

Stanislav Kordonskiy & Mike Nudd

DICE HOSPITAL



INTRODUZIONE

Dice Hospital è un gioco in cui si gestiranno degli ospedali e dei pazienti per 1-4 giocatori. Dura circa 45-60 minuti a partita. Le regole principali sono utilizzate nelle partite da 2-4 giocatori, per giocare in solitario andare a pagina 10.

Ogni giocatore gestisce il proprio ospedale ottenendo i pazienti dalla riserva centrale delle ambulanze in arrivo. I pazienti — rappresentati dai dadi — dovranno essere guariti usando i vari dipartimenti e lo staff dell'ospedale, fino a quando potranno essere dimessi. Ogni round, i giocatori faranno dei punti per ogni paziente dimesso. Alla fine del gioco, il giocatore con più punti — meno i decessi — è dichiarato il vincitore.

NB. La versione originale di questo regolamento utilizza la nomenclatura medica del Regno Unito.

COMPONENTI

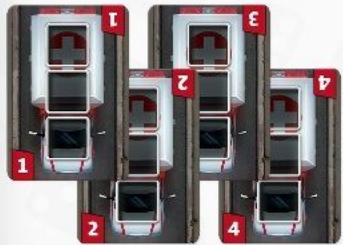
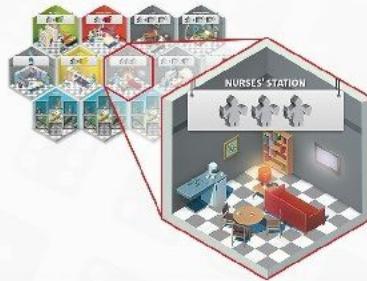
- 1 4 plance ospedale iniziali (ognuna con 9 dipartimenti e 4 reparti *wards*)
- 2 24 tessere dipartimento (2 di ognuno dei 12 tipi)
- 3 24 carte specialisti (2 di ognuno dei 12 tipi)
- 4 5 carte ambulanza (numerare 1-5)
- 5 4 carte riferimento
- 6 8 carte amministratore dell'ospedale
- 7 63 dadi a sei facce in 3 colori (21 verdi, 21 gialli, 21 rossi)
- 8 1 sacchetto per i dadi non trasparente
- 9 41 meeples (13 bianchi, 7 verdi, 7 gialli, 7 rossi, 7 blu)
- 10 1 tracciato segnapunti e round
- 11 1 segnlino per i round
- 12 8 segnalini punteggio (2 per ogni colore dei giocatori)
- 13 1 segnalino primo giocatore
- 14 16 segnalini sacca di sangue
- 15 14 segnalino decesso
- 16 15 carte evento (uso opzionale)
- 17 15 carte rapporto medico (per la modalità solitario)



SETUP DEL GIOCO

Il giocatore che è stato in ospedale più di recente è il giocatore iniziale e prende il segnalino primo giocatore. In alternativa sceglietelo casualmente.

- 1** Date a ciascun giocatore la plancia ospedale iniziale e 2 segnalini punteggio dello stesso colore. Ogni giocatore prende anche 3 infermieri (meeple bianchi) che devono essere piazzati nell'infermeria (nurses' station).



- 2** Prendete un numero di ambulanze pari al numero di giocatori +1 (usando i numeri più bassi disponibili), girateli sul lato che non mostra le icone dei dadi e posizionatele al centro del tavolo in ordine crescente. es. in una partita da 3 giocatori, usate le ambulanze dall'1 al 4. Rimettete quelle non usate nella scatola.

- 3** Piazzate il tracciato segnapiù vicino all'area di gioco. Ogni giocatore piazza uno dei propri segnalini punteggio vicino al tracciato del punteggio. L'altro si tiene davanti a sé per ricordarsi il proprio colore. Posizionate il segnalino del round in modo da mostrare il numero "1" sul tracciato dei round.



- 4** Mischiate le tessere Dipartimento e formate una pila a faccia in giù. Pescate un numero di tessere pari al numero dei giocatori meno uno e posizionatele a faccia in su vicino alle ambulanze.



- 5** Mischiate le carte Specialista e formate una pila a faccia in giù. Pescate un numero di carte pari al numero dei giocatori meno uno e posizionatele a faccia in su vicino alle ambulanze.



In una partita a 2 giocatori, il primo giocatore deve scegliere se rivelare una tessera dipartimento o una carta specialista aggiuntiva durante il setup.

GIOCATORI	AMBULANZE	DIPARTIMENTI	SPECIALISTI
2	3	1-2	1-2
3	4	2	2
4	5	3	3



- 6** Posizionate tutti gli altri meeple in una riserva generale in mezzo al tavolo.

- 7** Posizionate le sacche del sangue e i segnalini decesso in una riserva generale vicina a tutti.



- 8** Riempite il sacchetto con un numero di dadi in base al numero di giocatori:
- In 4 giocatori, usate tutti i 63 dadi
 - In 3 giocatori, rimuovere 3 dadi di ogni colore (9 in totale) e rimetteteli nella scatola, i rimanenti metteteli nel sacchetto.
 - In 2 giocatori, rimuovere 6 dadi di ogni colore (18 in totale) e rimetteteli nella scatola, i rimanenti metteteli nel sacchetto.

- 9** A partire dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore pesca 3 dadi casuali dal sacchetto come pazienti iniziali. Questi dadi devono essere posizionati con valore 3, 4 e 5 - il giocatore può decidere a quale dado assegnare ogni valore. Poi posizionate i dadi negli spazi non trattati (linea in alto) di uno dei vostri reparti (non importa quale).



Esempio: Hai pescato un dado giallo, uno rosso e uno verde dal sacchetto e hai deciso di piazzarli come questi in uno dei tuoi reparti.

- 10** Mischiate le carte Amministratore dell'ospedale e distribuitene 2 nascoste ad ogni plagiocatore. Ogni giocatore sceglie una delle carte ricevute da tenere e la posiziona a faccia in su vicino al proprio ospedale. Tutte le carte non scelte rimettetele nella scatola.

NB: Per la tua prima partita puoi decidere di non usare le carte Amministratore. Il gioco gira bene anche senza ma queste carte lo rendono più interessante.

La spiegazione delle carte Amministratore si può trovare a pagina 13.

- 11** Ogni giocatore riceve una carta

Potete iniziare a giocare.



SEQUENZA DI GIOCO

La partita dura 8 round. Ogni round è composto dalle 6 fasi seguenti, in ordine:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------|
| 1 - ARRIVO DEI PAZIENTI | 4 - PAZIENTI TRASCURATI |
| 2 - MIGLIORAMENTO DELL'OSPEDALE | 5 - PAZIENTI DIMESSI |
| 3 - ATTIVAZIONE DELL'OSPEDALE | 6 - CAMBIO DEL TURNO |

FASE 1 - ARRIVO DEI PAZIENTI

Il primo giocatore pesca 3 dadi casuali dal sacchetto per ogni ambulanza.

es. in una partita da 3 giocatori ci sono 4 ambulanze, di conseguenza vengono pescati 12 dadi.

