# DIEKLIN

**DELUXE-AUSGABE** 

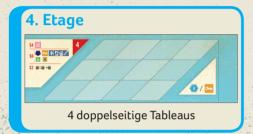


## **Prolog**

Deine Klinik blüht und gedeiht, aber die Konkurrenz schläft nicht. Um dich von ihr abzuheben, brauchst du jeden Vorteil und jedes innovative Konzept - biete Zusatzleistungen für bestimmte Patientengruppen an, baue höher, tue dein Möglichstes!

Diese Schachtel enthält mehrere Erweiterungsmodule, die ihr beliebig kombinieren könnt. Wir empfehlen, erst mal eins nach dem anderen auszuprobieren und sie erst dann zu kombinieren; so versteht ihr die Eigenarten jedes Moduls leichter. Eure Spiele laufen flüssiger, wenn ihr nicht bei jeder Aktion zahlreiche neue Optionen bedenken müsst.

## **Spielmaterial**





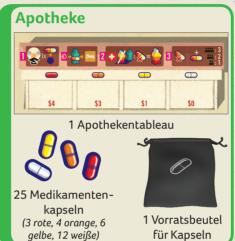


1 Parkplatz für Rettungswagen

18 Rettungswagen (RTW)

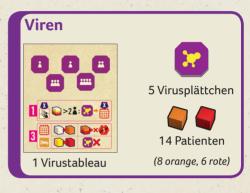


Bauvorgaben



















## 4. Etage

Ihr könnt jetzt bis zu 4 Etagen hoch bauen!

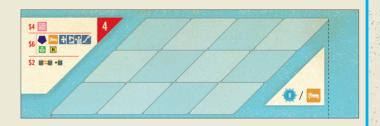
#### Material

• 4 doppelseitige Tableaus 4. Etage

### **Spielaufbau**

Legt die Tableaus in der Nähe der anderen Etagentableaus bereit.

Ihr benutzt die Tableaus für die 4. Etage ganz genauso wie die anderen Etagentableaus.

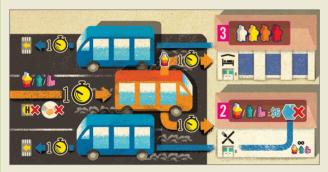


## **Erholung**

Dein Personal darf Pause machen – und du profitierst davon! Deine Ärzte, Pflege- und Hilfskräfte dürfen jetzt die Klinik verlassen, um zu essen oder zu schlafen. Für Patienten und anderes Personal gelten weiterhin die normalen Regeln: Wer drinnen ist, bleibt drin, bis er entlassen wird.

#### **Material**

4 Aufenthaltsraum-Tableaus



## Spielaufbau

Jeder Spieler nimmt sich ein Aufenthaltsraum-Tableau und legt es neben sein Spielertableau.

## **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Bewegen**

Ärzte, Pflegekräfte und Hilfskräfte, die **nicht eben erst eingestellt** wurden, dürfen 1 Zeiteinheit ausgeben, um sich zu einem Eingang zu bewegen (nicht zum Helipad – nicht einmal der Klinikdirektor fliegt zum Mittagessen). Bewege sie von dort in Gruppen von 1-3 Mitarbeitern entweder zum Ruheraum (nur Ärzte) oder zur Cafeteria (jeder); das kostet pro Gruppe 1 weitere Zeiteinheit.

Das Tableau zeigt diesen Vorgang symbolisch:



#### **Phase 2: Finanzen**

#### Ausgaben

Hilfskräfte, die Pause machen, können nicht zur Verringerung der Betriebskosten beitragen; ihre arbeitenden Kollegen tun das aber weiterhin (\$3/Hilfskraft).

#### Neu! Einnahmen aus der Cafeteria

Nachdem du deine Ausgaben bezahlt und evtl. Beliebtheit gekauft hast, bekommst du zusätzliche Einnahmen von **\$6** pro Mitarbeiter in der **Cafeteria**.

