

DOCTOR PANICTM



REGLAS

RESUMEN

Formáis parte de un equipo médico del hospital más importante de la zona.

Vuestro objetivo es salvar la vida del paciente que acaba de entrar en la sala de urgencias antes de que el tiempo se acabe!

Para conseguirlo necesitáis llevar a cabo una serie de pruebas médicas. Si completáis con éxito todas las pruebas antes de que el tiempo se agote es una victoria: ¡el paciente está a salvo y todo el mundo gana! En caso contrario... a ver cómo os decimos esto... ¡necesitaréis más práctica!

Doctor Panic es un juego colaborativo que se juega en tiempo real. Todos los jugadores juegan simultáneamente.

Una partida dura aproximadamente 12 minutos.



ANTES DE VUESTRA PRIMERA PARTIDA

Atad el cordel a la aguja de cartón por un lado y a la bobina de cartón por otro.

La aplicación Doctor Panic gestionará vuestras partidas y los imprevistos a los que os enfrentaréis.

Si no tenéis un *smartphone* disponible, podéis reproducir la banda sonora utilizando un navegador de internet (www.rprod.com/doctorpanic) o utilizando los archivos mp3 que podéis descargar de nuestra página web.

Independientemente del método usado (*smartphone*, reproductor de audio...) aseguraos de subir el volumen para que todo el mundo pueda oír la música claramente.

Estas reglas se han escrito para jugar con la app:

Si no estáis utilizando la app, podéis jugar con banda sonora.

En ese caso, seguid este icono:



Nota de la editorial:

No hemos incluido un CD-ROM con el juego porque Doctor Panic es más interesante, entretenido y fácil si se coloca un *smartphone* en la mesa.

Si aún así queréis un CD-ROM, podéis conseguir uno en nuestra tienda online o en vuestra tienda local de juegos.

CONTENIDOS

- A. 9 pastillas a dos caras
- B. 1 tablero de pastillero
- C. 2 fichas de jeringuilla (punta y émbolo)
- D. 15 cartas de medicamento (5 de Clafoutilol, 5 de Penistrit y 5 de Maxoltos)
- E. 1 corazón del paciente (cojín ruidoso)
- F. 1 tablero de cuerpo del paciente
- G. 18 cartas de electrodo
- H. 1 tablero de dosificación, a dos caras
- I. 10 cartas de carga de desfibrilador
- J. 25 cartas de teléfono / carga de desfibrilador
- K. Tablero de sutura (con aguja, hilo y carrete)
- L. 1 lupa
- M. 4 pinzas
- N. 2 fichas de escáner
- O. 24 cartas de instrumental
- P. 8 cartas de paciente

LAS CARTAS DE PRUEBA

- Q. 18 cartas de prueba de Instrumental
- R. 8 cartas de prueba de Inyección
- S. 10 cartas de prueba de Rayos X
- T. 10 cartas de prueba de Reconocimiento
- U. 10 cartas de prueba de Prescripción
- V. 10 cartas de prueba de Sutura
- W. 10 cartas de prueba de Electrodo
- X. 8 cartas de prueba de Escáner

- + 1 carta de teléfono en blanco / carga de desfibrilador
- + 9 redecillas quirúrgicas
- + 1 reglamento
- + 1 librito de reglas rápidas

PREPARACIÓN

Colocación de los elementos del juego

Colocad, de forma ordenada, los siguientes elementos en la mesa:

- + El pastillero y las 9 pastillas.
- + Las 2 fichas de jeringuilla, el tablero de prescripción y las 15 cartas de medicamento.
- + El corazón del paciente.
- + El tablero del cuerpo y las 18 cartas de electrodo.
- + El tablero de sutura, la aguja, el hilo y el carrete.
- + La lupa.
- + Las 4 pinzas.
- + Las 2 fichas de escáner.
- + Las 24 cartas de instrumental, extendidas.
- + La caja del juego.



