



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig & Sven MarQuordt

DIE KLINIK (1-4 SPIELER)

Die Stadtmitte blüht und wächst, aber mit ihr wächst auch der Bedarf an medizinischer Versorgung. Zum Glück habt ihr mit euren Geschäftspartnern die Mittel, eine Klinik zu bauen. Jeder von euch wird also eine Klinik nach seinen eigenen Wünschen bauen, Personal einstellen und die Gebäude erweitern, um den Ansprüchen der Patienten gerecht zu werden. Es ist deine Klinik! Baue sie so aus, wie du es willst – wenn sie dann auch noch den Patienten gefällt, wird sie sicher die beliebteste Klinik der Stadt!

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-5** in der Anleitung.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- ▶ **Beliebtheit (Siegpunkte):**
Sofort: durchgezogene Kontur mit Blitz.
Am Ende des Spiels: gepunktete Kontur ohne Blitz.
- ▶ **Benachbart:**
Orthogonal angrenzende Räume sowie direkt **darüber** und **darunter**.

GRUNDBEGRIFFE

- ▶ **Räume:** Plättchen, die das Innenleben der Klinik darstellen. Jeder Raum hat einen karierten Fußboden und belegt 1 komplettes Rasterfeld seiner Etage.

Eingänge, Helipads, Parkplätze und Gärten sind keine Räume.

- ▶ **Räume bauen:** 2 Räume derselben Farbe dürfen niemals benachbart sein.
- ▶ **Gebäude:** Als Gebäude gilt jede Gruppe angrenzender Räume. Eine Klinik kann aus einem oder mehreren Gebäuden bestehen.

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

- ▶ **Etagen:** Jeder Raum oberhalb des Erdgeschosses muss auf einem darunter liegenden Raum stehen.
- ▶ **Stationszimmer:** **Psychiatrie, Kardiologie, Augenheilkunde, Orthopädie, Neurologie.**

Jede Station füllt in ihrem Gebäude eine gesamte Etage aus.

Es kann auf dieser Etage dieses Gebäudes kein 2. Stationszimmer geben!

- ▶ **Behandlungsräume:** Das **benachbarte Stationszimmer** auf der **gleichen Etage** bestimmt, für welche Art von Krankheiten der Raum geeignet ist.
- ▶ **Lager:** Stellen die Einsatzfähigkeit eurer Behandlungsräume sicher.
- ▶ **Sonstige Räume:** Die blauen Räume haben Sonderfunktionen, die den Klinikbetrieb verbessern.
- ▶ **Parken (Schwarz):** Alle Ärzte, Pflegekräfte und Hilfskräfte brauchen Platz für ihre Autos, ebenso wie alle Patienten, die ihr aufnimmt. Sie können auf freien Feldgrenzen parken, aber ihr könnt auch Parkplätze bauen, um den verfügbaren Raum besser zu nutzen.

SPIELABLAUF

Eine Partie geht über **6 Runden** mit je **3 Phasen: Aktionen – Finanzen – Verwaltung**.

[I] AKTIONEN

Jeder Spieler hat pro Runde 3 Aktionen. Alle wählen gleichzeitig, was sie tun wollen und führen dann in einer festen Reihenfolge die Aktionen aus. Das geschieht insgesamt 3x.

AKTIONEN WÄHLEN

Entscheidet euch **gleichzeitig und geheim** für je **1 Aktionsplättchen**. Deckt sie anschließend **gleichzeitig** auf.

*Weil du pro Aktionstyp **nur 2 Plättchen** hast, kannst du in einer Runde nicht 3x die gleiche Aktion ausführen.*

AKTIONEN AUSFÜHREN

Die Aktionen werden in einer festen Reihenfolge abgehandelt: **1. Bauen** > **2. Personal einstellen** > **3. Patienten aufnehmen**. Haben mehrere Spieler die gleiche Aktion gewählt, handelt ihr die Aktion in Spielreihenfolge ab. Nach jeder Aktion legst Du das benutzte Plättchen an die **Unterkante** deines Spielertableaus.

AKTION: BAUEN

Baue bis zu 2 Elemente (links vom Spielplan). Du darfst nur **offen ausliegende** Elemente bauen.

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

ALLGEMEINE BAUVORSCHRIFTEN

- ▶ **Statik:** Um einen Raum auf einer oberen Etage zu bauen, muss in der Ebene direkt darunter bereits ein Raum sein. Du kannst nicht auf Luft bauen!
- ▶ **Nicht benachbart:** Räume des gleichen Typs/Farbe dürfen nicht **benachbart** sein, auch nicht vertikal.

