

Die neuen Räume Großraumbüro



Bau: Nicht benachbart zu anderen hellgrünen Räumen (es gibt bisher allerdings keine anderen).

Betrieb: –

Kapazität: 1 Arzt, 1 Hilfskraft

Funktion: Finanzphase: Falls hier 1 beliebiger Arzt und 1 Hilfskraft sind, reduziert sich die Summe deiner Betriebskosten um \$5 (auf ein Minimum von \$0).

Großer Behandlungsraum



Bau: Nicht benachbart zu anderen orangenen Räumen.

Betrieb: Benötigt 1 benachbartes Stationszimmer auf der gleichen Etage und mind. 1 (horizontal oder vertikal) benachbartes Lager.

Kapazität: 2 Ärzte, 4 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte

Funktion: In der Finanzphase dürfen bis zu 2 Ärzte hier arbeiten; jeder darf bis zu 2 gleichfarbige Patienten behandeln. Sind die Farben von Arzt und seinen Patienten ungleich, sind Pflegekräfte erforderlich (1 pro Arzt und Farbstufe).

Wartesaal



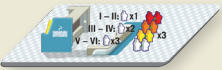
Bau: Nicht benachbart zu anderen grauen Räumen (bisher wäre das nur der Keller aus der 4. Erweiterung).

Betrieb: –

Kapazität: 1 Hilfskraft

Funktion: Sofern hier 1 Hilfskraft ist, darf der Patient in diesem Raum zu einer anderen Station wechseln.

IT-Bereich



Bau: Nicht benachbart zu anderen Sonstigen Räumen (blau).

Betrieb: –

Kapazität: Abhängig von der Runde:

- **Runden I – II:** 1 weißer Arzt
- **Runden III – IV:** 2 weiße Ärzte
- **Runden V – VI:** 3 weiße Ärzte

Funktion: Verwaltungsphase: Falls die für diese Runde notwendige Zahl an weißen Ärzten anwesend ist, brauchst du bis zu 3 Ärzte deiner Wahl nicht abzuwerten.

Verteilerhalle



Bau: –

Betrieb: –

Kapazität: Hier darf sich niemand aufhalten.

Funktion:

- Es kostet 0 ☹️, neu eingestelltes Personal in die Verteilerhalle zu bewegen.
- Es kostet 0 ☹️, Patienten vom Warteraum in die Verteilerhalle zu bewegen.
- Es kostet 1 ☹️, sich von der Verteilerhalle in einen beliebigen (auch nicht benachbarten) Raum der gleichen oder der darüber liegenden Etage des gleichen Gebäudes zu bewegen.

Aufwachraum



Bau: Nicht benachbart zu anderen hellblauen Räumen (es gibt bisher allerdings auch keine anderen).

Betrieb: Benötigt 1 benachbartes Stationszimmer auf der gleichen Etage und mind. 1 (horizontal oder vertikal) benachbartes Lager.

Kapazität: 2 Pflegekräfte, 3 Patienten

Funktion: Falls hier 2 Pflegekräfte anwesend sind, dürfen sie gemeinsam bis zu 3 Patienten beliebiger Farbe behandeln. Die Einnahmen richten sich nach den Angaben auf dem Plättchen. 1 Pflegekraft alleine kann nicht behandeln.

Andere übergroße Plättchen Großparkplatz



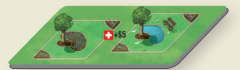
Bau: Nur im Erdgeschoss möglich.

Betrieb: –

Kapazität: –

Funktion: Stellt 12 Parkplätze zur Verfügung.

Kurpark



Bau: Im Erdgeschoss oder direkt oberhalb von 2 normalen Gärten. Direkt oberhalb des Kurparks können 1 oder 2 weitere Gärten gebaut werden, aber nichts anderes.

Betrieb: –

Kapazität: –

Funktion: Finanzphase: Die Einnahmen für behandelte Patienten in benachbarten Behandlungs- und Aufwachräumen erhöhen sich um \$5.

DIE KLINIK

DELUXE-AUSGABE

DIE 5. ERWEITERUNG

Einleitung

Manchmal höre ich, dass Spieler ihre Klinik immer nach dem gleichen Schema errichten und dass das Bauen zu eintönig ist. Also habe ich in der **1. Erweiterung** die *Bauvorgaben* eingeführt, um wechselnde Grundrisse zu belohnen, und die *Tiefbauarbeiten*, die den Platz und die Aufteilung eurer Tableaus ändern. In der **3. Erweiterung** kamen schließlich die *Bauvorgaben 2.0* dazu.

