

Spielanleitung

Die  
Schwarzwald-  
klinik

Das spannende Gesellschaftsspiel  
für 2-6 Personen nach der beliebten Fernsehserie im ZDF.

**Inhalt:** 1 Groß-Spielplan  
6 Spielfiguren  
30 Patientenkarten  
50 Ereigniskarten  
40 Visitensteine  
12 Namenskarten  
(6 bedruckte, 6 unbedruckte)  
1 Würfel  
1 Spielanleitung

### **Kurzbeschreibung:**

Das Personal der Schwarzwaldklinik ist darum bemüht, die eingelieferten Patienten so rasch wie möglich gesundzupflegen. Bei jeder Visite, d.h. bei jedem Aufenthalt eines Spielers am Bett des Patienten, wird ein Spielstein auf einen der Kreise der Patientenkarte gesetzt. Der Spieler, der den letzten freien Kreis mit einem Spielstein belegt, erhält diese Patientenkarte.

### **Ziel des Spiels:**

Die Spieler versuchen, so viele Patientenkarten wie möglich zu besitzen.

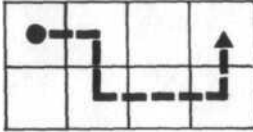
### **Vorbereitung:**

1. Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler entscheidet, wen er im Spiel darstellen möchte. Er sucht sich eine der bedruckten Namenskarten aus (oder eine unbedruckte, auf die er den gewünschten Namen schreibt) und stellt sie vor sich hin. Außerdem wählt jeder Spieler eine Spielfigur aus und stellt sie entweder auf das Feld Aufnahme oder ins Stationszimmer.
2. Die Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
3. Auch die Patientenkarten werden gemischt. 15 Karten werden auf die Krankenzimmer verteilt und auf die Betten gelegt. Die restlichen 15 Karten kommen als verdeckter Stapel neben den Spielplan.
4. Die Visitensteine stehen allen Spielern zur Verfügung und liegen griffbereit neben dem Spielplan.

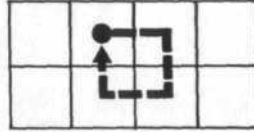
### **Spielregel:**

1. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt; die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
2. Bei einer gewürfelten 1-5 zieht der Spieler seine Figur entsprechend viele Felder waagrecht oder senkrecht, aber nicht schräg. Er darf beliebig oft die Richtung wechseln, aber nicht in einem Zug auf denselben Feldern hin- und zurückziehen.

### Beispiele für erlaubte Züge:



gewürfelte 5

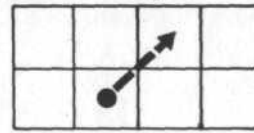


gewürfelte 4

### Beispiele für nicht erlaubte Züge:



gewürfelte 3



gewürfelte 1

3. Über andere Spielfiguren darf hinweggezogen werden. Die Felder, auf denen sich im Gang die Sitzgruppe befindet, gelten als Hindernisse und dürfen nicht betreten werden.
4. Würfelt man eine 6, so verzichtet man auf das Ziehen und muß statt dessen vom verdeckten Stapel eine Ereigniskarte aufnehmen und den Text sofort befolgen. Ausgespielte Ereigniskarten kommen auf einen offenen Ablagestapel. Wird die letzte Ereigniskarte vom verdeckten Stapel aufgenommen, so werden alle offen abgelegten Karten neu gemischt und wieder verdeckt gestapelt.
5. Krankenzimmer, Aufnahme- und Stationszimmer können nur durch die Türen betreten und wieder verlassen werden. Um ein Zimmer zu betreten, benötigt man nicht die genaue Augenzahl (überzählige Würfelaugen verfallen).

6. Zieht ein Spieler mit seiner Figur in ein Krankenzimmer, so stattet er einem der in dem Zimmer liegenden Patienten (einem seiner Wahl) eine Visite ab, setzt einen Visitenstein auf einen freien Kreis der betreffenden Patientenkarte und stellt seine Spielfigur an das Fußende dieses Bettes. Im nächsten Zug muß der Spieler das Zimmer wieder verlassen (sofern eine Ereigniskarte nicht etwas anderes verlangt) und darf dieses oder ein anderes Krankenzimmer erst wieder betreten, nachdem er zumindest einmal seinen Zug auf einem Feld im Gang beendet hat.
7. Ein Krankenzimmer darf nur dann betreten werden, wenn man einem Patienten eine Visite abstatten kann (es sei denn, auf einer Ereigniskarte steht etwas anderes).
8. Grundsätzlich gilt: Am Bett eines Patienten darf sich immer nur ein Spieler zur Zeit aufhalten! Wenn man - laut Ereigniskarte - zu einem Patienten gehen muß, dem gerade ein anderer Spieler eine Visite abstattet, so ist diese Ereigniskarte bedeutungslos und kann nicht befolgt werden.
9. Endet der Zug eines Spielers auf einem Feld im Gang, auf dem sich eine andere Spielfigur befindet, so bittet man diesen »Kollegen« darum, bei einem Patienten eine Visite zu machen, stellt diese Spielfigur an das Bett eines beliebigen Patienten und setzt einen Visitenstein auf einen freien Kreis der betreffenden Karte. Wenn sich jedoch zu diesem Zeitpunkt an den Betten aller Patienten Spielfiguren befinden, so schickt man den »Kollegen« wahlweise ins Stationszimmer oder in die Aufnahme.

10. Der Spieler, der den letzten freien Kreis einer Patientenkarte mit einem Visitenstein belegt, erhält diese Patientenkarte (der Patient ist gesund und wird aus dem Krankenhaus entlassen!) und legt sie vor sich hin. Die Visitensteine kommen wieder zum gemeinsamen Vorrat. Dann nimmt dieser Spieler die oberste Karte der noch nicht benutzten Patientenkarten (falls nicht bereits alle Karten verwendet wurden) und legt sie auf das frei gewordene Bett. Seine Spielfigur stellt der Spieler entweder ins Stationszimmer oder in die Aufnahme, von wo aus sie, wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, das Spiel fortsetzt.

### **Ende des Spiels:**

Es wird solange gespielt, bis die letzte, d.h.

30. Patientenkarte ihre Besitzer gefunden hat. Wer dann die meisten Karten besitzt, hat gewonnen.

Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Karten, so entscheidet die Anzahl der Kreise auf den Karten (ist auch diese Anzahl gleich, so gibt es mehrere Sieger).

### **Variante:**

Wer als erster 5 Patientenkarten besitzt, gewinnt das Spiel.

© Helge Andersen, 1986



SISOTREND  
Spielwarenvertriebs GmbH & Co., West-Germany