

Alain Orban

◆ HIPPOCRATES ◆

AGORA

ANLEITUNG

Neben dem Tempel, in dem du und dein Team aus Heilkundigen sich bemühen, Kranke zu heilen und Verwundete zu behandeln, liegt die Agora. Dieser Haupttreffpunkt ist voller Leben, Handel, Politik und Menschen aus allen Gesellschaftsschichten. Navigiere dich durch diesen lebhaften Ort, um Hilfe für dein neues Krankenhaus zu finden. Werde der würdige Nachfolger von Hippokrates auf der Agora!

Diese Erweiterung zu Hippocrates beinhaltet 4 Module, die dem Basisspiel hinzugefügt werden können. Du kannst wählen, ob du mit einem oder mehreren dieser Module in beliebiger Kombination spielen möchtest.



Anmerkung: In dieser Erweiterung findest du auch 4 Spielhilfen (eine für jeden Spieler), die eine Seite zum Spielen mit dem Grundspiel (🏰-Seite des Spielbretts) und eine zum Spielen mit dieser Erweiterung (🏰-Seite des Spielbretts) aufweisen.



MODUL I: DIE ANFÜHRER



SPIELMATERIAL

6 Anführer (Plättchen): 1 aus jeder der 6 Regionen



Mazedonien (rot)



Carthago (violett)



Persien (grün)



Alexandria (blau)



Athen (türkis)



Kyrene (schwarz)

Anmerkung: In dieser Anleitung werden diese Plättchen nach ihren Farben bezeichnet.

SPIELAUFBAU

Mischt nach dem Ende des regulären Spieleraufbaus (Schritt J) die 6 Anführer und legt 1 Anführer je Spieler +1 offen an einen zentralen Ort (Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern werden 4 Anführer offen ausgelegt). Legt die unbenutzten Anführer zurück in die Schachtel.

Wählt in umgekehrter Spielreihenfolge (von rechts nach links auf der Empfangsleiste) einen der offenen Anführer und legt ihn offen in euren Spielbereich. Legt den übrigen Anführer zurück in die Schachtel.

SPIELABLAUF

In **Phase 5. Werten**, wenn du **C. Patienten entlassen** ausführst und der zu entlassende Patient mit der Region deines Anführers und mindestens 1 der angeschlossenen Heilkundigen übereinstimmt, erhältst du auch die auf dem Anführer abgebildeten SP (2 oder 3 SP).

Anmerkung: Diese Regel gilt auch bei der Nutzung von Heilkundigen oder Patienten auf den Wissensplättchen.

Beispiel: Galen wählt den roten (Mazedonien) Anführer. Er nutzte Demetrios, um Kleocharis zu heilen. Sie stammen beide aus Mazedonien. Wenn er Kleocharis entlässt, erhält er 5 SP (3 SP für die Heilung des Patienten und 2 SP für die farblich passende Zuordnung vom Patienten und Heilkundigen zum Anführer).



MODUL 2: DIE KRANKENSCHWESTERN



SPIELMATERIAL

16 Krankenschwestern (Plättchen)



SPIELAUFBAU

Verwendet die Agora-Seite (Agora) des Spielbretts. Mischt nach Schritt 8 des Spielaufbaus alle 16 Krankenschwestern und legt einen Stapel mit 4 Krankenschwestern verdeckt auf jedes der 4 dafür vorgesehenen Felder. Dreht die oberste Krankenschwester jedes Stapels um.



SPIELABLAUF

Während **Phase 3. Einstellen**, wenn du dich bei **A. Allgemeinen Heilkundigen reservieren** für einen regionsfreien Heilkundigen entscheidest, darfst du stattdessen eine Krankenschwester einstellen. Krankenschwestern helfen Heilkundigen bei der Behandlung von Patienten. Eine vollständige Beschreibung der Fähigkeiten aller Krankenschwestern befindet sich im Anhang.

