



CNMI
RAMATHIBODI



ล้วนเลย!
ดูตัวอย่างการเล่นเกม



คุ้มมือゲーム
ยาในกลุ่ม GI



2 - 6
ผู้เล่น



10 - 30
นาที



13+

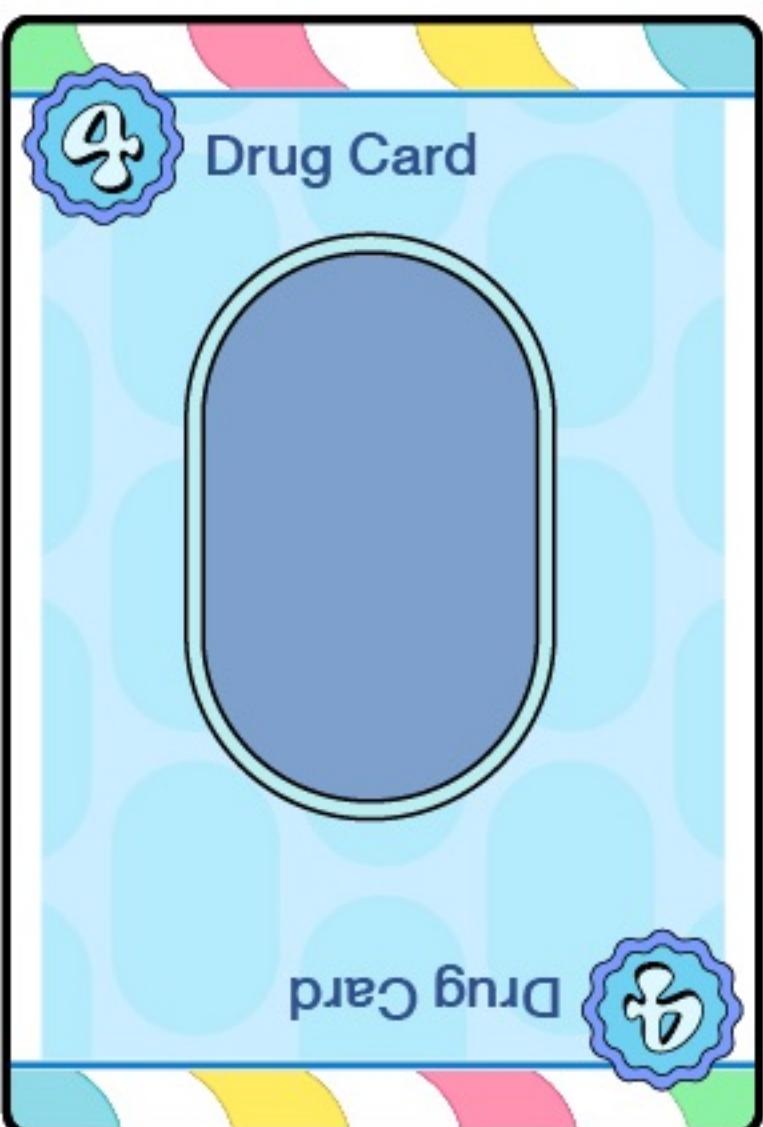
เป้าหมายของเกม

ผู้เล่นที่มีคะแนนมากที่สุดเมื่อจบเกมจะเป็นผู้ชนะ

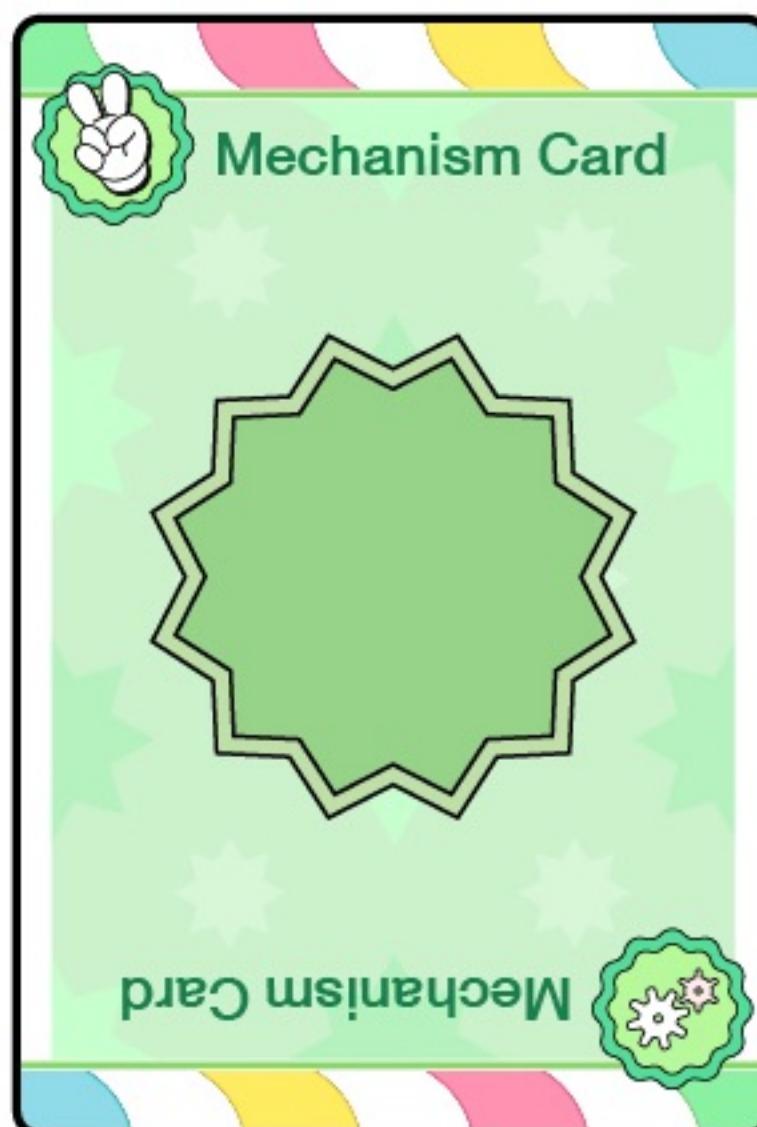
การ์ด

กองกลาง

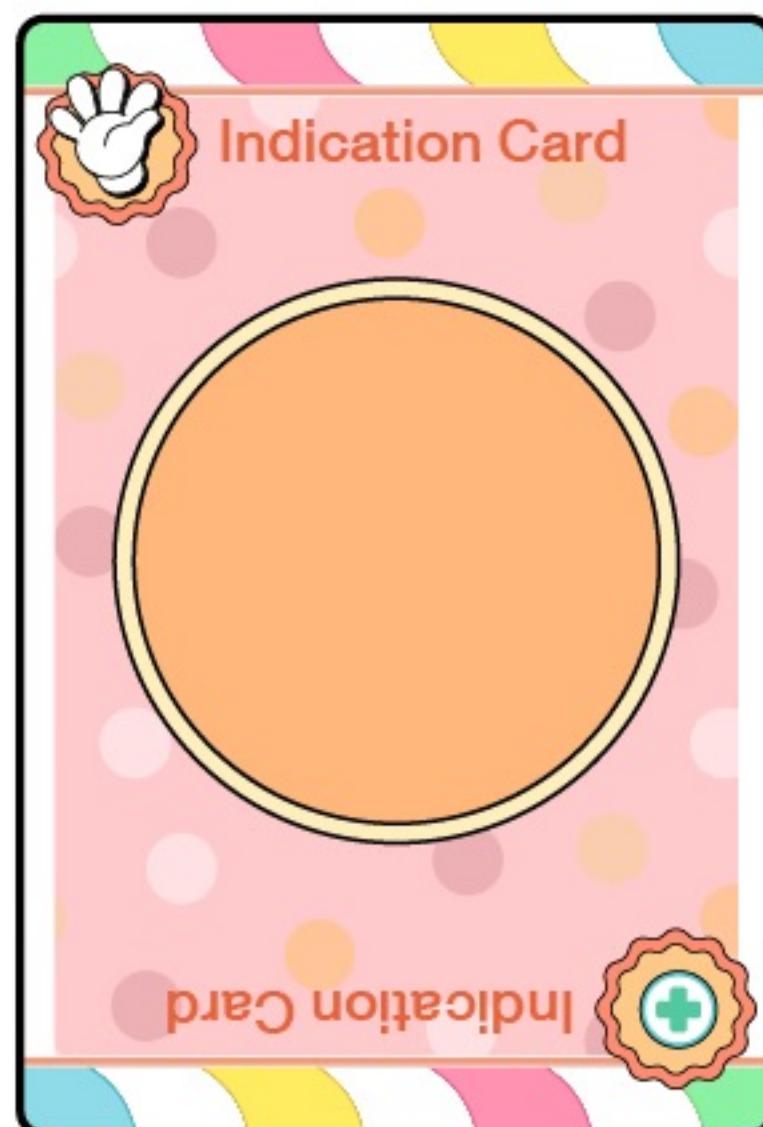
กองจั่ว



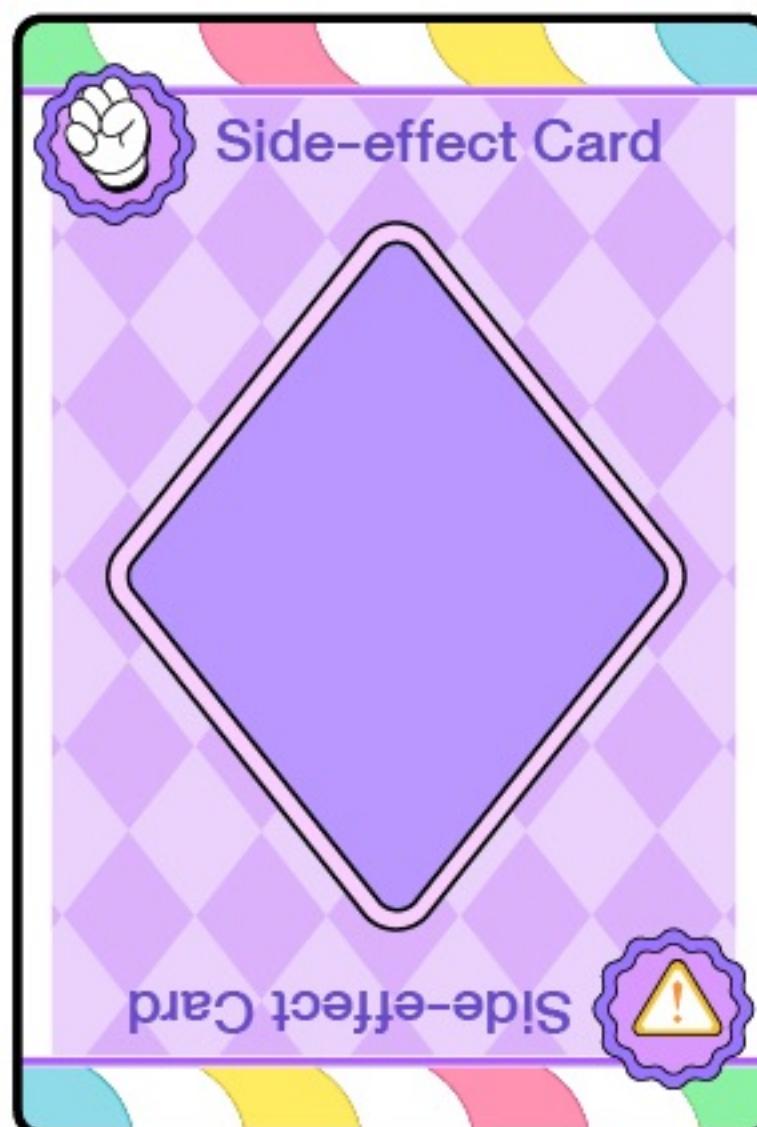
Drug Card
แสดงชื่อยาตุ่น GI
25 ใบ



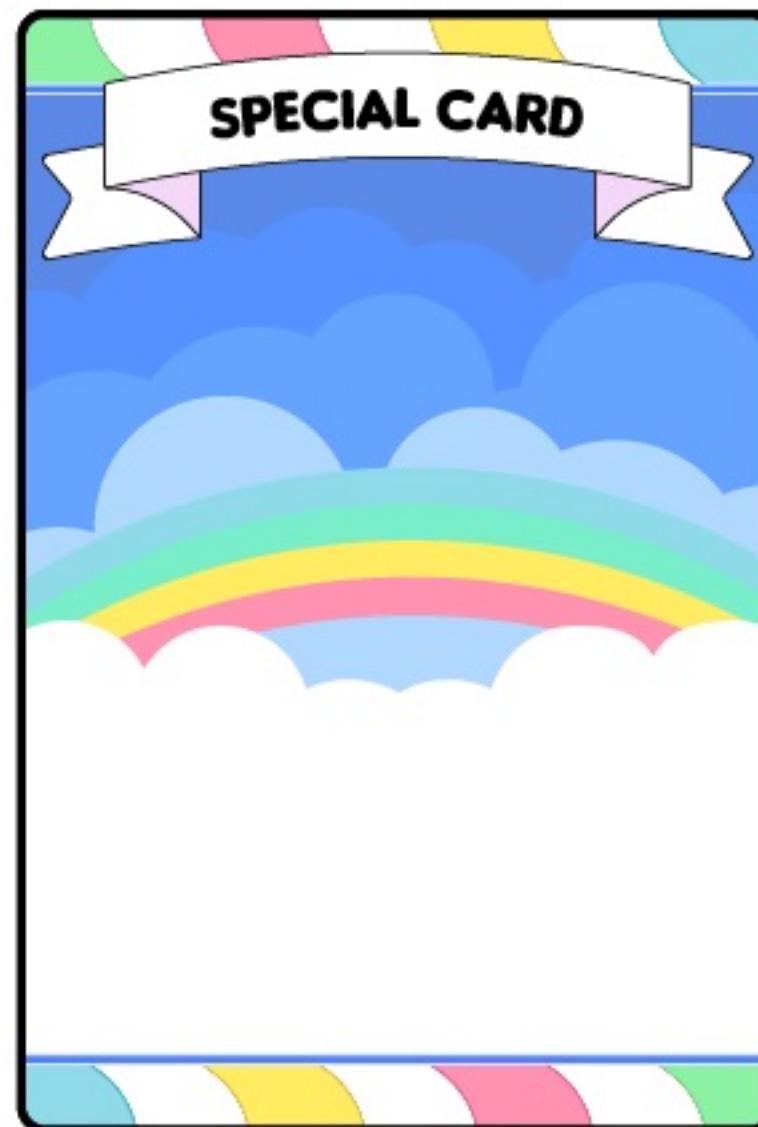
Mechanism Card
แสดงกลไกของยา
15 ใบ



Indication Card
แสดงการรักษาของยา
9 ใบ



Side Effect Card
แสดงผลข้างเคียงของยา
21 ใบ



Special Card
การ์ดพิเศษ
12 ใบ

การ์ดพิเศษ



Merry-go-round

มีความสามารถในการให้ผู้เล่นทุกคนยกการ์ดในมือของตัวเองก็ง่ายๆ ให้ผู้เล่นด้านข้าง โดยทิศทางขึ้นอยู่กับการเลือกของผู้เล่นที่ลงการ์ดใบนี้

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x2



Roller coaster

มีความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางการเล่นของเกม เช่น เปลี่ยนจากหมุนตามเข็มนาฬิกา เป็นทวนเข็มนาฬิกา

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x1



Popcorn break

มีความสามารถในการข้ามตาผู้เล่นคนถัดไป

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x3