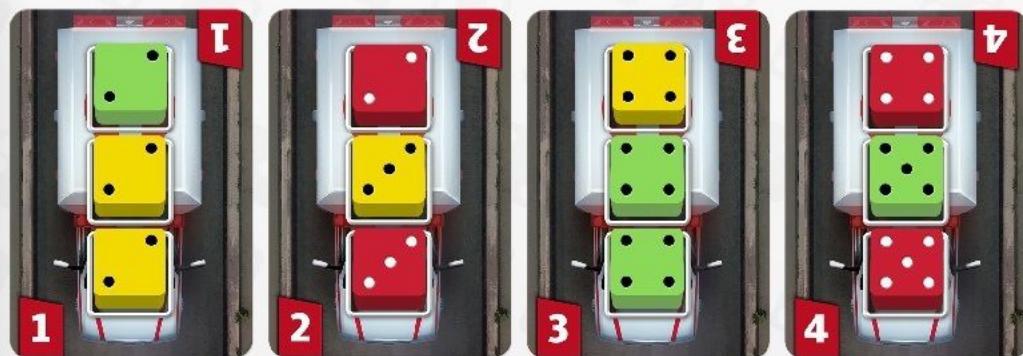
Questi dadi vengono tirati. Tirate nuovamente i dadi che hanno dato come risultato 1 o 6 fino a quando daranno un risultato diverso da 1 e da 6. Più è basso il valore del dado più il paziente è malato.

Piazzate i dadi tirati nelle ambulanze, uno per volta, iniziando da quelli con valore più basso finendo con quelli dal valore più alto.

es. piazza i dadi di valore 2 per primi, poi quelli di valore 3, ecc...

Iniziate piazzandoli dall'ambulanza di valore più basso, passando poi a quella successiva fino a quando tutti i dadi saranno stati piazzati. In un'ambulanza, i dadi col valore più basso devono essere piazzati sopra a quelli di valore più alto per evitare errori durante il piazzamento.

Se ci dovessero essere più dadi con lo stesso numero ma di colore diverso, il giocatore alla destra del primo giocatore decide in quale ambulanza piazzarli e in quale ordine.



Esempio della presa in carico dei pazienti in una partita da 3 giocatori. Ci sono 4 dadi di valore 2. Solo 3 di questi stanno nell'ambulanza 1, lasciando 1 numero 2 per l'ambulanza 2. Il giocatore alla destra del primo decide quale dado mettere nell'ambulanza 1 e quale dado nell'ambulanza 2. Si farà la stessa cosa per i dadi col numero 4.

Poi, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore deve prendere una delle ambulanze appena riempite e posizionarla di fronte a sé.

Notate che il primo giocatore non può scegliere l'ambulanza col numero "1".

Il numero dell'ambulanza scelta determina l'ordine in cui i giocatori sceglieranno i miglioramenti dell'ospedale nella fase successiva.

Dopo che ogni giocatore ha scelto un'ambulanza, i dadi dei pazienti sulle ambulanze rimanenti si rimettono nel sacchetto e le ambulanze non scelte rimangono al centro del tavolo per il round successivo.

Alla fine di ogni round, il segnalino del round viene ruotato di uno spazio in senso orario e inizia un nuovo round. Alla fine dell'ottavo round, il gioco finisce e i punti totalizzati determinano il vincitore.

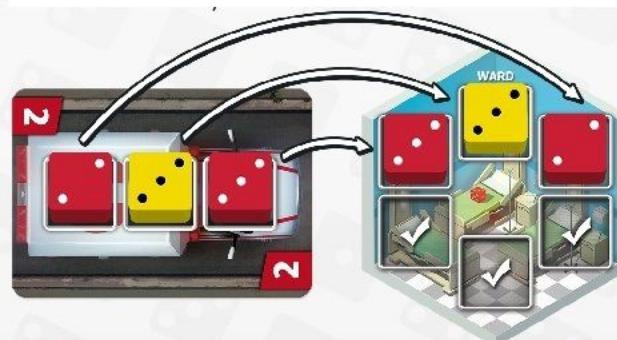
Il giocatore che ha scelto l'ambulanza di valore più basso prende come bonus una sacca del sangue dalla riserva generale e il segnalino del primo giocatore, a meno che non lo possieda già.



Esempio: se il primo giocatore scegliesse l'ambulanza 2 e nessun'altro scegliesse l'ambulanza 1, prenderebbe una sacca el sangue e terrebbe per sé il segnalino del primo giocatore.

Tutti i giocatori poi muovono i pazienti dall'ambulanza scelta agli spazi vuoti dei reparti nella fila non trattata (fila superiore), non importa quale reparto.

I pazienti appena ottenuti possono essere divisi tra i reparti come si preferisce.



Esempio: dopo aver scelto l'ambulanza 2, sposta i pazienti sugli spazi non trattati del tuo ospedale.

Non è importante né l'ordine con cui vengono piazzati i pazienti né i reparti in cui vengono piazzati. Tieni presente che hai spazio massimo per 12 pazienti nel tuo ospedale. Se non hai abbastanza spazio per accogliere tutti i nuovi pazienti, devi rimuovere un numero sufficiente di pazienti già piazzati (causandone il decesso) per poi piazzare tutti quelli nuovi ottenuti in questo round.

Per ogni decesso che causi, prendi un segnalino decesso dalla riserva comune e piazzalo sulla tua tessera obitorio. Rimetti tutti i pazienti deceduti nel sacchetto.



Esempio: mike deve accogliere 3 nuovi pazienti ma ha solo due spazi liberi. Allora deve rimuovere uno dei pazienti già piazzati, piazzare un segnalino decesso nel proprio obitorio e, alla fine, piazzare i 3 nuovi pazienti.

FASE 2 - MIGLIORAMENTO DELL'OSPEDALE

In questa fase, i giocatori devono scegliere in ordine di turno (a partire dall'ambulanza di valore più basso) 1 miglioria per l'ospedale tra:

- Una nuova tessera dipartimento tra quelle a faccia in su, oppure
- Una nuova carta specialista tra quelle a faccia in su

Quando prendi una nuova tessera dipartimento posizionala vicino ad almeno un altro dipartimento già presente, non è importante quale di preciso.

Quando prendi una nuova carta specialista posizionala vicino alla tua plancia ospedale, prendi un meeple del colore corrispondente dalla riserva generale e mettilo sulla carta.

NB. I meeple degli specialisti devono sempre rimanere sulla propria carta quando non sono in uso per ricordarti quale abilità potrai utilizzare nel momento in cui deciderai di piazzarli durante l'Attivazione dell'ospedale.

FASE 3 - ATTIVAZIONE DELL'OSPEDALE

In questa fase ogni giocatore attiva il proprio ospedale per guarire e dimettere più pazienti possibile.

Per guarire un paziente devi piazzare un infermiere o uno specialista in un appropriato dipartimento vuoto del tuo ospedale, facendo così potrai compiere l'azione mostrata in quel dipartimento. Devi posizionare i tuoi meeple uno per volta nei vari dipartimenti del tuo ospedale fino a quando non ci sono più meeple da usare, pazienti da guarire o dipartimenti utilizzabili

- Ogni meeple può essere piazzato una sola volta per round.
- Ogni dipartimento può essere attivato una sola volta per round.

Gli infermieri e gli specialisti possono essere posizionati in un dipartimento di qualsiasi colore, non c'è nessun legame tra il colore dei meeple e quello dei dipartimenti. Non sei obbligato a utilizzare tutti i tuoi meeple, anche se di solito è più vantaggioso farlo.

