

DOCTOR + PANIC™



REGELN

SPIELIDEE

Ihr seid ein Ärzteteam in einem der angesehensten Krankenhäuser der Region.

Euer Ziel ist es, einen eben in die Notaufnahme eingelieferten Patienten zu retten, bevor es zu spät ist!

Dafür müsst ihr eine Reihe medizinischer Behandlungen durchführen. Sind alle Behandlungen erfolgreich, bevor die Zeit abläuft, ist der Patient gerettet und ihr gewinnt gemeinsam! Andernfalls benötigt ihr... freundlich ausgedrückt, mehr Übung.

Doctor Panic ist ein kooperatives Spiel in Echtzeit. Alle Spieler spielen gleichzeitig.

Eine Partie dauert ungefähr 12 Minuten.



VOR EURER ERSTEN PARTIE

Verbindet die Nadel aus Pappe mit dem Faden und den Faden mit der Spule aus Pappe.

☑ Holt euch direkt die App zu Doctor Panic (für iOS und Android), indem ihr diesen QR-Code scannt oder auf unsere Webseite geht: www.rprod.com/doctorpanic
Die „Doctor Panic“-App steuert eure Partie und die auftretenden Ereignisse.



🎵 Falls ihr kein Smartphone zur Verfügung habt, könnt ihr euch den Soundtrack direkt in eurem Webbrowser anhören oder euch die MP3-Dateien von unserer Webseite herunterladen (www.rprod.com/doctorpanic).

Egal womit ihr den Soundtrack abspielt (Smartphone, MP3-Player, ...), dreht laut genug auf, damit jeder von euch den Soundtrack gut hören kann.

Diese Regeln gelten, wenn ihr die App benutzt: 📱

Falls ihr nicht mit der App spielt, sondern den Soundtrack nutzt, achtet auf die Regeln mit diesem Symbol: 🎵

Anmerkung des Verlags:

Wir haben dem Spiel keine CD beigelegt, weil es sowohl spannender als auch einfacher ist, wenn ihr mit einem Smartphone und der App spielt.

Wenn du dennoch eine CD möchtest, kontaktiere bitte deinen Händler, um eine zu erhalten.

SPIELMATERIAL

- A. 9 doppelseitige Pillen
- B. 1 Pillen-Tableau
- C. 2 Spritzen-Plättchen (Kopf und Kolben)
- D. 15 Dosis-Karten
(5x Clafoutilol, 5x Penistrit, 5x Maxoltoz)
- E. 1 Herz des Patienten (Furzissen)
- F. 1 Körper-Tableau
- G. 18 Elektroden-Karten
- H. 1 doppelseitiger Dosierungsbogen
- I. 10 Defibrillatorladung-Karten
- J. 25 Telefon-/Defibrillator-Karten
- K. 1 Näh-Tableau (mit Nadel, Faden und Spule)
- L. 1 Lupe
- M. 4 Pinzetten
- N. 2 Scanner-Plättchen
- O. 24 Instrument-Karten
- P. 8 Patienten-Karten

DIE BEHANDLUNGSKARTEN:

- Q. 18x „Instrument“
- R. 8x „Injektion“
- S. 10x „Röntgen“
- T. 10x „Kontrolluntersuchung“
- U. 10x „Verschreibung“
- V. 10x „Nähen“
- W. 10x „Elektroden“
- X. 8x „Scanner“

- + 1 leere Telefon-/Defibrillator-Karte
- + 9 medizinische Haarnetze
- + 1 Regelheft
- + 1 Kurzanleitung „Praktikum“

SPIELAUFBAU

Das Spielmaterial bereitlegen

Legt das folgende Spielmaterial fein säuberlich auf dem Tisch bereit:

- + Das Pillen-Tableau und die 9 Pillen
- + Die 2 Spritzen-Plättchen, den Dosierungsbogen und die 15 Dosiskarten
- + Das Herz des Patienten
- + Das Körper-Tableau und die 18 Elektroden-Karten
- + Das Näh-Tableau (mit Nadel, Faden und Spule)
- + Die Lupe
- + Die 4 Pinzetten
- + Die 2 Scanner-Plättchen
- + Die 24 Instrument-Karten (ausgebreitet)
- + Die Spielschachtel

- 🎵 Falls ihr mit dem Soundtrack spielt, legt ebenfalls die 25 Telefon-/Defibrillator-Karten gemischt bereit und auch die 10 Defibrillatorladung-Karten.
- Zieht zufällig 1 der 8 Patienten-Karten. Das ist die Person, die ihr in dieser Partie retten müsst! Legt die anderen in die Spielschachtel zurück.