Si estáis jugando con banda sonora, colocad también las 25 cartas de teléfono (barajeadas) y las 10 cartas de desfibrilador.

Sacad al azar una de las 8 cartas de paciente: ¡esta será la persona que tendréis que salvar durante la partida! Devolved el resto de las cartas de paciente a la caja.

Crear los equipos

Formad equipos equilibrados (niños y adultos) de un máximo de 3 jugadores.

Colocaos alrededor de la mesa de tal forma que los compañeros de equipo estén frente a frente. Todos los jugadores se colocan su redecilla quirúrgica.

El jugador de más edad de cada equipo es el cirujano jefe.

Crear el mazo de cartas de prueba

Barajead los 8 mazos de cartas de prueba por separado.

Cada cirujano jefe coge una carta de cada tipo, baraja todas sus cartas juntas y coloca estas 8 cartas boca abajo formando un mazo frente a él.

El resto de las cartas de prueba se devuelven al mazo. No se utilizarán en esta partida.



Preparar la app

Después de descargar la app Doctor Panic, abridla y escoged vuestro nivel de dificultad. En vuestras primeras partidas os aconsejamos que utilicéis el nivel «fácil». Coged el paciente seleccionado por la app y colocadlo en el centro de la mesa, al lado del *smartphone*. En cuanto estéis preparados, pulsad «Adelante».



Preparar la banda sonora

Web: visitad la página www.rprod.com/doctorpanic y escoged el nivel de dificultad. Cuando estéis preparados pulsad «Adelante».

MP3: visitad la página www.rprod.com/doctorpanic y descargad la banda sonora que se corresponde con el nivel de dificultad de la partida. Cuando estéis preparados pulsad «reproducir».

RESUMEN DE LA PARTIDA

Doctor Panic es un juego en tiempo real. No hay turnos como en los juegos de mesa clásicos. Todos los equipos y todos los jugadores juegan a la vez.

Mejor avisad a los vecinos porque jesto puede ser bastante ruidoso!

El cometido principal de los jugadores es llevar a cabo pruebas médicas, pero hay dos eventos sonoros que pueden perturbar el desarrollo del juego: las paradas cardíacas y las llamadas del director.

Recordad que es un juego cooperativo. Para ganar el juego, todos los equipos deben completar todas las cartas de prueba de sus mazos antes del gong final.

Parada cardíaca

Quando el paciente sufra una parada cardíaca (un pitido continuo) ¡los jugadores deben reaccionar rápidamente!

TODOS los jugadores deben gritar inmediatamente «PARADA CARDÍACA» y detener inmediatamente las pruebas médicas en curso para salvar al paciente.

- + Un jugador realiza un masaje cardíaco al paciente. Para ello, coloca sus manos unidas sobre el corazón (cojín) y lo presiona cada segundo.

- +  Mientras lo hace, otro jugador debe mirar la carga que indica la app y decirla en voz alta.

- +  A la vez, otro jugador debe mirar la carta superior del mazo de cartas de teléfono y decir en voz alta la carga que está escrita en su reverso

El resto de jugadores colocan en línea las cartas de carga del desfibrilador de tal forma que reproduzcan la carga requerida.

Quando se ha colocado la carga requerida todos los jugadores se separan de la mesa mientras levantan sus manos y gritan «FUERA».

Entonces todos juntos golpean la mesa con la palma de la mano mientras gritan «DESCARGA».

Si el corazón empieza a latir de nuevo (pitido discontinuo) los equipos pueden continuar con la partida.

