

2. But du jeu :

Vous êtes une équipe médicale de l'hôpital le plus réputé de la région. Votre but : sauver ensemble le patient qui arrive aux urgences avant que le temps ne soit écoulé !

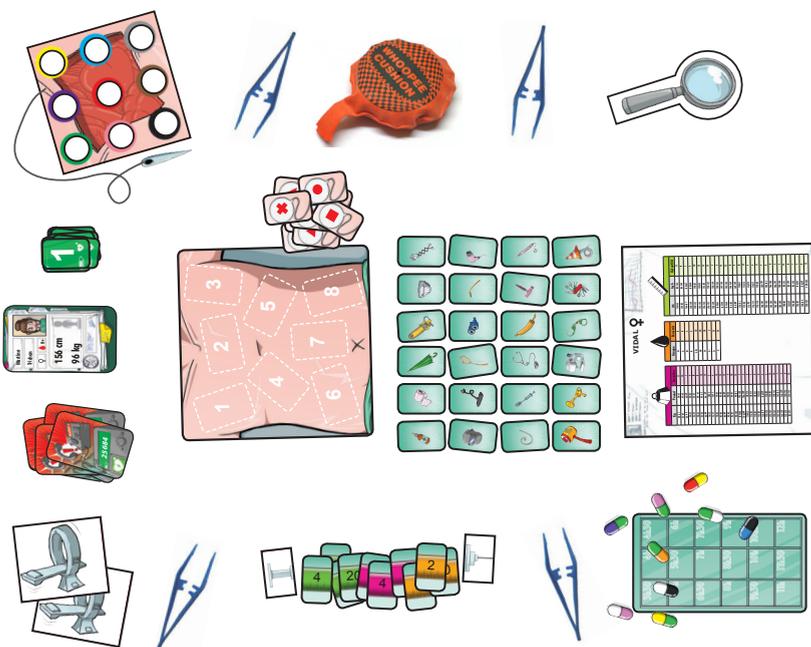
Pour cela, il va falloir réaliser une série d'actes médicaux. Si toutes les épreuves ont été réalisées par toutes les équipes avant l'arrêt cardiaque final de la bande son, alors c'est une victoire et tout le monde gagne ! Sinon, il faudra encore s'entraîner...

3. Mise en place :

Disposition des éléments de jeu

Disposez de manière ordonnée sur la table :

- le plateau Suture
- la feuille Vidal
- le plateau Corps
- le Pilulier et les pilules
- la loupe
- le coeur du patient (coussin péteur).
- les tuiles Scanner
- une carte patient
- les pinces
- les cartes Instrument
- les tuiles Seringue
- les cartes Charge
- les cartes Téléphone/Défibrillateur
- les cartes Electrode
- le couvercle de boîte pour les cartes défaussées



Constitution des équipes

Constituez des équipes de maximum 3 joueurs et placez-vous de part et d'autre de la table pour ne pas vous gêner mutuellement. Dans chaque équipe, désignez un Responsable qui lira la première carte Acte et guidera son ou ses internes lors de l'action.

Remarque : Changez de Responsable des internes après chaque carte Acte.

Constitution de la pioche des cartes Actes

Au début de la partie, chaque Responsable prépare sa pioche avec une carte de chaque Acte. Il les mélange et pose la pioche (face cachée) devant lui. Ces cartes Acte sont :

- 1 carte Radiographie
- 1 carte Examen
- 1 carte Prescription
- 1 carte Instrument
- 1 carte Electrode
- 1 carte Suture
- 1 carte Injection
- 1 carte Scanner



Remarque : Pour une première partie, préparez ces 8 cartes Acte. Cependant, n'hésitez pas à augmenter ce nombre pour vos parties futures en ajoutant par exemple une carte Liste d'Instruments ou des cartes Acte au hasard. 12 cartes correspondent à une partie moyenne, et 15 cartes à une partie difficile. (Ces quantités peuvent varier suivant les scénarios proposés en fin de règle)

4. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Début de partie :

Une fois les rôles attribués, lancez la bande son. Dès que vous entendez le premier bip cardiaque, un des joueurs prend la carte Patient et la lit à haute voix. L'opération peut alors commencer : chaque équipe dévoile la première carte Acte de sa pioche et réalise simultanément la mission indiquée.

Pendant la partie :

Chaque carte Acte réussie est remise dans la boîte. L'équipe change alors de Responsable. Celui-ci retourne la carte Acte suivante et fait exécuter la nouvelle mission indiquée.

