



Alain Orban

◆ HIPPOCRATES ◆

HIPPOKRATES

Narodil se do časů, kdy byly nemoci vnímány jako boží trest, takže se k léčení přistupovalo pomocí náboženských praktik. Hippokratés si ovšem povšiml jejich skutečných příčin – nevhodné stravy a vlivu prostředí. Začal proto při léčbě využívat přirozených prostředků, zejména klidu a přírodních léčiv.

Hippokratés však stárne, jeho život se pomalu nachyluje a doufá, že léčbu založenou na vědeckém poznání bude rozvíjet další generace jeho následovníků.

V této hře se chopíte roli vedoucích představitelů jednotlivých lékařských škol – či soukromých lékařských praxí, chcete-li – věnujících se léčení nemocí a poranění při dodržení nejvyšších odborných standardů.

Hráč, kterému se podaří nejefektivněji vyvážit všechny aspekty zdravotnického podnikání, se stane nejvěhlasnějším Hippokratovým následníkem a vítězem hry!



HERNÍ MATERIÁL



1 oboustranný herní plán†



6 kostek příjmu pacientů



30 × tinktury
30 × bylinné extrakty
30 × masti
90 fiol



12 pomocných žetonů

60 mincí (drachem)



30 destiček lékařů
(po 5 z každého ze 6 regionů)



72 destiček pacientů
(po 12 z každého ze 6 regionů)



30 destiček receptisů



30 destiček léčiv



4 desky hráčů*



4 destičky prostých ošetřovatelů*



4 ukazatele příjmu pacientů*



4 rezervační žetony*



4 ukazatele reputace*



4 ukazatele VB (vítězných bodů)*



4 žetony 50/100 VB

† Strana se symbolem je určena pro základní hru, strana se symbolem pro připravovanou budoucí rozšíření.

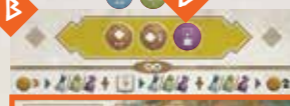
*po 1 v každé ze 4 barev hráčů

PŘÍPRAVA HRY

Pravidla vysvětlujeme v přípravě pro 4 hráče. Úpravy pro partie s menším počtem hráčů včetně sólové hry uvádíme průběžně textem **modré barvy**.

Příprava společných prvků

- 1 Herní plán položte doprostřed stolu stranou se symbolem vzhůru.
- 2 Roztřídte destičky lékařů podle regionální příslušnosti, zamíchejte každou skupinu zvlášť a vytvořte 6 sloupečků po 5 destičkách. Každý sloupeček položte lícem dolů do řady lékařů do příslušného sloupce dle regionu (zleva doprava to jsou: a) Makedonie, b) Kartágo, c) Persie, d) Alexandrie, e) Athény, f) Kyréna).
- 3 Vezměte vrchní destičku lékaře z každého sloupečku, náhodně 4 z nich vyložte lícem vzhůru na 4 pole volných lékařů a zbylé dvě položte v náhodném pořadí lícem dolů jako doplňovací sloupeček lékařů poblíž herního plánu.
- 4 Roztřídte také destičky pacientů podle regionální příslušnosti, zamíchejte každou skupinu zvlášť a vytvořte 6 sloupečků po 12. Každý sloupeček položte lícem vzhůru pod herní plán do příslušného sloupce dle regionu (viz destičky lékařů výše).
- 5 Z každého sloupečku vyložte lícem vzhůru 3 destičky do fronty pacientů v příslušném sloupci v sekci pacientů, na každé pole jednu destičku.
- 6 Zamíchejte destičky léčiv, vytvořte 6 sloupečků po 4 a položte je lícem dolů na jednotlivá pole do řady léčiv. Vrchní destičku každého sloupečku otočte lícem vzhůru, nepoužitých 6 destiček vraťte do krabice.
- 7 Podobně naložte s destičkami receptisů, sloupečky ovšem položte do řady receptisů.
- 8 Poblíž herního plánu vytvořte společnou zásobu fiolek, peněz a žetonů 50/100 VB – zásoba těchto prvků je neomezená, pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu. Žetony 50/100 VB použijte v případě, že někdo v průběhu hry přesáhne 50, respektive 100 VB.



Vyšetřovna

Zóna intenzivní péče

Podsvětí



Stupnice reputace

Pozice ukazatelů na této stupnici udává reputaci jednotlivých hráčů – vyšší hodnoty jsou vpravo, v případě více žetonů na témže poli pak nahoře.

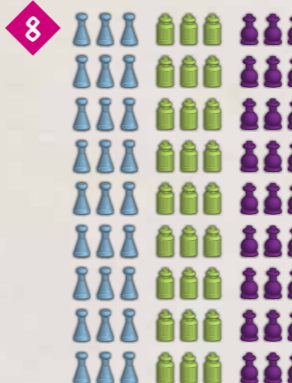
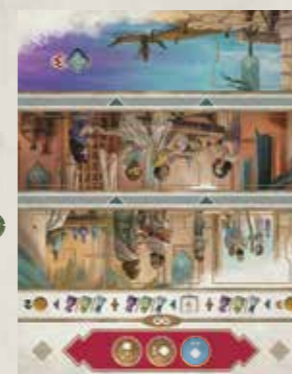


Lišta příjmu pacientů

Pořadí ukazatelů příjmu pacientů se posuzuje zleva doprava.

