



Alain Orban

♦ HIPPOCRATES ♦

HIPPOKRATES

In einer Zeit, in der Krankheiten noch als Strafe der Götter gelten und nur mit religiösen Praktiken behandelt werden, vermutet Hippokrates hinter den Leiden seiner Patienten ganz andere Gründe. Schlechtes Essen und Umweltfaktoren sollen zu Krankheiten führen und so setzt er bei der Behandlung auf natürliche Methoden wie Ruhe und einfache Medizin. Doch nun ist Hippokrates ein alter Mann und sein Leben neigt sich dem Ende zu. Seine Hoffnung, dass die Medizin auch weiter der Wissenschaft folgt, ruht nun auf der nächsten Generation von Heilkundigen.

Gemeinsam mit euren Heilkundigen kümmert ihr euch darum, bei der Heilung von Kranken und Behandlung von Verwundeten so kompetent wie möglich vorzugehen. Wer es schafft, dabei alle Aspekte in Einklang zu bringen, kann würdig in die Fußstapfen des großen Hippokrates treten und gewinnt das Spiel!



SPIELMATERIAL



1 doppelseitiges Spielbrett*



6 Empfangswürfel



Tränke 30x
Kräuter 30x
Salben 30x
90 Ampullen mit Medizin



4x



4x



4x

12 Gehilfenmarker



40x



20x

60 Drachmen-Münzen



30 Heilkundige (je 5 aus den 6 Regionen)



72 Patienten (je 12 aus den 6 Regionen)



30 Wissensplättchen



30 Medizinkästen



4 Tableaus*



4 weise Heilkundige*



4 Empfangsmarker*



4 Reserviermarker*



4 Rufmarker*



4 Siegpunktmarker (SP)*




4 50+/100+ SP-Marker

* die Seite mit für das Grundspiel, die Seite mit für zukünftige Erweiterungen

AUFBAU

Spielaufbau

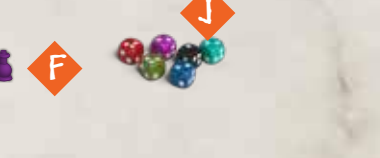
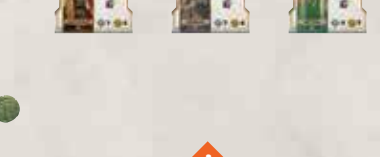
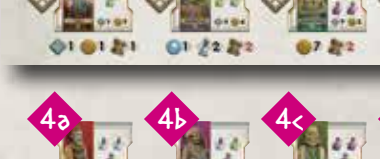
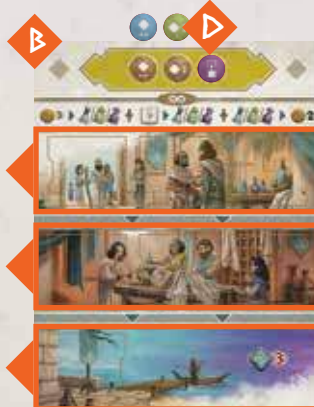
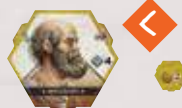
- 1 Legt das Spielbrett in die Mitte, sodass die Seite mit  zu sehen ist.
- 2 Sortiert die Heilkundigen nach Region und mischt jede Gruppe einzeln, um 6 Stapel mit je 5 Heilkundigen zu bilden. Legt je 1 Stapel verdeckt in 1 regionalen Einstellungsbereich. Die Reihenfolge von links nach rechts lautet: a. Makedonien, b. Karthago, c. Persien, d. Alexandrien, e. Athen, f. Kyrene.
- 3 Zieht 1 Heilkundigen von jedem Stapel und legt je 1 davon zufällig und offen auf jedes der 4 allgemeinen Heilkundigenfelder oben auf dem Spielbrett. Mischt die 2 restlichen Heilkundigen und legt sie verdeckt als zusätzlichen Stapel neben das Spielbrett.
- 4 Sortiert die Patienten nach Region und mischt jede Gruppe einzeln, um 6 Stapel mit je 12 Patienten zu bilden. Legt jeden Patientenstapel offen unterhalb des Spielbretts ab, sodass er sich genau in einer Spalte mit dem Heilkundigenstapel des Einstellungsbereichs der entsprechenden Region befindet.
- 5 Füllt jede Warteschlange mit den ersten 3 Patienten des Stapels der jeweiligen Region, indem ihr sie offen auf je 1 freies Feld legt.
- 6 Mischt die Medizinkästen und bildet auf jedem der 6 dafür vorgesehenen Felder einen Stapel aus 4 verdeckten Kästen. Deckt jeweils den obersten Kasten des Stapels auf. Die 6 restlichen Kästen kommen zurück in die Schachtel.
- 7 Mischt die Wissensplättchen und bildet auf jedem der 6 dafür vorgesehenen Felder einen Stapel aus 4 verdeckten Plättchen. Deckt jeweils die obersten Plättchen der Stapel auf. Die 6 restlichen Plättchen kommen zurück in die Schachtel.
- 8 Die Ampullen, Drachmen und 50+/100+ SP-Marker werden neben das Spielbrett in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Hinweis: Das Spielmaterial ist nicht begrenzt. Sollte es ausgehen, nutzt einen passenden Ersatz.

Untersuchungsraum

Operationsraum

Hallen des Hades



Rufleiste

Die Reihenfolge der Rufmarker auf dieser Leiste wird von rechts nach links und von oben nach unten bestimmt.



Empfangsleiste

Die Reihenfolge der Empfangsmarker auf dieser Leiste wird von links nach rechts bestimmt.

Eigener Aufbau

A Du wählst 1 Farbe und nimmst das entsprechende Material: 1 Tableau, 1 weisen Heilkundigen, 1 Reserviermarker, 1 Rufmarker, 1 Empfangsmarker und 1 Siegpunktmarker.

Im Spiel mit weniger als 4 Personen: Legt alles, was an Tableaus, weisen Heilkundigen, Reserviermarkern und SP-Markern übrig ist und nicht euren gewählten Farben entspricht, zurück in die Schachtel (außer im Solospiel).

