



HOSPITAL RUSH



Ein Spiel von Thomas Kjølby Laursen, Kåre Storgaard und Steen Thomsen
für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

An alle Assistenzärzte! Der Posten des Oberarztes ist neu zu besetzen. Das ist die Gelegenheit, auf die ihr alle gewartet habt. Aber wie weit seid ihr bereit dafür zu gehen? Werdet ihr einfach nur nett sein und hart arbeiten oder bringt ihr auch mal eure hinterhältigen Seiten zum Vorschein?

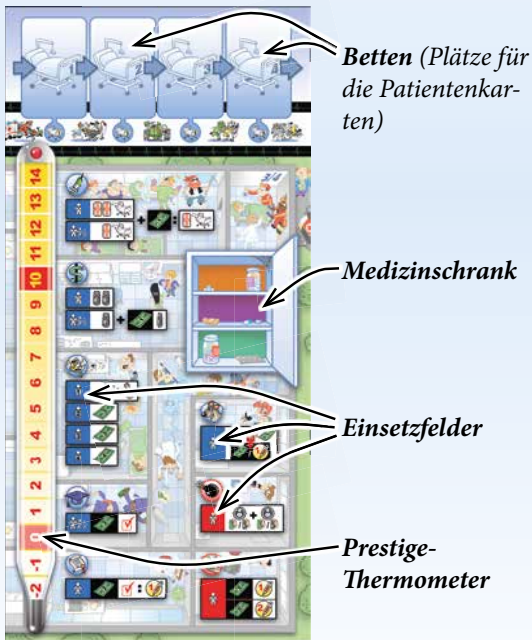
Während immer neue Patienten hereinströmen, müsst ihr euch beweisen. Dabei müsst ihr nicht nur Krankheiten kurieren, sondern euch gelegentlich auch den kleinen Teufeleien eurer Mitspieler erwehren.

Wer sich dabei am geschicktesten anstellt und die meisten Prestigepunkte sammelt, der wird schließlich den begehrten Posten erhalten.

SPIELMATERIAL

1 doppelseitiger Spielplan

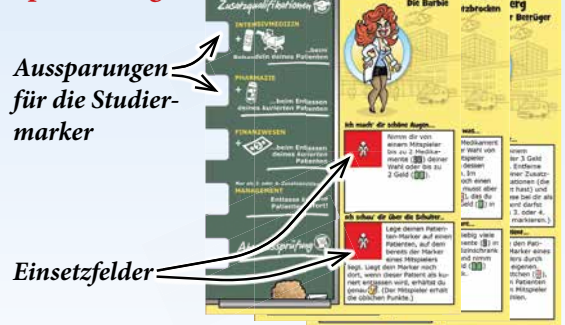
(1 Seite für 3 und 4 Spieler, 1 Seite für 5 Spieler)



23 Patientenkarten



7 Spielerablagen



20 Studiermarker



33 Geldplättchen



20 Pflasterplättchen



12 Medikamentenplättchen

je 4x



10 Spielfiguren

je 2x



10 Holzmarker

je 2x



5 Charaktermarker





7 Visitenkarten

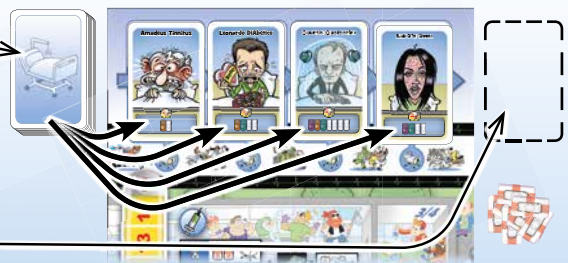
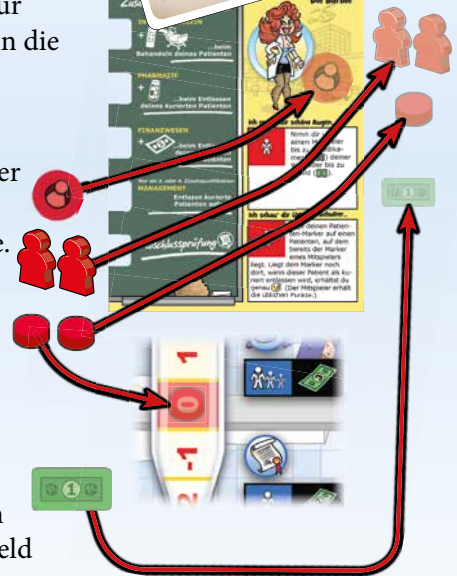
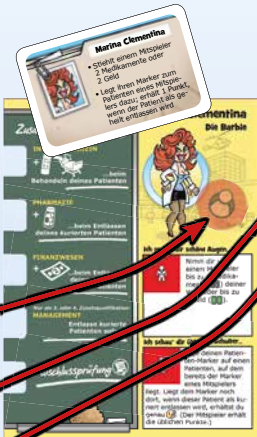
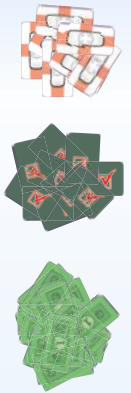