Teams zusammenstellen

Stellt ausgeglichene Teams (Kinder und Erwachsene) zu je maximal 3 Spielern zusammen.

Setzt euch so um den Tisch, dass sich die Spieler eines Teams gegenseitig gut sehen können. Jeder Spieler zieht eines der Haarnetze über.

Der älteste Spieler jedes Teams wird zum **Chefarzt des Teams** ernannt.

Stapel der Behandlungskarten vorbereiten

Mischt alle Karten der 8 Behandlungsarten separat.

Jeder Chefarzt nimmt 1 Karte jeder Behandlungsart, mischt sie zusammen und legt diese 8 Karten als einen verdeckten Stapel vor sich ab.

Die übrigen Behandlungskarten werden in dieser Partie nicht benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.

App starten

Öffnet nun die „Doctor Panic“-App, die ihr zuvor heruntergeladen habt, und wählt einen Schwierigkeitsgrad. Für eure ersten Partien empfehlen wir, dass ihr „Einfach“ wählt. Nehmt die von der App angezeigte Patienten-Karte und legt sie in die Tischmitte, direkt neben das Smartphone. Drückt auf „Los!“, sobald ihr alle bereit seid.

Soundtrack starten

Web: Geht auf die Webseite www.rprod.com/doctorpanic und wählt einen Schwierigkeitsgrad. Klickt auf „Los!“, sobald ihr alle bereit seid.

MP3: Geht auf die Webseite www.rprod.com/doctorpanic und ladet den Soundtrack mit der passenden Schwierigkeit herunter. Spielt die Datei ab, sobald ihr alle bereit seid.

SPIELABLAUF

Doctor Panic wird in **Echtzeit** gespielt: Es gibt **keine Runden** wie in einem klassischen Brettspiel. Alle Teams und **alle Spieler spielen gleichzeitig**.

Warnt eure Nachbarn, es könnte etwas lauter werden!

In der Hauptsache führen die Spieler medizinische Behandlungen durch, allerdings gibt es 2 akustische Ereignisse, die Leben in die Bude bringen: Herzstillstand und Anruf vom Direktor.

Denkt daran: **Das ist ein kooperatives Spiel. Um zu gewinnen, muss jedes Team alle Behandlungskarten seines Stapels erfolgreich absolvieren, bevor der finale GONG ertönt.**


Herzstillstand

Wenn der Patient einen Herzstillstand erleidet (ein **durchgehender Piepton**), müsst ihr sehr schnell reagieren!

Alle Spieler müssen „**Herzstillstand!**“ rufen und ihre **aktuelle Behandlung sofort unterbrechen**, um den Patienten zu retten.

+ **Ein Spieler führt die Herzmassage durch.** Dafür legt er seine beiden Hände zusammen auf das (beigelegte, unechte) Herz und **drückt einmal pro Sekunde zu**.

+  **Währenddessen liest ein anderer Spieler den in der App angezeigten Ladungswert laut vor.**


+  **Währenddessen nimmt ein anderer Spieler die oberste Telefon-/Defibrillator-Karte vom Stapel und nennt laut den angegebenen Ladungswert.**


Alle anderen Spieler ordnen die Defibrillatorladung-Karten so nebeneinander an, dass sie den benötigten Ladungswert anzeigen.

Sobald sie den benötigten Wert erreicht haben, rücken alle Spieler vom Tisch weg, heben ihre Hände in die Höhe und rufen: „**ZURÜCK!**“

Dann hauen alle Spieler mit ihren flachen Händen auf den Tisch und rufen: „**SCHOCK!**“

Falls das Herz wieder zu schlagen beginnt (**regelmäßiger Piepton**), dürfen die Teams mit ihren Behandlungen fortfahren.

