прикасаться руками. (Смотрите Лечение Пациентов на странице 18).



Символ, напоминающий об использовании Пинцета



Пример карт Пациентов и карт Диагностики, требующих Операции.



Все Органы, Кровь и Лекарства, используемые в операции нужно перемещать в Операционную только с помощью Пинцета.





### 3. Фаза оценки пациентов

После Фазы действий вы проверяете, были ли все Пациенты вылечены должным образом, или случились медицинские ошибки.



**Проверка Эпидемий:** Первым делом нужно провести проверку Эпидемий. Если во время раунда в какой-либо палате была размещена карта Эпидемии, все Пациенты в этой Палате должны были получить лечение согласно инструкции с карты Эпидемии (смотрите *Эпидемии* на странице 18). Если все Пациенты Палаты получили нужное лечение от Эпидемии, получите награду с карты Эпидемии. В противном случае потеряйте по 1 Медицинскому очку за каждого Пациента, не получившего нужного лечения от Эпидемии. После этого в любом случае сбросьте карту Эпидемии и верните в Запас все используемые для этой карты Лекарства/Кровь.

**Оценка Пациентов:** Затем вы проверяете, получил ли каждый Пациент необходимое лечение, указанное на его карте или в его карте Диагностики (в случае с Госпитализированными Пациентами).

Если Пациент получил **НЕОБХОДИМОЕ** лечение, его выписывают (смотрите раздел *Выпуска Пациентов* ниже).

Если Пациент получил необходимое лечение, **но также** были сделаны лишние процедуры, он все равно выписывается, но вы теряете 2 Медицинских очка независимо от Состояния Пациента.

Если необходимое лечение не было получено, это означает **Медицинскую Ошибку**.

Несколько примеров Медицинских Ошибок:

- Нет всех необходимых лекарств.
- Не выполнены один или несколько обязательных анализов.
- Не выполнена (или не закончена) Операция.
- Не применялось максимально эффективное лечение.

Когда случается Медицинская Ошибка, вы теряете Медицинские очки в зависимости от состояния пациента

**Легкое состояние:** Вы теряете 1 Медицинское очко, а состояние Пациента становится Тяжелым.

**Тяжелое состояние:** Вы теряете 3 Медицинских очка, а состояние Пациента становится Критическим.

**Критическое состояние:** Вы теряете 8 Медицинских очков, а пациент умирает (уберите карту с игрового поля и верните все что на ней было в запас).

Используйте жетоны состояния, чтобы отобразить изменение состояния Пациента. Поверните жетон нужной стороной (Серьезное или Критическое) и положите на карту Пациента. Когда вы теряете Медицинские очки, передвиньте маркер на треке очков на соответствующее количество.

**Важно:** Если ваши Медицинские очки стали равны нулю, вы сразу проигрываете!

После применения штрафов, если у пациента остались лекарства, кровь или органы, которые не нужны для лечения, можете отправить их в Запас.

**Выписка Пациентов:** Все успешно вылеченные пациенты выписываются. Отложите карты таких Пациентов (из Амбулаторного Отделения или из Койки), карты Диагностики (из их Палат) и верните все Лекарства, Кровь и/или Органы, которые на них были, в Запас (перед этим обязательно вытащите всё из Шприцев). За каждого из Пациентов получите очки Репутации, указанные на их картах и картах Диагностики. Передвиньте Маркер репутации на треке очков. Затем верните все карты Диагностики под низ соответствующих колод. Карты Пациентов отложите, они понадобятся при проверке целей в конце игры.

**Важно:** Пациенты с Медицинскими ошибками и вылеченные не до конца остаются на своих местах!

# Лечение пациентов

Каждому пациенту (Обычному или Госпитализированному) требуется лечение.

**Обычные Пациенты:** Эти пациенты проходят лечение в Амбулаторном отделении, получая необходимые лекарства. Просто положите лекарства на их карту.

**Госпитализированные Пациенты:** Этим пациентам часто требуется более сложное лечение, состоящие из комбинации нескольких следующих действий:

- **Прямое лечение:** Это лечение указано на карте Пациента и предоставляется в Палате.
- **Диагностика:** Многим Пациентам необходимо обследование для дальнейшего лечения. После проведения анализов Пациенту требуется лечение, указанное в его карте Диагностики. Если у Пациента больше 1 карты диагностики (например после выполнения двух разных анализов), применяется лечение с карты Диагностики с **максимально эффективной цифрой лечения**. Если карт с наивысшей цифрой больше одной, вы можете выбрать какую из них применять. В любом случае Пациент получает лечение **только с одной карты Диагностики**.
- **Операция:** Лечение Пациента (Прямое или Диагностированное) может требовать Операции. В этом случае все, что указано в Медкарте, должно быть использовано в Операционной, а все Лекарство, Кровь и Органы можно брать только Пинцетом.

**Важно:** Предметы, используемые для лечения Госпитализированного Пациента, всегда должны размещаться на его Койке.

**Кровь и IV Лекарства:** Некоторым Пациентам для лечения требуются инъекции Крови или IV Лекарств. Для их введения используются пластиковые Шприцы. В каждом Шприце могут быть жетоны только одного типа (Кровь, IV Лекарство #1 или IV Лекарство #2) и максимум 6 жетонов. Если Пациенту требуется больше 6 жетонов 1 типа, или больше 1 типа инъекций (Крови или IV Лекарства), нужно использовать дополнительные Шприцы.

