

Cantzler & Harendza

Die Spielregeln

# gute besserung<sup>©</sup>



Das Krankenhaus-Spiel



2-4

20-40

10+

## Inhalt

Idee	3
Vorbereitung	5
Erfolgseinheiten abrechnen	6

<b>Spielablauf</b>	<b>7</b>
1. Spielschritt: Aufnahme	7
2. Spielschritt: Versorgung	9
3. Spielschritt: Verlegung	11
<b>2. Runde und folgende</b>	<b>13</b>
Aufnahme	13
Patienten-Notruf	14
Versorgung	14
Entlassung	17
Verlegung	18
Spielende und Wertung	20
<b>Übersicht Basis-Variante</b>	<b>22</b>

<b>Profi-Variante</b>	<b>23</b>
<b>Übersicht Profi-Variante</b>	<b>30</b>

Geht's noch besser?	31
Weitere Informationen	31

## Spielmaterial

Diese Spielanleitung,  
Hospital-Spielbrett und 1 Würfel

16 Patienten-Karten



16 Patientenakten-Karten



32 Aktionskarten  
= Pflege- und Arzt-Aktionen



12 Hand-Karten  
= Arbeitskraft der Pflege

12 Auge-Karten  
= Arbeitskraft der Ärzte



10 Geld-Karten  
= Einnahmen des Hospitals



30 Smiley-Karten  
= Patientenzufriedenheit



Diese Anleitung verwendet aus Gründen der Lesbarkeit durchgehend die männliche Form.

## Was ist die Idee?

Sie und Ihre Mitspieler sind Oberärzte und führen jeweils ein Team von Ärzten und Pflegekräften im vermutlich kleinsten Hospital der Welt. Dieses hat nur ein Bett in der Notaufnahme und eine Station mit einem Einzel- und zwei Doppelzimmern. Als Oberarzt sind Sie für die Patientenzufriedenheit, die Einnahmen des Hospitals und die Arbeitskraft Ihres Teams verantwortlich.

### Die Erfolgseinheiten Ihrer Führungsaufgaben sind:



Arbeitskraft  
der Pflege



Arbeitskraft  
der Ärzte



Einnahmen  
des Hospitals



Patienten-  
zufriedenheit

Während Ihnen die Arbeitskraft Ihres Pflege- und Ärzte-Teams sowie Pflege- und Arzt-Aktionen von Beginn an zur Verfügung stehen und Sie diese möglichst erhalten sollten, müssen Sie sich Einnahmen und Patientenzufriedenheit erst erspielen.

**Einnahmen** erhalten Sie durch die Verlegung von Notaufnahme-Patienten auf die Station und für die Entlassung von Patienten aus dem Hospital.

**Patientenzufriedenheit** erhalten Sie durch

- die Erstversorgung der Patienten in der Notaufnahme,
- die Versorgung nach einem Patienten-Notruf (Notrufversorgung),
- die Verlegung von Notaufnahme-Patienten auf die Station und
- die Entlassung von Patienten aus dem Hospital.

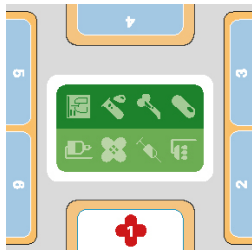
## Was ist die Idee?

Die Aufnahme, Versorgung, Verlegung und Entlassung der einzelnen Patienten kann von Spieler zu Spieler wechseln. Zum Beispiel können Sie einen Patienten, der von einem Mitspieler aufgenommen wurde, ebenfalls versorgen oder entlassen.

Alle Patienten kommen über die Notaufnahme ins Hospital. Wenn die Notaufnahme leer ist, kommt wenig später ein weiterer Patient in die Notaufnahme.

Das Spiel endet, sobald der letzte Patient von der Notaufnahme auf die Station verlegt wurde. Ihre Leistung wird nun danach bewertet, wie gut Ihre Ergebnisse in den vier Erfolgseinheiten im Vergleich zu denen der Mitspieler sind und inwieweit es Ihnen und Ihren Mitspielern als Oberärzten gelingt, die gemeinsame Leistung des Hospitals von Partie zu Partie zu steigern (siehe Spielende und Wertung S. 20).

