

Stanislav Kordonskiy & Mike Nudd

DICE HOSPITAL



BEVEZETÉS

A *Dice Hospital* a kórházak és a betegek irányításával foglalkozó játék 1-4 játékos számára, amely megközelítőleg 45-60 perc játékidőt vesz igénybe. A főszabályok 2-4 játékosra vonatkoznak, a szóló játékváltozat szabályait a 10. oldalon találjátok meg.

Minden játékos különböző kórházat irányít, ahol a betegeket a mentőszállítás központi helyéről veszik át. A betegeket a dobókockák helyettesítik, akiknek gyógyulásra van szükségük, miközben különféle kórházi osztályokat és személyzetet használtak, amíg ők elengedhetővé válnak. Minden fordulóban a hazaengedett betegekért pontokat kaptok, így a játék végére, a legtöbb ponttal (az elhunyt beteg utáni pontlevonással) rendelkező játékos lesz a nyertes.

Vegyétek figyelembe, hogy az angol játékszabály az angol orvosi nomenklatúra nyelvezetét használja.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 1 4 kezdeti kórháztabla (mindegyik 9 kórházi részleget és 4 kórtermet ábrázol)
- 2 24 kórházi részleglapka (2-2 mind a 12 típusból)
- 3 24 szakember-kártya (2-2 mind a 12 típusból)
- 4 5 mentőautó-kártya (1-5-ig számozva)
- 5 4 játésegédlet
- 6 8 kórházi adminisztrátorkártya
- 7 63 hatoldalú dobókocka 3 féle színben (21 zöld, 21 sárga, 21 piros)
- 8 1 szövetszák (nem átlátszó)
- 9 41 figura (13 fehér, 7 zöld, 7 sárga, 7 piros, 7 kék)
- 10 1 pontozósáv/fordulósáv-tábla
- 11 1 fordulójelölő
- 12 8 pontjelölő (játékosonként 2)
- 13 1 kezdőjátékos-jelölő
- 14 16 vérzsák-jelölő
- 15 14 elhalálozás-jelölő
- 16 15 eseménykártya (választható)
- 17 15 orvosi jelentéskártya (szóló változathoz)



ELŐKÉSZÍTÉS

A kezdőjátékos az lesz, aki legutóbb járt kórházban beteget látogatni, majd vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt. Ha nincs köztetek ilyen játékos, akkor válasszatok magatok közül véletlenszerűen.

- 1 Minden játékosnak adj egy kezdeti kórháztablát és 2-2 pontjelölőt a választott színében. Mindenkinek 3 ápolója van (fehér figura), amit tegyen a játéktábla közepén lévő nővérállásra.



- 2 Vegyék ki a játék dobozából a játékosok számával egyező mentőautó-kártyát, plusz egyet (használatok a legalacsonyabb sor-számúakat). Majd fordítsátok úgy azokat, hogy a dobókocka ikonjai ne látszódnak és tegyék az asztal közepére numerikus sorrendben. (Például, 3 játékos esetében használjátok az 1-4 mentőautót.) A nem használt mentőautó-kártyákat tegyék vissza a játék dobozába.

- 3 Tedd a pontozó-/fordulósáv-táblát a játékterület közelébe. Ezután, minden játékos tegye le a saját színében lévő pontjelölőjét a pontozósáv mellé. A másik pontjelölő előtettek marad, hogy arra emlékeztessen, melyik szín a tiéd. A fordulósáv jelölőt úgy tedd le, hogy látható legyen a fordulósáv „1”-es mezője.



- 4 Keverd össze az kórházi részleglapkákat, és tedd azokat egy képpel lefelé fordított halomba. A halom tetejéről fordíts fel egyet kevesebb lapkát, mint a játékosok száma, és ezeket rakd képpel felfelé fordítva a mentőautó-kártyák közelébe.



- 5 Keverd össze a szakember-kártyákat és tedd azokat egy képpel lefelé fordított pakliba. A pakli tetejéről fordíts fel egyet kevesebb lapkát, mint a játékosok száma, és ezeket tedd képpel felfelé fordítva a mentőautó-kártyák közelébe.



Két játékos esetében a kezdőjátékosnak kell választania, hogy egy további kórházi részleglapkát, vagy egy szakember-kártyát fed fel az előkészítés során.

Játékosok	Mentőautók	Kórházi részlegek	Szakemberek
2	3	1-2	1-2
3	4	2	2
4	5	3	3



- 6 Az összes többi figurát tedd az asztal közepéhez közel. Ez egy általános készlet.



- 7 Majd ehhez az általános készlethez közel, rakd le a vérsák- és az elhalálozás-jelölőket is.

- 8 A játékosok száma szerint tegyék a dobókockákat a szövetsákba:
 - 4 játékos esetében használjátok az összes, 63 dobókockát;
 - 3 játékos esetében távolíts el minden színből 3-3-at (összesen 9-et);
 - 2 játékosnál távolíts el minden színből 6-6-ot (összesen 18-at). Az eltávolított dobókockákat rakd vissza a játék dobozába, a többi pedig a szövetsákba kerül.



- 9 A kezdőjátékosal kezdve, majd haladva az óramutató járásával megegyező irányba, mindannyian húzzatok 3-3 dobókockát a szövetsákból, amik a kezdeti betegetek lesznek. Ezeket a dobókockákat tetszés szerint, állítsátok 3-as, 4-es, és 5-ös értékűre, majd a kórháztablátok valamelyik részlegének a felső sorában, ahol a kezeletlen betegek vannak, tegyék le (nem számít, hogy melyikre).

Például: Kihúzod a szövetsákból a piros, a sárga és a zöld színű dobókockákat és úgy döntesz, hogy így teszed le azokat az egyik kórházi részleglapkára.

- 10 Keverd össze a kórházi adminisztrátorkártyákat, és ossz belőle minden játékosnak 2-2 kártyát titkosan. Mindenki válasszon a két kártyája közül egyet, amit képpel felfelé fordítva tegyen a kórháztablája mellé. Minden más, nem használt kártyát rakjatok vissza a játék dobozába.

Megjegyzés: Az első játékotok alkalmával dönthettek arról, hogy nem használjátok a kórházi adminisztrátorkártyákat. A játék ugyan jól működik nélkülkük, de velük azért érdekesebbé válik.

Az adminisztrátorkártyák magyarázatát a játékszabály 13. oldalán találjátok meg.

- 11 Minden játékos vegyen magához egy játékeségdletet.

Most már kezdődhet a játék!



JÁTÉKELŐKÉSZÍTÉS 4 JÁTÉKOSRA

ELIZABETH GABRIEL ANDERSON
ADMINISTRATOR



- Place a name/operational of any colour.
- Heal a different red patient one step.
- Heal a different green patient of the same operational value one step.
- Heal a value 4 patient one step.
- Heal exactly two patients (of the same operational value) of value 1, 2 or 3 two steps each.
- Heal either a value 5 or a value 6 patient one step.
- When you heal a red patient, heal a different patient of any color with same value one step.
- Heal exactly three green patients one step (e.g. 2, 1, 6).
- Heal exactly three yellow patients one step (e.g. 2, 2, 5).
- Discharged patient.
- Fatality.

LOUIS PASTEUR



- Place a name/operational of any colour.
- Heal a different red patient one step.
- Heal a different green patient of the same operational value one step.
- Heal a value 4 patient one step.
- Heal exactly two patients (of the same operational value) of value 1, 2 or 3 two steps each.
- Heal either a value 5 or a value 6 patient one step.
- When you heal a red patient, heal a different patient of any color with same value one step.
- Heal exactly three green patients one step (e.g. 2, 1, 6).
- Heal exactly three yellow patients one step (e.g. 2, 2, 5).
- Discharged patient.
- Fatality.



PHARMACIST




RADIOLOGIST



ANAESTHETIST




41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ROUND



11

- Place a name/operational of any colour.
- Heal a different red patient one step.
- Heal a different green patient of the same operational value one step.
- Heal a value 4 patient one step.
- Heal exactly two patients (of the same operational value) of value 1, 2 or 3 two steps each.
- Heal either a value 5 or a value 6 patient one step.
- When you heal a red patient, heal a different patient of any color with same value one step.
- Heal exactly three green patients one step (e.g. 2, 1, 6).
- Heal exactly three yellow patients one step (e.g. 2, 2, 5).
- Discharged patient.
- Fatality.