1 Startspielermarker



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Wenn ihr zu dritt oder viert spielt, benutzt die Seite, die mit 3/4 markiert ist. Wenn ihr zu fünft spielt, benutzt die Seite, die mit 5 markiert ist.
2. Legt die **Pflasterplättchen**  und **Studiermarker**  neben dem Spielplan als Vorrat bereit.
3. Legt die **Geldplättchen**  neben dem Spielplan als Vorrat bereit. Dieser Geldvorrat wird fortan als *Bank* bezeichnet.
4. Legt die **Medikamentenplättchen** nach Farben sortiert in den Medizinschrank auf dem Spielplan. **Pro Farbe** legt ihr dabei aber je ein Medikamentenplättchen weniger dorthin, als Spieler am Spiel teilnehmen, z.B. bei einem Spiel zu viert 3x , 3x  und 3x . Nicht benötigte Medikamentenplättchen kommen zurück in die Schachtel.
5. Jeder Spieler erhält eine zufällige **Spielerablage** und legt sie vor sich ab. Nicht benötigte Spielerablagen kommen zurück in die Schachtel.
6. Die zu den Spielerablagen passenden **Visitenkarten** werden auf den Tisch gelegt. Diese fassen die speziellen Aktionen der entsprechenden Spielerablagen kurz zusammen und dienen als Übersicht für die Mitspieler. Nicht benötigte Visitenkarten kommen zurück in die Schachtel.
7. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich die **2 Spielfiguren**, **2 Holzmarker** und den **Charaktermarker** dieser Farbe. Der Charaktermarker wird auf die eigene Spielerablage gelegt und dient einzig zur Erkennung der eigenen Spielerfarbe. Einen seiner Holzmarker legt jeder Spieler als *Prestige-Marker* auf das Feld 0 des Prestige-Thermometers auf dem Spielplan. Der andere Holzmarker dient als *Patienten-Marker* und wird zusammen mit den Spielfiguren zunächst neben der eigenen Spielerablage platziert.
8. Jeder Spieler erhält aus der Bank **1 Geld** als Startkapital, das er offen neben seine Spielerablage legt. Dieser Bereich wird fortan als *persönlicher Vorrat* des Spielers bezeichnet, in dem er das Geld und die Medikamente, die er besitzt, stets gut sichtbar ablegt.
9. Mischt die **Patientenkarten** und legt sie als verdeckten *Patientenstapel* links oben neben den Spielplan (neben das Bett 1).
10. Zieht 4 Patientenkarten vom Stapel und legt auf jedes Bett auf dem Spielplan eine davon offen als *Patient* aus. Lasst rechts neben dem Spielplan etwas Platz für den *Ablagestapel*, der im Laufe des Spiels entstehen wird.
11. Der jüngste Spieler erhält den **Startspielermarker**.



— EKG — SPIELÜBERSICHT — EKG —

Die Spieler sammeln Prestigepunkte, indem sie Patienten kurieren, Abschlussprüfungen bestehen und das Personal bestechen. Pro Runde kann jeder Spieler 2 Aktionen durch das Platzieren seiner Spielfiguren auf den Einsetzfeldern des Spielplans bzw. seiner eigenen Spielerablage ausführen. So kann z.B. Medizin oder Geld eingesammelt, ein Patient behandelt oder eine Zusatzqualifikation erworben werden. Es kann aber auch Medizin und Geld von Mitspielern gestohlen oder stehende Mitspieler können verpetzt werden. Sobald am Ende einer Runde mindestens ein Spieler 10 oder mehr Prestigepunkte erreicht hat, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten wird neuer Oberarzt!

