

NEMOCNICE

PRAVIDLA HRY

Jste primáři oddělení a staráte se o své pacienty. Chcete jich co nejvíce uzdravit nebo je alespoň přeložit někomu jinému, ať máte méně práce. Jenže pacienti pořád přibývají a zhoršují se...



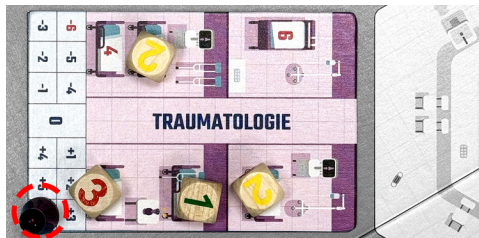
Videonávod

CÍL HRY

Vyhrát nebo vydržet do konce hry s co nejvíce body.

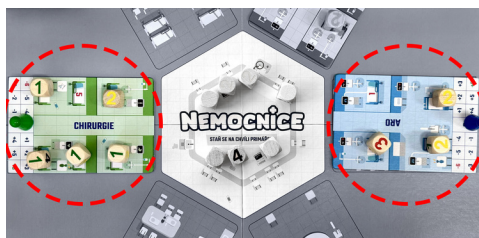
VÝHRA (vyhrát lze od začátku 3. kola)

- Na začátku svého tahu** nemáte žádného pacienta.
- Bodové **skóre +6** (Gynekologie/Porodnice a Pediatrie +5) – za překlady či propuštění pacientů.
- Nejvyšší skóre** na konci hry (viz další bod).



KONEC HRY nastává pokud

- Jeden** z hráčů **vyhraje**.
- Ve hře zůstanou** pouze **dva hráči**. Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí.
- Dojdou pacienti** (tzn. není možné přidat dalšího na hrací plochu). Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí.



HRÁČ VYPADÁVÁ ze hry pokud

1. Má **na konci svého tahu** plné oddělení a **nemůže přijmout pacienta** (neplatí pro překlady od ostatních hráčů a efekt karet).

2. Dosáhne bodového **skóre -6** bodů.



PRAVIDLA

1. Závažnost onemocnění pacienta určuje stupnice ①-④:



① - **Lehce nemocný**. Pokud se zlepší, je propuštěn domů a hráč, který ho propustil, dostává bod. Pokud se takový pacient dostane jakýmkoliv způsobem na ARO, je ihned propuštěn a ARO si přidá bod.



② - **Středně nemocný**. Pokud leží na ARO a zlepší se, je přeložen mimo nemocnici a hráč ARO si přidává bod.

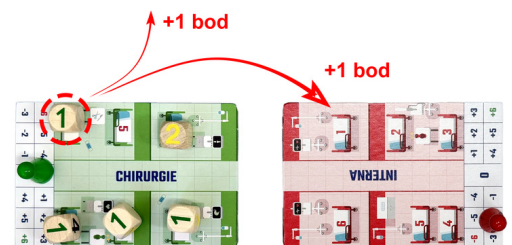


③ - **Těžce nemocný**. Pokud se zhorší, je okamžitě přeložen na ARO – hráč oddělení ztrácí bod (toto se děje i když hráč momentálně není na řadě). V případě, že je ARO plné, pacient zemře a hráč oddělení taktéž ztrácí 1 bod.



④ - **Kritický pacient**. Může ležet pouze na ARO. Pokud se zhorší, zemře (hráč ARO ztrácí bod).

2. **Za překlad** na jiné standardní oddělení či **propuštění** (nebo překlad mimo nemocnici) pacienta **získáváte bod**.



3. Karty se symbolem blesku **lze hrát kdykoliv** a **nepočítají se jako** zahraná **akce**. Lze je hrát i jako reakci na jinou **hrací kartu**, **kartu události** nebo jakoukoliv jinou událost (tzn. kartu jste zahráli těsně před nebo v momentě události).



4. V prvních 2 kolech nelze vyhrát ani prohrát.

5. Ve hře jsou **dva typy karet**. Při dohrání kteréhokoliv z balíčků zamíchejte karty v odkládacím balíčku a položte je rubem nahoru.



