

Stanislav Kordonskiy & Mike Nudd

DICE HOSPITAL



INLEIDING

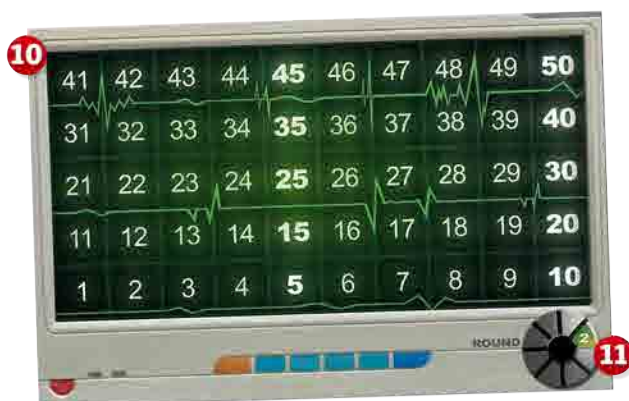
Dice Hospital is een spel over het beheren van ziekenhuizen en patiënten voor 1-4 spelers. Het duurt ongeveer 45-60 minuten om te spelen. De standaardregels zijn voor een spel van 2-4 spelers en de soloregels zijn te vinden op pagina 10.

Elke speler leidt een verschillend ziekenhuis dat patiënten opneemt uit een centrale voorraad van leveringen per ziekenwagen. De patiënten – voorgesteld door dobbelstenen – moeten genezen worden door het inzetten van een verscheidenheid aan afdelingen en personeel van het ziekenhuis totdat ze ontslagen kunnen worden. Op het einde van het spel wint de speler die – na minpunten voor eventuele overlijdens - het meeste punten heeft verdiend door het ontslagen van patiënten.

Merk op dat deze spelregels de Britse spelling gebruiken voor medische naamgeving.

ONDERDELEN

- 1 4 ziekenhuisborden (met elk 9 afdelingen en 4 ziekenzalen)
- 2 24 afdelingtegels (2 van elk van de 12 types)
- 3 24 specialistkaarten (2 van elk van de 12 types)
- 4 5 ziekenwagenkaarten (met nummers 1-5)
- 5 4 speloverzichtkaartjes
- 6 8 ziekenhuisbeheerderkaarten
- 7 63 dobbelstenen in 3 kleuren (21 groene, 21 gele, 21 rode)
- 8 1 zak voor de dobbelstenen
- 9 41 meeples (13 witte, 7 groene, 7 gele, 7 rode, 7 blauwe)
- 10 1 score/rondetellerbord
- 11 1 rondeteller
- 12 8 scorestenen (2 per spelerskleur)
- 13 1 startspelerfiche
- 14 16 bloedzakfiches
- 15 14 overlijdensfiches
- 16 15 gebeurteniskaarten (optioneel)
- 17 15 medische rapportkaarten (voor het solospel)



SPELOPSTELLING

De speler die het meest recent een ziekenhuis bezocht heeft, wordt de startspeler en krijgt de startspelerfiche. Je kan ook een willekeurige startspeler bepalen.

- 1** Geef elke speler een ziekenhuisbord en 2 scorestenen in de gekozen kleur. Elke speler neemt ook 3 verpleegsters (witte meeple) en plaatst ze in het 'Nurses' station' in het midden van zijn spelersbord.



- 2** Neem één ziekenwagen meer dan het aantal spelers (hierbij gebruik je de laagst genummerde ziekenwagens) en leg ze met de kant zonder dobbelsteeniconen naar boven op volgorde in het midden van de tafel. Bv. in een 3-spelerspel gebruik je de ziekenwagens met nummers 1-4. De rest van de ziekenwagens doe je dan terug in de doos.

- 3** Plaats het score/rondetellerbord naast het speelgebied. Elke speler plaatst één van zijn scorestenen naast het scorespoor. De andere blijft voor hem liggen om iedereen te herinneren aan zijn spelerskleur. Plaats de rondeteller zodat het '1' veld op het rondespoor zichtbaar is.



- 4** Schud de afdelingtegels en plaats ze in een gesloten stapel. Neem een aantal tegels van deze stapel gelijk aan één minder dan het aantal spelers en plaats ze open naast de ziekenwagens.



- 5** Schud de specialistkaarten en plaats ze in een gesloten stapel. Neem een aantal kaarten van deze stapel gelijk aan één minder dan het aantal spelers en plaats ze open naast de ziekenwagens.



In een 2-spelerspel kiest de startspeler om ofwel een extra afdelingstegel ofwel een extra specialistkaart open te leggen tijdens de opstelling.

SPELERS	ZIEKENWAGENS	AFDELINGEN	SPECIALISTEN
2	3	1-2	1-2
3	4	2	2
4	5	3	3



- 6** Plaats alle andere meeple in een algemene voorraad in het midden van de tafel.

- 7** Plaats de bloedzak- en overlijdensfiches in een algemene voorraad.



- 8** Doe dobbelstenen in de zak afhankelijk van het aantal spelers.

- In een 4-spelerspel gebruik je alle 63 dobbelstenen
- In een 3-spelerspel verwijder je 3 dobbelstenen per kleur (9 in totaal) en doe je ze terug in de doos en de rest in de zak.
- In een 2-spelerspel verwijder je 6 dobbelstenen per kleur (18 in totaal) en doe je ze terug in de doos en de rest in de zak.

- 9** Beginnend met de startspeler en daarna in de richting van de klok trekt elke speler willekeurig 3 dobbelstenen uit de zak als startpatiënten.

Deze dobbelstenen zet je op de waarden 3, 4 en 5 waarbij de spelers mogen kiezen welke dobbelsteen welke waarde krijgt. Plaats daarna de dobbelstenen op de vakjes voor onbehandelde patiënten (bovenste rij) in een willekeurige eigen ziekenzaal.



Voorbeeld: Je trekt een gele, rode en groene dobbelsteen uit de zak en beslist om ze zoals afgebeeld in één van je ziekenzalen te plaatsen.

- 10** Schud de ziekenhuisbeheerderkaarten en geef er twee gedekt aan elke speler. Elke speler kiest één van de kaarten en plaatst deze open naast zijn ziekenhuis. Alle niet-gekozen kaarten gaan terug in de doos.

Opmerking: voor je eerste spel, kan je kiezen om de ziekenhuisbeheerderkaarten niet te gebruiken. Het spel werkt ook goed zonder deze kaarten, maar ze maken het interessanter.

Een uitleg van wat elke beheerder doet vind je op pagina 13.

- 11** Geef elke speler een speloverzichtkaartje.

Het spel kan nu beginnen.



SPELOPSTELLING VOOR 4 SPELERS




























SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 8 rondes. Elke ronde bestaat uit 6 fases die in onderstaande volgorde gespeeld worden:

- 1 - PATIËNTEN OPNEMEN
- 2 - ZIEKENHUIS VERBETEREN
- 3 - ZIEKENHUIS ACTIVEREN

- 4 - VERWAARLOOSDE PATIËNTEN
- 5 - ONTSLAGEN PATIËNTEN
- 6 - SHIFTWISSEL

FASE 1 - PATIËNTEN OPNEMEN

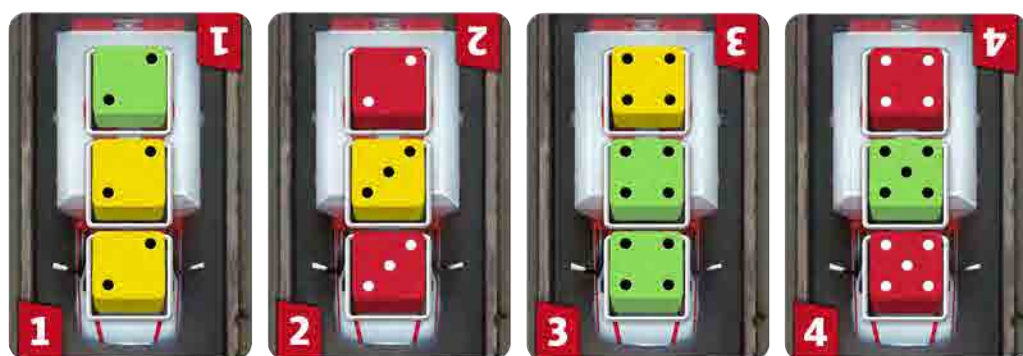
De startspeler trekt per ziekenwagen blind 3 dobbelstenen uit de zak. bv. In een 3-spelerspel zijn er 4 ziekenwagens dus worden er 12 dobbelstenen uit de zak getrokken.

