

# DIE KLINIK

DELUXE-AUSGABE

## Einleitung

Die gewichtigen Themen der Module in der **1. und 2. Erweiterung** lassen die Frage zu, ob **Die Klinik** eigentlich noch ein Spiel ist oder eher ein Nebenberuf. In dieser 3. Erweiterung dürft ihr euch deshalb neben einigen sehr ernstesten Szenarien auch um einige weniger gravierende Grenzfälle kümmern.

Es geht darum, wo man rauchen darf. Es gibt nicht nur Helipads, sondern auch Hubschrauber, und ihr dürft euch auch mit Brandverletzungen, Geistern und neuen Bauvorschriften der Stadtverwaltung herumschlagen. Und wessen bester Freund ist der Hund eigentlich?

Könnte ein schnelles Geschenk aus dem Kiosk einen depressiven Verwandten aufmuntern? Und wer hat ein Auge auf die Leiharbeiter? Und auf die Klimaanlage? Wir wollen doch nicht, dass jemandem etwas zustößt, oder?

## DIE 3. ERWEITERUNG

## Spielmaterial

### Raucherpause



24 Zigaretten  
4 Zigarettenautomaten

### Rollstuhlverleih



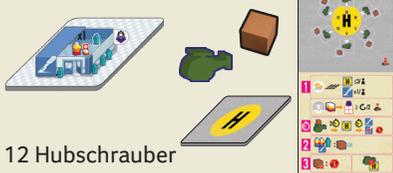
8 Rollstühle  
1 Tableau „Rollstuhlverleih“

### Tiergestützte Therapie



8 Therapiehunde  
24 Hundehaufen  
1 Tableau „Hundezwinger“

### Hubschraubereinsatz



12 Hubschrauber  
12 Brandverletzte  
4 Helipad-Plättchen  
1 Sonstiger Raum „Operationssaal“  
1 zweiseitiges Tableau „Landeplatz“

### Öffentliche Toiletten

4 Toiletten



### Leiharbeit



12 Leihkräfte  
1 Tableau  
„Personalvermittlung“

### Geschenkekiiosk



12 Besucher  
4 Räume „Kiosk“  
4 Tableaus „Wohngebiet“

### Brandkatastrophe



12 Feuerwehren  
12 Brandverletzte  
1 Tableau „Brandstelle“

### Spukgeschichten



24 Geister  
1 Tableau „Himmel“  
22 Patienten  
(16 weiße, 6 gelbe)

### Klimatisierung



8 Klimaanlagen  
1 Übersicht „Klimatisierung“

### Triage



80 Patienten in unklarem Zustand  
8 Patienten in labilem Zustand  
4 Sonstige Räume „Triageraum“  
1 Vorratsbeutel für Triagepatienten

### Bauvorgaben 2.0



9 Karten „Bauvorgaben 2.0“

# Raucherpause

Ein Job in der Klinik ist Stress pur, und rauchen entspannt ... selbst Menschen, die es eigentlich besser wissen sollten. Ironie des Klinikalltags!

## Spielmaterial

- 24 Zigaretten
- 4 Zigarettenautomaten



## Wichtige Begriffe und Regeln

### Räume

Ein Zigarettenautomat ist kein Raum (erkennbar an der Größe und daran, dass der Fußboden nicht kariert ist). Er gehört zu keinem Gebäude der Klinik.

### Spiel Aufbau

#### Der Anfang deiner Klinik

**Experten:** Zusätzlich zu den normalen Regeln für den Ausgangszustand der Klinik gilt: **Das Lager muss im Erdgeschoss sein.**

Außerdem muss in deiner Klinik ein Zigarettenautomat sein, und zwar auf einem leeren Feld, das an das Lager angrenzt. Der Automat muss an der Seite stehen, die zum Lager zeigt (du darfst das Plättchen wenden, damit es passt). Lege die Zigaretten in der Nähe des Automaten als Vorrat bereit.



## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen

#### Aktionen ausführen

##### Aktion: Bauen

##### Bauvorschriften für die einzelnen Elemente

#### Zigarettenautomat

**Achtung:** Ein Zigarettenautomat verhindert, dass du auf dem Feld einen Raum baust – jeder Raum braucht ein komplettes Feld. Du darfst dort jedoch zusätzlich 1 kleine „Außenanlage“ bauen (z.B. Parkplatz, Garten, Pfeiler).

#### Aktion: Patienten aufnehmen

##### Autos parken

**Hinweis:** Der Zigarettenautomat überdeckt einen Parkhafen, der aber wegen des angrenzenden Lagers sowieso nicht benutzbar ist.

## Bewegen

Bevor du jemanden bewegst, bestimme 1 Arzt, Pflegekraft, Hilfskraft oder – wenn es denn sein muss – Patienten zum „Raucher“. Diese Person geht nach den üblichen Bewegungsregeln sofort zum Zigarettenautomaten und zurück zu ihrem Ausgangsort und verbraucht dabei nach den üblichen Regeln Zeit ⌚. Lege dann 1 Zigarette unter die Figur bzw. den Würfel und **wende die folgende Regel an:**

- Falls der Raucher ein Arzt oder eine Pflege- oder Hilfskraft ist und jetzt 2 Zigaretten hat: Du verlierst 2 Beliebtheitspunkte. Lege den Raucher in die Reserve und lege sein Auto und die Zigaretten in den Vorrat zurück. Rauchen ist tödlich!
- Falls der Raucher ein Patient ist, stirbt er schon an der 1. Zigarette: Du verlierst 5 Beliebtheitspunkte. Lege den Raucher in die Reserve und lege sein Auto und die Zigarette in den Vorrat zurück.

**Hinweis:** Selbst wenn der Raucher an seiner Zigarette stirbt, musst du die Zeit für seinen letzten Gang zum Zigarettenautomaten und zurück ausgeben.