ROBERT G. EDWARDS
ADMINISTRATOR



11

- Place a name/operational of any colour.
- Heal a different red patient one step.
- Heal a different green patient of the same operational value one step.
- Heal a value 4 patient one step.
- Heal exactly two patients (of the same operational value) of value 1, 2 or 3 two steps each.
- Heal either a value 5 or a value 6 patient one step.
- When you heal a red patient, heal a different patient of any color with same value one step.
- Heal exactly three green patients one step (e.g. 2, 1, 6).
- Heal exactly three yellow patients one step (e.g. 2, 2, 5).
- Discharged patient.
- Fatality.

GERTRUDE ELION
ADMINISTRATOR



JÁTÉKMENET

A játék 8 fordulóból áll. Minden forduló 6 fázisra különíthető el:

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 1 – BETEGSZÁLLÍTÁS | 4 – ELHANYAGOLT BETEGEK |
| 2 – ELLÁTÁSBŐVÍTÉS | 5 – ELENGEDET BETEGEK |
| 3 – KÓRHÁZI KEZELÉS | 6 – MŰSZAKVÁLTÁS |

1. FÁZIS: BETEGSZÁLLÍTÁS

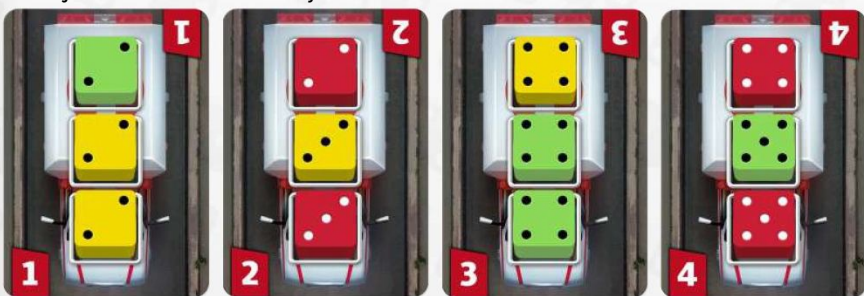
A kezdőjátékos minden mentőautó-kártyára húzzon a szövetsákból 3-3 dobókockát. Például, egy 3 fős játékban 4 mentőautó-kártyát használtak, ezért 12 dobókockát kell húzni.

Dobjon ezekkel a dobókockákkal. Ha bármelyiknek a dobott értéke 1 vagy 6, akkor ismételd addig, amíg az 1-től, vagy a 6-tól eltérő értéket mutat. Az alacsony érték a legsúlyosabb állapotú betegeket jelentik.

A már dobott dobókockákat egyenként tegyék fel a mentőautó-kártyákra, kezdve a legalacsonyabb értékű dobókockával, haladva egészen a legmagasabb értékű kockáig. Azaz, először az összes 2-es értékű, majd ezután az összes 3-as értékű dobókockákat helyezd le, és így tovább, haladva a magasabb érték felé.

A dobókockákat a legalacsonyabb sorszámú mentőautó-kártyára kezd lehelyezni, így folytatva a következővel, egészen addig, amíg az összes dobókocka lehelyezésre került. A mentőautó-kártyán belül, a dobókockák a legalacsonyabb értékkel kezdődnek és haladnak a magasabb értékű dobókockák felé. Mindez a hibák elkerülése miatt szükséges azért, hogy a megfelelő mentőautó-kártyára kerüljenek a dobókockák.

Ha több dobókockának ugyanolyan értéke van, de különböző színe, akkor a kezdőjátékos jobbján ülő játékos dönt a színek sorrendjéről, hogy miként kerüljenek a mentőautó-kártyára.



Példa egy 3 fős játék esetében a betegszállításra. Négy dobókocka áll rendelkezésre 2-es értékkel. Közülük csak három került az 1-es számú mentőautóba, így a 2-es számú mentőbe kerül a negyedik 2-es értékű. A kezdőjátékos jobb oldalán ülő játékos eldönti, hogy melyik színű dobókockák kerüljenek az 1-es és 2-es számú mentőautóba. Ugyanez vonatkozik a 4-es értékű dobókockákra is.

Ezután, a kezdőjátékoskal kezdve, majd haladva az óramutató járásával egyező irányba, mindenki vegyen el egy feltöltött mentőautó-kártyát és tegye maga elé.

Ne feledd, hogy a kezdőjátékos nem választhatja az 1-es sorszámú mentőautót. A választott mentőautó-kártya sorszáma a játékos sorrendjét határozza meg, amikor a következő fázisban a kórházi ellátásbővítést kell végrehajtani.

Miután mindenki választott magának egy mentőautót, a megmaradt mentőautó-kártya dobókockáit tegyék vissza a szövetsákba, a használaton kívüli kártya pedig maradjon az asztal közepén a következő fordulójig.

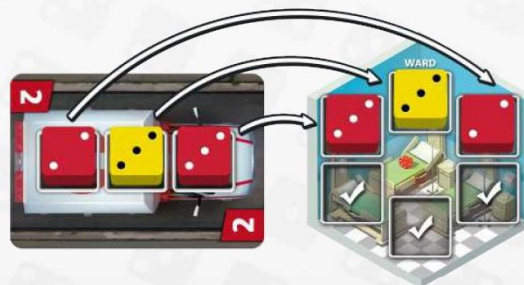
Minden forduló végén, a fordulójelölőt forgassátok el egy lépéssel az óramutató járásával egyező irányba, és ezzel, egy új forduló veszi kezdetét. A 8. forduló végén a játék befejeződik, és a pontok összeadásával határozzátok meg a nyertes játékost.

Az a játékos, aki a legalacsonyabb sorszámú mentőautó-kártyát vette el, vegyen magához egy bónusz vérszak-jelölőt a készletből, és szintén vegye el a kezdőjátékos-jelölőt is, kivéve, ha a kezdőjátékos rendelkezik a legalacsonyabb sorszámú mentőautóval.



Például: A kezdőjátékos elveszi a 2-es sorszámú mentőautó-kártyát, és senki más az 1-es. Ezzel a kezdőjátékos egy bónusz vérszak-jelölőt vehet magához és megtarthatja a kezdőjátékos-jelölőt is.

Ezt követően, mindenki helyezze át a betegeit a mentőautóból a kórházablája, bármelyik üres kórtermének, a kezeletlen betegek számára fenntartott mezőire (felső mezők). Az új betegek különböző kórtermekbe helyezhetők (az nem számít egy betegnél, hogy melyik kórteremben van).



Például: Miután elvette a 2-es sorszámú mentőautót, áthelyezte a betegeit a kórházablád üres, a kezeletlen betegek számára fenntartott kórtermek mezőire.

Nem számít, hogy milyen sorrendben és melyik kórterembe helyezed el a betegeket. Azonban ne feledd, hogy a kórházadban csak 12 üres hely van. Ha nincs elegendő kapacitásod, hogy felvedd az új betegeket, akkor el kell távolítanod a már felvett betegeidet (elhaláloznak), hogy fel tud venni az új forduló betegeit.

Minden elhalálozaskor, tegyél egy elhalálozás-jelölőt a készletből a halottasház területére, és a dobókockákat tedd vissza a szövetsákba.



Például: Lalinak 3 új beteget kell felvennie annak ellenére, hogy neki csak két szabad helye van a kórteremben. Ezért egy meglévő betegét el kell távolítani a kórházablájáról, és egy elhalálozás-jelölőt kell tennie a halottasházába. Ezután tudja csak elhelyezni a 3 új beteget.

2. FÁZIS: ELLÁTÁSBŐVÍTÉS

Ebben a fázisban, minden játékos a mentőautó-kártyák sorszámanak a sorrendjében (a legalacsonyabbtól kezdve) 1 ellátásbővítést végezhet el, az alábbiak kiválasztásával:

- Egy rendelkezésre álló, képpel felfelé fordított új **kórházi részleglapkát**, vagy
- egy rendelkezésre álló, képpel felfelé fordított új **szakember-kártyát** vehetsz el a játéktérről.

Amikor egy új kórházi részleglapkát veszel el, akkor illeszd azt egy másik részlegedhez (a helye nem számít). Ha egy szakember-kártyát veszel el, akkor azt tedd a kórházablád közelébe, és tegyél a készletből a játékos színeddel megegyező meeplet a kártyára.