Den Regeln des Grundspiels folgend, wechseln sich die Spieler in der Reihenfolge der Rufleiste ab, um einen Heilkundigen zu wählen oder eine Krankenschwester einzustellen. Einen Heilkundigen zu reservieren entspricht dem Ablauf des Grundspiels.

Um eine Krankenschwester einzustellen, **zahlst du 1 Drachme** in den allgemeinen Vorrat. Nimm die aufgedeckte Krankenschwester deiner Wahl und leg sie auf einen deiner angeworbenen Heilkundigen (Details siehe unten) oder neben dein Tableau (um sie später auf einen Heilkundigen zu legen).



Im Gegensatz zum Grundspiel wird **Phase 3. A. ein zweites Mal durchgeführt**. Wenn du an der Reihe bist, darfst du dich erneut für einen Heilkundigen entscheiden oder eine Krankenschwester einstellen. Da du nur 1 Reserviermarker hast, darfst du in jeder Runde nur 1 Heilkundigen wählen. Du darfst also, falls du das schon getan hast, jetzt nur noch eine Krankenschwester einstellen oder passen. Wenn du in dieser Phase bereits eine Krankenschwester eingestellt hast, darfst du einen Heilkundigen wählen, eine zweite Krankenschwester einstellen oder passen.

Wenn du bei diesem Schritt beim ersten Mal passt, darfst du dennoch beim zweiten Mal mitmachen.

Für Partien mit weniger als 4 Spielern: Wenn ein Nicht-Spieler als nächstes auf der Rufleiste steht, wählt er beim ersten Durchlaufen dieses Schritts einen Heilkundigen (gemäß den Regeln des Grundspiels). Beim zweiten Mal wird er sich dafür entscheiden, eine Krankenschwester einzustellen. Legt dazu einfach die am Weitesten links liegende aufgedeckte Krankenschwester zurück in die Schachtel.

Während **Phase 5. Werten- Schritt E. Geschenke hinzufügen und Warteschlangen auf füllen**, werft ihr alle übrig gebliebenen, aufgedeckten Krankenschwestern ab und deckt das oberste Plättchen von jedem der 4 Stapel für die nächste Runde auf (wie es auch mit den Wissensplättchen und Medizinkästen gemacht wird).

KRANKENSCHWESTERN

Zu jedem Zeitpunkt, einschließlich der Phase, in der du die Krankenschwester einstellst, darfst du eine Krankenschwester einem Heilkundigen zuweisen.

Krankenschwestern dürfen nur einem Heilkundigen mit einer entsprechenden Anzahl an Aufträgen zugewiesen werden (1, 2 oder 3, entsprechend dem, was auf den Krankenschwestern angezeigt wird. Krankenschwestern mit ★ können jedem Heilkundigen hinzugefügt werden).

Beispiel: Die Krankenschwester in Abbildung 1 kann einem Heilkundigen mit 2 oder 3 Aufträgen zugeordnet werden, aber nicht einem Heilkundigen mit nur 1 Auftrag.

Die zugewiesenen Krankenschwestern werden so auf die Heilkundigen gelegt, dass die untere Kante ihres „Dreiecks“ eine Kante ohne Auftrag auf dem Heilkundigen abdeckt (siehe Abbildung 2). Auf Aufträge eines Heilkundigen darf keine Krankenschwester gelegt werden (mit Ausnahme von Krankenschwester Nr. 5, siehe nächste Seite). Heilkundigen kann mehr als eine Krankenschwester zugewiesen werden, wenn eine legale Unterbringung vorliegt. Einmal einem Heilkundigen zugewiesen, darf diese Krankenschwester nicht einem anderen zugewiesen werden. Die Krankenschwestern werden zurück in die Schachtel gelegt, sobald der Heilkundige verabschiedet wird.



Abbildung 1



Abbildung 2

ANHANG KRANKENSCHWESTERN



1. Diese Krankenschwester erlaubt ihrem Heilkundigen, die gezeigte Ampulle anstelle einer anderen erforderlichen Ampulle zu verwenden. Es gibt 3 Krankenschwestern, eine mit jeder Art von Medizin (Ampulle) als Joker.