Pour que le patient soit sauvé, chaque équipe doit avoir réalisé toutes les cartes Acte de sa pioche.

Remarques :

- Aidez les autres équipes si vous avez terminé votre pioche de cartes Acte.
- Si un élément de jeu dont vous avez besoin est utilisé par une autre équipe, placez la carte Acte sous votre pioche et passez à l'Acte suivant. Vous y reviendrez plus tard !

La bande son et événements spéciaux.

Vous pouvez télécharger la bande son à cette adresse : <http://rprod.com/docsound/docsound.mp3> pour l'utiliser sur votre lecteur MP3, lecteur CD ou ordinateur.

Vous pouvez également l'écouter en ligne via ce QR CODE :



La bande son sert à chronométrer la partie, mais elle contient aussi d'autres épreuves :



Les appels du directeur : Lorsqu'une sonnerie de téléphone retentit, tout le monde doit crier "Téléphone !" et interrompre les actions en cours.

Rapidement, un des joueurs prend et lit à haute voix la première carte de la pioche Téléphone. Tous les joueurs doivent alors réaliser l'action demandée (souvent loufoque...) avant de reprendre le cours normal de l'opération.



Les arrêts cardiaques : Lorsque le rythme cardiaque devient un "biiiiip" continu, le patient fait un arrêt cardiaque ! Il faut alors réagir très vite ! Dans ce cas, les joueurs arrêtent immédiatement leurs activités et se concentrent pour sauver le patient.

Pour cela, il faut relancer le coeur :

- Un joueur prend le coeur du patient () et lui fait un massage cardiaque (les deux mains jointes, il appuie sur le coeur toutes les secondes) jusqu'à ce que la bande son lui indique que le coeur repart (bips discontinus).

- Pendant ce temps, quelqu'un prend la première carte Téléphone de la pioche et lit la valeur Charge qui y est inscrite. Rapidement, les autres joueurs alignent les cartes Charge défibrillateur correspondantes. La carte est ensuite défaussée.



- Tous les joueurs s'écartent alors de la table en levant les mains et en criant "ÉCARTEZ", puis frappent la table tous ensemble, avec les mains à plat, en criant "CHOQUEZ" !

Continuez le massage cardiaque en répétant ces actions avec une nouvelle valeur de charge jusqu'à ce que la bande son redémarre. Ensuite, l'opération reprend son cours.

Fin de l'opération (et donc de la partie)

L'opération peut se terminer de 2 façons :

- Vous avez perdu si : la bande son se termine et qu'au moins une équipe n'a pas fini ses cartes Actes. Dans ce cas, le patient décède et tout le monde a perdu ! (Il faut l'annoncer : "Heure du décès X heures x minutes")
- Vous avez gagné si : avant la fin de la bande son, toutes les équipes ont réussi à finir toutes leurs pioches de cartes Actes. Le patient est donc sauvé et tout le monde a gagné ! (Il faut l'annoncer : "Heure du SUCCES X heures x minutes")

Les différentes cartes Actes

a. INSTRUMENT :

Le joueur Responsable tient la carte Instrument en main et, sans la montrer, demande aux internes les instruments indiqués sur la carte. Il les place en ligne devant lui. Les instruments peuvent être passés de 3 façons :



- **MANO :** interne donne la carte Instrument au Responsable à la main.
- **CLAMPÉ :** un interne et le Responsable se passent la carte en utilisant les pinces.
- **STÉRILISÉ :** un interne stérilise la carte Instrument en la frottant entre ses deux mains avant de la passer au Responsable.

b. EXAMEN :

Le Responsable tient la carte Examen en main et, sans la montrer, dicte à un interne le parcours à suivre. Simultanément, l'interne prend la loupe et la fait glisser sur son corps en suivant les indications du Responsable. Attention, la loupe ne doit jamais s'écarter du corps de l'interne jusqu'à la fin de l'examen.



c. INJECTION :

Le Responsable tient la carte Injection en main et, sans la montrer, annonce à un interne qu'il faut faire une injection en fonction du poids et de la taille, de la taille et du groupe sanguin ou du groupe sanguin et du poids du patient. Un interne vérifie les informations (taille, poids, sexe et groupe sanguin) sur la carte Patient et les dit au Responsable. À l'aide du tableau Vidal, celui-ci dicte alors les proportions de Maxoltoz, Penistrit ou Clafoutilol à préparer. Un interne aligne les produits entre les deux parties de la seringue puis, une fois qu'elle est prête, il rassemble les cartes avec ses deux mains et crie "INJECTION !"



