

Štěpán Peterka

Doktor HRUBEC

Mad
hospital
final
surgery

PARTY BOARD GAME



Règles

CBG
CZECH BOARD GAMES



efko®



18-99



30-60 min



2-5

www.hrubec.czechboardgames.com

Salut patron, bienvenue dans cet hôpital 5 étoiles que je vais vous faire visiter. Voici votre bureau, il est un peu en désordre depuis le départ de son dernier occupant. Votre première tâche sera d'engager de nouveaux médecins, les derniers ayant été virés ou jetés en prison. N'oubliez pas de nourrir les rats car ils deviennent agressifs lorsqu'ils sont affamés; il y a quelques pillules dans le petit placard dont ils raffolent. Malgré tout cela, nous avons ici un excellent hôpital, certains racontent qu'il va bientôt fermer, mais il ne faut pas les croire.

I. Résumé du jeu

Dans ce jeu, vous êtes un médecin-chef dans un hôpital rempli de fous - aussi bien les médecins que les patients. 2 à 5 joueurs peuvent y jouer durant 30 à 60 minutes. Le but du jeu est de soigner les patients qui arrivent à l'hôpital. Vous réalisez cela en formant une combinaison de 1 à 4 médecins. Chaque patient a des problèmes dans l'un des quatre domaines médicaux suivants : chirurgie, psychiatrie, stomatologie et dermatologie. Chacun de vos médecins possède des compétences dans ces spécialisations, celles-ci donnent à votre équipe les aptitudes à soigner des malades. Vous pouvez influencer les événements affectant l'hôpital à l'aide de cartes action. A la fin, votre hôpital fermera ses portes à cause de l'incompétence de ses médecins, à ce moment nous ferons le décompte final des points.

II. Mise en place

1 Salle d'opération

Chaque joueur prend une **salle d'opération** dans la couleur choisie.

Table d'opération sur laquelle les joueurs placent les cartes patient et jouent le destin de ceux-ci.



Bureaux pour une équipe comptant jusqu'à 4 médecins

2 Fiche des compétences

Chaque joueur prend une fiche et quatre marqueurs, il place ceux-ci sur la valeur 0 pour chaque spécialisation (chirurgie, psychiatrie, stomatologie et dermatologie).

La fiche des compétences indique la combinaison de compétences de vos médecins, c'est l'indicateur principal de réussite de votre équipe.



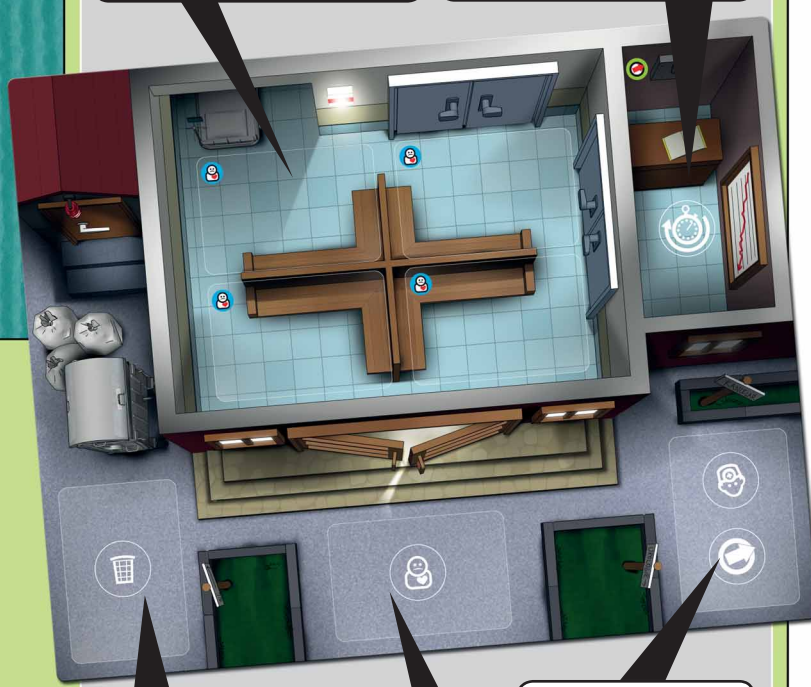
Marqueurs d'équipe pour chaque spécialisation.

3 HÔPITAL

Placez le **plateau hôpital** au centre de l'espace de jeu.

Salle d'attente - quatre emplacements où vous disposez les patients depuis la file d'attente. Dans le jeu à deux, bloquez un emplacement avec une carte patient inutilisée.

Emplacement pour les **cartes action en cours**. Ces cartes influencent le jeu. Dès qu'une nouvelle carte est jouée, la précédente est défaussée.