HINDERNISSE BEHINDERN EUCH

Ein **Garten**, ein **Parkplatz** oder sogar ein einziges **Auto** am Feldrand belegen ein ganzes Feld – hier kannst Du nicht bauen.

Willst du bauen und ein Auto steht im Weg, musst du also zuerst das Auto wegschaffen; dazu kannst du einen Patienten entlassen oder einen Parkplatz bauen, aber natürlich könntest du auch einfach dein Personal vergraulen, indem du es nicht entlohnt...

GETRENNTE GEBÄUDE

Du darfst **getrennte Gebäude** errichten, jedoch darfst Du später **niemals** mehrere Gebäude durch neue Räume verbinden.

Kleine Plättchen wie Parkplätze oder Gärten sind erlaubt, weil sie nicht als Räume gelten.

BAUVORSCHRIFTEN EINZELNER ELEMENTE

- ▶ **Stationszimmer (Raum):**
Maximal **1 Stationszimmer pro Etage** jedes Gebäudes.
- ▶ **Behandlungszimmer (Raum):**
Benötigt benachbartes **Stationszimmer** auf **derselben Etage**. Benötigt benachbartes **Lager** (auch **darüber/darunter**).

*Direkt beim Bau eines **Behandlungszimmers** erhältst Du einmalig eine gratis Bauaktion zum Bau eines **Lagers**.*

- ▶ **Lager (Raum):**
Jedes **Lager** versorgt alle **benachbarten Behandlungsräume**.
- ▶ **Sonstiger Raum (Raum):**
Max. **1 Sonstigen Raum** pro Runde pro Spieler.

***Operationssaal (OP):**
Muss **benachbart** zum **Stationszimmer** seiner Etage sein.*

- ▶ **Garten:**
Nur im **Erdgeschoss** oder **über anderen Gärten**. Autos am Straßenrand stören nicht.
- ▶ **Eingang:**
Zutritt zum Erdgeschoss eines Gebäudes.

*Der **1. Eingang** bei Spielaufbau muss **direkt** in das **Stationszimmer** führen!*

- ▶ **Helipad:**
Ein-/Ausgänge in **4 orthogonal benachbarte Räume** und **nach unten**. Darf **nicht überbaut** werden.
- ▶ **Transportwege (Zylinder):**
Zylinder sind **End- oder Verbindungspunkte** deines Transportnetzwerks. Sie müssen auf einer geraden Linie oder übereinander stehen, um verbunden zu sein.

*Das Transportnetz kann **mehrere Gebäude** umspannen.*

*Du kannst die Zylinder auch als **Teleportationszellen** deuten.*

- ▶ **Parkplätze:**
Autos dürfen weiterhin **neben** dem Parkplatz stehen. Nach dem Bau darfst Du 2 beliebige Autos auf den Parkplatz bewegen. 2 Parkhäfen können zu 3 Parkhäfen ausgebaut werden.

AKTION: PERSONAL EINSTELLEN

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

Mit dieser Aktion kannst Du...

- ▶ **1 Arzt** und/oder...
- ▶ **1 Pflegekraft** oder **1 Hilfskraft** einstellen.

01. Zahle die **Einstellkosten**.
02. Nimm **den/die Mitarbeiter** vom Spielplan.
03. Nimm für jeden Mitarbeiter **1 Auto** vom Spielplan.
04. Platziere jeden Mitarbeiter auf **Eingängen** oder **Helipads**.
05. **Parke** die Autos auf freien Parkhäfen oder Parkbuchten.

Ohne Platz für das Auto kannst Du niemanden einstellen!

AKTION: PATIENTEN AUFNEHMEN

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

Diese Aktion erlaubt dir, die Warteliste auf dem Notizblock zu manipulieren sowie Patienten vom 1. Platz der Liste (rote Spalte rechts) in die Aufnahme auf deinem Spielertableau zu übernehmen. Das System, wie Patienten von der Warteliste in eure Aufnahmen kommen, basiert auf **Wartepunkten (WP)**. Wie viele WP du pro Aktion einsetzen kannst, richtet sich nach der Zahl der Eingänge und Helipads deiner Klinik:

WP = 1 + Zahl deiner Eingänge + Zahl deiner Helipads.