Hinweis: Du kannst damit keine Beliebtheit kaufen.

Das Tableau stellt diese Regel so dar:



#### **Phase 3: Verwaltung**

Die Pausengebäude haben noch weitere Auswirkungen:

**Universität/Ruheraum:** Werte alle Ärzte in der Universität und im Ruheraum **1x** auf.

Das Tableau erinnert daran, dass die Aufwertung jetzt auch im Ruheraum stattfindet:



**Cafeteria:** Ärzte in der Cafeteria behalten die gleiche Farbe wie vorher.

**Ruheraum:** Bewege Gruppen von 1-3 Ärzten zurück zu einem Eingang; das kostet 1 Zeiteinheit pro Gruppe.

**Cafeteria:** Bewege Gruppen von 1-3 Mitarbeitern zurück zu einem Eingang; das kostet 1 Zeiteinheit pro Gruppe.

## Rettungswagen

Mit Blaulicht zur Klinik!

#### **Material**

- 1 RTW-Parkplatz
- 18 Rettungswagen (RTW)





## **Spielaufbau**

Legt den RTW-Parkplatz neben den Spielplan.

Legt abhängig von der Spielerzahl zufällig weiße oder gelbe Patienten aus der **Reserve** auf die Parkhäfen (nicht aus dem Beutel); legt orange oder rote zurück in die Reserve. Stellt zu jedem dieser Patienten einen RTW; das sind die "Autos" dieser Patienten, und du behandelst RTWs in jeder Hinsicht (Parken & Entfernen) wie normale Autos.

## **Spielablauf**

#### Phase 1: Aktionen

#### **Aktion: Patienten aufnehmen**

Sofern noch RTWs auf dem RTW-Parkplatz verfügbar sind, darfst du im Rahmen der Aktion "Patienten aufnehmen" 1 Patienten kostenlos per RTW einliefern. Bewege dazu (für 0 WP und unter Umgehung der Warteliste) 1 Patienten vom RTW-Parkplatz direkt in eine beliebige deiner Aufnahmen, parke den RTW in deiner Klinik und führe dann die normale Aktion "Patienten aufnehmen" aus.

Der RTW-Parkplatz stellt diese Aktion so dar:



#### **Phase 3: Verwaltung**

**RTW-Parkplatz:** Füllt die RTW-Parkhäfen wieder wie beim Spielaufbau mit weißen und gelben Patienten aus der Reserve und mit Rettungswagen auf.

## Bauvorgaben

#### Material

• 24 Karten mit Bauvorgaben

## Spielaufbau

Wenn alle Spieler ihre Bonusplättchen genommen haben (25 auf S. 5 der Grundspielregel), zieht in umgekehrter Spielreihenfolge jeder zusätzlich 3 Bauvorgabe-Karten von den Stapeln, je 1 Karte der Kategorie einfach, mittel und schwer. Er wählt 1 davon als seine persönliche Vorgabe und legt die beiden anderen verdeckt ab.

## **Ende des Spiels**

Du bekommst den Beliebtheitsbonus (blau) der Karte, wenn 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.



**EINFACH** 



**MITTEL** 



SCHWER



3

## Hausmeister

Wer flickt das Transportnetz? Natürlich der Hausmeister!

#### Material

- 1 Hausmeisterwerkstatt
- 8 Hausmeister





### **Spielaufbau**

Legt die Hausmeisterwerkstatt neben den Spielplan.

Stellt pro Spieler 2 Hausmeister auf die Werkstatt.

## **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Aktion: Bauen**

Jede Bauaktion erlaubt dir, 2 Elemente zu bauen. Mit dem Hausmeister darfst du einen oder beide dieser Bauvorgänge dadurch ersetzen, dass du jeweils 1 Transportknoten verschiebst. Dazu muss bereits ein Hausmeister in dem Raum mit dem Knoten stehen. Bewege den Transportknoten in einer der 6 möglichen Richtungen (4 horizontale, hoch, runter) geradlinig und soweit du willst in einen anderen Raum desselben Gebäudes. Der Hausmeister bleibt stehen.