B Lege dein eigenes Tableau vor dich.

C Lege deinen weisen Heilkundigen und deinen Reserviermarker neben dein Tableau.

D Nimm je 1 Gehilfenmarker jedes Typs, wähle 1 davon aus und lege ihn auf dein Tableau – er ist damit einsatzbereit. Lege die 2 übrigen Gehilfen über dein Tableau. Übrige Gehilfenmarker im Spiel mit weniger als 4 Personen kommen zurück in die Schachtel.

E Nimm Drachmen im Wert von 6 und lege sie neben dein Tableau.

F Nimm von jeder der 3 Medizinarten je 1 Ampulle und lege sie neben dein Tableau.




G Lege deinen Siegpunktmarker auf Feld 0 der Siegpunktleiste.

Im Solospiel: Lege auch alle 3 Siegpunktmarker der anderen Farben auf Feld 0 der SP-Leiste.

H Stellt alle eure Empfangsmarker in zufälliger Reihenfolge von links nach rechts in die obere Reihe der Empfangsleiste. Das ist die **Empfangsleisten-Reihenfolge**.

Im Spiel mit weniger als 4 Personen: Stellt auch alle Empfangsmarker der übrigen Farben zufällig in die obere Reihe der Leiste, allerdings rechts von euren bereits platzierten Markern.

I Wer auf der Empfangsleiste ganz links steht (und somit beginnt), legt den eigenen Rufmarker auf das Startfeld der Rufleiste. Alle anderen legen ihre Rufmarker anschließend in Spielreihenfolge oben auf bereits gelegte Rufmarker. So ergibt sich die Reihenfolge der **Rufleiste**. Befinden sich 2 oder mehr Marker auf dem gleichen Feld der Rufleiste, gilt der Marker obenauf als weiter voraus.

Im Spiel mit weniger als 4 Personen: Legt einen Rufmarker der nicht gewählten Farbe(n) im Spiel zu dritt auf das Feld mit , im Spiel zu zweit auf jedes Feld mit  und im Solospiel auf jedes Feld mit .

J Wer zuerst am Zug ist, erhält die 6 Empfangswürfel.

SPIELÜBERSICHT

Ihr wandelt in den Fußstapfen des Hippokrates durch die Welt der Medizin des Altertums und lasst euch dabei stets durch Wissenschaft und diagnostische Kenntnisse leiten. Das Spiel geht über 4 Runden, in denen ihr genau abwägt, welche Patienten ihr behandeln, welche Medizin ihr kaufen und welche Heilkundigen ihr anstellen könnt. Wem von euch gelingt es, den besten Ruf zu erreichen und Hippokrates zu begeistern?

SPIELABLAUF

In den 4 Runden des Spiels führt ihr Aktionen in allen 5 folgenden Phasen aus:

- Empfangen.** Empfängt 3 neue Patienten über 3 Züge.
- Bezahlen.** Beahlt eure Heilkundigen.
- Einstellen.** Stellt neue Heilkundige ein und kauft Medizin.
- Behandeln.** Behandelt eure Patienten.
- Werten.** Erhältet Ruf und Siegpunkte.

Alle von euch haben in der Empfangen-Phase 3 Züge.

Führt in jedem Zug diese Schritte durch:

- **A. Würfeln** (nur wer zuerst am Zug ist)
- **B. Patienten empfangen und Gehilfen nehmen**

Habt ihr alle jeweils 3 Züge gemacht, fahrt mit Schritt C fort:

- **C. Gaben einsammeln**

A. Würfeln

Jeweils zu Beginn eurer Züge würfelt, wer auf der Empfangsleiste am weitesten links steht und damit zuerst am Zug ist, die 6 Empfangswürfel und legt jeden davon auf das Feld der farblich entsprechenden Spalte mit der entsprechenden Zahl.

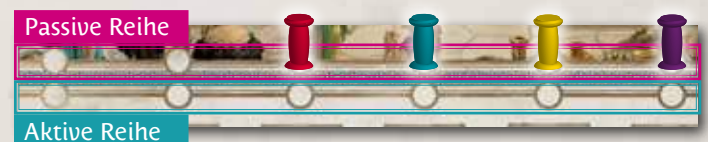


Die Würfel bleiben für alle in diesem Zug liegen.

Dann macht ihr alle 1 Zug, um jeweils 1 neuen Patienten zu empfangen.

B. Patienten empfangen

Die Empfangsleiste besteht aus 2 Reihen. Die obere, passive Reihe, wo euer Empfangsmarker steht, bevor ihr einen neuen Patienten empfangt, und die untere, aktive Reihe, auf die ihr in jedem Zug euren Marker bewegt, um einen Patienten zu empfangen.



1. EMPFANGEN (ἔρρωσθε/erosthe)

Hippokrates und sein Protégé genießen weithin einen ausgezeichneten Ruf. Patienten aus der ganzen westlichen Welt treffen am Asklepieion ein, um die beste medizinische Versorgung zu erhalten. Doch die Warteschlangen sind lang und es gibt nur wenige Heilkundige – also haben die Heilsuchenden Gaben vorbereitet, um ihre Chancen zu erhöhen, für eine Behandlung erwählt zu werden.



- 1 Name des Patienten.
- 2 Nummer des Patienten (nur im Spiel mit weniger als 4 Personen relevant für die automatischen Züge).
- 3 Gabe in Drachmen, die der Patient darbringt.
- 4 Erforderliche Medizin für die Behandlung.
- 5 Vergebene SP bei der Heilung.

Nun macht ihr alle in der Reihenfolge der Empfangsleiste (obere Reihe von links nach rechts) einen Zug, um Patienten zu empfangen. **Hinweis: Die Reihenfolge der Empfangsleiste kann sich bei jedem Zug dieser Phase ändern.** Bewege deinen Empfangsmarker von der passiven Reihe auf ein freies Feld der aktiven Reihe und nimm einen Patienten aus der Warteschlange dieser Spalte. **Du darfst nicht dasselbe Feld wie die anderen wählen. In diesem Zug empfängst nur du selbst einen Patienten aus dieser Spalte.**



Du darfst nur den Patienten in dieser Spalte wählen, neben dem sich der Würfel befindet, außer du setzt einen Gehilfenmarker ein (siehe Gehilfen). Nimm den Patienten und lege ihn in den Untersuchungsraum deines Tableaus.



