

DIE KLINIK

DELUXE-AUSGABE



Prolog

Die Stadtmitte blüht und wächst, aber mit ihr wächst auch der Bedarf an medizinischer Versorgung. Zum Glück habt ihr mit euren Geschäftspartnern die Mittel, eine Klinik zu bauen. Leider zeigen sich kurz nach dem Baubeginn Meinungsverschiedenheiten, wie das ideale Krankenhaus auszusehen hat; eure Wege trennen sich, während schon die ersten Patienten den Warteraum betreten. Jeder von euch wird also eine Klinik nach seinen eigenen Wünschen bauen, Personal einstellen und die Gebäude erweitern, um den Ansprüchen der Patienten gerecht zu werden. Es ist deine Klinik! Baue sie so aus, wie du es willst – wenn sie dann auch noch den Patienten gefällt, wird sie sicher die beliebteste Klinik der Stadt!

Spielmaterial



4 doppelseitige Spielertableaus



4 doppelseitige Etagentableaus 2. Etage



4 doppelseitige Etagentableaus 3. Etage



1 Spielplan, der die verschiedenen Gebäudeteile zeigt



56 Ärzte

(in 4 Farben nach Qualifikation: 20 weiße, 16 gelbe, 12 orange, 8 rote)



93 Patienten

(in 4 Farben nach Zustand: 38 weiße, 28 gelbe, 17 orange, 10 rote)



25 Pflegekräfte



9 Hilfskräfte



64 Autos



20 Transportknoten



1 Aktionszähler



1 Rundenzähler



12 Markierscheiben in den Spielerfarben



16 Behandlungsräume



16 Lager



16 Stationszimmer



12 Sonstige Räume

60 Raumplättchen



Bauen (2 pro Spieler)



Personal einstellen (2 pro Spieler)



Patienten aufnehmen (2 pro Spieler)

24 Aktionsplättchen in den Spielerfarben



16 Eingangsplättchen



8 Helipad-Plättchen



24 Parkplatz-Plättchen



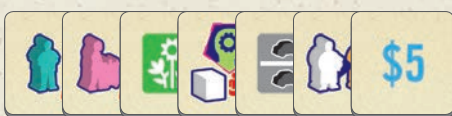
12 Garten-Plättchen



52 Münzen (20 \$1, 20 \$5, 12 \$25)



4 Plättchen „+50 Beliebtheit“



7 Bonusplättchen



1 Vorratsbeutel für Patienten



1 Vorratsbeutel für Ärzte

1 Regelheft

Dank unserer fantastischen Unterstützer auf Kickstarter enthält das Spiel auch das Material für einige Mini-Erweiterungen. Die Regeln dazu findet ihr im Abschnitt **Erweiterungen** ab Seite 22.

Die Spielidee

Jeder von euch baut und managt eine Klinik, um sie möglichst beliebt zu machen. Wie im wirklichen Leben könnt ihr Beliebtheit für Geld kaufen, aber es gibt auch einige andere Wege, euren Ruhm zu mehren: Ihr könntet z. B. Ärzten Zeit für Forschungsprojekte geben.

Patienten bringen euch Einnahmen, aber der Klinikbetrieb verursacht auch Kosten: Erweiterungsbauten, Gehälter und Betriebskosten wollen bezahlt werden!

Eure Patienten lassen sich auf verschiedenen Stationen behandeln. Die Farbe jedes Patienten zeigt an, wie schlimm es um ihn steht: Weißen Patienten geht es noch recht gut, gelben etwas schlechter, orangen geht es richtig schlecht, und rote sind in kritischem Zustand.

Um Patienten aufzunehmen, müsst ihr natürlich die passenden Dienste anbieten; einmal aufgenommen, benötigen sie einen freien Behandlungsraum und einen Arzt, der sich mit ihrer Krankheit auskennt. Pflegekräfte können aushelfen, wenn einmal nicht alles perfekt passt.

Natürlich benötigt der Betrieb auch Material: Es kommt aus dem Lager, und Hilfskräfte können bei der Lagerverwaltung helfen. Sie sparen sogar Geld, weil sie die Verluste durch Schäden oder „Schwund“ verringern. Wer ein Krankenhaus leitet, muss an vieles denken!

DIES IST NUR EIN ÜBERBLICK,
ALSO VERSUCHT NICHT, EUCH
DAS ALLES ZU MERKEN. DIE REGELN
ERKLÄREN ES SPÄTER IM DETAIL!



Deutsche Ausgabe: Spieleschmiede

Übersetzung: Lutz Pietschker

Lektorat: Lars Frauenrath, Jörg Westermair,
Daniel Winkelmann

Wichtige Begriffe und Regeln

Während des Spiels werdet ihr eure Kliniken ausbauen, sodass sie mehr Patienten versorgen können; dafür gelten immer die folgenden Regeln. Später werdet ihr noch weitere, spezifische Regeln für Erweiterung und Betrieb eurer Kliniken kennenlernen.

Räume

Als Räume bezeichnen wir Plättchen, die das **Innenleben** eurer Kliniken darstellen. Jeder Raum hat einen karierten Fußboden und belegt ein komplettes Rasterfeld seiner Etage.



Eingänge, Helipads, Parkplätze und Gärten sind **keine** Räume.

Räume bauen



Für verschiedene Raumarten gelten unterschiedliche Bauregeln, aber diese Regel gilt für alle:

- **Zwei Räume der gleichen Farbe dürfen niemals benachbart sein.**

Nachbarschaft

„Benachbart“ ist in diesem Spiel so definiert:

- Es bedeutet immer **rechtwinklig angrenzend**, also nicht diagonal.
- Nicht nur horizontal (nördlich, südlich, östlich und westlich) angrenzend gilt als benachbart, sondern auch **direkt darüber und direkt darunter** (vertikal).

Hinweis: Ihr dürft also Räume gleicher Farbe auch nicht direkt übereinander bauen.

Stationen

In euren Kliniken kann es folgende Stationen geben:



Psychiatrie



Kardiologie



Augenheilkunde



Orthopädie



Neurologie

Patienten und Personal

Ihr werdet Personal einstellen, um Patienten zu behandeln und die Klinik am Laufen zu halten.



Patienten

Die Farbe eines Patienten zeigt, wie schwer er erkrankt ist.



Ärzte

Die Farbe eines Arztes zeigt, welche Patienten er ohne Hilfe einer Pflegekraft behandeln kann.



Pflegekräfte

Pflegekräfte helfen den Ärzten, die Patienten zu behandeln, denen sie alleine nicht gewachsen sind.



Hilfskräfte

Hilfskräfte verringern die Betriebskosten der Klinik.

Gebäude



Als Gebäude gilt jede Gruppe angrenzender Räume. Eine Klinik kann aus einem oder mehreren Gebäuden bestehen.

Baut man einen Raum benachbart zu einem bestehenden Raum, vergrößert man also das Gebäude. Ist der neue Raum nicht angrenzend zu einem bestehenden, baut man ein neues Gebäude.

Ihr dürft Räume niemals so bauen, dass sie verschiedene Gebäude miteinander verbinden würden.

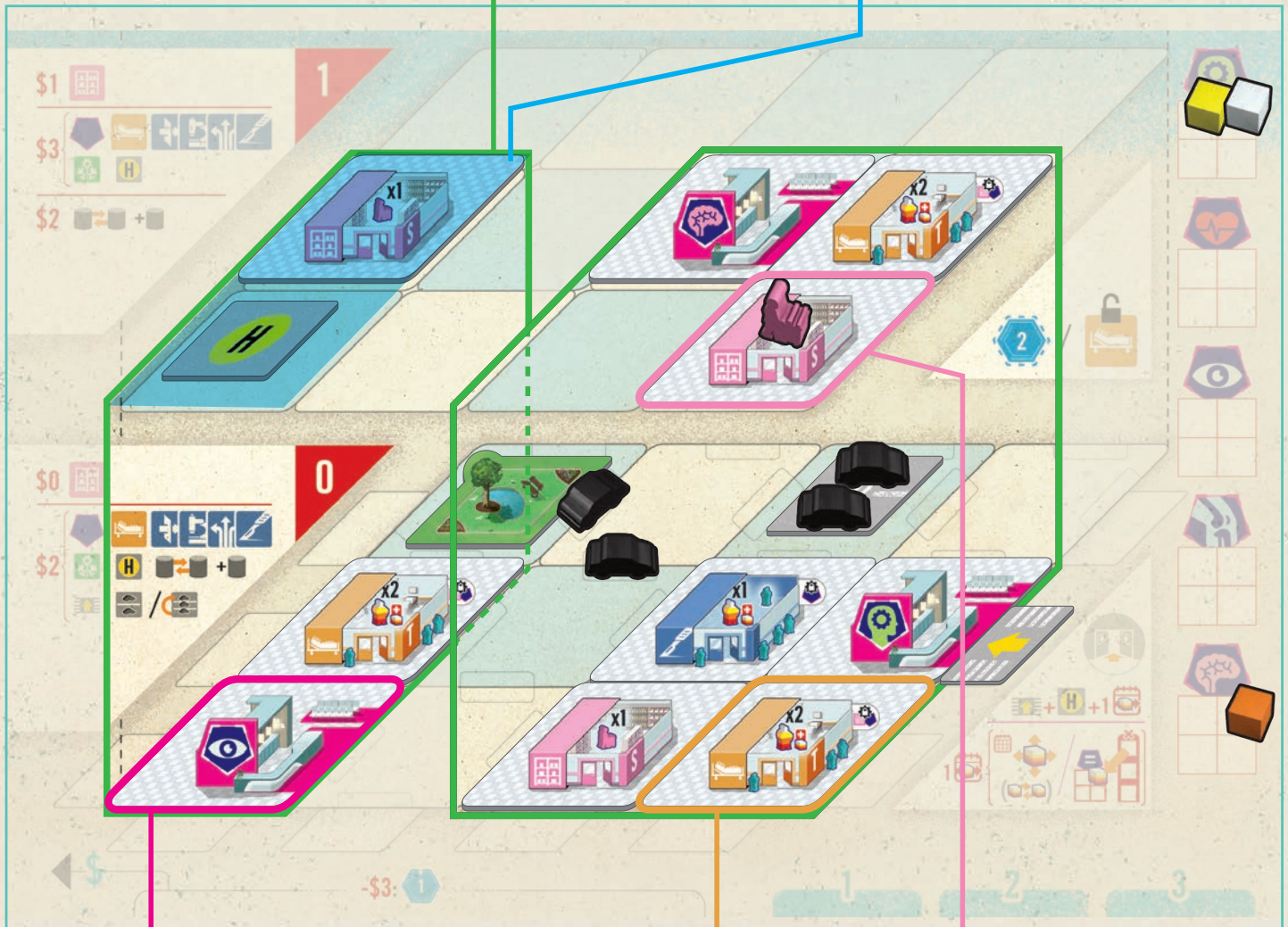
Etagen



Jedes Gebäude kann mehrere Etagen haben. Auf euren Spielertableaus sind Erdgeschoss (Ebene 0) und 1. Etage abgebildet. Für die 2. und 3. Etage verwendet ihr die separaten Etagentableaus.

Jeder Raum oberhalb des Erdgeschosses muss auf einem darunter liegenden Raum stehen.

Ihr könnt euch die Etagentableaus jederzeit nehmen, wenn ihr wollt, auch schon zu Spielbeginn. Dass sie aus separaten Teilen bestehen, spart lediglich Platz auf dem Tisch.




Stationszimmer



Diese Räume sind magenta; jedes Stationszimmer bestimmt, was für eine Art von Station auf dieser Etage ist. **Jede Station füllt in ihrem Gebäude eine gesamte Etage aus;** es kann auf dieser Etage dieses Gebäudes kein 2. Stationszimmer geben.

Behandlungsräume



Sie sind orange; hier behandeln eure Ärzte und Pflegekräfte die meisten Patienten. Das benachbarte Stationszimmer auf der gleichen Etage bestimmt, für welche Art von Krankheiten der Raum geeignet ist; in dem abgebildeten Raum könnt ihr also Patienten der Psychiatrie () behandeln.

Lager



Lagerräume sind rosa. Ihre einzige Funktion ist es, die Einsatzfähigkeit eurer Behandlungsräume sicherzustellen.

Sonstige Räume



Die blauen Räume haben Sonderfunktionen, die den Klinikbetrieb verbessern.