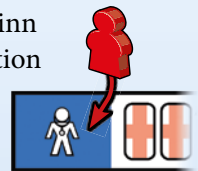
— EKG — SPIELABLAUF — EKG —




Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden 5 Phasen:

- Phase 1: Erste Spielfigur setzen**
- Phase 2: Zweite Spielfigur setzen**
- Phase 3: Patienten entlassen**
- Phase 4: Bedingung für das Spielende prüfen**
- Phase 5: Nächste Runde vorbereiten**

PHASE 1: ERSTE SPIELFIGUR SETZEN









Beginnend mit dem Besitzer des Startspielermarkers und dann reihum im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler jeweils eine seiner beiden Spielfiguren auf das **Einsetzfeld** einer Aktion und führt diese auch **sofort** aus. Die Spielfigur kann dabei auf alle verfügbaren Einsetzfelder des Spielplans oder auf die Einsetzfelder der **eigenen** Spielerablage gesetzt werden. Die Einsetzfelder der anderen Spielerablagen sind dagegen Tabu.



-  Einsetzfelder, die nur eine Figur zeigen, können nur einmal pro Runde genutzt werden. Wer seine Figur also auf ein solches Feld setzt, blockiert das Feld und dessen Aktion für den Rest der Runde.
-  Auf Einsetzfelder, die mehrere Figuren zeigen, können hingegen immer Figuren gesetzt werden, egal wie viele und welche Figuren dort bereits stehen.
-  Die roten Einsetzfelder auf dem Spielplan und den Spielerablagen sind unfaire Aktionen und zumeist besonders lukrativ. **Aber Vorsicht:** Wer rote Einsetzfelder nutzt, läuft unter Umständen Gefahr von einem Mitspieler verpetzt zu werden (*siehe Aktion „Petzen“ auf Seite 6*).

Wer an der Reihe ist, muss in jedem Fall seine Figur auf ein Einsetzfeld setzen. Es ist ihm aber erlaubt, die zugehörige Aktion nur teilweise oder auch gar nicht auszuführen.

Einige wichtige Symbole und Begriffe

 = 1 Pflaster- oder 1 Medikamentenplättchen	 = 1 Pflasterplättchen	 = 1 Medikamentenplättchen beliebiger Farbe	 = 1 Medikamentenplättchen dieser Farbe (hier lila)
 = 1 Geldplättchen	 = Geldbetrag, den man zahlt (hier 1)	 = Geldbetrag, den man erhält (hier 3)	 = Anzahl Prestigepunkte (hier 3)



Prestige-Thermometer

Auf dem Prestige-Thermometer werden die Prestigepunkte der Spieler angezeigt. Erhält man Prestigepunkte, so bewegt man den Prestige-Marker seiner Farbe dort entsprechend nach oben. Verliert man Prestigepunkte, bewegt man ihn entsprechend nach unten. Es ist nicht möglich, weniger als -2 oder mehr als 14 Prestigepunkte zu haben.

Medizinschrank

Darf man Medikamente aus dem Medizinschrank nehmen, hat man immer nur die Wahl aus den dort tatsächlich verfügbaren Plättchen. Ist er leer, kann man auch nichts von dort nehmen.

Plättchen nehmen

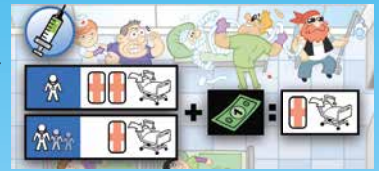
Wenn man Geld/Medikamente nehmen darf, bedeutet das immer, dass man die entsprechenden Plättchen in seinen persönlichen Vorrat neben seine Spielerablage legt. Nimmt man Plättchen von einem Mitspieler bzw. gibt dieser einem Plättchen, dann bedeutet das immer, dass diese Plättchen sozusagen vom persönlichen Vorrat des Mitspielers in den eigenen „wandern“.