Du **erhältst** oder **verlierst** so viel an Medizin, Drachmen, Gehilfen, Ruf und SP, wie unterhalb des Feldes, von dem du den Patienten genommen hast, angegeben ist. Nimm dir außerdem alle Geschenke des Patienten, die womöglich auf seinem Plättchen liegen (siehe „Geschenke hinzufügen und Warteschlangen auffüllen“, Seite 14). Die Drachmen, die der Patient als Gabe anbietet, erhältst du noch nicht.

Nimm den Würfel vom Spielbrett.



In manchen Zügen ist es möglich, dass das Feld neben dem Würfel frei ist. Du kannst diese Spalte und das Feld trotzdem wählen, erhältst aber statt eines Patientenplättchens dann den Bonus (Drachmen/Gehilfen) des leeren Feldes. Du erhältst/ verlierst NICHT die übliche Belohnung unterhalb des Feldes. Du darfst einen Gehilfenmarker einsetzen (siehe Gehilfen), um einen Würfel zu versetzen und dadurch doch einen Patienten zu empfangen.



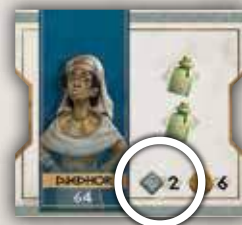
Hinweis: Kannst du die erforderliche Anzahl an Ruf oder Drachmen nicht zahlen, darfst du das entsprechende Patientenplättchen nicht nehmen. Im seltenen Fall, dass du weder einen Patienten noch ein freies Feld wählen kannst, bewegst du deinen Empfangsmarker zu einer Spalte deiner Wahl und nimmst einfach nichts.

Im Spiel mit weniger als 4 Personen: Ist ein Marker einer nicht gewählten Farbe auf der Empfangsleiste an der Reihe, bestimmt ihr den Patienten mit der höchsten Nummer in einer noch nicht gewählten Spalte. Bewegt den Marker der nicht gewählten Farbe zu dieser Spalte und legt den Patienten zurück in die Schachtel. Liegen Geschenke auf dem Patienten (Runden 2–4), legt die Drachmen zurück in den allgemeinen Vorrat.



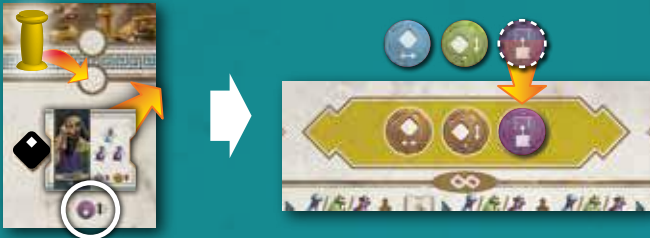
Die nicht gewählten Farben erhalten keine Medizin, SP oder Drachmen, **erhalten oder verlieren aber Ruf**, wie unterhalb des Feldes, bei dem der Patient entfernt wird, angegeben. Ist keine Spalte verfügbar, in der ein Patient neben einem Würfel liegt, wird der Empfangsmarker der nicht gewählten Farbe in die aktive Reihe der am weitesten links verfügbaren Spalte gestellt und der Zug ist vorbei.

Im Solospiel: Die nicht gewählten Farben erhalten oder verlieren nicht nur Ruf wie unterhalb des Feldes des entfernten Patienten angegeben, sondern erhalten auch die in der Spalte ganz links angegebenen SP, falls der Marker auf diese Spalte gestellt wird. Außerdem erhalten sie sofort die SP, die auf dem entfernten Patienten angegeben sind. **Tipp:** Wir empfehlen, die Patienten beim Entfernen nicht sofort, sondern erst am Ende der Runde zu werten. Legt sie einfach solange beiseite.



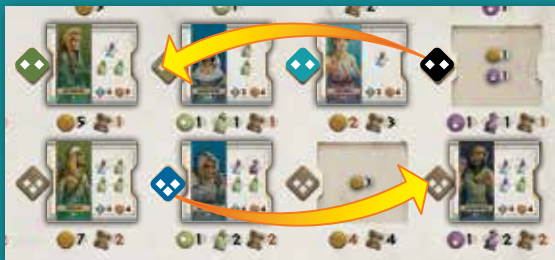
GEHILFEN

Sobald du deinen Empfangsmarker platziert und deine Aktion in Spalte 2, 4 oder 6 (von links) ausgeführt hast, lege den entsprechenden Gehilfenmarker auf dein Tableau.

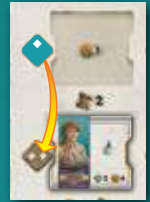


In deinen kommenden Zügen der Empfangen-Phase darfst du mit diesen Gehilfenmarkern beeinflussen, welchen Patienten du in deiner gewählten Spalte nehmen darfst. Jedes Mal, wenn du einen Marker nutzt, legst du ihn oberhalb deines Tableaus ab und kannst ihn dir später in der entsprechenden Spalte wieder holen.

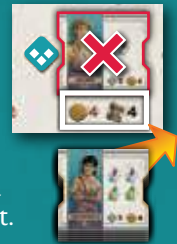
Der Austausch-Gehilfe lässt dich einen Würfel aus der gewählten Spalte mit dem Würfel einer anderen Spalte tauschen. Dein Würfel wird in die andere Spalte gelegt und der Würfel von dort kommt in deine Spalte.



Der wohlthätige Gehilfe lässt dich einen Würfel vertikal in deiner gewählten Spalte zu einem anderen Wert versetzen. Den Wert des versetzten Würfels brauchst du nicht anzupassen, da dieser am Ende deines Zuges sowieso entfernt wird.



Der planende Gehilfe lässt dich statt dem Plättchen neben dem Würfel den Patienten oben auf dem Stapel unterhalb der gewählten Spalte nehmen. Du erhältst/ verlierst dennoch, was unterhalb des Plättchens abgebildet ist, neben dem sich der Würfel aktuell befindet.