Příprava jednotlivých hráčů

- A Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající desku hráče, destičku prostého ošetřovatele, rezervační žeton, ukazatel reputace, ukazatel příjmu pacientů a ukazatel VB.
- B Desku hráče položte před sebe na stůl.
- C Vedle ní si položte destičku prostého ošetřovatele a rezervační žeton.
- D Vezměte si sadu 3 pomocných žetonů – od každého typu jeden – a jeden libovolně zvolený si položte na příslušné pole desky. Tento žeton máte k dispozici. Ostatní pomocné žetony nechte vedle své desky.
- E Vezměte si ze společné zásoby 6 drachem a položte je vedle své desky.
- F Vezměte si ze společné zásoby po jedné fiole každého druhu a položte je vedle své desky.
- G Svůj ukazatel VB položte na pole 0 počítadla VB.
- H Náhodně postavte **ukazatele příjmu pacientů** zleva doprava na políčka horní řady lišty příjmu pacientů. Toto pořadí udává i pořadí hráčů na tahu v prvním kole hry.
- I Ukazatel reputace začínajícího hráče položte na startovní pole uprostřed stupnice reputace. Další hráči v pořadí na tahu položí svůj ukazatel reputace na ukazatel začínajícího hráče na startovním poli stupnice (takže nahoře bude ležet ukazatel hráče, který bude hrát jako poslední). Tato stupnice udává **reputaci hráčů**.
- J Začínající hráč si vezme všech šest kostek příjmu pacientů.



ÚVOD

Jak už bylo uvedeno, v této hře se stanete vedoucími představiteli lékařských škol v antickém světě, snažícími se pokud možno vědecky léčit pacienty a efektivně vést svou medicínskou praxi. Hra se hraje na 4 kola, v nichž se budete snažit vyvážit platby získané od pacientů s náklady na mzdy lékařů a léčiva. Hráč, který získá nejvíce vítězných bodů, se stane vítězem hry.

PRŮBĚH HRY

Každé ze 4 kol hry se dělí na následující fáze:

1. **Příjem pacientů** – v této fázi každý získá až 3 nové pacienty.
2. **Výplata mezd** – v této fázi budete vyplácet své lékaře.
3. **Nábor a nákup** – v této fázi budete najímat nové lékaře a nakupovat léčiva.
4. **Léčba** – v této fázi budete své pacienty léčit.
5. **Vyhodnocení** – v této fázi si započítáte získanou reputaci a vítězné body.

V této fázi proběhnou 3 cykly tahů hráčů. Hráči se postupně střídají v pořadí určeném pozicí ukazatelů na liště příjmu pacientů, hráč na tahu provede následující kroky v uvedeném pořadí:

- **A. Hod kostkami** (jen začínající hráč)
- **B. Příjem pacientů, případné využití pomocných žetonů**
- **C. Zisk obětin**

Jakmile každý hráč provede 3 tahy, provedte poslední krok:

A. Hod kostkami

Na začátku každého cyklu hodí začínající hráč (tj. hráč, jehož ukazatel příjmu pacientů je na liště příjmu pacientů nejvíce vlevo) všemi kostkami a umístí každou z nich na pole v sekci pacientů přesně určené barvou kostky a hodnotou, která na ní padla.



Na těchto polích zůstanou kostky ležet až do konce probíhajícího cyklu.

B. Příjem pacientů

Na liště příjmu pacientů jsou vyznačeny dvě řady polí. Horní řada se nazývá pasivní, zde stojí váš ukazatel na začátku tahu. Dolní řada je aktivní, do ní svůj ukazatel přemístíte při výběru pacienta na konci svého tahu.



Přemístěte svůj ukazatel z pasivní řady na libovolné prázdné pole aktivní řady (tj. do libovolného sloupce) a vezměte si destičku pacienta ze zvoleného sloupce.



Může to být jen destička, u níž leží kostka – pokud nepoužijete pomocný žeton, viz dále. Takto určenou destičku pacienta si vezměte a položte ji do zóny vyšetřovny na své desce.



Pod polem, z něhož jste si destičku pacienta vzali, je uvedeno, co **získáte** či **ztratíte**. Vše hned zaznamenejte – vezměte si ze společné zásoby či upravte pozice ukazatelů na stupnici nebo počítadle apod. Rovněž získáte případný úplatek, pokud nějaký ležel na destičce pacienta (přichází v úvahu od 2. kola hry). V tuto chvíli **ještě nedostanete obětiny**, které pacient nabízí za léčení.



Kostku od pole, odkud jste si brali destičku pacienta, odstraňte z herního plánu.

Může se stát, že na poli, u něž kostka leží, není žádná destička pacienta. Takové pole si přesto můžete zvolit.

Nezískáte sice žádnou destičku pacienta, obdržíte ale odměnu vyznačenou na daném poli (získání pomocného žetonu či peněz). V tomto případě nezískáváte ani neztrácíte nic, co je uvedeno pod daným polem pro destičku pacienta. Můžete použít pomocný žeton, abyste přesunuli kostku a nějakou destičku pacienta získali, viz dále.