GIOCARE IN CONTEMPORANEA

Nella vostra prima partita consigliamo di attivare i vari ospedali un giocatore alla volta, seguendo l'ordine delle ambulanze, questo aiuta a capire cosa sta succedendo. Inoltre permette di capire se tutti stanno giocando con le regole corrette.

Dato che non c'è interazione tra i giocatori durante questa fase, è comunque possibile attivare i vari ospedali in contemporanea accorciando significativamente la durata della partita.

Anche quando conoscerai bene il gioco potresti preferir giocare questa fase in ordine di turno. Scegli la modalità migliore per il tuo gruppo di gioco.

Ogni dipartimento cura un paziente di un determinato colore o numero. L'elenco dei dipartimenti e dei loro poteri li trovi all'ultima pagina di questo regolamento.

Ogni giocatore può scegliere solo uno dei miglioramenti tra quelli disponibili, i quali non saranno rimpiazzati fino alla fase 6 - Cambio del Turno.

Puoi scegliere un miglioramento anche se ne possiedi già uno uguale.

Dopo che ogni giocatore ha scelto un miglioramento, può scartarne uno qualsiasi (compreso quello appena scelto) in fondo alla pila corrispondente per ottenere 1 segnalino Sacca di sangue. Ogni giocatore può scartare solo un miglioramento per turno in questo modo.

Ogni volta che il dado di un paziente viene guarito, incrementa il suo valore di uno - es. da valore 2 a valore 3. Inoltre, ogni paziente che viene curato per la prima volta in questo round deve essere mosso dallo spazio non trattato del reparto che occupa al corrispondente spazio trattato (quello subito sotto sulla tessera reparto in cui è).



Esempio: Rachel piazza un infermiere nel dipartimento di farmacia. Facendo così aumenta di uno il valore di uno qualsiasi dei dadi verdi nei reparti e lo sposta nello spazio dei dadi trattati.

Importante: I pazienti già trattati possono essere curati di nuovo nello stesso round da un altro effetto, in quel caso si lascia semplicemente sullo spazio trattato.

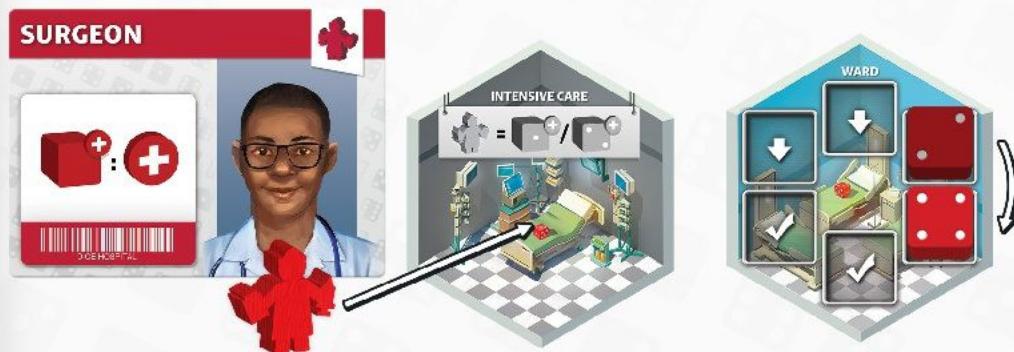
Piazzare un meeple in un dipartimento ne attiva subito il potere (del dipartimento), questo deve essere risolto completamente prima di poter continuare col proprio turno. Se non è possibile risolverne completamente il potere, il dipartimento non si attiva.

Esempio: Per usare il dipartimento di anestesia devi avere nei reparti almeno tre pazienti rossi con lo stesso valore. Se ne avessi solo uno o due questo dipartimento non potrebbe essere attivato.

Quando dovresti curare un paziente fino a un valore di 7 o più, dimettilo immediatamente dall'ospedale poiché è completamente curato (vedi pagina 7).

Esempio: Un paziente di valore 5 viene curato di 3. Per dimetterlo è sufficiente curarlo di 2, il valore avanzato viene ignorato.

Se usi uno specialista per attivare un dipartimento, subito dopo aver attivato completamente il potere del dipartimento, puoi usare anche il potere dello specialista. E' una scelta opzionale ma di solito è vantaggiosa. L'elenco dei poteri degli specialisti puoi trovarlo sul retro di questo regolamento.



Esempio: Mike piazza un Chirurgo nel dipartimento di Terapia Intensiva per guarire un paziente rosso con valore 2 di 1 step. In più, dato che il paziente è rosso, il potere del Chirurgo permette di curarlo una volta in più fino al valore 4.

L'effetto di uno specialista può essere attivato solo una volta per turno, anche se il potere del dipartimento ha effetto su più pazienti.



Esempio: Jenny piazza un Ematologo nel dipartimento di Nefrologia e cura 3 pazienti gialli con lo stesso valore di 1 step. Subito dopo attiva il potere dell'Ematologo curando uno solo di questi pazienti di uno step aggiuntivo.



Esempio: Caesar piazza un Farmacista nel dipartimento di Anestesia, che cura 3 pazienti differenti con lo stesso valore di uno step ognuno, L'effetto del Farmacista non può essere attivato perchè si applica solo ai pazienti verdi.

Non sei obbligato a usare tutti i tuoi infermieri e i tuoi specialisti, anche se è consigliato farlo. Se non ci sono abbastanza dipartimenti in cui poter piazzare i tuoi meeple, o in cui se venissero piazzati non avrebbero effetto, puoi passare e saltare il resto di questa Fase senza aver usato tutti i meeple.

Non è obbligatorio usare il potere di un dipartimento o di uno specialista, ma solitamente è raccomandato farlo.

USARE LE SACCHE DEL SANGUE

Quando attivi il tuo ospedale puoi anche utilizzare i segnalini Sacca di sangue che hai accumulato. Ogni segnalino può essere scartato nella riserva generale in qualsiasi momento durante le attivazioni per:



- Curare un paziente di 1 step, oppure
- Cambiare momentaneamente il colore di un dado qualsiasi fino alla fine di questa Fase (con lo scopo di poter usare un determinato potere durante questo round). Tieni presente che può essere fatto solo appena prima di usare un determinato poter sul dado scelto.

NB. Le Sacche di sangue avanzate a fine partita fanno guadagnare 1 punto ognuna.



Esempio: Stan piazza un Infermiere nel dipartimento di Farmacia che guarirebbe un paziente verde. Lui però vorrebbe guarire un paziente rosso, sceglie allora di scartare una Sacca di sangue per cambiare momentaneamente il colore del paziente da rosso a verde, permettendogli di usare il potere del dipartimento di Farmacia.