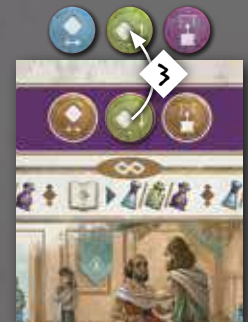
Du darfst einen Gehilfen einsetzen, um einen Würfel zu einem leeren Feld zu versetzen und dort Drachmen statt eines Patienten zu erhalten. **Du darfst jedoch einen Gehilfen nicht nutzen, um mit dem Versetzen eines Würfels nur die Möglichkeiten der anderen einzuschränken. Das Versetzen muss dir direkt etwas einbringen.**

Du darfst in deinem Zug nur EINEN Gehilfenmarker einsetzen. Du darfst aber im gleichen Zug einen Gehilfen einsetzen und ihn direkt wieder erhalten.

Gehilfenmarker darfst du auch dann einsetzen, wenn du Medizin oder Drachmen erhalten möchtest. Würdest du einen Gehilfen erhalten, den du bereits besitzt, darfst du diesen zuerst einsetzen, um 1 Medizin oder 2 Drachmen zu erhalten. Anschließend darfst du den gerade eingesetzten Gehilfen dann wieder erhalten.



Beispiel: Lydia hat im letzten Zug einen Patienten aus Spalte 4 empfangen und sich so einen wohlthätigen Gehilfen gesichert. Nun möchte Lydia einen Patienten aus Spalte 1 empfangen, der Würfel dort liegt aber neben einem freien Feld 1. Lydia versetzt ihren Empfangsmarker zur aktiven Reihe in Spalte 1 2, nutzt ihren wohlthätigen Gehilfen 3 und versetzt den Würfel zum Patienten ganz oben in der Warteschlange 4. Sie nimmt den Patienten, erhält 1 SP, 1 Drachme und 1 Ruf und entfernt den Würfel dann vom Spielbrett.

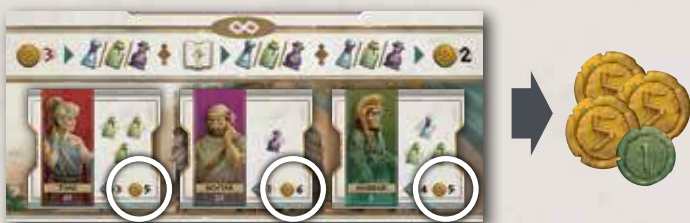


Sobald alle Marker von der passiven in die aktive Reihe versetzt wurden, stellt sie wieder zurück in die passive Reihe, behaltet aber die neue Reihenfolge von links nach rechts bei. Nun kann es mit dem nächsten Zug weitergehen: Ihr macht alle 2 weitere Züge und wer in der Reihenfolge vorne ist, würfelt. **Hinweis:** Füllt die Warteschlange mit Patienten zwischen den Zügen nicht auf, das geschieht nur am Ende der Runde.

Sobald ihr alle in dieser Phase 3 Züge gemacht habt, geht es mit Schritt C weiter.

C. Gaben einsammeln

Nehmt die Drachmen, die bei euren neuen Patienten im Untersuchungsraum abgegeben sind, aus dem allgemeinen Vorrat.



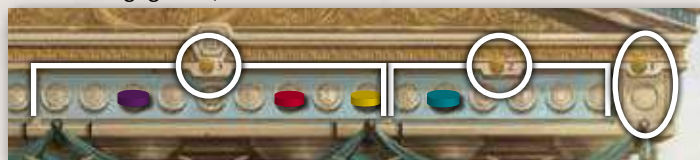
2. BEZAHLEN (Μισθοδοσία/misthodosia)

Die Heilkundigen unter eurer Aufsicht arbeiten nicht umsonst – ihr müsst sie zahlen, damit sie weiter angestellt sind. Falls euer Ruf sinkt, müsst ihr euren Heilkundigen mehr zahlen, um sie bei euch zu halten.



- 1 Name des Heilkundigen.
- 2 Eindeutige Nummer (nur relevant in Spielen mit weniger als 4 Personen für die Züge der nicht gewählten Farben).
- 3 Einstellungspreis in Drachmen.
- 4 Medizin, die dieser Heilkundige verabreichen kann.
- 5 Aufträge. Ist auf dem Feld Medizin abgebildet, handelt es sich um einen Auftrag. Der Heilkundige muss alle Aufträge erfüllen, um gewertet werden zu können. Heilkundige haben 1–3 Aufträge. In diesem Beispiel muss Leandros 2 Aufträge erfüllen.
- 6 Verdiente Siegpunkte, sobald der Heilkundige alle Aufträge erfüllt hat.

Alle Heilkundigen, die für dich arbeiten (die Heilkundigen vor dir auf dem Tisch inklusive des weisen Heilkundigen), verlangen Lohn oder sie verlassen dich. Der Lohn, den du zahlen musst, richtet sich nach deiner Position auf der Rufleiste – über jedem Bereich dort ist ein bestimmter Wert an Drachmen angegeben. Du musst also für jeden deiner angestellten Heilkundigen so viele Drachmen in den allgemeinen Vorrat zahlen, wie über dem Bereich angegeben, in dem sich dein Rufmarker befindet.



Hast du nicht genug Geld oder möchtest du den Lohn nicht zahlen, entfernst du jeden Heilkundigen, der nicht bezahlt wird. Du erhältst keine Punkte für entfernte Heilkundige, auch wenn diese schon Aufträge erfüllt haben. Entferne auch alle Patienten, die nur an diesem Heilkundigen anliegen (siehe Phase 4. Behandeln) – sie wurden bereits gewertet.

3. EINSTELLEN (Στελέχωση/stelehosis)

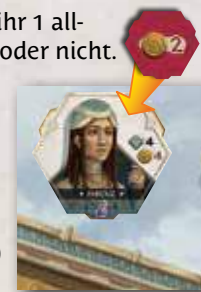
Da immer mehr Patienten zum Tempel strömen, müsst ihr neue Heilkundige einstellen, die euch bei der Arbeit helfen. Wer einen Heilkundigen einstellt und womöglich gleichzeitig noch einen Medizinkasten ergattert, kann auf einige tolle Boni hoffen.