Pozor! Pokud nemáte dost peněz nebo reputace, o které máte přijít, jak je uvedeno pod polem, odkud si berete destičku pacienta, nesmíte si danou destičku pacienta vzít! Ve výjimečném případě, kdy si nemůžete vzít žádnou destičku pacienta ani si zvolit prázdné pole, přesuňte svůj ukazatel příjmu pacientů do libovolného sloupce a jinak nedělejte nic.

Je-li na řadě ukazatel příjmu pacientů neutrální barvy, vyhledejte pacienta s nejvyšším číslem, u jehož destičky leží nějaká kostka a jehož sloupec není dosud obsazen. Do daného sloupce přemístěte neutrální ukazatel. Destičku pacienta odhodte (v této hře se všechny odhazované destičky vyřazují ze hry, vraťte je do krabice), případné úplatky vraťte do společné zásoby.



Neutrální hráči nezískávají léčiva, VB ani peníze uvedené pod polem, odkud jste destičku pacienta odhodili, ale zisk či ztráta reputace se zohlední náležitou úpravou pozice jejich ukazatele na stupnici reputace.

Není-li k dispozici žádná destička pacienta, u níž by ležela kostka, postavte ukazatel neutrálního hráče na první volné pole lišty příjmu pacientů zleva v aktivní řadě a jinak nedělejte nic.

V sólové hře neutrální hráč kromě reputace získává či ztrácí i VB uvedené pod polem, odkud jste destičku pacienta odhodili. Stejně tak získává i VB uvedené na odhozené destičce pacienta.

Tip autora: Odhozené destičky pacientů můžete dávat dočasné stranou a VB získané příslušným neutrálním hráčem můžete zaznamenat až na konci kola.

I. PŘÍJEM PACIENTŮ (ἔρροσθε/érrosthē)

Věhlas Hippokrata a jeho následovníků je veliký. Pacienti z celého širého světa se srocují u Asklépiova chrámu, aby se jim dostalo nejlepší možné péče. Zájemců jsou řady a lékařů je málo, takže každý pacient přichází s nabídkou obětin, aby zvýšil svou šanci, že se na něj dostane.



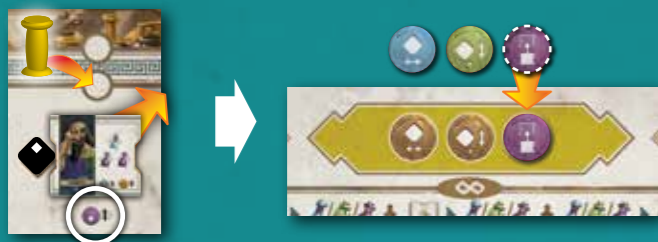
1. **Jméno pacienta.**
2. **Číslo pacienta** (má význam v tazích virtuálních hráčů při hře v menším počtu než ve čtyřech).
3. **Obětiny v drachmách, kterou pacient nabízí.**
4. **Kombinace léčiv potřebných pro vyléčení pacienta.**
5. **VB za úspěšné vyléčení.**



POMOCNÉ ŽETONY



Součástí odměny za příjem pacienta z 2., 4. nebo 6. sloupce je získání určitého pomocného žetonu. Znamená to, že si tento svůj žeton máte položit na příslušné pole na své desce (viz dále, jak postupovat, pokud už ho tam máte).

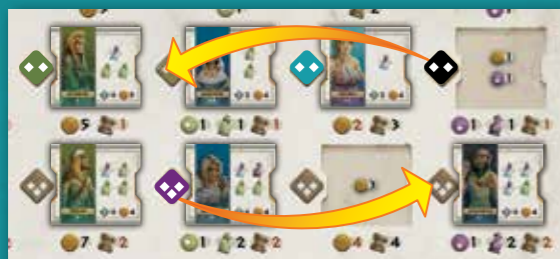


V kterémkoli následujícím tahu ve fázi Příjem pacientů (1) můžete použít libovolný pomocný žeton, který máte k dispozici. Použitý žeton zase odstraňte z desky a položte ho vedle ní. Později ho můžete získat znovu.



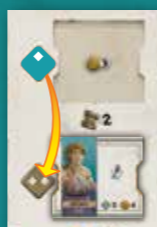
Žeton „Změna sloupců“

Použijete-li tento žeton, můžete vyměnit kostky ve dvou libovolných sloupcích – kus za kus. Hodnoty na kostkách se nemění.



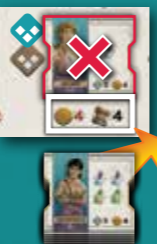
Žeton „Změna řady“

Použijete-li tento žeton, můžete si ze zvoleného sloupce vybrat destičku pacienta v libovolné řadě. Se změnou hodnoty kostky se nemusíte obtěžovat, protože ji stejně hned po získání destičky pacienta odstraníte z herního plánu.



Žeton „Ze sloupečku“

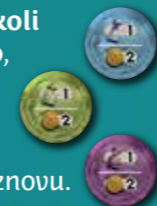
Tento žeton vám umožní vzít si vrchní destičku z doplňovacího sloupečku ve zvoleném sloupci. I nadále pro vás platí zisk či ztráta pod polem, u nějž leží kostka.