Das Werkstatt-Tableau zeigt diesen Vorgang symbolisch:



#### **Aktion: Personal einstellen**

Mit dieser Aktion kannst du jetzt auch Hausmeister einstellen:

Du darfst entweder 1 Arzt **oder 1 Hausmeister** einstellen, **und/oder** entweder 1 Pflegekraft oder 1 Hilfskraft.

**Denke daran:** Wie jeder Mitarbeiter kommt auch der Hausmeister mit einem Auto, das du parken musst!

Das Werkstatt-Tableau zeigt diesen Vorgang symbolisch:



#### Bewegen

Hausmeister dürfen jeden Raum der Klinik betreten, einen Sinn haben sie aber nur in Räumen mit Transportknoten. Für die Berechnung der Raumkapazität ignoriert ihr die Hausmeister völlig.

**Hinweis:** Hausmeister dürfen die Klinik nicht zur Erholung verlassen. Ohne sie würde schließlich nichts mehr funktionieren!

#### Phase 2: Finanzen

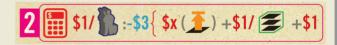
#### Ausgaben

Jeder Hausmeister bekommt ein Gehalt von \$1.

Spielt ihr mit dieser Regel, muss jeder für sein Transportnetz Wartungskosten zahlen: \$1 + die Nummer der höchsten Etage, auf der er einen Raum hat + Anzahl seiner Gebäude, die Patienten behandeln können. Jeder Hausmeister reduziert den Gesamtbetrag um \$3 (auf ein Minimum von \$0).

Beispiel: Deine Klinik hat 2 Gebäude mit
Behandlungsmöglichkeit; ein weiteres ohne
Behandlungsmöglichkeit ist im Bau, spielt aber keine Rolle.
Der höchste Raum in einem der Gebäude ist auf der 1. Etage, im anderen auf der 3. Etage. Die Wartungskosten für das
Transportnetz betragen also \$1 + \$3 (3. Etage) + \$2 (2
Gebäude) = \$6. Du hast 3 Hausmeister; jeder reduziert diese
Kosten um \$3, aber geringer als \$0 können sie nicht sein; du
zahlst in dieser Runde keine Wartung.

Das Werkstatt-Tableau zeigt die Regeln für Phase 2 symbolisch:



## **Apotheke**

Auch Medikamente können den Patienten helfen!

#### **Material**

- 1 Apothekentableau
- 25 Medikamentenkapseln (3 rote, 4 orange, 6 gelbe, 12 weiße)
- 1 Vorratsbeutel für Kapseln

### **Spielaufbau**

Legt das Apothekentableau neben den Spielplan.

Legt je nach Spielerzahl die folgende Anzahl von Kapseln der verschiedenen Farben in den Vorratsbeutel:

	*	**	***	****
	1	1	2	3
<b>Ø</b>	1	2	3	4
0	1	3	4	6
0	2	4	8	12

Zieht abhängig von der Spielerzahl (gemäß der Tabelle für Phase 3 auf dem Apothekentableau) eine Anzahl von Kapseln aus dem Beutel und legt jede Kapsel auf das Feld, das ihrer Farbe entspricht. In jedem Feld ist der Preis dieser Kapseln angegeben.

## **Spielablauf**

#### Phase 1: Aktionen

#### **Aktion: Personal einstellen**

Mit dieser Aktion darfst du auch Medikamentenkapseln kaufen.

Statt einen Arzt einzustellen, darfst du 1 Medikamentenkapsel aus der Apotheke kaufen und in ein beliebiges Stationszimmer legen. Der Preis der Kapsel richtet sich nach ihrer Farbe und steht auf dem Feld in der Apotheke.