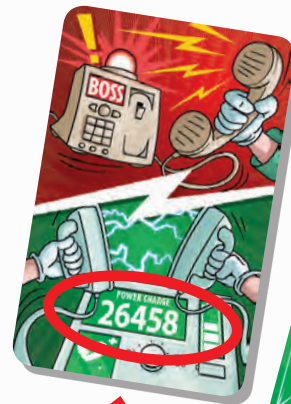
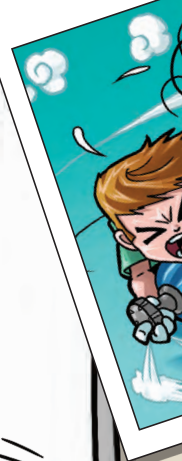
 **Falls das Herz nicht wieder zu schlagen begonnen hat (immer noch **durchgehender Piepton**), beginnt ihr die Prozedur von neuem. Die App zeigt einen neuen Ladungswert an.**

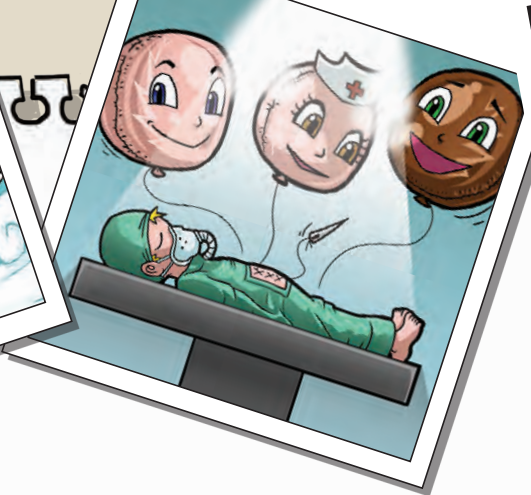
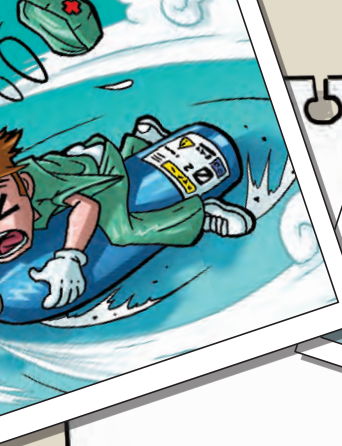
 **Falls das Herz nicht wieder zu schlagen begonnen hat (immer noch **durchgehender Piepton**), legt ihr die Telefon-/Defibrillator-Karte zurück in die Spielschachtel und beginnt die Prozedur mit einer neuen Karte von vorne.**

Hinweise:

 **Falls ihr mit der App spielt, beeinflussen eure Rufe und verursachten Geräusche die Länge des Herzstillstandes.**

Ihr solltet vorher sichergehen, dass ihr einen stabilen Tisch habt!





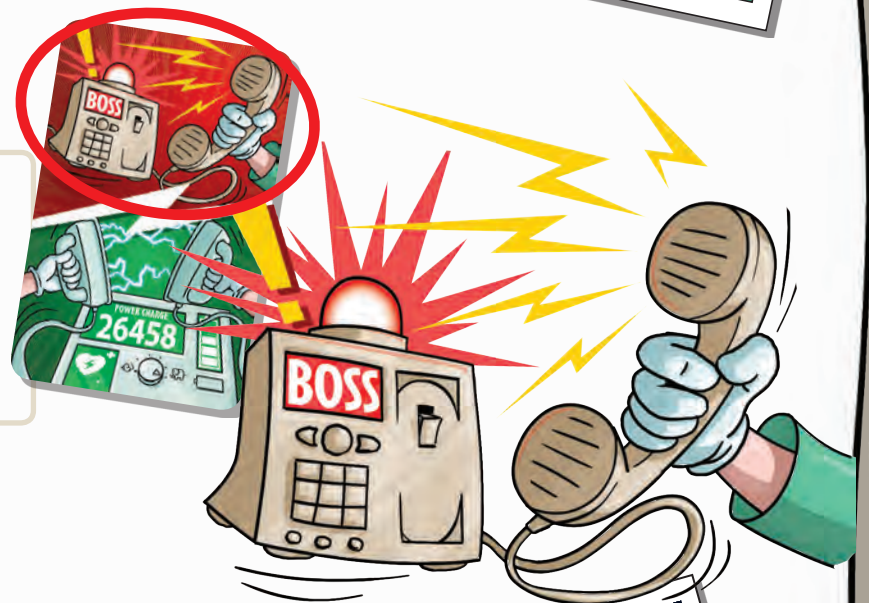
Anruf des Direktors

Sobald während des Soundtracks ein Telefonklingeln zu hören ist, müssen alle Spieler sofort „Telefon!“ rufen und ihre aktuelle Behandlung sofort unterbrechen.

Ein Spieler nimmt das Telefonat an, indem er auf den entsprechenden Button drückt. Dann liest er den angezeigten Text laut vor. Alle Spieler müssen dann die geforderte Aktion ausführen, bevor sie mit ihren Behandlungen fortfahren dürfen. Wenn ihr damit fertig seid, drückt den entsprechenden Button in der App.