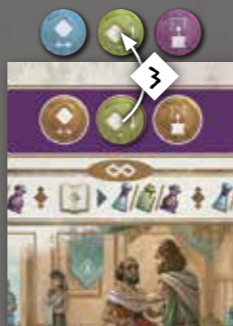
Můžete použít pomocný žeton k přesunu kostky k prázdnému poli, abyste získali jen bonus na něm uvedený, ale nesmíte použít žeton tak, abyste jen ublížili soupeři. Použití žetonu vám musí přinést přímý prospěch.

V žádném tahu nesmíte použít více pomocných žetonů než jeden. Můžete ho však v téměř tahu použít a hned znovu získat.

Pomocné žetony můžete také použít **kdykoli během hry**, abyste získali příslušné léčivo, nebo 2 drachmy. Máte-li získat pomocný žeton, který máte k dispozici, můžete ho bezprostředně předtím použít právě k získání léčiva či 2 drachem a hned ho získat znovu.



Příklad: Petr ve svém předchozím tahu získal destičku pacienta ze 4. sloupce a jako odměnu i žeton „Změna řady“. Nyní má zájem o destičku pacienta z prvního sloupce, ale kostka leží u prázdného pole 1. Přemístí svůj ukazatel příjmu pacientů na první pole aktivní řady lišty 2, použije žeton „Změna řady“ 3 a přesune kostku do první řady v tomto sloupci 4. Vezme si destičku pacienta a získá 1 VB, 1 drachmu a 1 bod reputace. Kostku odstraní z herního plánu.



Jakmile jsou všechny ukazatele příjmu pacientů v aktivní řadě, je cyklus u konce. Přesuňte všechny ukazatele na stejné pole v pasivní řadě a začíná další cyklus krokem Hod kostkami. Všimněte si, že začínající hráč se mohl oproti předchozímu cyklu změnit! **Pozor! Nedoplňujte do sekce pacientů nové destičky. Tento krok se provádí až na konci celého kola.**

Poté, co každý hráč provedl 3 tahy (proběhly 3 cykly), je krok Příjem pacientů u konce. Následuje krok Zisk obětin.

C. Zisk obětin

Každý hráč si vezme ze společné zásoby obnos uvedený na všech jeho získaných destičkách pacientů – měly by ležet v zóně vyšetřovny na jeho desce.



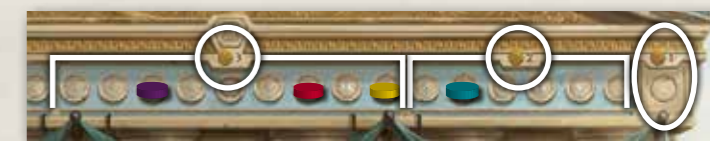
2. VÝPLATA MZD (Μισθοδοσία/Misthodosía)

Vaši lékaři nemohou žít ze vzduchu – mají nárok na svou mzdu. Poklesne-li vaše reputace, budete jim muset platit víc, jinak vás opustí.



- 1 Jméno lékaře.
- 2 Číslo lékaře (má význam v tazích virtuálních hráčů při hře v menším počtu než ve čtyřech).
- 3 Náklady nábora, jež musíte zaplatit, když si chcete tohoto lékaře najmout.
- 4 Druh či druhy léčiva, které umí daný lékař používat.
- 5 Případy. Každá strana destičky, na níž jsou uvedena léčiva, představuje 1 případ. Na destičkách mohou být uvedeny 1–3 případy. Na destičce Leandra jsou uvedeny 2 případy. Abyste za lékaře získali VB, musíte splnit všechny případy uvedené na jeho destičce.
- 6 VB, které získáte, pokud se vám podaří splnit všechny případy daného lékaře.

Každému lékaři včetně prostého ošetřovatele ve svých službách (tj. jejichž destičky leží před vámi na stole) je třeba zaplatit mzdu, jinak odejdou. Výše mzdy závisí na vaší reputaci – stupnice reputace je rozdělena na segmenty, každému segmentu odpovídá určitý obnos. Ten udává, jak vysokou mzdu je třeba zaplatit každému vašemu lékaři (peníze vraťte do společné zásoby).



Nemáte-li dost peněz nebo nechcete-li zaplatit, příslušní lékaři vás opustí. Jejich destičky odhodte. Nezáskate za ně žádné body, i kdybyste už některé jejich případy splnili. Odhodte také všechny destičky pacientů, kteří byli přiřazeni **pouze** těmto lékařům a zůstali by tak nepřirazení (budou ležet lícem dolů).

3. NÁBOR A NÁKUP (Στελέχωση/Steléchosis)

Príval pacientů neustává – budete si muset najmout nové lékaře, abyste množství práce dokázali zvládnout. Když se vám podaří najmout lékaře zároveň s nákupem nových léčiv, přinese vám to zajímavou výhodu.

V této fázi budete mít dvakrát příležitost najmout si nového lékaře. Proveďte následující kroky:

- A. Rezervace volných lékařů
- B. Nábor lékařů a nákup léčiv
- C. Doplnění nabídky lékařů

A. Rezervace volných lékařů

V pořadí podle reputace od nejvyšší k nejnižší hráči jeden po druhém dostanou příležitost zarezervovat si jednoho volného lékaře – jejich destičky leží lícem vzhůru v horní části herního plánu. Rezervací lékaře získáte možnost si ho v následujícím kroku najmout. Zaplatte do společné zásoby rezervační poplatek 2 drachmy a položte na zvolenou destičku lékaře svůj rezervační žeton.