Deze dobbelstenen worden vervolgens geworpen. Dobbelstenen die een waarde van 1 of 6 tonen worden opnieuw geworpen tot ze een andere waarde tonen dan 1 of 6. Hoe lager de dobbelstenen hoe zieker de patiënten.

De geworpen dobbelstenen worden vervolgens één voor één op de ziekenwagens geplaatst beginnend met de laagste waardes en zo telkens hoger tot alle dobbelstenen geplaatst zijn.

Per ziekenwagen worden de dobbelstenen zo geplaatst dat de laagste waardes telkens bovenaan liggen om fouten bij het plaatsen te vermijden.

Als er meerdere dobbelstenen zijn met dezelfde waarde, maar verschillende kleuren kiest de speler rechts van de startspeler in welke ziekenwagen deze geplaatst worden en in welke volgorde.



Voorbeeld van het opnemen van patiënten in een 3-spelerspel. Er zijn 4 dobbelstenen met waarde 2. Er passen er evenwel maar 3 in ziekenwagen 1 waardoor er 1 dobbelsteen met waarde 2 overblijft voor ziekenwagen 2. De speler rechts van de startspeler beslist welke dobbelstenen in ziekenwagen 1 gaan en welke in ziekenwagen 2. Hetzelfde geldt voor de 4 dobbelstenen met waarde 4.

Beginnend met de startspeler en vervolgens met de richting van de klok mee neemt elke speler één gevulde ziekenwagen en plaatst deze voor zich.

Merk op dat de startspeler ziekenwagen 1 niet mag nemen.

Het nummer van de gekozen ziekenwagen bepaalt de volgorde waarin de spelers hun ziekenhuis mogen verbeteren in de volgende fase.

Nadat elke speler een ziekenwagen gekozen heeft, gaan de dobbelstenen op de overblijvende ziekenwagen terug in de zak en de ziekenwagen blijft in het midden van de tafel voor de volgende ronde.

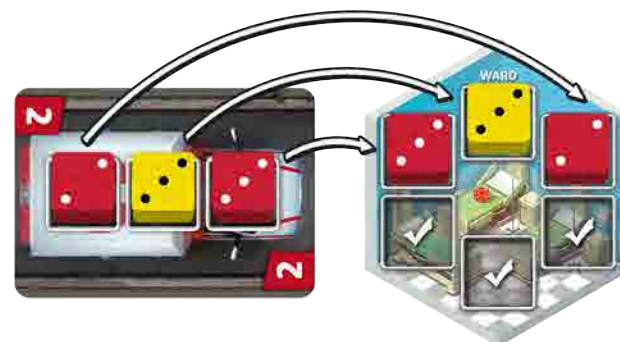
Aan het einde van elke ronde wordt de rondeteller één stap gedraaid in de richting van de klok waarna een nieuwe ronde begint. Aan het einde van de 8ste ronde eindigt het spel en worden de punten geteld om een winnaar te bepalen.

De speler die de laagst genummerde ziekenwagen genomen heeft, neemt een bonus bloedzakfiche uit de voorraad en krijgt de startspelerfiche van de huidige startspeler (of blijft startspeler).



Voorbeeld: als de startspeler ziekenwagen 2 neemt en niemand neemt ziekenwagen 1, dan krijgt de startspeler een bloedzakfiche en houdt hij de startspelerfiche.

Alle spelers verplaatsen vervolgens hun patiënten van hun ziekenwagen naar lege 'onbehandeld' velden in hun ziekenzalen. Nieuwe patiënten kunnen verspreid worden over meerdere ziekenzalen (de specifieke ziekenzaal waarin een patiënt zich bevindt is niet relevant).



Voorbeeld: na het nemen van ziekenwagen 2, verplaats je de patiënten naar lege 'onbehandeld' velden in je ziekenhuis.

De volgorde waarin de patiënten in de ziekenzalen geplaatst worden of in welke ziekenzalen is niet relevant. Er zijn in totaal evenwel maar 12 velden voor nieuwe patiënten in je ziekenhuis. Als je te weinig velden hebt om alle nieuwe patiënten op te nemen, moet je reeds aanwezige patiënten verwijderen (zodat ze overlijden) om de patiënten van de huidige ronde te kunnen plaatsen.

Voor elk overlijden, plaats je een overlijdensfiche uit de voorraad in je 'mortuary' afdeling en gaat de patiëntdobbelsteen terug in de zak.



Voorbeeld: Mike moet drie nieuwe patiënten opnemen, maar hij heeft maar plaats voor twee. Hij moet daarom beslissen welke van zijn huidige patiënten hij verwijdert van zijn bord, een overlijdensfiche in zijn 'mortuary' plaatsen en daarna zijn drie nieuwe patiënten plaatsen.

FASE 2 - ZIEKENHUIS VERBETEREN

In deze fase mag elke speler, in volgorde van de ziekenwagens (beginnend met het laagste nummer), 1 ziekenhuisverbetering kiezen, ofwel:

- Een nieuwe afdelingstegel uit de openliggende rij tegels, of
- Een nieuwe specialistkaart uit de openliggende rij kaarten

Als je een nieuwe afdelingstegel neemt, verbind je deze met een andere afdeling in je ziekenhuis; de exacte locatie is niet belangrijk.

Als je een specialistkaart neemt, plaats je deze naast je ziekenhuisbord en neem je een meeple van de overeenkomstige kleur en plaats je deze op de kaart.

Opmerking: de specialistmeeple moet altijd bewaard worden op de kaart als hij niet in gebruik is om je te herinneren aan de eigenschap van de specialist wanneer je hem plaatst tijdens 'fase 3 – ziekenhuis activeren'

FASE 3 - ZIEKENHUIS ACTIVEREN

In deze fase activeert elke speler zijn ziekenhuis om zoveel mogelijk patiënten te genezen en te ontslagen.

Om een patiënt te genezen moet je een beschikbare verpleegster of specialist op een toepasselijke lege afdeling in je ziekenhuis plaatsen om de actie van die afdeling te activeren. Meeples worden één voor één in de afdelingen van je ziekenhuis geplaatst met als gevolg dat elke afdeling afgewerkt wordt voor je een nieuwe meeple plaatst.

- Elke meeple kan maar één keer per ronde geplaatst worden
- Elke afdeling kan maar één keer per ronde geactiveerd worden

Verpleegsters of specialisten mogen in eender welke afdeling geplaatst worden; er is geen verband tussen een afdeling en de kleur van de meeples.

Je moet niet al je meeples plaatsen, hoewel het doorgaans interessanter is om dit wel te doen.

GELIJKTJDIG SPELEN

Voor je eerste spel raden we aan dat de spelers hun ziekenhuis om de beurt activeren in volgorde van de ziekenwagens zodat elke speler kan zien wat er gebeurt. Dit zorgt ervoor dat iedereen volgens de juiste regels speelt.

Omdat er geen interactie is tussen spelers tijdens deze fase is het evenwel mogelijk dat alle spelers hun ziekenhuizen gelijktijdig activeren. Dit verkort de totale speelduur van het spel aanzienlijk en vermindert wachttijden.

Maar zelfs als je het spel al goed kent, kan je nog steeds verkiezen om deze fase in beurtvolgorde te spelen. Kies de spelmodus die past bij je groep.

Elke afdeling geneest een specifieke kleur en/of waarde van een patiënt. Aan het einde van deze spelregels vind je een overzicht van alle afdelingen en hun effecten.

Je kan enkel een verbetering nemen uit de openliggende rij en de rij wordt niet aangevuld of vervangen tot 'fase 6 – shiftwissel'.

Je mag meerdere verbeteringen hebben met dezelfde naam.

Nadat elke speler een verbetering genomen heeft, mag elke speler één verbetering (ook degene die ze net gekozen hebben) onder de overeenkomstige trekstapel leggen om 1 bloedzakfiche te verkrijgen. Er kan maar één verbetering per speler per ronde afgelegd worden.

Elke keer een patiëntdobbelsteen wordt genezen, verhoogt zijn waarde met 1 bv. van waarde 2 naar 3. Ook moet een patiënt die voor de eerste keer in een ronde genezen wordt verplaatst worden van het 'onbehandeld' veld in de ziekenzaal die hij dan bezet naar het overeenkomstige 'behandeld' veld (dit bevindt zich er recht onder in de ziekenzaal).



Voorbeeld: Rachel plaatst een verpleegster in de 'pharmacy' afdeling. Dit verhoogt de waarde van een groene dobbelsteen in één van haar ziekenzalen met 1 en verplaatst hem naar het 'behandeld' veld.

