

Visite – das ironische Stationsarztspiel

Grundversion für 1-2 Spieler (für größere Spielerrunden unendlich kombinierbar) ab 10 Jahren
Spieldauer: 30-45 Minuten (bei 2 Spielern)

Sie wollten schon immer einmal wissen, wie es ist, Stationsarzt zu sein?!

„Visite“ vermittelt äußerst realitätsnah einen ironischen Einblick in den spannenden Stationsalltag der herzchirurgischen Privatstation „Snob“, der Kinderstation „Clown“ oder anderer Stationen wie „Oldtimer“, „13“, „Storch“ oder „Wunderlich“. Wichtige Entscheidungen für das Wohlergehen Ihrer Patienten sind zu treffen, während die Zeit bis zum Feierabend rasant voranschreitet.

Ziel des Spieles ist es (wie im richtigen Leben) möglichst wenig Zeit für die optimale Versorgung der Patienten zu verlieren. Wenn das nur so einfach wäre...!

Inhalt

Spielbrett; 6-er Würfel; Stationsbuch; 20 bzw. 21 x blaue Stationsflurkarten; Pro (Hobby-) Stationsarzt: 1x Arztfigur, 3x Vorbild-Chips



Abb.: Links: Stationsbuch Rechts: Spielfiguren auf dem Grundriss von Station Snob mit Uhren und Signalleisten.

Vorbereitung

Klappen Sie das Spielbrett auf und nehmen Sie sich eine Arztfigur, deren Stethoskop (Hörrohr) und Brille die gleiche Farbe hat wie die Ecke, vor der Sie sitzen. Sie können dieses Spiel allein oder mit einem Mitspieler ab 10 Jahren spielen.

1. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das Feld „Arztzimmer“.
2. Stellen Sie die Uhr auf 7 Uhr.
3. Schieben Sie alle 12 farbigen Reiterchen, die von Original-Krankenakten entnommen wurden, wie in der Klinik mit dem Kugelschreiber nach oben, so dass sie die Zahlen verdecken.
4. Legen Sie den Stapel mit den Stationsflurkarten verdeckt neben das Spielfeld.
5. Jeder Spieler erhält 3 Vorbild-Chips

Spielverlauf

Der jüngste Stationsarzt fängt an. Ziehen Sie Ihre Spielfigur entlang eines Pfeils ohne zu Würfeln – egal wohin, aber nur entlang der Richtung eines einzigen Pfeils.

Dann stehen Sie entweder auf:

1. dem blauen Stationsflur
2. dem roten Feld vor einem Bett
3. dem grünen Feld „Stationszimmer“, „Stationsküche“ oder „Spielzimmer“

Wenn Sie wie unten beschrieben gehandelt haben, ist der nächste Stationsarzt an der Reihe

1. Blau

Wenn Sie auf den **blauen Stationsflur** kommen, müssen Sie eine blaue Karte ziehen und danach handeln. Sollten Sie Zeit verlieren oder gewinnen, stellen Sie Ihre Uhr einfach entsprechend vor oder

zurück. Nur selten gewinnt man auf dem Flur Zeit. Oft lauern dort Personen, die Ihnen Ihre kostbare Zeit stehlen wollen, wie z.B. Pharmavertreter, Tanten von Patienten, Medizinstudenten usw.. Aber manchmal wartet auf dem Flur auch ein hilfreicher Oberarzt.

2. Rot

Stehen Sie auf einem **roten Feld vor einem Bett**, liest Ihnen der andere Stationsarzt die Anamnese (Krankengeschichte) des Patienten vor und Sie dürfen würfeln. Die Augenzahl des Würfels entscheidet, was passiert ist. Jetzt müssen Sie sich zwischen zwei vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten entscheiden!

(Beispiel: Eine Patientin 8 Tage nach Herzoperation schweigt. Sie haben die Wahl zwischen einem Gespräch oder dem direkten Verlassen des Zimmers.)

Blättern Sie um und erfahren Sie, welche Konsequenz Ihre Entscheidung hat!

(Beispiel: Im Gespräch bemerkt man das beginnende Durchgangssyndrom. Ohne Gespräch gewinnt man nur kurzfristig Zeit, da die Patientin später verwirrt flieht und polizeilich gefahndet werden muss.)

Als Stationsarzt verliert man durch die Visite, die man auf diese Weise bei den Kranken macht, sehr viel oder wenig Zeit. Stellen Sie Ihre Uhr entsprechend weiter! Sind Sie fertig, dürfen Sie das farbige Reiterchen mit der entsprechenden Nummer des Patienten mit Hilfe Ihres Kugelschreibers nach unten schieben. Damit ist der Fall für Sie „abgehakt“.

Bei „♣“ erhält man einen Vorbild-Chip vom Stapel neben den Stationsflurkarten (falls dort Chips liegen. Falls NICHT, darf man sich aussuchen, von welchem anderen Stationsarzt man einen Chip bekommt) – für unvorbildliche aber zeitsparende Taten (♣) muss man einen Vorbildchip neben die Stationsflurkarten ablegen.

Achtung: Sollte ein rotes Feld schon von einem anderen Stationsarzt besetzt sein, müssen Sie sich ein anderes rotes Feld aussuchen!

3. Grün

Auf den grünen Feldern „**Stationszimmer**“, „**Stationsküche**“ und z.B. „**Spielzimmer**“ haben Sie die Chance, Zeit wieder reinzuholen. Sie können Sie aufsuchen, wann Sie möchten (allerdings nur, wenn Sie schon auf dem Stationsflur stehen und an der Reihe sind). Würfeln Sie und lesen auf dem grünen Blatt im Stationsbuch nach, was passiert ist. Oft finden Sie hier hilfreiche Dinge, wie z.B. verschollen geglaubte Akten oder Schokolade. Aber man kann auch Pech haben und z.B. verdorbene Nahrungsmittel zu sich nehmen.

Ende

Wenn der erste Stationsarzt mit seiner Visite bei allen Patienten fertig ist, ist das Spiel zu **Ende**.

Alle anderen Stationsärzte, die noch nicht fertig waren, müssen ihre Stationsuhr für jeden Patienten, bei dem sie keine Visite gemacht haben, um je 1 Stunde vorstellen.

Wer die meisten Vorbild-Chips hat, gewinnt eine Stunde. Waren beide Stationsärzte gleich vorbildlich, erhält keiner von beiden einen Zeitvorteil.

Dann würfeln alle reihum und sehen im Stationsbuch nach, was unter „**Feierabend**“ steht. Können Sie unbehelligt die Station verlassen oder müssen Sie noch Stunden auf die Ablösung durch den Dienstarzt warten?

Ziel

Ihr Ziel ist es natürlich, ein möglichst guter Stationsarzt zu sein. Und ganz wie bei echten Stationsärzten lässt sich das vor allem daran ablesen, wie viel Zeit man für eine vollständige Visite gebraucht hat. Ob Sie also ein sehr guter, guter oder mittelpträglicher Stationsarzt sind, können Sie im Stationsbuch unter „**Ergebnis**“ nachlesen.

Hinweis: Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Begebenheiten und existierenden Personen sind rein zufällig! Für den Inhalt wird keine Haftung übernommen!