Défausse des cartes action et médecin. Dès que la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse et placez-les sur l'emplacement de la pioche.

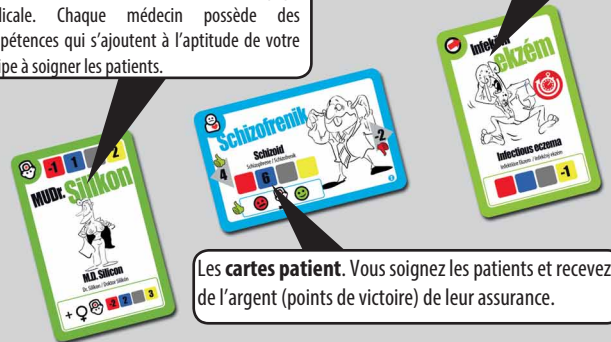
Pioche contenant les cartes action et médecin.

File d'attente depuis laquelle les patients sont placés en salle d'attente.

4 CARTES

Les **cartes médecin** constituent votre équipe médicale. Chaque médecin possède des compétences qui s'ajoutent à l'aptitude de votre équipe à soigner les patients.

Les **cartes action** peuvent être jouées lors de votre tour de jeu.



Les **cartes patient**. Vous soignez les patients et recevez de l'argent (points de victoire) de leur assurance.

- Tirez au hasard un **médecin** par joueur. Vous commencerez la partie avec celui-ci en main.
- Mélangez ensuite ensemble le reste des **cartes médecin** avec les **cartes action** créant ainsi la pioche que vous placez sur le plateau hôpital. Chaque joueur pioche 3 cartes au commencement de la partie.
- Préparation de la file d'attente : mélangez séparément les **cartes patient** avec les nombres 1 et 2 au dos et choisissez au hasard le nombre de cartes correspondant au nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Posez la carte **fermeture de l'hôpital** face visible sur l'emplacement **file d'attente** du plateau hôpital. Empilez sur celle-ci, face cachée : les cartes patient avec un 3 au dos, puis les cartes 2 et les cartes 1 choisies au hasard.

Nombre de cartes	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs	5 joueurs
	4	6	8	10
	6	9	10	12
	3	3	3	3
	1	1	1	1

III. Déroulement

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque c'est votre tour :

Si vous n'avez pas de patient

Si vous avez un patient

1. Administration du matin

Vous pouvez

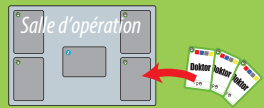
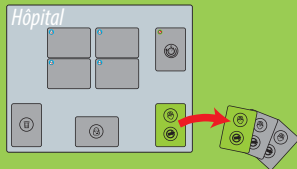
soit

piocher une carte de la pioche (seulement si vous avez moins de 5 cartes en main)

soit

jouer un médecin dans l'un des quatre bureaux près de la salle d'opération. Si vous avez déjà 4 médecins, vous devez en licencier un (placez-le sur la défausse)

Vous ne pouvez réaliser que l'une de ces deux actions.



2. Admission d'un patient

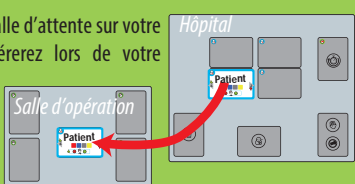
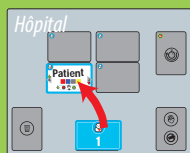
Vous devez

soit

déplacer un patient de la file d'attente vers la salle d'attente (si un emplacement est disponible)

soit

admettre un patient de la salle d'attente sur votre table d'opération (vous l'opérez lors de votre prochain tour)



Vous pouvez jouer une carte action à n'importe quel moment lors de votre tour !

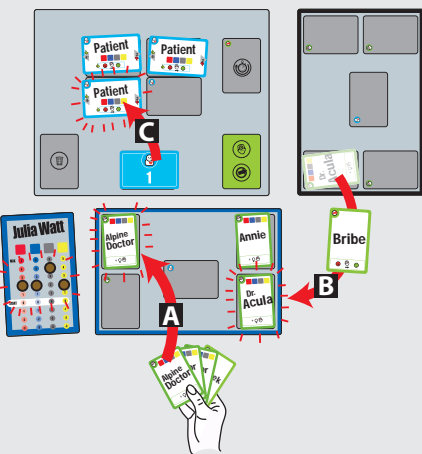
Les cartes jouées sont placées dans la défausse.

Si la salle d'attente est pleine, les patients « sautent » sur la table d'opération même si vous ne les désirez pas.