Slider

มีความสามารถในการให้ผู้เล่นที่ลงการ์ดใบนี้เลือกทิศการ์ดใดก็ได้ 1 ใบในมือของตนเอง แล้วจั่วการ์ดเพิ่ม 2 ใบ โดยทิ้งแยกจากกองจั่ว

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x1



Haunted house

มีความสามารถในการให้ผู้เล่นที่ลงการ์ดใบนี้เลือกทิศการ์ดใดก็ได้ 1 ใบ จากมือผู้เล่นคนใดก็ได้ 1 คน (ผู้เล่นจั่วเพิ่มอีก 1 ใบ ถ้ากองจั่วยังไม่หมด) โดยทิ้งแยกจากกองจั่ว

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x2



Ferris Wheel

มีความสามารถในการให้ผู้เล่นที่ลงการ์ดใบนี้หักทิศการ์ดในมือของตนเอง ก็ง่ายๆ แล้วจั่วการ์ดใหม่เท่ากับจำนวนการ์ดเดิมในมือ

Basic
Gameplay
-

Advance
Gameplay
x1



Bumper car

มีความสามารถในการเลือกผู้เล่น 1 คนเพื่อแลกการ์ด โดยเลือกการ์ดในมือของตนให้คนนั้น 1 ใบ แล้วสุ่มการ์ดจากในมือคนนั้นมา 1 ใบ

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x2

ระดับของผู้เล่น

Basic gameplay

- การ์ดชุดเริ่มต้น หมายสำหรับผู้เล่นใหม่ ที่ต้องการทบทวนฯในระยะเวลาระยะ

2 - 3 5 - 10 นาที

- การ์ดชุด A, B, และ C หมายสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจตัวการ์ดของเกมแล้ว แต่ยังไม่สามารถเล่นแบบ Advance gameplay ได้

2 - 4 5 - 15 นาที

Advance gameplay

