



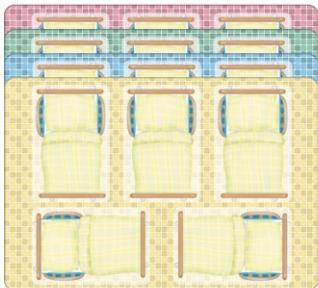
# LEKARZE

STWÓRZ ZESPÓŁ MEDYCZNY OD TRUDNYCH PRZYPADKÓW

## instrukcja



## GRA ZAWIERA:



4 plansze graczy



kostkę  
12 ścienną

Malaria to tabletki na ból głowy.  
Malaria to choroba.



Dwunastnica to choroba układu oddechowego.  
Dwunastnica to początkowy odcinek jelita cienkiego.



Mężczyźni mają więcej gruczołów łojowych niż kobiety.



55 kart PRAWDA/FAŁSZ



koło do losowania



24 lekarzy różnych stopni i specjalizacji



30 pacjentów

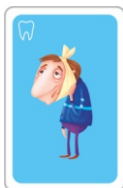
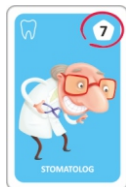
## WPROWADZENIE

Każdy z graczy wciela się w dyrektora szpitala. Zadaniem każdego z nich będzie sprawne i skuteczne leczenie pacjentów. W tym celu dyrektorzy zatrudniają i zwalniają personel. Lekarze mają różne specjalizacje i różne umiejętności. Im wyższy numer na karcie, tym lekarz ma większe doświadczenie, dzięki czemu szansę na wyleczenie pacjenta są większe. Dyrektor szpitala podczas gry musi wykazać się też wiedzą na temat ciała ludzkiego i medycyny.



Sala szpitalna gracza

Stomatolog ze średnim doświadczeniem



pacjent do leczenia stomatologicznego

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed przystąpieniem do gry należy podzielić karty na 3 stosy: lekarzy, pacjentów i kart PRAWDA/FAŁSZ. Wszystkie trzy stosy należy ułożyć na środku stołu rewersem do góry, tak aby gracze mieli do nich dostęp. Każdy z graczy układa przed sobą planszę przedstawiającą salę szpitalną. Przed grą należy umówić się, które zdania z karty będą czytane podczas gry: proste, trudniejsze czy najtrudniejsze. Można też ustalić, że młodszy gracz będą odpowiadał na łatwiejsze pytania, a starsi na trudniejsze.

### OZNACZENIA POZIOMU TRUDNOŚCI PYTAŃ:

|                                                                                                   |   |         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---------|
| Malaria to tabletki na ból głowy.<br>Malaria to choroba.                                          | × | ŁATWE   |
| Dwunastnica to choroba układu oddechowego.<br>Dwunastnica to początkowy odcinek jelita cienkiego. | × | ŚREDNIE |
| Mężczyźni mają więcej gruczołów łojowych niż kobiety.                                             | ✓ | TRUDNE  |



**ZDANIE FAŁSZYWE**



**ZDANIE PRAWDZIWE**

## ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Dalej gracze wchodzą do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki gracz puszcza w ruch wskazówkę na tarczy losującej i w zależności od pola, na którym zatrzyma się wskazówka, postępuje według poniższego schematu:



Gracz zabiera pierwszą kartę ze stosu lekarzy. Jeżeli zdecyduje się zatrudnić lekarza z karty, kładzie go przed sobą, ilustracją lekarza do góry. Gracz może mieć tylko jednego zatrudnionego lekarza z określonej specjalizacji, to znaczy maksymalnie 6 kart po jednej z kategorii: laryngolog, okulista, kardiolog, chirurg, stomatolog, gastrolog. Jeżeli gracz nie będzie chciał zatrudnić lekarza z wyciągniętej karty, odkłada tę kartę na spód stosu i kolejka przechodzi na następnego gracza. Jeżeli natomiast gracz będzie chciał zatrudnić nowego lekarza, a ma obsadzone stanowisko w tej specjalizacji, to musi najpierw zwolnić lekarza (czyli odłożyć jego kartę na spód stosu) i w jego miejsce położyć nową kartę.