Wie üblich, darfst du im Rahmen der Aktion anschließend noch entweder 1 Pflegekraft oder 1 Hilfskraft einstellen.

Das Apothekentableau zeigt das symbolisch:



#### Beweger

Jede Pflegekraft kann 1 Kapsel nehmen und transportieren; das kostet keine Zeit und hat keine weiteren Auswirkungen. Sie muss die Kapsel in einen Behandlungsraum bringen (weder OP noch Ambulanz sind erlaubt) und dort ihre Bewegung beenden. Sie legt dann die Kapsel im Behandlungsraum ab.

Das Apothekentableau zeigt das symbolisch:



#### **Phase 2: Finanzen**

#### **Patientenversorgung und Einnahmen**

Falls kein Arzt in einem Behandlungsraum ist (und nur dann), dafür aber eine Pflegekraft und eine Medikamentenkapsel, darf sie die Kapsel zur Behandlung verwenden; das hat die gleiche Wirkung, als ob ein Arzt mit der Farbe der Kapsel den Patienten behandeln würde.

- Sind die Farben von Kapsel und Patient gleich, ist der Patient geheilt.
- Sind die Farben verschieden, muss pro Farbstufe der Abweichung 1 zusätzliche Pflegekraft anwesend sein, um den Patienten zu heilen.

Das Apothekentableau zeigt das symbolisch:



**Beispiel:** Du behandelst einen orangen Patienten mit einer gelben Medikamentenkapsel. Dazu musst du 2 Pflegekräfte im Behandlungsraum haben: 1, die die Kapsel verabreicht und 1 weitere, die den Farbunterschied von 1 Stufe ausgleicht.

#### Phase 3: Verwaltung

Entfernt alle übrigen Kapseln vom Apothekentableau und legt sie ab. Ihr Verfallsdatum ist überschritten.

Zieht abhängig von der Spielerzahl (gemäß der Tabelle für Phase 3 auf dem Apothekentableau) eine Anzahl von Kapseln aus dem Beutel und legt jede auf das Feld, das ihrer Farbe entspricht.

Das Apothekentableau zeigt das symbolisch:



## Hospiz

Senioren bewegen sich vielleicht ein bisschen langsam, aber dafür zahlen sie gut ...

#### **Material**

- 4 Hospiztableaus
- 16 Senioren





## **Spielaufbau**

Jeder Spieler nimmt sich ein Hospiztableau und legt es neben sein Spielertableau.

Stelle 1 Senior auf jedes der 4 Felder deines Hospiztableaus.

### **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Bewegen**

- Senioren dürfen keine Helipads benutzen.
- · Senioren kommen nicht mit dem Auto!

#### Bewegungskosten für Senioren

- Einen Senior vom Hospiz zu einem Eingang der Klinik zu bewegen, kostet 2 Zeiteinheiten (statt 1).
- Einen Senior von einem Raum oder Erdgeschossfeld in einen benachbarten Raum bzw. Feld zu bewegen, kostet 2 Zeiteinheiten (statt 1).

Das Hospiztableau zeigt das symbolisch:



## Kapazität der Räume

Senioren gelten in fast allen Belangen als normale Patienten. Allerdings verweigern sie jede Behandlung, wenn sie nicht der einzige Patient in einem Raum sind (siehe Phase 2).

#### **Phase 2: Finanzen**

#### **Patientenversorgung und Einnahmen**

Senioren kannst du nur in Behandlungsräumen behandeln (also weder im OP noch in der Ambulanz), aber auch das erlauben sie nur, wenn sie der einzige Patient in diesem Raum sind (nicht einmal andere Senioren dürfen anwesend sein). Dafür ist es egal, auf welcher Station du sie behandelst.

- Ärzte können keine Senioren behandeln.
- Um 1 Senior zu heilen, genügt 1 Pflegekraft, es dürfen aber weitere im Raum sein.
- · Ärzte dürfen nicht anwesend sein.