Poznámka: Jak už bylo uvedeno, reputace na stupnici klesá zprava doleva a v případě shody pak shora dolů. Má-li vaše reputace vzrůst a váš ukazatel je spolu s jinými ukazateli na posledním políčku stupnice vpravo, přemístěte ho navrch sloupečku. Má-li vaše reputace klesnout, nezasouvejte ukazatel dospod sloupečku, ale položte ho na políčko vlevo. Je-li více ukazatelů reputace na políčku nejvíce vlevo a hráč má ztratit reputaci, přemístí svůj ukazatel dospod sloupečku ukazatelů. Získá-li ji, přesune ukazatel na další políčko vpravo jako obvykle.

Na žádné destičce volného lékaře nemůže ležet více rezervních žetonů než jeden. Pokud si rezervovaného lékaře v dalším kroku najmete, 2 drachmy zaplacené za rezervaci si odečtete od nákladů nábora. Pokud se však rozhodnete rezervovaného lékaře nenajmout, rezervační poplatek propadne.

Pokračujte tak dlouho, dokud nebyl každý hráč jednou na řadě, aby si mohl zarezervovat některého z volných lékařů.

Je-li dle pořadí na stupnici reputace na řadě neutrální hráč, vždy si zarezervuje lékaře s nejvyšším číslem, který je ještě k dispozici – jeho destičku odhodte.



V sólové hře při tom neutrální hráč zároveň získá 1 bod za každý případ uvedený na odhozené destičce lékaře.

B. Nábor lékařů a nákup léčiv

Otočte lícem vzhůru vrchní destičku lékařů v každém sloupečku v řadě lékařů. Opět v pořadí podle reputace od nejvyšší k nejnižší provede postupně každý hráč jednu z následujících akcí:

a) Nábor regionálně příslušného lékaře

b) Nákup léčiv

c) Pořízení kombinace

d) Vynechání tahu



a) Nábor regionálně příslušného lékaře

Vyberte si jednu z destiček ležících lícem vzhůru v řadě lékařů ze sloupce, kde zároveň leží lícem vzhůru destička léčiv. Zaplatte do společné zásoby náklady nábora daného lékaře a destičku vyložte před sebe na stůl lícem vzhůru. Tento lékař je připraven věnovat se pacientům.

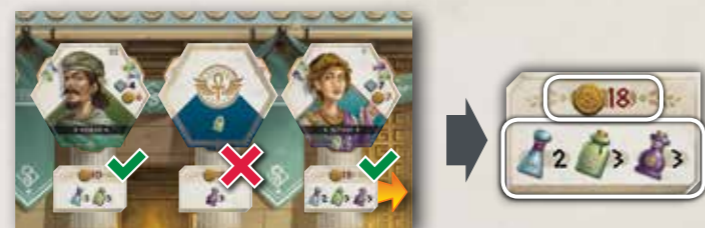


Je-li na tahu neutrální hráč, odhodte destičku lékaře s nejvyšším číslem a také destičku léčiv a receptu z téhož sloupce.

V sólové hře při tom neutrální hráč zároveň získá 1 bod za každý případ uvedený na odhozené destičce lékaře.

b) Nákup léčiv

Vyberte si jednu z destiček léčiv v řadě léčiv ze sloupce, kde zároveň leží lícem vzhůru destička lékaře. Cenu uvedenou na destičce léčiv zaplatte do společné zásoby. Vezměte si ze zásoby příslušné fioly v uvedeném počtu a destičku odhodte.



Pozor! Nemůžete si vzít destičku lékaře ze sloupce, kde už neleží destička léčiv, ani destičku léčiv ze sloupce, kde už neleží lícem vzhůru destička lékaře.

c) Pořízení kombinace

Můžete si najednou pořídit dvojici destiček lékaře i léčiv z téhož sloupce. Jako odměnu dostanete i destičku receptu z téhož sloupce. Do společné zásoby zaplatte náklady nábora lékaře i kupní cenu léčiv, destičku lékaře vyložte před sebe na stůl, za destičku léčiv si vezměte fioly ze zásoby a odhodte ji, jak bylo uvedeno výše. Rovněž získanou destičku receptu položte vedle své desky.



Destičky receptu jsou na jedno použití. Některé je třeba využít hned (jsou označeny symbolem ⚡), ostatní si můžete nechat a použít je později. Po použití destičky odhodte. Destičku receptu, kterou jste si nechali na později, můžete ve fázi Léčba (4) odhodit a získat za ni 1 libovolnou fiolu. Úplný přehled všech destiček receptu je uveden na poslední straně.

d) Vynechání tahu

V této fázi nemusíte dělat nic. Prostě se vzdáte tahu.

NÁBOR ZAREZEROVANÉHO LÉKAŘE

Po provedení jedné z akcí a), b), c) nebo d) popsaných výše si můžete najmout lékaře, jehož destičku jste si v kroku Rezervace volných lékařů (A) zarezervovali. Zaplatte do společné zásoby náklady nábora (po odečtení uhrazeného rezervačního poplatku 2 drachmy), vezměte si zpět svůj rezervační žeton i destičku zvoleného lékaře a vyložte ji jako obvykle před sebe na stůl. Pokud jste si žádného lékaře nerezervovali, nemůžete si v tuto chvíli žádného najmout.