Belangrijk: behandelde patiënten kunnen later in de ronde opnieuw genezen worden door andere genezende effecten, in dat geval blijven ze gewoon in hetzelfde 'behandeld' veld.

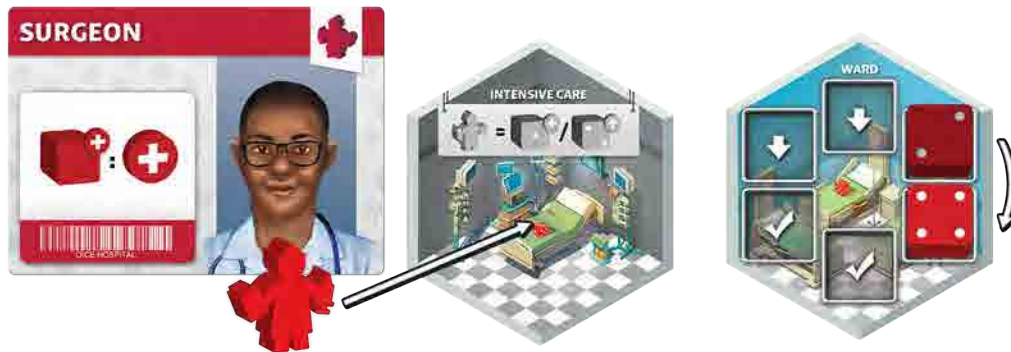
Als je een meeple plaatst op een afdeling wordt het genezende effect van die afdeling onmiddellijk geactiveerd en moet dit volledig afgewerkt worden voor je verder gaat. Als het effect van een afdeling niet volledig kan afgewerkt worden, kan dit niet geactiveerd worden.

Voorbeeld: om het effect van de 'Anesthesia' afdeling te gebruiken moet je drie rode patiënten van dezelfde waarde in je ziekenzaal hebben. Als je maar één of twee rode patiënten met dezelfde waarde hebt, kan deze afdeling niet geactiveerd worden.

Als door genezing een patiënt zijn waarde stijgt tot 7 of meer is hij volledig genezen en wordt hij onmiddellijk ontslagen uit het ziekenhuis (zie p7)

Voorbeeld: een patiënt van waarde 5 ontvangt drie genezingsstappen. Er zijn maar twee stappen nodig om deze patiënt te ontslagen dus de derde stap wordt genegeerd.

Als je een specialist meeple gebruikt om een afdeling te activeren mag je, onmiddellijk nadat het genezende effect van de afdeling is afgewerkt, de specialist activeren. Dit is optioneel, maar meestal in je voordeel. Aan het einde van deze spelregels vind je een overzicht van alle specialisten en hun effect.



Voorbeeld: Mike plaatst een 'Surgeon' in de 'Intensive Care' afdeling om een rode patiënt van waarde 2 met 1 stap te genezen. Maar omdat de behandelde patiënt een rode was, geneest het effect van de 'Surgeon' hem met één extra stap tot 4.

Het effect van een specialist wordt maar eenmaal geactiveerd, zelfs als het genezende effect van de afdeling voor meerdere patiënten geldt.



Voorbeeld: Jenny plaatst een 'Haematologist' op de 'Renal Medicine' afdeling en geneest 3 gele patiënten met dezelfde waarde met 1 stap. Daarna wordt het effect van de 'Haematologist' geactiveerd en geneest één van deze patiënten één extra stap.



Voorbeeld: Caezar plaatst een 'Pharmacist' op de 'Anaesthesia' afdeling en geneest 3 rode patiënten met dezelfde waarde met 1 stap. Het effect van de 'Pharmacist' wordt niet geactiveerd omdat dit enkel van toepassing is bij het genezen van een groene patiënt.

Je bent niet verplicht om al je verpleegsters en specialisten te plaatsen, hoewel het meestal aangeraden is om dit wel te doen. Als er niet genoeg plaats is in je afdelingen om al je meeple's te plaatsen of als het plaatsen van een meeple geen effect heeft, mag je aangeven dat je klaar bent met de huidige fase voordat je al je meeple's geplaatst hebt.

Het is niet verplicht om het effect van een afdeling of specialist te activeren, hoewel het meestal aangeraden is om dit wel te doen.

GEBRUIKEN VAN BLOEDZAKJES

Bij het activeren van je ziekenhuis mag je ook bloedzakfiches die je hebt verzameld gebruiken. Elk fiche in je bezit mag je op eender welk moment tijdens het activeren terug in de voorraad leggen om:



- één patiënt 1 stap te genezen, of
- Tijdelijk de kleur van één dobbelsteen te veranderen tot het einde van deze fase (met als doel het afwerken van de effecten van afdelingen deze ronde). Let op dat je dit enkel kan doen net voordat je het genezende effect op een dobbelsteen gaat toepassen.

Opmerking: elk bloedzakfiche dat je op het einde van het spel nog hebt, is 1 punt waard..



Voorbeeld: Stan plaatst een verpleegster op de 'Pharmacy' afdeling welke een groene patiënt geneest. Maar eigenlijk wil hij liever een rode patiënt genezen dus hij legt een bloedzakfiche af om de kleur van de rode patiënt tijdelijk te veranderen in groen waardoor hij de 'Pharmacy' afdeling toch kan gebruiken.

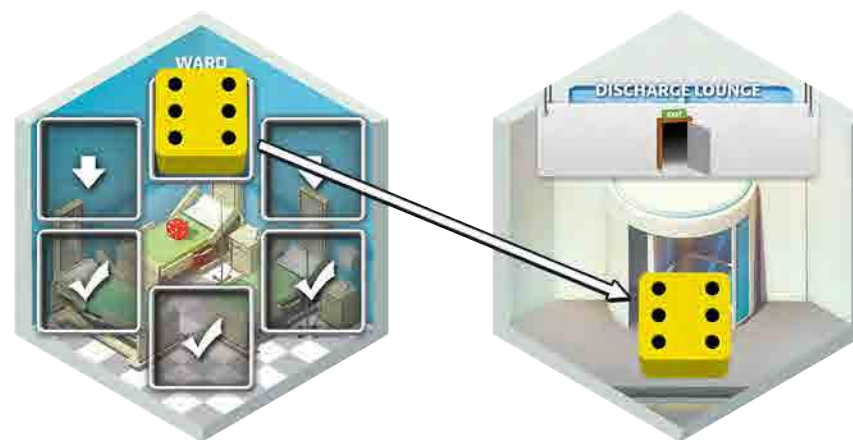
BIJHOUDEN VAN KLEURVERANDERING VAN DOBBELSTENEN

Soms verandert een dobbelsteen tijdelijk van kleur. Om dit bij te houden plaats je de patiënt in één van de gekleurde afdelingen op je ziekenhuisbord om voor de rest van de ronde hun nieuwe kleur weer te geven. Die patiënt wordt als behandeld beschouwd. Tijdens 'Fase 6 – Shiftwissel' plaats je de dobbelstenen op een 'onbehandeld' veld in één van je ziekenzalen waardoor de dobbelsteen terug als zijn originele kleur beschouwd wordt.



Een patiënt ontslagen

Als een patiënt genezing krijgt die zijn waarde verhoogt tot 7 of meer wordt hij onmiddellijk ontslagen en in de 'discharged lounge' in de speler zijn ziekenhuis geplaatst zodat er punten voor verkregen worden in 'Fase 5 – Ontslagen patiënten'.

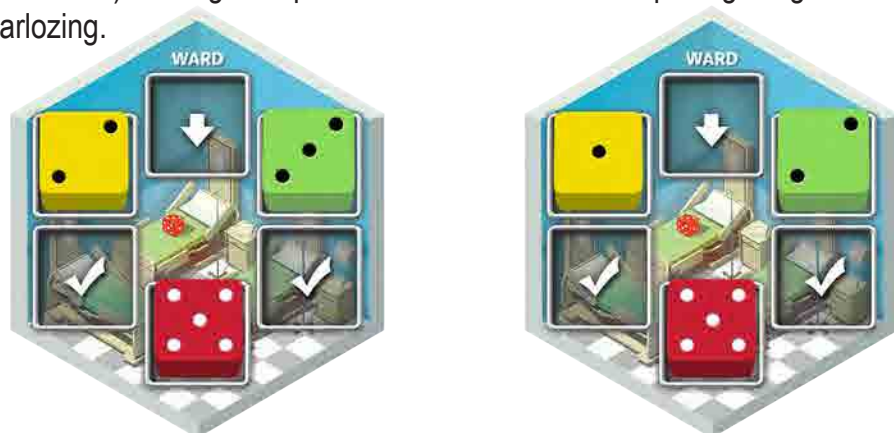


Voorbeeld – een gele patiënt van waarde 6 krijgt verdere genezing en wordt ontslagen uit het ziekenhuis.