Einen Senior zu heilen, bringt Einnahmen von \$10. Dazu kommen die normalen Zuschläge für Gärten, Feuerlöscher und Satellitenfernsehen.

#### **Nach Hause!**

**Denkt daran:** Senioren kommen nicht mit dem Auto, also verlassen sie die Klinik auch, ohne ein Auto mitzunehmen.

#### **Ausgaben**

Jeder Senior auf deinem Hospiztableau bringt dir in diesem Schritt **Einnahmen** von \$2, die du auch in Beliebtheit investieren darfst.

### **Ende des Spiels**

Jeder Senior, der jetzt noch in deinem Hospiz ist, stirbt: Du verlierst für jeden von ihnen 5 Beliebtheitspunkte.

Das Hospiztableau zeigt die Finanzphase und die mögliche Strafe am Ende des Spiels symbolisch:

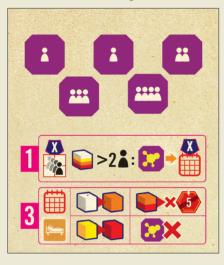


## Viren

Vor der Tür drängeln sich die Patienten! Dieser Stress schädigt ihr Immunsystem, was sie für Infektionen anfälliger macht ... aber hey, das hier ist eine Klinik – jede Krankheit, die du in den Griff bekommst, bedeutet mehr Einnahmen für dich!

#### **Material**

- 1 Virustableau
- 5 Virusplättchen
- 14 Patienten (8 orange, 6 rote)







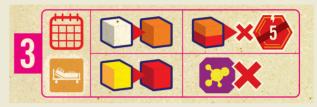
#### **Phase 3: Verwaltung**

Führt für jede Art von Station, an deren Warteschlange ein Virusplättchen liegt, die folgenden Schritte aus:

- Der Zustand jedes Patienten, der mit dieser Stationsart zu tun hat, verschlechtert sich um 2 Stufen – egal, ob er in einer Klinik, einer Aufnahme oder in der Warteliste für solch eine Station ist. Rote und orange Patienten sterben, gelbe werden rot und weiße werden orange.
- Entfernt das Virusplättchen von der Warteliste und legt es auf das Virustableau zurück.

**Denke daran:** Jeder Patient, der in deiner Klinik oder Aufnahme stirbt, kostet dich 5 Beliebtheitspunkte, und sein Auto kommt zurück in den Vorrat.

Das Virustableau zeigt das symbolisch:



### **Spielaufbau**

Legt das Virustableau neben den Spielplan.

Legt entsprechend der Spielerzahl jeweils 1 Virusplättchen auf die markierten Plätze; die übrigen benötigt ihr nicht.

## **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Neu!** Ansteckung

Führt für jede Art von Station, die im Spiel ist, vor der Bewegungsphase die folgenden Schritte aus:

- Zählt, wie viele Patienten insgesamt (bei allen Spielern) in den Aufnahmen für diese Stationsart warten.
- Ist das Ergebnis "mehr als 2 pro Spieler", legt 1
   Virusplättchen links neben die entsprechende Zeile der Warteliste auf dem Spielplan.

Das Virustableau zeigt das symbolisch:



## **Pfeiler**

Pfeiler sind für kreative Architekten eine Alternative, um die oberen Etagen zu stützen.

#### **Material**

- 1 Pfeilertableau
- 8 Pfeiler

### Spielaufbau

Legt das Pfeilertableau neben den Spielplan.

Legt die Pfeiler auf den freien Platz oben auf dem Tableau.

## **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Aktion: Bauen**

Du kannst einmal pro Runde in einer Bauaktion 1 Pfeiler zusätzlich zum eigentlichen Element bauen. Außerdem kannst du als eigenständige Bauaktion 1 Pfeiler bauen. Der Preis beträgt in beiden Fällen \$2 + die Nummer der Etage.

