

# DIE KLINIK

## DELUXE-AUSGABE

### DIE 4. ERWEITERUNG

## Einleitung

Die **4. Erweiterung** ist eine spezielle Erweiterung für Die Klinik (Deluxe-Ausgabe). Sie kommt direkt nach **der Erweiterung** von 2019 und überspringt damit die **2. und 3. Erweiterung**, die aufgrund der COVID-19-Pandemie und der resultierenden Unterbrechung der Spieltests noch nicht erschienen sind. Keine Sorge, sie kommen noch ... irgendwann. Dafür gibt es hier einen unerwarteten Leckerbissen: Eine neue Etage mit übergroßen Räumen erweitert eure Kliniken ... auf ungewöhnliche Weise.

Autor: Alban Viard  
Illustrationen: Todd Sanders  
Regeln: Nathan Morse

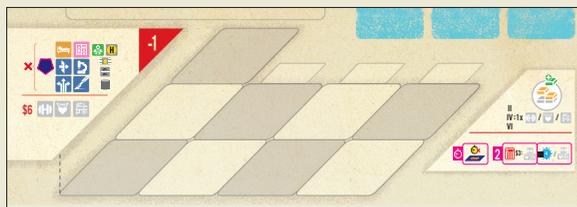
## Der Keller

### Der Keller

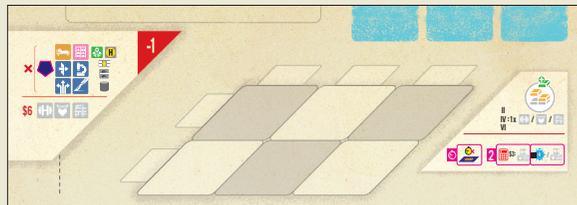
Habt ihr je darüber nachgedacht, was im Keller eines Krankenhauses passiert? Manchmal gehen in den entferntesten Winkeln die seltsamsten Dinge vor ... im Schatten und hinter verschlossenen Türen vollbringt ein talentierter „Chirurg“ heikle Operationen. In dem versteckten Raum flackert ein schwacher Lichtschein, beunruhigende Experimente finden statt ...

#### Spielmaterial

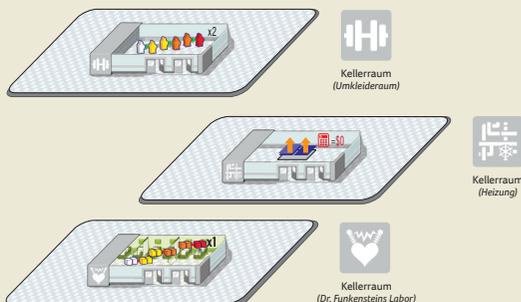
- 4 doppelseitige Erweiterungen für die Spielertableaus (für Anfänger/Experten)
- 3 doppelseitige übergroße Raumplättchen „Umkleideraum“
- 3 doppelseitige übergroße Raumplättchen „Heizungsraum“
- 3 doppelseitige übergroße Raumplättchen „Dr. Funkensteins Labor“



Seite für Anfänger



Seite für Experten



### Spielaufbau

Jeder Spieler legt 1 Kellertableau unten an sein Spielertableau an.

Nehmt von den neuen übergroßen Räumen jeweils 1 weniger als die Spielzahl und legt sie in der Nähe der anderen Raumplättchen bereit. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Solospiel: Nimm 3 Plättchen, 1 jeden Typs, und entferne zufällig 1 davon. Lege die übrigen 2 in der Nähe der anderen Raumplättchen bereit.

### Spielablauf

#### Phase 1: Aktionen

##### Aktionen ausführen

##### Aktion 1: Bauen



Im Keller könnt ihr nur die 3 neuen Raumtypen bauen, d.h. keinen Raum und kein Element aus Grundspiel oder Erweiterungen, nicht einmal Transportknoten. Dafür **entfällt im Keller die Beschränkung**, dass gleichfarbige Räume nicht benachbart sein dürfen.

**Kellerräume verbinden Räume in anderen Etagen nicht miteinander.**

In den Runden II, IV und VI dürft ihr mit der Bauaktion zusätzlich zu den normalen 2 Elementen **1 Kellerraum** bauen. Das kostet \$6. Die Plättchen sind doppelseitig. Ihr müsst beim Einbau entscheiden, welche Seite ihr verwendet.

**Achtung:** Eine Klinik kann von jedem Kellerraum-Typ nur 1 Raum haben. Kellerräume darf man auch unterhalb von Baustellen (aus dem **Erweiterungsmodul „Tiefbauarbeiten“**) bauen.