Ne feledd, hogy a szakember figurát mindig tárold a kártyán, hogy emlékeztessen arra, mi a szakember képessége a kórházi kezelés fázisában (lásd alább).

3. FÁZIS: KÓRHÁZI KEZELÉS

Ebben a fázisban, mindannyian a kórházaitokat aktiváljátok, hogy a lehető legtöbb beteget gyógyíthassátok meg és utána elengedjétek őket.

Egy beteg gyógyításához tegyél egy rendelkezésre álló ápolót vagy szakembert a kórházablád egyik üresen álló, alkalmas részlegére, amivel aktiválsz a rajta lévő akciót. A figurákat egyenként helyezétek a kórházi részlegre és ezzel egy időben végezzétek is el az akciót, mielőtt egy másik figurát tennétek le.

- Minden figura csak egyszer helyezhető le minden fordulóban.
- Minden kórházrészleg csak egyszer aktiválható minden fordulóban.

Bármelyik ápolót, vagy szakembert leteheted bármelyik színes kórházi részlegre. A kórházi részlegre és a színes figurák között nincs kapcsolat.

Ami azért előnyös lehet, hogy nem szükséges mindig az összes figurát elhelyezned a fordulóban.

PÁRHUZAMOS JÁTÉK

Az első játék alkalmával azt javasoljuk, hogy a mentőautók érkezésének a sorrendjében, mindenki egyenként aktiválja a kórházabláját azért, hogy átláthassa, ilyenkor mi történik. Ez biztosíték a szabályok megértésére.

Azonban, ebben a fázisban nincs interakciós kapcsolat a játékosok között, így lehetőség van arra, hogy mindenki egyszerre aktiválja a kórházát, ezzel is csökkentve a játék idejét és a játékosok közötti holtidőt.

Választhatjátok ezt a lejátsszási lehetőséget akkor is, ha már jól ismeritek a játékot. Döntsetek el, hogy a csapatnak melyik játékmód a legkedvezőbb.

Mindegyik kórházi részleg meggyógyítja egy beteg speciális színét és/vagy értékét. A szabálykönyv hátulján megtaláljátok a kórházi részleg listáját és a hatásaik leírását.

Mindig csak a rendelkezésre álló ellátási formákból tudsz elvenni, és ez egészen a 6. fázisig (műszakváltásig) ez nem is változik.

Ugyanazzal a megnevezéssel, több ellátási lehetőség is lehet.

Miután mindenki elvégezte az ellátás bővítését, lehetőség van egy ellátási formát visszatenni (akár azt is, amit éppen elvettél) a megfelelő halom alá, amivel egy vérszak-jelölőt szerzel. Játékosonként egy fordulóban, csak egy ellátási formát dobhatsz el.

Minden alkalommal, amikor egy beteg meggyógyul, a dobókocka értéke egy lépéssel növekszik, például 2-ről 3-ra. Továbbá, ha egy fordulóban egy beteget első alkalommal gyógyítasz meg, akkor át kell helyezned az adott kórterem kezeletlen mezőjéről a kezelt mezőre (közvetlenül a kórterem belüli).



Például: Eszter lehelyez egy ápolót a gyógyszertárra. Ez az egyik kórteremben megnöveli az egyetlen zöld dobókocka értékét eggyel, és áthelyezi azt a kezelt mezőre.

Fontos: A már kezelt betegeket egy későbbi fordulóban más gyógyító hatásokkal is tovább lehet gyógyítani. Ilyenkor egyszerűen csak a kezelt mezőn maradnak.

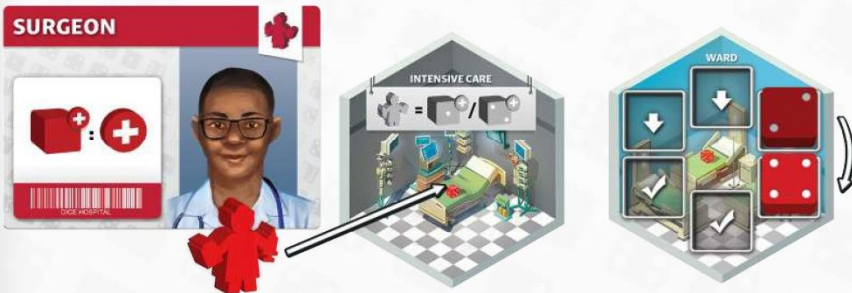
Amikor egy figurát teszel egy adott kórházi részlegre, akkor azt azzal azonnal aktiválsz vele, és végre kell hajtanod a részleg hatását, mielőtt továbblépnél. Ha nem tudod elvégezni egy kórházi részleg teljes hatását, akkor azt nem aktiválhatod.

Például: Az aneszteziológia használatához a kórteremben a három piros színű dobókockának ugyanolyan értékűnek kell lennie. Ha csak két piros színű dobókockád van ugyanolyan értékkel, akkor nem tudod aktiválni ezt a részleget.

Amikor egy beteg gyógyulása eléri a 7-es, vagy a nagyobb értéket, teljes mértékben meggyógyul, és azonnal elhagyhatja a kórházat (lásd a 7. oldalon).

Például: Egy 5-ös értékű beteg három kezelési lépésben gyógyul meg. A betegnek csak két lépésre van szüksége, hogy elhagyhassa a kórházat, ezért hagyj figyelmen kívül a harmadik lépést.

Ha szakember figurát használsz egy kórházzsziég aktiválásához, akkor azonnal, miután a zsziég gyógyító hatását végrehajtottad, a szakember saját hatása szintén kiváltható. Ez egy választható hatás, de mindig előnyt jelent. A szakemberek hatásainak a leírását szintén a játékszabály hátulján találjátok meg.



Például: Lali egy sebészt helyez a kórháza intenzív részlegére, hogy az egyik piros színű betegét 2 értékkel gyógyítsa meg 1 lépésben. Mivel a gyógyított beteg piros színű, és a sebész hatása plusz egy értékkel növeli a beteg gyógyulását, ezért 4-es értékű lesz a beteg.

A szakember hatása csak egyszer váltható ki, még akkor is, ha a kórházzsziég gyógyító hatása több beteget érinthet.



Például: Kati egy hematológust helyez a nefrológiára, és három sárga színű beteget ugyanazzal az értékkel egy lépésben meggyógyít. Majd ezzel aktiválódik a hematológus hatása is, tehát egy beteget még egy lépéssel gyógyít.



Például: Peti lehelyez egy gyógyszerészt az anesztéziológiára, amely 3 különböző, ugyanolyan értékű piros színű beteget gyógyít meg 1-1 lépéssel. A gyógyszerész hatása nem aktiválódik, mivel az csak zöld színű beteg esetén alkalmazható.

Nem szükséges az összes ápolót és szakembert felhasználnod, de javasoljuk, hogy bátran tedd meg. Ha nincs elég kórházi zsziég, amelybe a rendelkezésre álló figurákat elhelyeznéd, vagy egy figura lehelyezésének nincs hatása, akkor nyugodtan kijelentheted, hogy befejezted ezt a fázist, mielőtt minden figurád letennéd.

Nem kötelező használni egy kórházi zsziég vagy egy szakember hatását, de ajánljuk, hogy nyugodtan tedd meg.

A VÉRZSÁKOK HASZNÁLATA

A kórházad aktiválásához szintén felhasználhatod azokat a vérszák-jelölőket, amiket összegyűjtöttél. Mindegyik jelölőd az aktiválás során bármikor visszakerülhet az általános készletbe:

- Ha bármelyik beteged 1 lépésben meggyógyítod, vagy
- ha ideiglenesen megváltoztatod az egyik dobókockád színét a fázis végéig (ebben a fordulóban, a kórházad aktiválási hatásának a végrehajtása miatt). Ezt csak akkor tudod elvégezni, mielőtt még a dobókockán végrehajtanád a gyógyító hatást.



Megjegyzés: Minden olyan vérszák-jelölő, ami a játék végén nálad maradt, 1 győzelmi pontot ér.



Például: Laci lehelyez egy ápolót a gyógyszerészre, ami zöld színű beteget gyógyít. Azonban, ő a piros színű betegét szeretné meggyógyítani, ezért eldob egy vérszák-jelölőt és ideiglenesen megváltoztatja a piros színű betegét zöldre, hogy használhassa a gyógyszerész részlegét.