Anmerkung: Der Heilkundige akzeptiert immer noch nur Patienten, die den angezeigten Medizinarten entsprechen, unabhängig von der Fähigkeit der Krankenschwester.

Beispiel: Die hier abgebildete Krankenschwester erlaubt ihrem Heilkundigen, Salben zu verwenden, wenn Kräuter oder Tränke benötigt werden.



2. Diese Krankenschwester erlaubt deinem Heilkundigen, einen zusätzlichen Patienten zu behandeln. Die Krankenschwester wird auf einen leeren (kein Auftrag) Bereich des gewählten Heilkundigen gelegt. Diese Krankenschwester hat ihren eigenen Auftrag mit Medizinarten, die zur Behandlung des Patienten benötigt werden. Die angezeigten Medizinarten können sich von den ursprünglichen Medizinarten des Heilkundigen unterscheiden, aber dieser Auftrag kann nur mit der auf der Krankenschwester angegebenen Medizinart behandelt werden, oder, wenn andere Medizinarten erforderlich sind, mit einem anderen Heilkundigen verknüpft werden.

Beispiel: Die hier abgebildete Krankenschwester erlaubt ihrem Heilkundigen, einen weiteren Patienten zu behandeln. Du kannst nur Patienten behandeln, die Kräuter und/oder Tränke benötigen. Du kannst keine Patienten behandeln, die Salben benötigen, obwohl der Heilkundige dies könnte.



3. Diese Krankenschwester erlaubt ihrem Heilkundigen, Patienten mit einer geringeren Dosis zu behandeln. Die angezeigte Art der Medizin (Ampulle) wird bei der Behandlung eines Patienten um 1 reduziert. Dies gilt auch für die Behandlungsdosis von Schwester Nr. 2, wenn Schwester Nr. 2 auch bei diesem Heilkundigen liegt.

Anmerkung: Der Heilkundige muss weiterhin in der Lage sein, den Patienten mit allen erforderlichen Arzneimitteln zu behandeln, auch wenn die Krankenschwester die erforderliche Menge auf 0 reduziert.

Beispiel: Die hier abgebildete Krankenschwester erlaubt ihrem Heilkundigen, jeden Patienten mit 1 Kraut weniger als nötig zu behandeln.



4. Diese Krankenschwester erlaubt ihrem Heilkundigen, während der **Phase 2. Bezahlen** kostenlose Dienstleistungen zu erbringen. Dem Heilkundigen muss kein Lohn gezahlt werden, wenn er mit der Krankenschwester Nr. 4 zusammengelegt wird.



5. Diese Krankenschwester entfernt einen Auftrag beim Heilkundigen. Decke beim Einsetzen auf einem Heilkundigen einen der Aufträge ab und erhalte sofort 1 Drachme. Wenn der Heilkundige verabschiedet wird (**Phase 5. Werten - Schritt D. Heilkundige verabschieden**), erhältst du 2 SP weniger als auf dem Heilkundigen angegeben.



6. Diese Krankenschwester darf nur an einen Heilkundigen vermittelt werden, der noch keine Patienten behandelt hat. Wenn der Heilkundige verabschiedet wird (**Phase 5. Werten - Schritt D. Heilkundige verabschieden**), erhältst du 2 SP mehr als auf dem Heilkundigen angegeben.

MODUL 3: WOHLTÄTER UND ADELIGE

SPIELMATERIAL

12 Wohltäter (Plättchen)



12 Adelige (Plättchen)



SPIELAUFBAU

Verwendet die Agora-Seite (👤) des Spielbretts. Änderungen in Schritt 6 & 7: Die 6 übrig gebliebenen Medizinkästen und 6 übrig gebliebenen Wissensplättchen werden nicht in die Schachtel zurückgelegt. Legt je 5 Medizinkästen und Wissensplättchen pro Stapel aus (statt bisher 4 im Grundspiel). **Wenn ihr mit diesem Modul spielt, werden die Wissensplättchen offen ausgelegt.**

Änderungen im Schritt E bei „Eigener Aufbau“: Nehmt jeweils 2 zusätzliche Drachmen (6 + 2, also insgesamt 8).