In jeder Einstellen-Phase habt ihr zwei Gelegenheiten, neue Heilkundige einzustellen. Danach wird der Einstellungsbereich für die nächste Runde zurückgesetzt. Führt die folgenden Schritte durch:

- A. Allgemeinen Heilkundigen reservieren
- B. Neue Heilkundige einstellen und Medizinkästen kaufen
- C. Einstellungsbereich zurücksetzen

A. Allgemeinen Heilkundigen reservieren

Ihr wählt in der Reihenfolge der Rufleiste, ob ihr 1 allgemeinen Heilkundigen reservieren möchtet oder nicht. Dabei handelt es sich um die offen ausliegenden Heilkundigen ganz oben auf dem Spielbrett. Reserviert ihr 1 Heilkundigen, könnt ihr diesen in Schritt B eures Zuges einstellen. Für das Reservieren zahlt ihr 2 Drachmen in den Vorrat und legt dann euren Reserviermarker auf den verfügbaren (noch nicht reservierten) Heilkundigen eurer Wahl.



Erinnerung: Die Reihenfolge der Rufleiste wird von rechts nach links bestimmt. Wer weiter rechts liegt, ist vorne. Befindet sich mehr als 1 Rufmarker auf dem gleichen Feld, gilt der Marker als vorne, der obenauf liegt. Liegen mehrere Marker am rechten Ende der Leiste gestapelt, bewegen sich Marker bei Rufgewinn oben auf den Stapel – am linken Ende der Leiste bewegen sich Marker bei Rufverlust unter den Stapel.

Auf jedem Heilkundigenplättchen kann nur 1 Reserviermarker liegen. Solltet ihr den reservierten Heilkundigen später tatsächlich einstellen, werden die Einstellungskosten um die 2 angezahlten Drachmen verringert. Stellt ihr den Heilkundigen später nicht ein, ist die Anzahlung verloren. Fahrt in Reihenfolge der Rufleiste fort, bis ihr alle die Gelegenheit hattet, 1 Heilkundigen zu reservieren.

Im Spiel mit weniger als 4 Personen: Ist der Rufmarker einer nicht gewählten Farbe als Nächstes auf der Rufleiste am Zug, wird 1 der allgemeinen Heilkundigen reserviert, falls noch verfügbar. Legt aber keinen Reserviermarker darauf – entfernt stattdessen den noch nicht reservierten Heilkundigen mit der höchsten Nummer.



Im Solospiel: Eine nicht gewählte Farbe erhält sofort 1 SP für jeden Auftrag auf dem Heilkundigenplättchen, das entfernt wurde.



B. Neue Heilkundige einstellen und Medizinkästen kaufen

Deckt in jeder Spalte das oberste Plättchen des regionalen Heilkundigenstapels auf. Wählt nun, **erneut in Reihenfolge der Rufleiste**, 1 der folgenden Optionen aus:

- a. Regionalen Heilkundigen einstellen
- b. Medizinkästen kaufen
- c. Im Paket kaufen
- d. Passen



a. Regionalen Heilkundigen einstellen. Möchtest du 1 regionalen Heilkundigen einstellen, wählst du einen verfügbaren Heilkundigen im regionalen Einstellungsbereich – Heilkundige gelten als verfügbar, wenn sie sich offen in einer Spalte **mit einem offen ausliegenden Medizinkasten befinden**. Zahle die Einstellungskosten in den allgemeinen Vorrat und lege den Heilkundigen offen vor dir aus. Er ist jetzt bereit, Patienten zu behandeln.

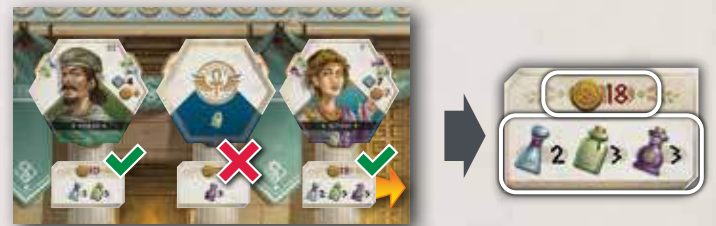


Im Spiel mit weniger als 4 Personen: Ist eine nicht gewählte Farbe am Zug, entfernt ihr den verfügbaren Heilkundigen im regionalen Einstellungsbereich mit der höchsten Nummer. Entfernt auch den Medizinkasten und das Wissensplättchen derselben Spalte.

Im Solospiel: Eine nicht gewählte Farbe erhält sofort 1 SP für jeden Auftrag auf dem Heilkundigenplättchen, das entfernt wurde.



b. Medizinkästen kaufen. Möchtest du einen verfügbaren Medizinkasten kaufen, wählst du 1, der offen in einer Spalte **mit einem offen ausliegenden regionalen Heilkundigen** liegt, und zahlst die angegebenen Kosten in den allgemeinen Vorrat. Nimm die auf dem Medizinkasten abgebildeten Ampullen in deinen Vorrat und entferne den Medizinkasten.



Hinweis: Du darfst keinen Heilkundigen in einer Spalte nehmen, wenn der Medizinkasten dort bereits genommen wurde. Umgekehrt darfst du auch keinen Medizinkasten in einer Spalte nehmen, wenn der Heilkundige dort bereits genommen wurde.



c. Im Paket kaufen. Du darfst 1 verfügbaren Heilkundigen und 1 verfügbaren Medizinkasten zusammen kaufen, wenn sie sich in derselben Spalte befinden. Als Belohnung erhältst du dafür außerdem 1 Wissensplättchen. Wähle 1 Spalte und zahle die kombinierten Kosten zum Einstellen des Heilkundigen **und** Kaufen des Medizinkastens. Lege den Heilkundigen und die auf dem Medizinkasten abgebildeten Ampullen in deinen Vorrat und entferne den Medizinkasten. **Nimm dir außerdem das Wissensplättchen dieser Spalte**, um das Paket komplett zu machen.