Zigaretten bewegen sich immer mit den Personen. Sie behindern die Bewegung nicht.

## Phase 2: Finanzen

### Patientenversorgung und Einnahmen

Pflege- und Hilfskräfte mit Zigarette verrichten ihre Arbeit normal. Ärzte mit Zigarette verlieren 1 Qualifikationsstufe (Farbstufe).

**Beispiel:** Ein weißer Arzt mit Zigarette braucht die Hilfe 1 Pflegekraft, um weiße Patienten zu behandeln. Ein gelber Arzt mit Zigarette darf weiße Patienten ohne Pflegekraft behandeln, braucht aber 3 Pflegekräfte für rote Patienten.

## Ausgaben

### Die Mitarbeiter entlohnen

Das Gehalt für Personal mit Zigarette ändert sich nicht. Bei Ärzten gilt für das Gehalt wie üblich die Farbe der Figur.

**Beispiel:** Du hast 2 rote Ärzte, 1 mit und 1 ohne Zigarette. Beide erhalten ihr übliches Gehalt von \$4. Raucher sterben früher, aber gleichberechtigt!

## Phase 3: Verwaltung

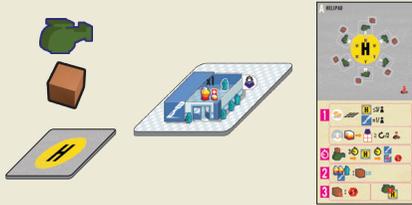
### Auf jedem Spielertableau

Ärzte mit Zigarette werden nicht abgewertet. Sie halten sich für unsterblich ... jedenfalls bis sie die nächste Fluppe brauchen.

# Hubschraubereinsatz

## Spielmaterial

- 12 Hubschrauber
- 12 Brandverletzte
- 4 Helipads
- 1 Operationssaal
- 1 zweiseitiges Tableau „Landeplatz“



## Verträglichkeit

Dieses Modul lässt sich sehr gut mit **Brandkatastrophe** (siehe unten) und **Rettungswagen** (1. Erweiterung) kombinieren.

## Wichtige Begriffe und Regeln

Ab Runde IV werden im Bewegungsschritt der Aktionsphase Brandverletzte per Hubschrauber in euren Kliniken eintreffen. Hat eine Klinik kein Helipad oder keinen Operationssaal, wird es unangenehm. Letztlich wird jede Klinik 3 Helipads benötigen, also plant entsprechend!

## Spiel Aufbau

Legt den Landeplatz neben den Spielplan; welche Seite oben liegt, richtet sich nach der Spielerzahl. (Ihr könnt immer mit Seite B spielen, aber für 1 oder 2 Spieler ist die Seite A übersichtlicher.)

Stellt entsprechend der Spielerzahl Hubschrauber auf den Landeplatz (3 Hubschrauber pro Spieler). Legt auf jeden Hubschrauber 1 Brandverletzten.

**Beispiel:** *Ihr seid zu dritt und benutzt deswegen Seite B des Landeplatzes. Stellt auf jeden Platz, der mit der Spielerzahl 1, 2 oder 3 gekennzeichnet ist, 1 Hubschrauber. Ihr legt auf jeden der 9 Hubschrauber 1 Brandverletzten. Spielt du alleine, kannst du wahlweise auch Seite A benutzen; unabhängig von der Seite des Tableaus benötigst du 3 Hubschrauber und 3 Brandverletzte.*

## Auslage für Räume und andere Plättchen

Legt pro Spieler 1 Operationssaal in den Vorrat für Sonstige Räume (statt der Anzahl laut Tabelle). Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen

#### Aktionen ausführen

#### Aktion: Bauen

#### Bauvorschriften für die einzelnen Elemente

#### Sonstige Räume (Raum)

Jede Klinik kann höchstens 1 Operationssaal haben.

#### Helipad

Jede Klinik kann höchstens 3 Helipads haben.



## Aktion: Patienten aufnehmen

**Zusätzlich zu den Regeln des Grundspiels gilt:** In den Runden IV, V und VI müssen am Ende der Aktionsphase auf jedem Spielertableau (in der Klinik und den Aufnahmen) mindestens halb so viele Patienten sein, wie es der Zahl der aktuellen Runde entspricht (d.h. 2 Patienten in Runde IV, 3 in den Runden V-VI). Dabei zählen Brandverletzte nicht mit! Erfüllst du das nicht, verlierst du 2 Beliebtheitspunkte.

## Bewegen

Nur in den Runden IV, V und VI: Bevor du irgendwen bewegst, musst du 1 Hubschrauber mit dem Brandverletzten vom Landeplatz nehmen und ihn auf ein freies Helipad deiner Klinik stellen. Tust du das, kostet die Landung und das Ablegen des Patienten auf dem Helipad 3 ⌚. Dazu kommen die üblichen Bewegungskosten vom Helipad bis zum Operationssaal.

Kannst du das nicht tun, stirbt der Verletzte, du verlierst 5 Beliebtheitspunkte und nimmst den Hubschrauber und den Verletzten aus der Partie; das kostet keine Zeit.

**Auto:** Brandverletzte kommen ohne Auto in der Klinik an und nehmen dementsprechend auch keines mit, sobald sie die Klinik verlassen (egal auf welchem Wege). In gewisser Weise ist der Hubschrauber ihr Fahrzeug und das Helipad ihr Parkplatz.

**Helipads:** Jedes Helipad, egal ob dort ein Hubschrauber steht oder nicht, kann weiterhin ganz normal als „Eingang“ in die Klinik benutzt werden.