Mischt die 12 Wohltäter und legt zufällig 4 aufgedeckte Wohltäter an der dafür vorgesehenen Stelle auf das Spielbrett. Legt weitere 4 Wohltäter verdeckt auf einen Nachziehstapel neben dem Spielbrett. Diese werden zu Beginn der 2. Runde auf das Spielbrett gelegt. Die restlichen 4 Wohltäter werden zurück in die Schachtel gelegt.



Mischt die 12 Adelige und bildet 2 verdeckte Nachziehstapel mit je 4 Plättchen. Legt die restlichen 4 Adelige zurück in die Schachtel. Zu Beginn von Runde 3 legt ihr 4 Adelige offen an die dafür vorgesehene Stelle auf dem Spielbrett und erneut zu Beginn von Runde 4.



SPIELABLAUF

Während **Phase 3. Einstellen**, wenn du **A. Allgemeinen Heilkundigen reservieren** ausführst, darfst du auch einen Wohltäter (in den Runden 1 und 2) oder einen Adligen (in den Runden 3 und 4) einstellen.

Nach den Regeln des Grundspiels wechseln sich die Spieler in der Reihenfolge der Rufleiste ab, um einen Heilkundigen zu wählen oder einen Wohltäter/Adligen zu rekrutieren (oder eine Krankenschwester zu rekrutieren, wenn ihr mit Modul 2: Die Krankenschwestern spielt).

Einen Heilkundigen zu reservieren funktioniert wie im Grundspiel.

Um einen Wohltäter einzustellen, **zahlst du 2 Drachmen** in den allgemeinen Vorrat. Nimm sofort den ausliegenden Wohltäter deiner Wahl und lege ihn auf dein Tableau.

Die Fähigkeiten der Wohltäter sind 1x pro Runde einsetzbar, einschließlich der Runde, in der sie rekrutiert werden (siehe Wohltäter-Anhang unten). Wird ein Wohltäter eingesetzt, drehst du ihn auf die Rückseite. Während **Phase 5. Werten - Schritt E. Geschenke hinzufügen und Warteschlangen auffüllen** deckt ihr alle verdeckten Wohltäter wieder auf. Sie sind in der nächsten Runde wieder einsatzbereit.

Um einen Adligen einzustellen, **zahlst du 2 Drachmen** in den allgemeinen Vorrat. Nimm sofort den ausliegenden Adligen deiner Wahl und lege ihn auf dein Tableau. Die Adligen geben am Ende des Spiels SP (siehe Adligen-Anhang unten).

Anmerkung: Wenn ihr auch mit **Modul 1: Die Anführer spielt, dürft ihr keinen Adligen nehmen, der aus derselben Region wie euer Anführer stammt.**



Im Gegensatz zum Grundspiel wird **Phase 3.A. ein zweites Mal ausgeführt** (oder ein drittes Mal, wenn auch mit **Modul 2: Die Krankenschwestern** gespielt wird). Wenn du an der Reihe bist, darfst du dich erneut für einen Heilkundigen entscheiden oder einen Wohltäter/Adligen (oder eine Krankenschwester) einstellen. Da du nur 1 Reserviermarker hast, darfst du pro Runde nur 1 Heilkundigen wählen, aber mehrere Wohltäter, Adlige oder Krankenschwestern sind möglich.

Wenn du bei diesem Schritt beim ersten Mal passt, darfst du beim zweiten (oder dritten) Mal dennoch wieder teilnehmen.