Die Einsatzfelder des Spielplans und ihre Aktionen



Patient behandeln

Mit der Aktion „Patient behandeln“ platziert man Medikamente und Pflaster auf einem Patienten, um ihn kurieren und damit Prestigepunkte bekommen zu können.



Wählt ein Spieler eines der beiden Einsatzfelder „Patient behandeln“, darf er genau **1 Patienten** behandeln. Zunächst markiert er den Patienten, den er behandeln will als seinen Patienten. Dazu legt er seinen Patienten-Marker auf einen Patienten seiner Wahl, auf dem **noch kein** Patienten-Marker eines Mitspielers liegt. Befindet sich sein Patienten-Marker bereits auf einem Patienten (aufgrund einer früheren Aktion), kann er diesen Patienten jetzt weiter behandeln. Wenn er möchte und kann, darf er seinen Patienten-Marker aber auch auf einen anderen Patienten umlegen, auf dem noch kein Patienten-Marker liegt (eventuelle Plättchen bleiben dabei aber auf dem Patienten liegen, auf dem sie platziert wurden). Falls bereits alle Patienten mit Patienten-Markern anderer Spieler belegt sind, kann die Aktion nicht ausgeführt werden.



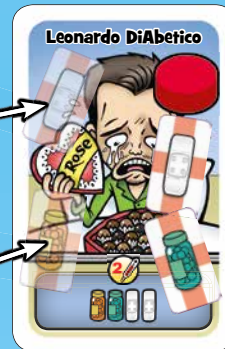
Wer dieses Einsatzfeld wählt, platziert bis zu **2 Plättchen kostenlos** auf dem Patienten, auf dem sein Marker liegt. Außerdem darf er **pro Geld**, das er in die Bank zahlt, je **1 weiteres Plättchen** auf dem Patienten platzieren.



Die Plättchen, die hierbei platziert werden dürfen, können sowohl **Medikamente** als auch **Pflaster** sein (in beliebiger Kombination). Pflaster werden dafür einfach direkt aus dem Pflastervorrat neben dem Spielplan genommen und auf den Patienten gelegt (da sie immer für alle verfügbar sind). Will ein Spieler hingegen Medikamente platzieren, muss er diese aus seinem persönlichen Vorrat nehmen. (Er muss sie sich also vorher schon besorgt haben, z.B. durch die Aktion „Medikamente besorgen“).

Wann ist ein Patient kuriert?

Ein Patient gilt als **kuriert**, wenn alle auf der Karte abgebildeten Plättchen auf dem Patienten platziert sind. Dabei ist es egal, ob man das mit einer einzigen Aktion oder über mehrere Runden hinweg erreicht hat. Die Prestigepunkte erhält



der Spieler jedoch erst dann, wenn der kurierte Patient **entlassen** wird. Dies findet zumeist erst in Phase 3 statt (siehe Seite 7) und setzt voraus, dass sich dann immer noch alle Plättchen und der Patienten-Marker des Spielers auf dem Patienten befinden.



Wer dieses Einsatzfeld wählt, platziert **1 Plättchen kostenlos** auf seinem Patienten.

Außerdem darf er **pro Geld**, das er in die Bank zahlt, je **1 weiteres Plättchen** platzieren.



Medikamente besorgen

Mit der Aktion „Medikamente besorgen“ nimmt man Medikamente aus dem Medizinschrank, um damit später Patienten behandeln zu können.



Wer dieses Einsatzfeld wählt, nimmt sich **kostenlos** bis zu **2 Medikamente** seiner Wahl aus dem **Medizinschrank**.



Wer dieses Einsatzfeld wählt, nimmt sich **kostenlos 1 Medikament** seiner Wahl aus dem **Medizinschrank** und darf zusätzlich 1 Geld in die Bank zahlen, um auch noch ein zweites Medikament von dort zu nehmen.



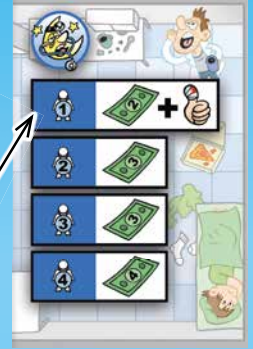
Nachtschicht

Mit der Aktion „Nachtschicht“ nimmt man sich vor allem Geld.

