



Alain Orban

♦ HIPPOCRATES ♦

HIPPOCRATES

In het tijdperk van Hippocrates heerste het geloof dat ziekte een straf was van de goden, die via religieuze praktijken moest worden aangepakt. Hippocrates zelf zag echter natuurlijke oorzaken voor de ziektes van zijn patiënten. Hij schreef ziektes toe aan slechte voedingspatronen en leefomstandigheden, en gebruikte een natuurlijke aanpak die gebaseerd was op rust en rudimentaire medicijnen. Nu is Hippocrates zelf een oude man die zijn einde voelt naderen. Hij hoopt dat ook de volgende generatie van dokters zich zal beroepen op wetenschappelijke vormen van geneeskunde.

In dit spel ben je een hoofdarts en leid je een team van dokters. Je behandelt patiënten die ziek of gewond zijn, en probeert hierbij strikte professionele normen aan te houden. De speler die erin slaagt om alle elementen zo efficiënt mogelijk in balans te houden, wint het spel en wordt uitgeroepen tot opvolger van Hippocrates!



INHOUD



1 Dubbelzijdig Spelbord†



6 Welkomstdobbelstenen



90 Medicijnflesjes



4x



4x



4x

12 Assistent-fiches



40x



20x

60 Drachmen (munten)



30 Dokters (5 uit elk van de 6 regio's)



72 Patiënten (12 uit elk van de 6 regio's)



30 Kennistegels



30 Medicijnkits



4 Spelersborden*



4 Basisdokters*



4 Welkomstspionnen*



4 Optiefiches*





4 Reputatiefiches*



4 Overwinningspunten (OP)-fiches*



4 50+ / 100+ OP-fiches

† de zijde met  is voor het basisspel, de zijde met  voor toekomstige uitbreidingen.

VOORBEREIDING

Voorbereiding van het Spel

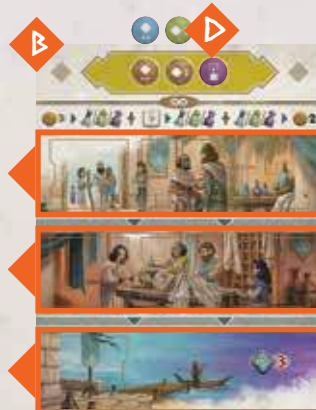
- 1 Leg het spelbord in het midden van de tafel, met de zijde  naar boven.
- 2 Sorteert de dokters per regio, schud elke groep afzonderlijk en vorm hiermee 6 stapels van elk 5 dokters. Leg de stapels gedekt neer in de regionale rekruteringsgebieden. Leg ze in deze volgorde neer, van links naar rechts: a. Macedonië, b. Carthago, c. Perzië, d. Alexandrië, e. Athene, f. Cyrene.
- 3 Neem 1 dokter van elke stapel en leg willekeurig 1 dokter open neer op elk van de 4 regiovrije doktervelden aan de bovenzijde van het spelbord. Schud de 2 resterende dokters en leg ze gedekt in een stapel met resterende dokters naast het bord neer.
- 4 Sorteert de patiënten per regio, schud elke groep afzonderlijk en vorm hiermee 6 stapels van elk 12 patiënten. Leg de regionale patiëntenstapels open onder het bord neer, onder de wachtrijen van hun overeenkomstige dokters in het regionale rekruteringsgebied bovenaan.
- 5 Vul de wachtrijen aan met de eerste 3 patiënten van de overeenkomstige regiostapels. Leg er 1 open neer per leeg veld.
- 6 Schud de medicijnkits en leg gedekt een stapel van 4 kits neer op elk van de 6 velden die hiervoor voorzien zijn. Draai de bovenste medicijnkit van elke stapel open. Stop de 6 resterende medicijnkits weer in de doos.
- 7 Schud de kennistegels en leg gedekt een stapel van 4 kennistegels neer op elk van de 6 velden die hiervoor voorzien zijn. Draai de bovenste kennistegel van elke stapel open. Stop de 6 resterende kennistegels weer in de doos.
- 8 Leg de medicijnflesjes, de drachmen en de 50+/100+ OP-fiches in een algemene voorraad naast het bord.

Opmerking: De onderdelen zijn niet gelimiteerd. Als ze op zijn, gebruik dan een geschikt vervangmiddel.

Onderzoeksruimte

Spoedpost

Hallen van Hades



1



2a

2b

2c

6

7

H



4a

4b

4c



E

J

F



Reputatiespoor

De volgorde van de reputatiefiches die van links naar rechts op het reputatiespoor liggen, noemen we de reputatievolgorde.



Welkomstspoor

De volgorde van de welkomstpionnen die van links naar rechts op het welkomstspoor liggen, noemen we de welkomstvolgorde.