Werft während **Phase 5. Werten - Schritt E. Geschenke hinzufügen und Warteschlangen auffüllen** alle übrig gebliebenen offenen Wohltäter (in den Runden 1 & 2) oder Adligen (in den Runde 3) ab. Ersetzt sie durch die Plättchen im Nachziehstapel. Die Auslage der Wohltäter wird nur einmal vor Runde 2 neu ausgelegt. Adelige sind ab Runde 3 verfügbar und werden vor Runde 4 neu ausgelegt. **Wichtig: Wenn ihr mit diesem Modul spielt, werden die Wissensplättchen NICHT abgeworfen.**

Für Partien mit weniger als 4 Spielern: Wenn ein Nicht-Spieler der Nächste auf der Rufleiste ist, wählt er beim ersten Durchlaufen dieses Schritts einen Heilkundigen (gemäß den Regeln des Grundspiels). Beim zweiten Mal entscheidet er sich, eine Krankenschwester einzustellen, wenn ihr mit **Modul 2: Die Krankenschwestern** spielt, wobei die offene Krankenschwester am weitesten links abgeworfen wird. Beim letzten Mal in dieser Phase entscheidet er sich dafür, einen Wohltäter/Adligen zu rekrutieren. Werft dazu den Wohltäter/Adligen am weitesten links ab.

ANHANG WOHLTÄTER



1. Wenn du in **Phase 1. Empfangen** einen Würfel mit dem Wert 1 auswählst, darfst du 1 Medizin deiner Wahl nehmen.



4. In **Phase 2. Bezahlen** darfst du deinen roten, dunkelblauen und schwarzen Heilkundigen 1 Drachme weniger zahlen.



2. Wenn du in **Phase 1. Empfangen** einen Würfel mit dem Wert 2 auswählst, erhältst du zusätzlich 2 Ruf.



5. In **Phase 2. Bezahlen** darfst du deinen violetten, grünen und türkisen Heilkundigen 1 Drachme weniger bezahlen.



3. Wenn du in **Phase 1. Empfangen** einen Würfel mit dem Wert 3 auswählst, erhältst du 1 SP.



6. Während **Phase 3. Einstellen** darfst du einen roten, grünen oder türkisen Heilkunden (einen regionalen oder deinen reservierten regionsfreien) für 2 Drachmen weniger rekrutieren.



7. Während **Phase 3. Einstellen** darfst du einen violetten, dunkelblauen oder schwarzen Heilkunden (einen regionalen oder deinen reservierten regionsfreien) für 2 Drachmen weniger rekrutieren.



10. Während der **Phase 3. Einstellen** darfst du kostenlos einen Heilkundigen reservieren. Wenn du dich später entscheidest, diesen Heilkundigen einzustellen, werden die Kosten immer noch um 2 Drachmen reduziert.



8. In **Phase 3. Einstellen** darfst du einen Medizinkasten der 8, 10 oder 12 Drachmen kostet für 2 Drachmen weniger kaufen.



11. Während **Phase 3. Einstellen**, bevor oder nachdem du einen Heilkundigen einstellst, einen Medizinkasten oder ein Paket kaufst, darfst du ein Wissensplättchen aus der dunkelblauen, türkisen oder schwarzen Spalte für 2 Drachmen kaufen.



9. In **Phase 3. Einstellen** darfst du einen Medizinkasten der 14 oder 18 Drachmen kostet für 3 Drachmen weniger kaufen.



12. Während **Phase 3. Einstellen**, bevor oder nachdem du einen Heilkundigen einstellst, einen Medizinkasten oder ein Paket kaufst, darfst du ein Wissensplättchen aus der roten, violetten oder grünen Spalte für 2 Drachmen kaufen.

ANHANG ADELIGE

Anmerkung: Immer wenn ihr mit diesem Modul spielt, legt ihr die verabschiedeten Heilkundigen und entlassenen Patienten nicht zurück in die Schachtel. Bewahrt sie stattdessen als verdeckten Stapel in eurem Spielbereich bis zum Ende des Spiels auf.



1-6. Am Ende des Spiels erhältst du 2 SP für jeden verabschiedeten Heilkundigen der entsprechenden Region (in deinem verdeckten Stapel).



7-12. Am Ende des Spiels erhältst du 1 SP für jeden entlassenen Patienten der entsprechenden Region (in deinem verdeckten Stapel).