Parken

Alle Ärzte, Pflegekräfte und Hilfskräfte brauchen Platz für ihre Autos, ebenso wie alle Patienten, die ihr aufnehmt. Sie können auf freien Feldgrenzen parken, aber ihr könnt auch Parkplätze bauen, um den verfügbaren Raum besser zu nutzen.

Spielaufbau

Wem das Spiel neu ist, der sollte die Optionen für **ANFÄNGER** wählen; andere können auch die Optionen für **EXPERTEN** nehmen. Anfänger und Experten können in beliebiger Kombination zusammen spielen, z. B. 3 Anfänger mit 1 Experten und umgekehrt.

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches **1**.

Auslage für Räume und andere Plättchen

Auf dem „Notizblock“ **2** seht ihr, welche Stationen bei welcher Spielerzahl verfügbar sind (auch die untenstehende Tabelle zeigt euch das). Legt die entsprechenden Stationszimmer-Plättchen nach Typ sortiert und **verdeckt** als Vorrat links neben ihren Bereich des Spielplans **3**; deckt dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf. Legt alle übrigen Stationszimmer zurück in die Schachtel. Legt alle Behandlungsräume beliebig gestapelt als Vorrat links neben ihren Bereich des Spielplans **4**.



Legt **pro Spieler 4 Lager-Plättchen** beliebig gestapelt als Vorrat links neben ihren Bereich des Spielplans **5**.

Legt **eine Anzahl von Plättchen für Sonstige Räume** gemäß der folgenden Tabelle nach Art sortiert und **verdeckt** als Vorrat neben ihren Bereich des Spielplans **6**; deckt dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf. Legt übrige Räume zurück in die Schachtel.

Legt eine Anzahl von Plättchen für Sonstige Räume gemäß der folgenden Tabelle nach Art sortiert und **verdeckt** als Vorrat neben ihren Bereich des Spielplans **6**; deckt dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf. Legt übrige Räume zurück in die Schachtel.

1 : je 1 von 2 verschiedenen, zufälligen Arten (d. h. im Grundspiel 2 von 4, mit Erweiterung 2 von 5 Arten)

2 : je 1 von jeder Art

3 : je 2 von jeder Art

4 : je 3 von jeder Art

Legt die folgenden Plättchen und Steine neben die entsprechenden Bereiche links vom Spielplan:

Gärten **7**, Helipads **8**, Eingänge **9**, Transportknoten **10** und Parkplätze **11**.

Legt die Münzen als „Bank“ und die übrigen Etagentableaus als Vorrat gut erreichbar bereit **12**.

Spielerbereiche

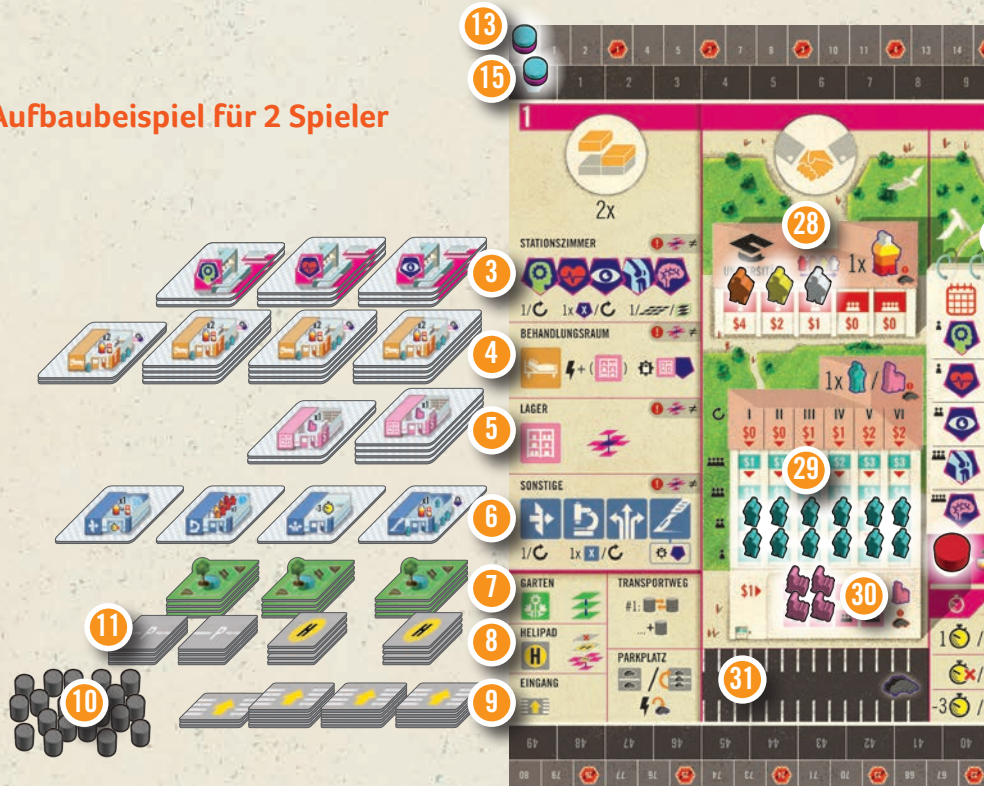
Als **ANFÄNGER** solltest du die 4x3-Seite deines Tableaus benutzen.

Als **EXPERTE** hast du die Wahl, mit welcher Seite du spielen willst (3x3 ist schwieriger).

Wähle eine Farbe und nimm dir

- 1 Spielertableau, das du auf die Seite deiner Wahl drehst,
- und die 3 Markierscheiben deiner Farbe. Lege eine auf das 1. Feld der Zeitskala am Spielplanrand **13**, eine zweite auf die Reihenfolge-Leiste **14** und die letzte auf Feld 0 der Beliebtheitskala **15**. Ermittelt die Spielreihenfolge zufällig und ordnet die Scheiben auf der Beliebtheitskala so, dass sie die Spielreihenfolge widerspiegeln: wer zuerst spielt, liegt oben, der letzte unten.
- Nimm \$15, die du links neben dein Tableau legst **16**,
- 1 Satz = 6 Aktionsplättchen in deiner Farbe (je 2x Bauen, Personal einstellen und Patienten aufnehmen) **17** und
- 1 Stationszimmer für Psychiatrie **18**, 1 Behandlungsraum **19**, 1 Lager **20**, und 1 Eingang **21**. Platziere sie nach den Regeln **Der Anfang deiner Klinik** (siehe rechts).
- Nimm 1 weißen Arzt **22**, 1 Auto **23** und
- das Plättchen „+50 Beliebtheit“ deiner Farbe **24**.

Aufbaubeispiel für 2 Spieler



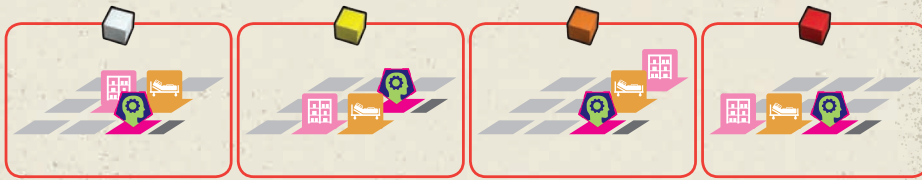
Bonusplättchen

Mischt die Bonusplättchen, zieht eines mehr, als Spieler teilnehmen, und legt sie offen aus **25**. In umgekehrter Spielreihenfolge nimmt sich jeder 1 davon und wendet den Bonus sofort an. Legt dann alle Bonusplättchen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Bekommst du eine Person, nimm sie aus der Reserve (siehe rechts) und nimm dir auch ein Auto (das Bonusplättchen deutet das an).

Der Anfang deiner Klinik

ANFÄNGER: Nehmt je 1 Patientenwürfel jeder Farbe und zieht zufällig 1 davon. Dein Würfel bestimmt, welches Aufbauschema gemäß der untenstehenden Bilder du verwendest; lege den Würfel dann zurück.



EXPERTEN: Baut gleichzeitig eure Räume nach eigenem Ermessen ein; beachtet dabei die **Bauvorschriften**.

Achtung: Beim Startaufbau gilt: Der Eingang **MUSS** direkt in das Stationszimmer führen.

Patienten- und Ärztevorrat

Erstellt den Patientenvorrat, indem ihr abhängig von der Spielerzahl die folgenden Patientenwürfel in den Vorratsbeutel für Patienten legt **26**:

	1	2	4	6
	1	2	4	6
	3	8	12	16
	6	12	18	24
	9	18	26	34

Erstellt den Ärztevorrat, indem ihr abhängig von der Spielerzahl die folgenden Arztfiguren in den Vorratsbeutel für Ärzte legt **27**:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Legt übrige Patienten und Ärzte als Reserve bereit.

Spielplan

Universität

Zieht so viele Ärzte zufällig aus dem Beutel, wie Plätze in der Universität **28** sind (abhängig von der Spielerzahl). Sortiert sie nach Farbe, wie in der Uni angegeben (rot, orange, gelb, weiß) und stellt sie von links beginnend fortlaufend auf die Plätze.

Pflegeschule

Füllt von unten beginnend so viele Reihen mit je 6 Pflegekräften **29**, wie Spieler teilnehmen; stellt auf jeden türkisen Platz der Reihe 1 Pflegekraft.

Stellt pro Spieler 2 Hilfskräfte auf die violetten Felder **30**.

Stellt so viele Autos auf den Parkplatz **31**, wie hinpassen (es muss nicht ordentlich aussehen), und legt den Rest zum Nachfüllen beiseite.

Warteliste („Notizblock“)

Zieht pro verfügbarer Stationsart (abhängig von der Spielerzahl, *siehe links*) 1 Patienten.

- Legt den Patienten jeweils sofort auf das 1. Feld (ganz rechts) der Warteliste **32**.

Sonstiges

Stellt den Aktionszähler auf das Feld 1 unterhalb der Warteliste **33**.

Stellt den Rundenzähler (ein großer roter Würfel) auf Feld I der Rundenskala rechts auf dem Spielplan **34**.



Spielablauf

Das Spiel geht über 6 Runden. Jede Runde hat 3 Phasen:

1. **Aktionen**
2. **Finanzen**
3. **Verwaltung**

Phase 1: Aktionen

In dieser Phase hat jeder Spieler 3 Aktionen. Alle wählen für jede Aktion jeweils gleichzeitig und geheim, was sie tun wollen, und führen dies dann in einer bestimmten Reihenfolge aus. Für jede der 3 Aktionen passiert also folgendes:

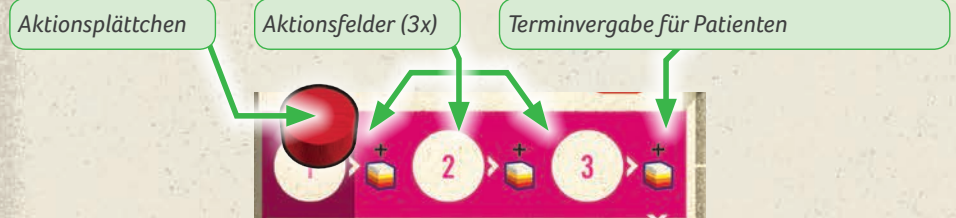
Jeder wählt heimlich 1 Aktionsplättchen (siehe *Aktionen wählen*).

Dann führt ihr die Aktionen aus: zuerst wird gebaut, dann Personal eingestellt, und dann Patienten aufgenommen (siehe *Aktionen ausführen*).

Wenn jeder seine Aktion ausgeführt hat, kommen neue Patienten auf die Warteliste (siehe *Terminvergabe für Patienten*, S. 13), und anschließend rückt ihr den Aktionszähler vor.



In der **Aktionsphase** benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.



Aktionen wählen

Jeder von euch entscheidet gleichzeitig und geheim, welche Aktion er ausführen will: Du wählst eins deiner verbliebenen Aktionsplättchen und legst es verdeckt auf den Tisch. Weil du pro Aktionstyp nur 2 Plättchen hast, kannst du in einer Runde nicht 3x die gleiche Aktion ausführen. Sobald alle ihre Plättchen gelegt haben, deckt ihr sie gleichzeitig auf.