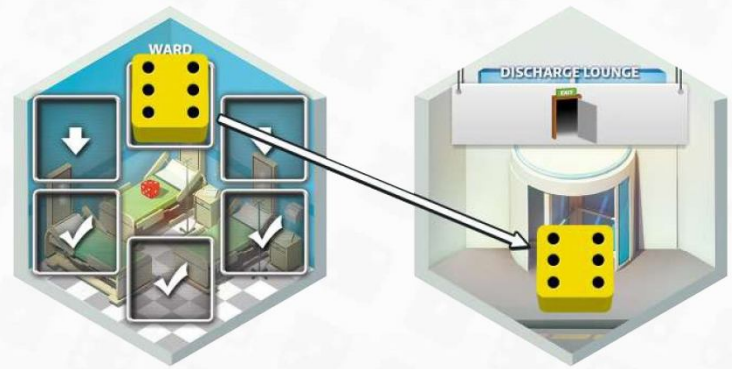
A DOBÓKOCKA SZÍNVÁLTOZÁSÁNAK A KÖVETÉSE

Néha a dobókocka átmenetileg más színre változik. Ennek követésére, tedd a beteget a kórház táblád színes részlegére, ami vele egyezik, hogy nyomon lehessen követni a forduló hátralévő részében. Ez a beteg kezeltnek számít. A 6. fázis, a műszakváltás fázisa során tedd vissza ezt a dobókockát valamelyik kórterem kezeletlen mezőjére, amivel a színe is visszatér az eredetihez.



EGY BETEG ELENEDÉSE

Ha egy beteg megkapja a szükséges gyógyulást, eléri a 7-es, vagy annál több értéket, akkor azonnal elbocsátható, és helyezd a kórháztáblád elengedett területére. Az elbocsátott betegek értékelése az 5. fázisban történik meg.



Például: A 6-os értékű, sárga színű beteg további kezelést kap és ezzel elengedhető lesz a kórházból.

4. FÁZIS: ELHANYAGOLT BETEGEK

Miután az összes kórházi kezelés befejeződött, ellenőrizték, hogy maradtak-e kezeletlen betegek a kórtermeitekben. Minden kezeletlen betegnek (akik még a kórtermed felső sorában, a kezeletlen mezőkön vannak) eggyel csökken az értéke az elhanyagolás miatt.



Példa: Két kezeletlen betegnek 1-1 lépéssel csökken az értéke az elhanyagolás miatt.

Ha egy 1-es értékű betegnek ilyen módon 0-ra csökken az értéke, akkor meghal. Ezt a dobókockát tedd vissza a szövetsábkba és vegyél el a készletből egy elhalálozás-jelölőt, amit tegyél a táblád halottasházára.

A játék végén, minden elhalálozás-jelölőért pontlevonás jár.



5. FÁZIS: ELENGEDET BETEGET

Mindenki számolja össze, hogy hány beteget gyógyított meg, hányan lettek elengedve, és az annak megfelelő pontszámot jobbra a táblázatban megkapja.

A szerzett pontszámokat mindenki a pontozósávon jelölje a pontjelölője léptetésével.

A pontozás után az összes elbocsátott beteget tegyék vissza szövetsákba.

Minden olyan játékos, aki ezt a fázist úgy fejezi be, hogy mind a négy kórterme üres, további 5 pontot kap.

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



6. FÁZIS: MŰSZAKVÁLTÁS

A műszakváltás a játékforduló végét jelzi, és számos lépést végre kell hajtani, hogy előkészítsék a következő fordulót. A játék 8. fordulójában kimarad ez a fázis, amit közvetlenül a játék végi pontozás követ (lásd alább).

Minden egyes műszakváltáskor a következőket kell elvégezni:

- Tedd vissza az összes ápolót a nővérállásra.
- Tedd vissza az összes szakember figurát az annak megfelelő kártyára.
- Tedd vissza az összes kezelt beteget a kórterem kezeletlen mezőire.
- Tedd vissza a mentőautót az asztal közepére.

A kezdőjátékos szintén végezze el:

- Forgassa el a fordulójelzőt, hogy a következő forduló száma legyen látható.
- Az összes, fel nem használt kórházi részleglapkát és szakember-kártyát képpel lefelé fordítva, tegye a megfelelő pakli aljára.
- Húzzon fel új lapkákat és kártyákat, ahogy a játék előkészítése során tette.



Két játékos esetében, a kezdőjátékosnak kell választania, hogy egy további kórházi részleglapkát, vagy egy szakember-kártyát fed fel, akár csak az előkészítés során.

Ne feledjétek, hogy a kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos személye csak az első fázis, a beteg beszállítása során változik. Ezért még az kezdő forduló, aki ennek a fázisnak a végén a kezdőjátékos-jelölőt már birtokolja.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék a 8. forduló után fejeződik be.

Mindenkinek a következőképpen alakul a pontszáma:

- Minden elhalálozott betegért a halottasházatokban, vonjatok le 2 pontot.
- Minden, nálatok maradt vérszak-jelölőért 1 pontot kaptok.

Az a játékos lesz a játék nyertese, aki a legtöbb pontot szerezte.

Ha döntetlen alakul ki a játékosok között, akkor a kórházban maradt legkevesebb beteggel rendelkező játékos a nyertes.

Ha még mindig döntetlen, a játékos dobókockáinak a legmagasabb összértékével (azaz, a dobókockákon lévő pontok összegével) rendelkező játékos győz.

Ezek után, ha még mindig döntetlen áll fel, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

VÁLASZTHATÓ SZABÁLYOK

Miután már többször játszottatok a játékkal, érdemes kipróbálnotok a változatosság és a még több kihívás érdekében az alábbi, választható játékszabályokat is:

ESEMÉNYKÁRTYÁK

A játék tartalmaz egy különleges eseménykártya paklit, amit a *Dice Hospital* játékban használhattok.

A játék előkészítése során, keverd össze az eseménykártyákat és tedd a játéktér közelébe.

A 2. fordulótól kezdve, és minden forduló elején (a beteg beszállítását megelőzően) fedj fel egy eseménykártyát, és alkalmazdátok annak a hatását.

NEHEZÍTETT JÁTÉKVÁLTOZATOK

A *Dice Hospital* játékban a gyakorlott játékosoknak nagyobb kihívást jelentő játékváltozatokat is kínálunk. A játék nehézségének növeléséhez használjátok a következő lehetőségeket:

KEZDETI KRÍZIS:

A játék előkészítése során (és csak az előkészítés során), minden játékos 5 dobókockát húz a zsákból a 3 helyett. Ezeket a dobókockákat bármilyen szinkombinációban, 3-as, 3-as, 4-es, 5-ös és 5-ös értékre kell állítani.

UTOLSÓ BEGYŰJTÉS

Ez a játékváltozat a város többi kórházát szimulálja (nem a játékosokét), amely kiküldi a mentőautókat, hogy összegyűjtsék a megmaradt betegeidet a játék végén, miközben biztosítja, hogy máshol megkapják a szükséges kezelést, további pontokat szerezve neked.

A játék utolsó fordulója után, de még a játék végi pontozás előtt kövesd az alábbi lépéseket:

1. A játék során használt mentőautó-kártyákat tegyétek vissza az asztal közepére. Távolítsátok el a legmagasabb sorszámú mentőautó-kártyát, így a kártyák száma megegyezik a játékosok számával.
 2. Fordítsátok meg a mentőautó-kártyákat az ellentétes oldalukra, amely különböző dobókockák színeit és számát mutatja.
 3. Kezdve az aktuális kezdőjátékoskal és haladva az óramutató járásával megegyező irányba, mindegyik játékos visszateheti az egyik, kórteremben maradt betegét a mentőautó üres mezőjére, amely egyezik a színével és az értékével.
 4. Minden betegért, ami ilyen módon átkerül, a játékos további 1 pontot kap.
 5. A játék egészen addig folytatódik, amíg a mentőautó-kártya összes üres mezője feltöltésre kerül, vagy az összes játékos passzol.
 6. Annak a játékosnak, aki nem tud beteget áthelyezni ilyen úton a mentőautóba, passzolnia kell a folyamat végéig.
 7. Amint befejeződik a mentőautó-kártyák feltöltése, a játék folytatódik tovább a normál szabályok szerint, a játék végi pontozással.
- Az a játékos, akinek még mindig maradt betege a kórtermeiben, mindegyikért 1-1 pontot veszít.