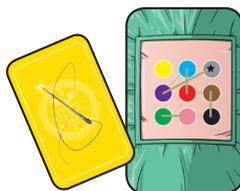
Par exemple : vous devez faire une injection au poids et à la taille. Le patient, Thomas Dupont, pèse 77 kg pour 181 cm. Prenez le Vidal et préparez les quantités de produit dont vous avez besoin : 12 mg de Maxoltoz et 14 mg de Clafoutilol. Placez les produits entre les deux tuiles seringues et rassemblez-les en criant "INJECTION!"

The diagram illustrates the workflow for an injection. It starts with a patient card for Thomas Dupont, showing his height (181 cm) and weight (77 kg). This information is used to consult the Vidal table, where specific rows are highlighted for Maxoltoz (12 mg) and Clafoutilol (14 mg). These doses are then loaded into a syringe, which is shown with the two compartments filled with the respective amounts.

d. SUTURE :

Le Responsable tient la carte Suture en main et, sans la montrer, il guide un interne pour qu'il réalise les bons mouvements (entrer par le rouge, ressortir par le bleu, etc.). Il peut l'aider avec une autre pince. S'il y a deux internes, ils prennent chacun une pince.

L'opération doit être réalisée à l'aide de pinces : on ne peut jamais toucher l'aiguille avec ses doigts.



e. RADIOGRAPHIE :

Le Responsable tient la carte Radiographie en main et, sans la montrer, il dicte des instructions à un interne pour qu'il prenne la même position que celle sur la carte.

Quand la pose est prise, le Responsable dit "1,2,3... RADIO !", puis il passe à la pose suivante. Les deux poses doivent être prises par l'interne pour que la carte Radiographie soit validée.

Précision : Les informations doivent être uniquement verbales.

Il est interdit d'indiquer par mouvements la pose à prendre.

Remarque : s'il y a deux internes, ils prennent tous les deux la pose.

Variante : Ils peuvent également se mettre dos à dos. Dans ce cas là, les consignes seront différentes pour chacun !



f. PRESCRIPTION :

Le Responsable tient la carte Prescription en main et, sans la montrer, il demande à un interne de remplir le pilulier.

Par exemple : une pilule rose et blanche à 5h30, une mauve et rouge à 8h, etc. Pour cela, l'interne va devoir rechercher rapidement la pilule puis la déposer sur le plateau Pilulier à l'emplacement adéquat. Attention, les pilules ont deux faces avec des couleurs différentes.



g. Cartes ELECTRODE :

Le Responsable tient la carte Electrode en main et, sans la montrer, il demande à un interne de poser les électrodes sur le corps du patient.

Par exemple : l'électrode "étoile" sur la partie 1, l'électrode "carré" sur la partie 2, etc.



h. Cartes SCANNER :

Le Responsable demande à un interne de préparer le scanner (faire tenir les deux tuiles Scanner l'une contre l'autre comme un château de cartes). Sous le château ainsi formé, il fait alors passer la carte Scanner à la main ou avec les pinces selon le type d'épreuve demandée.



Remarque générale : Il s'agit d'un jeu coopératif ! Pour plus de facilité, tentez d'être ordonnés en remettant par exemple les cartes instruments correctement !

Pour plus de challenge :

Une fois que vous vous serez familiarisés avec le jeu et que vous gagnerez souvent, vous pourrez jouer en mode Avancé ou Expert. Pour cela, utilisez les mises en place suivantes :

Avancé : préparez 12 (?) actes chirurgicaux et jouez avec cette bande son : QR CODE avancé

Expert : préparez 15 (?) actes chirurgicaux et jouez avec cette bande son : QR CODE expert

Scénarios :

Sale nuit aux Urgences : Tentez de sauver 2 ou 3 patients en une partie ! Attribuez une pioche de 12 cartes aléatoires à chaque patient. Chaque équipe intervient sur la pioche de son choix quand elle le veut.

Marathon : Enchaîner le plus de cartes Actes possible avant la fin de la bande son et pulvérisez le record !

Chaise musicale : À chaque coup de téléphone, décalez les équipes vers la droite et jouez avec la pioche de l'équipe précédente !

Duel of Champion : La première équipe qui termine toutes ses cartes Actes avant la fin de la bande son emporte la partie.