Cvach

Exemple : la Dr Watt n'est pas satisfaite de son équipe, ainsi, au lieu de piocher une carte, elle joue Alpine Doctor **A** et ensuite elle joue la carte action Bribe qui lui permet de voler le Dr Acula à l'équipe du Dr Yrfing. Elle met à jour ses compteurs de compétences sur sa fiche. Comme elle estime avoir encore besoin de temps pour se préparer, elle admet un autre patient de la file d'attente dans la salle d'attente. Son tour se termine.



Exemple : Ester désire piocher une carte lors de son tour, mais elle en possède déjà 5 en main. Elle joue d'abord la carte action en cours **Alternative treatment** qu'elle place sur le plateau hôpital. Elle n'a désormais plus que 4 cartes, elle peut ainsi piocher une nouvelle carte durant l'**Administration du matin**. Comme la salle d'attente est remplie, elle doit admettre un patient sur sa table d'opération lors de l'**Admission d'un patient**. Elle choisit le patient avec des Blisters (ampoules) et son tour s'achève.

Opération

Si vous avez un patient sur votre table d'opération au début de votre tour, vous devez opérer. Vous n'effectuez pas d'administration du matin ni d'admission de patient. La réussite de l'opération dépend des compétences de votre équipe et d'un peu de chance.

Vous trouvez la spécialisation et la difficulté de l'opération sur la carte patient, s'il y a plusieurs valeurs dans différentes spécialisations, choisissez l'une d'elles. Jetez un dé et ajoutez son résultat à vos compétences dans la spécialisation requise. Si la somme est inférieure à la difficulté, **le patient décède**. Sinon, félicitations, **votre patient a été soigné avec succès !**

Les patients décédés sont déposés à la **morgue** – sous le côté droit de votre salle d'opération. Les patients qui ont survécus sont placés sous le côté gauche.

Exemple d'opération réussie

Les patients soignés avec succès sont placés sous le côté gauche de votre salle d'opération.

Somme des compétences de votre équipe en dermatologie.

$$0 + 2 + 1 = 1$$



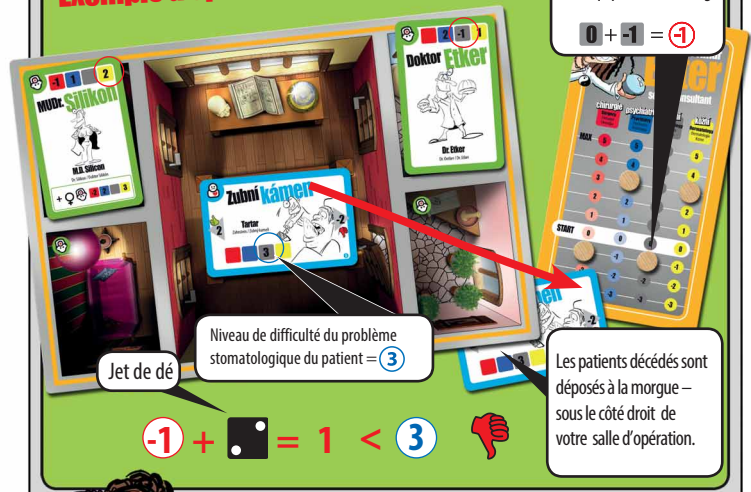
$$1 + 6 = 7 > 6$$

Durant l'opération, **TOUTES** les compétences de vos médecins sont prises en compte, qu'elles soient positives ou négatives. Contrôlez si une carte action en cours peut avoir quelque effet sur votre opération.

Exemple d'opération ratée

Somme des compétences de votre équipe en stomatologie.

$$0 + 1 = 1$$



$$-1 + 1 = 1 < 3$$

Les patients décédés sont déposés à la morgue – sous le côté droit de votre salle d'opération.



Ester

Avant chaque opération, je mesure l'aura de mon équipe. Vous devriez au moins contrôler si vous avez correctement fait la somme des compétences de vos médecins !

Une opération est une question de vie et de mort. Avant d'opérer, essayez d'appeler une Infirmière ou jouez une carte action qui pourrait vous aider. Mais attention, toutes les cartes jouées après le jet de dé ne pourront pas influencer l'opération.



Yrfing

IV. Fin de la partie

La partie s'achève lorsque la **carte fermeture de l'hôpital** est déplacée de la file d'attente dans la salle d'attente. Les joueurs qui ont un patient sur la table d'opération finissent d'opérer (dans le sens horaire), mais ils ne peuvent plus jouer de cartes. La dernière carte action en cours n'a pas d'effet.

Vous faites les sommes des points de victoire avec les patients soignés avec succès (à gauche). Soustrayez 2 points par patient décédé (à droite). Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.