Aktionen ausführen

Jetzt führt ihr die Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

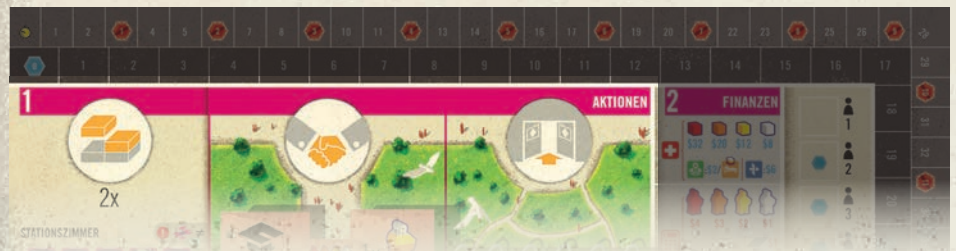


Bauen

Personal einstellen

Patienten aufnehmen

In dieser Reihenfolge erscheinen die Aktionen auch im Bereich **AKTIONEN** des Spielplans.



Beispiel: Als 1. Aktion hast du „Bauen“ gewählt. Du wirst in dieser Aktionsphase noch 2 weitere Aktionen wählen, aber höchstens eine von ihnen kann wiederum „Bauen“ sein – du hast ja für jede Aktion pro Runde nur 2 Aktionsplättchen zur Verfügung.

Haben mehrere Spieler die gleiche Aktion gewählt, handelt ihr die Aktion in Spielreihenfolge ab. Nach jeder Aktion legst du das benutzte Aktionsplättchen sofort auf den nächsten freien Platz (1, 2, 3) an der Unterseite deines Spielertableaus (siehe Beispiel).



Aktion: Bauen

Die Klinik auszubauen, um mehr Patienten zu behandeln, hilft den Menschen – und setzt dir selbst ein Denkmal.

Mit dieser Aktion darfst du **bis zu 2 Elemente** bauen, wenn du ihre Baukosten bezahlt. „Elemente“ sind die Plättchen links vom Spielplan, also Räume, Gärten, Helipads, Eingänge, Transportknoten und Parkplätze.

Die Baukosten richten sich nach der Etage, auf der du das Element einbauen willst; sie sind für alle Arten von Element jeweils links auf dem Etagenplan angegeben.

Wichtig: Du darfst nur offen ausliegende Stationszimmer und Sonstige Räume bauen. Ist das oberste Plättchen verdeckt, weil vor dir in dieser Runde schon ein anderer diesen Raum gebaut hat, kannst du den Raum nicht bauen.

Bauvorschriften

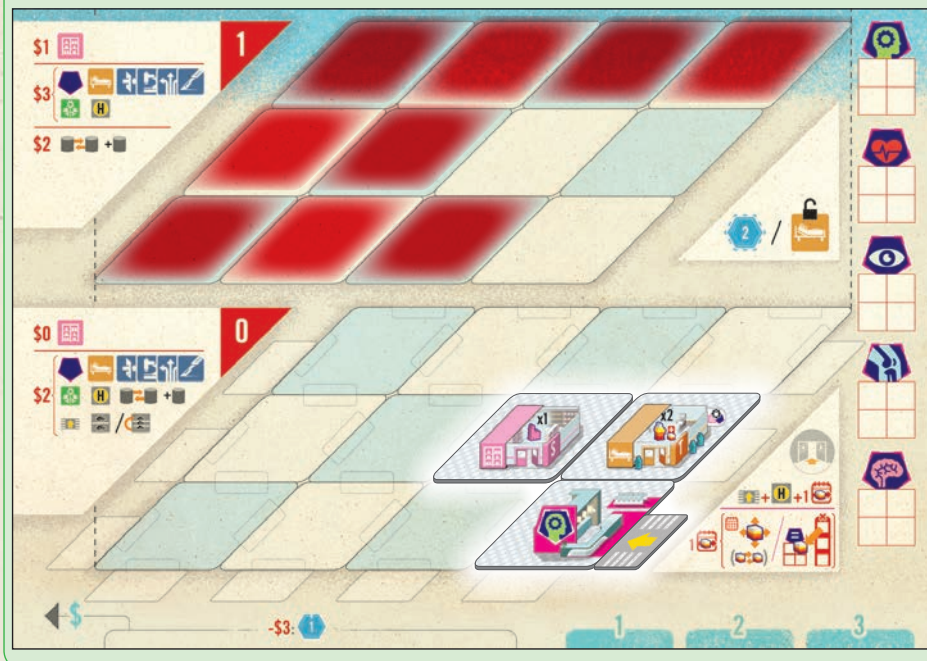
Die speziellen Vorschriften für jeden Elementtyp sind symbolhaft am linken Spielplanrand abgebildet. Sie gelten zusätzlich zu den allgemeinen Bauvorschriften und werden auf den Seiten 9 und 10 erklärt.

Allgemeine Bauvorschriften

Statik

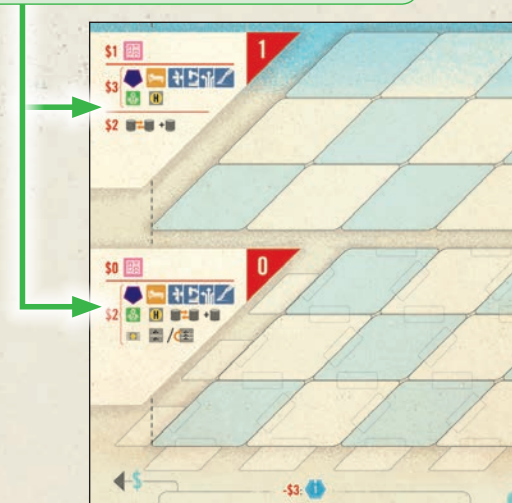
Um einen Raum auf einer oberen Etage zu bauen, muss in der Ebene direkt darunter bereits ein Raum sein. Du kannst nicht auf Luft bauen!

Beispiel: In deiner Klinik gibt es schon 3 Räume im Erdgeschoss (Ebene 0): Stationszimmer der Psychiatrie, Behandlungsraum und Lager. Um in den roten Feldern der 1. Etage Räume zu bauen, musst du zuerst darunter im Erdgeschoss einen Raum bauen.



Um zu **bauen**, benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.

Die Etagenpläne auf Spieler- und Etagentableaus zeigen die Baukosten auf dieser Etage. Einige Kosten sind von der Etage abhängig, also achtet darauf, auf der richtigen Etage nachzusehen!



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL



Keine Paare

Räume des gleichen Typs (der gleichen Farbe) dürfen nicht benachbart sein, auch nicht vertikal.

Alle Stationszimmer sind magenta, also darf z. B. ein Stationszimmer der Psychiatrie nicht benachbart zu einem der Kardiologie sein. Alle Sonstigen Räume sind blau und dürfen nicht benachbart sein, selbst wenn sie unterschiedliche Funktionen haben.

„Benachbart“ bedeutet immer „rechtwinklig benachbart“, niemals diagonal.

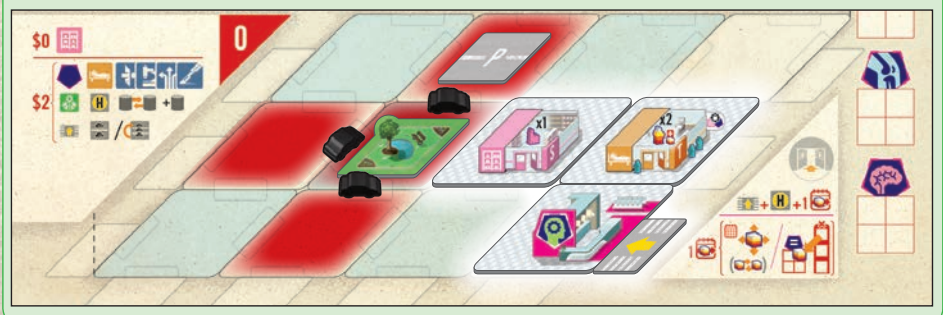
Beispiel: In der gleichen Konfiguration wie im letzten Beispiel möchtest du ein Lager bauen. Die roten Felder darfst du dafür nicht verwenden: Sie sind benachbart zum bestehenden Lager.



Hindernisse behindern euch

Auf der Erdgeschoss-Ebene können Autos parken (am Feldrand oder auf Parkplätzen, siehe **Autos parken**), oder Felder können durch Gärten belegt sein (siehe **Gärten**). Autos, Parkplätze und Gärten verhindern, dass du einen Raum auf die Felder bauen kannst – ein Garten, ein Parkplatz oder sogar ein einziges Auto am Feldrand belegen das Feld bereits. Willst du bauen und ein Auto steht im Weg, musst du also zuerst das Auto wegschaffen; dazu kannst du einen Patienten entlassen oder einen Parkplatz bauen, aber natürlich könntest du auch einfach dein Personal vergraulen, indem du es nicht entlohnt ...

Beispiel: So wie die Autos in dieser Klinik geparkt sind, kannst du auf den roten Feldern keine Räume bauen. Gärten oder Parkplätze darfst du dagegen auch auf den roten Feldern problemlos errichten, wie die beiden Beispiele in der obersten Reihe und benachbart zum Lager zeigen.



Getrennte Gebäude

Du darfst deine Klinik auf mehrere getrennte Gebäude verteilen (so entsteht ein kleiner Campus), allerdings darfst du getrennte Gebäude niemals nachträglich durch Räume miteinander verbinden. Kleine Plättchen wie Parkplätze oder Gärten sind erlaubt, weil sie nicht als Räume gelten; solche Anlagen darfst du also auf ein Feld zwischen zwei Gebäuden bauen.

Bauvorschriften für die einzelnen Elemente

Stationszimmer (Raum)



Auf jeder Etage eines Gebäudes darf max. 1 Stationszimmer sein.

Behandlungsraum (Raum)



Hierfür gibt es keine besonderen Bauvorschriften. Damit so ein Raum benutzbar ist, muss er aber benachbart zu einem Stationszimmer auf der gleichen Etage sein. Zusätzlich muss er an ein Lager angrenzen, das allerdings auch vertikal benachbart sein darf (direkt über oder unter dem Behandlungsraum).

Immer wenn du einen Behandlungsraum baust, bekommst du eine Bonus-Bauaktion: Du darfst **sofort** ein Lager benachbart zu diesem Raum bauen. Du musst das Lager ganz normal bezahlen, und wenn du die Bonusaktion nicht sofort nutzt, verfällt sie.

Lager (Raum)



Für Lager gibt es keine besonderen Bauvorschriften. Jedes Lager kann **alle** angrenzenden Behandlungsräume versorgen, also wähle die Lage möglichst geschickt.

Sonstiger Raum (Raum)



Jeder Spieler darf **max. 1 Sonstigen Raum pro Runde** bauen. Für den Operationsaal (OP) gilt: Damit er benutzbar ist, muss er benachbart zum Stationszimmer seiner Etage sein. Die Funktionsweise aller Sonstigen Räume wird auf S. 21 genau beschrieben.

Garten



Gärten darfst du auf der Erdgeschoss-Ebene errichten, aber auch auf oberen Etagen **direkt über** einem anderen Garten. Autos am Straßenrand stören nicht.

Helipad



Helipads (Hubschrauber-Landeplätze) sind Ein- und Ausgänge in 5 Richtungen: in die 4 Himmelsrichtungen und nach unten. Nach oben darf nur der Hubschrauber! Genauer wird das im Abschnitt **Bewegen** beschrieben. Ein Helipad muss genau 1 Ebene oberhalb eines Raums sein und darf nicht überbaut werden.



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

1/ ↻

1x X / ↻

1/ [diagonal lines] / [green box]



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

[gear icon] [pink building icon] [blue shield icon]



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

[lightning bolt icon] + ([pink building icon])



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

[pink cross icon]



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

1x X / ↻



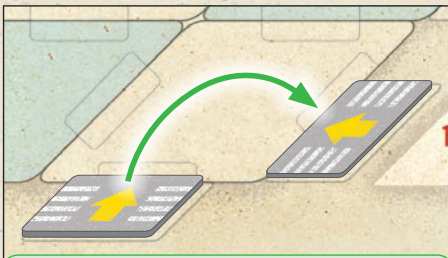
SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

[green tree icon]



SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

[red X icon] [yellow H icon] [pink cross icon]



Du kannst die Eingangsplättchen wenden, um sie der Eingangsseite anzupassen.