Ein Spieler nimmt die oberste Karte vom Stapel der Telefon-/Defibrillator-Karten und liest sie laut vor. Alle Spieler müssen dann die geforderte Aktion ausführen, bevor sie mit ihren Behandlungen fortfahren dürfen. Wenn ihr damit fertig seid, legt ihr die Karte ab.

Hinweis: Wir empfehlen, dass die Karten von einem Erwachsenen vorgelesen werden.



Die medizinischen Behandlungen

Es gibt insgesamt 8 verschiedene Behandlungen. Das grundsätzliche Vorgehen ist bei allen gleich. Der Chefarzt (jedes Teams) zieht die oberste Karte vom Stapel der Behandlungskarten und gibt seinem Team entsprechende Anweisungen, ohne die **Karte den anderen zu zeigen**. Sobald die Behandlung abgeschlossen ist, prüft der Chefarzt, ob sie korrekt und erfolgreich durchgeführt wurde und legt die Behandlungskarte zurück in die Spielschachtel.

Dann ernennt das Team einen anderen Spieler als Chefarzt und es geht mit der nächsten Behandlung weiter.

Generelle Hinweise:

- Wenn du eine Behandlung ziehst, deren Material von einem anderen Team genutzt wird, lege die Karte unter den Stapel und ziehe eine neue. Diese Behandlung kommt dann eben später!
- Wenn ihr mit jüngeren Kindern spielt, empfiehlt es sich, den Chefarzt während der Partie nicht zu wechseln.
- Sobald dein Team mit allen Behandlungen fertig ist, könnt ihr den anderen Teams helfen.
- Vergesst nicht, dass dies ein kooperatives Spiel ist! Versucht das Spielmaterial ordentlich auf den Tisch zurückzulegen.



A. Behandlung: KONTROLLUNTERSUCHUNG

Benötigtes Material: Lupe.

Der Chefarzt gibt einem Mitspieler Anweisungen, was er mit der Lupe untersuchen muss. Der Mitspieler nimmt die Lupe und führt sie entsprechend den Anweisungen an seinem eigenen Körper entlang.

Hinweise:

- Solange die Untersuchung dauert, darf der Mitspieler die Lupe nicht vom Körper wegführen.
- Er darf jedoch die Hände wechseln.
- In einem 3er-Team nimmt ein Mitspieler die Lupe und untersucht den anderen Mitspieler.

B. Behandlung: VERSCHREIBUNG

Benötigtes Material: Pillen-Tableau, 9 doppelseitige Pillen.

Die Mitspieler müssen das Pillen-Tableau korrekt bestücken, indem sie jede Pille auf das richtige Feld legen.

Beispiel: Die rosa-weiße Pille muss auf das „5:30“-Feld, die orange-gelbe auf das „10:30“-Feld usw.

Hinweis: Die Pillen sind doppelseitig mit verschiedenen Farben auf beiden Seiten.



C. Behandlung: INSTRUMENTE

Benötigtes Material: 24 Instrument-Karten, Pinzetten.

Die Mitspieler müssen ihrem Chefarzt 4 Instrumente anreichen. Der Chefarzt darf sie lediglich beschreiben. Sobald er eines bekommt, legt er es vor sich ab. Die Behandlung ist erfolgreich abgeschlossen, sobald die 4 richtigen Instrumente vor ihm liegen. Seid gründlich! Das Symbol auf der Behandlungskarte gibt an, auf welche der 3 möglichen Arten das Instrument angereicht werden muss.

- MIT DER HAND:** Ihr müsst das Instrument mit der Hand anreichen und es muss mit der Hand angenommen werden.
- MIT PINZETTE:** Keiner der Spieler (auch nicht der Chefarzt) darf ein Instrument direkt berühren, weshalb sie mit den Pinzetten weitergegeben werden müssen.
- STERILISIERT:** Die Mitspieler müssen jedes Instrument zuerst sterilisieren, indem sie es zwischen den Händen reiben, bevor sie es dem Chefarzt anreichen.



D. Behandlung: RÖNTGEN

Benötigtes Material: keines.

Der Chefarzt muss seinen Mitspieler mündlich anweisen, damit er die auf der Behandlungskarte abgebildeten Stellungen einnimmt. Sobald die erste Stellung stimmt, ruft der Chefarzt: „1, 2, 3 ... RÖNTGEN!“ Dann geht es mit der zweiten Stellung weiter. Beide Stellungen müssen eingenommen werden, um die Behandlung erfolgreich abzuschließen.

