

Alain Orban

# ♦ HIPPOCRATES ♦

## AGORA

R E G E L B O E K

Naast de tempel waar jij en je doktersteam de zieken proberen te genezen en de gewonden te behandelen, ligt de agora. Dit centrale plein gonst van de activiteit, handel, politiek, en mensen uit elke laag van de bevolking. Verken dit belangrijke trefpunt om hulp te zoeken voor je nieuwe dokterspraktijk. Word op de agora de waardige opvolger van Hippocrates!

In deze uitbreiding op Hippocrates vind je 4 modules die aan het basisspel kunnen worden toegevoegd. Je kan met één of meer van deze modules spelen in om het even welke combinatie.



Opmerking: In deze uitbreiding vind je ook 4 spelerskaarten (1 voor elke speler) met 1 zijde om het basisspel te spelen (👤-zijde van het spelbord) en 1 zijde om deze uitbreiding te spelen (👤-zijde van het spelbord).



# MODULE 1: DE LEIDERS



## INHOUD

6 Leiderstegels : 1 uit elk van de 6 regio's:



Macedonië (rood)



Carthago (paars)



Perzië (groen)



Alexandrië (donkerblauw)



Athene (blauwgroen)



Cyrene (zwart)

Opmerking: In deze regels zal naar deze tegels verwezen worden met hun kleur.

## VOORBEREIDING

Schud aan het eind van de basisvoorbereiding (stap J) alle 6 leiderstegels en leg 1 tegel per speler plus 1 extra tegel open op een centrale plaats (Voorbeeld: In een spel met 3 spelers deel je 4 tegels open). Leg de niet gebruikte tegels weer in de doos.

Kies in omgekeerde spelersvolgorde (van rechts naar links op het welkomstspoor) 1 van de open leiderstegels en plaats hem open in je speelruimte. Leg de resterende leiderstegels weer in de doos.

## SPELVERLOOP

In **fase 5 'Score'**, **C. 'Patiënten ontslaan'** krijg je ook de overwinningspunten (OP) die getoond worden op de leiderstegel (2 of 3 OP) als de ontslagen patiënt overeenkomt met de regio van je leiderstegel en van tenminste 1 van de gekoppelde dokters.

**Opmerking:** Deze regel is van toepassing wanneer je dokters of patiënten op de kennistegels gebruikt.

**Voorbeeld:** **Geert** koos de rode (Macedonische) leiderstegel. Hij gebruikte Demetrios om Kleocharis te genezen. Ze zijn beiden van Macedonië. Wanneer hij Kleocharis ontslaat, scoort hij 5 OP (3 OP voor het genezen van de patiënt en 2 OP voor de overeenkomst van zowel patiënt als dokter met zijn leiderstegel).



## MODULE 2: DE VERPLEGERS




### INHOUD

16 Verplegerstegels



### VOORBEREIDING

Gebruik de Agora ()-zijde van het spelbord. Schud na stap 8 van de spelvoorbereiding alle 16 verplegerstegels en plaats een stapel van 4 verplegers blind op elk van de 4 hiervoor voorziene velden. Draai de bovenste verpleger van elke stapel open.





## SPELVERLOOP

In fase 3 **'Rekrutering', A. 'Optie nemen op een regiovrij dokter'**, mag je **in plaats daarvan** een verpleger in dienst nemen. Verplegers helpen dokters om patiënten te behandelen. Een volledige beschrijving van hun vaardigheden vind je in de verplegersappendix.

Volgens de regels van het basisspel spelen de spelers om beurt en in reputatiespoorvolgorde om een optie op een dokter te nemen of een verpleger in dienst te nemen.

Een optie op een dokter nemen verloopt op dezelfde manier als in het basisspel.

Om een verpleger in dienst te nemen, **betaal je 1 drachme** aan de voorraad. Neem de open verplegerstegel naar keuze en plaats hem op één van je gerekruteerde dokters (zie beneden voor details) of naast je spelersbord (om later op een dokter gelegd te worden).