Voorbereiding van de Spelers

- A** Elke speler kiest een kleur en neemt hierin de overeenkomstige onderdelen: een spelersbord, een basisdokter, een optiefiche, een reputatiefiche, een welkomstpion, en een overwinningpuntenfiche.
- Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Stop resterende spelersborden, basisdokters, optiefiches, OP-fiches van niet gebruikte kleuren (behalve in het solospel), en assistentfiches weer in de doos.*
- B** Leg je spelersbord voor je neer.
- C** Leg je basisdokter en je optiefiche naast je spelersbord.
- D** Neem 1 assistentfiche van elk type. Kies 1 assistentfiche om op je spelersbord te leggen; dit fiche is nu klaar voor gebruik. Leg de 2 resterende assistenten boven je spelersbord.
- E** Neem 6 drachmen en leg ze naast je spelersbord.
- F** Neem 1 medicijnflesje van elk van de 3 soorten en leg ze naast je spelersbord.
- G** Leg je overwinningpuntenfiche op veld 0 van het puntenspoor.
- Voor het solospel: Leg de 3 OP-fiches van de neutrale spelers (ongebruikte kleuren) op veld 0 van het puntenspoor.*
- H** Plaats de welkomstpionnen van de spelers in willekeurige volgorde van links naar rechts op de bovenste rij van het welkomstspoor. Dit is de **welkomstvolgorde**.
- Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Plaats de welkomstpionnen van neutrale spelers in willekeurige volgorde achter de pionnen van de spelers.*
- I** In welkomstvolgorde stapelen de spelers hun reputatiefiches op het startveld van het reputatiespoor. De speler uiterst links op het welkomstspoor ligt onderaan, de speler uiterst rechts ligt bovenaan. Dit is de **reputatievolgorde**. Als 2 of meer spelers zich op hetzelfde veld van het reputatiespoor bevinden, is de speler die bovenaan ligt eerder aan de beurt.
- Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Leg reputatiefiches van ongebruikte kleuren op elk aangeduid veld in een spel met 3 spelers, 2 spelers of in het solospel.*
- J** Geef de 6 welkomstdobbelstenen aan de startspeler.

OVERZICHT VAN HET SPEL

De spelers proberen hun weg te vinden in de wereld van de antieke geneeskunde. Ze treden in de voetsporen van Hippocrates en vertrouwen op wetenschap en diagnostische kennis om hun praktijk te leiden. Het spel verloopt over 4 rondes. In elke ronde moeten de spelers de behandeling van patiënten afwegen tegen de kosten die gepaard gaan met de aankoop van medicijnen en de rekrutering van dokters. Door de zieken op een efficiënte manier te genezen, stijgt de reputatie van je medische staf.

SPELVERLOOP

Tijdens de 4 rondes voeren de spelers acties uit in elk van de volgende 5 fases:

1. **Verwelkoming.** Ontvang over 3 beurten 3 nieuwe patiënten.
2. **Betaling.** Betaal je dokters.
3. **Rekrutering.** Neem nieuwe dokters aan en koop medicijnen aan.
4. **Behandeling.** Behandel je patiënten.
5. **Score.** Ontvang reputatie en overwinningspunten.

1. VERWELKOMING (ἔρρωσθε/erosthe)

Hippocrates en zijn beschermeling genieten van een goede reputatie. Patiënten uit de hele westerse wereld verzamelen aan de tempel van Asklepios om de beste medische zorgen te ontvangen. De wachtrijen zijn lang en de dokters schaars, dus hebben ze offers meegebracht in de hoop snel een behandeling te kunnen krijgen.



- 1 Naam van de patiënt. 2 Cijfer van de patiënt (enkel gebruikt in een spel met minder dan 4 spelers). 3 Betaling die de patiënt uitvoert, in drachmen. 4 Combinatie van benodigde medicijnen voor de behandeling. 5 OP die je ontvangt na de genezing.

Elke speler voert tijdens de fase 'Verwelkoming' 3 beurten uit.

Voer tijdens elke beurt de volgende stappen uit:

- A. Dobbelstenen Werpen (enkel startspeler)
- B. Patiënten Verwelkomen & Assistenten Nemen

Als alle spelers hun 3 beurten hebben uitgevoerd, ga dan verder met stap C:

- C. Betalingen Ontvangen

A. Dobbelstenen Werpen

Aan het begin van elke reeks spelersbeurten werpt de startspeler (de speler wiens fiche het verst naar links ligt op het welkomstspoor) de 6 dobbelstenen. Leg ze in de velden die overeenkomen met de kleur van de kolom en met het cijfer.

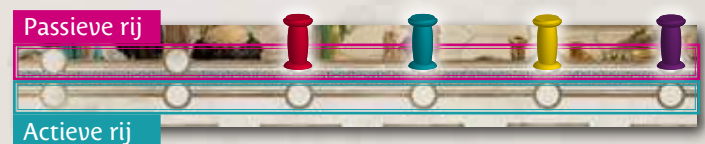


Deze dobbelstenen blijven tijdens de ronde voor alle spelers op hun plek liggen.

De spelers verwelkomen nu om de beurt een nieuwe patiënt.

B. Patiënten Verwelkomen

Het welkomstspoor bestaat uit twee rijen. De bovenste rij is de passieve rij. Dit is waar je welkomstpion staat voordat je een nieuwe patiënt verwelkomt. De onderste rij is de actieve rij. Dit is waar je je pion naartoe verplaatst om elke beurt een nieuwe patiënt te verwelkomen.



In welkomstvolgorde (van links naar rechts op de bovenste rij) verwelkomen de spelers nu om de beurt patiënten. **Opmerking:** *De welkomstvolgorde kan in deze fase na elke beurt veranderen.* Verplaats je welkomstpion van de passieve rij naar een leeg veld van de actieve rij en neem een patiënt uit de wachtrij van die kolom. **Het is niet toegestaan hetzelfde veld te kiezen als een andere speler. Enkel jij mag deze beurt een patiënt uit deze kolom nemen.**



Je mag enkel de patiënt uit die kolom nemen die naast een dobbelsteen ligt, tenzij je een assistentfiche gebruikt (zie Assistenten). Leg deze patiënt in de onderzoeksruimte van je spelersbord.



Ontvang of betaal medicijnen, drachmen, assistenten, reputatie en OP zoals aangegeven onder het veld waar je de patiënt wegnam. Je ontvangt ook eventuele steekpenningen die op de tegel van de patiënt liggen (zie "Steekpenningen Toevoegen" op pagina 14). De drachmen die de patiënt moet betalen, ontvang je nog niet.