Für **1 WP** kannst Du...

- ▶ ...1 Patienten um 1 Position **orthogonal** verschieben. Schließe entstehende Lücken nach rechts auf.

Dadurch kann ein Patient tatsächlich in die Warteliste einer benachbarten Station rutschen.

- ▶ ...1 Patienten aus der **roten Spalte** in deine Aufnahme (Spielertableau) setzen. Schließe entstehende Lücken nach rechts auf.

Vergiss nicht, das Auto zu parken. Nur wenn du auch das Auto unterbringen kannst, darfst du den Patienten aufnehmen!

AUTOS PARKEN

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

Autos können...

- ▶ ...nur im Erdgeschoss parken.
- ▶ ...in **Parkbuchten** (aufgezeichnet) und auf **Parkplätzen** (kleines Plättchen) stehen.
- ▶ ...auf jedem Feldrand parken, der nicht an einen Raum angrenzt.
- ▶ ...um kleinere Plättchen (Gärten/Parkplätze) herum parken.

*Bereits geparkte Autos darfst du **nur** versetzen, wenn du einen Parkplatz baust.*

Ein Auto am Feldrand verhindert, dass du auf den angrenzenden Feldern Räume bauen kannst!

AUTOS ENTFERNEN

Verlässt ein Patient oder ein Mitarbeiter deine Klinik, lege ein beliebiges Auto von deinem Tableau zurück in den Vorrat.

TERMINVERGABE FÜR PATIENTEN

Nachdem alle Spieler 1 Aktion abgeschlossen haben, kommen neue Patienten auf die Warteliste: Jede Stations-Warteschlange bekommt **1 zufälligen Patienten** aus dem Vorratsbeutel auf das ersten freien Platz möglichst weit rechts in der Schlange.

Ist in einer Warteschlange kein Platz mehr frei, kommt dort kein Patient hin.

- ▶ **Aktion 1 & 2:** Fahrt mit der nächsten Aktion fort.
- ▶ **Aktion 3:** Patienten und Personal bewegen sich nun.

BEWEGEN

Jeder kann optional mit dem Bewegen bereits beginnen, nachdem er seine 3. Aktion abgeschlossen hat. Wie die Zeitskala verrät, verlierst du am Ende des Spiels 1 Beliebtheitspunkt für je 3 Zeiteinheiten, die du verbracht hast.

Es gelten die folgenden Regeln für eine Bewegung:

- ▶ Am Ende der Aktionsphase muss jede Person in einem zulässigen Raum sein.

Ausnahme: Patienten dürfen in der Aufnahme bleiben.

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

Siehe: Kapazität der Räume.

- ▶ Von der Aufnahme zur Ambulanz finden Patienten alleine und ohne Transportweg, sie verbrauchen dabei keine Zeit.
- ▶ Patienten betreten die Aufnahme nur von der Warteliste.
- ▶ Ein Patient darf sich nur in einem **Behandlungsraum** oder **OP** der Station aufhalten, auf die er aufgenommen wurde (also auf der Station, die seiner Aufnahme entspricht).

Bewegungen enden immer in Räumen.

Ist ein Patient am Ende der Runde in einem **Behandlungsraum** **OP** oder der **Ambulanz** bleibt er dort.

DAUER VON BEWEGUNG (IN ZEITEINHEITEN)

Von	Nach	ZE
Aufnahme	Eingang/Helipad	0
Eingang/Helipad	Raum der Klinik	1
Raum/Erdgeschossfeld	benachbarten Raum/Feld	1
Transportknoten	Transportknoten	0
Aufnahme	Ambulanz	0

Der Triage-Raum reduziert die Bewegungs-Gesamtzeit um 3 ZE.

Sobald du deine Bewegung beendet hast, notiere die verbrauchte Zeit auf der Zeitskala.

KAPAZITÄT DER RÄUME

- ▶ **Stationszimmer:** Beliebig viele Ärzte/Pflegekräfte.
- ▶ **Behandlungsraum:** 2 Ärzte, 2 Patienten, ∞ Pflegekräfte.
- ▶ **Lager:** 1 Hilfskraft.
- ▶ **Operationssaal:** 1 Arzt, 1 Patient, ∞ Pflegekräfte.
- ▶ **Triage-Raum:** Hier darf sich niemand aufhalten.
- ▶ **Labor:** 1 Arzt.
- ▶ **Ambulanz:** 1 Arzt, 1 Patient.