Aber inzwischen haben die Veteranen unter euch diese Probleme natürlich im Griff, und ihr braucht mehr Abwechslung!

Also biete ich euch hier neue Grundrisse für die Kliniken an sowie neue, übergroße Räume – sie beschleunigen den Ausbau der Klinik, machen aber die Platzaufteilung noch komplizierter. All das sollte euch helfen, aus eingefahrenen Bahnen auszurechnen!

Alban Viard

Neues Erdgeschoss

Material

- 4 zweiseitige Auflegeteile für das Erdgeschoss



Einige wichtige Konzepte

Parkraum

Seite für Experten (4×3) – Im Grundspiel hat das leere Erdgeschoss 31 Parkplätze. Dieser Grundriss entfernt die inneren 7 Parkhäfen, es bleiben nur 24 übrig.

Seite für Top-Experten (3×3) – Im Grundspiel hat das leere Experten-Erdgeschoss 24 Parkplätze. Der Grundriss für Top-Experten entfernt davon 4, es bleiben nur 20 übrig.

Das mag sich nicht nach einem großen Unterschied anhören, aber schon die ersten Räume werden diese Zahl weiter reduzieren, und es wird eng – sehr eng. Denkt daran: Eine Klinik ohne Parkplätze ist eine Klinik ohne Patienten!

Fertige Gärten

Auf beiden Seiten der neuen Erdgeschosse sind bereits Gärten fertig angelegt (und bezahlt); ihre Vorteile und Betriebskosten gleichen denen selbst gebauter Gärten. Der Garten auf der 4×3-Seite überdeckt allerdings 2 Felder. Er gilt in jeder Hinsicht als 1 normaler Garten, ist aber zu **6 Feldern** benachbart (statt zu 4). Wollt ihr oberhalb dieses Gartens weitere Gärten bauen, dann wird jeder von ihnen exakt genau so ausgerichtet sein, ebenfalls 2 Felder überdecken und bis zu 6 Felder mit einem Bonus „bedienen“.

Vorbereitung

Achtung: Die 4×3-Seite des neuen Erdgeschosses entspricht im Schwierigkeitsgrad der 3×3-Seite aus dem Grundspiel. Die neue 3×3-Seite in dieser Erweiterung ist nochmals deutlich schwerer zu spielen – eben für Top-Experten!

Deckt das Erdgeschoss aus dem Grundspiel mit dem passenden Auflegeteil der Erweiterung ab (4×3/3×3). Normalerweise solltet ihr alle mit dem gleichen Grundriss spielen, ihr dürft das aber auch individuell anders entscheiden. Ihr könnt verschiedene Grundrisse auch benutzen, um den Erfahrungsunterschied zwischen euch auszugleichen.

Hinweis: Es gibt keine Auflegeteile für die anderen Etagen, weil das Erdgeschoss bereits den Grundriss vorgibt.

Der Anfang deiner Klinik

Die Auflegeteile beschränken auch die Stellen, an denen ihr Eingänge platzieren und bauen könnt:

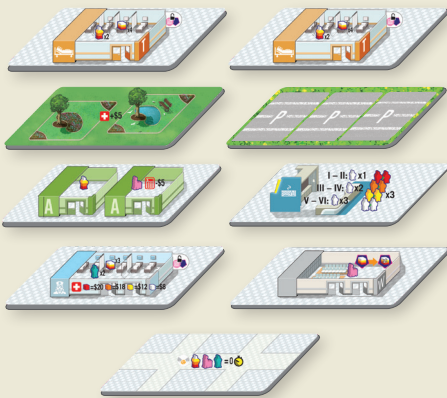
- Auf der 4×3-Seite gibt es **nur 2 Stellen** für Eingänge, und zwar mitten auf dem Tableau neben dem Garten.
- Auf der 3×3-Seite gibt es **nur 4 Stellen** für Eingänge, und zwar in dem Feld mitten auf dem Tableau.

Weil die mittleren Felder keine Parkbuchten haben, bieten die neuen Grundrisse erheblich weniger Parkraum.