Neem de dobbelsteen van het bord.



In sommige beurten kan het voorvallen dat het veld naast de dobbelsteen leeg is. Je mag deze kolom en dit veld nog kiezen, maar in plaats van een patiënt ontvang je de bonus (drachmen/assistenten) die op het lege veld staan afgebeeld. Omdat je geen patiënt verwelkomt, ontvang/betaal je de bonussen onder het veld NIET. Je mag een assistentfiche gebruiken (zie Assistenten) om een dobbelsteen te verplaatsen en zoals gebruikelijk een patiënt te verwelkomen.



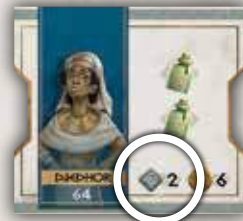
Opmerking: *Als je de benodigde reputatie of drachmen niet volledig kan betalen, mag je de patiënt niet nemen. In het zeldzame geval dat je geen patiënt kan nemen en geen leeg veld kan gebruiken, verplaats je je welkomstpion naar een kolom naar keuze en ontvang je niets.*

Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: *Als de volgende pion op het welkomstspoor van een neutrale speler is, zoek dan de patiënt met het hoogste cijfer die naast een dobbelsteen ligt in een nog niet gekozen kolom. Verplaats de neutrale pion naar deze kolom. Stop deze patiënt weer in de doos. Als er steekpenningen op de patiënt liggen (rondes 2-4), leg dan de drachmen in de algemene voorraad.*



Neutrale spelers ontvangen geen medicijnen, OP of drachmen, maar ontvangen of verliezen wel reputatie, zoals aangegeven onder het veld waar de patiënt werd weggenomen. Als er geen beschikbare kolom met een patiënt naast een dobbelsteen is, plaats dan de neutrale pion in de uiterst linkse beschikbare kolom van de actieve rij. Verder gebeurt er niets.

Voor het solospel: *Neutrale spelers ontvangen of verliezen reputatie, zoals aangegeven onder het veld waar de patiënt werd weggenomen, en ontvangen ook de aangegeven OP als ze in de uiterst linkse kolom worden geplaatst. Neutrale spelers ontvangen ook meteen de OP die afgebeeld staan op de weggenomen patiënt. Tip: In plaats van de patiënten meteen te scoren en af te leggen, raden we aan om ze tijdelijk bij te houden en ze aan het einde van de ronde te scoren.*

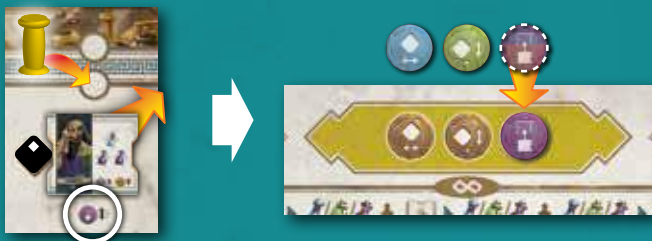




ASSISTENTEN



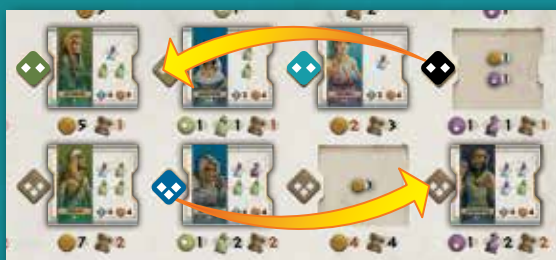
Nadat je je welkomstpion in de 2^e, 4^e, of 6^e kolom van links hebt geplaatst en je actie hebt uitgevoerd, leg je het overeenkomstige assistentfiche op je spelersbord.



Tijdens je toekomstige beurten mag je in de fase 'Verwelkoming' het assistentfiche inzetten om te veranderen welke patiënt je neemt in je gekozen kolom. Leg het fiche weer boven je spelersbord nadat je het hebt gebruikt. Je kan het opnieuw verkrijgen als je de overeenkomstige kolom kiest.



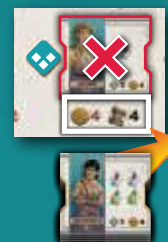
Met de wisselaar mag je een dobbelsteen in je gekozen kolom verwisselen met een dobbelsteen van een andere kolom. Je dobbelsteen verplaatst naar een nieuwe kolom en de dobbelsteen in die daar ligt, verplaatst naar jouw kolom.



Met de weldoener mag je een dobbelsteen verticaal binnen je eigen kolom verplaatsen. Verander de huidige waarde van je dobbelsteen niet. Dat is niet nodig omdat hij aan het einde van je beurt van het bord wordt verwijderd.



Met de planner mag je de patiënt nemen die bovenop de stapel in je regio ligt, in plaats van de patiënt naast de dobbelsteen. Je ontvangt/verliest nog steeds de elementen die onder het veld van de dobbelsteen in je regio staan afgebeeld.



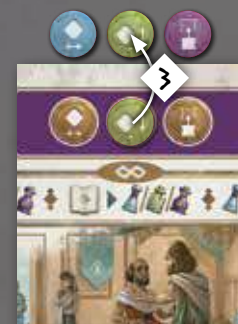
Je mag een assistent inzetten om een dobbelsteen naar een leeg veld te verplaatsen en in plaats van een patiënt drachmen te ontvangen, maar **je mag geen assistent inzetten en een dobbelsteen verplaatsen alleen maar om mogelijkheden af te nemen van andere spelers. De verplaatsing moet jou een rechtstreeks voordeel geven.**

Je mag slechts ÉÉN assistentfiche per beurt gebruiken. Je mag tijdens dezelfde beurt een assistentfiche gebruiken en opnieuw een fiche van hetzelfde type ontvangen.