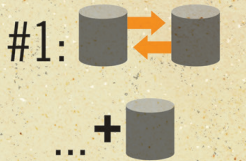
Eingang



Ein Eingang ermöglicht den Zutritt zum Erdgeschoss eines Gebäudes. Der erste Eingang, beim Spielaufbau platziert, muss direkt in das Stationszimmer führen; weitere Eingänge können in beliebige Erdgeschossräume deiner Gebäude führen. Eingangsplättchen müssen immer auf den Eingangsfeldern außerhalb des Erdgeschoss-Feldrasters liegen; der Pfeil zeigt in den angrenzenden Raum. Alle Patienten und Mitarbeiter werden die Klinik durch Eingänge betreten (zumindest solange du kein Helipad gebaut hast).

Hinweis: An der Nordseite gibt es keine Eingangsfelder, das steht so in der städtischen Bauordnung. Keine Klagen – du hast die Verträge doch selbst unterschrieben! Lies beim nächsten Mal besser auch das Kleingedruckte.

SYMBOLE FÜR DIESE REGEL



Transportwege



Jeder Transportknoten (Zylinder) markiert einen End- oder Verbindungspunkt deines Transportnetzes. Die Wegsegmente dazwischen musst du dir vorstellen (du kannst die Zylinder aber auch einfach als Teleportationszellen deuten). Jeder Transportknoten muss auf einem Raum stehen. Dein erster Transportweg besteht aus 2 Zylindern zum Preis von einem (\$2 – der Hersteller hat dich mit einem Lockangebot geködert); beide müssen auf einer geraden Linie entlang einer Himmelsrichtung (also parallel zum Feldraster) oder vertikal übereinander stehen. Sie dürfen benachbart sein, aber das ist nicht erforderlich.

Jeder danach gebaute Transportweg besteht aus nur 1 Zylinder; er muss geradlinig zu einem beliebigen vorhandenen Transportknoten ausgerichtet sein. Das Transportnetz besteht also aus beliebig vielen geraden Segmenten in Nord-Süd-, Ost-West- oder vertikaler Richtung, die alle durch Transportknoten verbunden oder begrenzt sind. Das Transportnetz kann mehrere Gebäude umspannen. Du darfst in deiner gesamten Klinik nur ein einziges Transportnetz haben, alle Zylinder müssen also korrekt zueinander ausgerichtet sein.

SYMBOLE FÜR DIESE REGEL



Parkplätze



mit 2 Parkhäfen: Dieser Parkplatz fasst 2 Autos. Du kannst solche Parkplätze auf jedem freien Erdgeschossfeld bauen; am Feldrand geparkte Autos stören dabei nicht und dürfen stehen bleiben. Unmittelbar nach dem Bau darfst du bis zu 2 beliebige deiner Autos auf den Parkplatz versetzen.

mit 3 Parkhäfen: Dieser Parkplatz fasst 3 Autos. Solche Parkplätze entstehen durch Ausbau von bereits gebauten 2er-Parkplätzen; drehe das Plättchen um. Dort bereits geparkte Autos kommen wieder auf den Parkplatz, und du darfst sofort so viele weitere Autos dorthin versetzen, wie noch Platz ist.



Aktion: Personal einstellen

Wenn immer mehr Patienten kommen, brauchst du auch mehr Personal!

Mit dieser Aktion stellst du neues Personal ein. Du darfst damit

- **1 Arzt einstellen**
- und/oder**
- **entweder 1 Pflegekraft ODER 1 Hilfskraft einstellen.**

Der Einstellungsvorgang läuft so ab:

1. Zahle die Einstellungskosten (wie auf dem Bild unten erklärt).
2. Nimm den oder die Mitarbeiter vom Vorrat auf dem Spielplan.
3. **Nimm für jeden Mitarbeiter 1 Auto vom Vorrat auf dem Spielplan.**
4. Stelle jeden neuen Mitarbeiter auf einen beliebigen Eingang oder ein Helipad. Das kostet keine Zeit (siehe **Bewegen**, S. 14).
5. Parke sein Auto auf einem freien Parkhafen oder in einer freien Parkbucht an einem Feldrand (siehe **Autos parken**, S. 12). **Hast du keinen Platz für das Auto, kannst du niemanden einstellen!**



Um **Personal einzustellen**, benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.

Beispiel: Du möchtest den roten Arzt einstellen. Du zahlst \$4 und stellst den Arzt auf einen Eingang deiner Klinik. Du musst auch einen Parkplatz für das Auto des Arztes finden.

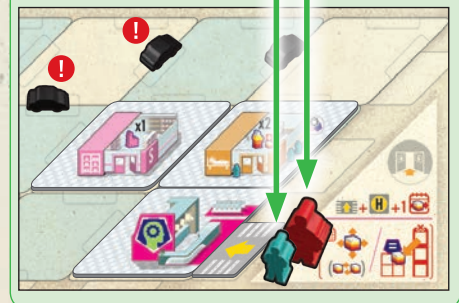
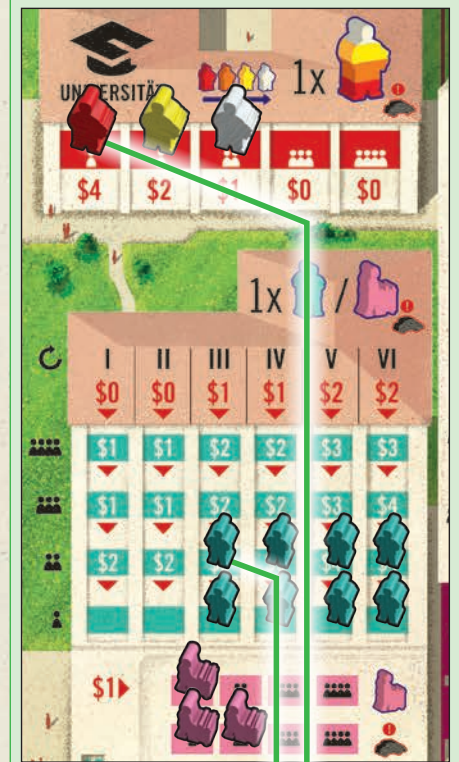
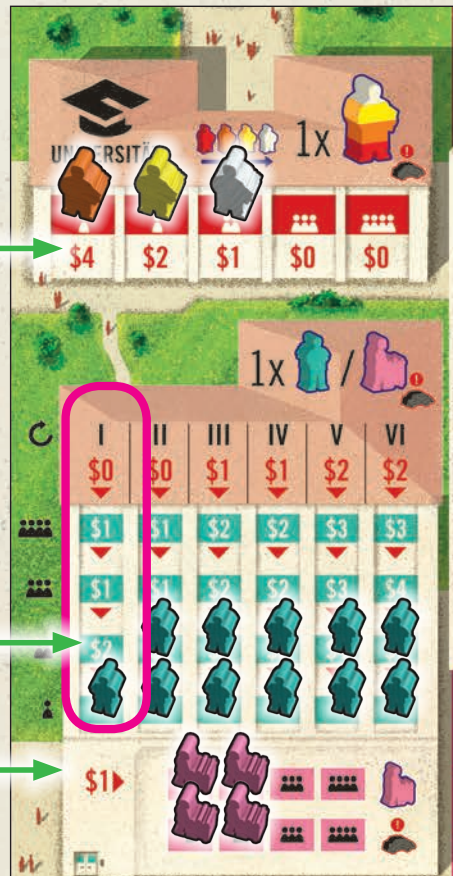
Dann stellst du eine Pflegekraft ein. Sie kostet \$2 (der Preis steht oberhalb der Figur) und stellst auch sie auf einen Eingang; auch sie kommt mit einem Auto, das einen Abstellplatz braucht. Da du eine Pflegekraft eingestellt hast, kannst du keine Hilfskraft mehr einstellen: pro Aktion ist entweder Pflegekraft oder Hilfskraft erlaubt, nicht beides.

Die Einstellungskosten für Ärzte stehen unterhalb der Figur.

Die Einstellungskosten für Pflegekräfte stehen oberhalb der Figur. Sie sind umso höher, je mehr Pflegekräfte schon eingestellt wurden.

Du kannst nur Pflegekräfte aus der Spalte einstellen, die der aktuellen Spielrunde entspricht.

Eine Hilfskraft einzustellen, kostet \$1.

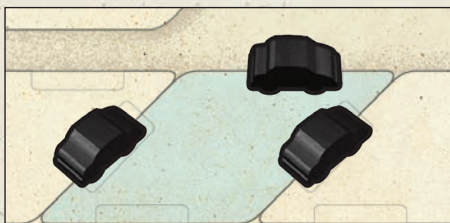




Um **Patienten aufzunehmen**, benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.



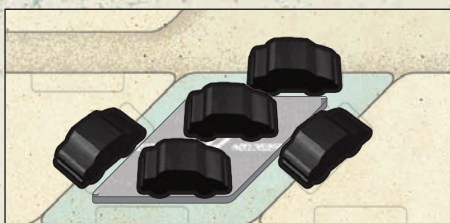
Dieser Bereich des Spielplans erklärt, wie ihr **Wartepunkte** einsetzen könnt.



In den markierten Parkbuchten an den Feldrändern des Erdgeschosses stehen Autos.



Auch um Gärten herum dürfen Autos parken.



Parkplätze lassen ebenfalls noch Platz für Parkbuchten an den Feldrändern.



Aktion: Patienten aufnehmen

Patienten aufzunehmen ist natürlich der Beginn eines logistischen Albtraums. Aber sie leiden unter dem Dicke-Brieftasche-Syndrom – es ist deine Pflicht, sie davon zu kurieren.

Diese Aktion erlaubt dir, die Warteliste auf dem Notizblock zu manipulieren sowie Patienten vom 1. Platz der Liste (rote Spalte rechts) in die Aufnahme auf deinem Spielertableau zu übernehmen. Dieser Transferschritt ist die Voraussetzung dafür, um sie in deine Klinik einzuweisen und zu behandeln. (In diesem Spiel stehen buchstäblich die Patienten selbst auf der Warteliste – es scheint ein ziemlich großer Notizblock zu sein.)

Das System, wie Patienten von der Warteliste in eure Aufnahmen kommen, basiert auf **Wartepunkten** (WP). Wie viele WP du pro Aktion einsetzen kannst, richtet sich nach der Zahl der Eingänge und Helipads deiner Klinik:

$$\text{WP} = 1 + \text{Zahl deiner Eingänge} + \text{Zahl deiner Helipads}$$

Du kannst den Platz der Patienten auf der Warteliste mittels WP manipulieren:

Patienten auf der Warteliste verschieben

Gib 1 WP aus, um 1 Patienten um 1 Position zu verschieben (nur rechtwinklig, nicht diagonal). Ist dort schon ein Patient, tauschen sie die Plätze.

Hinweis: Dadurch kann der Patient tatsächlich in die Warteschlange einer benachbarten Station rutschen (die Psychiatrie ist nur zur Kardiologie benachbart, die Kardiologie zur Psychiatrie und zur Augenheilkunde usw.).

Den Patienten aufnehmen

Gib 1 WP aus, um einen Patienten von einem Feld in der rechten, roten Spalte der Warteliste in den Aufnahmebereich deines Spielertableaus zu übernehmen. Setze ihn in die Aufnahme der gleichen Station, in deren Warteschlange (Zeile) er stand. Parke das Auto des Patienten in deiner Klinik – **nur wenn du auch das Auto unterbringen kannst, darfst du den Patienten aufnehmen!**

Allgemein gilt für diese Aktion: Schließe entstehende Lücken in den Warteschlangen **sofort**, indem du die Patienten nach rechts verschiebst.

Du darfst beide Aktionsschritte beliebig oft und auch wiederholt ausführen, solange du genügend WP hast. Nicht genutzte WP verfallen.

Hinweis: In jeder deiner Aufnahmen ist Platz für 4 Patienten. Ist eine Aufnahme voll, kannst du auf dieser Station keinen Patienten mehr aufnehmen.

Autos parken

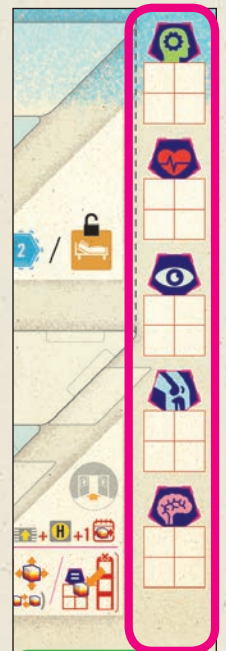
Jeder Patient und jeder Mitarbeiter kommt mit dem Auto, und für die musst du Parkraum bereitstellen. Das gilt sogar für Patienten, die mit dem Hubschrauber kommen: Ein optimistischer Angehöriger bringt ihnen das Auto, sodass sie später selbst nach Hause fahren können.