Auch durch einen vollen Raum darf man sich bewegen.

[II] FINANZEN

Alle Spieler können diese Phase gleichzeitig abhandeln.

PATIENTENVERSORGUNG UND EINNAHMEN

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

Legt eure Einnahmen zunächst unterhalb der Spielertableaus ab, bis diese Phase vorbei ist.

BEHANDLUNGSRÄUME

Weise jedem Patienten 1 Arzt zu und jedem Arzt bei Bedarf eine Anzahl Pflegekräfte. Die Farbskala ist **rot orange gelb weiß**.

- ▶ Für jede Farbstufe, die Arzt und Patient voneinander **abweichen** (in beiden Richtungen), muss **1 Pflegekraft** den Arzt unterstützen
- ▶ Sind die Farben von Arzt und Patient **identisch**, sind **keine Pflegekräfte** erforderlich.

*Wird ein Patient korrekt behandelt, ist er geheilt. Andernfalls schlägt die Behandlung fehl. Ein Patient wird durch eine Behandlung immer **komplett geheilt oder gar nicht**.*

Die Einnahmen für eine Heilung im **Behandlungsraum** oder **OP** hängen ausschließlich von der Farbe des Patienten ab: **\$32 \$20 \$12 \$3**.

AMBULANTE PATIENTEN

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

GÄRTEN

Für erfolgreich behandelte Patienten in Behandlungsräumen erhältst du zusätzlich **\$2** für jeden benachbarten Garten.

OPERATIONSSÄLE

- ▶ Jeder **OP** hat eine eingebaute, **kostenlose Pflegekraft**.
- ▶ Gärten und andere Extras haben **keine Auswirkung** auf die Einnahmen (der **OP-Seal** hat keine Fenster).

NACH HAUSE

Jeder geheilte Patient in einem **Behandlungsraum** **OP** oder der **Ambulanz** nimmt sich ein Auto und fährt nach Hause:

- ▶ Das kostet keine Zeit.
- ▶ Der Patientenwürfel kommt in die Reserve statt in den Beutel.
- ▶ Das Auto kommt zurück auf den Spielplan.

AUSGABEN

Bezahlt eure Ausgaben vom Einkommen dieser Runde -> von eurem Ersparten -> -3 Beliebtheit pro fehlendem 1\$.

MITARBEITER ENTLOHnen

Jeder Mitarbeiter hat Anspruch auf ein Gehalt. Zahle entsprechend: **4\$ 3\$ 2\$ 1\$ 1\$ 1\$**.

BETRIEBSKOSTEN ZAHLEN

- ▶ Pro Raum und Garten: **\$1**.
- ▶ Jeder in **dieser Runde** genutzte **OP** kostet zusätzlich **\$2** (also insgesamt **\$3**).
- ▶ Jede Hilfskraft: **-3\$** (Minimum von 0).

BELIEBTHEIT ERWERBEN

In umgekehrter Spielerreihenfolge: Vom **Überschuss dieser Runde** dürft ihr euch Beliebtheit kaufen. Jeder Punkt Beliebtheit kostet **\$3**. Den Rest legst Du zu deinen Ersparnissen.

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

[III] VERWALTUNG

01. Rückt den **Rundenzähler** vor.
02. Setzt den **Aktionszähler** zurück auf 1.

AUF DEM SPIELPLAN

03. **Warteliste:** Entfernt Patienten im **roten Bereich** und rückt die übrigen auf.
04. **Universität:** Wertet jeden Arzt, der hier steht, um 1 auf.
05. **Universität:** Zieht für jeden freien Platz (siehe Spieleranzahl) 1 neuen Arzt aus dem Beutel.
06. **Pflegeschool:** Entfernt alle **Pflegekräfte** aus der Spalte der gerade beendeten Runde.

AUF DEM SPIELERTABLEAU

07. **Labor:** Werte jeden Arzt im **Labor 2x** auf. Jeder dieser Ärzte gibt dir **sofort 1 Beliebtheit**, auch ohne Farbänderung.
08. Jeder Arzt **außerhalb eines Labors** ist erschöpft – werte diese Ärzte **1x** ab.
09. Verschlechtere den Zustand jedes Patienten in deiner Klinik oder der Aufnahme um 1.

Rote Patienten sterben, das kostet -5 Beliebtheitspunkte.