หมายสำหรับผู้เล่นที่ต้องการทบทวนฯ ก็ง่ายๆ ในระบบ GI

2 - 6 20 - 30 นาที

การเตรียมเกม

Basic gameplay

2-4 5-15 นาที

- เลือกสำรับการ์ดตามแบบสีที่กำกับอยู่ด้านหน้าของการ์ด (แสดงตามตาราง)
- แยกกองกลาง และ กองจี้วอจากกัน
- เปิดการ์ดจากกองกลาง 4 ใบ หมายไว้ตระกลง
- แจกการ์ดจากกองจี้วิให้ผู้เล่นคนละ 4 ใบ

Advance gameplay

2-6 20-30 นาที

- นำการ์ดกึ่งหนดแยกออกจากเป็นกองกลาง และ กองจี้วิ
- เปิดการ์ดจากกองกลางกึ่งหนด 10 ใบ หมายไว้ตระกลง
- แจกการ์ดจากกองจี้วิให้ผู้เล่นคนละ 7 ใบ

ตารางชุดการ์ดของ Basic gameplay

การ์ดชุดเริ่มต้น (ยา 6 ชนิด) :	การ์ดชุด A (ยา 8 ชนิด) :	การ์ดชุด B (ยา 8 ชนิด) :	การ์ดชุด C (ยา 9 ชนิด) :
<ul style="list-style-type: none"> Methylcellulose Domperidone Alum Milk Omeprazole Loperamide Ondansetron 	<ul style="list-style-type: none"> Misoprostol Psyllium Ondansetron Omeprazole Lactulose Aluminium Hydroxide Cimetidine Domperidone 	<ul style="list-style-type: none"> Ranitidine Cisapride Activated Charcoal Docusate Alum Milk Magnesium Hydroxide Ispaghula Husk Bethanechol 	<ul style="list-style-type: none"> Sucralfate Milk Of Megnesia Calcium Carbonate Methylcellulose Metoclopramide Famotidine Loperamide Sodium Bicarbonate Bisacodyl