Mondolyev

Ne vous méprenez pas. Les derniers patients sont un peu plus étranges que les autres, mais les mêmes règles que pour les patients précédents s'appliquent. De toute façon, dès maintenant vous êtes un médecin compétent prêt à affronter une descente policière.

Cartes et icônes

Les effets des cartes dans le jeu sont symbolisés à l'aide d'icônes. Voici la signification de la plupart d'entre-elles.

Vue d'ensemble

- patient
- médecin
- homme
- femme
- morgue
- salle d'attente
- moi
- autre joueur
- tous les joueurs
- joueur à votre droite
- effet en cours
- piocher une carte
- opération réussie
- opération ratée

1. Cartes de mouvement

Cette carte médecin se déplace depuis un autre joueur vers moi.



2. Cartes affectant les compétences

Ces cartes affectent les compétences de votre équipe.

Cette carte ajoute 1 à toutes les spécialisations de votre équipe.



3. Autres types de cartes

- Cette icône indique l'action en cours. Jouez-la sur son emplacement du plateau hôpital, s'il y en a déjà une, vous la défaussez. La dernière carte posée affecte tous les joueurs jusqu'à ce qu'une nouvelle soit jouée.
- Défaussez un médecin sur la défausse. Si cela n'est pas précisé, vous pouvez défausser soit votre médecin, soit le médecin d'un autre joueur.
- Défaussez une carte de votre main.
- Défaussez un patient dans la boîte du jeu. Si cela n'est pas précisé, vous pouvez défausser soit votre patient, soit celui d'un autre joueur, soit un patient de la salle d'attente.
- Les effets de certaines cartes dépendent de la réussite ou de l'échec de l'opération.

Certaines cartes sont un peu différentes. Vous pouvez les trouver dans la vue d'ensemble, mais maintenant vous en savez suffisamment pour jouer!

Mondolyev

Vue d'ensemble

Cartes action

- 0
 → 6
Alternative treatment – La carte action en cours modifie la valeur du dé : pour un jet de 1, 2 et 3 comptez 0 ; pour un jet de 4, 5 et 6 comptez 6.
- Euthanasia** – Retirez une carte patient du jeu. Vous ne pouvez pas la jouer sur un patient de la table d'opération après le jet de dé.
- Dr. Hrubec on duty** – Tous les patients en salle d'opération décèdent, ils sont placés à la morgue et aucun effet spécial n'est appliqué.
- Tools delivery** – La carte action en cours affecte les compétences de chaque équipe : chirurgie +1 et psychiatrie -1.
- Castling** – Chaque joueur déplace un médecin de son équipe vers le joueur à sa gauche. Chacun en sélectionne un puis tous les joueurs le déplacent simultanément.
- Holiday** – Déplacez un patient de votre table d'opération vers celle d'un autre joueur.
- Heroic act** – Défaussez un médecin de votre équipe, il n'est pas pris en compte lors de la prochaine opération. Vous avez +2 à toutes les compétences lors de celle-ci.
- Heart attack** – Défaussez du jeu un patient de la salle d'attente.
- Infectious eczema** – La carte action en cours affecte les compétences de chaque équipe : dermatologie -1.
- Clown show** – La carte action en cours affecte les compétences de chaque équipe : chirurgie -1, psychiatrie +1, stomatologie -1 et dermatologie -1.
- Lunch break** – Déplacez un patient de votre table d'opération vers la salle d'attente.
- Recycling** – La carte action en cours affecte les compétences de chaque équipe : stomatologie +1 et dermatologie -1.
- Retraining** – Défaussez votre médecin, puis piochez une carte.
- Model** – Dérobez un homme médecin à un autre joueur. Si vous en possédez déjà 4, vous devez en défausser un.
- Mrs. Janitor** – La carte action en cours affecte les compétences de chaque équipe : chirurgie -1, psychiatrie -1, stomatologie -1 et dermatologie -1.
- Doctors on strike** – La carte action en cours affecte les compétences des médecins, leurs compétences sont réduites à 0.
- Lucky day** – La carte action en cours affecte la valeur du dé : jetez 1 comptez 8.