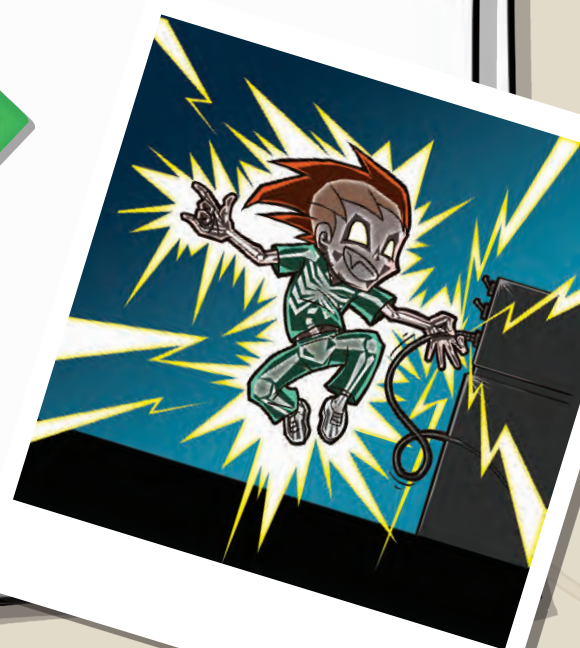
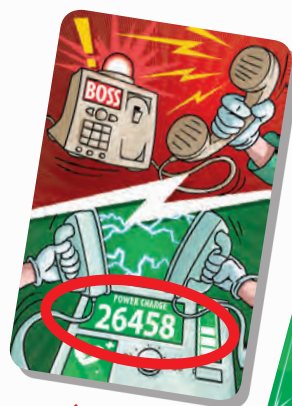
-  Si el corazón sigue sin latir (el pitido sigue siendo continuo) se repite el procedimiento desde el principio, utilizando la nueva carga que proporciona la app.

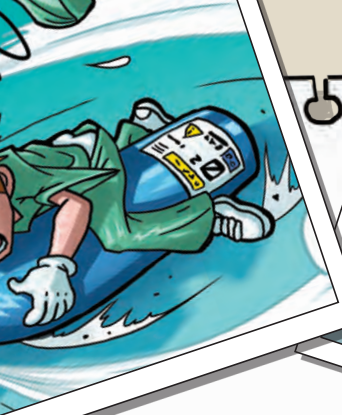
-  Si el corazón sigue sin latir (el pitido sigue siendo continuo) descarta la carta de teléfono y comienza el procedimiento desde el principio con una nueva carga.

Notas:

-  Cuando juegas con la app, el impacto y los sonidos influyen en la duración de la parada cardíaca.

- ¡Comprobad la resistencia de la mesa antes de empezar!





Llamadas del director

Cuando suene un teléfono en la banda sonora TODOS los jugadores deben gritar «¡TELÉFONO!» y detener inmediatamente las pruebas médicas.

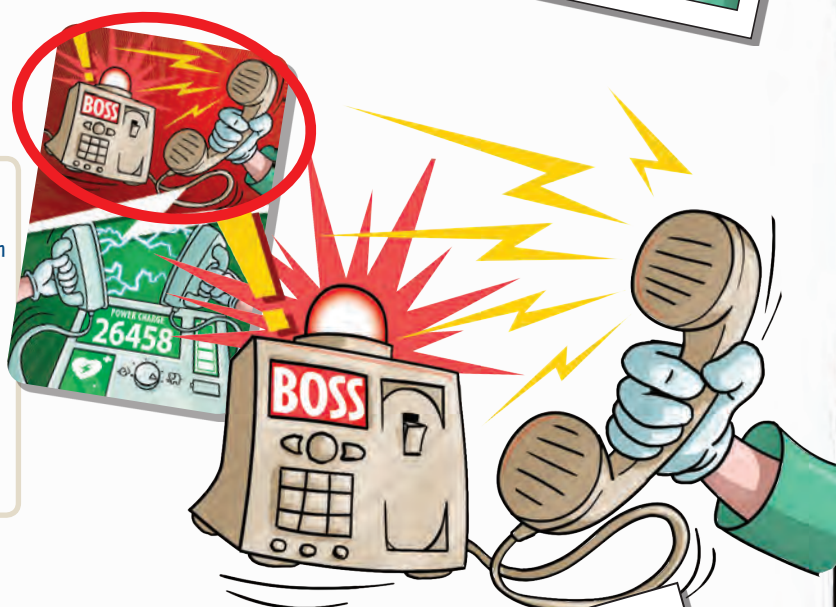
Un jugador coge el teléfono presionando el botón adecuado de la app y después lee en voz alta el texto que aparece.