MODUL 4: DIE EREIGNISSE



SPIELMATERIAL

16 Ereignisse



2 angesehene Heilkundige



2 angesehene Patienten



1 Rundenmarker



SPIELAUFBAU

Verwendet die Agora-Seite (Agora-Symbol) des Spielbretts. Mischt die grünen und roten Ereignisse für Runde 2 separat. Zieht jeweils eine Karte und legt die beiden offen in den Bereich von Runde 2 auf dem Spielbrett.

Mischt die grünen und roten Ereignisse für Runde 3 separat. Zieht jeweils eine Karte und legt die beiden offen in den Bereich von Runde 3 auf dem Spielbrett.

Die restlichen Ereignisse werden in dieser Partie nicht benötigt und können zurück in die Schachtel gelegt werden.

Legt den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste. Dieser Marker soll euch daran erinnern, die Auswirkungen der Ereignisse zu berücksichtigen.



SPIELABLAUF

Während der 2. und 3. Runde des Spiels werden sowohl die grünen als auch die roten Ereignisse aktiviert. Einzelheiten dazu, wann und wie sie aktiviert werden, findet ihr unten im Anhang Ereignisse.

ANHANG EREIGNISSE

Runde 2 Negative (rote) Ereignisse



2a. Unzufriedene Patienten. Die Patienten in deinem Untersuchungsraum sind aufgrund mangelnder Behandlung in deinem Krankenhaus unzufrieden und fordern eine Verlegung. In **Phase 5 Werten** beim **Schritt A. Patienten bewegen** werden alle Patienten, die normalerweise in deinen Operationsraum wandern würden, stattdessen in den Operationsraum des Spielers links von dir bewegt. Du verlierst 1 SP für jeden Patienten, der dein Krankenhaus auf diese Weise verlässt.



2b. Epidemie. Alle Patienten die in **Phase 1. Empfangen** empfangen wurden, müssen direkt in euren Operationsraum. Das bedeutet, dass ihr nur 1 Runde Zeit habt, diese Patienten zu behandeln. Ihr erhaltet eure Bezahlung immer noch am Ende von Phase 1. Damit ihr euch daran erinnern könnt, welche(n) ihr in dieser Runde erworben habt (und welche Patienten aus der letzten Runde stammen), separiert die Epidemie-Patienten vom Rest der Gruppe bis zum Ende der Phase 1.



2c. Reisebeschränkungen. Am Ende von Runde 1 **Phase 5. Werten - Schritt E. Geschenke hinzufügen und Warteschlangen auffüllen** legt ihr nur 1 Patienten aus jeder Region aus. In Runde 2 wird es weniger Patienten geben, die eine Behandlung benötigen.



2d. Bevorzugung. Während **Phase 4. Behandeln** werden die weisen Heilkundigen (aus dem Spielaufbau) der Bevorzugung beschuldigt und dürfen in dieser Runde keine Patienten behandeln oder bei der Behandlung helfen.

Runde 3 - Negative (rote) Ereignisse



3a. Gemeindesteuer. Zu Beginn von **Phase 2. Bezahlen** muss jeder Spieler 1 Ampulle jeder Sorte in den Vorrat zahlen. Wer das nicht kann oder will, verliert 3 SP und 3 Ruf.



3b. Streik. Zu Beginn der **Phase 2. Bezahlen** haben eure Heilkundigen mit Streik gedroht und verlangen, dass ihr jedem eurer Heilkundigen zusätzlich 2 Drachmen Lohn zahlt (auch Heilkundigen mit zugewiesener Krankenschwester Nr.4). Ihr dürft wählen, welchen Heilkundigen ihr die Lohnzuschläge zahlt. Ihr müsst nicht alle eure Heilkundigen bezahlen. Alle Heilkundigen, denen ihr die Sonderzahlung verweigert, verlassen euren Spielbereich, einschließlich des weisen Heilkundigen. Alle entlassenen Patienten, die mit verlassenden Heilkundigen verbunden sind, werden abgeworfen (sofern du nicht mit dem Adeligen-Modul spielst; dann bleiben sie in deinem Spielbereich).