วิธีการเล่น

เริ่มเกม

- เลือกผู้เล่นคนแรกโดยการสุ่ม
- ผู้เล่นเลือกใช้การ์ดในมือ
 - จับคู่การ์ด เลือกลงการ์ดที่มีคุณสมบัติตรงกับ Drug card ตรงกลางเพื่อจัดเซตการ์ด (ไม่จำกัดจำนวนการ์ดที่ลง)
 - สะสมคะแนน เลือกเพิ่มการ์ดในเซตของตัวเอง 1 เซต (ไม่จำกัดจำนวนการ์ดที่ลง)
 - Special card ใช้งาน special card 1 ใบ (อธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อการ์ดพิเศษ)
 - โน้มย โน้มยเซตการ์ดของผู้เล่นอื่น (อธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อกฎการ์ดโน้มย)
 - กึ้ง เลือกตั้งการ์ดในมือเมื่อกองจี้วิหนด โดยกึ้งลงกองกึ้ง
- เมื่อจัดเซตการ์ดได้แล้ว ให้ผู้เล่นนำมาระหว่างไว้ที่ด้านหน้าของตนเอง
- หลังจากการ์ดในตาตัวเองแล้ว
 - การ์ดในมือ จัดการ์ดให้มีจำนวนเท่าเดิมอยู่ตลอดเวลา (Basic 4 ใบ และ Advance 7 ใบ)
 - การ์ดกองกลาง เปิดการ์ดให้การ์ดตรงกลางมีจำนวนเท่าเดิมอยู่ตลอด (Basic 4 ใบ และ Advance 10 ใบ)

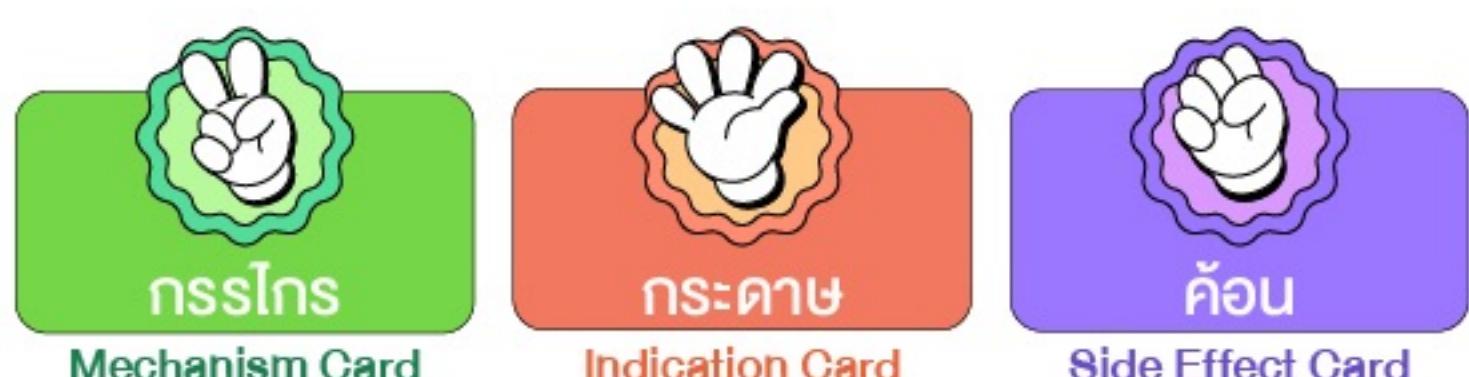
จบเกม

เกมจะจบก็ต่อเมื่อมีผู้เล่นคนใดคนหนึ่งลงการ์ดในมือจนหมด

กฎการโมย

ผู้เล่นสามารถเลือกกลยุทธ์ที่มีคุณสมบัติงบวกการดယานนั้น โดยวางไว้ด้านบนสุด แล้วนำเชตไปเป็นของตัวเอง โดยการดักจับสามารถโนยเชตได้ จะต้องมีเครื่องหมายที่ชนะเครื่องหมายของการดักจับอยู่ด้านบนสุดของเชตนั้น

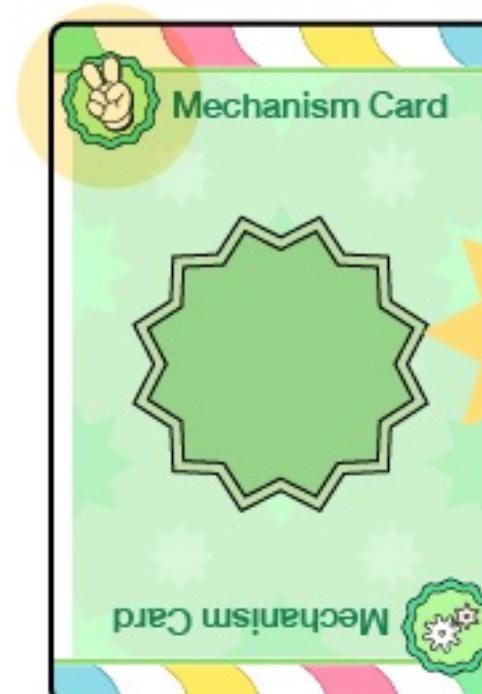
- a. กรรโกร ชนะ กะดาษ
- b. กะดาษ ชนะ ค้อน
- c. ค้อน ชนะ กรรโกร
- d. เครื่องหมายเดียวกัน เช่น ชนะ ชนะ



ตัวอย่าง



เชตของคนอื่น



หรือ



การดักจับ



เฉลยด้านหลังการดယา

กฎการเฉลย

Basic gameplay - ผู้เล่นทุกคนสามารถเปิดดูเฉลยได้ตลอดเวลา

Advance gameplay - ผู้เล่นทุกคนจะไม่มีสิกธิเปิดเฉลยดูระหว่างการเล่น

กฎการคัดค้าน

การคัดค้านเป็นการจับผิดว่าผู้เล่นในตาหนึ่นจับคู่การดูกต้องหรือไม่ โดยผู้เล่นทุกคนจะมีสิกธิในการคัดค้าน แต่จะไม่สามารถคัดค้านย้อนหลังได้ เมื่อมีการคัดค้านเกิดขึ้น ให้ตรวจผลด้วยการดูเฉลยหลังการด