Je mag assistentfiches ook **inzetten om medicijnen of drachmen te nemen**. Als je een assistent ontvangt die je al bezit, mag je hem eerst inzetten om 1 medicijn of 2 drachmen te ontvangen. Daarna mag je de assistent meteen terugnemen.



Voorbeeld: In haar vorige beurt verwelkomde **Lien** een patiënt uit de 4e kolom van links en ontving ze een weldoener. Nu wil **Lien** een patiënt uit de 1e kolom van links verwelkomen, maar de dobbelsteen in die kolom ligt op een leeg veld 1. **Lien** verplaatst haar welkomstpion naar de actieve rij van de 1e kolom van links 2, gebruikt haar weldoener 3 en verplaatst de dobbelsteen naar de patiënt die bovenaan de wachtrij ligt 4. Ze neemt de patiënt en ontvangt 1 OP, 1 drachme en 1 reputatie. Daarna haalt ze de dobbelsteen van het bord.

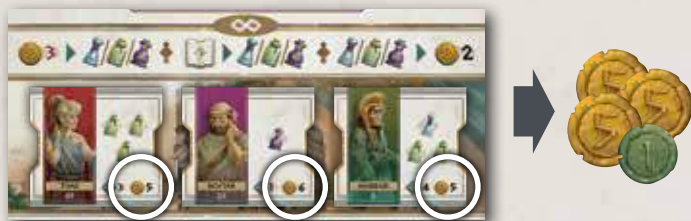


Zodra alle pionnen van de passieve naar de actieve rij zijn verplaatst, schuiven ze in hun huidige volgorde terug naar de passieve rij. Nu zijn ze klaar voor de volgende beurt. De spelers voeren nog 2 beurten uit, waarin de startspeler telkens de dobbelstenen werpt. **Opmerking:** Vul de wachtrij tussen twee beurten niet aan met patiënten. Dit gebeurt pas aan het einde van de ronde.

Ga verder met stap C nadat alle spelers in deze fase 3 beurten hebben uitgevoerd.

C. Betalingen Ontvangen

Neem de drachmen die op de nieuwe patiënten in je onderzoeksruijste staan afgebeeld uit de algemene voorraad.



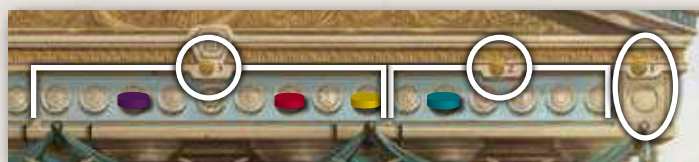
2. ΒΕΤΑΛΙΝΓ (Μισθοδοσία/misthodosia)

Dokters die onder je toezicht werken, doen dit niet gratis. Als je ze in dienst wil houden, moet je ze betalen. Als je reputatie te laag zakt, moet je je dokters meer betalen om van hun diensten gebruik te blijven maken.



1 Naam van de dokter. **2** Identificatienummer (enkel gebruikt in een spel met minder dan 4 spelers). **3** Kost in drachmen om de dokter aan te nemen. **4** Het medicijn dat de dokter kan toedienen. **5** Contracten. Als dit veld 1 of meer medicijnen vertoont, is het een contract. Een dokter moet al zijn contracten vervullen om punten te kunnen scoren. Dokters vertonen 1 tot 3 contracten. In dit voorbeeld moet Leandros 2 contracten vervullen. **6** Overwinningpunten die je scoort zodra de dokter al zijn contracten heeft vervuld.

Elke dokter die je aanneemt (die voor je op tafel ligt, inclusief de basisdokter) moet loon ontvangen, anders vertrekt hij. Het bedrag dat je moet betalen, hangt af van je positie op het reputatiespoor. Elk gedeelte van het spoor vertoont een overeenkomstig aantal drachmen. Het bedrag boven het gedeelte waar je reputatiefiche ligt, bepaalt hoeveel je aan de voorraad moet betalen per dokter die bij jou in dienst is.



Als je niet genoeg kan of wil betalen, moet je onbetaalde dokters afleggen. Je ontvangt geen punten voor een dokter die je aflegt, ook al heeft die zijn contracten al gedeeltelijk vervuld. Leg alle patiënten af die enkel aan deze dokter verbonden zijn (zie fase 4: 'Behandeling'). Voor hen heb je al punten gescoord.

3. REKRUTERING (Στελέχωση/stelehosis)

Door de grote instroom van patiënten moet je nieuwe dokters aannemen om de werkdruk te verlagen. Een dokter aannemen en op hetzelfde moment een medicijnkit aanschaffen is een efficiënte manier om bonussen te verkrijgen.

Tijdens de fase 'Rekrutering' heb je twee keer de kans om een nieuwe dokter aan te nemen. Daarna wordt het rekruteringsgebied voorbereid voor de volgende ronde. Voer de volgende stappen uit:

A. Optie Nemen op een Regiovrije Dokter

B. Nieuwe Dokters Aannemen & Medicijnkits Aanschaffen

C. Rekruteringsgebied Resetten

A. Optie Nemen op een Regiovrije Dokter

In reputatievolgorde beslissen de spelers of ze al dan niet een optie willen nemen op een regiovrije dokter. Dit zijn de openliggende dokters aan de bovenzijde van het bord. Door een optie te nemen, reserveer je deze dokter en kan je hem aannemen in stap B. Leg hiervoor je optiefiche op een nog niet gereserveerde dokter naar keuze en betaal 2 drachmen aan de voorraad.