Todos los jugadores deben llevar a cabo la acción requerida antes de seguir con las pruebas médicas.

Una vez que hayáis leído el texto y realizado la acción, pulsad el botón correspondiente de la app.

Un jugador coge la primera carta del mazo de teléfono y la lee en voz alta. Todos los jugadores deben realizar la acción requerida antes de seguir con la pruebas médicas. Una vez realizada, el jugador descarta la carta de teléfono.

Nota: para que sea más fácil, sugerimos que sea un adulto el que lea la carta.



Las pruebas médicas

Existen 8 pruebas médicas distintas. El procedimiento básico es siempre igual.

El cirujano jefe roba la primera carta del mazo de pruebas y, sin enseñársela al resto, comienza a dar instrucciones a sus compañeros de equipo. Tan pronto como la prueba médica esté terminada, el cirujano jefe comprueba si se ha realizado correctamente, y devuelve la carta a la caja.

Después otro jugador del equipo se convierte en el cirujano jefe, y realiza una nueva prueba.

Notas:

- Si hay otro equipo que esté realizando la misma prueba médica que vosotros, colocad vuestra carta de prueba en el fondo de vuestro mazo y seguid con la carta siguiente. ¡Volveréis a intentarlo más tarde!
- Si estáis jugando con niños pequeños os sugerimos que el cirujano jefe sea el mismo durante toda la partida.
- Si vuestro equipo ya ha realizado todas sus pruebas podéis ayudar al resto de equipos.
- ¡No olvidéis que es un juego cooperativo! Tratad de ser organizados cuando devolváis los diferentes elementos a su lugar en la mesa.



A. Prueba de RECONOCIMIENTO

Material: la lupa.

El cirujano jefe explica a su compañero de equipo el recorrido que debe hacer con la lupa. Simultáneamente, el compañero de equipo coge la lupa y la mueve sobre su cuerpo siguiendo las instrucciones del cirujano jefe.

Notas:

- La lupa nunca debe separarse del cuerpo del jugador hasta que termine el reconocimiento.
- El jugador que sostiene la lupa puede cambiarla de mano.
- En equipos de tres jugadores, un jugador sostiene la lupa y realiza el reconocimiento sobre el otro jugador.



B. Prueba de PRESCRIPCIÓN

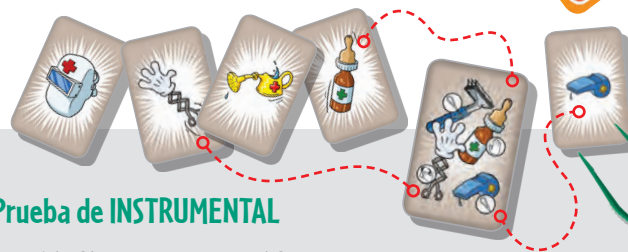
Material: el pastillero y las 9 pastillas.

El equipo debe colocar cada pastilla en la casilla correcta del pastillero.

Ejemplo:

debéis poner una pastilla rosa y blanca a las 5:30 y otra naranja y amarilla a las 10:30...

Nota: las pastillas tienen diferentes colores en cada cara.



C. Prueba de INSTRUMENTAL

Material: las 24 cartas de instrumental, 2 pares de pinzas.

Los compañeros de equipo deben entregar 4 piezas de instrumental al cirujano jefe. El cirujano jefe solo puede describir las piezas. Cuando recibe una pieza la coloca delante de él. En cuanto tenga las 4 piezas la prueba estará completada.