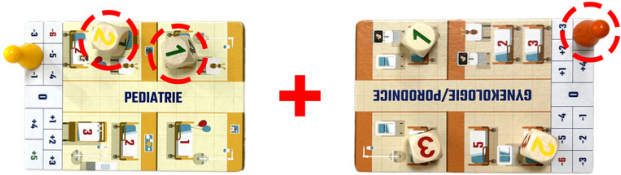
Červené jsou tzv. **hrací karty**, které používá hráč ve svém kole.

Modré jsou tzv. **karty událostí**, které se dějí **na začátku tahu každého hráče**.

6. **Pacienti**, kteří jednou projdou hrou, **se** do ní již **nevrací**. Pacienta, který byl vyléčen nebo zemřel, vyřadte ze hry (celkový počet pacientů ve hře je 65).



7. Pokud hraje Pediatrie a Gynekologie/Porodnice:



a) Obě oddělení vyhrávají i prohrávají **společně**.

b) Skóre si počítá každé oddělení samo.

c) **Ani jedno oddělení nemůže vyhrát dokud to druhé má více než 2 pacienty** (jeho skóre v tu chvíli nemá vliv).

PŘÍPRAVA HRY

1. Před začátkem hry si každý vylosuje **kartu oddělení**. **Vždy** musí být **ve hře** oddělení **ARO**.

2. Na kartu oddělení na políčko s číslem  umístěte svoji figurku.

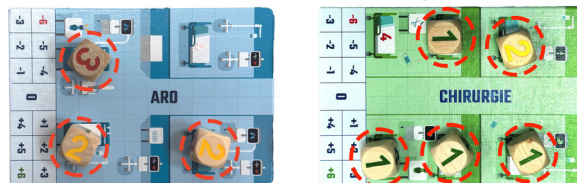


3. Karty oddělení poskládejte na herní plán tak, aby **ARO** hrálo vždy až **na konci celého kola** (hru začíná první oddělení po směru hodinových ručiček od ARO).

4. Všechny pacienty přemístěte do středu herního plánu do čekárny.

5. Na **ARO** umístěte **2 pacienty** stupně ② + **1 pacienta** stupně ③.

Na **ostatní oddělení** ve hře umístěte **4 pacienty** stupně ① + **1 pacienta** stupně ②.



6. Umístěte na hrací plochu na příslušná pole balíček **hracích karet** a balíček **karet událostí**.



7. Každému hráči rozdejte **4 hrací karty**.

PRŮBĚH HRÁČOVA TAHU

1. Otočte **kartu události** a řiďte se jejími pokyny. Karta platí pouze pro právě hrajícího hráče, pokud na ní není uvedeno jinak (např. "všichni hráči... všichni pacienti..."). Efekt karty postupuje po směru hry od právě hrajícího hráče.

Např. Pokud se zhorší více pacientů stupně ③, přesunují se na ARO postupně od právě hrajícího hráče. Pokud dojdou volná místa na ARO, pacienti umírají.

TIP: Některé **karty události** jsou hodně silné a dokáží zamávat s celou hrou. Buďte na to připraveni!



2. Zahrajte až **3** (ARO 4) **akce** z následujících – lze je volně kombinovat:



a) Hod kostkou na pacienta – *liché číslo = zhoršení; sudé číslo = zlepšení.*

Pacient, na kterého bylo hozeno kostkou, se už na konci kola nezhoršuje (Na jednotlivé pacienty lze házet i opakovaně).



b) Zahrání hrací karty.

3. **Lízněte si 2 karty.** Počet karet v ruce nad 6 zahodte na odhazovací balíček mezi zahraniční karty.

+2



4. **Všechny pacienty** na svém oddělení, na které jste neházeli kostkou, o stupeň zhoršete.



5. **Přidejte si pacienta** ① (neplatí pro ARO). Pokud máte jednoho nebo žádného pacienta, přidejte si dva.



Odkaz na videonávod a časté dotazy zde:



ČASTÉ OTÁZKY A ODPOVĚDI

Pro koho platí karta události zahraná na začátku hráčova tahu?