**Denke daran:** Falls du am Ende der Runde IV/V/VI nicht mindestens 1/2/3 Helipads hast, werden Verletzte sterben!

## Phase 2: Finanzen

### Patientenversorgung und Einnahmen

#### Operationssäle

Brandverletzte, die **per Hubschrauber** ankommen, können **nur im OP** behandelt werden. Du darfst den OP benutzen, um mit 2 Ärzten beliebiger Farbe und 1 Pflegekraft (zusätzlich zur „eingebauten“ Pflegekraft des OP) 1 Brandverletzten zu behandeln. Du erhältst für diese Behandlung \$30 und nimmst den Verletzten dann aus der Partie. Solange du dort keinen Brandverletzten behandelst, darfst du den OP weiterhin gemäß Grundspielregel benutzen.

Der Hubschrauber bleibt bis zum Ende der Partie auf dem Helipad stehen (bis dahin ist der Pilot vermutlich mit dem Ausfüllen von Formularen beschäftigt). Und denk daran: Der Brandverletzte kam ohne Auto und verlässt die Klinik auch ohne Auto.

## Phase 3: Verwaltung

### Auf jedem Spielertableau

Jeder Brandverletzte in deiner Klinik stirbt und kostet dich 5 Beliebtheitspunkte. Alle Hubschrauber bleiben auf ihren Helipads stehen.

## Die Räume

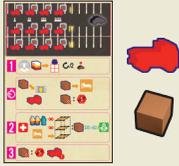
### Operationssäle

**Kapazität:** Entweder 2 Ärzte, 1 Pflegekraft und 1 Brandverletzter, **oder** wie üblich 1 Arzt, 1 Patient und beliebig viele Pflegekräfte.

# Brandkatastrophe

## Spielmaterial

- 12 Feuerwehren
- 12 Brandverletzte
- 1 Tableau „Brandstelle“



Dieses Modul lässt sich sehr gut mit **Hubschrauberein-satz** (siehe oben) und **Rettungswagen** (1. Erweiterung) kombinieren

## Spiel Aufbau

Legt das Tableau „Brandstelle“ neben den Autovorrat auf dem Spielplan.

Stellt pro Spieler 3 Feuerwehren auf die Brandstelle. Legt auf jede Feuerwehr 1 Brandverletzten.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen



#### Aktionen ausführen

#### Aktion: Patienten aufnehmen

**Zusätzlich zu den Regeln des Grundspiels gilt:** In den Runden **II, IV** und **VI** müssen am Ende der Aktionsphase auf jedem Spielertableau (in der Klinik und den Aufnahmen) mindestens halb so viele Patienten sein, wie es der Zahl der aktuellen Runde entspricht (d.h. **1/2/3** Patienten in den Runden **II/IV/VI**). Dabei zählen Brandverletzte nicht mit! Erfüllst du das nicht, verlierst du 2 Beliebtheitspunkte.

#### Bewegen

Nur in den Runden **II, IV** und **VI**: Bevor du irgendwen bewegst, musst du 1 Feuerwehr mit dem Brandverletzten von der Brandstelle nehmen und sie auf einen freien Parkhafen deiner Klinik stellen (d.h. auf eine Feldkante, nicht auf einen Parkplatz!). Lege den Brandverletzten auf 1 beliebigen Eingang. Tust du das, kostet das Parken und das Ablegen des Patienten auf dem Eingang 3 🕒. Dazu kommen die üblichen Bewegungskosten vom Eingang bis zu einem beliebigen Behandlungsraum, in dem kein anderer Patient ist (siehe unten).

Kannst du das nicht tun, stirbt der Verletzte, du verlierst 5 Beliebtheitspunkte und nimmst die Feuerwehr und den Verletzten aus der Partie; das kostet keine Zeit.

**Auto:** Brandverletzte kommen ohne Auto in der Klinik an und nehmen dementsprechend auch keines mit, sobald sie die Klinik verlassen (egal auf welchem Wege). Die Feuerwehr ist ihr „Auto“.

## Phase 2: Finanzen

### Patientenversorgung und Einnahmen Behandlungsräume

Brandverletzte, die **per Feuerwehr** ankommen, können **nur in einem Behandlungsraum einer beliebigen Station** behandelt werden, in dem sich **kein anderer Patient** befindet. Dort darfst du mit 2 Ärzten beliebiger Farbe und 1 Pflegekraft 1 Brandverletzten behandeln. Du erhältst für diese Behandlung **\$25** (plus Boni wie Garten usw.) und nimmst den Verletzten dann aus der Partie. Solange du dort keinen Brandverletzten behandelst, darfst du den Behandlungsraum weiterhin gemäß den üblichen Regeln benutzen.

Die Feuerwehr bleibt bis zum Ende der Partie auf dem Parkhafen stehen (*bis dahin ist die Besetzung vermutlich damit beschäftigt, mit dem Personal zu plaudern und den Papierkram zu erledigen*). Und denk daran: Der Brandverletzte kam ohne Auto und verlässt die Klinik auch ohne Auto.

## Phase 3: Verwaltung

### Auf jedem Spielertableau

Jeder Brandverletzte in deiner Klinik stirbt und kostet dich 5 Beliebtheitspunkte. Alle Feuerwehren belegen ihre Parkhäfen bis zum Ende der Partie.

## Die Räume

### Behandlungsräume

**Kapazität:** Entweder 2 Ärzte, 1 Pflegekraft und 1 Brandverletzter, **oder** wie üblich 2 Ärzte, 2 Patienten und beliebig viele Pflegekräfte.

## Rollstuhlverleih

### Spielmaterial

- 8 Rollstühle
- 1 Tableau „Rollstuhlverleih“



### Spielaufbau

Legt den Rollstuhlverleih neben den Autovorrat auf dem Spielplan.

Stellt pro Spieler 2 Rollstühle auf den Rollstuhlverleih.