3c. Freiheit. In **Phase 3. Einstellen**, während **Schritt A. Allgemeinen Heilkundigen reservieren** darfst du anstatt einen Heilkundigen zu reservieren ihn **sofort** rekrutieren indem du ihm seine Kosten + 2 **zusätzliche Drachmen** bezahlst. Er wird anschließend sofort offen in deine Auslage gelegt. Ihr könnt euch natürlich dafür entscheiden, in dieser Runde keinen Heilkundigen zu reservieren.



3d. Groschen. Zu Beginn von **Phase 1. Empfangen** legt jede(r) Spieler(in) den eigenen Reserviermarker direkt unterhalb des Empfangsmarkers aus (unter die passive Reihe und über die aktive Reihe). Während der Runde muss jeder andere Spieler, der seinen Empfangsmarker auf die aktive Reihe direkt unter eurem Reserviermarker legt, euch 1 Drachme und 1 Ruf zahlen. (sie/er bewegt sich nach links, ihr bewegt euch nach rechts).

Runde 2 Positive (grüne) Ereignisse



2a. Die angesehenen Patienten. Am Ende von **Phase 2. Bezahlen** erreichen euch diese 2 angesehenen Patienten, um sich behandeln zu lassen. Der Spieler mit den meisten Drachmen darf wählen, welchen der 2 Patienten er in seinem Krankenhaus empfangen möchte. In einer Partie mit 3 oder 4 Personen darf der Spieler mit den zweitmeisten Drachmen den übrigen Patienten aufnehmen. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler mit dem höchsten Ruf. Die angesehenen Patienten nehmen keinen normalen Platz auf eurem Tableau ein und haben keine Strafe, wenn ihr sie bis zum Ende des Spiels nicht behandeln könnt, bringen aber Belohnungen, wenn ihr dies tut. *Anmerkung: In Phase 1 und 2 dieser Runde dürft ihr keine Ampullen gegen Geld verkaufen.*

- König Perdikkas II.:** Er hat Liebeskummer und braucht ein Placebo! Er kann mit 3 Ampullen der gleichen Art (eurer Wahl) behandelt werden. Nach der Behandlung erhält der/die Spieler(in) 6 SP.
- Demokrit:** Der lachende Philosoph von Abdera, er ist ein reicher Narr. Er braucht keine Medikamente zur Behandlung. Weist ihm einfach einen beliebigen Heilkundigen zu, um 3 Ruf zu erhalten.



2b. Wohltätigkeit. Am Ende von **Phase 2. Bezahlen** wählen alle Spieler heimlich Ampullen aus ihrem Vorrat (es dürfen auch 0 sein) und verstecken sie in ihrer Hand. Alle Spieler(innen) decken gleichzeitig die Ampullen in ihren Händen auf. Der/Die Spieler(in) mit der höchsten Anzahl an Ampullen spendet sie an die Armen (zurück in den Vorrat) und erhält 5 SP, 3 Ruf und 1 Drachme. Alle anderen Spieler(innen) behalten ihre Ampullen. Bei Gleichstand gewinnt der/die Spieler(in) mit dem höchsten Ruf. *Anmerkung: Ihr dürft in den Phasen 1 und 2 dieser Runde keine Medizin kaufen, oder tauschen, um Ampullen zu erhalten.*



2c. Die angesehenen Heilkundigen. Am Ende der **Phase 2. Bezahlen** erscheinen die beiden Söhne des Hippokrates in der Agora, um zu helfen. Der/Die Spieler(in) mit den meisten Ampullen rekrutiert Thessalos. Zusätzlich rekrutiert in einer Partie mit 3-4 Spieler(inne)n der/die Spieler(in) mit den zweitmeisten Ampullen Dracon. Bei Gleichstand gewinnt der/die Spieler(in) mit dem höchsten Ruf. Weder an Thessalos noch an Dracon müssen Löhne gezahlt werden, sie arbeiten umsonst. *Anmerkung: Ihr dürft in den Phasen 1 und 2 dieser Runde keine Medizin kaufen, oder tauschen, um Ampullen zu erhalten.*