C. Doplnění nabídky lékařů

1. Pokud na některých destičkách volných lékařů zbyly rezervační žetony, vraťte je příslušným hráčům.
2. Všechny zbylé destičky volných lékařů posuňte na pole doprava tak, abyste zaplnili všechny mezery.
3. Všechny destičky lékařů ležící lícem vzhůru v řadě lékařů posuňte po směru hodinových ručiček počínaje první destičkou zleva tak, abyste zaplnili všechna pole volných lékařů (viz obr. vpravo).
4. Pokud zbylo v řadě lékařů více destiček lícem vzhůru, než je prázdných polí volných lékařů, destičku na poli volného lékaře nejvíce vpravo odhodte a ostatní destičky posuňte doprava.
5. Takto pokračujte, dokud v řadě lékařů nezůstane žádná destička lícem vzhůru.
6. Pokud naopak nezbylo v řadě lékařů dost destiček lícem vzhůru, abyste zaplnili všechna pole volných lékařů, doplňte je z doplňovacího balíčku destiček lékařů vzniklého v rámci přípravy hry (na začátku hry v něm byly 2 destičky lékařů). Pokud ani tak nezaplníte všechna pole volných lékařů, bude jich v následujícím kole výjimečně k dispozici méně než 4 a může se stát, že ne všichni hráči budou mít možnost si volného lékaře zarezervovat.

Příklad 1: Končí fáze Nábor a nákup (3). Na polích volných lékařů zbyly 2 destičky. Filoxénos (Philoxenos) a Lakydes (Lacydes). Sofie, která si zarezervovala Filoxéna, si jej nakonec nenajala. Vezme si svůj rezervační žeton zpět a přesune destičku Filoxéna doprava vedle destičky Lakyda.



Následně je přesunuta destička Aristofana (Aristophanes) – první destička zleva v řadě lékařů – na první neobsazené pole volného lékaře vedle destičky Filoxéna.



Na poslední políčko volného lékaře je přemístěna další destička v pořadí z řady lékařů – destička Aškana (Ashkan). Protože v řadě lékařů ještě zbývá destička Althaii, destička Lakyda se odhodí. (Příklad pokračuje na další straně.)



Všechny destičky na polích volných lékařů se posunou doprava.



Nakonec zaujme destička Althaiy poslední dosud neobsazené pole volného lékaře.



Příklad 2: Na konci fáze Nábor a nákup (3) nezbyla na polích volných lékařů žádná destička a v řadě lékařů zůstaly lícem vzhůru jen 2 destičky. Ty se po směru hodinových ručiček posunou tak, že obsadí dvě pole volných lékařů zprava. Poslední destička lékaře z doplňovacího sloupečku se vyloží na třetí pole volného lékaře zprava a poslední pole volného lékaře zůstane v dalším kole neobsazené – v něm budou k dispozici jen 3 volní lékaři.



4. LÉČBA (Θεραπεία/Therapeía)

Pacienti ve vyšetřovně netrpělivě čekají, až se jim někdo z lékařů začne věnovat. Důmyslným náborem lékařů byste měli být schopni vyléčit všechny vaše pacienty, ale pokud některého necháte čekat, jeho stav se zhorší.

V této fázi není pořadí hráčů důležité, všichni mohou provádět své akce současně. Přesto však méně zkušeným hráčům doporučujeme, abyste postupovali jeden po druhém.

Každý pacient potřebuje lékaře, který umí používat potřebné léčivo.

Provedte následující kroky:

A. Přiřazení pacientů a lékařů

Přiřaďte destičky pacientů ze své vyšetřovny nebo zóny intenzivní péče lékařů či lékařům, kteří umějí používat pacientem vyžadované léčivo.

Jsou-li potřeby pacienta uspokojeny jedním lékařem, **nemůžete mu přiřadit dalšího ve snaze, aby i druhý lékař splnil svůj případ.**



B. Aplikace léčiv

Postavte na destičku pacienta fioly pacientem požadovaných léčiv ze své zásoby, které jemu přiřazený lékař či lékaři umějí používat. **Symbole léčiv na destičkách lékařů se vztahují jen na druhy léčiv, nikoli na jejich počet.**



Pacienty je vždy třeba vyléčit úplně, není možné nechat rozdělanou práci na později. Nemáte-li ve své zásobě dost léčiv či nemůžete-li pacientovi přiřadit lékaře, aby byl plně vyléčen, nemůžete ho lékařům přiřadit a destička pacienta zůstane na vaší desce (viz dále).

Pozor! Kdykoli je možné koupit jednotlivé fioly ze společné zásoby či je do ní prodat. Nákupní cena každé fioly je 3 drachmy, prodejní cena 2 drachmy. Nezapomeňte, že kdykoli můžete použít svůj pomocný žeton, a získat tak 2 drachmy, jak vám připomenou symboly na nich a na vaší desce.