การคัดค้านสำเร็จ - การคัดค้านสำเร็จเมื่อผู้เล่นจับคู่การดูกต้อง ผู้เล่นที่คัดค้านจะได้เชตการดันนั้นไป และการดักจับคัดค้าน (การดักจับคู่ผิด) จะถูกกึ้ง ลงกองกึ้ง

การคัดค้านเป็นโมฆะ - การคัดค้านเป็นโมฆะเมื่อผู้เล่นจับคู่การดูกต้องแล้ว

การนับคะแนน

เมื่อเกมจบ ให้ผู้เล่นทุกคนนับคะแนนตามเชตยาที่ตัวเองมีอยู่กึ้งหมด โดยผู้เล่นคนที่ได้คะแนนสูงสุดจะเป็นผู้ชนะ

คะแนน



Drug card

จะมีคะแนนเขียนไว้ตรงหน้าการด
โดยแต่ละใบจะมีคะแนนที่แตกต่างกัน



Mechanism Card, Indication Card

และ Side-effect Card

นับใบละ 1 คะแนน โดยไม่นับการดักจับในเมื่อ



CNMI
RAMATHIBODI



Scan Here!

to see how to play



Rule book GI drug



2 - 6
Players



10 - 30
Mins



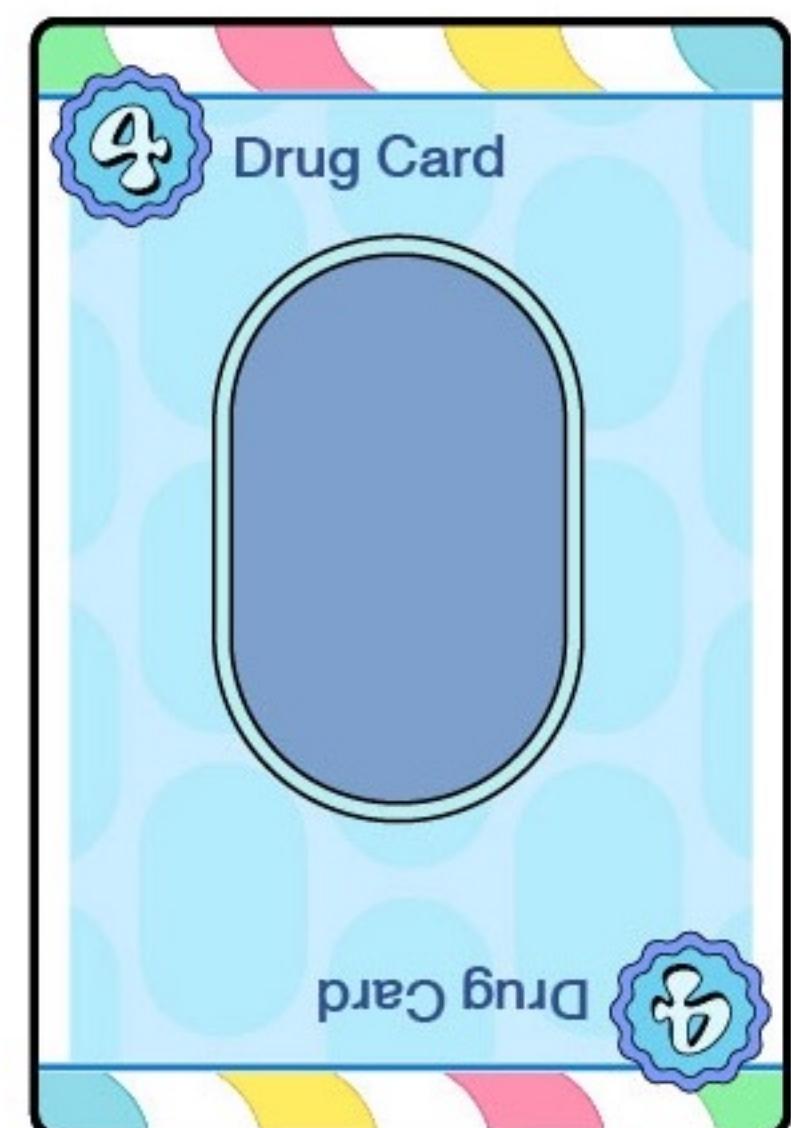
13+

Goal of the game

The player with the highest score when the game ends will be the winner.