FASE 4 – VERWAARLOSDE PATIËNTEN

Zodra alle activiteiten zijn afgewerkt moet elke speler overblijvende patiënten in zijn ziekenzalen controleren.

Bij elke onbehandelde patiënt (degene die nog op de bovenste velden liggen in een ziekenzaal) verlaagt de speler de waarde met één stap als gevolg van verwaarlozing.

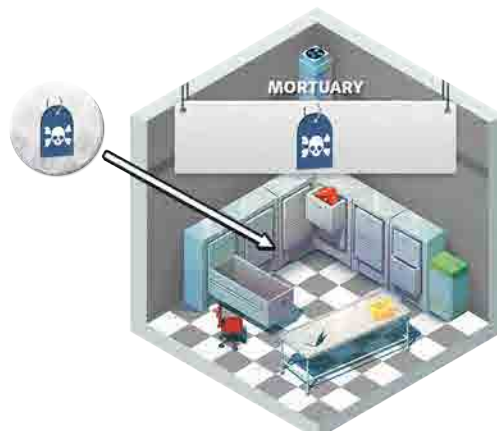


Voor

Na

vb: – twee onbehandelde patiënten worden met 1 stap verlaagd door verwaarlozing.

Als een patiënt met waarde 1 verlaagd wordt tot 0 overlijdt de patiënt. De dobbelsteen gaat terug in de zak en de speler moet 1 overlijdensfiche uit de voorraad nemen en dit in zijn 'mortuary' plaatsen.



Elk overlijdensfiche levert minpunten op aan het einde van het spel.





FASE 5 – ONTSLAGEN PATIËNTEN

Elke speler telt nu het aantal patiënten dat hij ontslagen heeft tijdens de ronde en krijgt hier punten voor volgens de tabel aan de rechterkant.

Punten worden bijgehouden met de scoresteen van zijn kleur op het scorebord.

Als de punten geteld zijn, gaan alle ontslagen patiënten terug in de zak.

Er is een speciale puntenbonus van 5 punten voor elke speler bij wie aan het einde van deze fase alle ziekenzalen helemaal leeg zijn.

	
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	14
8	17
9	21
10	25
11	30
12	35



FASE 6 – SHIFTWISSEL

Deze fase sluit een spelronde af en er worden een aantal stappen uitgevoerd om de volgende ronde voor te bereiden. In de 8ste ronde van het spel sla je deze fase over en ga je onmiddellijk over tot de eindtelling (zie onderaan).

Bij elke shiftwissel moet de speler:

- Alle verpleegster meeples terug op het 'Nurses' station' zetten.
- Alle specialist meeples terug op hun overeenkomstige specialistkaarten zetten.
- Alle behandelde patiënten terug naar een onbehandeld veld in hun ziekenzalen zetten.
- Alle ziekenwagens terug in het midden van de tafel leggen.

De startspeler moet ook

- de rondeteller draaien zodat het nummer van de volgende ronde zichtbaar is
- de niet-genomen afdelingen en specialisten gedekt en willekeurig onder de overeenkomstige trekstapels leggen.
- nieuwe tegels en kaarten openleggen zoals te zien bij de spelopstelling



In een 2-spelerspel zal de startspeler tijdens deze fase net als bij de spelopstelling een extra afdelingstegel of specialistkaart moeten opendraaien.

Merk op dat de startspelerfiche enkel doorschuift in 'Fase 1 – Patiënten opnemen'. Dat betekent dat wie op het einde van fase 1 startspeler is, dit ook is in de volgende ronde.

PUNTEENTELLING

Het spel eindigt na de 8ste ronde. Elke speler past zijn score aan als volgt:

- Trek 2 punten af voor elk overlijdensfiche in je 'mortuary'
- Zet 1 punt bij voor elk bloedzakfiche dat je hebt.

De speler met de meeste punten is de winnaar.

Bij een gelijkstand wint de betrokken speler die het minste patiënten over heeft in zijn ziekenhuis.

Als er dan nog een gelijkstand is, wint de betrokken speler met de hoogste totale waarde van patiënten (d.w.z. alle waarden van de overblijvende dobbelstenen opgeteld).

Als er dan nog steeds een gelijkstand is, delen de spelers de overwinning.

OPTIONELE REGELS

Zodra je het spel meermaals gespeeld hebt, kan je één of meer van de volgende optionele regels introduceren voor meer variatie en meer uitdaging.

GEBEURTENISKAARTEN

Er is een speciale stapel gebeurteniskaarten welke toegevoegd kan worden aan het spel.

Tijdens de spelopstelling schud je deze stapel en leg je hem gedekt naast de andere.

Vanaf ronde 2 en daarna tijdens elke volgende ronde (vóór 'Fase 1 – patiënten opnemen') draai je de bovenste gebeurteniskaart van de stapel open en pas je het effect toe.

MOEILIJKER SPEL

Zodra je een ervaren speler bent, kan je kiezen voor een meer uitdagend spel. Om de moeilijkheidsgraad van het spel te verhogen kan je één of meer van volgende varianten uitproberen:

OPENINGSCRISIS:

Tijdens de spelopstelling (en enkel dan) neemt elke speler 5 patiënten uit de zak i.p.v. de standaard 3. De waardes van deze dobbelstenen worden op 3, 3, 4, 5 en 5 gezet in een kleurcombinatie naar keuze.

LAATSTE RONDE OPHALING

Deze variant simuleert andere ziekenhuizen in de stad (die niet door de spelers beheerd worden) die ziekenwagens rondsturen om op het einde van het spel overblijvende patiënten op te halen zodat ze elders een behandeling kunnen krijgen waardoor je extra punten kan verdienen.

Na de laatste ronde van het spel, maar voor de eindtelling, voer je volgende stappen uit:

1. Leg de gebruikte ziekenwagens terug in het midden van de tafel. Leg de hoogst genummerde ziekenwagen af zodat er evenveel ziekenwagens zijn als spelers.
2. Draai de ziekenwagens om zodat de kant met verschillende kleuren dobbelstenen en waardes zichtbaar is.
3. Beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, mag elke speler één van zijn overblijvende patiënten vanuit een ziekenzaal op een leeg veld in één van de ziekenwagens met de overeenkomstige kleur of waarde plaatsen.
4. Elke patiënt die op deze manier verplaatst kan worden, levert 1 extra punt op.
5. Dit gaat zo door tot alle velden op de ziekenwagens gevuld zijn of alle spelers gepast hebben.
6. Als een speler geen patiënt kan plaatsen moet hij passen voor de rest van deze fase.
7. Zodra deze fase is afgewerkt, vindt de eindtelling plaats zoals gewoonlijk, hoewel elke speler nu 1 punt verliest voor elke patiënt die overblijft in zijn ziekenzaal.

Sommige gebeurteniskaarten hebben een eenmalig effect dat onmiddellijk moet toegepast worden. Andere gebeurteniskaarten hebben blijvende effecten die voor de rest van de ronde gelden.

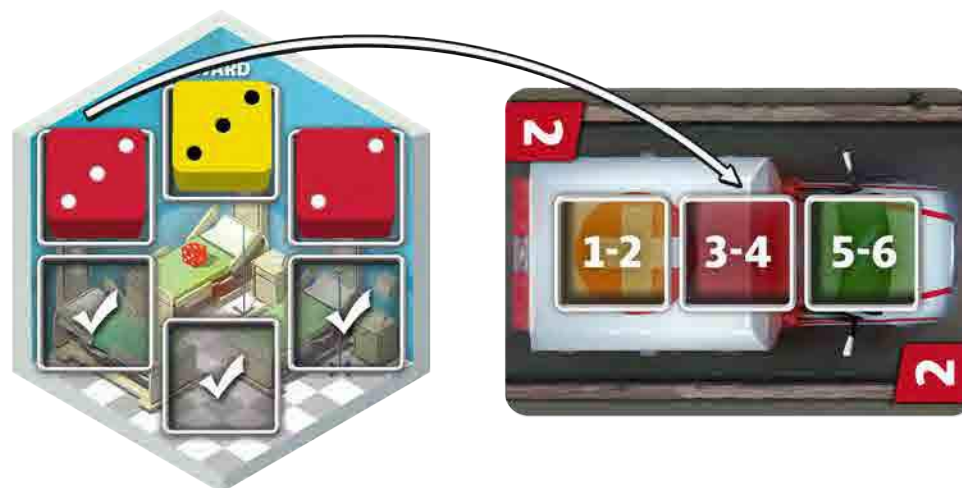
Leg de huidige gebeurteniskaart af in 'Fase 6 – shiftwissel'

LANDELIJKE EPIDEMIE

Tijdens 'Fase 1 – patiënten opnemen' trekken de spelers een extra dobbelsteen uit de zak bij het nemen van een ziekenwagen. Deze extra dobbelsteen wordt geworpen (meermaals bij waardes 1 of 6 zoals gewoonlijk) en vervolgens in één van de speler zijn ziekenzalen geplaatst. Hierdoor moeten spelers bij het opnemen van patiënten ruimte vinden voor 4 nieuwe patiënten.