Karta události platí pouze pro právě hrajícího hráče, pokud na ní není uvedeno jinak (např. "všichni hráči... všichni pacienti...").

Když nějaká událost/karta zhorší pacienta na stupeň ④ mimo moje kolo, přesouvám pacienta na ARO hned?

Ano, efekt karet a událostí na vaše pacienty se vyhodnocuje hned i když zrovna nejste na řadě.

Co s tolika figurkami?

Figurek je ve hře více, než je potřeba. Je kvůli chybce ve výrobě, ke hře potřebujete pro každého hráče jednu.

Můžu kombinovat akce hod kostkou a karty?

Ano, ve svém tahu můžete zahrát oba typy akcí - vždy ale do limitu 3 (ARO 4) akcí.

Hra končí například i když dojdou pacienti, takže nelze umístit nového na hrací plán. To znamená, že schválně ve svém tahu zaplním svoje nebo ostatní oddělení, abych hru ukončil?

Ano, může se stát, že hráč vyhraje tím, že si sám sobě přidává (nebo zhoršuje) pacienty.

V případě, že končí hra tím, že došli pacienti, jak je to s Gynekologií/porodnicí a Pediatrií?

Dle pravidel nemůže ani jedno z těchto oddělení vyhrát, pokud současně to druhé nemá 2 a méně pacientů. Pokud tedy dojdou pacienti, tak aby tato oddělení vyhrála, muselo by a) jedno z nich mít nejvíce bodů ve hře a zároveň b) to druhé mít maximálně 2 pacienty.

Z tohoto pohledu je to tedy pro obě oddělení mírná nevýhoda, která je ale vyvážena možností spolupráce v průběhu hry. Každé oddělení ve hře má trochu jiný způsob jakým je pro něj nejjednodušší vyhrát.

Co když dojdou pacienti a mezi hráči je na body remíza?

V tomto případě se sečtou čísla pacientů na oddělení těchto hráčů a vyhrává ten, který má nižší součet.

Například pokud má hráč A 3 pacienty stupně ① + jednoho ② a hráč B 4 pacienty stupně ②, součet bude následující: hráč A $3 \times 1 + 1 \times 2 = 5$ a hráč B $4 \times 2 = 8$

=> vítězí tedy hráč A.

DOVYSVĚTLENÍ EFEKTŮ NĚKTERÝCH KARET

Hrací karty



Dcera primáře

Akci navíc si můžeš přidat pouze v průběhu svého kola. Můžeš ji darovat i jinému hráči, ale pouze pokud tuto kartu zahraješ v průběhu jeho kola. (Blesková karta: můžeš ji zahrát kdykoliv a nepočítá se jako zahraniční akce. Pokud ji zahraješ jako reakci na jinou kartu či nějakou událost ve hře, platí, že jsi ji zahrál přesně v tom samém momentě nebo těsně před.)

DNR (= do not resuscitate)

Jakýkoliv pacient, který měl být jakýmkoliv způsobem přeložen na ARO, zemřel. (Blesková karta: můžeš ji zahrát kdykoliv a nepočítá se jako zahraniční akce. Pokud ji zahraješ jako reakci na jinou kartu či nějakou událost ve hře, platí, že jsi ji zahrál přesně v tom samém momentě nebo těsně před.)



Dohoda

Přelož jakéhokoliv svého pacienta (kromě pacienta stupně ④), pokud hraješ za ARO) na libovolné oddělení. Poté si vyber pacienta z daného oddělení a přelož ho k sobě na oddělení.

Doktorka

Můžeš házet na všechny své pacienty, počítá se to i včetně zahraniční karty stále jako jedna akce (tzn. další akce ti ještě zbydou).



Intenzivní péče

Jakéhokoliv pacienta dle svého výběru (vlastního i cizího) přelož na ARO. Pokud se jedná o pacienta stupně ①, ARO ho obratem propustí a dostane za to bod.

KPR (= kardiopulmonální resuscitace)

Z jakéhokoliv pacienta udělej pacienta stupně ③ a přelož ho na ARO. Pokud je ARO plné, nemůžeš tuto kartu zahrát.