Card

Center Deck



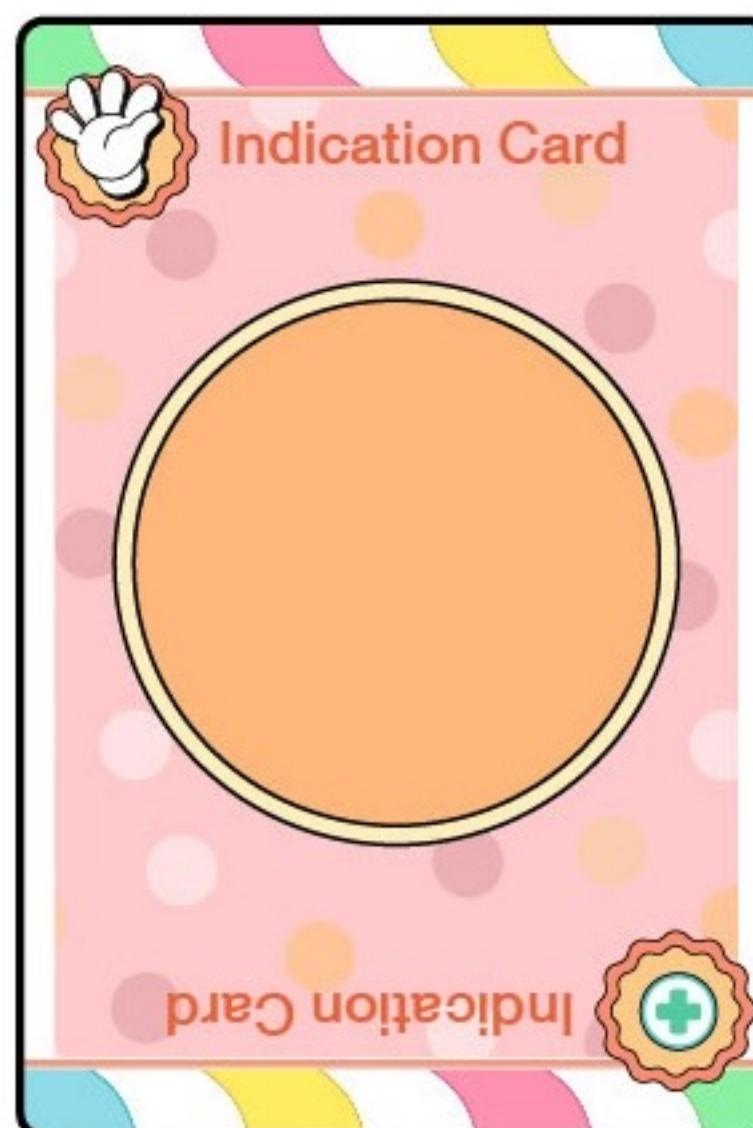
Drug Card

25 cards of drug names
in the GI group



Mechanism Card

15 cards of
drug mechanisms



Indication Card

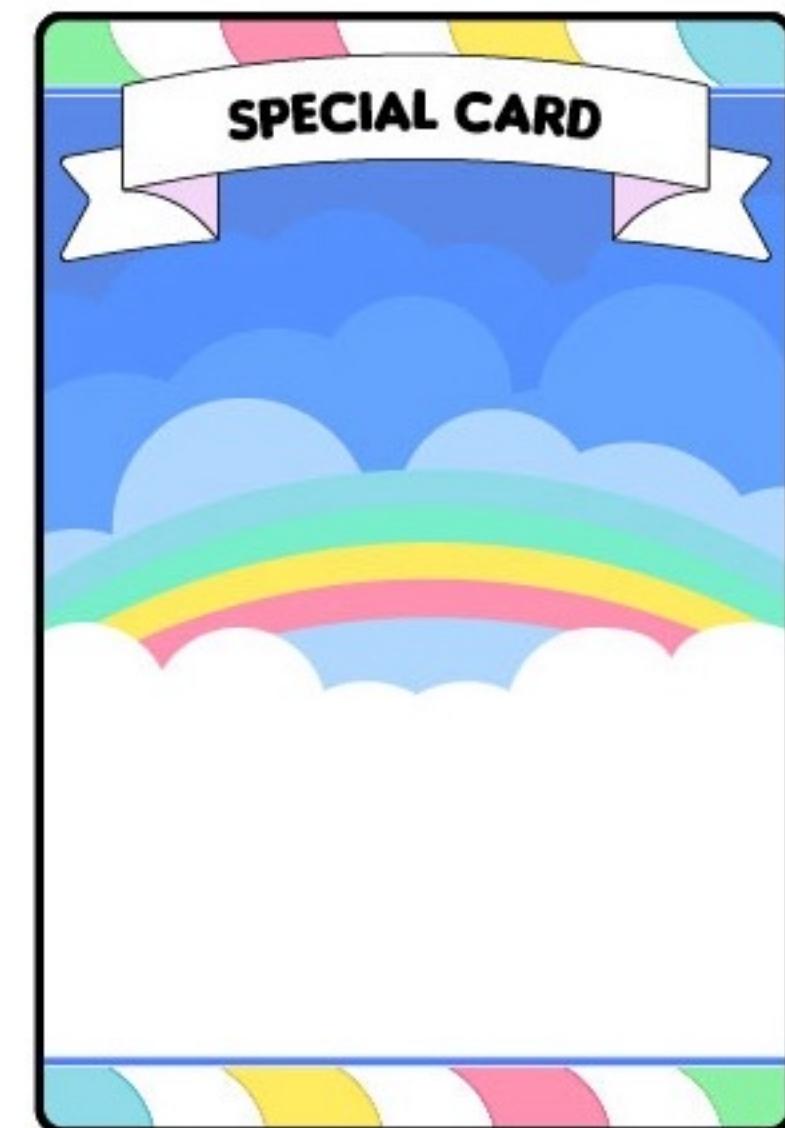
9 cards of
drug indications

Draw Deck



Side Effect Card

21 cards of
drug side effects



Special Card

12 special cards

Special card

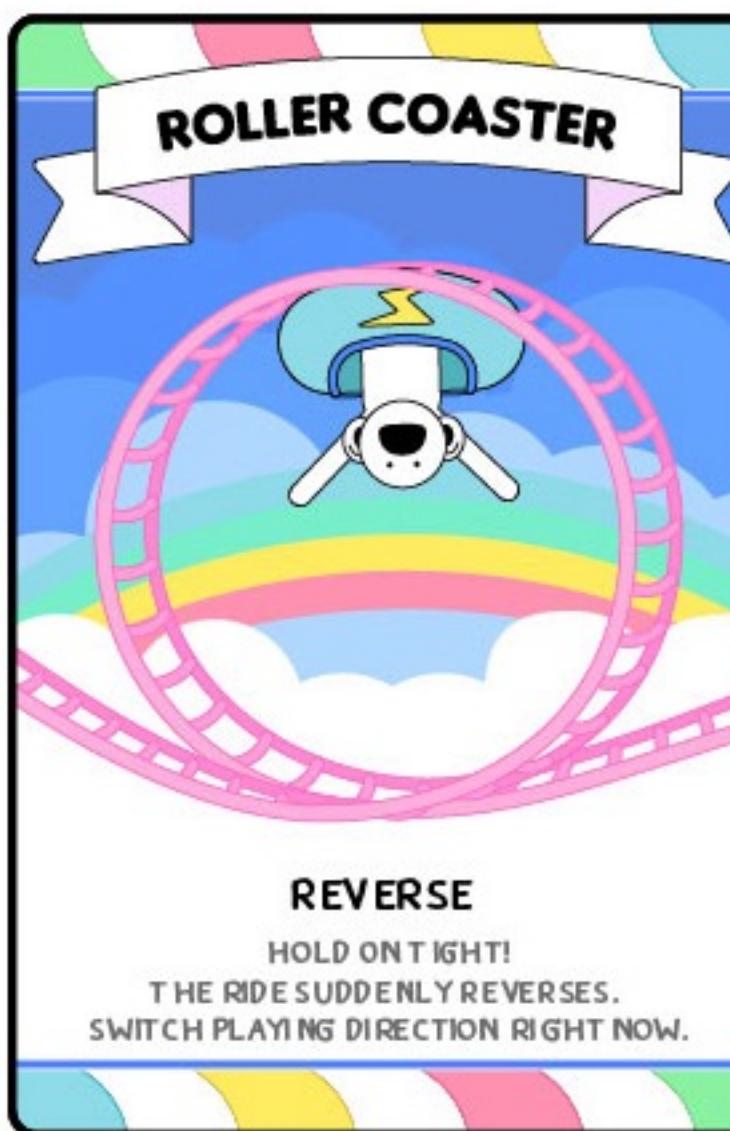


Merry-go-round

This card makes all players give all the cards in their hands to the players on the left or right side. The direction of the transfer depends on the player who plays this card.