Übergroße Räume

Material

- 2 zweiseitige Große Behandlungsräume
- 1 zweiseitiger Kurpark
- 1 zweiseitiger Großparkplatz
- 1 zweiseitiges Großraumbüro
- 1 zweiseitiger IT-Bereich
- 1 zweiseitiger Aufwachraum
- 1 zweiseitiger Wartesaal
- 1 zweiseitige Verteilerhalle



Vorbereitung

Bevor ihr den **Patienten- und Arztvorrat** erstellt, benutzt einen der Beutel, um die Übergroßen Räume zu mischen:

1. Legt alle 9 Plättchen in den Beutel.
2. Zieht 1 Plättchen und legt es neben den Spielplan.
3. Zieht pro Person 2 Plättchen (siehe Tabelle) und legt jedes Plättchenpaar separat neben den Spielplan:

Paare	1	2	3	4
Plättchen	2	4	6	8

4. Legt alle übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.

Bereitet die Partie dann wie üblich vor und **führt danach diese Schritte aus:**

1. In umgekehrter Spielreihenfolge nehmt ihr euch jeweils 1 Paar dieser Plättchen. Optional dürft ihr vorher 1 der beiden Plättchen gegen das Einzelplättchen austauschen (das abgegebene Plättchen wird zum neuen Einzelplättchen).
2. Nachdem alle von euch das getan haben, legt das übrig gebliebene einzelne Plättchen zurück in die Schachtel.
3. Ihr dürft 1 oder beide Übergroßen Räume sofort oder jederzeit später in eure Kliniken einbauen. Egal wann ihr sie einbaut: **Ihr müsst sie bezahlen** (gemäß den Bauvorschriften rechts auf dieser Seite).

Ablauf

Phase 1: Aktionen



Aktionen ausführen

Aktion: Bauen

Bauvorschriften für die einzelnen Elemente

Übergroße Räume

Jeder Übergroße Raum (d. h. jedes dieser Plättchen) kostet \$2 + die Nummer der Etage (genau wie Behandlungsräume), z.B.:

Etage	Kosten
4	\$6 (in Erweiterung 1)
3	\$5
2	\$4
1	\$3
0	\$2

Wichtig: Du darfst Übergroße Räume **jederzeit ohne Bauaktion** bauen, selbst wenn **jemand anders am Zug** ist.



Großer Behandlungsraum

Um benutzbar zu sein, muss der Große Behandlungsraum benachbart zum Stationszimmer dieser Etage und zu einem Lager sein. (Das sind die gleichen Vorschriften wie für normale Behandlungsräume.)

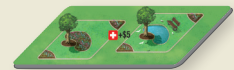
Garten (aus dem Grundspiel)

Gärten dürft ihr wie bisher im Erdgeschoss bauen, aber auch **oberhalb** eines anderen Gartens oder **Kurparks**.



Kurpark

Der Kurpark ist ein Garten. Ihr könnt ihn nur auf 2 benachbarten leeren Erdgeschossfeldern oder auf den 2 Feldern direkt **oberhalb** von 2 benachbarten Gärten bauen. Am Rand des Kurparks können **keine Autos parken!**



Großparkplatz

Den Großparkplatz könnt ihr nur auf 2 benachbarten leeren Erdgeschossfeldern bauen. An seinem Rand können **keine Autos parken!**



Aufwachraum

Damit er benutzbar ist, muss der Aufwachraum benachbart zum Stationszimmer dieser Etage und zu einem Lager sein. (Das sind die gleichen Vorschriften wie für Behandlungsräume.)



Aktion: Patienten aufnehmen



Autos parken

Der Großparkplatz bietet wie auf dem Plättchen abgebildet 12 Parkplätze. An seinem Rand können keine weiteren Autos parken, egal, an welche Elemente er angrenzt.

Bewegen

Für die Bewegung zählt jeder Übergroße Raum als 1 Feld. Man darf sich von dort in **jedes** benachbarte Feld (bzw. benachbarten Raum) bewegen:

- in 1 der beiden Felder darüber,
- in 1 der beiden Felder darunter,
- in 1 der vier Felder an seinen langen Seiten oder
- in 1 der beiden Felder an seinen kurzen Seite.

Anders ausgedrückt: Eine Bewegung innerhalb eines Übergroßen Raums kostet 0 🕒.

Wartesaal

Betritt ein Patient den Wartesaal und dort **befindet sich eine Hilfskraft**, darf der Patient die Station wechseln. Das bedeutet: Passiert der Patient auf dem Weg vom Warteraum einer Station den Wartesaal, darf er zu einer anderen Station weitergehen. Er darf aber auch bei jeder anderen Bewegung den Wartesaal zum Wechsel der Station benutzen (z.B. falls er den Behandlungsraum wechselt).