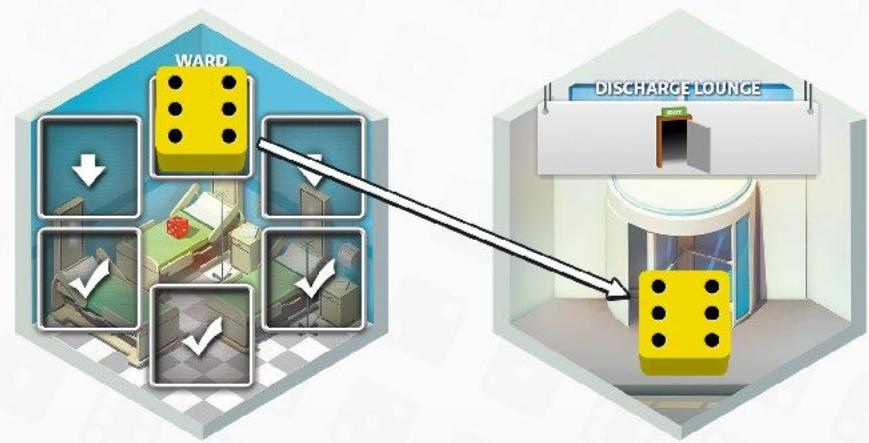
TENERE TRACCIA DEI CAMBI DI COLORE

A volte un dado cambia momentaneamente colore. Per ricordarti di questo cambio, posizionalo momentaneamente in un dipartimento del tuo ospedale del colore che avrà per il resto del round. Ricordati di considerarlo come un paziente trattato. Durante la Fase 6 - Cambio del Turno, rimetti i dadi sugli spazi non trattati in un reparto qualsiasi e torna a considerarli del loro colore effettivo.



DIMETTERE UN PAZIENTE

Quando un paziente riceve delle cure che aumentano il suo valore fino a 7 o oltre, viene immediatamente dimesso e posizionato nell'area di dimissione della plancia del giocatore che farà dei punti nella Fase 5 - Dimissione dei Pazienti.



Esempio: Un paziente giallo di valore 6 riceve ulteriori cure e viene dimesso dall'ospedale.

FASE 4 - PAZIENTI TRASCURATI

Una volta che tutte le attivazioni dell'ospedale sono state fatte, ogni giocatore deve controllare tutti i pazienti nei propri reparti. Ogni paziente non trattato (cioè che si trova ancora nella linea superiore dei reparti) deve diminuire di 1 il proprio valore perchè è stato trascurato.



Esempio: Due pazienti non trattati peggiorano di 1 a causa della negligenza.

Se un paziente di valore 1 è ridotto a 0 in questo modo avviene il suo decesso. Il dado viene rimesso nel sacchetto, il giocatore deve prendere un segnalino Decesso dalla riserva generale e metterlo nel proprio Obitorio. Ogni segnalino Decesso darà dei punti negativi a fine partita.



FASE 5 - PAZIENTI DIMESSI

Ogni giocatore conta il numero di pazienti dimessi durante il round e fa punti in base alla tabella sulla destra.

I punti sono segnati con gli appositi segnalini punteggio sul tracciato segnapunti.

Dopo il calcolo del punteggio rimettete i dadi dei pazienti dimessi nel sacchetto.

Se alla fine di questa fase hai tutti gli spazi dei reparti completamente vuoti, guadagni ulteriori 5 punti bonus.

	
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 - CAMBIO DEL TURNO

Il cambio del turno indica la fine del round, ora bisogna compiere vari passaggi in preparazione di quello successivo. Alla fine dell'ottavo round saltate questa Fase e passate direttamente al conto del punteggio (vedi sotto).

In ogni Cambio del turno ogni giocatore deve:

- Rimetti tutti i meeple degli infermieri nell'Infermeria.
- Rimetti tutti i meeple degli specialisti sulle rispettive carte Specialista.
- Rimetti tutti i pazienti trattati sugli spazi non trattati dei loro reparti.
- Rimetti l'ambulanza che hai scelto in mezzo al tavolo.

Inoltre il Primo Giocatore deve:

- Ruotare il segnalino contaround sul prossimo numero visibile.
- Rimettere ogni dipartimento e ogni specialista che non è stato scelto in fondo alla rispettiva pila, in ordine sparso.
- Pescare nuove carte e nuove tessere posizionandole a faccia in su come nel setup.



In una partita a due giocatori, durante questa Fase, il Primo Giocatore deve scegliere se rivelare o una tessera Dipartimento o una carta Specialista aggiuntiva, proprio come durante il setup iniziale.

NB. Il segnalino del Primo Giocatore passa di mano solo durante la Fase 1 - Arrivo dei Pazienti. Chiunque avrà il segnalino alla fine di questa Fase sarà il Primo Giocatore per il prossimo round.

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

La partita finisce appena sarà concluso l'ottavo round.

Ogni giocatore aggiorna il proprio punteggio come segue:

- Sottrae 2 punti per ogni segnalino Decesso nel proprio obitorio.
- Aggiunge 1 punto per ogni segnalino Sacca di sangue che ha ancora.

Il giocatore con più punti è il vincitore

In caso di un pareggio vince il giocatore con meno pazienti rimasti nel proprio ospedale.
In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore che ha il valore più alto sommando il valore di tutti i pazienti rimasti (cioè sommando i puntini sulle facce dei dadi rimanenti).
In caso di ulteriore pareggio la vittoria è condivisa.

REGOLE OPZIONALI

Dopo aver giocato molte partite, potresti voler intridurre una o più di queste regole per rendere il gioco più vario e aumentarne il grado di sfida.

CARTE EVENTO

Nella scatola è contenuto un mazzo speciale di carte Evento che può essere usato in una partita di Dice Hospital.

Durante il setup mischia il mazzo e piazzalo vicino all'area di gioco a faccia in giù.

A partire dal round 2, prima dell'Arrivo dei pazienti, rivela la carta Evento in cima al mazzo e applicane l'effetto.

MODALITA' DIFFICILE

Quando sarai un giocatore esperto di Dice Hospital potresti voler aumentare la difficoltà del gioco. Per farlo, usa una o più delle seguenti varianti:

CRISI INIZIALE

Durante il setup (e solo durante il setup di inizio partita) ogni giocatore prende 5 dadi paziente dal sacchetto invece di 3. I valori di questi dadi devono essere i seguenti: 3, 3, 4, 5 e 5; scegli tu le combinazioni valore-colore dado.

RACCOLTA DEI PAZIENTI

Questa variante simula che ci siano altri ospedali in città (non controllati dai giocatori) che mandano le ambulanze per prendere i tuoi pazienti malati rimasti a fine partita. I pazienti verranno curati da uno degli ospedali fittizi e tu farai ulteriori punti.

Alla fine dell'ultimo round, ma prima di calcolare il punteggio finale, segui questi passaggi:

- 1- Rimetti le ambulanze usate durante la partita in mezzo al tavolo. Scarta quella col valore più alto in modo da avere tante ambulanze quanti sono i giocatori.
- 2- Gira le ambulanze sul lato che mostra i dadi di colore e numero diversi.
- 3- Iniziando dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario ogni giocatore può muovere uno dei suoi pazienti rimanenti dai propri reparti in uno spazio adeguato delle ambulanze.
- 4- Ogni paziente spostato fa guadagnare 1 punto.
- 5- Continuate così fino a quando tutte le ambulanze sono state riempite o fino a quando tutti i giocatori hanno passato.
- 6- Se un giocatore non può piazzare un paziente deve passare fino a quando anche gli altri avranno finito.
- 7- Una volta che avrete completato questa serie di passaggi procedete normalmente con il calcolo del punteggio finale, in più, per, perderete 1 punto per ogni paziente rimasto nei vostri reparti.

Alcune carte evento hanno un effetto singolo istantaneo che va applicato immediatamente. Altre carte evento hanno un effetto continuo che si applica durante tutto il round.

Durante la Fase 6 - Cambio del Turno scarta l'evento corrente.