Cartes action

- Kidnapper** – Dérobez un patient à un autre joueur, à condition d'avoir une place disponible dans votre salle d'opération.
- Bride** – Dérobez un médecin à un autre joueur. Si vous en avez déjà 4, vous devez en défausser un.
- Romantic dinner** – Dérobez une femme médecin à un autre joueur. Si vous avez déjà 4 médecins, vous devez en défausser un.
- VIP** – Echangez un patient de votre table d'opération avec l'un de ceux de la salle d'attente.
- Blackout** – Chaque joueur ayant un patient sur sa table d'opération le déplace vers le joueur à sa droite.
- Fired** – Défaussez n'importe quel médecin.
- Resurrection** – Déplacez un patient de votre morgue à votre table d'opération, à condition d'y avoir une place disponible.
- Nurse** – Ajoutez +1 aux compétences de votre équipe lors de la prochaine opération.

Médecins

- Lawyer (avocat)** – Après une opération ratée, déplacez l'avocat et le patient décédé vers un autre joueur. Le patient est placé dans sa morgue. S'il a déjà 4 médecins, il défausse soit l'avocat soit l'un de ses médecins.
- Alpine Doctor** – Après une opération réussie, déplacez Alpine Doctor vers un autre joueur. S'il a déjà 4 médecins, il défausse soit Alpine Doctor soit l'un de ses médecins.
- Dr. Acula** – Si vous avez Dr. Acula dans votre équipe, les cartes action n'ont pas d'effet sur votre patient, exception : Blackout et Dr. Hrubec on duty.
- Dr. Incognito** – Vos médecins sont protégés des effets des cartes action, à l'exception de la carte Castling, tant que le Dr. Incognito est présent dans votre équipe.
- M.D. Brutal** – Après une opération ratée, piochez une carte.
- Dr. Zero** – Lorsque vous le jouez, piochez une carte.
- M.D. Silicon** – Si vous avez une femme dans votre équipe, les compétences de M. D. Silicon sont : -2,2,0,3.
- Young Intern** – Après avoir raté une opération, déplacez-le vers un autre joueur. S'il a déjà 4 médecins, il doit défausser soit le Young Intern soit l'un de ceux déjà en sa possession.
- Butcher** – Si vous faites 1 lors d'une opération ratée, retirez le patient du jeu au lieu de le placer à la morgue. Si Alternative treatment ou Lucky day est en jeu, le Butcher n'a pas d'effet.
- Alien** – Après avoir joué l'Alien, défaussez un médecin.
- Gate keeper** – Après une opération réussie, piochez une carte.

Patients

- Alcoholic** – Après une opération ratée, déplacez-le de votre table d'opération vers celle de votre voisin de droite. S'il y a déjà un patient, retirez l'Alcoholic du jeu.
- Exhibitionist** – Après une opération réussie, dérobez une femme médecin à un autre joueur, à condition d'avoir moins de 4 médecins.
- Leper** – Après une opération réussie, piochez une carte.
- Infected prostitute** – Après une opération ratée, défaussez votre médecin.
- Geek** – Après une opération ratée, piochez une carte.
- Blisters** – Après une opération ratée, défaussez une carte, si vous en avez une.
- Schizoid** – Après une opération réussie, dérobez un médecin à un autre joueur, à condition d'avoir moins de 4 médecins.
- Siamese twins** – Après une opération réussie, vous pouvez déplacer un patient de la salle d'attente sur votre table d'opération.
- Appendix** – Après une opération réussie, piochez une carte.
- One body, no head** – Après une opération réussie, déplacez One body, no head vers la morgue d'un autre joueur.
- Constipation** – Après une opération ratée, défaussez une carte si vous en avez une.
- Fracture** – Après une opération réussie, défaussez une carte de votre main, si vous en avez.
- Dental bridge** – Après une opération réussie, échangez un médecin avec un autre joueur. Vous devez tous deux en avoir au moins un.

Matériel

Cartes



25
Cartes médecin



25
Cartes patient



34
Cartes action



6
Cartes résumé
des symboles

Plateaux



5 Salles d'opération



5 Fiches des compétences



1 Hôpital



1 Dé

20 Marqueurs



CZECH BOARD GAMES



efko



© 2013 Czech Board Games

Author: Štěpán Peterka • **Development:** Czech Board Games • **Lead tester:** Jakub Těšínský

Czech Board Games helps starting Czech authors through meeting and competition of authors. More on our website www.czechboardgames.com.

Illustrations: Karel N Moravec, Martin Hron • **Graphics:** Karel N Moravec • **Photo:** Miroslav Maty Matoušek

Production: Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Jan Vaněček

Special thanks to (alphabetical order): Douglas Kaufman, Eduard Füzesséry, Jana Isabella Růžičková, Josef Košťál, Kristian, Malčus, Ladislav Lamanai Sedláč, Radka Těšínská Lomíčková, Zdeněk Lomíčka, Zdeňka Gašparíková and others who helped test and develop this game.

Traduction française : Michaël Ferrari

Relecture : Nicolas Costamagna