In tegenstelling tot het basisspel **wordt fase 3.A. een tweede keer gespeeld**. Wanneer het jouw beurt is, mag je nog eens kiezen om een optie op een dokter te nemen of een verpleger in dienst te nemen. Omdat je maar 1 optie-fiche hebt, mag je elke ronde maar op 1 dokter een optie nemen. Dus als je dat al gedaan hebt, mag je nu enkel een verpleger in dienst nemen, of passen. Als je in deze fase al een verpleger in dienst genomen hebt, mag je een optie op een dokter nemen, een tweede verpleger in dienst nemen, of passen.

Als je de 1<sup>ste</sup> keer in deze fase past, mag je alsnog deelnemen aan de 2<sup>de</sup> keer.

Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Wanneer een neutrale speler de volgende is op het reputatiespoor, kiezen ze er de 1<sup>ste</sup> keer in deze fase voor om een optie op een dokter te nemen (volgens de regels van het basisspel). De 2<sup>de</sup> keer kiezen ze ervoor om een verpleger in dienst te nemen door gewoon de uiterst linkse verpleger af te leggen.

Leg in **fase 5 'Score', E. 'Steekpenningen toevoegen en wachtrijen aanvullen'** elke resterende open verplegerstegel af en draai de bovenste tegel van elk van de 4 verplegerstegelstapels open voor de volgende ronde (zoals gedaan wordt met de kennistegels en medicijnkits).



## VERPLEGERS

Op elk moment, inclusief de fase waarin je een verpleger in dienst neemt, mag je een verpleger aan een dokter koppelen.

Verplegers mogen enkel gekoppeld worden aan een dokter met een overeenkomstig aantal contracten (1, 2 of 3, afhankelijk van wat op de verplegerstegel staat. ★ duidt aan dat je deze verpleger mag toewijzen aan om het even welke dokter).

*Voorbeeld: De verpleger in afbeelding 1 kan gekoppeld worden aan een dokter die 2 of 3 contracten heeft, maar niet aan een dokter met maar 1 contract.*

De tegels van de gekoppelde verplegers worden op de dokterstegels gelegd, zodat de basis van hun driehoek bovenop een niet-contractzijde van de dokterstegel ligt (zie afbeelding 2). Je mag een verplegerstegel niet op een dokterscontract leggen (op één uitzondering na; zie verpleger nummer 5). Er mag meer dan 1 verpleger aan dokters gekoppeld worden als er een toegelaten plaats is. Eenmaal aan een dokter gekoppeld, mag deze verpleger niet opnieuw gekoppeld worden. De verplegerstegel wordt weer in de doos gelegd als de dokter gescoord wordt.



Afbeelding 1



Afbeelding 2

## VERPLEGERSAPPENDIX



1. Deze verpleger stelt zijn dokter in staat het afgebeelde medicijn te gebruiken i.p.v. elk ander vereiste medicijn. Er zijn 3 tegels, 1 met elk medicijntype als joker.

*Opmerking: De dokter aanvaardt nog steeds enkel patiënten die overeenkomen met de afgebeelde medicijntypes, ongeacht de vaardigheid van de verpleger.*

*Voorbeeld: De hier afgebeelde verpleger stelt hun dokter in staat zalfjes te gebruiken wanneer kruiden of drankjes vereist zijn.*



2. Deze verpleger stelt zijn dokter in staat een extra patiënt te behandelen. De verplegerstegel wordt op een leeg (niet-contract) veld van de gekozen dokter gelegd. Deze verpleger heeft hun eigen contract en medicijntypes om een patiënt te behandelen. De afgebeelde medicijntypes mogen verschillen met de originele types van de dokter, maar met dit contract kan je een patiënt enkel voorzien van de types medicijn die afgebeeld zijn op de verpleger. Als een ander type medicijn vereist is, kan de patiënt zoals altijd aan een andere dokter gekoppeld worden.