### Spielablauf

#### Phase 1: Aktionen

##### Aktionen ausführen

##### Aktion: Bauen

Zusätzlich zum Bau der 2 üblichen Elemente darfst du beliebig viele Rollstühle zum Preis von je \$2 mieten. Stelle diese Rollstühle auf beliebige Eingänge (aber nicht auf Helipads).



#### Bewegen

Jeder Rollstuhl kann 1 Patienten vom Eingang zu seinem Ziel bewegen. Ein Rollstuhl beschleunigt die Bewegung innerhalb jeder Etage, verlangsamt aber die Bewegung in eine andere Etage.

Jede Bewegung **innerhalb der gleichen Etage** eines Gebäudes kostet keine Zeit (0 ⌚ statt wie üblich 1 ⌚).

Jede Bewegung **von einer Etage in eine benachbarte Etage** kostet 2 ⌚ (statt 1 ⌚ wie üblich).

Auch Rollstühle können sich per **Transportnetz** bewegen. Das kostet wie üblich keine Zeit (0 ⌚).

**Bekanntmachung der Geschäftsleitung:** Die Benutzung von Rollstühlen durch das Personal ist strikt untersagt – dies ist ein Krankenhaus und kein Rummelplatz! Zuwiderhandlung wird geahndet.

#### Phase 3: Verwaltung

Stellt alle Rollstühle zurück auf den Rollstuhlverleih. Die Mietdauer ist beendet.

## Öffentliche Toiletten

*Schlägt dir der Klinikalltag auf den Magen? Vielleicht hilft es, wenn du gelegentlich eine kleine Pause auf dem Porzellanthron einlegst.*

### Spielmaterial

- 4 Toiletten



### Spielaufbau

#### Der Anfang deiner Klinik

Du musst zusätzlich zu den üblichen Räumen 1 Toilette einbauen. Dieser Raum muss benachbart zu min. 1 beliebigen anderen Raum sein; er darf auch später an jede Art von Raum angrenzen.

### Spielablauf

#### Phase 1: Aktionen

##### Bewegen

Falls die Toilette zu Beginn dieses Schritts besetzt ist, musst du ihren „Besitzer“ herausbewegen. In jedem Fall musst du 1 Arzt, Pflege- oder Hilfskraft oder Patienten in die Öffentliche Toilette bewegen (d.h. am Ende deiner Bewegungen muss die Toilette besetzt sein). Es gelten die normalen Bewegungskosten.

#### Phase 2: Finanzen

In der Finanzphase verrichtet die Person in der Toilette ihr „Geschäft“. Das bedeutet natürlich, dass sie ihre normale Tätigkeit nicht ausüben kann bzw. bei einem Patienten, dass er nicht behandelt wird.

#### Phase 3: Verwaltung

##### Auf jedem Spielertableau

Ein Arzt auf der Toilette wird **nicht abgewertet**. Was für eine Erleichterung!

Der Zustand eines Patienten auf der Toilette **verschlechtert sich nicht**. Manchmal hilft es schon, einen Moment alleine zu sein.

#### Die Räume

##### Toilette

**Kapazität:** 1 Person (Arzt, Pflegekraft, Hilfskraft oder Patient).

# Leiharbeit

## Spielmaterial

- 12 Leihkräfte
- 1 Tableau „Personalvermittlung“



## Unverträglichkeit

Dieses Modul und das Modul **Tiergestützte Therapie** (siehe unten) sind nicht gleichzeitig spielbar.

## Spiel Aufbau

Legt die Personalvermittlung neben den Spielplan in die Nähe der Aktion „Personal einstellen“.

Füllt von unten beginnend so viele Reihen mit je 3 Leihkräften, wie Spieler teilnehmen; stellt auf jeden Platz der Reihe 1 Leihkraft.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen

#### Bewegen

Ihr führt diesen Schritt nicht mehr gleichzeitig aus, sondern nacheinander **entgegen der normalen**

**Spielreihenfolge.** In deinem Zug darfst du jederzeit beliebig viele Leihkräfte einstellen. Wie in der Pflegeschule steht der Preis der Leihkraft oberhalb der Figur. An den Bewegungsregeln selbst ändert sich nichts.

Jede Leihkraft kann entweder als Arzt oder als Pflegekraft arbeiten; du musst das beim Einstellen ansagen. Als Arzt hat die Leihkraft eine Farbe deiner Wahl. Bewege dann die Leihkraft sofort an ihren Einsatzort (das kostet keine Zeit) und parke wie üblich ihr Auto.

### Phase 2: Finanzen

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Jede Leihkraft arbeitet exakt wie die Art von Personal, die sie vertritt. Der einzige Unterschied ist der Erlös für die Behandlung von Patienten, falls die Leihkraft als Arzt tätig war (siehe Tableau „Personalvermittlung“).

#### Ausgaben

##### Die Mitarbeiter entlohnen

Leihkräfte beziehen kein Gehalt von der Klinik (du hast beim Einstellen die Personalvermittlung bezahlt).

### Phase 3: Verwaltung

#### Auf jedem Spielertableau

Stelle alle Leihkräfte zurück in die Personalvermittlung (das kostet keine Zeit) und stelle ihre Autos zurück in den Vorrat.

# Spukgeschichten

nach einer Idee von Nathan Morse

## Spielmaterial

- 24 Geister
- 1 Tableau „Himmel“
- 22 Patienten  
(16 weiße, 6 gelbe)



## Spiel Aufbau

Legt den Himmel neben den Spielplan in die Nähe der Aktion „Personal einstellen“.

Füllt von oben beginnend so viele Reihen mit je 6 Geistern, wie Spieler teilnehmen (stellt auf jeden Platz der Reihe 1 Geist).