Parken kann man ausschließlich im Erdgeschoss. Jeder Feldrand, der nicht an einen Raum angrenzt, bietet Parkraum für 1 Auto (auf dem Spielertableau sind diese Parkbuchten angedeutet). Jeder Parkplatz kann 2 bzw. 3 Autos aufnehmen. Bereits geparkte Autos darfst du **nur** versetzen, wenn du einen Parkplatz baust.

Denke daran: Ein Auto am Feldrand verhindert, dass du auf den angrenzenden Feldern Räume bauen kannst, also parke die Autos vorausschauend!

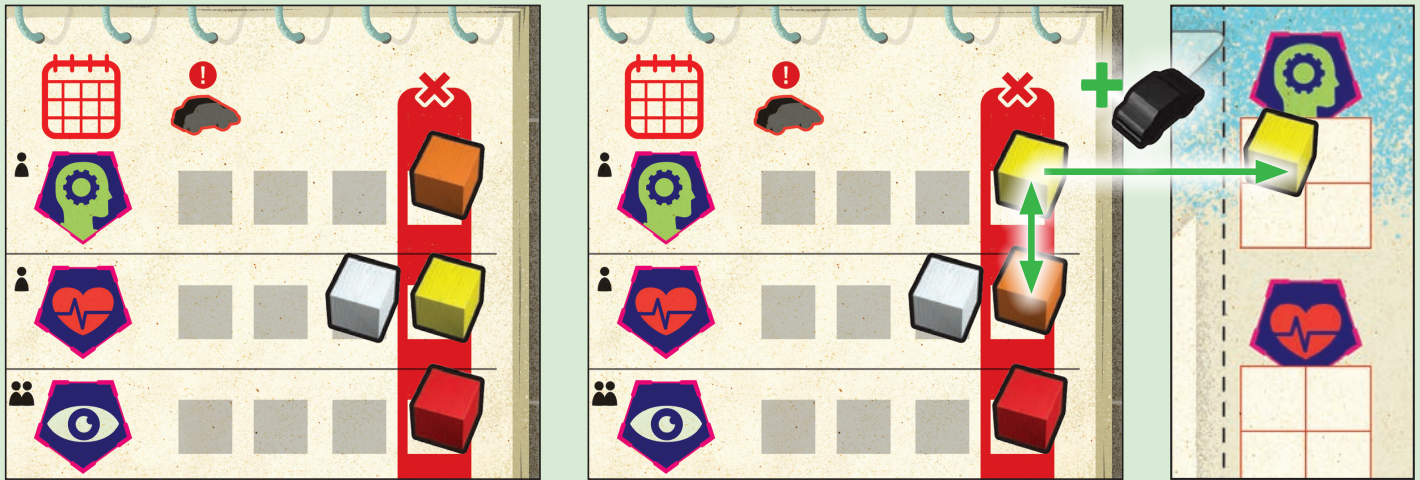
Autos entfernen

Verlässt ein Patient oder ein Mitarbeiter deine Klinik, lege ein **beliebiges** Auto von deinem Tableau zurück in den Vorrat. (Ja, der Patient ist gerade mit dem Maserati des Chefarztes weggefahren. Warum lässt er auch die Schlüssel stecken?)

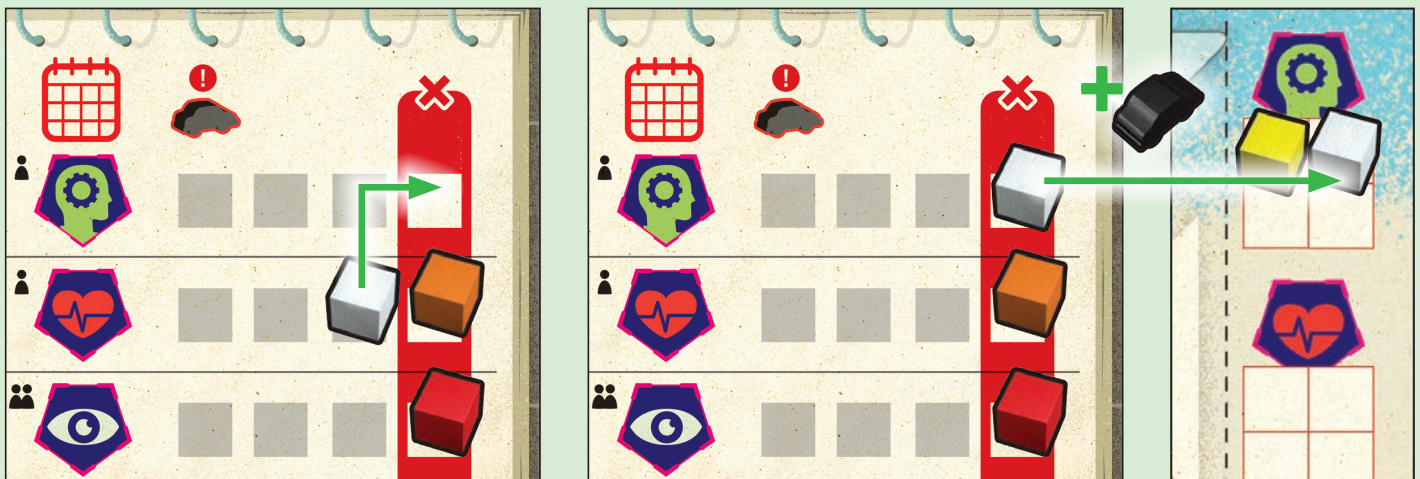


In diesem Bereich deines Spielertableaus sind deine **Aufnahmen**.

Beispiel: Du hast 4 WP und möchtest dir den weißen und den gelben Patienten für deine Psychiatrie sichern. Zuerst bewegst du für 1 WP den gelben Patienten von der Kardiologie-Reihe auf den angrenzenden Platz der Psychiatrie-Schlange. Dort steht bereits ein Patient, also tauschen sie die Plätze: Der orange Patient rutscht in die Kardiologie. Dann gibst du 1 weiteren WP aus, um den gelben Patienten in deine psychiatrische Aufnahme zu verlegen. Du stellst den gelben Patienten in die psychiatrische Aufnahme auf deinem Spielertableau und denkst daran, das Auto des Patienten zu parken. Du hast bisher 2 WP ausgegeben.



Dann rückst du für 1 WP den weißen Patienten von der Kardiologie-Schlange nach oben in die Warteschlange für die Psychiatrie. Weil der Platz rechts von ihm frei ist, rückt er sofort nach rechts an die Spitze der Schlange, in die rote Spalte. Den letzten WP gibst du aus, um ihn ebenfalls in deine psychiatrische Aufnahme zu übernehmen. Denke auch an sein Auto!



Terminvergabe für Patienten

Immer wenn alle Spieler 1 Aktion abgeschlossen haben, kommen neue Patienten auf die Warteliste. Jede Stations-Warteschlange bekommt 1 zufälligen Patienten aus dem Vorratsbeutel; stellt den Patienten auf den ersten freien Platz möglichst weit rechts in der Schlange. Ist in einer Warteschlange kein Platz mehr frei, kommt dort kein Patient hin.

Steht der Aktionszähler auf 3, bewegen sich jetzt Patienten und Personal; andernfalls rückt ihr den Aktionszähler vor und es folgt ein weiterer Aktionsschritt für alle Spieler. Nach jedem der drei Aktionsschritte kommen neue Patienten, also insgesamt 3x pro Runde.

Sind eure Aktionen abgeschlossen und die letzten neuen Patienten auf der Warteliste, wird es Zeit, Patienten und Personal in eure Klinik zu **bewegen**.



Bewegen

Nach der 3. Aktion werden (in dieser Runde) weder neue Patienten noch Personal in deine Klinik kommen; jeder kann daher mit dem Bewegen anfangen, sobald er seinen 3. Aktionsschritt abgeschlossen hat. Mit Anfängern oder falls jemand es wünscht, solltet ihr damit aber warten, bis alle mit ihren Aktionen fertig sind; dann handelt zuerst der Startspieler alle seine Bewegungen ab und dann die übrigen in Spielreihenfolge.

Du darfst alle Menschen in deiner Klinik – Patienten und Personal – so viel bewegen, wie du willst, aber Bewegen kostet Zeit, und Zeit ist Geld! Daher wirst du die Bewegung auf das effektivste Minimum beschränken wollen; wie die Zeitskala andeutet, kostet verbrauchte Zeit am Ende Beliebtheit.

Die häufigsten Gründe für Bewegungen sind diese:

- Ein Patient soll in einen Behandlungsraum, OP oder die Ambulanz verlegt werden. Das sind auch die einzig möglichen Zielorte für Patienten.
- Ein Arzt bewegt sich zu einem Patienten.
- Pflegekräfte kommen hinzu, um zu gering qualifizierte Ärzte zu unterstützen.
- Ein Arzt geht in ein Labor, um etwas zu lernen.

Hält sich jemand an einem unzulässigen Ort auf, **muss** er zu einem erlaubten Ort bewegt werden.

Niemand verschwindet!

Sobald eine Person einen Raum deiner Klinik betreten hat, bleibt sie in der Klinik; es ist völlig egal, ob sie durch den Eingang, über das Helipad oder direkt über die Aufnahme gekommen ist. Patienten verlassen die Klinik nur geheilt ... oder mit den Füßen voran.

Patienten bleiben, wo sie sind

Ist ein Patient am Ende der Runde in einem Behandlungsraum, OP oder der Ambulanz, bleibt er dort, bis er geheilt ist ... oder verstorben.

Wie lange dauert eine Bewegung?

	Von der Aufnahme zu einem Eingang oder Helipad	
	Von einem Eingang oder Helipad in einen Raum der Klinik	1 
	Von einem Raum oder Erdgeschossfeld in einen benachbarten Raum bzw. Feld (auch außerhalb der Gebäude).	1 
	Von einem Transportknoten zum nächsten*	
	Von der Aufnahme direkt zur Ambulanz	
	Der Triage-Raum reduziert die verbrauchte Bewegungs-Gesamtzeit pro Runde um 3 .	-3 

* Weil alle Transportwege im gleichen rechtwinkligen Transportnetz sind, bleibt die Bewegung normalerweise kostenlos, egal über wie viele Zylinder der Weg führt. Allerdings erfordern manche Erweiterungen (z. B. Feuerlöscher), dass du jeden Bewegungsschritt im Netz individuell ausführst.

Sobald du deine Bewegung beendet hast, notiere die verbrauchte Zeit auf der Zeitskala (verschiebe deine Markierscheibe entsprechend).

Kapazität der Räume

Jeder Raum hat eine bestimmte Kapazität, d. h. eine maximale Zahl von Personen, die sich dort aufhalten können. Das wird aber erst am Ende der Bewegungsphase überprüft, nicht während der Bewegungen selbst. Die Kapazität ist auf jedem Raum angegeben; ein Behandlungsraum fasst z. B. maximal 2 Ärzte und 2 Patienten.

Pflegekräfte bilden eine Ausnahme: In Stationszimmer, Behandlungsraum und OP passen beliebig viele von ihnen, zusätzlich zu Ärzten und Patienten.

Denkt daran: Auch durch einen vollen Raum darf man sich noch hindurch bewegen.

Die folgende Aufstellung erklärt das noch einmal detaillierter:



Stationszimmer: Beliebige viele Ärzte und/oder Pflegekräfte



Behandlungsraum: 2 Ärzte, 2 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte

Lager: 1 Hilfskraft



Operationssaal: 1 Arzt, 1 Patient, beliebig viele Pflegekräfte

Triage-Raum: Hier darf sich **niemand** aufhalten.



Labor: 1 Arzt

Ambulanz: 1 Arzt, 1 Patient

Beachte bitte die folgenden Regeln:

1. Am Ende der Aktionsphase muss jede Person in einem zulässigen Raum sein. Es gibt eine einzige Ausnahme: Patienten dürfen in der Aufnahme bleiben.

Beispiel: Jeder Patient muss sich an einem der folgenden Orte aufhalten: Behandlungsraum der richtigen Station, OP der richtigen Station, Ambulanz oder Aufnahme. Er darf nicht in einem Labor, Stationszimmer, Lager oder in einem Behandlungsraum bzw. OP einer falschen Station sein.

Beispiel: Jede Hilfskraft muss (alleine) in einem Lager sein.