*Voorbeeld: De hier afgebeelde verpleger stelt hun dokter in staat een extra patiënt te behandelen. Hij kan enkel patiënten behandelen met kruiden en/of drankjes. Hij kan geen patiënten behandelen met zalfjes, hoewel zijn dokter dat wel zou kunnen.*



3. Deze verpleger stelt zijn dokter in staat patiënten te behandelen met een lagere medicijndosis. Het afgebeelde medicijntype wordt bij het behandelen van een patiënt met 1 verminderd. Dat geldt ook voor de behandelingsdosis van verpleger 2, als verpleger 2 ook bij deze dokter hoort.

*Opmerking: De dokter moet nog steeds in staat zijn de patiënt te behandelen met alle medicijnen die ze nodig hebben, zelfs als de verpleger het nodige aantal reduceert tot 0.*

*Voorbeeld: De hier afgebeelde verpleger stelt hun dokter in staat om eender welke patiënt te behandelen met 1 kruid minder dan vereist.*



4. Deze verpleger stelt hun dokter in staat om tijdens **fase 2 'Betaling'** gratis diensten aan te bieden. De dokter hoeft niet betaald te worden wanneer hij gekoppeld is aan deze verpleger.



5. Deze verpleger neemt 1 contract weg van een dokter. Wanneer je deze verpleger op een dokter legt, bedek dan 1 van de contracten en je krijgt onmiddellijk 1 drachme. Wanneer de dokter gescoord wordt (**fase 5 'Score', D. 'Dokters scoren'**), krijg je 2 OP minder dan het aantal dat afgebeeld staat op die dokterstegel.



6. Deze verpleger mag enkel op een dokter gelegd worden die nog geen patiënten behandeld heeft. Wanneer de dokter gescoord wordt (**fase 5 'Score', D. 'Dokters scoren'**), krijg je 2 OP meer dan het aantal dat afgebeeld staat op die dokterstegel.

# MODULE 3 : WELDOENERS EN EDELEN

## INHOUD

### 12 Weldoenerstegels



### 12 Edelentegels



## VOORBEREIDING

Gebruik de Agora (👤)-zijde van het spelbord. Wijzigingen in stappen 6 en 7: leg de 6 resterende medicijnkits en de 6 resterende kennistegels **niet** terug in de doos, maar leg ze alle in stapels van 5 medicijnkits en 5 kennistegels op elk van de velden die daarvoor voorzien zijn. **Opgepast: Met deze module worden de kennistegels OPEN gelegd!**

Wijzigingen in de spelersvoorbereiding stap E: Neem 2 extra drachmen (een totaal van 8).

Schud de 12 weldoenerstegels en leg 4 tegels willekeurig open op de velden die daarvoor voorzien zijn op het spelbord. Leg een trekstapel van 4 andere weldoenerstegels gedekt naast het spelbord. Wanneer ronde 2 begint, leg je deze tegels op het spelbord. Leg de resterende 4 weldoenerstegels weer in de doos.



Schud de 12 edelentegels en maak 2 gedekte trekstapels van telkens 4 tegels. Leg de 4 resterende edelentegels weer in de doos. Wanneer ronde 3 begint, leg je 4 tegels open op de daarvoor voorziene velden op het spelbord. Herhaal dat aan het begin van ronde 4.



## SPELVERLOOP

In fase 3 'Rekrutering', A. 'Optie nemen op een regiovrije dokter' mag je ook een weldoener (in rondes 1 en 2) of een edele (in rondes 3 en 4) rekruteren.

Volgens de regels van het basisspel spelen de spelers om beurt en in reputatiespoorvolgorde om een optie op een dokter te nemen of om een weldoener/edele te rekruteren (of een verpleger in dienst te nemen wanneer gespeeld wordt met module 2 'De Verplegers').

Een optie op een dokter nemen verloopt op dezelfde manier als in het basisspel.

Om een weldoener te rekruteren **betaal je 2 drachmen** aan de voorraad. Neem onmiddellijk de open weldoenerstegel van je keuze en leg hem op je spelersbord.



De voordelen van de weldoeners zijn 1 keer per ronde beschikbaar, inclusief de ronde waarin je hen rekruteert (zie *Weldoenersappendix* onderaan de pagina). Eenmaal de tegel gebruikt, draai je hem gedekt. Draai in **fase 5 'Score', E. 'Steekpenningen toevoegen en wachtrijen aanvullen'** elke gedekte weldoenerstegel open. Ze kunnen nu in de volgende ronde gebruikt worden.