Jedes Wissensplättchen darf nur 1x im Spiel benutzt werden. Manche darfst du auf der Hand behalten und später nutzen, andere (mit ⚡) müssen sofort eingesetzt werden. Entferne alle Wissensplättchen, die du benutzt hast. Du kannst zurückbehaltenene Wissensplättchen auch entfernen, um dadurch in Phase 4 beim Behandeln eines Patienten 1 einzelne Medizin zu ersetzen.

d. Passen. Du bist nicht verpflichtet, in dieser Phase eine Aktion zu machen und darfst auch passen.

RESERVIERTEN HEILKUNDIGEN EINSTELLEN

Hast du Aktion **a**, **b**, **c** oder **d** ausgeführt, darfst du auch noch entscheiden, ob du **deinen zuvor reservierten Heilkundigen einstellst**. Falls ja, zahle die Einstellungskosten des Heilkundigen in den allgemeinen Vorrat und **ziehe dabei deine Anzahlung von 2 Drachmen ab**. Nimm deinen Reserviermarker zu dir und lege den reservierten Heilkundigen in deinen Vorrat – er kann nun Patienten behandeln. Hast du zuvor keinen Heilkundigen reserviert, darfst du jetzt auch keinen der allgemeinen Heilkundigen einstellen.

C. Einstellungsbereich zurücksetzen

Führt die folgenden Schritte durch:

1. **Nehmt alle Reserviermarker zurück**, die noch auf allgemeinen Heilkundigen liegen.
2. **Bewegt alle noch offen ausliegenden Heilkundigen** im allgemeinen Einstellungsbereich nach rechts, um Lücken zu füllen.
3. **Alle offen ausliegenden Heilkundigen, die noch im regionalen Einstellungsbereich liegen, werden im Uhrzeigersinn weiterbewegt**. Legt sie von links bis zu dem freien Feld im allgemeinen Einstellungsbereich, das sich am weitesten rechts befindet.
4. Gibt es noch mehr offen ausliegende regionale Heilkundige als freie Felder im allgemeinen Einstellungsbereich, **entfernt den Heilkundigen auf dem Feld ganz rechts im allgemeinen Einstellungsbereich**, schiebt alle Heilkundigen darin nach rechts und legt den nächsten verbleibenden regionalen Heilkundigen auf das nun freie Feld ganz links im allgemeinen Einstellungsbereich.
5. Wiederholt dies, bis es keine offen ausliegenden Heilkundigen mehr im regionalen Einstellungsbereich gibt.
6. Gibt es aber nicht genügend regionale Heilkundige, um alle Felder des allgemeinen Einstellungsbereichs zu füllen, **fügt ihr Heilkundige vom zusätzlichen Stapel hinzu**, bis alle Felder belegt sind. Sind nicht genügend Heilkundige vorhanden, um den allgemeinen Einstellungsbereich zu füllen, gibt es in der folgenden Runde weniger als 4 allgemeine Heilkundige.

Beispiel 1: Am Ende von Phase 3 (Einstellen) sind noch 2 Heilkundige im allgemeinen Einstellungsbereich: Philoxenos und Lacydes. Gelb möchte Philoxenos nicht einstellen und nimmt den Reserviermarker zurück. Ihr bewegt Philoxenos nach rechts neben Lacydes.



Anschließend bewegt ihr Aristophanes (der Heilkundige ganz links im regionalen Einstellungsbereich) auf das am weitesten rechts liegende verfügbare freie Feld im allgemeinen Einstellungsbereich.



So werden die Heilkundigen im Uhrzeigersinn weiterbewegt: Ashkan wird auf das letzte freie Feld im allgemeinen Einstellungsbereich versetzt. Da Althaiia immer noch offen im regionalen Einstellungsbereich ausliegt, muss Lacydes entfernt werden (weiter auf Seite 12).



Entfernt mit Lacydes den Heilkundigen, der sich am weitesten rechts befindet. Danach schiebt ihr die anderen Heilkundigen dort nach rechts.



Nun wird Althaia aus dem regionalen Einstellungsbereich auf das Feld ganz links im allgemeinen Einstellungsbereich bewegt. Alle Stapel im regionalen Einstellungsbereich sind jetzt verdeckt.



Beispiel 2: Am Ende der Einstellen-Phase sind keine Heilkundigen mehr im allgemeinen Einstellungsbereich. Im regionalen Einstellungsbereich befinden sich noch 2 Heilkundige. Diese werden beide so weit wie möglich im Uhrzeigersinn in den allgemeinen Einstellungsbereich bewegt. Da es dort noch 2 freie Felder gibt aber keine regionalen Heilkundigen, fügt ihr den letzten Heilkundigen vom zusätzlichen Stapel hinzu. Da nun auch keine zusätzlichen Heilkundigen mehr vorhanden sind, bleibt das letzte Feld des allgemeinen Einstellungsbereichs leer und in der nächsten Runde können nur 3 Heilkundige reserviert werden.



4. BEHANDELN (Θεραπεία/therapeia)

Patienten warten in eurem Untersuchungsraum auf die Behandlung eines Heilkundigen. Da ihr so weise wart und Heilkundige eingestellt habt, solltet ihr eigentlich alle von ihnen versorgen können. Wartet ein Patient aber mehr als 1 Runde auf seine Behandlung, kann sich sein Zustand verschlechtern.

In dieser Phase spielt die Reihenfolge keine Rolle. In den ersten Spielen solltet ihr eure Patienten aber vielleicht besser nacheinander behandeln; kennt ihr das Spiel dann besser, dürft ihr das auch gleichzeitig tun.

Jeder Patient braucht eine bestimmte Medizin, die nur von bestimmten Heilkundigen verabreicht werden kann.

Führt die folgenden Schritte durch:

A. Heilkundige an Patienten anlegen

Lege an **1** Patienten in deinem Untersuchungs- oder Operationsraum **1** oder **mehrere Heilkundige(n)** mit der Medizin an, die dem Patienten verabreicht werden muss. Erfüllt 1 Heilkundiger alleine die Anforderungen des Patienten, darfst du keinen weiteren Heilkundigen an diesen Patienten anlegen. **Du darfst also Heilkundige nicht an Patienten anlegen, nur um ihren Auftrag zu erfüllen.**



B. Medizin verabreichen



Stelle die erforderliche **Medizin** aus deinem Vorrat auf das Plättchen des Patienten.