DIE NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

10. **Stapel und Stationszimmer:** Ist das oberste Plättchen auf diesen Stapeln verdeckt, dreht es um. Ist ein Stapel leer, könnt ihr diese Art von Raum nicht mehr bauen.
11. **Spielerreihenfolge:** Umgekehrte Reihenfolge der Beliebtheit.

SPIELLENDE

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

AN BELIEBTHEIT GEWINNEN

01. Erhalte Beliebtheit pro Arzt/Pflegekraft: **5-4-3-2-1**.
02. Jeder funktionsfähige **Behandlungsraum** bringt so viele Punkte, wie das Spieler- bzw. Etagentableau anzeigt.

*Um funktionsfähig zu sein, muss er an sein **Stationszimmer** und mindestens **1 Lager** angrenzen. Das **Stationszimmer** muss auf der gleichen Etage sein. Das **Lager** braucht nicht durch eine Hilfskraft besetzt zu sein.*

03. **Gebäude:** Für das 2. und jedes weitere Gebäude bekommst du je 8 Punkte.

Voraussetzung ist, dass man dort tatsächlich Patienten behandeln kann.

BELIEBTHEIT VERLIEREN

04. **Patienten:** Du verlierst für jeden Patienten in deiner Klinik oder deinen Aufnahmen Punkte: **8-6-4-2**.
05. **Verbrauchte Zeit:** Erleide den Beliebtheitsverlust, den dein Zeitmarker auf der Zeitskala erreicht hat.

Wer die beliebteste Klinik hat, gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand: Wessen Markierscheibe weiter unten liegt (weil er den Punktestand als Erster erreicht hat).

STATIONSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nur 1 **Stationszimmer** pro Etage und keine vertikale Nachbarschaft zu anderem **Stationszimmer** (magenta). Jeder Typ von **Stationszimmer** ist nur 1x pro Runde verfügbar.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** Beliebig viele Ärzte und/oder Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** Bestimmt die Art der Station für die gesamte Etage dieses Gebäudes; auf dieser Etage werden nur Patienten behandelt, die diese Station brauchen.

BEHANDLUNGSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderem **Behandlungsraum**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage und min. 1 benachbartes **Lager**.
- ▶ **Kapazität:** 2 Ärzte, 2 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase können bis zu 2 Ärzte (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln.

LAGER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Lagern**.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 **Hilfskraft**
- ▶ **Funktion:** Ermöglicht die Funktion horizontal oder vertikal angrenzender **Behandlungsräume**.

OPERATIONSSAAL

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage.
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase kann 1 Arzt (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln. Der **OP** hat allerdings 1 kostenlose Pflegekraft fest „eingebaut“.

AMBULANZ

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient.
- ▶ **Funktion:** Finanzphase: Der Arzt heilt den Patienten zum Festpreis, ihre Farben sind egal. Die Bewegung des Patienten von der Aufnahme in die **Ambulanz** kostet keine Zeit.

LABOR

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt.
- ▶ **Funktion:** Ein Arzt im **Labor** wird bis zu 2x aufgewertet. Jeder Arzt im Labor bringt 1 Beliebtheitspunkt, selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.

TRIAGE

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** –
- ▶ **Funktion:** Reduziert die Gesamtzeit für Bewegungen pro Runde um 3 (bis auf ein Minimum von 0).

STATIONSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nur 1 **Stationszimmer** pro Etage und keine vertikale Nachbarschaft zu anderem **Stationszimmer** (magenta). Jeder Typ von **Stationszimmer** ist nur 1x pro Runde verfügbar.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** Beliebig viele Ärzte und/oder Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** Bestimmt die Art der Station für die gesamte Etage dieses Gebäudes; auf dieser Etage werden nur Patienten behandelt, die diese Station brauchen.

BEHANDLUNGSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderem **Behandlungsraum**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage und min. 1 benachbartes **Lager**.
- ▶ **Kapazität:** 2 Ärzte, 2 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase können bis zu 2 Ärzte (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln.

LAGER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Lagern**.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 **Hilfskraft**
- ▶ **Funktion:** Ermöglicht die Funktion horizontal oder vertikal angrenzender **Behandlungsräume**.

OPERATIONSSAAL

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage.
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase kann 1 Arzt (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln. Der **OP** hat allerdings 1 kostenlose Pflegekraft fest „eingebaut“.

AMBULANZ

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient.
- ▶ **Funktion:** Finanzphase: Der Arzt heilt den Patienten zum Festpreis, ihre Farben sind egal. Die Bewegung des Patienten von der Aufnahme in die **Ambulanz** kostet keine Zeit.