### Patienten- und Ärztevorrat

Erstellt den Patientenvorrat, indem ihr abhängig von der Spielerzahl die folgenden Patientenwürfel in den Vorratsbeutel für Patienten legt (ersetzt Punkt 26 der normalen Vorbereitung):

|  | 12 (9+3) | 26 (18+8) | 38 (26+12) | 50 (34+16) |
|--|----------|-----------|------------|------------|
|  | 7 (6+1)  | 14 (12+2) | 22 (18+4)  | 30 (24+6)  |
|  | 3        | 8         | 12         | 16         |
|  | 1        | 2         | 4          | 6          |

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen

#### Aktionen ausführen

##### Aktion: Patienten aufnehmen



Wann immer du einen orangen oder roten Patienten in eine Aufnahme bewegt hast, lege ihn sofort in den Vorratsbeutel zurück. Falls vorhanden, nimm dann 1 Geist aus dem Himmel und stelle ihn in einen beliebigen Raum deiner Klinik, in dem noch kein Geist ist. Du erhältst in jedem Fall sofort **\$5**, die du am Ende der Phase 2 auch in Beliebtheit investieren darfst. *Das zahlt dir die Lokalzeitung für diese aufregende Story.*

#### Bewegen

Wann immer sich Personen in der Klinik bewegen, kostet es jedes Mal 1 zusätzlich, einen Raum mit Geist zu betreten (*die Person bekommt einen Schreck, wenn sie in das Spukzimmer kommt*). Das gilt auch bei der Bewegung per Transportnetz.

Am Ende des Bewegungsschrittes darfst du die Geister in deiner Klinik neu verteilen; das kostet keine Zeit. Die einzige Bedingung ist, dass am Ende jeder Geist in einem Raum ist und dass in keinem Raum mehr als 1 Geist ist.

### Phase 3: Verwaltung

#### Auf jedem Spielertableau

Verschlechtere den Zustand der Patienten in der Reihenfolge rot-orange-gelb. Es gelten die üblichen Regeln, mit dieser Ausnahme: **Alle gelben Patienten sterben** durch die Verschlechterung und **werden jeweils durch einen Geist ersetzt** (sofern vorhanden); **das kostet aber keine Beliebtheit**. Entferne wie üblich auch 1 Auto.

Danach werden weiße Patienten wie üblich zu gelben Patienten.

## Ende des Spiels

Jeder Geist in deiner Klinik bringt dir Beliebtheit abhängig von der Etage, in der er ist: Erdgeschoss: **1 BP**, 1. Etage: **2 BP**, 3. Etage: **3 BP** usw. (d.h. Nr. der Etage +1).

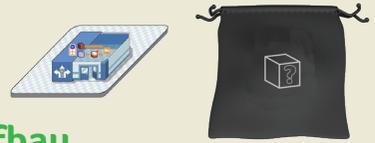
# Triage

nach einer Idee von Nathan Morse

Dieses Modul handelt von einer ebenso realistischen wie unangenehmen Situation: Der Zustand der eingelieferten Patienten ist zunächst unbekannt. Mit der Sichtung entscheidet ihr über Schicksale, ohne genaue Informationen über die Patienten zu haben.

## Spielmaterial

- 80 Patienten in unklarem Zustand 
- 8 Patienten in labilem Zustand 
- 4 Sonstige Räume „Triageraum“
- 1 Vorratsbeutel für Triagepatienten



## Spielaufbau

### Der Anfang deiner Klinik

Du musst zusätzlich zu den üblichen Räumen 1 Triageraum einbauen. Das ist ein Sonstiger Raum (blau), der benachbart zu min. 1 anderen Raum sein muss. Zusätzlich gelten alle üblichen Bauregeln.

### Patienten- und Ärztevorrat

Erstellt zusätzlich zum normalen Patientenvorrat einen Vorrat von Triagepatienten nach der folgenden Tabelle:

|   |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|
|  | 20  | 40  | 60  | 80  |
|  | 2   | 4   | 6   | 8   |

## Spielplan

### Warteliste („Notizblock“)

Ihr zieht die Patienten nicht aus dem normalen Vorratsbeutel, sondern **aus dem Vorrat an Triagepatienten** (graue/dunkelrote Würfel). Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen

#### Aktionen ausführen

##### Aktion: Patienten aufnehmen



Es gelten die üblichen Regeln. Die aufgenommenen Patienten werden entweder in „unklarem Zustand“ sein () oder in „labilem Zustand“ ()

Wie üblich bringt jeder Patient 1 Auto mit.

#### Bewegen

Es gelten die üblichen Regeln. Das Ziel der Patienten hängt jedoch von ihrem Typ ab:

-  Einen labilen Patienten musst du in einen Behandlungsraum oder einen entsprechenden Sonstigen Raum bewegen, um ihn zu behandeln. (Es geht ihm um 1 Stufe schlechter als einem roten Patienten, siehe unten.)
-  Für jeden Patienten mit unklarem Zustand musst du zunächst die Bewegungskosten in den Triageraum ausgeben (das ist die Zeit, die du brauchst, um seinen Zustand zu ermitteln). Nimm dann den grauen Würfel aus der Partie und ersetze ihn **in der Aufnahme** durch 1 Würfel aus dem normalen Patientenvorrat. Anschließend darfst du den Patienten nach den üblichen Regeln in einen Raum bewegen, in dem er behandelt werden kann. Falls dir der gezogene Würfel nicht gefällt, darfst du sofort 1 Beliebtheitspunkt abgeben, um einen zweiten Patientenwürfel zu ziehen. Wähle dann, welchen Patienten du in die Aufnahme legen willst, und lege den anderen in den Beutel zurück – er muss leider warten.

### Phase 2: Finanzen

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Labilen Patienten geht es um 1 Stufe schlechter als roten Patienten (siehe Beispiel). Für ihre Behandlung erhältst du **\$40** (plus ggf. den üblichen Boni für Gärten usw.).