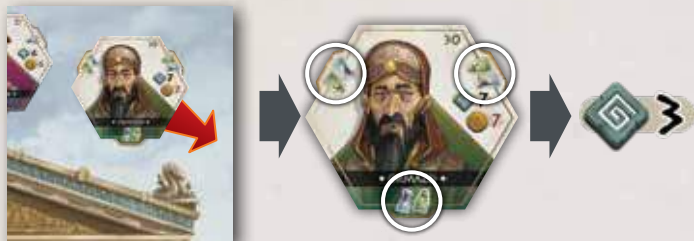
Herinnering: De reputatievolgorde wordt bepaald van rechts naar links. De speler die het verst naar rechts ligt, is als eerste aan de beurt. Als er meerdere reputatiefiches op hetzelfde veld liggen, is de speler die bovenaan ligt eerder aan de beurt. Als er fiches gestapeld zijn op het uiterst rechtse veld van het spoor en een van die spelers reputatie ontvangt, beweegt zijn fiche naar de top van de stapel. Als er fiches gestapeld zijn op het uiterst linkse veld en een speler reputatie verliest, beweegt zijn fiche naar de bodem van de stapel.

Op elke tegel mag slechts 1 optiefiche liggen. Als je straks beslist om deze dokter aan te nemen, dan worden de 2 drachmen die je betaalde van de kost afgehouden. Als je besluit de dokter niet aan te nemen, dan gaan je drachmen verloren. Ga verder in reputatievolgorde tot alle spelers de mogelijkheid hebben gehad een dokter te reserveren.

Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Als het volgende fiche op het reputatiespoor een neutraal fiche is, wordt er een optie genomen op een regiovrije dokter indien er nog eentje beschikbaar is. Hiervoor wordt geen optiefiche gebruikt. Stop gewoon de beschikbare dokter met het hoogste cijfer weer in de doos.



Voor het solospel: Neutrale spelers scoren meteen 1 OP per contract op de dokter die werd weggenomen.



B. Nieuwe Dokters Aannemen & Medicijnkits Aanschaffen

Draai de bovenste tegel van elke regionale dokterstapel om. De spelers kiezen **opnieuw in reputatievolgorde** een van de volgende opties:

a. Regionale Dokter Aannemen

b. Medicijnkit Aanschaffen

c. Bundel Aanschaffen

d. Passen



a. Regionale Dokter Aannemen.

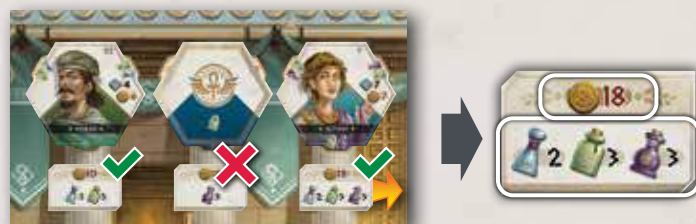
Om een regionale dokter aan te nemen, kies je een beschikbare dokter in een regionaal rekruteringsgebied. Dit is een dokter die open neerligt in een kolom **met een openliggende medicijnkit**. Betaal de kost aan de algemene voorraad en leg de dokter open in je persoonlijke voorraad. Hij is nu klaar om patiënten te behandelen.



Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Kijk tijdens de beurt van een neutrale speler welke dokters nog in het regionale rekruteringsgebied beschikbaar zijn. Stop de dokter met het hoogste cijfer weer in de doos. Verwijder uit die kolom ook de medicijnkit en de kennistegel.

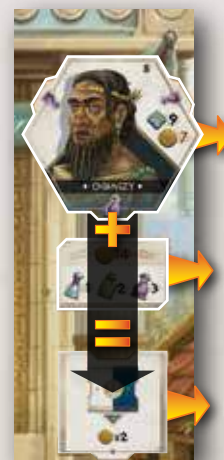
Voor het solospel: Neutrale spelers scoren meteen 1 OP per contract op de dokter die werd weggenomen.

b. Medicijnkit Aanschaffen. Je mag een medicijnkit aanschaffen die open neerligt in een kolom met een **openliggende regionale dokter**. Betaal de kost aan de algemene voorraad. Leg de overeenkomstige medicijnflesjes in je persoonlijke voorraad en leg de medicijnkit af.



Opmerking: Je mag geen dokter nemen in een kolom waar de medicijnkit al is weggenomen, en geen medicijnkit nemen in een kolom waar de dokter al is weggenomen.

c. Bundel Aanschaffen. Als er in dezelfde regio zowel een beschikbare dokter als een beschikbare medicijnkit ligt, mag je ze beide aanschaffen. Als je dat doet, ontvang je ook de overeenkomstige kennistegel. Kies een regio en betaal de totale kost voor de dokter en de medicijnkit die er liggen. Leg de dokter en de overeenkomstige medicijnflesjes in je persoonlijke voorraad en leg de medicijnkit af. **Je ontvangt ook de kennistegel die in deze regio ligt, waardoor de bundel compleet is.**



Kennistegels mag je 1x tijdens het spel gebruiken. Sommige tegels mag je bijhouden en later uitspelen, maar tegels met een bliksem ⚡ moet je meteen gebruiken. Stop tegels die je hebt gebruikt weer in de doos. Als je in fase 4 een patiënt behandelt, mag je een kennistegel die je hebt bijgehouden tegen een medicijnflesje naar keuze omruilen.

d. Passen. Het is niet verplicht om hier een actie uit te voeren. Je mag ook passen.