LABOR

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt.
- ▶ **Funktion:** Ein Arzt im **Labor** wird bis zu 2x aufgewertet. Jeder Arzt im Labor bringt 1 Beliebtheitspunkt, selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.

TRIAGE

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** –
- ▶ **Funktion:** Reduziert die Gesamtzeit für Bewegungen pro Runde um 3 (bis auf ein Minimum von 0).

STATIONSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nur 1 **Stationszimmer** pro Etage und keine vertikale Nachbarschaft zu anderem **Stationszimmer** (magenta). Jeder Typ von **Stationszimmer** ist nur 1x pro Runde verfügbar.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** Beliebig viele Ärzte und/oder Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** Bestimmt die Art der Station für die gesamte Etage dieses Gebäudes; auf dieser Etage werden nur Patienten behandelt, die diese Station brauchen.

BEHANDLUNGSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderem **Behandlungsraum**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage und min. 1 benachbartes **Lager**.
- ▶ **Kapazität:** 2 Ärzte, 2 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase können bis zu 2 Ärzte (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln.

LAGER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Lagern**.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 **Hilfskraft**
- ▶ **Funktion:** Ermöglicht die Funktion horizontal oder vertikal angrenzender **Behandlungsräume**.

OPERATIONSSAAL

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage.
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase kann 1 Arzt (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln. Der **OP** hat allerdings 1 kostenlose Pflegekraft fest „eingebaut“.

AMBULANZ

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient.
- ▶ **Funktion:** Finanzphase: Der Arzt heilt den Patienten zum Festpreis, ihre Farben sind egal. Die Bewegung des Patienten von der Aufnahme in die **Ambulanz** kostet keine Zeit.

LABOR

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt.
- ▶ **Funktion:** Ein Arzt im **Labor** wird bis zu 2x aufgewertet. Jeder Arzt im Labor bringt 1 Beliebtheitspunkt, selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.

TRIAGE

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** –
- ▶ **Funktion:** Reduziert die Gesamtzeit für Bewegungen pro Runde um 3 (bis auf ein Minimum von 0).

STATIONSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nur 1 **Stationszimmer** pro Etage und keine vertikale Nachbarschaft zu anderem **Stationszimmer** (magenta). Jeder Typ von **Stationszimmer** ist nur 1x pro Runde verfügbar.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** Beliebig viele Ärzte und/oder Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** Bestimmt die Art der Station für die gesamte Etage dieses Gebäudes; auf dieser Etage werden nur Patienten behandelt, die diese Station brauchen.

BEHANDLUNGSZIMMER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderem **Behandlungsraum**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage und min. 1 benachbartes **Lager**.
- ▶ **Kapazität:** 2 Ärzte, 2 Patienten, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase können bis zu 2 Ärzte (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln.

LAGER

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Lagern**.
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 **Hilfskraft**
- ▶ **Funktion:** Ermöglicht die Funktion horizontal oder vertikal angrenzender **Behandlungsräume**.

OPERATIONSSAAL

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** Benötigt 1 benachbartes **Stationszimmer** auf der gleichen Etage.
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient, beliebig viele Pflegekräfte.
- ▶ **Funktion:** In der Finanzphase kann 1 Arzt (+ Pflegekräfte) hier bis zu 2 Patienten behandeln. Der **OP** hat allerdings 1 kostenlose Pflegekraft fest „eingebaut“.

AMBULANZ

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt, 1 Patient.
- ▶ **Funktion:** Finanzphase: Der Arzt heilt den Patienten zum Festpreis, ihre Farben sind egal. Die Bewegung des Patienten von der Aufnahme in die **Ambulanz** kostet keine Zeit.

LABOR

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** 1 Arzt.
- ▶ **Funktion:** Ein Arzt im **Labor** wird bis zu 2x aufgewertet. Jeder Arzt im Labor bringt 1 Beliebtheitspunkt, selbst wenn sich seine Farbe nicht geändert hat.

TRIAGE

- ▶ **Bau:** Nicht benachbart zu anderen **Sonstigen Räumen**
- ▶ **Betrieb:** –
- ▶ **Kapazität:** –
- ▶ **Funktion:** Reduziert die Gesamtzeit für Bewegungen pro Runde um 3 (bis auf ein Minimum von 0).