RESISTENTE SUPERBACTERIE

Tijdens 'Fase 4 – Verwaarloosde patiënten' vermindert elke niet-behandelde patiënt met 2 stappen i.p.v. 1 stap.



Voorbeeld: Tijdens de laatste ronde ophaling verplaatst Stan een rode patiënt van waarde 3 naar een leeg veld op één van de wachtende ziekenwagens.

REGELS VOOR HET SOLOSPEL

Dice hospital kan ook solo gespeeld worden. Hiervoor worden de 'Medical Report'-kaarten gebruikt. Deze kaarten tonen een combinatie van kleuren die nodig zijn om ze te vervullen en ook hoeveel punten ze waard zijn.

VERANDERINGEN SPELOPSTELLING

- De ziekenwagens worden niet gebruikt.
- De ziekenhuisbeheerderkaarten worden niet gebruikt.
- Verwijder 10 dobbelstenen per kleur en doe ze terug in de doos, de rest gaat in de zak.

Bovenop deze wijzigingen aan de basisopstelling, schud je ook de stapel 'Medical Report'-kaarten en leg je er willekeurig 6 open op tafel in 2 rijen van 3.

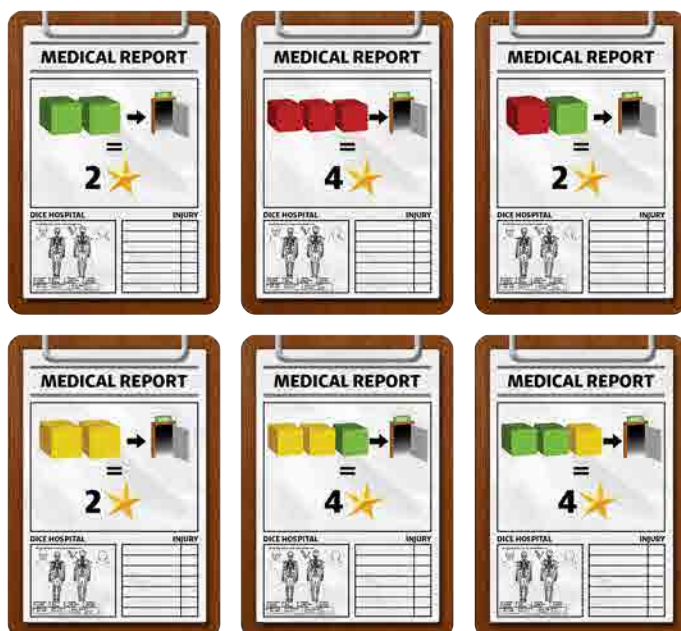
'MEDICAL REPORT'-KAARTEN

Om een 'Medical Report'-kaart te vervullen moet je dobbelstenen van de vereiste kleuren in je 'Discharged lounge' hebben aan het begin van 'Fase 5 - Patiënten ontslagen'.

Tijdens de puntentelling kunnen enkel de kaarten in de onderste rij vervuld worden.

Je mag meerdere kaarten tegelijk vervullen als je genoeg dobbelstenen hebt, maar elke dobbelsteen kan je maar gebruiken voor het vervullen van maximum 1 kaart.

Zodra je een kaart van de onderste rij vervuld hebt, leg je deze voor je en schuif je de kaart erboven naar beneden. Deze kaart kan onmiddellijk vervuld worden als je de benodigde dobbelstenen hebt.



Voorbeeld: Je hebt 2 gele en 2 groene dobbelstenen in je 'discharged lounge' aan het einde van je beurt. Je mag nu een 'Medical Report'-kaart vervullen die 2 gele en 1 groene vereist OF een kaart die 2 groene en 1 gele vereist. Je zou in de plaats ook een kaart mogen vervullen die 2 gele vereist EN een kaart die 2 groene vereist aangezien die daardoor beschikbaar wordt. Je krijgt ook de punten voor het ontslagen van patiënten zoals in de basisregels.

ANDERE REGELWIJZIGINGEN

• FASE 1: PATIËNTEN OPNEMEN

Trek 4 dobbelstenen uit de zak en werp ze. Werp elke 1 of 6 opnieuw tot alle dobbelstenen een waarde tonen die geen 1 of 6 is.

Kies 3 van de 4 dobbelstenen om in je ziekenzalen te plaatsen en doe de niet-gekozen dobbelsteen terug in de zak.

Als de totale waarde van de 3 dobbelstenen die je gekozen hebt lager is dan 9 neem je een bloedzakfiche.

FASE 2: ZIEKENHUIS VERBETEREN

Aan het begin van Fase 2 draai je 1 specialistkaart en 1 afdelingstegel open.

Je kiest vervolgens ofwel de kaart ofwel de tegel en legt de andere onderaan de betreffende stapel.

EINDTELLING

Ontslagen patiënten leveren punten op zoals gewoonlijk. Hierbij komen nog de punten van de 'Medical Report'-kaarten zoals te zien op de kaarten. Niet-vervulde 'Medical Report'-kaarten verminderen je punten met de waarde van de kaarten aan het einde van het spel.

Houd je eindscore bij zodat je volgende keren andere strategieën kan proberen om hogere scores te verkrijgen.

Als je het spel moeilijker wilt maken kan je de volgende aanpassingen voor de puntentelling doen.

- **OVERLIJDENS STRAF.** Verdubbel de minpunten voor eventuele overlijdensfiches in je 'mortuary' aan het einde van het spel.
- **MEDICAL REPORT STRAF.** Verdubbel de minpunten voor eventuele niet-vervulde 'Medical Report'-kaarten aan het einde van het spel.



F.A.Q.

Q: Hoe worden ziekenwagens elke ronde terug gevuld?

A: De startspeler trekt het vereiste aantal dobbelstenen blind en willekeurig uit de zak en rolt ze (1'en en 6'en opnieuw werpen).

Q: Als er tijdens de opname veel dobbelstenen met dezelfde waarde gerold worden, wie beslist dan in welke volgorde ze op de ziekenwagens geplaatst worden?

A: De speler rechts van de huidige startspeler (die de dobbelstenen trok en wierp) mag dit beslissen.

Q: Wat gebeurt er met de overblijvende ziekenwagen na opname van patiënten?A:

De dobbelstenen gaan terug in de zak en de ziekenwagen blijft liggen voor de volgende ronde.

Q: Wat gebeurt er als ik niet genoeg plaats heb voor alle patiënten die ik opneem?

A: Je kiest patiënten in je ziekenhuis die zullen overlijden (d.w.z. dat deze dobbelstenen terug in de zak gaan en dat je evenveel overlijdensfiches in je 'mortuary' legt). Let op dat je hiervoor geen patiënten uit de huidige ronde mag kiezen.

Q: Wat gebeurt er met de overblijvende afdelingstegels/specialistkaarten aan het einde van de ronde?

A: Ze worden onderaan de betreffende stapels gestoken en vervangen door nieuwe tegels/kaarten tijdens Fase 6 – Shiftwissel.

Q: Op welke afdelingen kan ik mijn verpleegsters plaatsen?

A: Je kan verpleegsters op eender welke afdeling in je ziekenhuis plaatsen die nog niet is geactiveerd door een meeple.

Q: Op welke afdelingen kan ik mijn specialisten plaatsen?

A: Je kan specialisten op eender welke afdeling in je ziekenhuis plaatsen die nog niet is geactiveerd door een meeple.

Q: Wat gebeurt er bij het plaatsen van een specialist eerst: het effect van de afdeling of dit van de specialist?

A: Het effect van de afdeling wordt altijd eerst afgewerkt, daarna pas dat van de specialist.

Q: Als ik de 'Pharmacist' op het 'Allergy centre' plaats, mag ik dan na het genezen van 3 patiënten nogmaals 3 patiënten genezen met de 'Pharmacist'?