EPIDEMIA NAZIONALE

Durante l'Arrivo dei Pazienti (Fase 1), quando un giocatore sceglie un ambulanza deve pescare un ulteriore dado casuale dal sacchetto. Questo dado aggiuntivo deve essere tirato (ritira gli 1 e i 6 come sempre) e piazzalo in un reparto. In questo modo ogni volta che Accogli i Pazienti devi aver spazio per 4 nuovi pazienti.

SUPERBATTERI RESISTENTI

Durante la fase 4 (Pazienti trascurati) ogni paziente che non è stato trattato in questo round peggiora di 2 invece che di 1.



Esempio: Durante la raccolta dei pazienti nel round finale, Stan sposta un paziente rosso di valore 3 su uno spazio vuoto dell'ambulanza in attesa.

REGOLE PER IL SOLOTARIO

Dice ospita può essere giocato anche in solitario. Per farlo devi usare le carte Rapporto Medico. Queste carte mostrano una determinata combinazione di colori che ti permette di fare punti una volta completata la serie.

CAMBIAMENTI DEL SETUP

- Non usare le ambulanze.
- Non scegliere la carta Amministratore dell'Ospedale.
- Rimuovi 10 dadi di ogni colore e riponili nella scatola, metti i dadi rimanenti nel sacchetto.

In aggiunta a questi cambiamenti mischia le carte Rapporto Medico e pescane sei casuali girandole a faccia in su formando 2 fila da 3 carte.

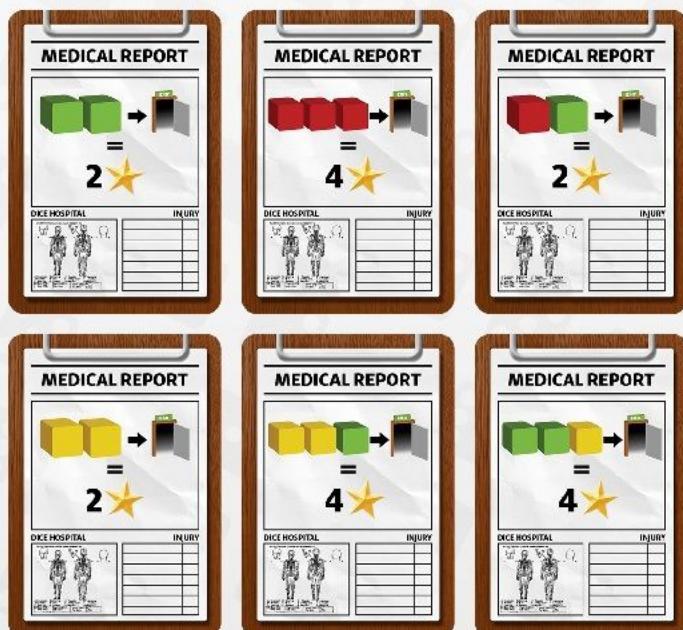
CARTE RAPPORTO MEDICO

Per completare una carta Rapporto Medico devi avere nella tua area dei Pazienti Dimessi i dadi dei colori richiesti all'inizio della Fase 5 (Pazienti Dimessi).

Durante il calcolo del punteggio sono disponibili solo le carte Rapporto Medico della fila in basso, le altre non possono essere completate.

Puoi completare più carte se hai abbastanza dadi, ogni dado però può essere usato per completare una sola carta.

Una volta che hai completato una carta della fila inferiore piazzala davanti a te e fai scivolare in basso quella corrispondente della fila superiore, questa carta diventa subito disponibile e se hai i dadi giusti puoi completarla subito.



Esempio: Se hai solo 2 dadi gialli e 2 verdi nella tua area dei pazienti dimessi alla fine del tuo turno puoi completare una carta Rapporto Medico che ne richiede 2 gialli e 1 verde OPPURE una carta che ne richiede 2 verdi e 1 giallo. In alternativa puoi completare una carta che ne richiede 2 gialli e una carta che ne richiede 2 verdi perchè diventerebbe subito disponibile. Faresti in più anche i punti presi normalmente per aver dimesso 4 dadi.

ALTRI CAMBIAMENTI DELLE REGOLE:

FASE 1: ARRIVO DEI PAZIENTI

Pesca 4 dadi dal sacchetto e tirali. Tira nuovamente gli 1 e 6 fino a quando non avrai più nè 1 nè 6.

Scegli 3 dei 4 dadi e mettili nei tuoi reparti, rimetti il dado in più nel sacchetto.

Se la somma totale dei tuoi 3 dadi è 9 o meno prendi un segnalino Sacca del Sangue.

FASE 2: MIGLIORAMENTO DELL'OSPEDALE

All'inizio della Fase 2 rivela 1 carta Specialista e 1 tessera Dipartimento, scegli quale delle due tenere e rimetti in fondo alla pila corrispondente quella non scelta.

PUNTEGGIO DI FIN PARTITA

I pazienti dimessi danno i punti normalmente durante la partita. In più fai punti completando le carte Rapporto Medico. A fine partita le carte Rapporto Medico non completate ti fanno perdere tanti punti quanti sono quelli indicati su di esse.

Tieni traccia dei tuoi punteggi e prova varie strategie per vedere se riesci a battere i tuoi stessi record.

Se vuoi un grado di sfida maggiore prova le seguenti modifiche:

- **PENALITA' PER I DECESSI:** raddoppia i punti negativi per i segnalini Decesso nel tuo obitorio.
- **PENALITA' DEI RAPPORTI MEDICI:** raddoppia i punti che le carte Rapporto Medico non completate ti fanno perdere a fine partita.



D: Come vengono riempite di pazienti ogni round le ambulanze?

R: Il Primo Giocatore pesca casualmente il numero di dadi necessari dal sacchetto e li tira (ritirando gli 1 e i 6).

D: Se durante l'arrivo dei pazienti ci sono più dadi con lo stesso valore, come devono essere assegnati alla ambulanze?

R: Il giocatore a destra dell'attuale Primo giocatore sceglie in che ordine posizionare i dadi nelle ambulanze.

D: Cosa succede all'ambulanza avanzata dopo l'Arrivo dei Pazienti?

R: I dadi avanzati vengono rimessi nel sacchetto e l'ambulanza viene lasciata in mezzo al tavolo pronta per il turno seguente.

D: Cosa succede se non ho abbastanza spazio per i nuovi pazienti che devo accogliere?

R: Scegli dei pazienti che hai già nell'ospedale e causane il decesso (in altre parole rimetti i dadi nel sacchetto e posiziona nel tuo obitorio i segnalini Decesso).

Ricordati che non puoi causare il decesso dei nuovi pazienti, cioè non puoi causare il decesso dei pazienti nello stesso round in cui li prendi dall'ambulanza.

D: Cosa succede alle tessere Dipartimento e alle carte Specialista avanzate ogni round?

R: Devono essere piazzate in fondo alla pla rispettata e rimpiazzate con delle nuove tessere/carte durante la Fase 6 - Cambio del Turno.

D: In quali dipartimenti posso piazzare i miei infermieri?

R: Puoi piazzarli in qualsiasi dipartimento del tuo ospedale che non sia già stato attivato da un meeple.

D: In quali dipartimenti posso piazzare i miei specialisi?

R: Puoi piazzarli in qualsiasi dipartimento del tuo ospedale che non sia già stato attivato da un meeple.

D: Quando piazzo un meeple di uno specialista devo utilizzare prima l'effetto del dipartimento o quello dello specialista?