**Beispiel:** Du baust mit der Bonus-Bauaktion einen Pfeiler im Erdgeschoss; dann baust du mit der eigentlichen Aktion in der 1. Etage einen Raum oberhalb des neuen Pfeilers. Als 2. Element baust du einen Pfeiler oberhalb des neuen Raums; dieser Pfeiler kostet dich \$2 + \$2 (2. Etage) = \$4.

Das Pfeilertableau zeigt diese Regel symbolisch:

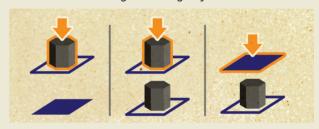


Pfeiler kannst du nur bauen

- auf freien Erdgeschossfeldern (Autos am Feldrand sind erlaubt),
- · oberhalb von Räumen und
- oberhalb anderer Pfeiler.

**Hinweis:** Natürlich kannst du oberhalb von Pfeilern auch Räume bauen. Das ist ihr einziger Zweck!

Das Pfeilertableau zeigt diese Regel symbolisch:



Falls ihr mit **Bauvorgaben** spielt, zählen auch Pfeiler für die Erfüllung der Vorgabe.

## Satellitenfernsehen

9 von 10 Ärzten berichten, dass ihre Patienten durch eine tägliche Dosis Satellitenfernsehen mehr zahlen – nein, zufriedener sind. Eine Satellitenschüssel versorgt alle Behandlungsräume senkrecht unter ihr mit internationalen Programmen.

#### Material

- 1 Tableau f
   ür Satellitenfernsehen
- 10 Satellitenschüsseln

## Spielaufbau

Legt das Tableau für Satellitenfernsehen neben den Spielplan, in die Nähe des Helipads, und stapelt darauf die Satellitenschüsseln.

## **Spielablauf**

**Phase 1: Aktionen** 

**Aktion: Bauen** 

Satellitenschüsseln folgen den gleichen Bauvorschriften

wie Helipads: Sie gehören auf ein freies Feld direkt oberhalb eines Raumes, und über ihnen darf man nicht bauen.

#### **Phase 2: Finanzen**

#### **Patientenversorgung und Einnahmen**

Jeder in einem Behandlungsraum (also weder im OP noch in der Ambulanz) erfolgreich behandelte Patient generiert zusätzliche Einnahmen von \$3 pro Runde, falls senkrecht über ihm eine Satellitenschüssel steht; Zusatzeinnahmen für Gärten und Feuerlöscher gelten weiterhin.

Das Tableau für Satellitenfernsehen zeigt diese Regel symbolisch:



## **Tiefbauarbeiten**

Du hast ein schönes Stück Land für deine Klinik erworben – jetzt wird dir klar, warum es so billig war: Bevor du den ersten Spatenstich tun konntest, legte das Tiefbauamt los und pflasterte dein Land mit Baugruben. Nicht nur, dass sie dich am Bauen hindern, in allen betroffenen Feldern gilt auch ein Parkverbot!

#### **Material**

• 16 Plättchen mit Baugruben

### **Spielaufbau**

Einigt euch auf eines der unten abgebildeten Szenarien und legt die entsprechenden Baugruben auf eure Spielertableaus; je mehr Plätze die Baugruben belegen, desto schwieriger ist das Spiel. Ihr könnt euch auch einigen, dass erfahrene Spieler ein anderes Szenario benutzen als die Anfänger in eurer Runde.