Připomínáme také, že destičku receptisu můžete ve fázi Léčba vyměnit za 1 libovolnou fiolu. Pomocný žeton můžete kdykoli vyměnit za 1 fiolu odpovídající barvy. V každém okamžiku můžete využít i více destiček receptisů či pomocných žetonů najednou či je libovolně kombinovat.



Příklad: Galén má ve své vyšetřovně 2 pacienty. První potřebuje 2 tinktury a 1 mast, druhý 2 bylinné extrakty a 3 masti.



Má také jednoho lékaře s volným případem, který umí používat tinktury a masti. Přiřadí tedy prvního pacienta tomuto lékaři (ke straně destičky s uvedeným případem) a ze své zásoby postaví na destičku pacienta 2 fioly tinktur a 1 fiolu masti.



K léčbě druhého pacienta je zapotřebí dvou lékařů, protože nový lékař Galéna umí používat pouze bylinné extrakty, druhý, starší lékař s dosud volným případem, zase umí používat jen masti. Galén tomuto pacientovi oba lékaře přiřadí – každého z jedné strany destičky pacienta – a postaví na ni 2 fioly bylinných extraktů a 3 fioly mastí ze své zásoby.



Své nové pacienty a lékaře můžete vzájemně přiřadit libovolně (mohou vytvořit jakousi síť), na stole mohou ležet i destičky pacientů a lékařů z předchozích kol (viz dále), jejich přiřazení však měnit nesmíte. Žádný doktor totiž nesmí splnit žádný svůj případ vícekrát.

K volným stranám těchto destiček lékařů však můžete přiřadit nové pacienty.

Příklad: Na konci této fáze před vámi na stole mohou ležet třeba v tomto uspořádání.



5. VYHODNOCENÍ (Βαθμολόγησης/Vathmológisis)

Nezačnete-li se pacientům věnovat neprodleně, jejich stav se zhorší a budou vyžadovat intenzivní péči. Pokud si jich i nadále nebude všímat, jednoduše zemřou. To věhlasu vaší lékařské školy v žádném případě neprospěje. Naproti tomu úspěšně vyléčení pacienti budou šířit vaši dobrou pověst a slávu široko daleko a vaše reputace závratně poroste.

Všichni hráči současně provedou následující kroky:

- A. Přesun pacientů
- B. Reputace
- C. Propuštění pacientů
- D. Odchod lékařů
- E. Úplatky a fronty pacientů

A. Přesun pacientů

Pokud vám zůstali nějakí pacienti v zóně **intenzivní péče**, odejdou do podsvětí. Otočte jejich destičky lícem dolů a přemístěte je do spodní zóny své desky. Vyjdají se na předlouhou cestu do říše mrtvých, do konce hry.



Destičky pacientů z ošetřovny přemístěte do zóny **intenzivní péče** (i v posledním kole hry).



B. Reputace

V pořadí podle reputace od nejvyšší k nejnižší hráči jeden po druhém spočítají pacienty, které se jim v tomto kole podařilo vyléčit – jejich destičky dosud leží přiřazené lícem vzhůru u destiček lékařů na stole. Za každého si přičtete 1 bod reputace.



C. Propuštění pacientů

Za každého vyléčeného pacienta si každý hráč započte VB uvedené na jeho destičce. Léčiva z destičky vraťte do společné zásoby a pacienta můžete propustit domů – otočte jeho destičku lícem dolů, ale nechte ji ležet i nadále přiřazenou destičce lékaře – označuje, že daný lékař tento případ splnil a znovu ho plnit nemůže.



D. Odchod lékařů

Za každého lékaře, který splnil všechny svoje případy (u každé strany destičky s případem leží destička pacienta lícem dolů), si zaznamenejte VB uvedené na jeho destičce a destičku odhodte. Destičky pacientů, které přestanou být přiřazené alespoň jedné destičce lékaře, rovněž odhodte.



Pozor! Výjimku tvoří váš prostý ošetřovatel. Jakmile splní všechny své případy, můžete se rozhodnout, že jeho služeb budete využívat i nadále. Započtete body a odhodte jemu přiřazené destičky pacientů, jak je popsáno výše, ale destičku prostého ošetřovatele si vezměte zpět do své zásoby – je připraven věnovat se novým pacientům. Nezapomeňte, že ve fázi **Výplata mezd (2)** mu budete muset zase zaplatit.

E. Úplatky a fronty pacientů

Všechny destičky pacientů, které dosud leží lícem vzhůru v sekci pacientů na herním plánu, posuňte nahoru aniž byste měnili jejich pořadí nebo je přesouvali do jiných

sloupců. Na každou destičku položte 1 drachmu ze zásoby – pacient bude nabízet úplatek, aby se mu někdo věnoval. Na všechna volná pole poté vyložte shora dolů nové destičky z doplňovacího sloupečku v příslušném sloupci.

Odhodte všechny destičky léčiv a receptisů, které dosud leží lícem vzhůru na herním plánu, a vyložte nové z doplňovacích sloupečků.

Příklad: Filoxénos splnil všechny své případy, takže si **Sofie** zaznamená zisk 7 VB a odhodí destičku Filoxéna i všechny jemu přiřazené vyléčené pacienty. Oribase zbývá ještě jeden nesplněný případ a Tedrosovi dva, takže jejich destičky i jim přiřazené destičky vyléčených pacientů lícem dolů zůstávají na stole ležet.



