

Set Up

Jugadores

- Hoja de jugador y lápiz/boli.
- El jugador inicial se queda la carta de director de hospital.

Mesa

- Se barajan las 27 cartas de ambulancia y se devuelven 3 a la caja (2 en partidas a 5 jugadores). Las cartas restantes se colocan en el centro de la mesa formando el mazo de robo.
- 3 dados de paciente: rojo, amarillo y verde.
- Se toman 2 cartas de Cardiólogo con el lado de 8/5 boca arriba (en partidas a 2, lado de 5), 1 de Radiólogo y 1 de Epidemiólogo.

Fases del juego

Resumen de la ronda:

- El director revela una carta, lanza los dados y los asigna por colores.
- Escoger paciente: 1º escoge el director, los demás eligen entre los otros 2 dados.
- Admisión / Bonus: Escribir el valor del dado en una cama vacía (restricciones) y ganar el bonus en cualquier orden:
 - Estetoscopio: rodear 2 → +1 o -1.
 - Bolsa de sangre: rodear 1 → elegir el dado del director o ignorar color.
 - Pantalla: círculo sobre el último paciente de un módulo → reiniciar.
 - Paciente crítico: “!” sobre el paciente admitido → puntos.
 - Enfermera: tachar enfermera del módulo del paciente → puntos.
 - Paciente extra en cualquier módulo.
 - Morgue: si no se escribe el valor del paciente, se rodea una casilla.
- Comprobar objetivos Cardiólogo: El primer jugador gana 8 puntos, el resto 5.
- Pasar la carta de director.

Fin de la partida

La partida finaliza tras agotar el mazo de robo.

Puntos:

- Puntos módulos completos.
- Puntos por pacientes críticos (suma de valores con “!”).
- Puntos por enfermeras (tabla).
- Puntos por objetivos de Cardiólogo.
- Puntos por objetivos de Radiólogo y Epidemiólogo.
- Puntos negativos por pacientes enviados a la morgue.