DOKTERS MET EEN OPTIE AANNEMEN

Na actie **a**, **b**, **c** of **d** moet je beslissen of je al dan niet **de dokter aanneemt waarop je eerder een optie nam**. Als je dat wil doen, moet je de kost voor die dokter betalen aan de algemene voorraad. **De 2 drachmen die je voor de optie betaalde, gelden hierbij als korting.** Neem je optiefiche terug en leg de dokter open in je persoonlijke voorraad. Deze dokter is nu klaar om patiënten te behandelen. Als je geen optie op een dokter hebt genomen, mag je nu geen regiovrige dokter aannemen.

C. Rekruteringsgebied Resetten

Voer de volgende stappen uit:

1. **Leg eventueel resterende optiefiches** op de regiovrige dokters terug in jullie persoonlijke voorraden.
2. **Schuif de resterende openliggende dokters** in het regiovrige gebied naar rechts om eventuele gaten te vullen.
3. **Ga van links naar rechts de dokters af die nog open in het regionale rekruteringsgebied liggen.** Leg ze van rechts naar links in de regiovrige doktervelden.
4. Als er meer dokters in het regionale rekruteringsgebied liggen dan er lege regiovrige doktervelden zijn, **leg dan de dokter in het uiterst rechtse regiovrige dokterveld af.** Schuif alle dokters in de regiovrige doktervelden naar rechts en leg de volgende dokter uit het rekruteringsgebied in het vrijgekomen regiovrige dokterveld.
5. Herhaal deze stap indien nodig, tot er geen openliggende dokters meer zijn in het regionale rekruteringsgebied.
6. Als er daarentegen niet genoeg dokters in het regionale rekruteringsgebied liggen om alle regiovrige doktervelden te vullen, **voeg dan dokters toe van de stapel met resterende dokters tot alle velden gevuld zijn.** Als er niet genoeg dokters zijn om alle regiovrige doktervelden te vullen, zijn er in de volgende ronde minder dan 4 regiovrige dokters beschikbaar.

Voorbeeld 1: We bevinden ons aan het einde van fase 3: 'Rekrutering'. Er liggen nog 2 dokters in de regiovrige doktervelden: Philoxenos en Lacydes. De gele speler besliste om Philoxenos niet aan te nemen en neemt zijn fiche terug. Philoxenos schuift naar rechts en komt naast Lacydes te liggen.



Aristophanes is de dokter die het verst naar links ligt in het regionale rekruteringsgebied. Hij verplaatst naar het uiterst rechtse regiovrige dokterveld.



Verplaats de volgende dokters met de klok mee: Ashkan vult het laatste regiovrige dokterveld. Omdat Althaia nog open in het rekruteringsgebied ligt, wordt Lacydes afgelegd (ga verder op pagina 12).



Leg Lacydes af, omdat hij de dokter is die het verst naar rechts ligt. Schuif daarna alle andere dokters naar rechts.



Tot slot verplaatst Althaia van het rekruteringsgebied naar het uiterst linkse regiovrije dokterveld. Alle stapels in het regionale rekruteringsgebied zijn nu gedekt.



Voorbeeld 2: Aan het einde van de fase 'Rekrutering' liggen er geen dokters meer op de regiovrije doktervelden. Er liggen slechts 2 dokters open in het regionale rekruteringsgebied. Ze verplaatsen met de klok mee naar de uiterst rechtse regiovrije doktervelden. Omdat er nog 2 lege velden zijn en de dokters in het regionale rekruteringsgebied op zijn, moeten er dokters van de stapel met resterende dokters worden toegevoegd. Omdat die stapel nog maar 1 dokter bevat, blijft het laatste regiovrije dokterveld leeg. Tijdens de volgende ronde kan er slechts op 3 dokters een optie worden genomen.



4. BEHANDELING (Θεραπεία/therapeia)

De patiënten wachten in je onderzoeksruijnte op een dokter die hen zal behandelen. Door zorgvuldig dokters aan te nemen, zou je iedereen moeten kunnen behandelen. Als een patiënt echter langer dan een ronde moet wachten, verslechtert zijn toestand.

Hoewel de volgorde van de spelers nu niet van belang is, kan het nuttig zijn om tijdens jullie eerste spelletjes de patiënten in beurtvolgorde te behandelen. Ervaren spelers mogen hun patiënten gelijktijdig behandelen.

Elke patiënt heeft specifieke medicijnen nodig, die enkel door specifieke dokters kunnen worden toegediend.

Voer de volgende stappen uit:

A. Patiënten aan Dokters Koppelen

Koppel een patiënt in je onderzoekskamer of spoedpost **aan 1 of meer dokters** die de benodigde specifieke medicijnen kunnen toedienen. Als de noden van een patiënt volledig door 1 dokter kunnen worden ingevuld, mag je geen andere dokter aan die patiënt koppelen. **Dit betekent dat je geen dokter aan een patiënt mag koppelen, alleen maar om het contract van die dokter te vervullen.**



B. Medicijnen Toedienen

Leg de benodigde medicijnen op de tegel van de patiënt.



Als je niet volledig aan beide voorwaarden (A en B) kan voldoen, mag je deze patiënt nu niet behandelen en blijft hij op je spelersbord liggen.