Hinweise:

- Der Chefarzt darf ausschließlich reden und sich nicht bewegen oder die Stellungen selbst vormachen.
- In einem 3er-Team müssen beide Mitspieler jeweils beide Stellungen einnehmen.



E. Behandlung: NÄHEN

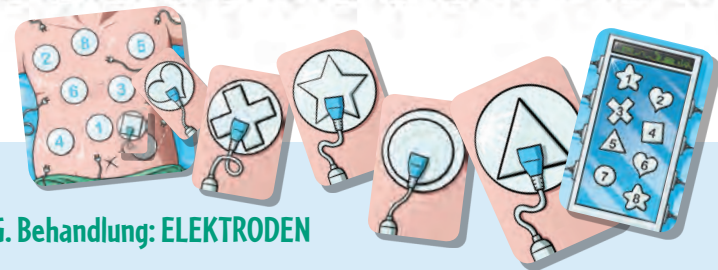
Benötigtes Material: Näh-Tableau, Nadel mit Faden, 2 Pinzetten.

Der Chefarzt muss seine Mitspieler so anweisen, dass sie das richtige Muster nähen. Seid vorsichtig, die Naht muss mit den zwei Pinzetten gemacht werden, die Nadel darf nicht direkt berührt werden!

Beispiel: Du nähst bei Schwarz rein und kommst dann bei Braun raus ...

Hinweise:

- In einem 2er-Team hält der Chefarzt das Tableau und der Mitspieler näht mithilfe der zwei Pinzetten.
- In einem 3er-Team hält der Chefarzt das Tableau und jeder Mitspieler benutzt eine der Pinzetten.



G. Behandlung: ELEKTRODEN

Benötigtes Material: Körper-Tableau, 18 Elektroden-Karten.

Die Mitspieler müssen die richtigen Elektroden auf die angegebenen Körperstellen des Patienten legen.

Beispiel: Die „Stern“-Elektrode muss auf Feld 1, die „Herz“-Elektrode auf Feld 2 usw.



H. Behandlung: INJEKTION

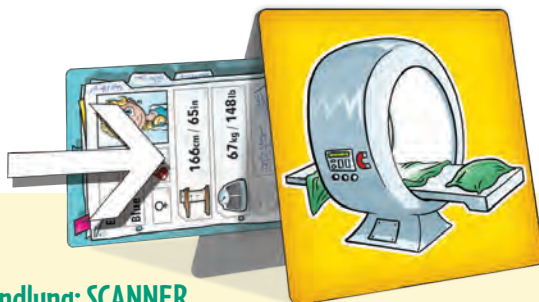
Benötigtes Material: 2 Spritzen-Plättchen, Dosierungsbogen, Patienten-Karte, 15 Dosis-Karten (Clafutilol, Penistrit und Maxoltoz).

Dem Patienten muss eine Injektion verabreicht werden, aber passt auf die richtige Dosierung und Anwendung auf!

1. Der Chefarzt nimmt den Dosierungsbogen zur Hand und sagt seinem Team, welche Injektion benötigt wird. Das Symbol auf der Karte gibt an, ob die Injektion vom Gewicht, der Größe oder der Blutgruppe des Patienten abhängt.
2. Ein Mitspieler prüft die Patienten-Karte und nennt dem Chefarzt dessen Gewicht, Größe oder Blutgruppe.
3. Mithilfe des Dosierungsbogens nennt der Chefarzt die korrekte Dosierung der drei Mittel (Clafutilol, Penistrit und Maxoltoz), die vorbereitet werden muss.
4. Ein Mitspieler legt dann die passenden Dosis-Karten in einer Linie zwischen die 2 Spritzen-Plättchen aus. Sobald er bereit ist, nimmt er die Karten und Plättchen in die Hände (als Stapel mit den Plättchen oben und unten) und ruft: „INJEKTION!“

Beispiel: Ihr müsst eine Injektion auf Basis des Körpergewichts machen. Die Patientin Elsa Blue wiegt 67 kg. Der Chefarzt nimmt den Dosierungsbogen und nennt die korrekte Dosierung: 5 Einheiten Maxoltoz und 1 Einheit Penistrit. Ein Mitspieler legt die Karten zwischen die zwei Spritzen-Plättchen, nimmt sie auf und ruft: „INJEKTION!“

Hinweis: Der Dosierungsbogen ist doppelseitig. Benutzt die zum Patienten passende Seite (männlich/weiblich).