KONEC HRY

Hra končí po 4. kole.

Fiolami léčiv, které vám zbyly v zásobě, můžete i bez lékařů vyléčit své zbylé pacienty v zóně intenzivní péče, pokud je to možné. Poté je odhodte – nezískáte za ně žádné body, alespoň je však nemusíte svěřit do péče Háda.

Všichni případně dosud zbylí neošetření pacienti se odeberou do podsvětí.

Za každého pacienta v podsvětí na své desce si odečtete 3 VB.



Hráč, jemuž se podařilo dosáhnout nejvíce bodů, dostal nejvěrněji odkazu velkého Hippokrata a vítězí! V případě shody rozhoduje stav reputace.

V sólové hře záleží váš úspěch na tom, jak se vám vedlo v souboji se všemi neutrálními hráči. Kolikátí jste skončili? Poslední? Třetí? Pouze pokud porazíte všechny, můžete si činit nárok na vítězství!

*Chcete-li zvýšit náročnost sólové hry, přidejte neutrálnímu hráči 2 VB vždy, když ve fázi **Příjem pacientů (1)** přijme pacienta (destička pacienta se jako obvykle odhazuje) ze sloupce, kde byste vy získali pomocný žeton (sloupce 2, 4 a 6).*

AUTOŘI

AUTOR: Alain Orban • **ILUSTRACE:** Laura Bevonová • **ODPOVĚDNÝ VEDOUcí:** Rudy Seuntjens • **VÝVOJ:** Seb Van Deun
UMĚLECKÝ VEDOUcí: Rafaël Theunis • **NÁVRH INSERTU:** Meeplemaker • **REDAKCE:** Amanda Evanová
(zvláštní poděkování patří deskoherní komunitě Επιτραπαιζουμε) • **KOREKTURY ORIGINÁLU:** Ori Avtalion, Dave Moser, Christine Gijbelsová • **KONTROLA KVALITY:** Eefje Gielisová • **LOGISTIKA:** Wim Goossens

DISTRIBUCE PRO ČR A SR

TLAMA games – Miroslav Tlamicha • Praha, Česká republika
REDAKCE: Miroslav Tlamicha • **PŘEKLAD:** Q2 • **KOREKTURA:** Daniel Knápek • **GRAFICKÁ ÚPRAVA:** Michal Hubáček
WWW.TLAMAGAMES.COM

Pokud máte jakýkoli problém s tímto výrobkem, kontaktujte obchod, kde jste hru zakoupili, nebo přímo nás na info@tlamagames.com. Přijeme vám mnoho hodin spokojené zábavy. Váš tým TLAMA games.



PŘEHLED SYMBOLŮ




Černá čísla znamenají, že něco získáváte.
Příklad: Získáváte 3 VB.





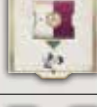

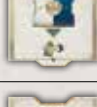

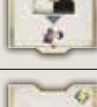



Červená čísla znamenají, že o něco přicházíte nebo musíte zaplatit.
Příklad: Ztrácíte 3 VB.

	Získáváte uvedený počet VB.
	Získáváte uvedený počet drachem.
	Získáváte uvedený počet bodů reputace.
	Získáváte uvedený počet tinktur.
	Získáváte uvedený počet bylinných extraktů.
	Získáváte uvedený počet mastí.
	Získáváte pomocný žeton.
	Makedonie
	Kartágo
	Persie
	Alexandrie
	Athény
	Kyréna
	Destička receptu

PŘEHLED DESTIČEK RECEPISŮ

Destičky receptisů jsou na jedno použití. Některé je třeba využít hned (jsou označeny symbolem ) a ostatní si můžete nechat a použít je později. Po použití destičky odhodte. Destičku receptu, kterou jste si nechali na později, můžete ve fázi Léčba (4) odhodit a získat za ni 1 libovolnou fiolu.

	Tyto destičky představují pacienty, jejichž destičky nemusíte pokládat na svou desku. Nikdy se jejich stav nezhorší a nemůžete za ně ztratit body, pokud se jim nebudete věnovat. Jinak pro ně platí obvyklá pravidla.
	Tyto destičky představují lékaře, jejichž destičky nemusíte pokládat na stůl – můžete je držet v ruce a použít je ve vhodnou chvíli. Nemusíte jim platit mzdu. Jinak pro ně platí obvyklá pravidla.
	Ve fázi Příjem pacientů (1) můžete zdvojnásobit obnos získané obětiny, kterou nabízí pacient z uvedeného regionu (sloupce).
	Přijmete-li pacienta z Makedonie, obdržíte 2 VB a 2 body reputace navíc.
	Přijmete-li pacienta z Kartága, obdržíte 3 tinktury navíc.
	Přijmete-li pacienta z Persie, obdržíte 7 drachem navíc.
	Přijmete-li pacienta z Alexandrie, obdržíte 3 bylinné extrakty navíc.
	Přijmete-li pacienta z Athén, obdržíte 4 body reputace navíc.
	Přijmete-li pacienta z Kyrény, obdržíte 3 masti navíc.
	Hned získáváte uvedený bonus (reputaci, léčivo či drachmy).