Wer „Nachtschicht“ wählt, **muss** seine Spielfigur auf das Einsetzfeld mit der **niedrigsten** Zahl setzen, das noch nicht besetzt ist. Das heißt, wer die Aktion als Erster wählt, setzt seine Figur auf das Einsetzfeld mit der 1. Wer die Aktion als Zweiter wählt, setzt seine Figur auf das Feld mit der 2 usw. Ist keines der Felder mehr frei, kann man die Aktion nicht wählen. Dann nimmt man sich sofort aus der Bank den Geldbetrag, der rechts neben dem Einsetzfeld abgebildet ist (2, 3 oder 4 Geld).

Der Spieler, der seine Spielfigur auf das erste Einsetzfeld setzt, erhält zwar nur 2 Geld, darf aber zusätzlich den Startspieler der **nächsten Runde** bestimmen. Dafür nimmt er den Startspielermarker und gibt ihn einem Spieler seiner Wahl. Das darf auch er selbst sein.

Hinweis: Die Spielerreihenfolge hat eine große Bedeutung. Wer Startspieler ist, hat mehr Einsetzfelder zur Auswahl. Wer aber als Letzter dran ist, hat eher die Möglichkeit unfaire Aktionen (rote Einsetzfelder) zu wählen, ohne dass er verpetzt werden kann. Daher macht es je nach Situation Sinn, dank der Nachtschicht mal sich selbst und mal seinen linken Nachbarn zum Startspieler zu bestimmen.



Studieren

Mit der Aktion „Studieren“ erwirbt man Zusatzqualifikationen, die bestimmte Vorteile bringen.

Wer dieses Einsetzfeld wählt, zahlt 3 Geld in die Bank und nimmt sich einen Studiermarker aus dem Vorrat. Diesen schiebt er, mit dem Häkchen voran, in eine **freie** Ausparung seiner Spielerablage und markiert damit, dass er diese Zusatzqualifikation gelernt bzw. erworben hat und fortan nutzen darf.

Es gibt 4 verschiedene Zusatzqualifikationen:

Intensivmedizin

Jedes Mal, wenn der Spieler die Aktion „Patient behandeln“ wählt, darf er zusätzlich **1 Pflaster** kostenlos auf dem Patienten platzieren.

Pharmazie

Jedes Mal, wenn ein **kurierter** Patient des Spielers **entlassen** wird, darf er sich kostenlos **1 Medikament** seiner Wahl aus dem Medizinschrank nehmen.

Finanzwesen

Jedes Mal, wenn ein **kurierter** Patient des Spielers **entlassen** wird, darf er sich **2 Geld** aus der Bank nehmen.

Management

In dem Moment, indem der Spieler **seinen Patienten** vollständig **kuriert** hat, wird dieser Patient **sofort entlassen** (normalerweise geschieht das erst in Phase 3 - siehe Seite 7). Dafür erhält der Spieler zunächst die Prestigepunkte des Patienten. Dann werden die Medikamente auf dem Patienten zurück in den Medizinschrank und die Pflaster zurück in den Vorrat gelegt. Der Spieler erhält seinen Patienten-Marker zurück, und der Patient wird auf den Ablagestapel gelegt. Sein Bett bleibt vorerst leer und wird erst in Phase 5 mit einem neuen Patienten belegt.

Sehr wichtig: Die Zusatzqualifikation „Management“ darf von einem Spieler erst dann erworben werden, wenn er bereits mindestens zwei andere Zusatzqualifikationen erworben (sprich als gelernt markiert) hat.



Zusatzqualifikationen

- INTENSIVMEDIZIN**
+ ...beim Behandeln deines Patienten
- PHARMAZIE**
+ ...beim Entlassen deines kurierten Patienten
- FINANZWESEN**
+ ...beim Entlassen deines kurierten Patienten
- Management**
Nur als 3. oder 4. Zusatzqualifikation:
Entlasse kurierte Patienten sofort!