## **Spielablauf**

Phase 1: Aktionen

#### **Aktion: Bauen**

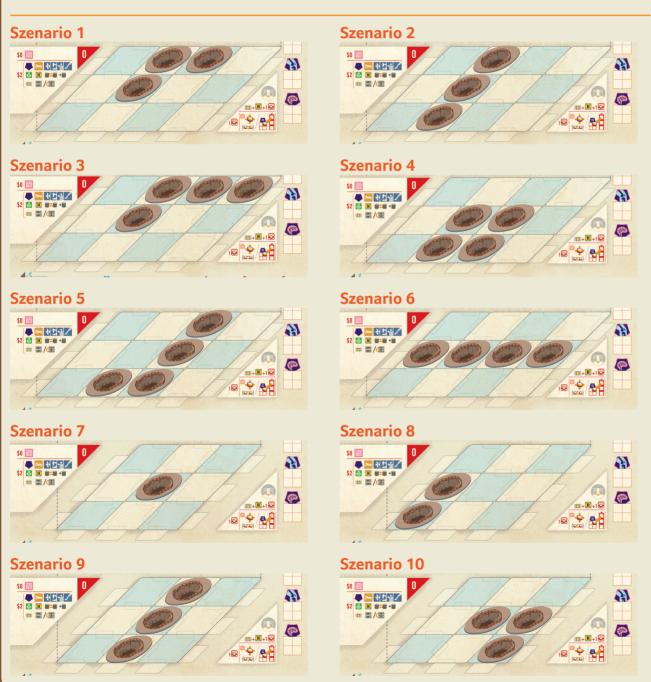
Wo eine Baugrube ist, darfst du nicht bauen.

#### **Aktion: Patienten aufnehmen**

An den Feldkanten von Baugruben dürfen keine Autos parken.

#### Bewegen

Weder Mitarbeiter noch Patienten können sich durch Felder mit Baugruben bewegen; sie müssen außen herum laufen, und das kostet Zeit. Transportnetze funktionieren allerdings problemlos auch über Baugruben hinweg.



## Intensivstation (ITS)

Die ITS ist ein Sonstiger Raum. Sie arbeitet ähnlich wie ein OP, bewirkt aber evtl. nur eine teilweise Heilung des Patienten; dafür verschlechtert sich der Zustand von Patienten dort nicht.

#### **Material**

- 1 Tableau für Intensivstationen
- 3 Plättchen Sonstiger Raum (ITS)





### Spielaufbau

Legt das Tableau für Intensivstationen neben den Spielplan.

Legt eine Anzahl von ITS-Plättchen gemäß der Tabelle zusätzlich in die Auslage der Sonstigen Räume.

<b>.</b>	*	***	****
[unver- ändert: je 1 von 2 ver- schiedenen, zufälligen Arten]	1	2	3

## **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Aktion: Bauen**

Eine ITS darfst du nur benachbart zu einem Stationszimmer auf der gleichen Etage bauen.

Das Tableau für Intensivstationen zeigt diese Regel symbolisch:



#### **Bewegen**

Kapazität des Raumes



#### ITS:

1 Arzt, 1 Patient (erforderliche Station beachten), beliebig viele Pflegekräfte

#### **Phase 2: Finanzen**

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Die ITS behandelt nur Patienten der Station, an deren Stationszimmer sie angrenzt.

Weise dem Patienten 1 Arzt zu und dem Arzt eine Anzahl Pflegekräfte. Sind die Farben von Arzt und Patient gleich, sind keine Pflegekräfte erforderlich. Sonst gilt: Für jede Farbstufe (in beiden Richtungen), die Arzt und Patient voneinander abweichen, muss 1 Pflegekraft den Arzt unterstützen.

**Achtung:** Sofern du das entsprechende Personal in der ITS hast, **musst** du den Patienten behandeln!

Wird der Patient von einer korrekten Kombination von Arzt und Pflegern behandelt, ist die Behandlung erfolgreich und du bekommst Geld. Andernfalls schlägt die Behandlung fehl und der Patient zahlt nichts. In der ITS heilt eine erfolgreiche Behandlung den Patienten nicht automatisch, sondern sie verbessert seinen Zustand um 2 Stufen: weiß und gelb werden geheilt entlassen, orange wird zu weiß und rot wird zu gelb.

Das Tableau für Intensivstationen zeigt diese Regel symbolisch:



#### Phase 3: Verwaltung

Klinik und Aufnahme: Der Zustand von Patienten in der ITS verschlechtert sich nicht.