Sed cuidadosos ya que, en función del icono que muestre la carta de prueba, el instrumental debe entregarse de una de las siguientes maneras:

- **MANO:** la pieza de instrumental debe entregarse de mano a mano.
- **PINZAS:** los jugadores (compañeros de equipo y cirujano jefe) no pueden tocar el instrumental, y deben pasarlo utilizando pinzas.
- **ESTERILIZADO:** el compañero de equipo de esterilizar el material frotándolo entre sus manos antes de entregárselo al cirujano jefe.



D. Prueba de RAYOS X

Material: ninguno.

El cirujano jefe debe dar instrucciones a su compañero de equipo para que reproduzcan la pose que muestra la carta. Cuando consiguen la pose correcta el cirujano jefe dice «¡1, 2, 3... rayos X!» y sigue con la segunda pose.

Notas:

- El cirujano jefe solo puede hablar. No puede moverse ni imitar una pose.
- En equipos de tres jugadores, ambos compañeros de equipo deben reproducir las poses.



E. Prueba de SUTURA

Material: Material: el tablero de sutura, la aguja, el hilo y 2 pares de pinzas.

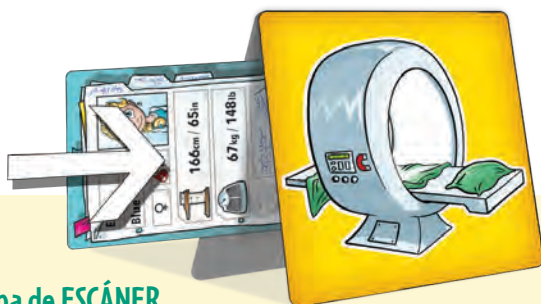
El cirujano jefe da instrucciones a su compañero de equipo para que realice la sutura siguiendo el patrón adecuado. ¡Cuidado! La sutura debe realizarse con la ayuda de las dos pinzas:

¡los jugadores no deben tocar nunca la aguja con sus dedos!

Ejemplo: entras por el negro y sales por el marrón...

Notas:

- En equipos de 2 jugadores el cirujano jefe sujeta el tablero y el compañero de equipo utiliza dos pinzas para hacer la sutura.
- En equipos de 3 jugadores el cirujano jefe sostiene el tablero y cada uno de los compañeros de equipo utiliza una de las pinzas.



F. Prueba de ESCÁNER

Material: las 2 fichas de escáner, la ficha de paciente y 2 pares de pinzas.

El equipo tienen que construir el escáner y después escanear la carta de paciente.

Para construir el escáner, el compañero de equipo debe conseguir colocar las dos piezas de escáner en equilibrio, como un castillo de naipes.

Hecho esto, deben pasar la carta de paciente por debajo del escáner, y el cirujano jefe debe cogerla por el otro lado.

Si el escáner se cae, se debe comenzar la prueba desde el principio.

Notas:

- En función del icono que muestre la carta de prueba, la carta de paciente debe pasarse utilizando las manos o las pinzas.
- En equipos de 3 jugadores los miembros del equipo deben pasarse la carta por el escáner el uno al otro.



G. Prueba de ELECTRODOS

Material: el tablero del cuerpo y las 18 cartas de electrodo.

Los compañeros de equipo deben colocar los electrodos correctos en los lugares del cuerpo del paciente adecuados.

Por ejemplo: debes colocar el electrodo «estrella» en la parte 1, el electrodo «corazón» en la parte 2...



H. Prueba de INYECCIÓN

Material: las 2 fichas de jeringilla, el tablero de prescripción, la carta de paciente y las 15 cartas de medicamento (Clafoutilol, Penistrit, Maxoltos).

Debéis inyectar al paciente una dosis de medicamento, ¡pero tenéis utilizar la dosis y el procedimiento adecuado!