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x2

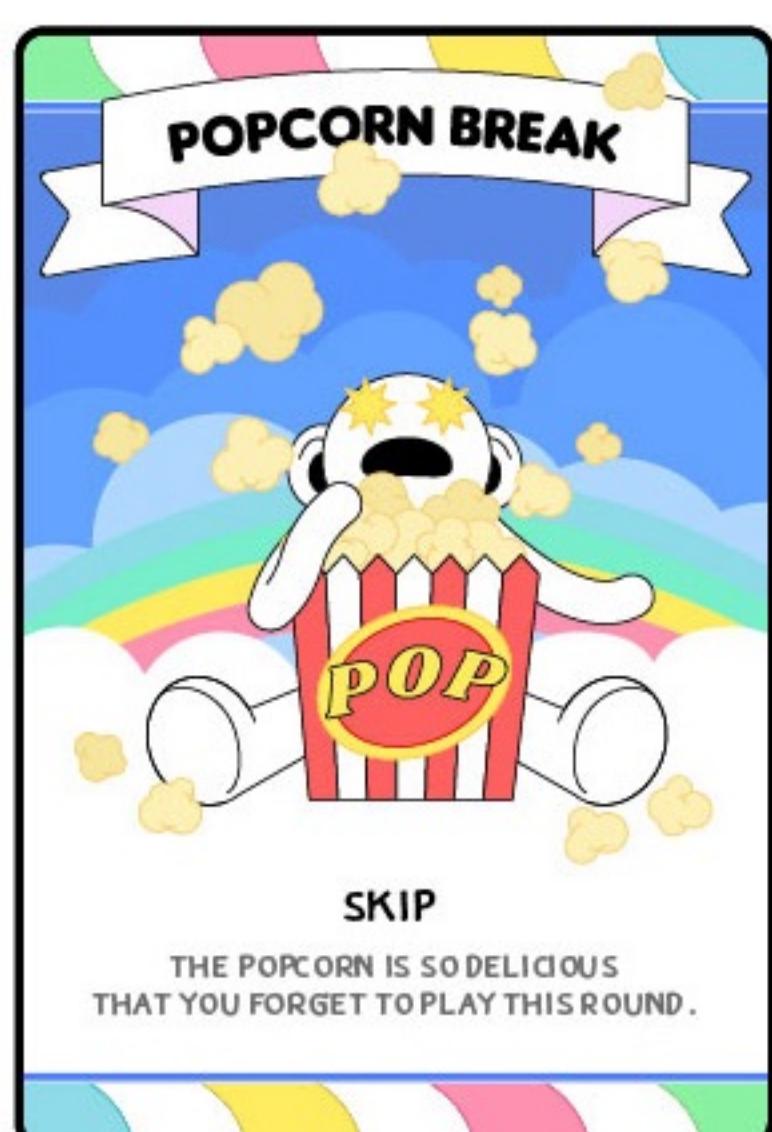


Roller coaster

This card switches playing direction, for example, from clockwise to counterclockwise.

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x1



Popcorn break

This card skips the next player's turn.

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x3



Slider

This card allows the player who plays this card to choose and discard a card from their hands into a discard pile, then draw two cards from the draw deck.

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x1

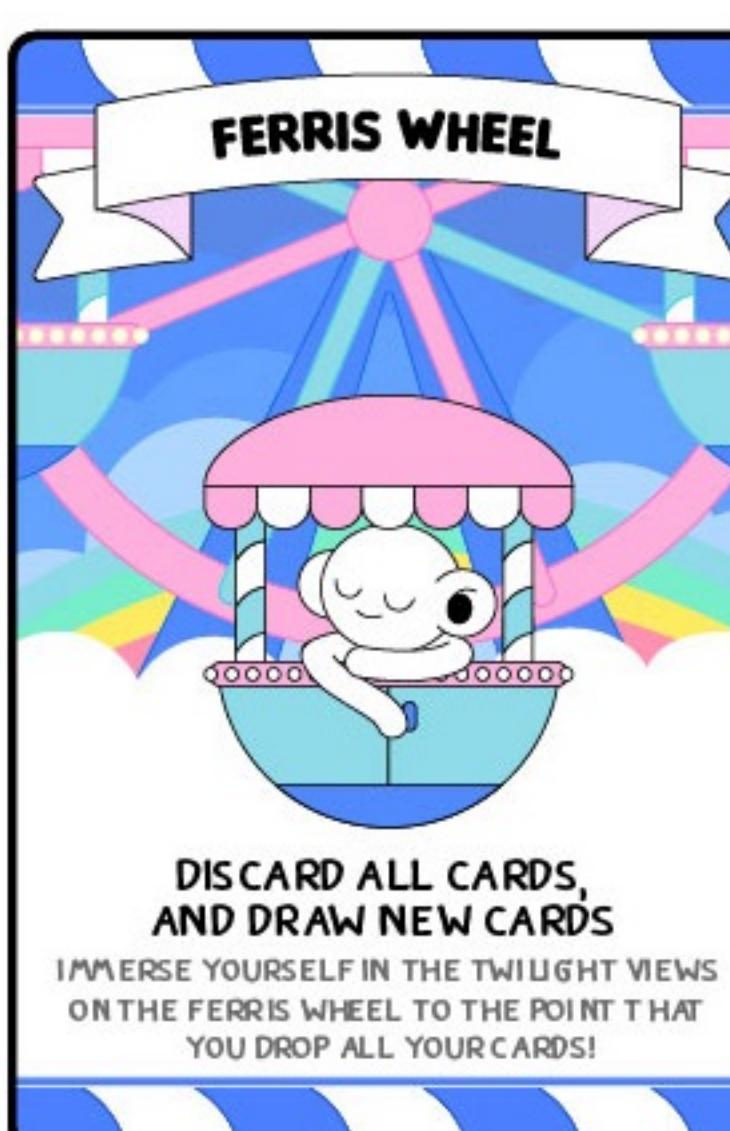


Haunted house

This card has the ability to allow the player who plays this card to choose and discard a card from any player's hand into a discard pile. The player whose card was discarded then draws one card from the draw deck.