R: L'effetto del dipartimento deve essere risolto sempre prima dell'effetto dello specialista.

D: Quando piazzo un Famacista nel Centro Allergologico, dopo aver curato 3 pazienti, mi permette di curare nuovamente tutti e 3 i pazienti?

R: No. Tutte le abilità degli specialisti possono essere utilizzate solo una volta - limitati a scegliere un paziente tra quelli che hanno beneficiato dell'effetto del dipartimento.

D: Cosa succede se uso un dipartimento come il Centro Allergologico ma non ho tre pazienti del colore necessario?

R: Il dipartimento non può essere usato e il piazzamento dei meeple viene sprecato (ricordati che la sacca di sangue ti permette di cambiare momentaneamente il colore del paziente).

D: A cosa servono i egnalini Sacca di sangue?

R: Possono essere scartati durante l'attivazione dell'ospedale per aumentare di 1 la salute o cambiare temporaneamente il colore di un paziente qualsiasi fino alla fine del round. In alternativa, ogni segnalino non utilizzato che possiedi a fine partita vale 1 punto.

D: Come posso ottenere i segnalini Sacca di sangue?

R: Scegliendo l'ambulanza col valore più basso durante l'arrivo dei pazienti oppure scartando un Dipartimento/Specialista durante la Fase Miglioramento dell'Ospedale. Alcuni miglioramenti potrebbero permetterti di guadagnarli in altri modi.

D: Cosa succede se non ci sono dadi nel sacchetto?

R: Ci sono sempre abbastanza dadi per riempire le ambulanze in ogni round. Se non dovessero essercene abbastanza controlla se vi siete dimenticati di rimettere nel sacchetto dei pazienti dimessi, deceduti o non tolti dalle ambulanze non scelte.

D: Posso avere più copie dello stesso miglioramento?

R: Sì.

D: Posso piazzare più di un meeple nello stesso dipartimento durante l'attivazione dell'ospedale?

R: No.

D: Posso posizionare più volte lo stesso meeple durante lo stesso round?

R: No.

D: Cosa succede se i miei dipartimenti sono tutti pieni ma ho dei meeple non utilizzati?

R: Questi meeple non possono essere piazzati e resteranno inutilizzati fino al prossimo round.

D: Come faccio a sapere quale meeple rappresenta un determinato Specialista?

R: Durante il Cambio del Turno rimetti tutti i meeple degli infermieri in Infermeria e i meeple degli specialisti sulle rispettive carte (colore meeple = colore carta), all'inizio del turno successivo durante la fase d'attivazione saprai quale meeple corrisponderà a quale specialista.

D: Posso curare più volte lo stesso paziente nello stesso round?

R: Sì. La prima volta che lo curi spostalo nello spazio dei pazienti trattati, con le cure seguenti limitati a cambiarne il valore.

EFFETTI DELLE CURE DELL' OSPEDALE

DIPARTIMENTI INIZIALI DELL'OSPEDALE

 =  **TRAUMA UNIT: TRAUMATOLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per guarire un paziente rosso qualsiasi di 1.

 =  **ONCOLOGY: ONCOLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per guarire un paziente giallo qualsiasi di 1.

 =  **PHARMACY: FARMACIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per guarire un paziente verde qualsiasi di 1.

 =  **INTENSIVE CARE: TERAPIA INTENSIVA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare un paziente di valore 1 o 2 di qualsiasi colore di 1.

 =  **IMAGING: ECOGRAFIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare un paziente di valore 3 o 4 di qualsiasi colore di 1.

 =  **CLINIC: CLINICA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare un paziente di valore 5 o 6 di qualsiasi colore di 1.

DEPARTMENT IMPROVEMENTS

 =  **SURGICAL THEATRE: SALA OPERATORIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare un paziente rosso qualsiasi di 3.

 =  **EAR, NOSE & THROAT: OTORINOLARINGOIATRIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare un paziente verde qualsiasi di 3.

 =  **ORTHOPAEDICS: ORTOPEDIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare un paziente giallo qualsiasi di 3.

 =  **CARDIOLOGY: CARDIOLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare esattamente tre diversi pazienti rossi con valori consecutivi di 1 ognuno (es. 2,3,4).

 =  **IMMUNOLOGY: IMMUNOLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare esattamente tre diversi pazienti verdi con valori consecutivi di 1 ognuno (es. 2,3,4).

 =  **UROLOGY: UROLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare esattamente tre diversi pazienti gialli con valori consecutivi di 1 ognuno (es. 2,3,4).

 =  **ANAESTHESIA: ANESTESIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento e cura tre diversi pazienti rossi che hanno lo stesso valore di 1 ognuno (es. 3,3,3)

 =  **ALLERGY CENTRE: CENTRO ALLERGICOLOGICO**
Piazza un meeple in questo dipartimento e cura tre diversi pazienti verdi che hanno lo stesso valore di 1 ognuno (es. 3,3,3)

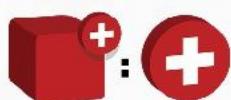
 =  **RENAL UNIT: NEFROLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento e cura tre diversi pazienti gialli che hanno lo stesso valore di 1 ognuno (es. 3,3,3)

 =  **CRASH CENTRE: PRONTO SOCCORSO**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare di 4 un paziente di qualsiasi colore con valore 1 o 2.

 =  **RADIOLOGY: RADIOLOGIA**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare di 1 esattamente tre pazienti (di qualsiasi colore) di valore 1,2 o 3. I pazienti possono avere valori differenti.

 =  **TRIAGE CENTRE: SPORTELLO DEL TRIAGE**
Piazza un meeple in questo dipartimento per curare di 2 esattamente due pazienti (di qualsiasi colore) di valore 1,2 o 3. I pazienti possono avere valori differenti.

MIGLIORAMENTI SPECIALISTI



SURGEON: CHIRURGO

Quando questo meeple cura uno o più un pazienti rossi può curarne uno di questi di 1 step in più.



PHARMACIST: FARMACISTA

Quando questo meeple cura uno o più un pazienti verdi può curarne uno di questi di 1 step in più.



HAEMATOLOGIST: EMATOLOGO

Quando questo meeple cura uno o più un pazienti gialli può curarne uno di questi di 1 step in più.



ANAESTHETIST: ANESTESISTA

Quando questo meeple cura un paziente rosso può curarne un altro rosso di 1 step.



VIROLOGIST: VIROLOGO

Quando questo meeple cura un paziente verde può curarne un altro verde di 1 step.



UROLOGIST: UROLOGO

Quando questo meeple cura un paziente giallo può curarne un altro giallo di 1 step.



CARDIOLOGIST: CARDIOLOGO

Quando questo meeple cura un paziente rosso ne cura un altro con lo stesso valore (ma di qualsiasi colore) di 1 step.



MICROBIOLOGIST: MICROBIOLOGO

Quando questo meeple cura un paziente verde ne cura un altro con lo stesso valore (ma di qualsiasi colore) di 1 step.



NEUROLOGIST: NEUROLOGO

Quando questo meeple cura un paziente giallo ne cura un altro con lo stesso valore (ma di qualsiasi colore) di 1 step.



TRIAGE NURSE: INFERMIERE DEL TRIAGE

Quando questo meeple cura un paziente curarne altri due di valore 1,2 o 3 (di qualsiasi colore) di 1 step ognuno. Questi pazienti possono avere valori diversi.