A: Nee. Alle specialist effecten kunnen maar eenmaal geactiveerd worden – je kiest dus gewoon 1 patiënt van degene die betrokken waren bij het effect van de afdeling.

Q: Wat gebeurt er als ik een effect van een afdeling zoals het 'Allergy Centre' gebruik, maar geen 3 patiënten in de gevraagde kleur heb?

A: Het effect van de afdeling kan dan niet gebruikt worden waardoor het plaatsen van de meeple een verspilde actie is.

Q: Waar zijn bloedzakfiches voor?

A: Je kan ze afleggen tijdens het activeren van je ziekenhuis om een patiënt naar keuze 1 stap te genezen of om 1 patiënt tot het einde van de ronde een andere kleur te geven. Elke fiche die je aan het einde van het spel over hebt, is ook 1 punt waard.

Q: Hoe kan ik bloedzakfiches verkrijgen?

A: Door de laagst genummerde ziekenwagen te nemen tijdens het opnemen van patiënten, of door een afdeling/specialist af te leggen tijdens het verbeteren van je ziekenhuis. Sommige verbeteringen kunnen je ook fiches opleveren.

Q: Wat gebeurt er als er geen dobbelstenen meer in de zak zitten?

A: Er zouden altijd genoeg dobbelstenen in de zak moeten zitten om elke ziekenwagen elke ronde te vullen. Als er niet genoeg dobbelstenen zijn, controleer dan of alle ontslagen en overleden patiënten en alle patiënten op niet-gekozen ziekenwagens terug in de zak gaan.

Q: Kan ik meer dan één exemplaar van een ziekenhuisverbetering hebben?

A: Ja.

Q: Kan ik meer dan 1 meeple op dezelfde afdeling zetten bij het activeren van het ziekenhuis?

A: Nee.

Q: Kan ik een meeple meermaals plaatsen in dezelfde ronde?

A: Nee.

Q: Wat gebeurt er als mijn afdelingen vol zijn, maar ik nog meeple over heb?

A: Deze meeple kunnen niet geplaatst worden en kunnen pas de volgende ronde gebruikt worden.

Q: Hoe weet ik welke meeple welke specialist voorstelt?

A: Als je tijdens de Shiftwissel al je verpleegster meeple terug op het 'Nurse Station' zet en alle specialisten terug op hun overeenkomstige verbeteringskaart (van dezelfde kleur) zet, weet je tijdens het activeren van je ziekenhuis in de volgende ronde welke meeple wat doen zodra je ze plaatst.

Q: Kan een patiënt meermaals per ronde genezen worden?

A: Ja. De eerste keer dat ze tijdens een ronde genezing krijgen, verplaats je ze naar het 'behandeld veld' maar ze kunnen dan nog steeds andere genezende effecten ontvangen.

GENEZENDE EFFECTEN ZIEKENHUIS

START ZIEKENHUISAFDELINGEN



CRITICAL CARE UNIT:

Plaats een meeple op deze afdeling om een rode patiënt 1 stap te genezen.



ONCOLOGY:

Plaats een meeple op deze afdeling om een gele patiënt 1 stap te genezen.



PHARMACY:

Plaats een meeple op deze afdeling om een groene patiënt 1 stap te genezen.



INTENSIVE CARE:

Plaats een meeple op deze afdeling om een patiënt met waarde 1 of 2 van een kleur naar keuze 1 stap te genezen.



IMAGING:

Plaats een meeple op deze afdeling om een patiënt met waarde 3 of 4 van een kleur naar keuze 1 stap te genezen.



CLINIC:

Plaats een meeple op deze afdeling om een patiënt met waarde 5 of 6 van een kleur naar keuze met 1 stap te genezen.

AFDELINGSVERBETERINGEN



OPERATING THEATRE:

Plaats een meeple op deze afdeling om een rode patiënt 3 stappen te genezen.



EAR, NOSE & THROAT:

Plaats een meeple op deze afdeling om een groene patiënt 3 stappen te genezen.



ORTHOPAEDICS:

Plaats een meeple op deze afdeling om een gele patiënt 3 stappen te genezen.



CARDIOLOGY:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende rode patiënten van opeenvolgende waardes (bv. 2, 3, 4) 1 stap te genezen.



IMMUNOLOGY:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende groene patiënten van opeenvolgende waardes (bv. 2, 3, 4) 1 stap te genezen.



UROLOGY:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende gele patiënten van opeenvolgende waardes (bv. 2, 3, 4) 1 stap te genezen.



ANAESTHESIA:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende rode patiënten met dezelfde waarde (bv. 3, 3, 3) 1 stap te genezen.



ALLERGY CENTRE:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende groene patiënten met dezelfde waarde (bv. 3, 3, 3) 1 stap te genezen.



RENAL MEDICINE:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende gele patiënten met dezelfde waarde (bv. 3, 3, 3) 1 stap te genezen.



CRASH CENTRE:

Plaats een meeple op deze afdeling om een willekeurige patiënt met waarde 1 of 2 vier stappen te genezen.



RADIOLOGY:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 willekeurige patiënten met waardes 1, 2 of 3 één stap te genezen. De patiënten kunnen verschillende waardes hebben.



TRIAGE CENTRE:

Plaats een meeple op deze afdeling om exact 2 willekeurige patiënten met waardes 1, 2 of 3 twee stappen te genezen. De patiënten kunnen verschillende waardes hebben.

SPECIALISTVERBETERINGEN



SURGEON:

Als deze meeples minstens 1 rode patiënt geneest, mag je 1 van deze patiënten nog een extra stap genezen.



PHARMACIST:

Als deze meeples minstens 1 groene patiënt geneest, mag je 1 van deze patiënten nog een extra stap genezen.



HAEMATOLOGIST:

Als deze meeples minstens 1 gele patiënt geneest, mag je 1 van deze patiënten nog een extra stap genezen.



ANAESTHETIST:

Als deze meeples minstens 1 rode patiënt geneest, mag je een andere rode patiënt nog 1 stap genezen.



VIROLOGIST:

Als deze meeples minstens 1 groene patiënt geneest, mag je een andere groene patiënt nog 1 stap genezen.



UROLOGIST:

Als deze meeples minstens 1 gele patiënt geneest, mag je een andere gele patiënt nog 1 stap genezen.



CARDIOLOGIST:

Als deze meeples een rode patiënt geneest, mag je een andere patiënt (van een willekeurige kleur, maar met dezelfde waarde als de vorige patiënt voor zijn genezing) met 1 stap genezen.



MICROBIOLOGIST:

Als deze meeples een groene patiënt geneest, mag je een andere patiënt (van een willekeurige kleur, maar met dezelfde waarde als de vorige patiënt voor zijn genezing) met 1 stap genezen.



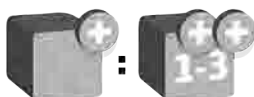
RADIOLOGIST:

Als deze meeples een gele patiënt geneest, mag je een andere patiënt (van een willekeurige kleur, maar met dezelfde waarde als de vorige patiënt voor zijn genezing) met 1 stap genezen.



TRIAGE NURSE:

Als deze meeples een patiënt geneest, genees je daarna 2 verschillende patiënten (willekeurige kleuren) van waarde 1, 2 of 3 met 1 stap. Ze kunnen een verschillende waarde hebben.



PARAMEDIC:

Als deze meeples een patiënt geneest, genees je daarna 1 andere patiënt (willekeurige kleur) van waarde 1, 2 of 3 met 2 stappen.



GENERAL PRACTITIONER:

Als deze meeples een patiënt geneest, genees je daarna een andere patiënt (willekeurige kleur) van waarde 4, 5 of 6 met 1 stap.

De Kickstartereditie van dit spel bevat twee extra promo specialistkaarten. Om een promokaart te gebruiken, neem je tijdens de spelopstelling een willekeurige andere specialistkaart uit de stapel, doe je deze terug in de doos en vervang je hem door de promokaart. Herhaal dit proces voor elke promokaart die je wilt gebruiken. Schud daarna de stapel zoals gewoonlijk voordat je een open display van kaarten legt voor de eerste ronde in het spel.



CONSULTANT:

Elke keer aan het begin van 'fase 3 - ziekenhuis activeren' kies je een andere specialist in je ziekenhuis. De 'Consultant' heeft dezelfde speciale vaardigheid als de gekozen specialist tot het einde van de fase.



ADMISSIONS NURSE:

Elke keer een specialist een patiënt ontslaat, mag je ofwel een andere patiënt in de zak doen of een nieuwe patiënt uit de zak trekken en werpen om aan je ziekenzalen toe te voegen (zoals steeds worden 1 en 6 opnieuw geworpen).