2. Am Ende aller Bewegungen darf in keinem Raum die Zahl der erlaubten Personen überschritten sein.

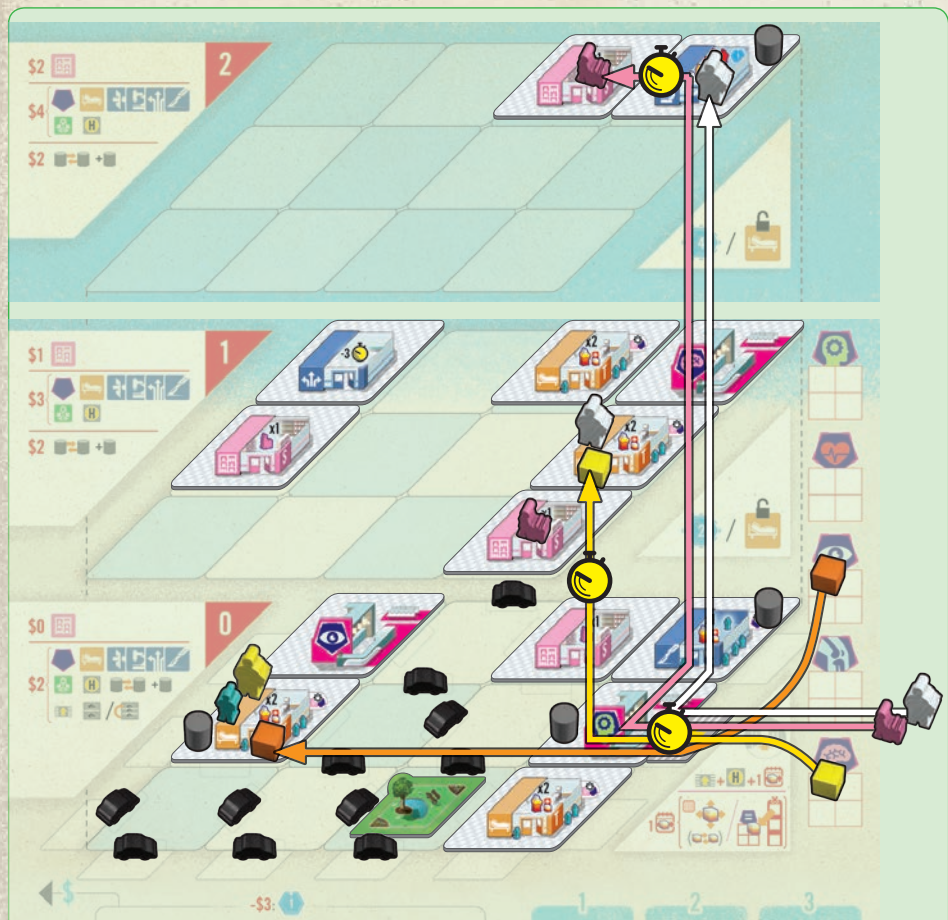
Beispiel: Ein Behandlungsraum fasst bis zu 2 Patienten, um die sich maximal 2 Ärzte und beliebig viele Pflegekräfte kümmern können.

Beispiel: In jedem Labor darf 1 Arzt sein und sonst niemand.

3. Von der Aufnahme zur Ambulanz finden Patienten alleine und ohne Transportweg, sie verbrauchen dabei nicht einmal Zeit. Vermutlich teleportieren sie, niemand weiß das so genau.
4. Patienten können nur von der Warteliste in eine Aufnahme gelangen.
5. Ein Patient darf sich nur in einem Behandlungsraum oder OP der Station aufhalten, auf die er aufgenommen wurde (also auf der Station, die seiner Aufnahme entspricht).

Hinweis: Bewegungen enden immer in Räumen (der Transfer von der Warteliste in die Aufnahme ist keine Bewegung im Sinne der Regel). Niemand darf auf einem Eingang oder Helipad stehenbleiben; vor Beginn der nächsten Phase muss jeder an einem zulässigen Aufenthaltsort sein.

Hinweis: Wie die Zeitskala verrät, verlierst du am Ende des Spiels 1 Beliebtheitspunkt für je 3 Zeiteinheiten, die du verbraucht hast.



Beispiel: Du möchtest 1 gelben Neurologie-Patienten und 1 orangen Augenkranken von ihrer jeweiligen Aufnahme in die Klinik bewegen. Am Eingang der Klinik warten ein weißer Arzt und eine Hilfskraft, die du gerade eingestellt hast.

1. Du bewegst den neuen Arzt ins Labor in der 2. Etage:

- 1 ⌚ vom Eingang in die Klinik
- 0 ⌚ per Transportnetz vom Stationszimmer der Psychiatrie zum OP
- 0 ⌚ per Transportnetz vom OP zum Labor

Summe: 1 ⌚

2. Du bewegst den orangen Augenkranken in den Behandlungsraum der Station für Augenheilkunde:

- 0 ⌚ von der Aufnahme zum Eingang
- 1 ⌚ vom Eingang in die Klinik
- 0 ⌚ per Transportnetz vom Stationszimmer der Psychiatrie zum Behandlungsraum

Summe: 1 ⌚

3. Du bewegst die Hilfskraft zum unbesetzten Lager auf der 2. Etage:

- 1 ⌚ vom Eingang in die Klinik
- 0 ⌚ per Transportnetz vom Stationszimmer der Psychiatrie zum OP
- 0 ⌚ per Transportnetz vom OP zum Labor
- 1 ⌚ vom Labor zum Lager

Summe: 2 ⌚

4. Du bewegst den gelben Neurologie-Patienten in den Behandlungsraum auf der 1. Etage:

- 0 ⌚ von der Aufnahme zum Eingang
- 1 ⌚ vom Eingang in die Klinik
- 1 ⌚ vom Stationszimmer in den Behandlungsraum direkt darüber

Summe: 2 ⌚

5. Du hast einen Triage-Raum, daher reduzieren sich die Bewegungskosten um insgesamt 3 ⌚.

6. Du hast also insgesamt $6 \text{ ⌚} - 3 \text{ ⌚} = 3 \text{ ⌚}$ verbraucht. Du notierst das, indem du deine Zeit-Markierscheibe auf der Zeitskala 3 Felder vorrückst.



In der **Finanzphase** benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.



Die Einnahmen jeder Runde legt ihr zunächst auf den abgebildeten Platz unterhalb eurer Tableaus. Was am Ende der Runde noch davon übrig ist, wandert in eure Kasse links vom Tableau.



Phase 2: Finanzen

Alle Spieler können diese Phase gleichzeitig abhandeln. Falls jemand es wünscht oder wenn Anfänger dabei sind, könnt ihr auch in Spielreihenfolge vorgehen.

In dieser Phase handelt ihr Patientenversorgung und Einnahmen ab, bezahlt Ausgaben und könnt entsprechend euren Bemühungen Beliebtheit erwerben.

Patientenversorgung und Einnahmen

Patienten, die in der Ambulanz, Behandlungsräumen oder OPs versorgt werden, generieren Einnahmen.

Wichtig: Legt eure Einnahmen zunächst unterhalb der Spielertableaus ab, bis diese Phase vorbei ist (siehe Beispiel links).



Ambulante Patienten

In der Ambulanz kann 1 Arzt 1 Patienten heilen und verdient **\$6** für dich. Die Farben von Arzt und Patient sind dabei belanglos.

Behandlungsräume

Weise jedem Patienten 1 Arzt zu und jedem Arzt bei Bedarf eine Anzahl Pflegekräfte. Sind die Farben von Arzt und Patient gleich, sind keine Pflegekräfte erforderlich. Sonst gilt:

Für jede Farbstufe, die Arzt und Patient voneinander abweichen (in beiden Richtungen), muss 1 Pflegekraft den Arzt unterstützen; sie gleicht die Differenz zwischen Qualifikation des Arztes und Art oder Schwere der Krankheit aus. Die Farbskala ist rot-orange-gelb-weiß, der Stufenunterschied kann also maximal 3 betragen. Jede Pflegekraft kann pro Runde nur 1 Arzt unterstützen, jeder Arzt braucht also ggf. seinen eigenen Stab an Pflegekräften.

Beispiele:

- Behandelt ein roter Arzt einen roten Patienten, braucht er keine Pflegekraft.
- Behandelt ein oranger Arzt einen gelben Patienten, muss ihn 1 Pflegekraft unterstützen.
- Behandelt ein gelber Arzt einen orangen Patienten, braucht er ebenfalls 1 Pflegekraft (sie unterstützen in beiden Richtungen).
- Behandelt ein roter Arzt einen gelben Patienten (oder umgekehrt), müssen ihn 2 Pflegekräfte unterstützen.
- Behandelt ein roter Arzt einen weißen Patienten (oder umgekehrt), müssen ihn 3 Pflegekräfte unterstützen.

Wird ein Patient von einer korrekten Kombination von Arzt und Pflegern behandelt, ist er geheilt und du bekommst Geld (*äh, wollte sagen, er ist glücklich*). Andernfalls schlägt die Behandlung fehl, er zahlt nicht und sein Zustand bleibt in dieser Phase unverändert. Ein Patient wird durch eine Behandlung immer komplett geheilt oder gar nicht (Ausnahmen dazu gibt es in Erweiterungsmodulen).

Die Einnahmen für eine Heilung im Behandlungsraum oder OP hängen **ausschließlich** von der **Farbe des Patienten** ab (die Farbe des Arztes ist egal):



Gärten

Für erfolgreich behandelte Patienten in Behandlungsräumen erhältst du zusätzlich \$2 für jeden Garten, der benachbart zum Raum liegt.



Operationssäle

Hier ist nur Platz für 1 Arzt und 1 Patienten (plus Pflegekräfte), aber sie funktionieren fast genauso wie Behandlungsräume. Es gibt 2 Unterschiede: Jeder OP hat eine „eingebaute“ kostenlose Pflegekraft (sie ist auf dem Plättchen abgebildet, *siehe links*), und weil der OP keine Fenster hat, haben Gärten und andere Extras keine Wirkung auf die Einnahmen.

Nach Hause!

Jeder geheilte Patient in einem Behandlungsraum, OP oder der Ambulanz nimmt sich ein Auto und fährt nach Hause – irgendein Auto (siehe **Autos entfernen**, S. 12). Das kostet dich keine Zeit. Der Patientenwürfel kommt in die Reserve (**nicht** zurück in den Beutel), das Auto kommt zurück in den Vorrat auf dem Spielplan.

Ausgaben

Ihr habt eure Einnahmen aus dieser Runde beiseite gelegt, erinnert ihr euch? **Von diesem Geld müsst ihr eure Ausgaben bezahlen.** Wenn dieses Geld nicht reicht, müsst ihr das Angesparte aus den vorigen Runden angreifen; reicht auch das nicht, bezahlt ihr fehlende \$ mit Beliebtheit (1 Beliebtheitspunkt pro fehlendem \$). Wessen Beliebtheit dabei auf 0 fällt, der braucht sich um die Restschuld nicht zu sorgen: Sie wird ihm erlassen.

Zusammengefasst: Du zahlst deine Ausgaben:

1. aus den Einnahmen dieser Runde,
2. aus der Kasse (deinen Ersparnissen),
3. mit Beliebtheit (1 Beliebtheitspunkt pro 1\$).

Die Mitarbeiter entlohnen

Jeder Mitarbeiter hat Anspruch auf ein Gehalt:



Betriebskosten

Jeder Raum und jeder Garten in der Klinik kostet \$1.

Jeder OP, in dem in dieser Runde ein Patient behandelt wurde, kostet \$2 zusätzlich zu den normalen Raumkosten (\$1), also insgesamt \$3.

Jede Hilfskraft reduziert den Gesamtbetrag um \$3 (auf ein Minimum von \$0).

Beispiele für Betriebskosten:

- Du hast 4 Räume und 1 Garten: Die Betriebskosten betragen \$5.
- Du hast 4 Räume und 1 Garten, aber 1 Hilfskraft: Die Betriebskosten betragen \$2.
- Du hast 4 Räume und 1 Garten, aber 2 Hilfskräfte: Die Betriebskosten betragen \$0.
- Du hast 7 Räume; 1 davon ist ein OP, in dem aber in dieser Runde niemand behandelt wurde: Die Betriebskosten betragen \$7.
- Du hast 7 Räume; 1 davon ist ein OP, in dem in dieser Runde ein Patient behandelt wurde: Die Betriebskosten betragen \$9.