**Beispiel:** Um einen labilen Patienten in einem Behandlungsraum zu behandeln, benötigt ein roter Arzt 1 Pflegekraft und ein gelber Arzt 3 Pflegekräfte. Für eine Behandlung im OP reicht jeweils 1 Pflegekraft weniger.

#### Ambulanz

Du kannst labile Patienten nicht in der Ambulanz behandeln. Deine Betriebshaftpflichtversicherung würde dir sofort kündigen!

### Phase 3: Verwaltung

Jeder labile Patient in deiner Klinik stirbt. Du verlierst 5 Beliebtheitspunkte. Entferne den Patienten aus der Partie und stelle sein Auto in den Vorrat zurück.

**Hinweis:** Auch rote Patienten sterben, wie üblich. Sie werden nicht zu labilen Patienten! Beide sind dicht am Tod, wenn auch aus unterschiedlichen Gründen.

# Tiergestützte Therapie

nach einer Idee von Nathan Morse

## Spielmaterial

- 8 Therapiehunde
- 24 Hundehaufen
- 1 Tableau „Hundezwinger“



Dieses Modul und das Modul **Personalvermittlung** (siehe oben) sind nicht gleichzeitig spielbar.

## Spielaufbau

Legt den Hundezwinger neben den Spielplan und stapelt darauf die Hundehaufen.

Stellt pro Spieler 2 Therapiehunde auf den Hundezwinger.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen



#### Aktionen ausführen

##### Aktion: Patienten aufnehmen

Du darfst bei der Aufnahme **in deine Psychiatrie** jedem Patienten für **\$1** einen Therapiehund zur Seite stellen. Dazu muss noch ein Hund im Hundezwinger verfügbar sein und in der Aufnahme muss 1 zusätzlicher freier Platz sein. Nimm 1 Hund und stelle ihn neben den Patienten in deine Aufnahme, sodass er ihn mit seinen treuen Hundeaugen ansehen kann.

##### Terminvergabe für Patienten

Stellt, sofern genug Platz ist, **2** Patienten in die Warteschlange der Psychiatrie (statt 1 wie üblich).

##### Bewegen

Ihr führt diesen Schritt nicht mehr gleichzeitig aus, sondern nacheinander **entgegen der normalen Spielreihenfolge**. An den Bewegungsregeln selbst ändert sich nichts

Therapiehunde gelten als Teil des Patienten und bewegen sich immer mit ihm zusammen; das kostet keine zusätzliche Zeit. Die Bewegung muss in einem Behandlungsraum der Psychiatrie enden.

Im Verlauf der Bewegung muss der Hund in 1 beliebigen der Räume, die er betritt oder passiert (auch per Transportnetz), 1 Hundehaufen ablegen (sofern noch ein Haufen verfügbar ist). Der Haufen bleibt dort bis zum Ende der Partie, hat aber keinerlei Auswirkungen auf die Bewegung. In jedem Raum dürfen beliebig viele Haufen liegen.

## Phase 2: Finanzen

### Patientenversorgung und Einnahmen

Ein Therapiehund nimmt keinen Platz in dem Raum ein, in dem der Patient behandelt wird (er gilt als Teil des Patienten und beansprucht keine zusätzliche Kapazität). Der Hund wirkt für die Behandlung seines Patienten, als ob 1 zusätzliche Pflegekraft an dieser Behandlung beteiligt wäre.

**Beispiel:** Ein roter, oranger oder gelber Arzt kann einen orangen Patienten mit Therapiehund in einem Behandlungsraum behandeln, ohne eine Pflegekraft zu benötigen. Ein weißer Arzt benötigt nur 1 Pflegekraft.

Sobald der Patient die Klinik verlässt (egal auf welchem Wege), kehrt der Therapiehund in den Zwinger zurück. Das kostet keine Zeit.

### Ausgaben

#### Betriebskosten

Jeder Hundehaufen **verdoppelt** die Betriebskosten des betroffenen Raumes.

**Beispiel:** Ein Therapiehund hat in den OP gek...t. Die erforderliche Sonderreinigung erhöht die Betriebskosten von **\$3** auf **\$6**. Wären 2 Haufen in dem Raum, würden die Betriebskosten **\$12** betragen. Und so weiter – man möchte es sich lieber nicht vorstellen, so widerlich ist es.

## Phase 3: Verwaltung

### Auf jedem Spielertableau

Jeder Therapiehund in deiner Klinik kehrt in den Hundezwinger zurück. Das kostet keine Zeit.

### Die Räume

#### Behandlungsräume

**Kapazität:** Therapiehunde gelten als Teil des Patienten und beanspruchen keinerlei zusätzliche Kapazität.

# Geschenkekiiosk

nach einer Idee von Nathan Morse

## Spielmaterial

- 12 Besucher
- 4 Räume „Kiosk“
- 4 Tableaus „Wohngebiet“



## Spielaufbau

Nimm dir ein Wohngebiet und lege es neben dein Spielertableau. Stelle 3 Besucher und 3 Autos auf das Tableau.

## Der Anfang deiner Klinik

Du musst zusätzlich zu den üblichen Räumen 1 Kiosk bauen. Dieser Raum kann nicht benachbart zu einem anderen Raum sein. Er darf aber später Teil eines Gebäudes werden und dann an jede Art von Raum angrenzen.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen

#### Bewegen

Bevor du irgendwen bewegst, stelle fest, wie viele Besucher aus deinem Wohngebiet in deine Klinik kommen werden. Das hängt von deiner aktuellen Beliebtheit ab: Für je 15 Beliebtheitspunkte kommt 1 Besucher (0-14 BP: 0; 15-29 BP: 1, 30-44 BP: 2, 45 oder mehr BP: 3 Besucher). Jeder Besucher kommt mit 1 Auto; ist für das Auto keine Parkmöglichkeit vorhanden, bleibt der Besucher zuhause. Stelle jeden Besucher auf einen Eingang (kein Helipad) deiner Wahl; das kostet keine Zeit.