1. El cirujano jefe coge el tablero de dosificación y explica a sus compañeros de equipo el tipo de inyección que hay que realizar.
La inyección varía en función del peso, la altura o el grupo sanguíneo del paciente, según indica el icono de la carta.
2. El compañero de equipo mira la carta de paciente y comunica el peso, la altura o el grupo sanguíneo del paciente al cirujano jefe.
3. El cirujano jefe dicta las proporciones de Maxoltos, Penistrit y Clafoutilol utilizando el tablero de dosificación.
4. El compañero de equipo coloca las cartas de medicamento formando una línea entre las dos partes de la jeringa y, cuando esté preparado, recoge las cartas con ambas manos y grita «¡INYECCIÓN!».

Ejemplo: debéis administrar una inyección en función del peso. El paciente, Elsa Blue, pesa 67 kg. Coged el tablero de dosificación y preparad la cantidad de medicamentos que necesitáis: 5 de Maxoltos y 1 de Penistrit. Colocad los medicamentos entre las dos fichas de jeringuilla, y juntadlas mientras gritáis «¡INYECCIÓN!».

Nota: el tablero de dosificación está impreso por ambas caras. Utiliza la cara adecuada en función del paciente (hombre / mujer).



INICIO Y FIN DE LA PARTIDA

Cuando estéis preparados, iniciad la app o la reproducción de la banda sonora.

En cuanto oigáis el primer pitido cardíaco, el jugador de mayor edad coge la carta de paciente y lee la información en voz alta: apellido, nombre, grupo sanguíneo, sexo y peso.

La partida puede comenzar: cada cirujano jefe roba una carta de prueba.

Victoria

Si habéis completado todas la cartas de prueba antes del gong final (muerte del paciente) presionad el botón de «Operación exitosa» en la app. ¡Habéis ganado la partida! Confirmad la hora en que habéis finalizado la operación.

Si habéis completado todas la cartas de prueba antes del gong final (muerte del paciente) ¡Habéis ganado la partida! Confirmad la hora en que habéis finalizado la operación.

Derrota

Por desgracia, si aparece la pantalla «Derrota» en vuestra app, la operación ha fracasado. ¡Necesitáis más entrenamiento!

Por desgracia, si suena un GONG la operación ha fracasado. Necesitaréis más entrenamiento.

Para un desafío mayor:

Una vez que ya estéis familiarizados con el juego y hayáis empezado a ganar con más frecuencia, podéis empezar a jugar con nivel de dificultad o Moderado o Difícil. Seguid los siguientes pasos:

Moderado: coge una carta de cada tipo de prueba y 4 cartas adicionales de tu elección y juega con la banda sonora del nivel «Moderado».

Difícil: coge 2 cartas de cada tipo de prueba y juega con la banda sonora del nivel «Difícil».

AGRADECIMIENTOS

Roberto Fraga quiere expresar su profundo agradecimiento a: Florence, mi esposa, que es enfermera y mi suegro, doctor Jean Naudin, por los múltiples consejos «técnicos» que me ha dado, así como al cirujano que me operó en diciembre de 2007 en Cherbourg, gracias al cual tuve la idea de este juego en la misma mesa de operaciones. ¡Y no nos olvidemos del increíble equipo del Repos Prod Hospital sin el cual no estarías leyendo este reglamento ahora mismo!

Repos Production quiere mostrar también su agradecimiento a todos los jugadores que jugaron a Doctor Panic y a aquellos que sufrieron las demos durante las convenciones.



Autor: **Roberto Fraga**

Grafismo: **Éric Azagury**

Desarrollo: «Los belgas del sombrero» conocido como **Cédric Caumont** y **Thomas Provoost**

Director artístico: **Alexis Vanmeerbeeck** - Reglas: **Ann Pichot**

Maquetación: **Éric Azagury, Cédric Chevalier** y **Justine Lottin**.

A game by REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION © Sombreros Production (2015) • All rights reserved.

Sombreros Production • Rue des comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique +32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Para uso privado. No recomendado para niños menores de 3 años.

Contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Riesgo de estrangulamiento.

Conserve esta información. Imágenes no contractuales. Las formas y colores pueden variar..