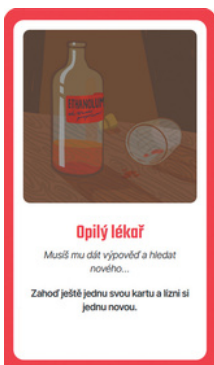


Malování

Přesuň všechny své pacienty na libovolné oddělení dle tvého výběru. Pokud má dané oddělení méně volných míst než máš příslušných pacientů, zaplň všechna volná místa daného oddělení. Zbytek pacientů ti zůstane.

NE!

Hra pokračuje jako kdyby příslušná karta nebyla vůbec zahrána. (*Blesková karta: můžeš ji zahrát kdykoliv a nepočítá se jako zahraniční akce. Pokud ji zahraješ jako reakci na jinou kartu či nějakou událost ve hře, platí, že jsi ji zahrál přesně v tom samém momentě nebo těsně před.*)



Opilý lékař

Zahod' jednu kartu ze své ruky + tuto zahraničnou. Lízni si jednu novou kartu.

Primář přišel pozdě

Začni svůj tah znovu od začátku. Pokud na začátku tohoto nového tahu nemáš žádného pacienta (a je alespoň 3. kolo hry), vyhráváš hru.



Překlad

Přelož jakéhokoliv svého pacienta libovolnému jinému hráči, který má na svém oddělení volné místo. Pacienty stupně ④ nelze překládat. Pokud se stane, že někdo přeloží pacienta ① na ARO, to ho obratem propustí a přičte si bod. Za překlad pacienta si přičti bod.

Příjezd ZZS

Přidej pacienta stupně ① jakémukoliv hráči. Pokud jde o ARO, obratem ho propustí a přidá si bod.



Triáž pozitivní pacient

Jakýkoliv pacient, který se měl na tvé oddělení dostat jakýmkoliv způsobem se k tobě nedostane. Pokud měl pacient přijít z oddělení jiného hráče, daného pacienta vyřaď mimo hru. (*Blesková karta: můžeš ji zahrát kdykoliv a nepočítá se jako zahraniční akce. Pokud ji zahraješ jako reakci na jinou kartu či nějakou událost ve hře, platí, že jsi ji zahrál přesně v tom samém momentě nebo těsně před.*)



Vedení nemocnice

Přelož libovolného pacienta na libovolné oddělení. Pokud některé oddělení nemá volné lůžko, musíš vybrat jiné.

Výpovědi

Zahod' dvě karty ze své ruky a navíc tuto zahraniou kartu. Lízni si dvě nové karty.



Vyšší pracoviště

Můžeš propustit jakéhokoliv ze svých pacientů nezávisle na jeho stupni.

Záskok na jiném oddělení

Vyměň si všechny karty ze své ruky s libovolným hráčem dle svého výběru.



Karty událostí



Proaktivní vůl

Musíš zahrát všechny karty ze své ruky. Jestli máš v ruce 3 červené hrací karty (ARO 4), vypotřebuješ si tím všechny své akce. Ostatní karty ale zahraj i tak. Pokud si v tomto tahu nějaké karty lízneš, tyto hrát nemusíš.

Příklad: hraješ za internu a A) máš na ruce 4 červené karty a jednu žlutou - zahraješ je všechny a vypotřebuješ si tím všechny akce - nebo B) máš na ruce 2 červené a 2 žluté - opět je zahraješ všechny, ale žluté bleskové karty tě nestojí žádnou akci, tzn akce ti spotřebují pouze 2 červené karty. Zbyde ti tak ještě jedna akce, například na hod na pacienta.

Nakažlivá nemoc

Vyber si libovolný ze svých společných pokojů (podívej se na kartičku svého oddělení) - všichni pacienti na tomto pokoji se ti zhoršili.



Hackerský útok

Ve svém tahu nemůžeš žádného pacienta nikam přeložit (ani cizího). Pokud se nějaký pacient stupně ③ zhorší, zemře a příslušný hráč (většinou ty) si odečte bod.