Jeder Besucher bewegt sich nach den üblichen Regeln zu 1 Patienten in einem Behandlungsraum (nicht in einem Sonstigen Raum). Soweit möglich, müssen die Besucher zu verschiedenen Patienten gehen. Hast du weniger Patienten als Besucher, verteile die Besucher nach eigenem Ermessen, aber möglichst gleichmäßig.

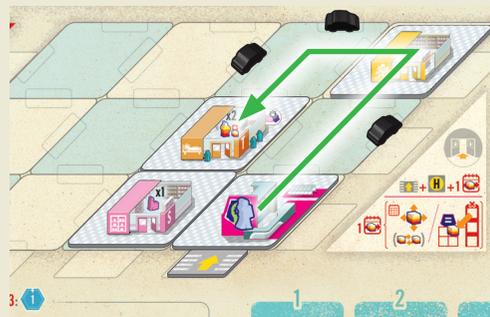
**Beispiel:** Du hast nur 2 Patienten in Behandlungsräumen, es kommen aber 3 Besucher. Einer von ihnen wird 2 Besucher erhalten, der andere nur 1.

Der Weg jedes Besuchers muss vom Eingang über den Kiosk zum Behandlungsraum führen (er muss ja schnell noch ein kleines Geschenk einkaufen, aber der Einkauf selbst kostet keine Zeit).

**Beispiel A:** Der Besucher geht direkt in den Kiosk und dann durch den Garten und das Stationszimmer in den Behandlungsraum der Psychiatrischen Station. Das kostet 4 ⌚.



**Beispiel (B):** Der Besucher geht direkt in das Stationszimmer der Psychiatrischen Station, über den Hof zum Kiosk und dann wieder über den Hof in den Behandlungsraum. Das kostet 5 ⌚.



### Phase 2: Finanzen

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Jeder Besucher bringt dir \$8 an Einnahmen (das ist der Profit aus dem Geschenkekiiosk).

### Phase 3: Verwaltung

#### Auf jedem Spielertableau

Stelle alle Besucher und ihre Autos zurück auf dein Wohngebiet; das kostet keine Zeit.

#### Die Räume

##### Behandlungsräume

**Kapazität:** Zusätzlich zu seiner normalen Kapazität fasst jeder Behandlungsraum bis zu 3 Besucher.

# Klimatisierung

## Spielmaterial

- 8 Klimaanlage
- 1 Übersicht „Klimatisierung“



## Spielaufbau

Legt die Übersicht „Klimatisierung“ links neben den Spielplan und stapelt darauf die Klimaanlage.

## Spielablauf

### Phase 1: Aktionen



**Aktionen ausführen**  
**Aktion: Bauen**

Zusätzlich zu den 2 üblichen Elementen darfst du 1 Klimaanlage zum Preis von \$2 bauen (installieren).

### Bauvorschriften für die einzelnen Elemente

#### Klimaanlage

Klimaanlagen sind geformt wie Eingangsplättchen und können ebenso angelegt werden. Du kannst sie also nur außerhalb des Feldrasters und angrenzend an einen Raum installieren, allerdings außer im Erdgeschoss auch in den oberen Etagen. Jede Etage jedes Gebäudes kann max. 1 Klimaanlage haben. Du darfst die Klimaanlage wenden, um sie der Rasterseite anzupassen.



**Hinweis:** An der gleichen Raumseite im Erdgeschoss kannst du nur entweder 1 Eingang oder 1 Klimaanlage anbringen, nicht beides.

## Phase 2: Finanzen

### Ausgaben

#### Betriebskosten

Die Klimaanlage selbst haben keine Betriebskosten, aber die Betriebskosten jedes Raumes verdoppeln sich, falls seine Etage eine Klimaanlage hat.

## Phase 3: Verwaltung

### Auf jedem Spielertableau

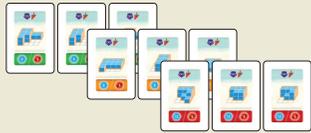
Bevor sich der Zustand der Patienten verschlechtert, erhältst du 1 Beliebtheitspunkt für jeden Patienten, der in einer Etage mit Klimaanlage ist.

# Bauvorgaben 2.0

Der Bürgermeister hat dem Druck der Hochhausgegner nachgegeben und strenge neue Bauvorschriften erlassen.

## Spielmaterial

- 9 Karten „Bauvorgaben 2.0“



## Verträglichkeit

Ihr könnt diese Karten mit den **Bauvorgabe-Karten** der 1. Erweiterung kombinieren. In diesem Fall kann es sein, dass ihr unterschiedlichen Beschränkungen und Regeln unterliegt (siehe unten).

## Wichtige Begriffe und Regeln

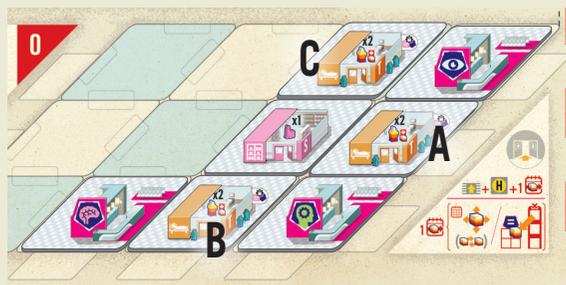
### Etagen

Du kannst ausschließlich im Erdgeschoss und der 1. Etage bauen (d.h. ausschließlich auf deinem ursprünglichen Spielertableau).