Opmerking: Je mag op elk moment individuele medicijnflesjes kopen of verkopen. 1 Medicijn kopen kost 3 drachmen en 1 medicijn verkopen levert je 2 drachmen op. Onthoud dat je een assistentfiche kan inzetten om 2 drachmen te ontvangen. Hiervoor staan er visuele geheugensteuntjes op de assistentfiches en de spelersborden:



Opmerking: Tijdens de behandeling van een patiënt mag je een kennistegel omwisselen voor 1 medicijnflesje naar keuze. Tijdens de behandeling van een patiënt mag je een assistentfiche omwisselen voor 1 medicijnflesje van de overeenkomstige kleur. Je mag meerdere kennistegels of assistentfiches tegelijk gebruiken.



Voorbeeld: Er wachten 2 patiënten in de onderzoeksruimte van **Geert**. Een van hen heeft een dokter nodig die drankjes en zalfjes kan toedienen, en de ander een dokter met kruiden en zalfjes.



Hij heeft een dokter (met een beschikbaar contract) die drankjes en zalfjes kan toedienen, dus koppelt **Geert** de patiënt met drankjes/zalfjes aan het contract en voegt hij de benodigde medicijnen uit zijn persoonlijke voorraad toe aan de tegel van de patiënt.



De andere patiënt zal door twee verschillende dokters behandeld moeten worden, want **Geert** heeft 1 nieuwe dokter die enkel kruiden kan toedienen, en 1 eerder gespeelde dokter die enkel zalfjes kan toedienen. Hij kan de nieuwe patiënt aan de eerder gespeelde dokter koppelen, en de dokter die kruiden kan toedienen mag hij aan de andere zijde van de patiënt leggen. **Geert** legt alle benodigde medicijnen uit zijn persoonlijke voorraad op de tegel van de patiënt.



Je mag dokters en patiënten die je deze ronde ontving naar believen rangschikken en indelen in groepen (clusters van dokters en patiënten). Het kan gebeuren dat er groepen van dokters en patiënten uit vorige rondes zijn blijven liggen (zie fase 5: 'Score'). Bestaande groepen mag je niet opnieuw indelen. Je mag bestaande groepen wel koppelen aan nieuwe patiënten, dokters en/of andere bestaande groepen.

Voorbeeld: Dit is wat een speler aan het einde van een ronde zou kunnen overhouden:



5. ΣΚΟΡΕ (Βαθμολόγησης/vathmologesis)

Als ze niet tijdig behandeld worden, verslechtert de toestand van je patiënten. Als je ze te lang verwaarloost, overlijden ze en krijgt je ziekenhuis een slechte naam. Patiënten die je goed verzorgt, zullen daarentegen je vaardigheden over het hele land aanprijzen, waardoor jij en je team faam vergaren in geneeskundige kringen!

Alle spelers voeren gelijktijdig deze stappen in volgorde uit:

A. Patiënten Opschuiven

B. Reputatie Vergaren

C. Patiënten Ontslaan

D. Dokters Scoren

E. Steekpenningen Toevoegen & Wachtrijen Aanvullen

A. Patiënten Opschuiven

Patiënten die onbehandeld in je **spoedpost** achterblijven, overlijden. Leg alle onbehandelde patiënten in je spoedpost gedekt neer op het onderste gedeelte van je spelersbord. Ze zullen tot aan het einde van het spel gedoemd zijn om rond te dwalen in de Hallen van Hades.



De toestand van patiënten die nog in je **onderzoeksruimte** liggen, verslechtert. Ze worden overgebracht naar je spoedpost.



B. Reputatie Vergaren

Tel in reputatievolgorde het aantal patiënten dat je deze ronde hebt behandeld (en dat nog open naast je dokters ligt). Je ontvangt een gelijk aantal reputatiepunten.



C. Patiënten Ontslaan

Scoor de OP op de tegels van de patiënten die je deze ronde hebt behandeld. Leg hun medicijnen weer in de algemene voorraad. Ontsla de patiënt door zijn tegel naar de gedekte zijde te draaien. Deze patiënt kan niet langer geteld of gescoord worden, maar de tegel blijft gekoppeld aan de dokter(s) om aan te geven dat de gekoppelde contracten werden vervuld.



D. Dokters Scoren

Scoor punten voor je dokters waarvan alle contracten vervuld zijn. Ontvang de OP op hun tegels en bedank de dokters voor bewezen diensten door hun tegels weer in de doos te stoppen. Stop patiënten die nu niet meer aan een dokter gekoppeld zijn ook in de doos.



Opmerking: Als je basisdokter al zijn contracten heeft vervuld, mag je ervoor kiezen om hem bij te houden. Scoor zijn OP en leg zijn patiënten af (waar mogelijk). Hij is nu opnieuw klaar om patiënten te behandelen. Hou er rekening mee dat hij in fase 2 een loon moet ontvangen.

E. Steekpenningen Toevoegen & Wachtrijen Aanvullen

Schuif alle resterende patiënten naar boven in hun kolommen en leg 1 drachme als steekpenning op elk van de resterende patiënten. Vul de gaten met nieuwe patiënten van de stapels die bij de kolommen horen, van boven naar beneden. Leg tot slot resterende medicijnkits en/of kennistegels af en draai de bovenste tegel van hun stapels om.

*Voorbeeld: Philoxenos vervulde al zijn contracten en dus scoort **Alexandra** de 7 OP op de tegel. De dokter en zijn ontslagen patiënten worden afgelegd. De dokters Tedros en Oribase hebben contracten die nog niet vervuld zijn, dus blijven zij en hun ontslagen patiënten liggen.*



EINDE VAN HET SPEL

Na 4 rondes is het spel afgelopen.