ZIEKENHUISBEHEERDERS



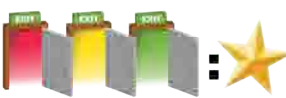
Tijdens 'Fase 5 - Patiënten ontslagen': Als je minstens 2 rode patiënten ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.



Tijdens 'Fase 5 - Patiënten ontslagen': Als je minstens 2 gele patiënten ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.



Tijdens 'Fase 5 - Patiënten ontslagen': Als je minstens 2 groene patiënten ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.



Tijdens 'Fase 5 - Patiënten ontslagen': Als je minstens 1 patiënt van elk van de 3 kleuren ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.



1 verwaarloosde rode patiënt in je ziekenhuis verslechtert deze ronde niet.



1 verwaarloosde gele patiënt in je ziekenhuis verslechtert deze ronde niet.



1 verwaarloosde groene patiënt in je ziekenhuis verslechtert deze ronde niet.



Als je in een ronde de meeste patiënten ontslagen hebt, krijg je onmiddellijk 1 extra punt.

WOORDENLIJST

PATIËNT: Elke patiënt wordt voorgesteld door een 6-zijdige dobbelsteen (D6). De waarde op de dobbelsteen stelt de patiënt zijn gezondheid voor, van 1 (zeer ziek) tot 6 (zeer gezond).

OVERLIJDEN (FATALITY): Een patiënt waarvan de waarde 0 of lager is, sterft en wordt voorgesteld met een overlijdensfiche dat in je 'mortuary' geplaatst wordt. Doe de dobbelsteen terug in de zak.

ONTSLAGEN (DISCHARGE): Een patiënt waarvan de waarde 7 of hoger is, is volledig genezen en wordt onmiddellijk ontslagen uit het ziekenhuis.

BEHANDEL (TREAT): Eender welk effect in het spel dat een patiënt betreft wordt beschouwd als een behandeling van die patiënt, ongeacht de uitkomst van de behandeling.

GENEZEN (HEAL): Eender welk effect dat de waarde van een patiënt verhoogd, wordt beschouwd als een genezing van die patiënt

VERSLECHTEREN (DETERIORATE): Eender welk effect dat de waarde van een patiënt verlaagd wordt beschouwd als een verslechtering van de patiënt.

VERWAARLOZING (NEGLECT): Een patiënt die niet behandeld is geweest zal automatisch verslechteren aan het einde van de ronde door verwaarlozing.

ZIEKENZAAL (WARD): Alle patiënten die een speler in zijn ziekenhuis opneemt moeten in een vrij bed in een ziekenzaal geplaatst worden.

AFDELING (DEPARTMENT): een gebied in een ziekenhuis dat een effect heeft dat geactiveerd wordt door het plaatsen van een verpleegster of specialist.

VERPLEEGSTER (NURSE): Het basistype werker waar je mee begint (voorgesteld door een witte meeple).

SPECIALIST: Een superieure werker (voorgesteld door een gekleurde meeple) die extra effecten heeft die voordelen opleveren. Een specialist telt ook als een verpleegster in functie van andere effecten in het spel.

BEHEERDER (ADMINISTRATOR): Een kaart die je aan het begin van het spel trekt en die invloed heeft op je speelstrategie.

CREDITS

Auteurs: Stanislav Kordonskiy and Mike Nudd

Origineel concept: Stanislav Kordonskiy

Illustraties: Sabrina Miramon

Uitgever: Alley Cat Games

WWW.ALLEYCATGAMES.COM

Ontwikkelaars: Caesar Al-Jassar and Mike Nudd

Grafische vormgeving: Sebastian Koziner

Spelregels redacteur: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Nederlandse vertaling: Wim Leenaerts (The Iced One)

Mike Nudd wil de volgende mensen bedanken

I would like to thank my mum, Vicky, Caesar, everyone from the Playtest UK Meetup, and everyone from BGT&CUK Facebook group for all your help and support.

Stanislav Kordonskiy wil de volgende mensen bedanken:

Rachel Kordonskiy, Holden Kim, Patrick Lindsay, Matt and Laura Treat, Nyles Breecher, Jordan Sorensen, Ian Klug, Jason Richter, Amie Barnard, Dan Giralte, Brian Peterson, Amanda Marconi, Dan Sonnemann and Chris Barden.

Alley Cat Games wil de volgende speltesters en proeflezers van de spelregels belonen met de volgende awards:

• Gold playtester awards voor:

Barrett family and friends, Katie Bain, Jon Merrifield & Katie Strong, Melissa Millar, Christian Keldborg and Frank Calcagno Jr.

• Silver playtester awards voor:

Helge Sidow and Manuel Lerch, Courtney Falk, Mark Capell-Helm, Robert L and Simon Lewis.

• Bronze playtester awards voor:

Sarah Reed, Sabine, Paul and Brandy Novak, Adam & Jennie Martin, Jonathan Rodriguez, Melissa Rodriguez, Matthew Ertl, Paul Goldstone, Stu Bailey, Jorge Padilla & Alise Willis, Rob & Sean Moore, Peter and Lisa Chilton, William Taira, Brooks Family, Nicole Landwehr, Janina and Andreas Ziegmann, Bret Gruber, Ron Rich, Luke & Sarah Ratcliffe, Dan Sonnemann, Alicja Olejniczak, Matt Pendry, Jon Lipscombe & Amy Humberstone, Jeremy Mease, Robert L, Dr Jane Rosen, Salisbury Road Collective, ArcticWolf, belatarr, BSquaredPalio, cardboardkickdrum, Catz60, ChitsNPieces, ChucosauveDuck, Furbs McBain, grossepointers, ilikebananas, IndianalsAFluffyPuddle, jwmanila, K. Stone, KJA, Lightning, Makisupa, makisupa, MANOWAR, movetherobber, pkitty, redalona, t3hwookiee, wargfn, Wolvehunde.

We willen ook alle mensen bedanken die we hierboven niet genoemd hebben.

We willen ook de volgende mensen bedanken voor hun hulp bij het grondig proeflezen van de eerste en/of uiteindelijke versies van de spelregels:

Matt Charlton, Chris Bromley, Jasmeer Sangha, Alex Hilton, Henk Allaert, Jonathan Torabe, Ken Grazier, Kay Jongsma, Domenic Filingeri, Joshua Rothaug, Tudor Gherasim, Francesco Barretta, Kalman Perenyi, Phil Campbell, Austin Lin, Colleen Maguire, Jane Rosen, Joseph Kirkman and Paul Henderson. We willen ook alle mensen bedanken die we hierboven niet genoemd hebben.

Tenslotte willen we ook de volgende mensen bedanken voor hun suggesties en advies voor de medische naamgeving:

Chooi Oh, Andrea Fabris and Sarah.

EXPERIMENTELE MEDICIJNEN MINI-UITBREIDING

In de add-ons doos bij de deluxe-editie is de mini-uitbreiding 'experimental medicine' inbegrepen.

Deze uitbreiding bevat de volgende extra onderdelen:

- 8 afdelingstegels (2 van elk van de 4 types)
- 12 specialistkaarten (2 van elk van de 6 types)

Als je deze uitbreiding wilt gebruiken, verandert er het volgende aan de spelopstelling:

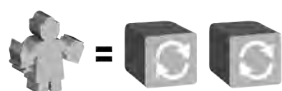
Verdeel de afdelingstegels van het basisspel in 2 sets van 12 unieke tegels. In een 2- of 3-spelerspel verwijder je 1 set van deze tegels uit het spel. In een 4-spelerspel verwijder je 8 willekeurige tegels uit 1 van de sets.

Vervolgens schud je de resterende tegels samen met de 8 afdelingstegels van de uitbreiding om een stapel van 20 tegels (voor een 2- of 3-spelerspel) of 24 tegels (voor een 4-spelerspel) te maken.

Volg dezelfde stappen om een stapel specialistkaarten te maken, maar nu schud je 12 basiskaarten (1 per soort) met de 12 kaarten van de uitbreiding. Daardoor zijn er 24 specialistkaarten onafhankelijk van het spelersaantal.

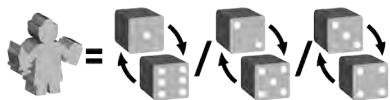
De nieuwe verbeteringen worden hieronder uitgelegd.

EXPERIMENTELE AFDELINGEN



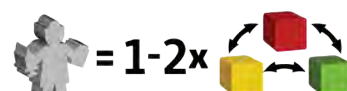
DRUG TRIAL CENTRE:

Plaats een meeples op deze afdeling om exact 2 patiënten te behandelen door elke dobbelsteen opnieuw te werpen (je moet het nieuwe resultaat aanvaarden).