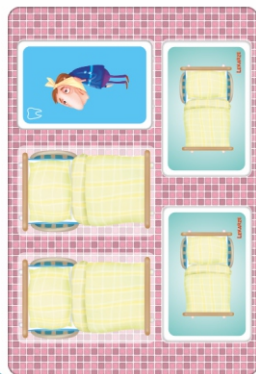
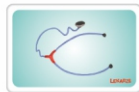
Gracz zabiera pierwszą kartę ze stosu pacjentów i kładzie ją na jednym z wolnych łóżek swojego szpitala, ilustracją z pacjentem do góry. Jeżeli gracz ma zajęte wszystkie łóżka, może nie przyjąć nowego pacjenta (wówczas odkłada kartę pod spód stosu) albo przyjąć go na miejsce innego pacjenta. Wówczas odkłada jednego pacjenta ze swojego szpitala, a na jego miejsce kładzie kartę z nowym pacjentem.



Gracz wybiera osobę, która będzie czytała jedno z trzech stwierdzeń z karty. Zadaniem gracza będzie odpowiedzieć, czy przeczytane stwierdzenie jest prawdziwe czy fałszywe. Jeżeli udzieli poprawnej odpowiedzi, to może zabrać ze stosu jedną kartę lekarza lub jedną kartę pacjenta. W przypadku błędnej odpowiedzi, tura przechodzi na następnego gracza. Należy czytać zdania napisane na czarno. Zdania napisane na czerwono to ciekawostki, które można przeczytać dopiero po udzieleniu odpowiedzi przez gracza.



Gracz traci swój ruch, a kolejka przechodzi na następnego gracza.



## LECZENIE PACJENTÓW

Jeśli gracz w swoim szpitalu posiada kartę z pacjentem, oraz w zespole ma lekarza o odpowiedniej specjalizacji (pacjent i lekarz mają taki sam symbol i kolor karty), może spróbować wyleczyć chorego. Wówczas powinien przed swoim ruchem oznajmić innym graczom, którego pacjenta będzie próbował uzdrowić. Wtedy nie wykonuje standardowego ruchu, tylko leczy pacjenta. Aby wyleczyć pacjenta należy rzucić kostką. Jeżeli wynik na kostce będzie równy lub niższy od liczby na karcie lekarza, to pacjent zostanie wyleczony.

Jeśli uda się wyleczyć pacjenta, kartę z tym pacjentem odwraca się na drugą stronę i pozostawia na tym łóżku, na którym dotychczas leżał. Jeżeli leczenie skończy się niepowodzeniem, ruch przechodzi na kolejnego gracza, a leczenie będzie można powtarzać w następnych kolejkach.

Podczas jednej kolejki można podjąć leczenie tylko jednego pacjenta. Im bardziej doświadczony lekarz podejmuje się leczenia, tym większa szansa na jego powodzenie.

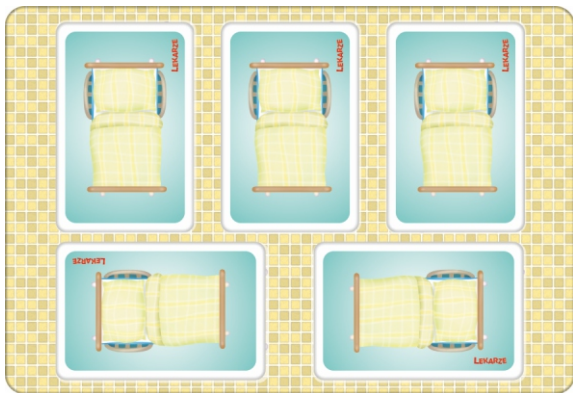


**Gracz podejmuje ryzyko i stara się wyleczyć swojego pacjenta. Aby leczenie się powiodło, należy rzucić kostką odpowiednią liczbę.  
(w tym przypadku od 1 do 7)**



## KONIEC GRY

Gracz, który pierwszy w swoim szpitalu wyleczy 5 pacjentów, czyli na wszystkich łóżkach w swoim szpitalu będzie miał odwrócone karty, wygrywa grę.



pomysł i zasady gry: Grzegorz Blachnicki  
opracowanie merytoryczne:  
Grzegorz Blachnicki, Artur Zygmuntowicz  
ilustracje: Dorota Szoblik  
grafika: studio KUKURYKU

**KUKURYKU Julia Pogorzelska**  
ul. Ekonomiczna 4  
42-271 Częstochowa  
tel./fax +48 34 362 91 59  
e-mail: [biuro@kukuryku.co](mailto:biuro@kukuryku.co)

5 901738 563315



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)  
© kukuryku®