PARAMEDIC: PARAMEDICO

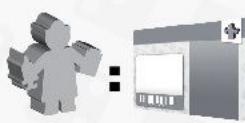
Quando questo meeple cura un paziente cura un paziente diverso di valore 1,2 o 3 (di qualsiasi colore) di 2 step.



GENERAL PRACTITIONER: MEDICO DI FAMIGLIA

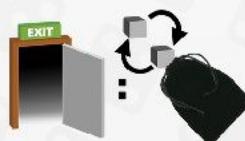
Quando questo meeple cura un paziente curarne uno differente di valore 4, 5 o 6 (di qualsiasi colore) di 1 step.

L'edizione Kickstarter del gioco include due carte Specialista promo addizionali. Per usare una carta promo durante il setup rimetti nella scatola una carta specialista pescata a caso e aggiungi quella promo al mazzo. Ripeti questo processo per ogni carta promo che vuoi aggiungere, poi rimeschia il mazzo e procedi normalmente.



CONSULTANT: CONSULENTE

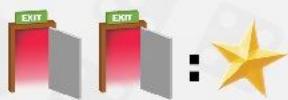
Durante la Fase Attivazione dell'Ospedale scegli un altro dei tuoi Specialisti, il Consulente copierà la sua abilità fino alla fine della Fase.



ADMISSIONS NURSE: INFERMIERE DELL'ACCETTAZIONE

Ogni volta che questo specialista dimette un paziente puoi rimettere un altro paziente nel sacchetto o pescarne uno nuovo e tirarlo per aggiungerlo ai tuoi reparti (ritira gli 1 e i 6 come sempre).

AMMINISTRATORI DELL'OSPEDALE



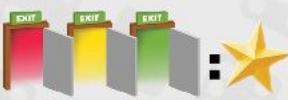
Durante la Fase 5 - Pazienti Dimessi, se dimetti almeno due pazienti rossi questo round ottieni 1 punto aggiuntivo



Durante la Fase 5 - Pazienti Dimessi, se dimetti almeno due pazienti gialli questo round ottieni 1 punto aggiuntivo



Durante la Fase 5 - Pazienti Dimessi, se dimetti almeno due pazienti verdi questo round ottieni 1 punto aggiuntivo



Durante la Fase 5 - Pazienti Dimessi, se dimetti almeno un paziente per ognuno dei tre colori (rosso, giallo, verde) questo round ottieni 1 punto aggiuntivo



1x 1 paziente rosso trascurato non peggiora in questo round



1x 1 paziente giallo trascurato non peggiora in questo round



1x 1 paziente verde trascurato non peggiora in questo round



Se questo round dimetti più pazienti degli altri giocatori ottieni un punto aggiuntivo

GLOSSARY

PAZIENTE (PATIENT): Ogni paziente è rappresentato da un dado a sei facce (D6). Il valore del dado rappresenta la salute del paziente da 1 (molto malato) a 6 (molto in salute).

DECESSO (FATALITY): Riducendone il valore fino a 0 o meno, il paziente muore, il decesso viene rappresentato da un segnalino decesso posizionato nell'obitorio. Rimettete il dado nel sacchetto.

DIMESSO (DISCHARGED): Aumentandone il valore fino a 7 o più, il paziente guarisce e viene subito dimesso dall'ospedale.

TRATTAMENTO (TREAT): Ogni effetto del gioco che si utilizza per trattare un paziente, non importa con quale scopo.

CURA (HEAL): Ogni processo che aumenta il valore di un paziente viene considerato una cura.

PEGGIORAMENTO (DETERIORATE): Ogni processo che riduce il valore di un paziente viene considerato causa del suo peggioramento.

NEGLIGENZA (NEGLECT): Ogni paziente che non è stato trattato subirà automaticamente un peggioramento alla fine del round a causa della negligenza.

REPARTO (WARD): Tutti i pazienti ricevuti da un giocatore devono essere posizionati nei reparti.

DIPARTIMENTO (DEPARTMENT): Area dell'ospedale che ha un effetto attivabile col piazzamento di un infermiere o uno specialista.

INFERMIERE (NURSE): Il lavoratore base con cui si inizia (meeple bianco).

SPECIALISTA (SPECIALIST): Un lavoratore migliore che può far ottenere dei benefici grazie ai suoi effetti particolari (meeple colorati). Uno specialista viene considerato come un infermiere quando bisogna risolvere degli effetti particolari nel gioco.

AMMINISTRATORE (ADMINISTRATOR): Carta pescata all'inizio del gioco che condiziona la tua strategia.

CREDITS

Designers: Stanislav Kordonskiy and Mike Nudd

Original Concept: Stanislav Kordonskiy

Illustration: Sabrina Miramon

Publisher: Alley Cat Games

Developers: Caezar Al-Jassar and Mike Nudd

Graphic Design: Sebastian Koziner

Rulebook Editor: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Mike Nudd would like to thank the following people:

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

Stanislav Kordonskiy would like to thank the following people:

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 would like to award the following playtesters and rulebook proofreaders with the following status:

• **Gold playtester awards to:**

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

• **Silver playtester awards to:**

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



WWW.ALLEYCATGAMES.COM



• **Bronze playtester awards to:**

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, IndianalsAFlufflyPuddle, jwmanila, K. Stone, KJA, Lightning, Makisupa, makisupa, MANOWAR, movetherobber, pkitty, redalona, t3hwookiee, wargfn, Wolvehunde.

We would also like to thank any of those whose names are not mentioned above.

We would also like to thank the following for helping to thoroughly proofread early and/or final versions of the rulebook:

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 also thank those whose names are not in the list above.

Finally we would like to thank the following people for their suggestions and advice on medical nomenclature:

Chooi Oh, Andrea Fabris and Sarah.

TRADUZIONE AMATORIALE FATTA DA UNO QUALUNQUE COL PERMESSO DELL'AUTORE.

(VENITECI A TROVARE A GIOCACONI LA FIERA SUI GIOCHI DA TAVOLO DI PIACENZA)

MINI ESPANSIONE DI MEDICINA SPERIMENTALE

Questa espansione è inclusa nella scatola della versione deluxe e aggiunge i seguenti componenti:

- 8 tessere Dipartimento (2 di ognuno dei 4 tipi)
- 12 carte Specialista (2 di ognuna dei 4 tipi)

Quando usi questa espansione modifica il setup come segue:

Dividi le tessere Dipartimento del gioco base in due gruppi di 12 tessere uniche, cioè dividi i dopponi. In una partita da 2-3 giocatori rimetti uno dei due gruppi nella scatola, non si userà. In 4 giocatori rimuovi 8 tessere casuali da uno dei due set e mettile nella scatola.

Mischia le tessere rimanenti con gli 8 Dipartimenti di questa espansione per creare una pila di 20 tessere (in 2-3 giocatori) o 24 tessere (in 4 giocatori).

Fai la stessa cosa per creare il mazzo delle carte Specialista mischiando, però, 12 carte della scatola base (una per tipo) con 12 carte dell'espansione. Devi avere sempre 24 specialisti totali, non importa il numero di giocatori.

Di seguito puoi trovare gli effetti dei nuovi miglioramenti.