Om een edele te rekruteren **betaal je 2 drachmen** aan de voorraad. Neem onmiddellijk de open edelentegel van je keuze en leg hem op je spelersbord. De edelen zullen OP opleveren aan het eind van het spel (zie *Edelenappendix* op de volgende pagina).

*Opmerking: Als je ook speelt met module 1 'De Leiders', mag je geen edele kiezen uit dezelfde regio als je leider.*

In tegenstelling tot het basisspel **wordt fase 3. A. een 2<sup>de</sup> keer gespeeld** (of een 3<sup>de</sup> keer als je ook speelt met **module 2 'De Verplegers'**). Wanneer het jouw beurt is, mag je nog eens kiezen om een optie op een dokter te nemen of om een weldoener/ edele (of verpleger) te rekruteren. Omdat je maar 1 optiefiche hebt, mag je elke ronde maar op 1 dokter een optie nemen, maar meerdere weldoeners/edelen of verplegers rekruteren is mogelijk.

Als je de 1<sup>ste</sup> keer gedurende deze fase past, mag je alsnog deelnemen aan de 2<sup>de</sup> (of 3<sup>de</sup>) keer.

Leg tijdens **fase 5 'Score', E. 'Steekpenningen toevoegen en wachtrijen aanvullen'** elke resterende open weldoenerstegel (in rondes 1 en 2) of edelentegel (in ronde 3) af. Vervang ze door de tegels in de trekstapel. De weldoenersdisplay op het spelbord wordt enkel voor ronde 2 bijgevuld. Edelen worden beschikbaar voor ronde 3 en worden bijgevuld voor ronde 4. **Belangrijk: Als je met deze module speelt, worden de kennistegels NIET afgelegd.**

*Voor spelletjes met minder dan 4 spelers: Wanneer een neutrale speler de volgende is op het reputatiespoor, kiezen ze er de 1<sup>ste</sup> keer in deze fase voor om een optie op een dokter te nemen (volgens de regels van het basisspel). De 2<sup>de</sup> keer kiezen ze ervoor om een verpleger in dienst te nemen als ze spelen met module 2 'De Verplegers', door de uiterst linkse verpleger af te leggen. De laatste keer in deze fase kiezen ze ervoor om een weldoener/ edele te rekruteren door gewoon de uiterst linkse weldoener/ edele af te leggen.*



## WELDOENERSAPPENDIX

	<p>1. Wanneer je in <b>fase 1 'Verwelkoming'</b> een een dobbelsteen met waarde 1 selecteert, mag je 1 medicijn naar keuze nemen.</p>		<p>4. In <b>fase 2 'Betaling'</b> mag je 1 drachme minder betalen aan je rode, donkerblauwe en zwarte dokters.</p>
	<p>2. Wanneer je in <b>fase 1 'Verwelkoming'</b> een een dobbelsteen met waarde 2 selecteert, krijg je ook 2 reputatiepunten.</p>		<p>5. In <b>fase 2 'Betaling'</b> mag je 1 drachme minder betalen aan je paarse, groene en blauwgroene dokters.</p>
	<p>3. Wanneer je in <b>fase 1 'Verwelkoming'</b> een een dobbelsteen met waarde 3 selecteert, krijg je 1 OP.</p>		<p>6. In <b>fase 3 'Rekrutering'</b>, mag je een rode, groene of blauwgroene dokter (een regionale dokter of je regiovrije dokter op wie je een optie genomen hebt) aannemen voor 2 drachmen minder.</p>



7. In fase 3 'Rekrutering' mag je een paarse, donkerblauwe of zwarte dokter (een regionale dokter of je regiovrije dokter op wie je een optie genomen hebt) aannemen voor 2 drachmen minder.