**Eingang:** Ihr dürft im Kellergeschoss auf den vorgesehenen Feldern Eingänge bauen, die direkt in den Keller führen. Das kann manche Wege ersparen oder verkürzen, auch weil die Kellerräume so groß sind ... Warum das praktisch sein kann, erfahrt ihr gleich.

### Bewegen

Alle Personen (Patienten, Ärzte, Pflegekräfte, Hilfskräfte usw.) dürfen sich nach den normalen Regeln auch in den und im Keller bewegen. Weil Kellerräume doppelt so groß sind wie normal, muss man sich beim Weg aus dem Keller ins Erdgeschoss entscheiden, in **welches** der 2 darüberliegenden Felder man geht. Durch 1 leeres Kellerfeld zu gehen, kostet wie üblich 1 Zeiteinheit.

**Umkleideraum:** Ein Arzt, der durch einen Umkleideraum geht, **wertet** sich um 1 Stufe **auf** (es ist erstaunlich, was ein Satz frischer Wäsche ausmacht). Jeder Umkleideraum kann aber nur **2x pro Runde** benutzt werden.

**Beispiel A:** Der gelbe Arzt geht vom Behandlungsraum der Psychiatrie im Erdgeschoss in den Umkleideraum. Das kostet 1 Zeiteinheit. Dann geht er zurück ins Erdgeschoss, um einen Patienten in der Kardiologie zu behandeln (2 Felder westlich von der Psychiatrie). Dank des Umkleideraums ist er jetzt nicht nur orange, sondern spart auch 1 Zeiteinheit, weil der große Raum ihm 1 Schritt erspart hat. Insgesamt braucht er für die Bewegung also 3 Zeiteinheiten: 1 abwärts in den Keller, 0 durch den Umkleideraum, 1 aufwärts und 1 nach Westen.

**Dr. Funkensteins Labor:**

Treffen sich 2 Patienten in diesem Labor, wird der vollautomatische „Dr. Funkenstein“-Roboter blitzschnell ein paar „austauschbare“ Körperteile zwischen ihnen austauschen. Das **verschlechtert** den Zustand bei beiden um je 1 Stufe, und jeder von ihnen muss sofort in eine Station des Typs zurückgehen, aus dem er kam. Das Labor arbeitet allerdings **nur 1x pro Runde**, kann also nur 1 Patientenpaar schädigen.

**Hinweis:** Es ist egal, ob die Patienten aus Räumen oder aus der Aufnahme kommen.

**Beispiel B:** Sowohl in der Psychiatrie als auch in der Kardiologie ist ein gelber Patient im Behandlungsraum. Du bewegst den aus der Psychiatrie für 2 Zeiteinheiten abwärts in den Keller und nach Süden ins Labor, den aus der Kardiologie für 3 Zeiteinheiten ostwärts, abwärts und südwärts ins Labor. Dr. Funkenstein optimiert ihren Körperbau beängstigend schnell, wodurch beide intensiv orange werden und für weitere 2+3 = 5 Zeiteinheiten zurück in ihre Behandlungsräume gehen. Es hat also 10 Zeiteinheiten gekostet, 2 Patienten von gelb auf orange zu bringen – zum Glück bietet die Klinik aber genau das, was die beiden gerade brauchen.

**Kapazität der Räume:** Kellerräume haben eine Kapazität von 0. Es ist nicht möglich, ein kurzes Nickerchen im Umkleideschrank zu machen. Im Heizungsraum ist es zu warm dazu, und in Dr. Funkensteins Gruselkellerraum bleibt sowieso niemand länger als unbedingt nötig.

**Phase 2: Finanzen**

**Ausgaben**

**Die Mitarbeiter entlohnen**

**Heizungsraum:** Der schlecht isolierte Heizraum macht alle Räume darüber, in **allen** Etagen, kuschelig warm. Das fühlt sich so gut an, dass ihr Mitarbeiter in solchen Räumen nicht zu bezahlen braucht!

**Betriebskosten**

Jeder Kellerraum hat Betriebskosten von \$3.