Falls du eine dieser Bedingungen (A und B) nicht komplett erfüllst, kannst du diesen Patienten gerade nicht behandeln und er bleibt auf deinem Tableau.

Hinweis: Du kannst jederzeit einzelne Ampullen Medizin kaufen oder verkaufen. Du zahlst 3 Drachmen, um 1 Ampulle Medizin zu kaufen. Verkaufst du Medizin, bringt dir 1 Ampulle 2 Drachmen ein. Denk daran, dass du Gehilfenmarker für 2 Drachmen ausgeben kannst. Das ist auch auf den Tableaus und den Gehilfenmarkern gekennzeichnet:



Hinweis: Du darfst beim Behandeln von Patienten 1 Wissensplättchen gegen 1 beliebige Ampulle Medizin ersetzen. Außerdem darfst du beim Behandeln einen Gehilfenmarker gegen 1 Ampulle der erforderlichen Medizin des Patienten ersetzen. Es ist erlaubt, dass du mehr als 1 Wissensplättchen oder Gehilfenmarker gleichzeitig zu diesem Zweck einsetzt.



Beispiel: Galen hat 2 Patienten in seinem Untersuchungsraum. Einer davon braucht einen Heilkundigen, der Tränke und Salben verabreichen kann. Der andere Patient braucht einen Heilkundigen, der Kräuter und Salben verabreichen kann.



Galen hat einen Heilkundigen (mit offenem Auftrag), der Tränke und Salben verabreichen kann – also legt er den Patienten mit Tränken/Salben an diesen Auftrag an und stellt die erforderliche Medizin aus seinem eigenen Vorrat auf das Patientenplättchen.



Der andere Patient kann nur von 2 verschiedenen Heilkundigen behandelt werden, da Galen 1 neuen Heilkundigen hat, der nur Kräuter verabreichen kann, und 1 älteren Heilkundigen, der nur Salben verabreichen kann. Galen kann den älteren Heilkundigen an den neuen Patienten anlegen und legt dann den Heilkundigen, der Kräuter verabreichen kann, an der anderen Seite des Patienten an. Anschließend stellt Galen die erforderliche Medizin aus seinem eigenen Vorrat auf das Patientenplättchen.



Die Heilkundigen und Patienten, die du in dieser Runde erhalten hast, darfst du beliebig ausrichten und in Gruppen (aus Heilkundigen und Patienten) anordnen. Manche Gruppen aus Heilkundigen und Patienten können noch aus vorherigen Runden vor dir liegen (siehe Phase 5. Werten) – diese darfst du dann nicht mehr neu anordnen! Du darfst diese bestehenden Gruppen aber mit neuen Patienten, Heilkundigen und/oder anderen bestehenden Gruppen verbinden.

Beispiel: So könnte es vor dir am Ende einer Runde aussehen:



5. WERTEN (Βαθμολόγησις/vathmologesis)

Falls sie nicht behandelt werden, kann sich der Zustand von Patienten zu einem Notfall entwickeln. Wird auch dieser zu lange nicht behandelt, sterben die Patienten, was dem Ansehen eurer Heilanstalt erheblich schadet. Gut behandelte Patienten aber verbreiten Kunde von euren Fähigkeiten im ganzen Land und mehren euren Ruf in der Welt der Medizin!

Ihr führt alle die folgenden Schritte nacheinander durch:

- A. Patienten bewegen
- B. Ruf erhalten
- C. Patienten entlassen
- D. Heilkundige verabschieden
- E. Geschenke hinzufügen und Warteschlangen auffüllen

A. Patienten bewegen

Befinden sich noch Patienten in deinem **Operationsraum**, wurden sie nicht behandelt und gehen ins Jenseits. Lege alle unbehandelten Patienten aus deinem Operationsraum verdeckt auf den unteren Bereich deines Tableaus. Sie sind verdammt, bis zum Ende des Spiels in den Hallen des Hades zu wandeln.



Der Zustand von Patienten, die sich noch in deinem **Untersuchungsraum** befinden, verschlechtert sich und sie werden in den Operationsraum verlegt.



B. Ruf erhalten

Zählt in Reihenfolge der Rufleiste die Anzahl der Patienten, die

ihr in dieser Runde behandelt habt (sie liegen immer noch offen an den Heilkundigen an) und erhaltet entsprechend viele Rufpunkte.



C. Patienten entlassen

Für jeden Patienten, den du in dieser Runde behandelt hast, erhältst du so viel SP wie auf dem Patientenplättchen angegeben. Stelle die Medizin in den allgemeinen Vorrat zurück. Entlasse den Patienten, indem du das Plättchen verdeckst – es wird nicht mehr gezählt oder gewertet, liegt aber weiter am Heilkundigen an, um anzuzeigen, dass 1 seiner Aufträge erfüllt ist.



D. Heilkundige verabschieden

Liegen an allen Auftragsfeldern eines Heilkundigen Plättchen an, erhältst du die SP auf dem Heilkundigenplättchen und entfernst dieses anschließend, da sich der Heilkundige zur Ruhe setzt. Patienten, die nun nicht mehr an einem Heilkundigen anliegen, werden ebenfalls entfernt.



Hinweis: Hat euer weiser Heilkundiger alle Aufträge erfüllt, muss er nicht in den Ruhestand gehen. Ihr erhaltet seine SP und entfernt seine Patienten (falls möglich) und könnt den weisen Heilkundigen anschließend wieder nutzen. Denkt aber daran, dass ihr ihn dann auch in Phase 2 bezahlen müsst.

Schiebt alle verbleibenden Patienten in ihren Spalten nach oben und legt je 1 Drachme auf sie. Füllt dann die Lücken von oben nach unten mit neuen Patienten des jeweiligen Stapels der Spalten auf. Dann entfernt ihr alle noch offen ausliegenden Medizinkästen und/oder Wissensplättchen und deckt in den beiden Reihen der Spalten jeweils das oberste Plättchen auf.