Abschlussprüfung

Mit der Aktion „Abschlussprüfung“ erhält man Prestigepunkte für gelernte Zusatzqualifikationen.



Im Spiel zu **dritt oder viert** gibt er nur ein Einsetzfeld „Abschlussprüfung“. Wer dieses Einsetzfeld wählt, zahlt 2 Geld in die Bank und erhält dafür sofort **pro Zusatzqualifikation**, die bei ihm als gelernt markiert ist, je **1 Prestigepunkt**. Dann nimmt er sich einen weiteren Studiermarker aus dem Vorrat und schiebt diesen, mit dem Häkchen voran, in die freie Ausparung der „Abschlussprüfung“ auf seiner Spielerablage. Damit markiert er, dass er die „Abschlussprüfung“ bereits gemacht hat (da jeder Spieler dies nur einmal im Spiel tun darf). (Neue Zusatzqualifikationen dürfen jedoch auch weiterhin mit der Aktion „Studieren“ erworben werden.)



Im Spiel zu **fünft** steht noch ein zweites Einsetzfeld zur Verfügung. Wer es wählt, muss für seine „Abschlussprüfung“ 4 Geld in die Bank zahlen.



Petzen

Mit der Aktion „Petzen“ bestraft man unfaire Aktionen seiner Mitspieler und nimmt sich Geld.



Wer dieses Einsetzfeld wählt, nimmt sich aus der Bank **1 Geld** und zusätzlich je **1 Geld pro Spielfigur** (eigene eingeschlossen), die gerade auf einem **roten** Einsetzfeld steht (Spielplan und Spielerablagen). Außerdem wird nun jeder **Mitspieler** bestraft, der momentan mindestens eine Figur auf einem roten Einsetzfeld stehen hat: **Pro eigener Figur**, die er auf einem roten Feld stehen hat, muss der Mitspieler 1 Geld in die Bank zahlen oder 1 Prestigepunkt verlieren.



Sabotage

Mit der Aktion „Sabotage“ kann man Mitspielern Medikamente und Geld stehlen.



Wer dieses Einsetzfeld wählt, sucht sich bis zu **2 Mitspieler** aus und nimmt sich von **jedem** dieser Spieler genau 1 Geld **oder** 1 Medikament seiner Wahl. Es ist dabei nicht erlaubt, einem Mitspieler mehr als 1 Plättchen wegzunehmen.



Bestechung

Mit der Aktion „Bestechung“ kann man Prestigepunkte kaufen.



Im Spiel zu **dritt oder viert** gibt es nur ein Einsetzfeld „Bestechung“. Wer es wählt, zahlt entweder genau 3 Geld in die Bank und erhält dafür 1 Prestigepunkt **oder** er zahlt genau 5 Geld in die Bank und erhält dafür 2 Prestigepunkte.

Im Spiel zu **fünft** ist die „Bestechung“ auf 2 Einsetzfelder verteilt.



Wer dieses Einsetzfeld wählt, zahlt genau 3 Geld in die Bank und erhält dafür 1 Prestigepunkt.



Wer dieses Einsetzfeld wählt, zahlt genau 5 Geld in die Bank und erhält dafür 2 Prestigepunkte.

Hinweis: Es ist nicht möglich, mehr Geld zu bezahlen, um dafür mehr Prestigepunkte zu erhalten.

Die Einsetzfelder der Spielerablagen

Auf jeder Spielerablage gibt es 2 rote Einsetzfelder, die nur von dem Spieler gewählt werden können, dem die Spielerablage gehört.

Die Aktionen dieser Einsetzfelder sind bei allen Spielern unterschiedlich und werden direkt auf den Spielerablagen erklärt (und auf den ausliegenden Visitenkarten zusammengefasst). Sollten bei der einen oder anderen Erklärung dennoch Fragen aufkommen, findet ihr hier einige zusätzliche Erläuterungen:

Marina Clementina: Liegt ihr Marker dank der Aktion „Ich mach' dir schöne Augen“ auf dem Patienten eines anderen Spielers, darf auch sie diesen Patienten behandeln. Solange aber noch der Marker des Mitspielers auf dem Patienten liegt, erhält sie dennoch nur 1 Prestigepunkt, wenn der Patient als kuriert entlassen wird. Außerdem gelten hierbei keine ihrer Zusatzqualifikationen.