8. In fase 3 'Rekrutering' mag je een medicijnkit ter waarde van 8, 10 of 12 drachmen kopen voor 2 drachmen minder.



9. In fase 3 'Rekrutering' mag je een medicijnkit ter waarde van 14 of 18 drachmen kopen voor 3 drachmen minder.



10. In fase 3 'Rekrutering' mag je gratis een optie op een dokter nemen. Als je later beslist om die dokter aan te nemen, worden de kosten nog steeds met 2 drachmen verlaagd.



11. In fase 3 'Rekrutering' mag je, voor of na je een dokter aanneemt of een medicijnkit of een bundel koopt, een kennistegel van de donkerblauwe, blauw-groene of zwarte kolom kopen voor 2 drachmen.



12. In fase 3 'Rekrutering' mag je, voor of na je een dokter aanneemt of een medicijnkit of een bundel koopt, een kennistegel van de rode, paarse of groene kolom kopen voor 2 drachmen.

## EDELAPPENDIX

Opmerking: Wanneer je met deze module speelt, leg je gescoorde dokters en ontslagen patiënten niet terug in de doos. Bewaar ze tot het eind van het spel in een gedekte stapel nabij je speelruimte.



1-6. Aan het eind van het spel scoor je 2 OP voor elke gescoorde dokter van de overeenkomstige regio (bewaard in een stapel in je speelruimte).



7-12. Aan het eind van het spel scoor je 1 OP voor elke ontslagen patiënt van de overeenkomstige regio (bewaard in een stapel in je speelruimte).



# MODULE 4: GEBEURTENISSEN



## INHOUD

16 Gebeurtenistegels



2 Vooraanstaande Dokters

2 Vooraanstaande Patiënten

1 Rondemarkeerder



## VOORBEREIDING

Gebruik de Agora (Agora)-zijde van het spelbord. Schud de groene en rode gebeurtenissen van ronde 2 apart. Trek 1 van elk en leg ze open op het spelbord in het overeenkomstige ronde-2 gebied.

Schud de groene en rode gebeurtenissen van ronde 3 apart. Trek 1 van elk en leg ze open op het spelbord in het overeenkomstige ronde-3 gebied.

De rest van de gebeurtenistegels wordt niet gebruikt en wordt in de doos gelegd.

Leg de rondemarkeerder op veld 1 van het rondespoor. Deze markeerder herinnert je eraan om de effecten van de gebeurtenissen in het oog te houden.



## SPELVERLOOP

Tijdens de 2<sup>de</sup> en 3<sup>de</sup> ronde van het spel worden zowel de groene als de rode gebeurtenissen geactiveerd. Zie de *Gebeurtenissenappendix* beneden voor details omtrent wanneer en hoe ze geactiveerd worden.

## GEBEURTENISSENAPPENDIX

### Ronde 2 - Negatieve (Rode) Gebeurtenissen



**2a. Ontevreden Patiënten.** De patiënten in je onderzoeksruimte zijn ontevreden over het gebrek aan behandeling in je ziekenhuis en vragen om een overplaatsing. Tijdens **fase 5 'Score'**, A. **'Patiënten Opschuiven'** gaan alle patiënten die normaal naar jouw spoedpost komen naar de spoedpost van de speler links van jou. Je verliest 1 OP voor elke patiënt die je ziekenhuis op deze manier verlaat.



**2b. Epidemie.** Alle patiënten die in deze ronde tijdens **fase 1 'Verwelkoming'** verwelkomd worden, gaan rechtstreeks naar je spoedpost. Dit betekent dat je maar 1 ronde hebt om deze patiënten te behandelen. Je ontvangt nog steeds hun betaling aan het eind van fase 1. Dus, om je te helpen onthouden welke patiënt(en) je in deze ronde kreeg (en welke patiënten in de vorige ronde), leg je de epidemiepatiënten apart van de andere patiënten tot aan het eind van fase 1.



**2c. Reisbeperkingen.** Aan het eind van ronde 1, **fase 5 'Score', E. 'Steekpenningen toevoegen en wachtrijen aanvullen'**, vul je slechts 1 patiënt van elke regio aan. In ronde 2 zullen er minder patiënten zijn die een behandeling wensen.



**2d. Favoritisme.** Tijdens **fase 4 'Behandeling'** worden de basisdokters van favoritisme beschuldigd en mogen ze in deze ronde geen patiënten behandelen en ook niet assisteren bij hun behandeling.