Je mag nu patiënten behandelen die nog in je **spoedpost** liggen. Hiervoor heb je geen dokters nodig, maar je moet wel over de benodigde medicijnen beschikken. Deze patiënten moesten voor zichzelf zorgen en dus scoor je er geen OP voor. Stop ze weer in de doos. **Daarna verschuiven al je onbehandelde patiënten naar de Hallen van Hades.**

Je verliest 3 OP per patiënt die onderaan je spelersbord door de Hallen van Hades dwaalt.



De speler met de meeste OP zet de nalatenschap van Hippocrates verder en wordt tot winnaar uitgeroepen! Bij een gelijkspel wint de speler van wie het fiche het verst (naar rechts, en mogelijk bovenop andere fiches) op het reputatiespoor ligt.

Voor het solospel: Je prestatie hangt af van de OP-fiches van de neutrale spelers. Vergelijk je score met deze fiches. Eindig je als laatste? Als derde? Enkel als je ze allemaal inhaalt, mag je de overwinning opeisen! Tip: als je meer uitdaging wil, geef dan de neutrale spelers 2 OP telkens ze een patiënt uit een kolom met een assistent nemen (2, 4, 6).

KOLOFON

SPELONTWERP: Alain Orban

ILLUSTRATIES: Laura Bevon

PROJECTMANAGEMENT: Rudy Seuntjens

ONTWIKKELING: Seb Van Deun

ARTISTIEKE LEIDING: Rafaël Theunis

ONTWERP VAN DE INSERT: Meeplemaker

REDACTIE: Amanda Erven (Amanda Erven (met dank aan de Επιτραπαιζουμε Board Games Community))

NEDERLANDSE VERTALING EN PROEFLEZING: The Geeky Pen

KWALITEITSCONTROLE: Eefje Gielis

LOGISTIEK: Wim Goossens

Dankwoord van de auteur: Duizendmaal dank aan mijn echtgenote, die ons op vakantie nam naar het eiland Kos en zo de inspiratie voor dit spel aanwakkerde. Hartelijk dank aan iedereen die het spel heeft getest, in het bijzonder mijn kinderen Geoffrey en Justine, en aan alle anderen die deelnamen aan de ontwikkeling ervan: Romain, Maxime, Léa, François, Mikye, Franck, Robin, Mario, Xavier, Sébastien, spellenclub Ludocondroz, en spellenclub Plainevaux met zijn donderdagse spellavonden. Aan iedereen die ik vergat... sorry!

Hartelijk dank aan het team van Game Brewer voor hun uitzonderlijke werk en vertrouwen, en een toast op Laura voor haar indrukwekkende illustraties.

Indien u een probleem met dit product zou ondervinden, neem dan contact op met de winkel waar u het product kocht, of rechtstreeks met onze klantendienst:

Voor de standaardversie:



Rue Constant Dozo 8,
5380 Fernelmont - Belgium
contact@geronimogames.com

Voor de Deluxe-versie:



262 N. University Ave.
Farmington, Utah 84025 - USA
gamebrewer.com/customer-service

SYMBOLEN

ALGEMENE REGEL:

	Zwarte cijfers geven aan dat je iets ontvangt. <i>Voorbeeld: je ontvangt 3 OP.</i>		Rode cijfers geven aan dat je iets verliest. <i>Voorbeeld: je verliest 3 OP.</i>
--	---	---	---

	Ontvang het aangegeven aantal OP (overwinningspunten).
	Ontvang het aangegeven aantal drachmen.
	Ontvang het aangegeven aantal reputatie.
	Ontvang het aangegeven aantal drankjes.
	Ontvang het aangegeven aantal kruiden.
	Ontvang het aangegeven aantal zalfjes.
	Ontvang de aangegeven assistent.
	Regio Macedonië.
	Regio Carthago.
	Regio Perzië.
	Regio Alexandrië.
	Regio Athene.
	Regio Cyrene.
	Kennistegel.

KENNISTEGELS

Kennistegels mag je 1x tijdens het spel gebruiken. Sommige tegels mag je bijhouden en later uitspelen, maar tegels met een bliksem ⚡ moet je meteen gebruiken. Stop tegels die je hebt gebruikt weer in de doos. Als je in fase 4 een patiënt behandelt, mag je een kennistegel die je hebt bijgehouden tegen een medicijnflesje naar keuze omruilen.

	Deze kennistegels zijn patiënten die je net als andere patiënten kan behandelen, maar je houdt ze niet bij op je spelersbord. Ze komen nooit in je spoedpost terecht, en leveren geen minpunten op als je ze aan het einde van het spel niet hebt behandeld.
	Deze kennistegels zijn dokters die je bij de hand kan houden en kan gebruiken als je ze nodig hebt. Je hoeft ze geen loon te betalen. Nadat je ze hebt gebruikt, scoor je ze en leg je ze af.
	Als je aan het einde van fase 1: 'Verwelcoming' betalingen van je patiënten ontvangt, mag je voor 1 patiënt uit de aangegeven regio het aantal drachmen dat je ontvangt, verdubbelen.
	Als je een patiënt uit Macedonië verwelkomt, ontvang je 2 OP en 2 reputatie.
	Als je een patiënt uit Carthago verwelkomt, ontvang je 3 drankjes.
	Als je een patiënt uit Perzië verwelkomt, ontvang je 7 drachmen.
	Als je een patiënt uit Alexandrië verwelkomt, ontvang je 3 kruiden.
	Als je een patiënt uit Athene verwelkomt, ontvang je 4 reputatie.
	Als je een patiënt uit Cyrene verwelkomt, ontvang je 3 zalfjes.
	Je ontvangt meteen de aangegeven bonus (reputatie, medicijnen of drachmen).