Néhány eseménykártyának egyszeri hatása van, amit azonnal alkalmazni kell.

Vannak olyan eseménykártyák, amiknek folyamatos hatásuk van és ezeket az adott forduló végéig alkalmazni kell.

A 6. fázis alatt, a műszakváltáskor dobjátok el az aktuális eseménykártyát.

ORSZÁGOS JÁRVÁNY:

A beteg beszállítása (1. fázis) során, amikor a játékos elvesz egy mentőautó-kártyát, húzzon a szövetszákból még egy dobókockát (3 helyett 4-et). Dobjon egyet ezzel a 4. dobókockával (1-es és 6-os érték esetén dobjon újra), majd ezzel az értékkel tegye az egyik kórtermébe. Innentől kezdve, minden beteg beszállítása fázis során 4 új beteget kell felvennie.

REZISZTENS KÓROKOZÓ:

A 4. fázis során (elhanyagolt betegek), minden olyan beteg, akit nem kezeltek, 2 értéket veszít 1 helyett.



Például: Az utolsó forduló után, Isti áthelyezi egy 3-as értékű, piros színű dobókockáját az egyik várakozó mentőautó üres mezőjére.

SZÓLÓ JÁTÉKVÁLTOZAT SZABÁLYAI

A *Dice Hospital* játék szóló játékmódban is játszható, amihez használnod kell az orvosi jelentéskártyákat. Ezek a kártyák különböző színek kombinációját ábrázolják, amiket teljesíteni kell, hogy a rajta lévő pontszámot megszerezd.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉBEN

- Ne használd a mentőautó-kártyákat.
- Ne válassz magadnak kórházi adminisztrátorkártyát.
- Minden színű dobókockából vegyél el 10-10-et, amiket tegyél vissza a játék dobozába. A megmaradt kockákat tedd a szövetszádba.

A normál előkészítésen túl, keverd össze az orvosi jelentéskártyák pakliját, majd képpel felfelé fordítva, ossz két sorba 3-3 kártyát.

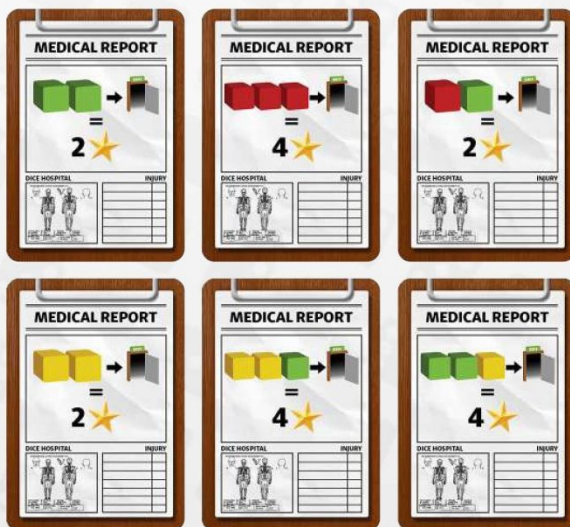
ORVOSI JELENTÉSKÁRTYÁK

Egy orvosi jelentéskártya befejezéséhez, az 5. fázisra (elengedett betegek) rendelkezned kell a szükséges dobókockák színeivel az elbocsátott betegek mezőjén.

A pontozás során, csak az orvosi jelentéskártya alsó sorában lévő kártyák állnak rendelkezésre.

Több kártyát is befejezhetsz, ha elégséges számú dobókockával rendelkezel. Azonban, minden dobókockát csak egyszer használhatsz fel egy kártya befejezéséhez.

Miután befejeztél egy orvosi jelentéskártyát, azt tedd magad elé, a felette lévő pedig csúsztasd le az alsó sorba, amely azonnal elérhetővé válik, ha van elégséges dobókockád.



Például: A fordulód végére 2 sárga és 2 zöld színű dobókockád van az elengedett betegek területén. Ezzel befejezhetsz egy olyan orvosi jelentéskártyát, amihez 2 sárga és 1 zöld színű dobókocka kell, VAGY egy olyan kártyát, amelyhez 2 zöld és 1 sárga színű szükséges. Alternatív megoldásként, befejezheted a 2 sárga színű dobókockát igénylő kártyát, mert ezzel elérhetővé válik a felette lévő, a 2 zöld színű dobókockás. A normál szabályok szerint az elengedett betegekért járó pontokat is megszerezted, ez esetben az 4 pont.

EGYÉB SZABÁLYVÁLTOZÁSOK:

1. FÁZIS: BETEGSZÁLLÍTÁS

Húzz négy dobókockát a szövetszádból és dobj velük. Ha valamelyiknek 1-es vagy 6-os az értékük, azokat dobd újra, amíg sem az 1-est, sem a 6-ost nem mutatja.

A négy dobókockából válassz ki 3-at, amit tegyél a kórtermeidre, a maradékot pedig rakd vissza a szövetszádba.

Ha a három dobókockán található pontok összértéke kevesebb, mint 9, akkor vegyél el a készletből egy vérszak-jelölőt.

2. FÁZIS: ELLÁTÁSBŐVÍTÉS

A 2. fázis elején, fedj fel 1 szakember-kártyát és 1 kórházi részleglapkát, és dönts el, hogy melyikre lesz szükséged.

Azt a kártyát vagy lapkát, amit nem használsz, tedd vissza a pakli aljára.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Az elengedett betegeket a normál szabályok szerint kell pontoznod. Továbbá, minden befejezett orvosi jelentéskártyán van egy pontszám, amit megszerzel.

Ezen kívül, azok a befejezetlen jelentéskártyák, amik a játéktéren maradnak, csökkentik a játék végi pontszámot.

Jegyezd meg a végeredményed rekordját és próbálj ki különböző stratégiai lehetőségeket, hogy tudsz-e attól magasabb eredményt elérni.

Ha nagyobb kihívással szeretnél szembenézni, akkor használd az alábbi pontszám módosítókat:

- **HALÁLOS BÜNTETÉS:** Duplázd meg a játék végén, az elhalálozás-jelölőkért kapott negatív pontszámaidat.
- **ORVOSI JELENTÉS UTÁN JÁRÓ BÜNTETÉS:** Duplázd meg a játék végén, a nem befejezett jelentéskártyák után kapott negatív pontszámaidat.



Hogyan lehet betegekkel újra feltölteni a mentőautó-kártyákat minden fordulóban?

Minden forduló elején, a kezdőjátékos véletlenszerűen húzza ki a szövetságból a szükséges dobókockák számát, és dob velük (1-es és 6-os esetén újradozja).

Ha a betegszállításkor sok egyforma értékű dobókocka van, ki helyezi sorrendbe a mentőautó-kártyákra?

Az aktuális kezdőjátékos jobb oldalán ülő játékos, aki kihúzta a dobókockákat a szövetságból és dobott azokkal. Ő kapja meg a lehetőséget, hogy a mentőautó-kártyára tegye a dobókockákat.

Mi történik a megmaradt mentőautó-kártyával a betegszállítást követően?

A rajta lévő dobókockák visszakerülnek a szövetsákba, és a mentőautó-kártya az asztal közepén marad a következő fordulóig.

Mi történik, ha nincs elég férőhelyem a betegszállítás során, hogy felvegyem az összes beteget?

Válaszd ki a kórházabládon azokat a betegeket, akik elhaláloznak (azaz, minden ilyen dobókockát tegyél vissza a szövetsákba, és a velük azonos számú elhalálozás-jelölőt a halottasházadba). Ne feledd, hogy az új forduló új betegeit nem távolíthatod így el.

Mi történik a megmaradt kórházi részleglapkával/szakember-kártyákkal minden fordulóban?

Ezek a saját paklijuk aljára kerülnek, mert a 6. fázisban, a műszakváltáskor újat kell felhúzni.

Milyen kórházi részlegekre helyezhetek el ápolókat?

A kórház bármelyik részlegére helyezhető ápoló, amit még nem aktivált egy figura.

Milyen kórházi részlegekre helyezhetek szakembert?

A kórház bármelyik részlegére helyezhető szakember, amit még nem aktivált egy figura.

Amikor lehelyezek egy szakembert, melyik történik meg előbb: a kórházi részleglapka, vagy a szakember-kártya hatása?