Verteilerhalle

- Es kostet 0 🕒, neu eingestelltes Personal in die Verteilerhalle zu bewegen.
- Es kostet 0 🕒, Patienten vom Warteraum in die Verteilerhalle zu bewegen.
- Es kostet 1 🕒, sich von der Verteilerhalle in einen beliebigen (auch nicht benachbarten) Raum der gleichen oder der darüber liegenden Etage des gleichen Gebäudes zu bewegen.

Hinweis: Auch in der Verteilerhalle darf man Transportknoten bauen (*falls man es wirklich eilig hat*).

Kapazität der Räume

Großer Behandlungsraum: 2 Ärzte, 4 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte

Großraumbüro: 1 Arzt, 1 Hilfskraft

IT-Bereich: Abhängig von der Runde:

- **Runden I – II:** 1 weißer Arzt
- **Runden III – IV:** 2 weiße Ärzte
- **Runden V – VI:** 3 weiße Ärzte

Aufwachraum: 2 Pflegekräfte, 3 Patienten

Wartesaal: 1 Hilfskraft

Verteilerhalle: Hier kann niemand stehenbleiben.

Phase 2: Finanzen

Patientenversorgung und Einnahmen

Großer Behandlungsraum

In dem Großen Behandlungsraum darf jeder Arzt bis zu 2 **gleichfarbige** Patienten behandeln. Falls die Farben von Arzt und Patienten nicht gleich sind, musst du zum Ausgleich Pflegekräfte einsetzen.

Wie üblich überbrückt jede Pflegekraft für 1 Arzt einen Unterschied von 1 Farbstufe zwischen ihm und seinem bzw. seinen Patienten. Wie üblich musst du jede Pflegekraft in jeder Runde einem bestimmten Arzt zuweisen, 1 Pflegekraft kann also nicht mehrere Ärzte gleichzeitig unterstützen.

Beispiel: Du hast in deinem Großen Behandlungsraum 1 gelben und 1 weißen Arzt, 2 Pflegekräfte sowie 1 orangen und 2 gelbe Patienten. Um alle 3 Patienten zu behandeln, weist du dem orangen Patienten den gelben Arzt und 1 Pflegekraft zu und den 2 gelben Patienten den weißen Arzt und 1 Pflegekraft. Du könntest auch die gelben Patienten durch den gelben Arzt behandeln lassen und den orangen Patienten durch den weißen Arzt und die 2 Pflegekräfte.

Garten/Kurpark

Gärten erzeugen Zusatzeinnahmen für die Behandlung (im Aufwachraum und normalen/Großen Behandlungsräumen): \$2 pro angrenzendem normalem Garten **und (ggf. zusätzlich) \$5, falls der Kurpark benachbart ist.**

Aufwachraum

In diesem Raum müssen zur Behandlung 2 Pflegekräfte anwesend sein; sie können dann bis zu 3 Patienten beliebiger Farbe behandeln. Jeder Patient generiert Einnahmen entsprechend seiner Farbe gemäß den **Angaben auf dem Plättchen.**

Hinweis: Im Aufwachraum gelten die üblichen Zusatzeinnahmen für Gärten, Satellitenfernsehen usw., genau wie in Behandlungsräumen.

Ausgaben

Betriebskosten

Jeder Übergroße Raum (einschließlich Kurpark) kostet \$2 (Ausnahme: der Großparkplatz hat keine Betriebskosten).

Falls du im Großraumbüro 1 beliebigen Arzt und 1 Hilfskraft hast, reduzieren sich deine Betriebskosten um \$5 (auf ein Minimum von \$0). *Eine gute Verwaltung spart Geld!*

Phase 3: Verwaltung

Auf jedem Spielertableau

Jeder deiner **Ärzte** (der nicht im Labor ist) wird wie üblich abgewertet. **Falls du einen weißen Arzt im Großraumbüro hast, entferne ihn (und sein Auto) aus dem Spiel** – er ist fix und fertig (*auch die Verwaltung kann einen umbringen*). Danach gilt überall wie üblich: weiß bleibt weiß, gelb wird weiß, orange wird gelb, rot wird orange.

Ausnahme: Falls sich in deinem IT-Bereich die korrekte Anzahl weißer Ärzte befindet (in Runde I – II: **1**, III – IV: **2**, V – VI: **3**, d.h. Rundenanzahl/2, aufgerundet), erspart das jeweils **3** Ärzten deiner Wahl, irgendwo in deiner Klinik, die Abwertung (und auch den Tod im Großraumbüro).

Ende der Partie



Jeder Übergroße Raum in deiner Klinik bringt dir 4 Beliebtheitspunkte, **mit Ausnahme** des Kurparks und des Großparkplatzes.