- Thessalos :** Er mag es nicht, das Ansehen zu teilen, also behandelt er nur 1 Patienten, der nur 1 Art von Ampullen benötigt und an keinen anderen Heilkundigen angelegt ist. Wenn er seinen Patienten behandelt hat und sich verabschiedet, erhaltet ihr 4 SP.
- Dracon :** Er ist genau wie sein Bruder Thessalos, aber ihr erhaltet nur 2 SP, wenn er sich verabschiedet.



2d. Spenden. Am Ende der **Phase 2. Bezahlen** wählen alle Spieler(innen) heimlich Drachmen aus ihrem Vorrat (es dürfen auch 0 sein) und verstecken sie in ihrer Hand. Alle Spieler(innen) decken gleichzeitig die Drachmen in ihren Händen auf. Der/Die Spieler(in) mit der höchsten Summe an Drachmen gibt sie an die Behörden ab (zurück in den Vorrat) und erhält 2 SP, 2 Ruf und 2 Ampullen nach Wahl. Alle anderen Spieler behalten ihre Drachmen. Bei Gleichstand gewinnt der/die Spieler(in) mit dem höchsten Ruf. *Anmerkung: Ihr dürft in den Phasen 1 und 2 dieser Runde keine Medizin kaufen, oder tauschen, um Ampullen zu erhalten.*

Runde 3 Positive (grüne) Ereignisse



3a. Überlauf. Während **Phase 1. Empfangen** spielt ihr einen 4. Zug in dieser Phase. Wenn ihr keinen 4. Patienten begrüßen könnt oder wollt, dürft ihr euren Empfangsmarker auf den am weitesten links liegenden Kreis stellen und den Würfel entfernen.



3b. Strahlender Ruf. Am Ende von **Phase 5. Werten** erhält der/die Spieler(in) mit dem höchsten Ruf 3 Ampullen nach Wahl. In einer Partie mit 3-4 Spielern erhält der/die Spieler(in) mit dem zweithöchsten Ruf 1 Ampulle nach Wahl. Neutrale Spieler werden hierbei nicht berücksichtigt.



3c. Stärker zusammen. Bestimmt in **Phase 5. Werten - Schritt D. Heilkundige verabschieden**, wie viele eurer Heilkundigen in dieser Runde bei der Behandlung von Patienten geholfen haben. Zählt dazu alle beteiligten normalen und/oder angesehenen Heilkundigen, und/oder Heilkundige auf Wissensplättchen hinzu. Erhaltet Belohnungen entsprechend der Anzahl der eingesetzten Heilkundigen:

- 3 Heilkundige = 1 Drachme, 1 SP und 1 Ruf.
- 4 Heilkundige = 4 Drachmen, 3 SP und 2 Ruf.
- 5+ Heilkundige = 8 Drachmen, 6 SP und 3 Ruf.



3d. harte Arbeit. Bestimmt in **Phase 5. Werten - Schritt C. Patienten entlassen**, wie viele eurer Patienten ihr in dieser Runde behandelt habt (inklusive Patienten auf Wissensplättchen). Erhaltet Belohnungen entsprechend der Anzahl der behandelten Patienten:

- 4 Patienten = 2 SP und 2 Ruf.
- 5 Patienten = 3 SP und 3 Ruf.
- 6+ Patienten = 5 SP und 4 Ruf.

IMPRESSUM

AUTOR: Alain Orban

ILLUSTRATOR: Laura Bevon

PROJEKTMANAGER: Rudy Seuntjens

REDAKTION: Seb Van Deun

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Rafaël Theunis

VERFASSERIN: Amanda Erven

ÜBERSETZER: Malte Frieg

LOGISTIK: Wim Goossens

Wende dich bei Problemen mit diesem Produkt bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder an unseren Kundenservice unter: <https://gamebrewer.com/customer-service>