Freddie Funster: Bei der Aktion „Bleib cool, Alter“ wird der Patient in Bett 4 tatsächlich entlassen. Ist er also kuriert, erhält der behandelnde Spieler auch tatsächlich dessen Prestigepunkte (wie unten in Phase 3 beschrieben). Ist er nicht kuriert, wird mit dem Patienten wie beim vorzeitigen Entlassen in Phase 5 verfahren. Freddie Funster darf sich ausschließlich aus den Karten des Ablagestapels einen Patienten aussuchen, um ihn in Bett 1 zu platzieren. Legt er dann auch seinen Patienten-Marker auf diesen Patienten, zeigt er damit nur an, dass das sein Patient ist. Behandeln darf er ihn mit der Aktion „Bleib cool, Alter“ nicht.

Theo Goodberg: Ersetzt er mit der Aktion „Das ist jetzt mein Patient“ den Patienten-Marker eines Mitspielers, erhält der Mitspieler seinen Marker zurück. Liegt auch Marina Clementinas Patienten-Marker auf dem Patienten, bleibt ihr Marker liegen (aber eben nur, wenn ihr Marker zusätzlich zu dem anderen dort liegt).

Kurt von Schneider: Behandelt er einen Patienten bei der Aktion „Du schuldest mir noch was“, so gelten alle Regeln wie sie auch bei der Aktion „Patient behandeln“ gelten - er kann nur eben keine kostenlosen Plättchen auf dem Patienten platzieren. (Hat er allerdings bereits die Zusatzqualifikation „Intensivmedizin“ erworben, darf er sie nutzen.)

Vanessa Toad: Entfernt sie mit der Aktion „Was für ein Simulant“ einen Patienten, wird er auf den Ablagestapel gelegt. Eventuelle Marker und Plättchen auf ihm gehen entsprechend zurück (Medikamente in den Medizinschrank, Pflaster in den Vorrat). Selbst wenn er kuriert ist, erhalten dennoch sowohl der behandelnde Spieler als auch Vanessa Toad je nur 1 Prestigepunkt. Bei „Das sag' ich dem Chef“ verliert jeder betroffene Mitspieler genau 2 Geld bzw. 1 Prestigepunkt, egal ob er nur auf einem oder auf zwei roten Einsetzfeldern je eine Figur stehen hat.



PHASE 2: ZWEITE FIGUR SETZEN

Sobald der Spieler wieder an die Reihe kommt, **der die Runde als Startspieler** begonnen hat, setzt er seine zweite Spielfigur auf ein verfügbares Einsetzfeld und führt dessen Aktion wie gehabt aus. Reihum im Uhrzeigersinn kommen dann auch wieder die anderen Spieler dran, um ihre jeweils zweite Figur auf ein verfügbares Einsetzfeld zu setzen und die jeweilige Aktion auszuführen.

PHASE 3: PATIENTEN ENTLASSEN

Nachdem alle Spielfiguren eingesetzt wurden, wird für jeden Patienten geprüft, ob er **kuriert** ist (also ob jetzt alle notwendigen Plättchen auf ihm liegen).

Jeder Spieler, dessen Patienten-Marker auf einem solchen kurierten Patienten liegt, erhält jetzt dafür die Prestigepunkte dieses Patienten.

Hat er seine Prestigepunkte erhalten, nimmt der Spieler seinen Patienten-Marker zurück und entfernt alle Plättchen vom Patienten (Medikamente werden zurück in den Medizinschrank gelegt, Pflaster in den Vorrat neben dem Spielplan). Die entlassenen Patienten kommen dann offen auf den Ablagestapel. Noch nicht kurierte Patienten bleiben vorerst liegen (samt eventueller Marker und Plättchen).

Einige Patienten bieten 2 Möglichkeiten mit denen sie als kuriert gelten. Falls auf einem solchen Patienten bereits alle Plättchen liegen, die auf der rechten Seite der Karte angegeben sind, entscheidet der **behandelnde** Spieler, ob er den Patienten jetzt als kuriert entlässt (was ihm 1 Prestigepunkt bringt). Möchte er ihn lieber später noch weiter behandeln, so lässt er den Patienten einfach liegen.