### Stationszimmer

Zum Glück hatte wenigstens die ausführende Verwaltung etwas Sinn fürs Praktische: Du darfst jetzt mehrere Stationszimmer auf jeder Etage haben. Ein Behandlungsraum darf an mehrere (bis zu 4) Stationszimmer angrenzen und kann dann (auch gleichzeitig) Patienten verschiedener Stationen behandeln. Das gleiche gilt für alle Sonstigen Räume, deren Funktion davon abhängt, dass sie an ein Stationszimmer angrenzen.

**Beispiel:** Behandlungsraum A kann gleichzeitig Patienten der Psychiatrie und der Augenheilkunde behandeln. Behandlungsraum B kann gleichzeitig Patienten der Psychiatrie und der Neurologie behandeln. Behandlungsraum C kann nur Patienten der Augenheilkunde behandeln.



## Spielaufbau

Nachdem alle Spieler ihre Bonusplättchen genommen haben (Punkt 25 auf S. 5 der Grundspielregel), mischt die Karten der 3 Kategorien (einfach, mittel, schwer) getrennt. Deckt von jedem Stapel 1 Karte auf. Wählt dann in umgekehrter Spielreihenfolge je 1 Bauvorgabe 2.0-Karte und deckt danach die nächste Karte dieser Kategorie auf. Falls der Stapel leer ist, wähle 1 Karte von einem anderen Stapel deiner Wahl.

**Beispiel:** Du nimmst die offene Karte vom Stapel „mittel“. Dieser Stapel ist jetzt leer. Du musst stattdessen entweder eine einfache oder eine schwere Karte aufdecken. Um es dem Startspieler (der seine Karte nach dir wählt) nicht zu leicht zu machen, deckst du eine „schwere“ Vorgabe auf.

Falls ihr **keine Bauvorgaben der 1. Erweiterung** benutzt, legt alle Erweiterungstableaus zurück in die Schachtel (2., 3. und ggf. 4. Etage). Ihr könnt sie in dieser Partie nicht benutzen.

Falls ihr auch **mit Bauvorgaben aus der 1. Erweiterung** spielt, beachtet diese Regeln:

- Falls du eine Karte aus den **Bauvorgaben 2.0** wählst, gelten für dich die obenstehenden Regeln (nur EG und 1. Etage, mehrere Stationen pro Etage). Du findest einen Hinweis darauf oben auf jeder Karte.
- Falls du eine Karte aus den **Bauvorgaben aus der 1. Erweiterung** wählst, gelten die obenstehenden Regeln nicht für dich. Du darfst beliebig hoch bauen, aber nur 1 Station auf jeder Etage eines Gebäudes haben.

Das bedeutet, dass ihr eventuell nicht alle nach den gleichen Regeln spielt. Nichts für Zartbesaitete!

## Ende des Spiels

Es gelten die üblichen Regeln: Du bekommst den Beliebtheitsbonus (blau) der Karte, falls in deiner Klinik für jede auf der Karte markierte Position ein Raum oder ein Pfeiler ist. Ist das nicht der Fall, erleidest du den angegebenen Malus (rot).

Was du außerhalb der Vorgabe-Positionen gebaut hast, spielt für die Wertung keine Rolle.

## Variante 2: Weniger Stress

In den Spieleforen wird oft diskutiert, warum eigentlich in der Verwaltungsphase alle Ärzte abgewertet werden. Die Antwort: Das stellt die Ermüdung, Sorgen und Erschöpfung dar, die man bei dieser Arbeit hat. Es fordert seinen Tribut, jeden Tag, von morgens bis abends, in einer Klinik mit zu vielen Patienten und zu wenig Personal Entscheidungen zu treffen, die für den Patienten Leben oder Tod bedeuten können. Weil aber ein Spiel nicht unbedingt den Alltag simulieren, sondern Spaß machen soll, biete ich hier ein paar Varianten an, die das Spiel stark verändern und es für euch vielleicht erfreulicher machen.

## Variante 2a: Robuste Ärzte

### Phase 3: Verwaltung

Auf jedem Spielertableau

Ärzte werden nicht abgewertet.

## Variante 2b: Schlaue Ärzte

### Phase 2: Finanzen

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Nachdem ein Arzt einen Patienten behandelt hat, lege die Arztfigur flach hin.

### Phase 3: Verwaltung

Handelt Schritt 8 dieser Phase in Spielreihenfolge ab: Werte alle deine liegenden Ärzte um 1 Stufe auf. Rot bleibt rot, orange wird rot, gelb wird orange, weiß wird gelb. Stelle die neuen Ärzte aufrecht. Falls du am Zug bist und im Vorrat eine benötigte Farbe von Arzt nicht mehr vorrätig ist, dann hast du Pech gehabt – dieser Arzt behält seine Farbe, steht aber immerhin auf.

## Variante 2c: Bescheidene Ärzte

### Phase 2: Finanzen

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Ärzte, die „überqualifiziert“ sind, dürfen Patienten ohne die Hilfe einer Pflegekraft behandeln.

**Beispiel:** Ein roter Arzt braucht keine Pflegekräfte, um einen gelben Patienten zu behandeln. Umgekehrt gilt das nicht: Ein gelber Arzt benötigt immer noch 2 Pflegekräfte, um einen roten Patienten zu behandeln.



Alle Rechte für Die Klinik Deluxe – 3. Erweiterung liegen beim Autor Alban Viard.  
Die Klinik Deluxe © Alban Viard 2021  
Grafikdesign: Todd Sanders  
Illustrationen: Ian O'Toole  
Regelbearbeitung: Nathan Morse

#### Deutsche Ausgabe:

Übersetzung & Redaktion: Lutz Pietschker  
Satz: Przemysław Kasztelaniec  
Mitarbeit: Rico Besteher, Chantal Bulenda, Tien Vu Do, Lars Frauenrath, Markus Funk, Sven Göhlich, Markus Jost, Malte Kühle, Ryan Palfreyman, Claudio Priore, Yara Lal Thiel, Jörg Westermair, Daniel Winkelmann