F. Behandlung: SCANNER

Benötigtes Material: 2 Scanner-Plättchen, Patienten-Karte, Pinzetten.

Das Team muss den Scanner aufbauen und dann die Patienten-Karte scannen.

Um den Scanner aufzubauen, müssen die Mitspieler die beiden Scanner-Plättchen wie ein Kartenhaus gegeneinander lehnen.

Dann müssen sie die Patienten-Karte durch den Scanner führen, wobei der Chefarzt die Karte auf der anderen Seite annehmen muss.

Sollte der Scanner zusammenfallen, muss die Behandlung von Beginn an wiederholt werden.

Hinweise:

- Das Symbol auf der Behandlungskarte gibt an, ob ihr die Patienten-Karte mit den Händen oder mithilfe der Pinzetten durch den Scanner führen müsst.
- In einem 3er-Team führt ein Mitspieler die Patienten-Karte durch und der andere Mitspieler nimmt sie an.



BEGINN UND ENDE EINER PARTIE

Startet die App oder den Soundtrack, wenn ihr bereit seid.

Sobald ihr den ersten **Herzschlag** hört, nimmt der älteste Spieler die **Patienten-Karte** und liest die Werte des Patienten laut vor: Nachname, Vorname, Blutgruppe, Geschlecht und Gewicht.

Dann kann die Partie beginnen und jeder **Chefarzt** zieht eine **Behandlungskarte**.

Erfolg:

☐ Falls ihr alle **Behandlungskarten** erfolgreich abschließt, bevor der finale **GONG** ertönt (Tod des Patienten), drückt auf „**Operation erfolgreich**“ in der App. Ihr gewinnt die **Partie!** Dann bleibt euch nur noch, den **Zeitpunkt** eures Erfolgs festzuhalten.

🎵 Falls ihr alle **Behandlungskarten** erfolgreich abschließt, bevor der finale **GONG** ertönt, gewinnt ihr die **Partie!** Dann bleibt euch nur noch, den **Zeitpunkt** eures Erfolgs festzuhalten.

Misserfolg:

☐ Sollte die App unglücklicherweise „**Misserfolg**“ anzeigen, ist die **Operation** gescheitert. Ihr benötigt mehr Übung!

🎵 Sollte unglücklicherweise der finale **GONG** ertönen, ist die **Operation** gescheitert. Ihr benötigt mehr Übung!

Für eine größere Herausforderung:

Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid und regelmäßig gewinnt, könnt ihr die anderen Schwierigkeitsgrade ausprobieren. Ändert dafür den **Spielaufbau** wie folgt:

Mittel: Nehmt für den Stapel der **Behandlungskarten** 1 Karte jeder **Behandlungsart** (wie bisher auch) und fügt dann 4 weitere **Behandlungskarten** eurer Wahl hinzu. Wählt in der App den Schwierigkeitsgrad „**Mittel**“ bzw. nutzt den Soundtrack „**Mittel**“.

Schwierig: Nehmt von jeder **Behandlungsart** 2 Karten und wählt in der App „**Schwierig**“ bzw. nutzt den Soundtrack „**Schwierig**“.

DANKSAGUNG

Roberto Fraga dankt insbesondere seiner Frau **Florence**, die Krankenschwester ist, und seinem Schwiegervater, **Doktor Jean Naudin**, für die vielen „technischen“ Hinweise und ebenso dem **Chirurgen**, der ihn im Dezember 2007 in **Cherbourg** operiert hat und dank dem er die Idee zu diesem Spiel hatte, während er auf dem **Operationstisch** lag. Vergessen möchte er auch nicht das **unglaubliche Team** vom „**Repos Prod**“-Krankenhaus, ohne das du diese Spielregel heute nicht hättest lesen können!

Repos Production dankt allen Spielern, die gekommen sind, um **Doctor Panic** zu spielen und denen, die zahlreiche **Testrunden** auf diversen **Veranstaltungen** erdulden mussten!



REPOS
PRODUCTION

Autor: **Roberto Fraga**

Illustration: **Éric Azagury**

Entwicklung: Die „**Sombrero-tragenden Belgier**“ alias **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

Künstlerische Leitung: **Alexis Vanmeerbeeck** - Regel: **Ann Pichot**

Grafische Gestaltung: **Éric Azagury, Cédric Chevalier & 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

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe: **Asmodee, Friedrichstr. 47, 45128 Essen**

Sämtliches enthaltene Material darf nur für private Zwecke verwendet werden.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.

Diese Information aufbewahren. Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen.