PHASE 4: BEDINGUNG FÜR SPIELLENDE PRÜFEN

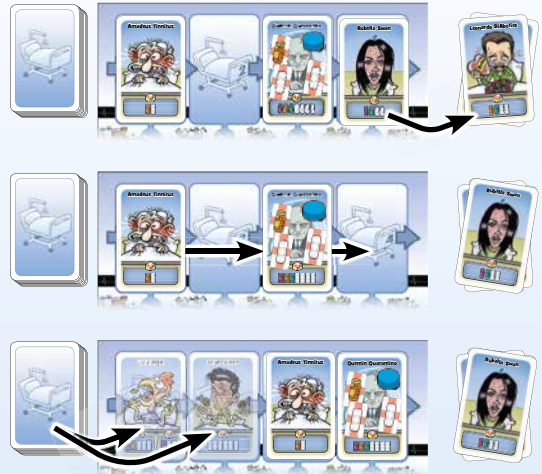
Falls auf dem Prestige-Thermometer jetzt mindestens ein Prestige-Marker auf **Feld 10** oder höher liegt, ist das Spielende erreicht. Ansonsten wird das Spiel mit Phase 5 fortgesetzt.



PHASE 5: NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Vor Beginn der nächsten Runde werden jeweils die folgenden Schritte ausgeführt:

- Falls sich jetzt in Bett 4 (auf dem Feld ganz rechts) noch ein Patient befindet, so wird er vorzeitig entlassen. Eventuell darauf befindliche Plättchen werden entfernt (Medikamente werden zurück in den Medizinschrank gelegt, Pflaster in den Vorrat neben dem Spielplan). Liegt auch ein Patienten-Marker auf dem Patienten, erhält der Spieler den Marker zurück. Prestigepunkte bekommt er aber nicht. Der Patient wird dann offen auf den Ablagestapel gelegt.
- Die verbliebenen Patienten (mit allen darauf befindlichen Markern und Plättchen) werden danach so weit nach rechts geschoben, dass zwischen ihnen kein Bett frei bleibt.
- Dann werden alle leeren Betten mit neuen Patienten vom Patientenstapel belegt, so dass sich in jedem der 4 Betten wieder ein Patient befindet. Sollte der Patientenstapel einmal aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Patientenstapel links neben den Spielplan gelegt.
- Schließlich nimmt noch jeder Spieler seine Spielfiguren von den Einsetzfeldern zu sich zurück.
- Danach beginnt eine neue Runde, die der **Besitzer des Startspielermarkers** mit dem Einsetzen seiner ersten Figur eröffnet.



— SPIELLENDE —

Hat nach Abschluss der Phase 3 mindestens ein Spieler 10 oder mehr Prestigepunkte erreicht, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten gewinnt und wird neuer Oberarzt. Gibt es einen Gleichstand, so gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der insgesamt mehr Plättchen besitzt (Medikamente und Geld zusammengezählt). Gibt es auch hier einen Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

IMPRESSUM

Autoren: Thomas Kjølby Laursen, Kåre Storgaard und Steen Thomsen

Illustration und Grafik: Olaf Hänsel

Spielanleitung: Viktor Kobilke, Arne Bratenstein

Layout: Viktor Kobilke

Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17,

21073 Hamburg, Deutschland

Alle Rechte vorbehalten.

www.eggertspiele.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,

Am Straßbach 3,

61169 Friedberg, Deutschland

www.pegasus.de



Wir danken Andreas Preiss, Brian Aagaard Nielsen, Rune Werner, Marcel Errath, Scott Salzman, Heidi Nordlund, Lars Wagner Hansen, Eik Bøgh, Jens von Holck, Rune Bruun, Henrik Graae, Severin Frouvne Schademan, Allan Frouvne Knudsen, Maibrith Gunness, Dorthelint Petersen, Lotte Stuhr, Helle Kløft Schademan, Thomas Vande Ginste, Annika Sofsky, Timo Sperber und Jürgen Valentiner-Branth. Ein ganz besonderer Dank geht an unsere Familien für ihre stete Unterstützung, die es uns erlaubt, das zu tun, was wir lieben !