Das Tableau für Intensivstationen zeigt diese Regel symbolisch:



## Geburtshilfe

Kreischende Sirenen! Kreischende Mütter im Kreißsaal! Kreischende Säuglinge! Das hört sich an ... als ob man damit Geld verdienen kann.

#### Material

- 1 Geburtshilfe-Tableau
- · 3 Schwangere





### **Spielaufbau**

Legt das Geburtshilfe-Tableau neben den Spielplan. Stellt abhängig von der Spielerzahl Schwangere auf die Felder rechts auf dem Tableau.

#### Universität

Der Startspieler entscheidet, wie viele Schwangere in der 1. Runde ins Spiel kommen. Er nimmt die Figuren vom Geburtshilfe-Tableau und stellt sie auf die (abhängig von der Spielerzahl) am weitesten rechts liegenden Felder für Ärzte (Universität). Füllt die übrigen Arztplätze nach den normalen Regeln auf.

## **Spielablauf**

#### **Phase 1: Aktionen**

#### **Aktion: Personal einstellen**

Statt Mitarbeiter einzustellen (oder Medikamentenkapseln zu kaufen), kannst du diese Aktion nutzen, um eine Schwangere aus der Universität direkt zu einem Klinikeingang oder Helipad zu bewegen – falls du ihr Auto parken kannst. Das kostet keine Zeit und bringt dir sofort 1 Beliebtheitspunkt.

Das Geburtshilfe-Tableau zeigt diese Regel symbolisch:



#### **Neu!** Schlechte Presse

Vor der Bewegungsphase **verliert** der Spieler **ganz hinten** in der Spielreihenfolge **2 Beliebtheitspunkte** für jede Schwangere, die noch in der Universität steht. Stellt diese Schwangeren zurück auf das Geburtshilfe-Tableau.

Das Geburtshilfe-Tableau zeigt diese Regel symbolisch:



#### Phase 2: Finanzen

#### Patientenversorgung und Einnahmen

Eine Schwangere kannst du nur in einem Behandlungsraum versorgen; sie benötigt 1 weißen und 1 gelben Arzt (damit ist die Arztkapazität des Raumes erschöpft). Pflegekräfte können wie üblich die Farben der Ärzte korrigieren.

**Beispiel:** 2 gelbe Ärzte und 1 Pflegekraft können 1 Schwangeren helfen, ein Kind zur Welt zu bringen.

- Jede Geburt bringt dir Einnahmen von \$10 (plus aller üblichen Boni für Gärten, Feuerlöscher und Satellitenfernsehen).
- Kannst oder willst du die Schwangere nicht behandeln, verlierst du 2 Beliebtheitspunkte.
- In jedem Fall verlässt sie danach die Klinik (mit ihrem Auto) und geht **zurück auf das Geburtshilfe-Tableau**.

Das Geburtshilfe-Tableau zeigt diese Regel symbolisch:



#### **Phase 3: Verwaltung**

**Universität:** Wie beim Spielaufbau entscheidet der Startspieler, wie viele Schwangere ins Spiel kommen. Er nimmt die Figuren vom Geburtshilfe-Tableau und stellt sie auf die (abhängig von der Spielerzahl) am weitesten rechts liegenden Plätze für Ärzte. Füllt die übrigen Arztplätze nach den normalen Regeln auf.

Das Geburtshilfe-Tableau zeigt diese Regel symbolisch:



## SYMBOLERKLÄRUNG



Hausmeister



Senior



Schwangere



Rettungswagen (RTW)



Pfeiler

### **PLÄTTCHEN**













(beliebige Farbe)

(weiß)

Medikamentenkapsel Medikamentenkapsel Medikamentenkapsel (gelb)

(orange)

Medikamentenkapsel Medikamentenkapsel

Virus

#### **AKTIONEN**



Bonus-Bauaktion (zählt nicht zum Rundenlimit von 2 Bauaktionen)



Hospiz



oberste bebaute Etage