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x2



Ferris wheel

This card has the ability to allow the player who plays this card to discard all cards from their hand into a discard pile, then draw as many new cards from the draw deck as they had previously.

Basic
Gameplay
-

Advance
Gameplay
x1



Bumper car

This card has the ability to choose one player to exchange a card. Select one card from your hand to give to that player. Then, randomly select one card from that player's hand.

Basic
Gameplay
x1

Advance
Gameplay
x2

Player level

Basic gameplay

- The starter pack is suitable for new players, who want to review drugs in a short period.

2 - 3 5 - 10 Mins

- A, B, and C packs are suitable for players, who already know how to play the game but are not yet able to play the advanced gameplay.

2 - 4 5 - 15 Mins

Advance gameplay

Suitable for players who want to review all drugs for gastrointestinal diseases.

2 - 6 20 - 30 Mins

Game Preparing

Basic gameplay

 2-4  5-15 Mins

1. Choose the card packs according to the color-coded bar on the front of the card (as shown in the table).
2. Separate the center deck and the draw deck.
3. Open 4 cards from the center deck and lay them face up in the center.
4. Distribute 4 cards from the draw deck to each player.

Advanced gameplay

 2-6  20-30 Mins

1. Separate all the cards into a center deck and a draw deck.
2. Open 10 cards from the center deck and lay them face up in the center.
3. Distribute 7 cards from the draw deck to each player.

Table shown card packs of basic gameplay

Starter Pack <i>(6 drugs)</i> :	A Pack <i>(8 drugs)</i> :	B Pack <i>(8 drugs)</i> :	C Pack <i>(9 drugs)</i> :
<ul style="list-style-type: none">•Methylcellulose•Domperidone•Alum Milk•Omeprazole•Loperamide•Ondansetron	<ul style="list-style-type: none">•Misoprostol•Psyllium•Ondansetron•Omeprazole•Lactulose•Aluminium Hydroxide•Cimetidine•Domperidone	<ul style="list-style-type: none">•Ranitidine•Cisapride•Activated Charcoal•Docusate•Alum Milk•Magnesium Hydroxide•Isphagula Husk•Bethanechol	<ul style="list-style-type: none">•Sucralfate•Milk Of Megnesia•Calcium Carbonate•Methylcellulose•Metoclopramide•Famotidine•Loperamide•Sodium Bicarbonate•Bisacodyl

How to play

Start the game:

1. Select the first player by random.
2. Players choose cards from their hand to:
 - **Match cards:** Place cards with properties that match the Drug card in the center to form a card set (*no limit on the number of cards placed*).
 - **Accumulate points:** Choose to add cards to their own set, 1 set at a time (*no limit on the number of cards placed*)
 - **Special card:** Use 1 special card (*further explanation under the Special card heading*).
 - **Steal:** Steal another player's set (*further explanation under the Stealing rule heading*).
 - **Discard:** Choose to discard a card from their hand when the draw deck is empty, placing it in the discard pile.
3. Players lay sets of sets of cards face up in front of themselves.
4. After laying down cards in their turn:
 - **Cards in hand:** Draw cards to maintain the same number of cards at all times.
(Basic: 4 cards, Advanced: 7 cards).
 - **Center cards:** Open additional drug cards to maintain the same number of cards in the center.
(Basic: 4 cards, Advanced: 7 cards)

End of game:

The game will end when any player has played all the cards in their hand.

Stealing rule

Players can choose to play a card that matches the properties of that drug card by placing it on top of the pile, and then claiming the set as their own. To steal a set, the card must have a symbol that wins the symbol on the top card of the set. (modified Rock, Paper, Scissor rule)

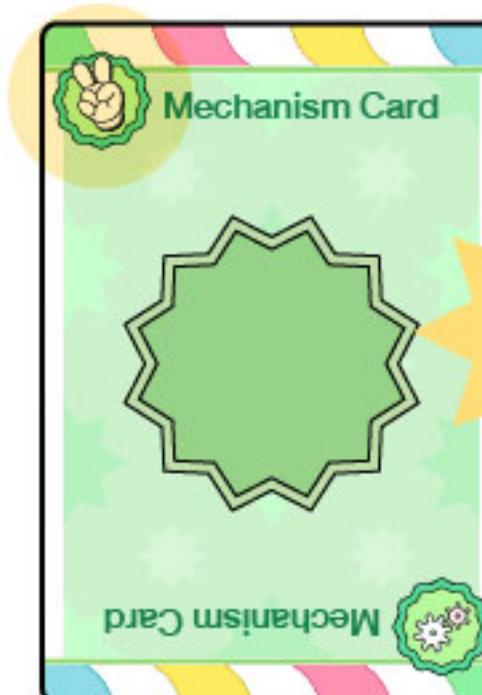
- a.  Scissor wins  paper
- b.  Paper wins  rock
- c.  Rock wins  scissor
- d. The same symbol. For example,
 Paper wins  paper



Example



Other player's set



or



Steal Card



Behind drug card

Cheat sheet rule

Basic gameplay: Players have the option to access the cheat sheet at any time.

Advanced gameplay: Players cannot use the cheat sheet during the game.

Challenge rule

The challenging objection is challenging whether the player has correctly matched the cards in that round. All players have the right to challenge, but challenges cannot be made retroactively. When a challenge is raised, verify the result by checking the drug properties on the back of the drug card.

Successful challenge - a challenge is successful when the matching card is incorrect. The players raising the challenge will obtain that card set, and the incorrectly matched card (the card that was challenged) will be discarded into a discard pile.

Invalid challenge - a challenge is considered invalid when the matching card is correct. The challenged player will have the ability to exchange one card with the challenging player. Challenged players can choose whether or not to use this ability.

Point

When the game ends, each player counts the total points of the drug sets they have. The player with the highest point is the winner.

Point



Drug card

Points will be indicated on the top left.



Mechanism Card, Indication Card

IIa: Side-effect Card

Each card have 1 point.

The cards remaining in the player's hand are not counted.