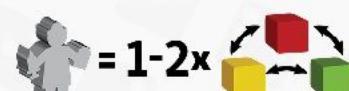
DIPARTIMENTI SPERIMENTALI



CENTRO PER TEST

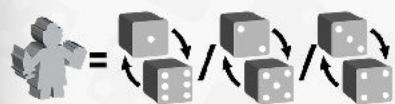
DRUG TRIAL CENTRE: FARMACOLOGICI

Piazza un meeple in questo dipartimento per trattare 2 pazienti, ritira i loro dadi (devi accettare il nuovo risultato).



PHYSIOTHERAPY: FISIOTERAPIA

Piazza un meeple in questo dipartimento per cambiare il colore di 1 o 2 meeple fino alla fine di questa Fase. Questi pazienti sono considerati trattati (vai a pagina 6 per le regole sul cambio di colore).



TERAPIA

EXPERIMENTAL THERAPY: SPERIMENTALE

Piazza un meeple in questo dipartimento per trattare un paziente, gira il dado sulla faccia del lato opposto (es. da 1 a 6 o vice versa).



CENTRO DI

TRAINING CENTRE: FORMAZIONE

Piazza un meeple in questo dipartimento per trattare due pazienti con lo stesso valore (di qualsiasi colore) di un 1 ognuno.

SPECIALISTI SPERIMENTALI



PATHOLOGIST: PATOLOGO

Se questo meeple guarisce almeno un paziente puoi scartare un segnalino Decesso. Se lo fai ottieni un segnalino Sacca di sangue.



CHIMICO

EXPERIMENTAL CHEMIST: SPERIMENTALE

Se questo meeple cura almeno un paziente ritira un altro dado e spostalo nello spazio trattato. Considera che questo potrebbe peggiorare la sua salute!



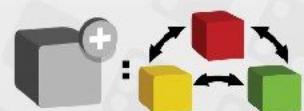
REGISTRAR: MEDICO INTERNISTA

Durante la Fase 3 - Attivazione dell'Ospedale, se questo meeple dimette almeno un paziente guadagna un punto.



MEDICAL STUDENT: STUDENTE DI MEDICINA

Se questo meeple cura almeno un paziente e cura un altro di 1 e peggiora un altro di 1. Entrambi questi pazienti sono considerati trattati questo turno.



PHYSIOTHERAPIST: FISIOTERAPISTA

Se questo meeple cura almeno un paziente scegli un dado qualsiasi del tuo ospedale e cambiane il colore per il resto di questo round. Questo paziente è considerato trattato (Vai a pagine 6 per le regole sul cambio di colore).



TECNICO DI

HAEMATOLOGY TECHNICIAN: LABORATORIO

Durante la Fase 3 - Attivazione dell'Ospedale se questo meeple dimette almeno un paziente guadagna un segnalino Sacca di sangue.

STARTING HOSPITAL DEPARTMENTS

= **TRAUMA UNIT:**
Place a meeple on this department to heal any red patient one step.

= **PHARMACY:**
Place a meeple on this department to heal any green patient one step.

= **IMAGING:**
Place a meeple on this department to heal a patient of value 3 or 4 of any colour one step.

= **ONCOLOGY:**
Place a meeple on this department to heal any yellow patient one step.

= **INTENSIVE CARE:**
Place a meeple on this department to heal a patient of value 1 or 2 of any colour one step.

= **CLINIC:**
Place a meeple on this department to heal a patient of value 5 or 6 of any colour one step.

DEPARTMENT IMPROVEMENTS

= **SURGICAL THEATRE:**
Place a meeple on this department to heal any red patient three steps.

= **CARDIOLOGY:**
Place a meeple on this department to heal exactly three different red patients of consecutive values (e.g. 2, 3, 4) one step each.

= **ANAESTHESIA:**
Place a meeple on this department to heal exactly three different red patients of the same values (e.g. 3, 3, 3) one step each.

= **CRASH CENTRE:**
Place a meeple on this department to heal a patient (of any colour) of value 1 or 2 four steps.

= **EAR, NOSE & THROAT:**
Place a meeple on this department to heal any green patient three steps.

= **IMMUNOLOGY:**
Place a meeple on this department to heal exactly three different green patients of consecutive values (e.g. 2, 3, 4) one step each.

= **ALLERGY CENTRE:**
Place a meeple on this department to heal exactly three different green patients of the same values (e.g. 3, 3, 3) one step each.

= **RADIOLOGY:**
Place a meeple on this department to heal exactly three patients (of any colour/colours) of value 1, 2, or 3 one step each. Patients can be of different values.

= **ORTHOPAEDICS:**
Place a meeple on this department to heal any yellow patient three steps.

= **UROLOGY:**
Place a meeple on this department to heal exactly three different yellow patients of consecutive values (e.g. 2, 3, 4) one step each.

= **RENAL UNIT:**
Place a meeple on this department to heal exactly three different yellow patients of the same values (e.g. 3, 3, 3) one step each.

= **TRIAGE CENTRE:**
Place a meeple on this department to heal exactly two patients (of any colour/colours) of value 1, 2, or 3 two steps each. Patients can be of different values.

SPECIALIST IMPROVEMENTS

: **SURGEON:**
When this meeple heals at least one red patient, heal one of those red patients an additional step.

: **ANAESTHETIST:**
When this meeple heals at least one red patient, heal a different red patient one step.

: **CARDIOLOGIST:**
When this meeple heals a red patient, heal a different patient (of any colour, but with the same value as the previous patient was before they were healed) by one step.

: **TRIAGE NURSE:**
When this meeple heals a patient, heal two different patients (of any colour/colours) of value 1, 2, or 3 one step each. Patients can be of different values.

: **PHARMACIST:**
When this meeple heals at least one green patient, heal one of those green patients an additional step.

: **VIROLOGIST:**
When this meeple heals at least one green patient, heal a different green patient one step.

: **MICROBIOLOGIST:**
When this meeple heals a green patient, heal a different patient (of any colour, but with the same value as the previous patient was before they were healed) by one step.

: **PARAMEDIC:**
When this meeple heals any patient, heal a different patient (of any colour/colours) of value 1, 2, or 3 two steps.

: **HAEMATOLOGIST:**
When this meeple heals at least one yellow patient, heal one of those yellow patients an additional step.

: **UROLOGIST:**
When this meeple heals at least one yellow patient, heal a different yellow patient one step.

: **NEUROLOGIST**
When this meeple heals a yellow patient, heal a different patient (of any colour, but with the same value as the previous patient was before they were healed) by one step.

: **GENERAL PRACTITIONER:**
When this meeple heals any patient, heal a different patient (of any colour/colours) of value 4, 5, or 6 one step.

HOSPITAL ADMINISTRATORS

: During Phase 5 - Discharged Patients, if you discharge at least two red patients this round, gain 1 additional point.

: During Phase 5 - Discharged Patients, if you discharge at least two green patients this round, gain 1 additional point.

1x 1 neglected red patient in your hospital does not deteriorate this round.

1x 1 neglected green patient in your hospital does not deteriorate this round.

: During Phase 5 - Discharged Patients, if you discharge at least two yellow patients this round, gain 1 additional point.

: During Phase 5 - Discharged Patients, if you discharge at least one patient of each of the three colours (red, yellow, and green), gain 1 additional point.

1x 1 neglected yellow patient in your hospital does not deteriorate this round.

: If you discharged the most patients in a round, immediately gain 1 additional point.