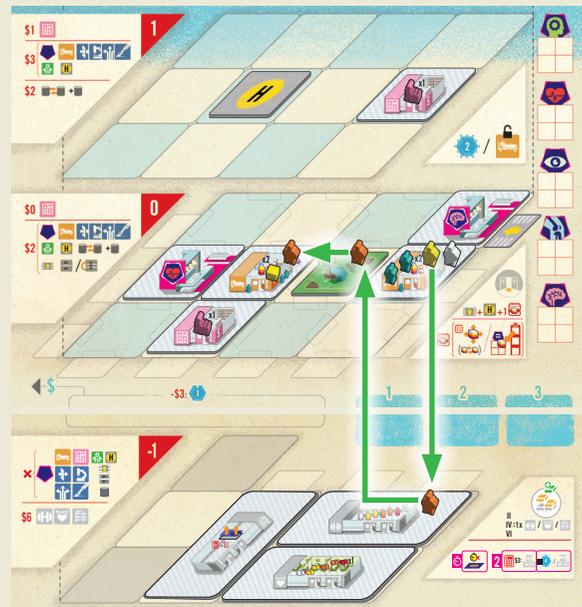
**Heizungsraum:** Er grillt nicht nur die Mitarbeiter, sondern heizt auch in **allen** Etagen die Räume, die direkt oberhalb des Heizungsraums liegen – deren Betriebskosten entfallen komplett, selbst für Operationssäle. Gärten oberhalb der Heizung kosten allerdings wie üblich \$1.

**Beispiel C:** Phase 2 (Finanzen), **Ausgaben:** Zuerst bezahlst du deine Mitarbeiter. Der orange Arzt und die Hilfskraft arbeiten im Erdgeschoss oberhalb der Heizung, werden also nicht bezahlt (das wäre auch so, wenn sie in oberen Etagen arbeiten würden). Alle anderen werden normal bezahlt: 1 weißer Arzt à \$1, 2 Pflegekräfte à \$1, 1 Hilfskraft à \$1, macht \$4.

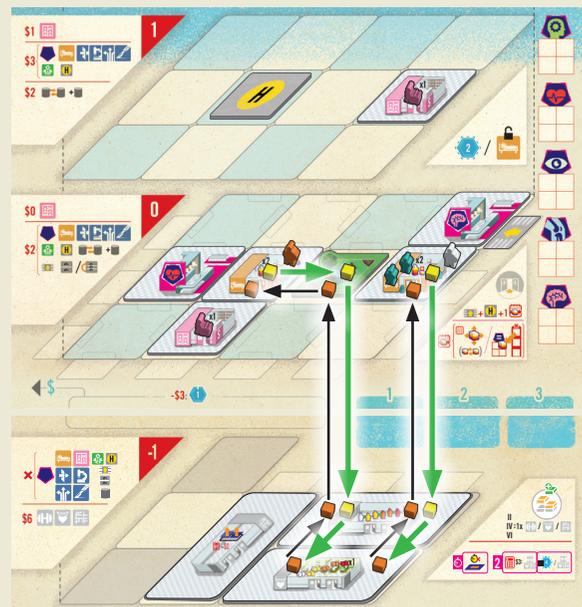
Jetzt kommen die Betriebskosten: Das Lager und der Behandlungsraum oberhalb des Heizraumes kosten nichts und dampfen vor sich hin. Die anderen Räume kosten: 3 Kellerräume à \$3, 4 andere Räume à \$1, 1 Garten à \$1, zusammen \$14. 2 Hilfskräfte ersparen je \$3, macht also in Summe \$8 Betriebskosten.

**Ende des Spiels**

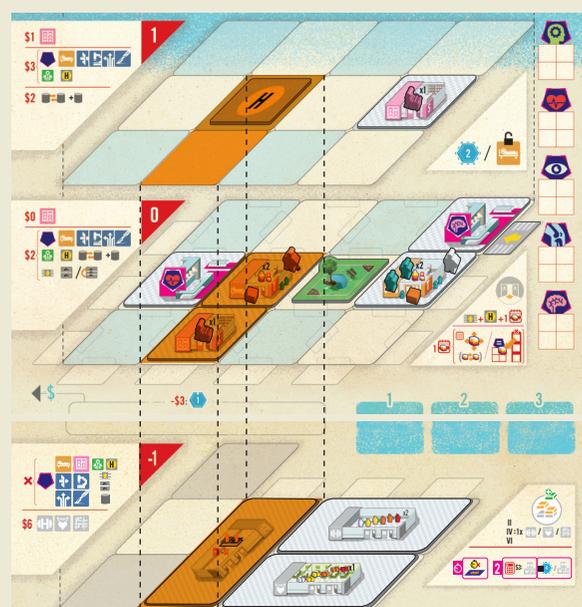
Jeder Kellerraum ist 4 Beliebtheitspunkte wert.



Beispiel A



Beispiel B



Beispiel C