Mindig a kórházi részleglapka hatása történik meg először.

Mi történik, ha olyan részleget szeretnék használni, mint az allergia-központ, de nincs három egyforma színű betegem hozzá?

A kórházi részleglapka hatását ezzel nem tudod használni, és a figurát erre csak elpazarolod.

Mire való a vérzsák-jelölő?

A kórházi kezelés fázisa alatt eldobhatod, hogy egy lépéssel meggyógyíts egy betegedet, vagy a forduló végéig átmenetileg megváltoztasd a dobókocka színét. Amennyiben a játék végéig maradnak nálad vérzsák-jelölők, akkor a játék végi pontozáskor 1-1 pontot kapsz mindegyikért.

Hogyan szerezhettek vérzsák-jelölőt?

A betegszállítás fázisában vedd el a legalacsonyabb sorszámú mentőautó-kártyát, vagy az ellátásjavítás alatt dobj vissza egy felesleges kórházi részleglapkát, vagy egy szakember-kártyát. Bizonyos ellátásjavítások más módon is lehetővé teszik.

Mi történik, ha a szövetsákban nem marad dobókocka?

Mindig kell dobókockának lennie a szövetsákban. Ha ilyen előfordulna, akkor ellenőrizétek le, hogy minden elengedett, elhalálozott, nem használt mentőautó-kártya dobókockái visszakerültek-e a szövetsákba.

Elvehetem-e ugyanannak az részleglapkának, vagy szakember-kártyának a másolatát, ami már megvan nekem?

Igen, elveheted.

Lehelyezhetek-e, egynél több figurát ugyanarra a kórházi részlegre aktiválás (kezelés) céljából?

Nem, nem helyezhetsz le még egyet.

Ugyanabban a fordulóban többször is lehelyezhetek egy figurát?

Nem, nem helyezhetsz le többször.

Mi történik, ha a kórházi részleglapkáim teljesen fel vannak töltve és még mindig maradtak figuráim?

Ezeket a figurákat nem tudod lehelyezni, várnod kell velük a következő fordulóig.

Honnan ismerem fel, hogy a figurák melyik szakembert képviselik?

A műszakváltás során, tedd vissza az összes ápoló figurákat a nővérállásra, és a szakember figurákat pedig az öt képviselő ellátásjavító kártyákra (egyforma színűek). A következő forduló kórházi kezelése során látni fogod, hogy melyik figura melyikhez van lehelyezve.

Megtudom-e gyógyítani többször is a beteget egy forduló alatt?

Igen, amikor először kerülnek a kórterem kezelt mezőire, de utána többször is érheti azokat gyógyító hatás.

KEZDETI KÓRHÁZI RÉSZLEGEK



SOKKTALANÍTÓ:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy bármelyik piros színű beteged meggyógyítsd egy lépésben.



ONKOLÓGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy bármelyik sárga színű beteged meggyógyítsd egy lépésben.



GYÓGYSZERTÁR:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy bármelyik zöld színű beteged meggyógyítsd egy lépésben.



INTENZÍV ELLÁTÁS:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármilyen színű, 1-es vagy 2-es értékű beteged egy lépésben.



KÉPALKOTÓ:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármilyen színű, 3-as vagy 4-es értékű beteged egy lépésben.



KLINIKA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármilyen színű, 5-ös vagy 6-os értékű beteged egy lépésben.

KÓRHÁZI RÉSZLEGBŐVÍTŐK



MŰTŐ:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik piros színű beteged három lépésben.



FŰL-ORR-GÉGÉSZET:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik zöld színű beteged három lépésben.



ORTOPÉDIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik sárga színű beteged három lépésben.



KARDIOLÓGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző piros színű beteged egy-egy lépésben, amiknek egymást követő értékük van (például, 2-es, 3-as, és 4-es).



IMMUNOLÓGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző zöld színű beteged egy-egy lépésben, amiknek egymást követő értékük van (például, 2-es, 3-as, és 4-es).



UROLÓGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző sárga színű beteged egy-egy lépésben, amiknek egymást követő értékük van (például, 2-es, 3-as, és 4-es).



ANESZTEZIOLOGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző piros színű beteged egy-egy lépésben, amiknek azonos értékük van (például, 3-as, 3-as és 3-as).



ALLERGIAKÖZPONT:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző zöld színű beteged egy-egy lépésben, amiknek azonos értékük van (például, 3-as, 3-as és 3-as).



NEFROLÓGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző sárga színű beteged egy-egy lépésben, amiknek azonos értékük van (például, 3-as, 3-as és 3-as).



BALESETI KÖZPONT:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd 4 lépésben egy 1-es, vagy egy 2-es értékű beteged (bármilyen színben).



RADIOLÓGIA:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három beteged egy lépésben, amiknek 1-es, 2-es, vagy 3-as értékük van (bármilyen színű vagy színűek lehetnek). A betegeknek 1-3-ig, eltérő értékük lehet.



TRIAGE KÖZPONT:

Tegyéél egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan két beteged két lépésben, amiknek 1-es, 2-es vagy 3-as értékük van (bármilyen színű vagy színűek lehetnek). A betegeknek 1-3-ig, eltérő értékük lehet.

SZAKEMBER BŐVÍTÉS



SEBÉSZ:

Amikor ez a figura egy piros színű beteget gyógyít, azt a piros színű beteget további egy lépésben gyógyítja még (azaz 2 lépésben).



GYÓGYSZERÉSZ:

Amikor ez a figura egy piros színű beteget gyógyít, azt a zöld színű beteget további egy lépésben gyógyítja még (azaz 2 lépésben).



HEMATOLÓGUS:

Amikor ez a figura egy piros színű beteget gyógyít, azt a sárga színű beteget további egy lépésben gyógyítja még (azaz 2 lépésben).



ANESZTEZIOLÓGUS:

Amikor ez a figura egy piros színű beteget gyógyít, meggyógyít egy másik piros színű beteget is egy lépésben.



VIROLÓGUS:

Amikor ez a figura egy zöld színű beteget gyógyít, meggyógyít egy másik zöld színű beteget is egy lépésben.



UROLOGUS:

Amikor ez a figura egy sárga színű beteget gyógyít, meggyógyít egy másik sárga színű beteget is egy lépésben.



KARDIOLÓGUS:

Amikor ez a figura egy piros színű beteget gyógyít, meggyógyít egy másik beteget is egy lépésben (bármilyen színűt, de ugyanolyan értékűnek kell lenni, mint az előző betegnek a gyógyulása előtt).



MIKROBIOLÓGUS:

Amikor ez a figura egy zöld színű beteget gyógyít, meggyógyít egy másik beteget is egy lépésben (bármilyen színűt, de ugyanolyan értékűnek kell lenni, mint az előző betegnek a gyógyulása előtt).



RADIOLÓGUS:

Amikor ez a figura egy sárga színű beteget gyógyít, meggyógyít egy másik beteget is egy lépésben (bármilyen színűt, de ugyanolyan értékűnek kell lenni, mint az előző betegnek a gyógyulása előtt).



TRIAGE ÁPOLÓ:

Amikor ez a figura meggyógyít egy beteget, meggyógyít két másik beteget is egy-egy lépésben, amiknek 1-es, 2-es, vagy 3-as értékük van (bármilyen színű vagy színűek lehetnek). A betegnek 1-3-ig, eltérő értékük lehet.



PARAGYÓGYÍTÓ:

Amikor ez a figura meggyógyít egy beteget, meggyógyít egy másik beteget is két lépésben, aminek 1-es, 2-es, vagy 3-as értéke van (bármilyen színű lehet).



HÁZIORVOS:

Amikor ez a figura meggyógyít egy beteget, meggyógyít egy másik beteget is egy lépésben, aminek 4-es, 5-ös, vagy 6-os értéke van (bármilyen színű lehet).

A játék kickstarter kiadása további két szakember-kártyát tartalmaz. A promóciós kártya használatához, a játék előkészítése során válassz véletlenszerűen egy másik szakember-kártyát a pakliból, majd tedd vissza azt a játék dobozába és helyettesítsd a promóciós kártyával. Ezt a folyamatot ismételd meg mindegyik promóciós kártya hozzáadásával, majd ezután normál szabályok szerint keverd össze a paklit, mielőtt az első forduló előtt húznál a szakember kártyapakliból.