EXPERIMENTAL THERAPY:

Plaats een meeples op deze afdeling om 1 patiënt te behandelen door de waarde aan de tegenovergestelde kant van de dobbelsteen te nemen (bv. 1 wordt 6 of omgekeerd).



PHYSIOTHERAPY:

Plaats een meeples op deze afdeling om de kleur van 1 of 2 patiënten van kleur te veranderen tot het einde van deze fase. Deze patiënten worden beschouwd als behandeld (zie pagina 6 voor de regels ivm het bijhouden van kleurveranderingen).



TRAINING DEPARTMENT:

Plaats een meeples op deze afdeling om exact 2 verschillende patiënten met dezelfde waarde (willekeurige kleur(en)) te behandelen met 1 stap elks.

EXPERIMENTAL SPECIALISTS



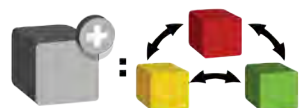
PATHOLOGIST:

Als deze meeples minstens 1 patiënt geneest, mag je een overlijdensfiche afleggen. Als je dit doet, krijg je een bloedzakfiche.



REGISTRAR:

Als deze meeples tijdens 'Fase 3 – ziekenhuis activeren' minstens 1 patiënt ontslaat, krijg je 1 punt.



PHYSIOTHERAPIST:

Als deze meeples minstens 1 patiënt geneest, kies je een patiënt in je ziekenhuis die je in eender welke kleur verandert voor de rest van de ronde. Deze patiënt wordt beschouwd als behandeld (zie pagina 6 voor de regels ivm het bijhouden van kleurveranderingen).



EXPERIMENTAL CHEMIST:

Als deze meeples minstens 1 patiënt geneest, werp je een andere patiënt in je ziekenhuis opnieuw en verplaats je hem naar een 'behandeld veld'. Let op dat dit ervoor kan zorgen dat deze uiteindelijk verslechterd!



MEDICAL STUDENT:

Als deze meeples minstens 1 patiënt geneest, genees je een andere patiënt 1 stap en verslechter je nog een andere patiënt met 1 stap. Deze beide patiënten worden beschouwd als behandeld tijdens deze beurt.



HAEMATOLOGY TECHNICIAN:

Als deze meeples tijdens 'Fase 3 – ziekenhuis activeren' minstens 1 patiënt ontslaat, krijg je 1 bloedzakfiche.

START ZIEKENHUISAFDELINGEN

 =  **CRITICAL CARE UNIT:** Plaats een meeple op deze afdeling om een rode patiënt 1 stap te genezen.

 =  **ONCOLOGY:** Plaats een meeple op deze afdeling om een gele patiënt 1 stap te genezen.

 =  **PHARMACY:** Plaats een meeple op deze afdeling om een groene patiënt 1 stap te genezen.

 =  /  **INTENSIVE CARE:** Plaats een meeple op deze afdeling om een patiënt met waarde 1 of 2 van een kleur naar keuze 1 stap te genezen.

 =  /  **IMAGING:** Plaats een meeple op deze afdeling om een patiënt met waarde 3 of 4 van een kleur naar keuze 1 stap te genezen.

 =  /  **CLINIC:** Plaats een meeple op deze afdeling om een patiënt met waarde 5 of 6 van een kleur naar keuze met 1 stap te genezen.

AFDELINGSVERBETERINGEN

 =  **OPERATING THEATRE:** Plaats een meeple op deze afdeling om een rode patiënt 3 stappen te genezen.

 =  **EAR, NOSE & THROAT:** Plaats een meeple op deze afdeling om een groene patiënt 3 stappen te genezen.

 =  **ORTHOPAEDICS:** Plaats een meeple op deze afdeling om een gele patiënt 3 stappen te genezen.

 =  **CARDIOLOGY:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende rode patiënten van opeenvolgende waarden (bv. 2, 3, 4) 1 stap te genezen.

 =  **IMMUNOLOGY:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende groene patiënten van opeenvolgende waarden (bv. 2, 3, 4) 1 stap te genezen.

 =  **UROLOGY:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende gele patiënten van opeenvolgende waarden (bv. 2, 3, 4) 1 stap te genezen.

 =  **ANAESTHESIA:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende rode patiënten met dezelfde waarde (bv. 3, 3, 3) 1 stap te genezen.

 =  **ALLERGY CENTRE:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende groene patiënten met dezelfde waarde (bv. 3, 3, 3) 1 stap te genezen.


 =  **RENAL MEDICINE:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 verschillende gele patiënten met dezelfde waarde (bv. 3, 3, 3) 1 stap te genezen.



 =  **CRASH CENTRE:** Plaats een meeple op deze afdeling om een willekeurige patiënt met waarde 1 of 2 4 stappen te genezen.



 =  **RADIOLOGY:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 3 willekeurige patiënten met waarden 1, 2 of 3 één stap te genezen. De patiënten kunnen verschillende waarden hebben.

 =  **TRIAGE CENTRE:** Plaats een meeple op deze afdeling om exact 2 willekeurige patiënten met waarden 1, 2 of 3 twee stappen te genezen. De patiënten kunnen verschillende waarden hebben.

SPECIALISTVERBETERINGEN

 :  **SURGEON:** Als deze meeple minstens 1 rode patiënt geneest, mag je 1 van deze patiënten nog een extra stap genezen.

 :  **PHARMACIST:** Als deze meeple minstens 1 groene patiënt geneest, mag je 1 van deze patiënten nog een extra stap genezen.

 :  **HAEMATOLOGIST:** Als deze meeple minstens 1 gele patiënt geneest, mag je 1 van deze patiënten nog een extra stap genezen.

 :  **ANAESTHETIST:** Als deze meeple minstens 1 rode patiënt geneest, mag je een andere rode patiënt nog 1 stap genezen.

 :  **VIROLOGIST:** Als deze meeple minstens 1 groene patiënt geneest, mag je een andere groene patiënt nog 1 stap genezen.

 :  **UROLOGIST:** Als deze meeple minstens 1 gele patiënt geneest, mag je een andere gele patiënt nog 1 stap genezen.

 :  **CARDIOLOGIST:** Als deze meeple een rode patiënt geneest, mag je een andere patiënt (van een willekeurige kleur, maar met dezelfde waarde als de vorige patiënt voor zijn genezing) met 1 stap genezen.

 :  **MICROBIOLOGIST:** Als deze meeple een groene patiënt geneest, mag je een andere patiënt (van een willekeurige kleur, maar met dezelfde waarde als de vorige patiënt voor zijn genezing) met 1 stap genezen.

 :  **RADIOLOGIST:** Als deze meeple een gele patiënt geneest, mag je een andere patiënt (van een willekeurige kleur, maar met dezelfde waarde als de vorige patiënt voor zijn genezing) met 1 stap genezen.

 :  **TRIAGE NURSE:** Als deze meeple een patiënt geneest, genees je daarna 2 verschillende patiënten (willekeurige kleuren) van waarde 1, 2 of 3 met 1 stap. Ze kunnen een verschillende waarde hebben.



 :  **PARAMEDIC:** Als deze meeple een patiënt geneest, genees je daarna 1 andere patiënt (willekeurige kleur) van waarde 1, 2 of 3 met 2 stappen.


 :  **GENERAL PRACTITIONER:** Als deze meeple een patiënt geneest, genees je daarna een andere patiënt (willekeurige kleur) van waarde 4, 5 of 6 met 1 stap.


ZIEKENHUISBEHEERDERS


 :  Tijdens 'Fase 5 – Patiënten ontslagen': Als je minstens 2 rode patiënten ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.


 :  Tijdens 'Fase 5 – Patiënten ontslagen': Als je minstens 2 gele patiënten ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.

 :  Tijdens 'Fase 5 – Patiënten ontslagen': Als je minstens 2 groene patiënten ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.

 :  Tijdens 'Fase 5 – Patiënten ontslagen': Als je minstens 1 patiënt van elk van de 3 kleuren ontslaat deze ronde, krijg je 1 extra punt.

1x  1 verwaarloosde rode patiënt in je ziekenhuis verslechtert deze ronde niet.

1x  1 verwaarloosde gele patiënt in je ziekenhuis verslechtert deze ronde niet.

1x  1 verwaarloosde groene patiënt in je ziekenhuis verslechtert deze ronde niet.

 :  Als je in een ronde de meeste patiënten ontslagen hebt, krijg je onmiddellijk 1 extra punt.