*Beispiel: Philoxenos hat alle Aufträge erfüllt, also erhält **Athene** nun die 7 SP auf dem Heilkundigenplättchen. Dieses und die entlassenen Patienten werden entfernt. Die Heilkundigen Tedros und Oribase haben noch nicht alle Aufträge erfüllt und bleiben mitsamt ihrer entlassenen Patienten liegen.*



SPIELENDE

Das Spiel endet nach 4 Runden.

Ihr dürft noch alle Patienten in eurem **Operationsraum** ohne Heilkundige behandeln, falls ihr die erforderliche Medizin besitzt. Ihr erhaltet keine SP für diese selbst behandelten Patienten und entfernt diese. **Jeder unbehandelte Patient wird nun in die Hallen des Hades versetzt.**

Ihr verliert 3 SP für jeden Patienten, der unten auf eurem Tableau in den Hallen des Hades wandelt.



Wer von euch die meisten SP hat, ist den Lehren des Hippokrates wahrlich gerecht geworden und gewinnt! Bei einem Unentschieden gewinnt von den Beteiligten, wer auf der Rufleiste am weitesten vorne ist (möglichst weit rechts und ggfs. auf anderen Markern).

Im Solospiel: Deine Platzierung wird anhand der SP-Marker der nicht gewählten Farben ermittelt. Vergleiche deine Punkte mit diesen Markern. Bist du ganz hinten – oder im Mittelfeld? Nur wenn du es schaffst, alle anderen hinter dir zu lassen, hast du wirklich gewonnen! Tipp: Wenn du es noch anspruchsvoller magst, lass jede nicht gewählte Farbe 2 SP erhalten, wenn diese einen Patienten aus einer Spalte mit einem Gehilfen nimmt (Spalten 2, 4, 6).

IMPRESSUM

AUTOR: Alain Orban

ILLUSTRATIONEN: Laura Bevon

PROJEKTLEITUNG: Rudy Seuntjens

SPIELENTWICKLUNG: Seb Van Deun

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Rafaël Theunis

EINLAGEN: Meeplemaker

REDAKTION: Amanda Erven (mit besonderem Dank an die Επιτραπαιζουμε-Brettspiel-Gemeinschaft)

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG & LEKTORAT: Frank Thuro & Veronika Winter für The Geeky Pen

QUALITÄTSKONTROLLE: Eefje Gielis

LOGISTIK: Wim Goossens

Ein Wort vom Autor: Ein großes Dankeschön an meine Frau, die unsere Urlaube auf der Insel Kos angeregt und dieses Spiel damit erst möglich gemacht hat. Ebenso danke an alle, die das Spiel für mich getestet haben, insbesondere meine lieben Kinder Geoffrey und Justine! Ich möchte auch allen danken, die bei der Entwicklung mitgeholfen haben: Romain, Maxime, Léa, François, Mikye, Franck, Robin, Mario, Xavier, Sébastien, der Ludocondroz-Spieleclub, der Donnerstags-Spieleclub in Plainevaux und alle, die ich hier vergessen haben könnte ... es tut mir leid!

Ein großes Dankeschön an das Game Brewer-Team für die ausgezeichnete Arbeit und das Vertrauen. Außerdem ziehe ich meinen Hut vor Laura für die wunderschöne Illustration.

Falls es Probleme mit diesem Spiel gibt, wende dich bitte an den Anbieter, bei dem du es gekauft hast, oder kontaktiere unseren Kundenservice unter: www.gamebrewer.com/customer-service



SYMBOLS

ALLGEMEINE REGEL:



Schwarze Zahlen bedeuten, du erhältst etwas.
Beispiel: Du erhältst 3 SP.



Rote Zahlen bedeuten, du verlierst etwas.
Beispiel: Du verlierst 3 SP.



Du erhältst die angegebenen SP (Siegpunkte).



Du erhältst Drachmen im angegebenen Wert.



Du erhältst den angegebenen Ruf.



Du erhältst die angegebene Anzahl Tränke.



Du erhältst die angegebene Anzahl Kräuter.



Du erhältst die angegebene Anzahl Salben.



Du erhältst den angegebenen Gehilfen.



Region Makedonien.



Region Karthago.



Region Persien.



Region Alexandrien.



Region Athen.



Region Kyrene.



Wissensplättchen.

WISSENSPLÄTTCHEN

Jedes Wissensplättchen darf nur 1x im Spiel benutzt werden. Manche darfst du auf der Hand behalten und später nutzen, andere (mit ⚡) müssen sofort eingesetzt werden. Entferne alle Wissensplättchen, die du benutzt hast. Du kannst zurückbehaltene Wissensplättchen auch entfernen, um dadurch in Phase 4 beim Behandeln eines Patienten 1 einzelne Medizin zu ersetzen.



Diese Wissensplättchen sind Patienten, die du wie andere Patienten behandeln kannst. Du bewahrst sie aber nicht auf deinem Tableau auf – sie kommen nicht in deinen Operationsraum und du verlierst auch keine Punkte, wenn sie bis zum Spielende nicht behandelt wurden.



Diese Wissensplättchen sind Heilkundige, die du auf der Hand behalten und zu einem passenden Zeitpunkt einsetzen darfst. Sie müssen nicht bezahlt werden und werden nach dem Benutzen gewertet und entfernt.



Am Ende von Phase 1 (Empfangen), wenn du die Gaben deiner Patienten einsammelst, darfst du die Drachmen verdoppeln, die du von 1 Patienten der angegebenen Region erhältst.



Empfängst du einen Patienten aus Makedonien, erhältst du 2 SP und 2 Ruf.



Empfängst du einen Patienten aus Karthago, erhältst du 3 Tränke.



Empfängst du einen Patienten aus Persien, erhältst du 7 Drachmen.



Empfängst du einen Patienten aus Alexandrien, erhältst du 3 Kräuter.



Empfängst du einen Patienten aus Athen, erhältst du 4 Ruf.



Empfängst du einen Patienten aus Kyrene, erhältst du 3 Salben.



Du erhältst sofort den angegebenen Bonus (Ruf, Medizin oder Drachmen).



5407004493589-DE