TANÁCSADÓ:

Minden egyes kórházi kezelés fázisa elején, válassz egy másik szakember-kártyát a kórházadhoz. A tanácsadónak is ugyanolyan különleges képessége van, mint a választott szakembernek, egészen a fázis végéig.



BETEGFELVÉTELES ÁPOLÓ:

Minden alkalommal, amikor ez a szakember elenged egy beteget, visszatehetsz egy másik beteget a szövetségbe, vagy húzz egy másik beteget a szövetségéből, dobj vele, és vedd fel a kórtermedbe (ha 1-es, vagy 6-os, akkor a szokásos módon dobj újra vele).

ADMINISZTRÁTOROK



Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább két piros színű beteget engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.



Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább két sárga színű beteget engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.



Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább két zöld színű beteget engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.



Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább mindhárom színű betegből (piros, sárga és zöld) elengedsz 1-1-et, akkor további 1 pontot szerzel.



Ebben a fordulóban, 1 elhanyagolt piros színű beteg állapota nem romlik a kórházadban.



Ebben a fordulóban, 1 elhanyagolt sárga színű beteg állapota nem romlik a kórházadban.



Ebben a fordulóban, 1 elhanyagolt zöld színű beteg állapota nem romlik a kórházadban.



Ha a legtöbb beteget te engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.

SZÓJEGYZÉK

BETEG: Minden beteget egy hatoldalú dobókocka (D6) szimbolizál. A dobókockán feltüntetett érték a beteg relatív egészségi állapotát tükrözi, 1-től (nagyon beteg) 6-ig (nagyon egészséges).

ELHALÁLOZÁS: Egy beteg értéke 0-ra, vagy annál lejjebb csökken, akkor meghal. Ilyenkor egy elhalálozás-jelölőt kell tenned a halottasházadra. A dobókockát tedd vissza a szövetszádba.

ELENGEDET BETEG: Ha egy beteg értéke 7-es, vagy annál magasabb, akkor azonnal elbocsájtathatóvá válik a kórházból.

KEZELÉS: Minden olyan játékhatást, ami a beteget célozza, úgy kell tekinteni, hogy a beteget kezeli, függetlenül a kezelés kimenetelétől.

GYÓGYÍTÁS: Minden olyan folyamatot, ami a beteg értékét növeli, úgy kell tekinteni, hogy a beteget gyógyítja.

ÁLLAPOROMLÁS: Minden olyan folyamatot, ami a beteg értékét csökkenti, úgy kell tekinteni, hogy a beteg állapotát súlyosbítja.

ELHANYAGOLT BETEG: Minden olyan betegnek, akit a forduló végéig nem kezeltek, romlik az állapota, csökken az értéke az elhanyagolás miatt.

KÓRTEREM: Minden beteget, akit felveszel a kórházadba, egy ágyra kell lehelyezned a kórtermen belül.

KÓRHÁZI RÉSZLEG: A kórházablád különböző területei, amelynek a hatásai, egy ápoló vagy egy szakember figura lehelyezésével aktiválódnak.

ÁPOLÓ: A kezdeti munkavállalód alaptípusa (fehér színű).

SZAKEMBER: Egy magasabb rendű munkavállaló, aki az előnyökért kínál további játékhatásokat (színes figurák). A szakember is ápolónak számít a játékhatások megoldása szempontjából.

ADMINISZTRÁTOR: A játék elején felhúzott kártya, ami hatással van a játékstratégiádra.

STÁBLISTA

Tervezők: Stanislav Kordonskiy és Mike Nudd

Eredeti koncepció: Stanislav Kordonskiy

Illusztráció: Sabrina Miramon

Kiadó: Alley Cat Games

Fejlesztők: Caezar Al-Jassar és Mike Nudd

Grafikai tervezés: Sebastian Koziner

Szabálykönyv szerkesztése: Paul Grogan (Gaming Rules!)



WWW.ALLEYCATGAMES.COM



Mike Nudd a következő embereknek szeretné köszönetét kifejezni:

Szeretnék köszönetet mondani anyámnak, Vickynek, Caezarnak a Playtest UK Meetup-tól, és mindenkinek a BGT&CUK Facebook csoportból, akik segítettek és támogattak.

Stanislav Kordonskiy a következő embereknek szeretne köszönetet mondani: Rachel Kordonskiy, Holden Kim, Patrick Lindsay, Matt és Laura Treat, Nyles Breecher, Jordan Sorensen, Ian Klug, Jason Richter, Amie Barnard, Dan Giralte, Brian Peterson, Amanda Marconi, Dan Sonnemann és Chris Barden.

Az Alley Cat Games a következő jutalmakat szeretné átadni az alábbi játékesztelőknek és szabálykönyv-korrektoroknak:

- **Az arany játékesztelő díjat kapja:**
a Barrett család és azok barátai, Katie Bain, Jon Merrifield és Katie Strong, Melissa Millar, Christian Keldborg és Frank Calcagno Jr.
- **Az ezüst játékesztelő díjat kapja:**
Helge Sidow és Manuel Lerch, Courtney Falk, Mark Capell-Helm, Robert L. és Simon Lewis.

• **A bronz játékesztelő díjat kapja:**

Sarah Reed, Sabine, Paul és Brandy Novak, Adam és Jennie Martin, Jonathan Rodriguez, Melissa Rodriguez, Matthew Ertl, Paul Goldstone, Stu Bailey, Jorge Padilla és Alise Willis, Rob és Sean Moore, Peter és Lisa Chilton, William Taira, Brooks Family, Nicole Landwehr, Janina és Andreas Ziegmann, Bret Gruber, Ron Rich, Luke és Sarah Ratcliffe, Dan Sonnemann, Alicja Olejniczak, Matt Pendry, Jon Lipscombe és 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.

Szeretnénk azoknak is köszönetet mondani, akiknek a neve itt nem szerepel.

Szeretnénk megköszönni a segítséget azoknak is, akik segítettek a szabálykönyv korai és végleges változatának alapos lektorálásában:

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 és Paul Henderson. Szeretnénk azoknak is köszönetet mondani, akiknek a neve itt nem szerepel.

Végül külön köszönet illeti a következő embereket az orvosi nomenklatúra javaslataikért és tanácsaikért:

Chooi Oh, Andrea Fabris és Sarah.

KÍSÉRLETI GYÓGYÁSZAT-MINIKIEGÉSZÍTŐ

A deluxe kiadású kiegészítőben található egy kísérleti gyógyászat-minikiegészítő csomag, ami a következőket tartalmazza:

- 8 kórházi részlelapka (2-2 mind 4 típusból) és
- 12 szakember-kártya (2-2 mind 6 típusból).

Ha ezzel a mini-kiegészítő csomaggal is játszotok, akkor a játék előkészítésekor az alábbiakat vegyétek figyelembe:

A részlelapkák készletének a száma a játékosok számától függ: 2-3 játékos esetében, tedd vissza a játék dobozába mindegyik részlelapka készletnek a páriját. Ha négyen játszotok, akkor véletlenszerűen távolíts el 8 részlelapkát a készletek valamelyikéből és tedd vissza azokat a játék dobozába.

Ezután, keverd össze a megmaradt lapkákat a kiegészítő 8 részlelapkájával, hogy elkészítsd a 20 részlelapkából (2-3 játékos), vagy a 24 részlelapkából álló lapkahalmot (4 játékos).

Végezd el ugyanezt a folyamatot a szakember-kártyákkal is, azzal a különbséggel, hogy az alapjáték 12 szakember-kártya készletének egyik felét keverd össze a kiegészítő 12 kártyájával. Így, minden játékos számára 24 szakember-kártya áll rendelkezésre.

Az új fejlesztéseket alább részletezzük.

KÍSÉRLETI RÉSZLEGEK



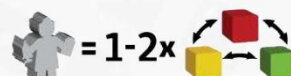
DROGKÍSÉRLETI KÖZPONT:

Tegyéi egy figurát erre a részlegre, hogy pontosan két beteget kezelj mindegyik dobókocka újradobásával (az új eredményt el kell fogadnod).



KÍSÉRLETI TERÁPIA:

Tegyéi egy figurát erre a részlegre, hogy egyetlen beteget kezelj a dobókocka értékének az ellentétes oldalára való átváltásával (azaz, 1-ről 6-ra, vagy viszont).