## Ronde 3 - Negatieve (Rode) Gebeurtenissen



**3a. Lokale Belasting.** In het begin van **fase 2 'Betaling'** moet elke speler 1 medicijnflesje van elk type aan de voorraad betalen. Als je dat niet kan of wil, verlies je 3 OP en 3 reputatiepunten.



**3b. Staking.** In het begin van **fase 2 'Betaling'** dreigen dokters ermee in staking te gaan en eisen dat je elk van je dokters 2 drachmen extra loon betaalt (zelfs dokters met verpleger nr. 4 aangesteld). Je mag kiezen aan welke dokters je extra loon betaalt. Je hoeft niet al je dokters te betalen. Elke dokter aan wie je weigert extra loon te betalen, verlaat je speelruimte, inclusief de basisdokter. Elke ontslagen patiënt die gekoppeld is aan dokters die vertrekken, wordt afgelegd (tenzij je met de edelenmodule speelt; dan houd je ze bij in je speelruimte).



**3c. Vrijheid.** In **fase 3 'Rekrutering'**, tijdens **stap A. Optie Nemen op een Regiovrije Dokter**, in plaats van een optie te nemen op een dokter zonder regio, rekruteer je hem **onmiddellijk** door zijn rekruteringskosten **plus 2 drachmen** te betalen. De dokter wordt dan onmiddellijk open voor je neergelegd. Je mag er natuurlijk voor kiezen om deze ronde geen dokter te kiezen.



**3d. Tientje.** In het begin van **fase 1 'Verwelkoming'** legt elke speler hun optiefiche vlak onder hun welkomstpion (onder de passieve rij en boven de actieve rij). Tijdens de ronde moet elke andere speler die hun welkomstpion vlak onder jouw welkomstpion op de actieve rij plaatst, je 1 drachme en 1 reputatiepunt betalen. (Zij verplaatsen zich naar links, jij naar rechts.)

## Ronde 2 - Positieve (Groene) Gebeurtenissen



**2a. De Vooraanstaande Patiënten.** Aan het eind van **fase 2 'Betaling'** arriveren deze 2 vooraanstaande patiënten om behandeld te worden. De speler met de meeste drachmen mag kiezen welke van de 2 patiënten ze in hun ziekenhuis willen verwelkomen. En in een spel met 3 of 4 spelers, neemt de speler met het 2<sup>de</sup> hoogste aantal drachmen de resterende patiënt. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste reputatiepunten. De vooraanstaande patiënten nemen geen normaal veld in op je spelersbord. Je wordt niet beboet als je ze tegen het eind van het spel niet kan behandelen, maar ze geven je beloningen als je ze wél kan behandelen. *Opmerking: Je mag in fase 1 en 2 van deze ronde geen medicijnen verkopen voor drachmen.*

- Koning Perdiccas II:** Hij is smoorverliefd en heeft onmiddellijk een nepmedicijn nodig! Hij kan behandeld worden met 3 medicijnen van hetzelfde type (jouw keuze). Als hij eenmaal behandeld is, krijg je 6 OP.
- Democritus:** Deze lachende filosoof van Abdere is een rijke dwaas. Hij heeft geen medicijnen nodig om behandeld te worden. Koppel hem gewoon aan eender welke dokter en je krijgt 3 reputatiepunten.



**2b. Liefdadigheid.** Aan het eind van **fase 2 'Betaling'** kiezen alle spelers in het geheim medicijnflesjes uit hun voorraad (kan nul zijn) en verbergen deze in hun hand. Alle spelers onthullen tegelijkertijd de medicijnflesjes in hun hand. De speler met de meeste medicijnflesjes geeft ze aan de armen (legt ze weer af in de voorraad) en krijgt 5 OP, 3 reputatiepunten en 1 drachme. Alle andere spelers behouden hun medicijnen. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste reputatiepunten. *Opmerking: Je mag in fase 1 en 2 van deze ronde geen medicijnen kopen of iets ruilen om medicijnflesjes te bekomen.*