**Важно:** При введении Крови или IV Лекарства Пациенту в Операционной, все жетоны набираются Пинцетом. Руками можно держать только сам Шприц.

## Эпидемии

Так как карты Эпидемий усложняют игру, можете не использовать их в первых партиях.

Иногда в процессе диагностики оказывается, что Пациент заразен. Это значит, что Больнице нужно принять меры, чтобы другие Пациенты не заразились.

На это указывает символ Заражения на некоторых картах Диагностики Клинических образцов и Анализа крови. Когда такая карта открывается в процессе анализа, вы должны немедленно взять карту из стопки Эпидемий и выложить ее в Палату, в Зону лечения этого Пациента.

На картах Эпидемии указано лечение. Теперь это лечение необходимо всем Пациентам этой палаты до конца раунда. В дополнение к их основному лечению.



В конце раунда, во время фазы Оценки пациентов, вы проверяете, получил ли каждый пациент необходимое лечение от Эпидемии. Если все пациенты в палате получили лечение, вы получаете очки репутации, указанные на карте Эпидемии (помните, это общие очки за Эпидемию, независимо от количества вылеченных пациентов). Если кто-либо из Пациентов не получил лечение от Эпидемии, вы не получаете очков Репутации и теряете по 1 Медицинскому очку за каждого Пациента без лечения. Во любом случае, сбросьте карту Эпидемии - ее эффект длится только один раунд.

Примечания к картам Эпидемий:

- Если на карте Диагностики есть символ Заражения, вы должны открыть карту Эпидемии даже если эта карта Диагностики не будет использоваться для лечения Пациента (например у нее ниже цифра эффективности лечения, чем у другой карты Диагностики этого Пациента).
- На некоторых картах Эпидемии нет никакого лечения. В этом случае просто сбросьте такую карту. - никаких дополнительных действий не требуется. Эпидемии удалось избежать.
- В палате может быть только одна карта Эпидемии. Если в палате уже лежит карта Эпидемии, а вы открываете карту Диагностики с символом Заражения (для Пациента в той же палате), проигнорируйте его, открывать новую карту Эпидемии не нужно. Единственное исключение - это если на первой карте Эпидемии не было лечения. В этом случае символ Заражения срабатывает (так как первая карта сбрасывается) и вы берете вторую карту Эпидемии в этом раунде по обычным правилам.
- Если во время фазы Оценки Пациентов вы поймете, что пропустили символ Заражения на какой-либо карте Диагностики и не открыли карту Эпидемии во время фазы Действий, вы теряете 3 Медицинских очка.

## “Клятва Гиппократа”

Если вы обнаружили, что вы или другие игроки нарушают правила размещения/передвижения Песочных часов или любые другие специальные правила во время фазы Действий, вы должны немедленно потерять **1 Медицинское очко**, отменить и **повторить действие** правильно, иначе оно считается ошибкой.

## Конец игры

Игра завершается в конце 4 раунда. Посчитайте количество карт Выписанных пациентов, проверьте треки Репутации и Медицинских очков.

Сверьтесь со своей целью.

Если вы выполнили все пункты, указанные на карте Цели, поздравляем, **вы победили!**



## 6. Карты исследований

После нескольких партий в Rush M.D. можете включить в игру карты Исследований.

Перемешайте карты Исследований во время подготовки к игре и положите их рядом с игровым полем. Откройте 3 верхние карты так, чтобы все игроки видели их.

Есть два типа карт Исследований: **Задачи** (с синими полосами на фоне) и **Действия** (с красными полосами на фоне и ячейкой действия на карте).



## Задачи

Эти карты содержат условие и награду в виде Медицинских очков за выполнение этого условия. Во время фазы Оценки Пациентов (после проверки состояния, но перед выпиской) проверьте, выполняются ли условия по таким картам. Если да, получите Медицинские очки. Если нет - ничего не происходит.

## Действия

Эти карты добавляют новые действия для игроков. Обычно это улучшенные версии действий с игрового поля. Вы можете использовать эти действия вместе с основными (с игрового поля), по обычным правилам - обращая внимание, какой тип песочных часов можно туда поставить.

В начале каждого раунда, перед Медицинским консилиумом, сбросьте карты Исследования предыдущего раунда и возьмите 3 новых.



# 7. Одиночная игра

В Rush M.D. можно играть одному. Для этого подготовьте игру на двоих. Но в этом случае вы будете контролировать Песочные часы докторов двух цветов. При выборе цели берите вариант для 1 игрока.

Во время игры фаза Действий длится на **60 секунд дольше** (5 минут вместо 4).

**Важно:** Помните, что даже при сольной игре, вы должны завершить одно действие, прежде чем начинать другое.

Например, если вы лечите пациента в Палате, вам не хватает медикаментов и вы идете за ними в Аптеку, то вам понадобится еще одно действие, чтобы вернуться в Палату и продолжить лечение.

# 8. Авторы

**Design:** Dávid Turczi  
Anthony Howego  
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



[www.artipiagames.com](http://www.artipiagames.com)

**Artipia Games**  
19 Nikou Xilouri str.  
Zografou, 15773  
Athens, Greece

*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](mailto:support@artipiagames.com)*