FIZIÓTERÁPIA:

Tegyéi egy figurát erre a részlegre, hogy megváltoztasd legfeljebb két beteg színét ennek a fázisnak a végéig. Ezek a betegek kezeltnek tekinthetők (lásd a 6. oldalon a dobókocka színváltozásának a követését).



KÉPZŐKÖZPONT:

Tegyéi egy figurát erre a részlegre, hogy egy lépésben kezelj két különböző, ugyanolyan értékű beteget (bármilyen színűek lehetnek).

KÍSÉRLETEZŐ SZAKEMBEREK



PATOLÓGUS:

Ha ez a figura meggyógyít legalább egy beteget, eldobhatsz egy elhalálózás-jelölőt. Ha ez így történik, szerzel egy vérsák-jelölőt.



IRATTÁROS:

A 3. fázis, a kórházi kezelés alatt, ha legalább egy beteget elbocsátasz, 1 pontot szerzel.



FIZIOTERÁPIÁS:

Ha ez a figura meggyógyít legalább egy beteget, akkor válassz egy dobókockát a kórházadban, és változtasd meg ideiglenesen a színét a forduló végéig bármilyen színre. Ez a beteg kezeltnek tekintendő (lásd a 6. oldalon a dobókocka színváltozásának a követését).



VEGYÉSZ:

Ha ez a figura meggyógyít legalább egy beteget, akkor dobj egy másik dobókockával, és ezt a beteget rakd a kórtermed kezelt mezőjére. Ne feledd, hogy ettől állapotromlás is bekövetkezhet!



ORVOSTAN HALLGATÓ:

Ha ez a figura meggyógyít legalább egy beteget, egy lépésben meggyógyít egy másik beteget is, és megint egy másikonál egy lépésben állapotromlást idéz elő. Mindkét beteg kezeltnek tekinthető.







HEMATOLÓGIAI TECHNIKUS:



A 3. fázis, a kórházi kezelés alatt, ha ez a figura elenged legalább egy beteget a kórházból, 1 vérsák-jelölőt szerzel.



KEZDETI KÓRHÁZI RÉSZLEGEK



SOKKTALANÍTÓ:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik piros színű beteged egy lépésben.

ONKOLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik sárga színű beteged egy lépésben.



GYÓGYSZERTÁR:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik zöld színű beteged egy lépésben.



INTENZÍV ELLÁTÁS:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármilyen színű, 1-es vagy 2-es értékű beteged egy lépésben.

KÉPALKOTÓ:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármilyen színű, 3-as vagy 4-es értékű beteged egy lépésben.

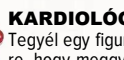

KLINIKA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármilyen színű, 5-ös vagy 6-os értékű beteged egy lépésben.

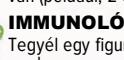

KÓRHÁZI RÉSZLEGBŐVÍTŐK

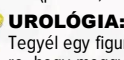

MŰTŐ:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik piros színű beteged három lépésben.

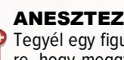

FŰL-ORR-GÉGÉSZET:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik zöld színű beteged három lépésben.

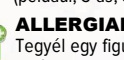

ORTOPÉDIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd bármelyik sárga színű beteged három lépésben.

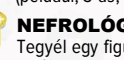

KARDIOLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző piros színű beteged egy-egy lépésben, amiknek egymást követő értékük van (például, 2-es, 3-as, és 4-es).


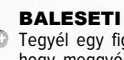
IMMUNOLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző zöld színű beteged egy-egy lépésben, amiknek egymást követő értékük van (például, 2-es, 3-as és 4-es).


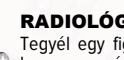
UROLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző sárga színű beteged egy-egy lépésben, amiknek egymást követő értékük van (például, 2-es, 3-as és 4-es).

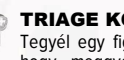
ANESZTEZIOLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző piros színű beteged egy-egy lépésben, amiknek azonos értékük van (például, 3-as, 3-as és 3-as).

ALLERGIKÓZPONT:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző zöld színű beteged egy-egy lépésben, amiknek azonos értékük van (például, 3-as, 3-as és 3-as).



NEFROLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három különböző sárga színű beteged egy-egy lépésben, amiknek azonos értékük van (például, 3-as, 3-as és 3-as).



BALESETI KÖZPONT:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd 4 lépésben egy 1-es, vagy egy 2-es értékű beteged (bármilyen színben).



RADIOLÓGIA:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan három beteged egy lépésben, amiknek 1-es, 2-es, vagy 3-as értékük van (bármilyen színű vagy színűek lehetnek). A betegeknek 1-3-ig, eltérő értékük lehet.



TRIAGE KÖZPONT:
 =  Tegyel egy figurát erre a részlegre, hogy meggyógyítsd pontosan két beteged két lépésben, amiknek 1-es, 2-es vagy 3-as értékük van (bármilyen színű vagy színűek lehetnek). A betegeknek 1-3-ig, eltérő értékük lehet.



SZAKEMBERBŐVÍTÉS



SEBÉSZ:
 =  Amikor ez a figura egy piros színű beteged gyógyít, azt a piros színű beteged további egy lépésben gyógyítja még (azaz 2 lépésben).



GYÓGYSZERÉSZ:
 =  Amikor ez a figura egy piros színű beteged gyógyít, azt a zöld színű beteged további egy lépésben gyógyítja még (azaz 2 lépésben).



HEMATOLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy piros színű beteged gyógyít, azt a sárga színű beteged további egy lépésben gyógyítja még (azaz 2 lépésben).



ANESZTEZIOLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy piros színű beteged gyógyít, meggyógyít egy másik piros színű beteged is egy lépésben.



VIROLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy zöld színű beteged gyógyít, meggyógyít egy másik zöld színű beteged is egy lépésben.



UROLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy sárga színű beteged gyógyít, meggyógyít egy másik sárga színű beteged is egy lépésben.



KARDIOLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy piros színű beteged gyógyít, meggyógyít egy másik beteged is egy lépésben (bármilyen színűt, de ugyanolyan értékűnek kell lennie, mint az előző betegnek a gyógyulása előtt).

MIKROBIOLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy zöld színű beteged gyógyít, meggyógyít egy másik beteged is egy lépésben (bármilyen színűt, de ugyanolyan értékűnek kell lennie, mint az előző betegnek a gyógyulása előtt).



RADIOLÓGUS:
 =  Amikor ez a figura egy sárga színű beteged gyógyít, meggyógyít egy másik beteged is egy lépésben (bármilyen színűt, de ugyanolyan értékűnek kell lennie, mint az előző betegnek a gyógyulása előtt).



TRIAGE ÁPOLÓ:
 =  Amikor ez a figura meggyógyít egy beteged, meggyógyít két másik beteged is egy-egy lépésben, amiknek 1-es, 2-es, vagy 3-as értékük van (bármilyen színű vagy színűek lehetnek). A betegeknek 1-3-ig, eltérő értékük lehet.



PARAGYÓGYÍTÓ:
 =  Amikor ez a figura meggyógyít egy beteged, meggyógyít egy másik beteged is két lépésben, aminek 1-es, 2-es, vagy 3-as értéke van (bármilyen színű lehet).



HÁZIORVOS:
 =  Amikor ez a figura meggyógyít egy beteged, meggyógyít egy másik beteged is egy lépésben, aminek 4-es, 5-ös, vagy 6-os értéke van (bármilyen színű lehet).


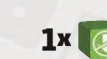
ADMINISZTRÁTOROK



 =  Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább két piros színű beteged engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.



 =  Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább két sárga színű beteged engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.



 =  Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha legalább két zöld színű beteged engedsz el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.

 =  Az 5. fázisban, az elengedett betegek során, ha mindhárom színű betegből (piros, sárga és zöld) engedsz 1-et, akkor további 1 pontot szerzel.

 =  Ebben a fordulóban, 1 elhanyagolt piros színű beteg állapota nem romlik a kórházadban.

 =  Ebben a fordulóban, 1 elhanyagolt sárga színű beteg állapota nem romlik a kórházadban.

 =  Ebben a fordulóban, 1 elhanyagolt zöld színű beteg állapota nem romlik a kórházadban.

 =  Ha a legtöbb beteged te engeded el ebben a fordulóban, további 1 pontot szerzel.