**2c. De Vooraanstaande Dokters.** Aan het eind van **fase 2 'Betaling'** duiken de 2 zonen van Hippocrates op de agora op om een handje te helpen. De speler met de meeste medicijnflesjes neemt Thessalos in dienst. En in een spel met 3-4 spelers rekruteert de speler met het 2<sup>de</sup> hoogste aantal medicijnflesjes Dracon. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste reputatiepunten. Thessalos en Dracon hoeven niet betaald te worden; zij werken gratis. *Opmerking: Je mag in fase 1 en 2 van deze ronde geen medicijnen kopen of iets ruilen om medicijnflesjes te bekomen.*

- Thessalos:** Hij deelt niet graag de eer, dus behandelt hij maar 1 patiënt die slechts 1 type medicijn nodig heeft en aan geen enkele andere dokter verbonden is. Als hij zijn patiënt behandeld heeft en zijn contract volbracht is, krijg je 4 OP.
- Dracon:** Hij is net zoals zijn broer Thessalos, maar als hij zijn contract volbracht heeft, krijg je slechts 2 OP.



**2d. Schenkingen.** Aan het eind van **fase 2 'Betaling'** kiezen alle spelers in het geheim drachmen uit hun voorraad (kan nul zijn) en verbergen deze in hun hand. Alle spelers onthullen tegelijkertijd de drachmen in hun hand. De spelers met de meeste drachmen geeft ze aan de autoriteiten (legt ze weer af in de voorraad) en krijgt 2 OP, 2 reputatiepunten en 2 medicijnflesjes naar keuze. Alle andere spelers behouden hun drachmen. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste reputatiepunten. *Opmerking: Je mag in fase 1 en 2 van deze ronde geen medicijnen verkopen of iets ruilen tegen geld.*



## Ronde 3 - Positieve (Groene) Gebeurtenissen



**3a. Overvloed.** In fase 1 'Verwelkoming' speel je een 4<sup>de</sup> keer deze fase.



**3b. Schitterende Reputatie.** Aan het eind van fase 5 'Score' krijgt de speler met de meeste reputatiepunten 3 medicijnflesjes naar keuze. In een spel met 3-4 spelers krijgt de speler met het 2<sup>de</sup> hoogste aantal reputatiepunten 1 medicijnflesje naar keuze. Met neutrale spelers wordt geen rekening gehouden.



**3c. Samen sterker.** Bepaal tijdens fase 5 'Score', D. 'Dokters Scoren' hoeveel van je dokters in deze ronde geholpen hebben om patiënten te behandelen. Neem alle basisdokters of voor-aanstaande dokters in acht, alsook dokters die op je kennistegels staan. Je krijgt beloningen naargelang het aantal gebruikte dokters:

- 3 dokters = 1 drachme, 1 OP en 1 reputatiepunt.
- 4 dokters = 4 drachmen, 3 OP en 2 reputatiepunten.
- 5+ dokters = 8 drachmen, 6 OP en 3 reputatiepunten.



**3d. Noest Werk.** Bepaal in fase 5 'Score', C. 'Patiënten ontslaan' hoeveel patiënten je in deze ronde behandeld hebt (inclusief patiënten op je kennistegels). Je krijgt beloningen naargelang het aantal behandelde patiënten:

- 4 patiënten = 2 OP en 2 reputatiepunten.
- 5 patiënten = 3 OP en 3 reputatiepunten.
- 6+ patiënten = 5 OP en 4 reputatiepunten.

## KOLOFON

**SPELONTWERP** : Alain Orban

**ILLUSTRATIES** : Laura Bevon

**PROJECTMANAGEMENT** : Rudy Seuntjens

**SPELONTWIKKELING** : Seb Van Deun

**ARTISTIEKE LEIDING** : Rafaël Theunis

**REDACTIE** : Amanda Erven

**VERTALING** : Christine Gijbels

**LOGISTIEK** : Wim Goossens

Als er problemen zijn met dit spel, contacteer de verkoper bij wie je dit spel kocht of onze klantendienst op <https://gamebrewer.com/customer-service>