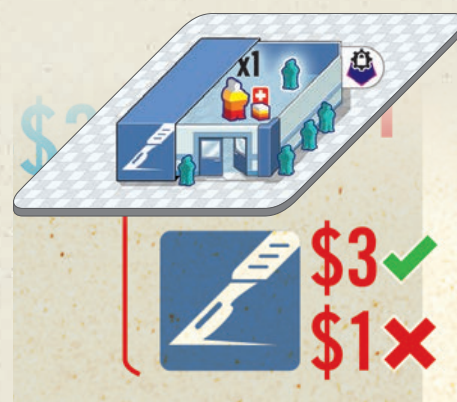
Beliebtheit erwerben

Ist von deinen **Einnahmen aus dieser Runde** jetzt noch etwas übrig, darfst du damit Beliebtheitspunkte kaufen. Das passiert in **umgekehrter Spielreihenfolge**.

Jeder Beliebtheitspunkt kostet \$3. Rücke deine Markierscheibe auf der Skala entsprechend vor. Sind auf dem Zielfeld schon Scheiben, lege deine obenauf, sodass die Reihenfolge klar ist.

Noch einmal: Beliebtheit kannst du **nur** von den Einnahmen kaufen, die du **in dieser Runde erwirtschaftet** hast.

Was dann noch an Geld übrig ist, legst du in die Kasse zu deinen Ersparnissen aus den letzten Runden.



In deinem OP wurde ein Patient behandelt, also kostet er in der Betriebskostenabrechnung \$3 statt der normalen \$1 für einen Raum. Auf dem Spielplan ist ein entsprechender Hinweis.

SYMBOLE FÜR DIESE REGEL

Symbole für Beliebtheitspunkte sind sechseckig. Es gibt davon 4 Varianten:

Sofort

Sie zeigen einen Blitz und haben einen durchgezogenen Rahmen; vermerke ihren Wert sofort auf der Beliebtheitsskala.



PLUSPUNKTE



MINUSPUNKTE

Am Ende des Spiels

Ist der Rahmen gestrichelt, vermerke den Wert erst am Ende des Spiels auf der Beliebtheitsskala.





PLUSPUNKTE







MINUSPUNKTE

Phase 3: Verwaltung



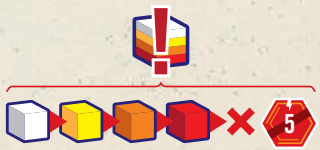
In dieser Phase bereitet ihr vor allem die nächste Runde vor. Spielt die einzelnen Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1.		Rückt den Rundenzähler vor.
2.		Setzt den Aktionszähler zurück auf 1.



Auf dem Spielplan

3.		Warteliste: Legt jeden Patienten in der roten Spalte (ganz rechts, die mit dem „X“) zurück in den Vorratsbeutel; die übrigen rücken auf.
4.		Universität: Wertet jeden Arzt, der noch hier steht, 1x auf: Rot bleibt rot, orange wird zu rot, gelb zu orange und weiß zu gelb.
5.		Universität: Zieht für jeden freien Platz (abhängig von der Spielerzahl, siehe Spielaufbau) einen Arzt aus dem Vorratsbeutel. Sortiert die Ärzte dann wieder nach Farbe: von links nach rechts rot, orange, gelb, weiß.
6.		Pflegeschule: Entfernt alle Pflegekräfte aus der Spalte der gerade beendeten Runde. <i>Beispiele: Steht der Rundenzähler jetzt z. B. auf IV, entfernt alle übrigen Pflegekräfte aus der Spalte III.</i>

Auf jedem Spielertableau

7.		Labor: Werte jeden Arzt im Labor 2x auf: Rot bleibt rot, orange wird zu rot, gelb zu rot und weiß zu orange. Jeder dieser Ärzte gibt dir sofort 1 Beliebtheitspunkt , selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.
8.		Jeder Arzt , der nicht im Labor ist, ist von der Arbeit erschöpft; werte diese Ärzte 1x ab: Weiß bleibt weiß, gelb wird zu weiß, orange zu gelb und rot zu orange. <i>Der Umgang mit Patienten ist sehr anstrengend!</i>
9.		Der Zustand jedes Patienten, der jetzt noch in einer Klinik oder Aufnahme ist, verschlechtert sich um 1 Stufe. Rote Patienten sterben; das kostet den Spieler 5 Beliebtheitspunkte. Nimm den Patientenwürfel aus dem Spiel und stelle 1 Auto zurück in den Vorrat. Ansonsten wird orange zu rot, gelb zu orange und weiß zu gelb.

Die nächste Runde vorbereiten

10.		Sonstige Räume und Stationszimmer: Ist das oberste Plättchen auf diesen Stapeln verdeckt, dreht es um. Ist ein Stapel leer, könnt ihr diese Art von Raum nicht mehr bauen.
11.		Spielreihenfolge: Passt die Spielreihenfolge an. Ihr spielt in umgekehrter Reihenfolge der Beliebtheit: Wer am wenigsten beliebt ist, spielt zuerst, dann der mit der zweitniedrigsten Beliebtheit usw. Bei Gleichstand spielt zuerst, wessen Markierscheibe weiter unten im Stapel liegt. Würde sich die Spielreihenfolge gar nicht ändern, kommt der letzte Spieler auf Platz 1, und alle anderen rücken 1 Stufe nach unten. <i>Bei 4 Spielern sieht das so aus: 4 → 1, 1 → 2, 2 → 3 und 3 → 4.</i>



Ende des Spiels

Das Spiel endet nach der 6. Runde. Jetzt erhält und verliert in Spielreihenfolge jeder Spieler noch einmal Beliebtheit:

An Beliebtheit gewinnen

1.		Du bekommst für jeden Arzt und jede Pflegekraft deiner Klinik so viele Punkte, wie das Bild (links) zeigt.
2.		Jeder funktionsfähige Behandlungsraum bringt so viele Punkte, wie das Spieler- bzw. Etagentableau anzeigt. Um funktionsfähig zu sein, muss er an sein Stationszimmer und mindestens 1 Lager angrenzen. Das Stationszimmer muss auf der gleichen Etage sein. Das Lager braucht nicht durch eine Hilfskraft besetzt zu sein.
3.		Gebäude: Für das 2. und jedes weitere Gebäude bekommst du je 8 Punkte. Voraussetzung ist, dass man dort tatsächlich Patienten behandeln kann.

Beliebtheit verlieren

4.		Patienten: Du verlierst für jeden Patienten in deiner Klinik oder deinen Aufnahmen so viele Punkte, wie das Bild (links) zeigt.
5.		Verbrauchte Zeit: Suche auf der Zeitskala den letzten Beliebtheitsverlust, den dein Zeitmarker erreicht oder überschritten hat. Diese Anzahl an Punkten verlierst du jetzt.

Wer die beliebteste Klinik hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wessen Markierscheibe weiter unten liegt (weil er den Punktestand als Erster erreicht hat).



In der **Verwaltungsphase** benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.



Am **Ende des Spiels** benutzt ihr diesen Teil des Spielplans.

Alleine in der Klinik – der Solo-Modus

1. Entscheide dich, welche Seite des Spielertableaus du benutzen willst.
2. Wähle dir ein Ziel, das du erreichen willst:

 <p>Es sind keine weißen Patienten mehr im Vorratsbeutel, auf dem Spielplan oder den Tableaus.</p>	 <p>Baue mindestens 3 Gebäude, in denen du Patienten behandeln kannst.</p>	 <p>Dein Zeitmarker steht am Ende des Spiels höchstens auf 12.</p>	 <p>Du hast alle 7 Ärzte in deiner Klinik.</p>	 <p>Du hast Ärzte in allen 4 Farben in deiner Klinik.</p>
 <p>Du hast noch Patienten in mindestens 3 Farben in Klinik und Aufnahmen.</p>	 <p>Baue ein Stationszimmer auf der höchsten möglichen Etage*.</p>	 <p>Behandle in der VI. Spielrunde mindestens je 2 gelbe, orange und rote Patienten.</p>	 <p>Du hast mindestens 4 Pflegekräfte in deiner Klinik.</p>	 <p>Du hast mindestens \$200 und deine Beliebtheit ist nach Abzug der Zeitstrafe nicht kleiner als 0.</p>

* d. h. auf der 3. Etage, mit Erweiterung auf der 4.

3. Es gelten die normalen Spielregeln.
4. Erreichst du dein Ziel nicht, gehe zurück zu Schritt 2 und spiele noch einmal!

Hast du dein Ziel erreicht, vergleiche deine Beliebtheit mit der rechten Tabelle, um deine Qualifikation einzustufen:

	Hilfskraft
	Pflegekraft
	Medizinstudent
	Assistenzarzt
	Facharzt
	Oberarzt
	Chefarzt
	Klinikdirektor

Die Räume



Stationszimmer

Bau: Nur 1 Stationszimmer pro Etage und keine vertikale Nachbarschaft zu anderem Stationszimmer (magenta). Jeder Typ von Stationszimmer ist nur 1x pro Runde verfügbar.

Betrieb: –

Kapazität: Beliebig viele Ärzte und/oder Pflegekräfte

Funktion: Bestimmt die Art der Station für die gesamte Etage dieses Gebäudes; auf dieser Etage werden nur Patienten behandelt, die diese Station brauchen.



Behandlungsraum

Bau: Nicht benachbart zu anderem Behandlungsraum (orange).

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

Kapazität: 2 Ärzte, 2 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte

Funktion: In der Finanzphase können bis zu 2 Ärzte hier bis zu 2 Patienten behandeln. Sind die Farben von Arzt und Patient ungleich, sind Pflegekräfte erforderlich (siehe **Behandlungsräume**, S. 16).



Lager

Bau: Nicht benachbart zu anderen Lagern (rosa).

Betrieb: –

Kapazität: 1 Hilfskraft

Funktion: Ermöglicht die Funktion horizontal oder vertikal angrenzender Behandlungsräume.



Operationssaal

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

Betrieb: Benötigt 1 benachbartes Stationszimmer auf der gleichen Etage.

Kapazität: 1 Arzt, 1 Patient, beliebig viele Pflegekräfte

Funktion: In der Finanzphase kann 1 Arzt hier 1 Patienten behandeln. Sind die Farben von Arzt und Patient ungleich, sind Pflegekräfte erforderlich (S. 16); der OP hat allerdings 1 kostenlose Pflegekraft fest „eingebaut“ (siehe **Behandlungsräume** und **Operationssäle**, S. 16).



Ambulanz

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

Betrieb: –

Kapazität: 1 Arzt, 1 Patient

Funktion: Finanzphase: Der Arzt heilt den Patienten zum Festpreis, ihre Farben sind egal. Die Bewegung des Patienten von der Aufnahme in die Ambulanz kostet keine Zeit.



Labor

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

Betrieb: –

Kapazität: 1 Arzt

Funktion: Ein Arzt im Labor wird 2x aufgewertet: Rot bleibt rot, orange wird zu rot, gelb zu rot und weiß zu orange. Jeder Arzt im Labor bringt 1 Beliebtheitspunkt, selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.



Triage

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

Betrieb: –

Kapazität: –

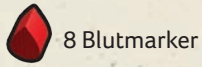
Funktion: Reduziert die Gesamtzeit für Bewegungen pro Runde um 3 (bis auf ein Minimum von 0).

Erweiterungen

Dank der Zusatzziele der Crowdfunding-Kampagnen enthält bereits das Grundspiel ein paar Mini-Erweiterungen. Ihr solltet sie nur verwenden, wenn alle Spieler das Spiel bereits gut kennen; auch das Grundspiel ist eine Herausforderung! Ihr könnt die Erweiterungen in beliebiger Kombination hinzunehmen. Wir empfehlen allerdings, erst mal eine nach der anderen auszuprobieren, damit ihr nicht in der Psychiatrie endet.

Bluttransfusion

Material



8 Blutmarker

Spielablauf

In jeder Runde darf 1 Mitarbeiter jeder Klinik Blut spenden, um die Blutbank der Klinik aufzufüllen. Im Gegensatz zur normalen Spielregel erlauben Bluttransfusionen eine Zustandsverbesserung, also teilweise Heilung des Patienten.

Phase 1: Aktionen

Bewegen

Neu! Blut spenden

Du darfst 1 Mitarbeiter (Pflegerkraft, Arzt, Hilfskraft oder Hausmeister) in ein ansonsten **leeres Stationszimmer** bewegen. Lege ihn dort auf die Seite, und er beginnt Blut zu spenden. Damit die Blutspende beginnen kann, darf **keine** andere Person im Stationszimmer sein (es gibt dort fortschrittliche automatische Kanülensysteme). In Phase 2: Finanzen wirst du dafür 1 Blutmarker in das Stationszimmer legen.

- Mitarbeiter in **leerem Stationszimmer hinlegen**, um mit der **Blutspende** zu beginnen. Der Spendevorgang dauert **3 Zeiteinheiten**.

In der Bewegungsphase der nächsten Runde kann eine Pflegekraft das Blut abholen und zu einem Behandlungsraum bringen; das kostet nur die normale Bewegungszeit.

- Eine Pflegekraft kann Blut zu einem **Behandlungsraum** mitnehmen. **Das kostet keine zusätzliche Zeit.**
- Eine Pflegekraft kann Blut in einem **Behandlungsraum** abstellen. **Das kostet keine zusätzliche Zeit.**

Phase 2: Finanzen

Patientenversorgung und Einnahmen

Neu! Stationszimmer (Blutspende)

Hast du Blutspender in Stationszimmern, darfst du jetzt **1 von ihnen** wieder hinstellen und 1 Blutmarker aus dem Vorrat in den Raum legen. Falls die Blutmarker nicht für alle Spieler reichen, bedienen sich die Spieler mit den schlechtesten Beliebtheitswerten zuerst.

Behandlungsräume

Eine Pflegekraft, die mit Patient und Blutmarker, aber **ohne Arzt** in einem Behandlungsraum ist, kann dem Patienten eine Transfusion geben.

Ein weißer Patient wird dadurch vollständig geheilt. Du bekommst wie üblich deine Einnahmen, er nimmt sein Auto und fährt nach Hause.

Hat er eine andere Farbe, bekommst du ebenfalls deine normalen Einnahmen für eine erfolgreiche Behandlung, aber der Zustand des Patienten bessert sich nur um 1 Stufe (rot → orange, orange → gelb, gelb → weiß). Er bleibt in dem Behandlungsraum, und du stellst die Pflegekraft **auf den Patienten** (es ist eine schwere Behandlung).

Lege in jedem Fall den Blutmarker zurück in den Vorrat.

Phase 3: Verwaltung

Der Zustand von Patienten, auf denen eine Pflegekraft steht, **verschlechtert sich nicht**. Stelle am Ende der Phase die Pflegekraft neben den Patienten.

Feuerlöscher

Material



8 Feuerlöscher

Spielablauf

Deine Klinik hat neue, geheimnisvolle Geräte angeschafft: Feuerlöscher! Das gab es noch nie in der Stadt, und es weiß auch niemand genau, was man damit macht. Die Patienten zahlen trotzdem extra, um so etwas in der Nähe ihres Raums zu haben. Es ist einfach so faszinierend!

Phase 1: Aktionen

Aktion: Bauen

Bauvorschriften für die einzelnen Elemente

Feuerlöscher: Du kannst max. 1 Feuerlöscher in jedem Raum außer Behandlungsraum, OP und Ambulanz bauen (also in jedem, in dem nicht behandelt wird). Das kostet im Erdgeschoss \$2, auf der 1. Etage \$3, auf der 2. Etage \$4, auf der 3. Etage \$5 und auf der 4. Etage (aus der Erweiterung) \$6.

Bewegen

Wenn sich Personal oder Patienten in einen Raum mit Feuerlöscher hinein bewegen, verbrauchen sie **1 zusätzliche Zeiteinheit**, um zu gaffen. Das gilt auch, wenn sie nur einen Transportknoten in diesem Raum nutzen und sich sofort weiterbewegen. Ist dort allerdings kein Transportknoten, d. h. das Transportnetz trägt sie lediglich durch den Raum hindurch, kostet es keine Zeit.

- Eine **Bewegung** oder ein **Transportschritt** in einen Raum mit Feuerlöscher hinein kostet **1 Zeiteinheit zusätzlich**.

Hinweis: Wer die Runde in dem Raum begonnen hat, verbraucht keine zusätzliche Zeit. Nur eine Bewegung in den Raum hinein verbraucht Zeit, egal ob die Person dort bleibt oder ihn durch einen weiteren Bewegungs- oder Transportschritt sofort wieder verlässt.

Phase 2: Finanzen

Patientenversorgung und Einnahmen

Behandlungsräume

Jeder in einem Behandlungsraum erfolgreich behandelte Patient bezahlt **\$3 zusätzlich** für **jeden Feuerlöscher**, der in einem angrenzenden Raum steht.

Workaholics

Material



4 violette Ärzte (die Workaholics)

Spiel Aufbau

Der Vorrat an Ärzten im Beutel setzt sich jetzt abhängig von der Spielerzahl so zusammen:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Spielplan:

Universität: Zieht so viele Ärzte zufällig aus dem Beutel, wie Plätze in der Universität sind (abhängig von der Spielerzahl). Sortiert sie nach Farbe: **Violett**, orange, gelb, weiß, und legt sie von links beginnend fortlaufend auf die Plätze.

Hinweis: In der Universität kann nie mehr als 1 Workaholic sein. Stelle zu viel gezogene beiseite und lege sie nach dem Auffüllen der Universität wieder in den Vorratsbeutel. Rote Ärzte können mit diesem Modul nur durch Auf- oder Abwertung entstehen.

Spielablauf

Phase 1: Aktionen

Aktion: Personal einstellen

Die Einstellungskosten von Workaholics sind doppelt so hoch wie normal: Es sind stets **\$8**, weil ein Workaholic immer **ganz links** in der Reihe steht und nie mehr als 1 von ihnen verfügbar ist.

Bewegen

Kapazität der Räume: Ein Behandlungsraum mit einem Workaholic hat eine erhöhte Kapazität für entweder weiße oder gelbe Patienten (nicht für beide): Es passen 3 gelbe oder 4 weiße Patienten hinein.

Phase 2: Finanzen

Patientenversorgung und Einnahmen

Behandlungsräume

Ein Workaholic kann in 1 Runde in 1 Behandlungsraum **ohne Hilfe von Pflegekräften** entweder 1 roten Patienten heilen, oder bis zu 2 orange, oder bis zu 3 gelbe, oder bis zu 4 weiße. Danach musst du ihn hinlegen (*er ist total erschöpft*).

Phase 3: Verwaltung

Spielplan

Universität: Zieht für jeden freien Platz (abhängig von der Spielerzahl, siehe *Spiel Aufbau*) einen Arzt aus dem Vorratsbeutel. Sortiert die Ärzte dann wieder nach Farbe: von links nach rechts violett, rot, orange, gelb, weiß.

Zur Erinnerung: In der Universität kann nie mehr als 1 Workaholic sein. Stelle zu viel gezogene beiseite und lege sie nach dem Auffüllen der Universität wieder in den Vorratsbeutel.

Spielertableau

Nimm jeden violetten Arzt, der auf deinem Tableau **liegt**, endgültig aus dem Spiel. Sein Auto kommt wieder in den Vorrat.

Zombies in der Klinik

Material



8 grüne Zombies

Phase 1: Aktionen

Bewegen

Bewegungsregeln für Zombies:

- Bewege Zombies stets vor dem Personal und den Patienten; die Bewegung ist optional und vollständig in deinem Ermessen.
- Du darfst Zombies in einen **benachbarten Raum** oder ein **Erdgeschossfeld** bewegen, **ohne Zeit** zu verbrauchen.
- Zombies können das **Transportnetz** nicht benutzen.

Anschließend darfst du wie üblich Personal und Patienten bewegen, allerdings darf sich niemand in einen Raum oder ein Feld hineinbewegen, in dem ein Zombie ist. Man darf sie jedoch verlassen!

Das ist wichtig, weil am Ende der Bewegungsphase jeder (egal ob Personal oder Patient), der in einem Raum mit einem Zombie ist, **aus dem Spiel entfernt** wird (Ausnahme: Ein Arzt im Labor ist immun). So entfernte Personen kosten Beliebtheit, als ob sie gestorben wären, aber ihre Autos **bleiben**, wo sie sind. Lege ihre Figuren bzw. Würfel neben dein Tableau; das hilft dir später, die Zahl der Autos abzugleichen.

Phase 2: Finanzen

Patientenversorgung und Einnahmen

Behandlungsräume

Sind in einem Behandlungsraum **2 gelbe Patienten**, aber **weder Ärzte noch Pflegekräfte**, musst du diese beiden Patienten durch **1 Zombie** ersetzen. Falls die Zombiewürfel nicht für alle reichen, bedienen sich die Spieler zuerst, die in der Spielreihenfolge vorne sind. Patienten, für die kein Zombie vorhanden ist, mutieren nicht.

Labor

Jeder Arzt, der mit 1 Zombie zusammen in einem Labor ist, kann ihn kurieren; das bringt dir **\$32**. **Lege den Arzt hin** und den Zombiewürfel neben dein Tableau.

Hinweis: Wenn zwei Patienten zum Zombie werden, bleiben ihre Autos für immer auf dem Spielplan. Zu jedem Zombie gehören also effektiv 2 Autos.

Phase 3: Verwaltung

Auf jedem Spielertableau

Labor: Werte jeden **stehenden** Arzt in einem Labor **2x** auf: Rot bleibt rot, orange wird zu rot, gelb zu rot und weiß zu orange. Jeder dieser Ärzte gibt dir sofort 1 Beliebtheitspunkt, selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.

Labor: Danach steht jeder liegende Arzt auf.

Klinik und Aufnahme: Der Zustand der Patienten verschlechtert sich, aber Zombies bleiben unverändert.

Ende des Spiels

Zombies: Du bekommst **9 Beliebtheitspunkte** für **jeden** Zombie, der in deiner Klinik ist. *Was für ein Schauspiel!*

HOLZTEILE

SYMBOLERKLÄRUNG

Arzt (beliebige Farbe)	Arzt (rot)	Arzt (orange)	Arzt (gelb)	Arzt (weiß)	Arzt aufwerten (Beispiel: weiß zu gelb)	Arzt abwerten (Beispiel: gelb zu weiß)	Pflegerkraft	Transportknoten
Patient (beliebige Farbe)	Patient (rot)	Patient (orange)	Patient (gelb)	Patient (weiß)	Zustandsverschlechterung	Zustandsverschlechterung (Beispiel: weiß zu gelb)	Hilfskraft	Auto

PLÄTTCHEN

Stationszimmer (Typ beliebig)	Stationszimmer (1 beliebiger Typ)	Stationszimmer (Psychiatrie)	Stationszimmer (Kardiologie)	Stationszimmer (Augenheilkunde)	Stationszimmer (Orthopädie)	Stationszimmer (Neurologie)	Behandlungsraum	Lager
Sonstiger Raum (1 beliebiger Typ)	Sonstiger Raum (Ambulanz)	Sonstiger Raum (Labor)	Sonstiger Raum (Triage)	Sonstiger Raum (Operationssaal)	Garten	Helipad	Eingang	Parkplatz (2/3 Parkhäfen)

Gebäude	Verbot, gleichfarbige Räume benachbart zu bauen (in allen 3 Achsen)	Spielrunde	Behandlung	Ausgaben	Universität	Aufnahme (Spielertableau)	Warteliste
Etage	Nachbarschaft in 3 Achsen	Benötigt zum Betrieb Stationszimmer und Lager					

WARTEPUNKTE

Wartepunkt (WP)	Für 1 WP darfst du: 1 Patient in der Warteliste um 1 Position verschieben (Platztausch, falls Zielposition besetzt) ODER 1 Patienten aus der rechten Spalte in deine Aufnahme des gleichen Typs verschieben

AKTIONEN

Bauen	Personal einstellen	Patienten aufnehmen

BEWEGUNG / ZEIT

Zeiteinheit	Bewegung von einem Eingang auf ein Nachbarfeld der gleichen Etage	Bewegung von einem Feld auf ein Feld direkt darunter oder darüber	Bewegung von einem Helipad auf eines der 5 benachbarten Felder	Bewegung von einem Feld auf ein Nachbarfeld der gleichen Etage	Geradlinig-rechtwinklige Bewegung von einem Transportknoten zum nächsten	Bewegung von der Warteliste zu einer Ambulanz	Bewegung von einer Aufnahme zu einem Eingang oder Helipad