Das vermutlich kleinste Hospital der Welt:



## Wie bereiten Sie das Spiel vor?

- Das Hospital in der Tischmitte platzieren und den Würfel bereithalten.
- Die Patienten-Karten und Patientenakten-Karten in separaten Stapeln mischen und mit der Rückseite nach oben neben dem Hospital ablegen. Für die erste Partie verwenden Sie von jedem Stapel 8 Karten. Die übrigen Karten legen Sie aus dem Spiel.
- Die Dauer weiterer Partien können Sie variieren, indem Sie die Anzahl der Patienten- und Patientenakten-Karten bis auf je 16 Karten erhöhen.
- Alle **Aktionskarten verdeckt mischen**. An die Spieler jeweils 3 Aktionskarten verteilen, die sie **verdeckt in der Hand halten**. Die übrigen Aktionskarten als **Nachziehstapel verdeckt in die Mitte** des Hospitals legen.
- Um die Anzahl der Auge-, Hand-, Geld- und Smiley-Karten zu begrenzen, haben die Karten auf der Ober- bzw. Unterseite die Werte 1 oder 2. Die 12 - und die 12 -Karten zwischen den Spielern aufteilen, die sie in getrennten Stapeln vor sich ablegen. Beim Spiel zu zweit sind es jeweils 6 Karten, beim Spiel zu dritt 4 Karten und beim Spiel zu viert 3 Karten.
- Die Spieler legen die Karten mit dem Wert „2“ nach oben. Von beiden Stapeln drehen sie jeweils die oberste Karte mit dem Wert „1“ nach oben. - und -Karten werden in der Profi-Variante zu einem knappen Gut.
- Die - und -Karten mit dem Wert „1“ nach oben in separaten Stapeln neben dem Hospital ablegen.
- Zusätzlich benötigen Sie noch Stift und Papier für die Wertung.

## Wie rechnen Sie die Erfolgseinheiten ab?

Beim Verrechnen der Einnahmen und Ausgaben zählt immer der Wert auf der Kartenoberseite.

### Beispiele:

Wenn Sie **1 😊 verdienen**, nehmen Sie eine Karte vom 😊-Nachziehstapel und legen diese mit der 1 😊-Seite nach oben vor sich ab. Oder: Wenn Sie bereits eine 😊-Karte mit der 1 😊-Seite vor sich liegen haben, **drehen Sie die Karte um** und legen diese mit der 2 😊-Seite vor sich ab.

Wenn Sie **2 😊 verdienen**, nehmen Sie eine Karte vom 😊-Nachziehstapel und legen diese mit der 2 😊-Seite nach oben vor sich ab. Oder: Wenn Sie bereits eine 😊-Karte mit der 1 😊-Seite vor sich liegen haben, legen Sie Ihre neuen Einnahmen mit der 2 😊-Seite nach oben unter diese Karte.

### Erhalten Sie 2 Erfolgseinheiten von einem Mitspieler?

Dann gibt dieser Ihnen die entsprechende Karte direkt aus seinem Vorrat.

### Erhalten Sie 1 Erfolgseinheit von einem Mitspieler?

Dann kann es vorkommen, dass Sie beide diese Zahlung nur über den Nachziehstapel abwickeln können.

*Um sich mit dem Spielablauf vertraut zu machen, beginnen Sie am besten beim Lesen gleich mit der Umsetzung und fahren dann Abschnitt für Abschnitt fort.*

## Wie ist der Spielablauf? / 1. Spielschritt: Aufnahme

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt in einem Krankenhaus war, beginnt mit dem ersten Spielzug. **Jeder Spielzug besteht aus 3 Spielschritten.** Wenn Sie zu Beginn Ihres Spielzuges 2 oder 3 gleiche Aktionskarten in der Hand halten, dann dürfen (nicht müssen) Sie alle gleichen Aktionskarten unter den Nachziehstapel legen und entsprechend viele Aktionskarten nachziehen. Dann mischen Sie den Nachziehstapel.

- 1. Runde** (Eine Runde: Je Spieler reihum 1 Spielzug = 3 Spielschritte)  
In der 1. Runde führen Sie die 3 Spielschritte in folgender Reihenfolge aus:
  - 1. Aufnahme** eines Patienten in der Notaufnahme des Hospitals
  - 2. Versorgung** des Notaufnahme-Patienten und
  - 3. Verlegung** des Notaufnahme-Patienten auf die Station

**1. Spielschritt: Aufnahme** eines Patienten in der Notaufnahme des Hospitals  
Jeder neue Patient kommt zuerst in die Notaufnahme (siehe Beispiel S. 8). Damit Sie einen Patienten im Hospital aufnehmen können, muss die Notaufnahme leer sein. Sie sagen die geplante Aufnahme an.

**Beispiel:** „Ich nehme einen Patienten auf.“ Anschließend nehmen Sie

1. die oberste Patienten-Karte vom Stapel und legen sie mit dem Patienten-namen nach oben vor die Kante des Spielbretts an die Notaufnahme des Hospitals,
2. die oberste Patientenakten-Karte vom Stapel und legen sie auf die Ablagefläche der Patientenkarte, so dass der Patient sichtbar bleibt.

## 1. Spielschritt: Aufnahme

Damit Sie mit der richtigen Versorgung die Patientenzufriedenheit, die Patientenentlassung und Ihre Einnahmen sicherstellen können, zeigt die Patientenakte an,

- wie viele Einnahmen (€) der Patient dem Hospital einbringt, wenn er entlassen wird,
- ob der Patient aus medizinischen Gründen isoliert werden muss (ISO) oder nicht,
- ob der Patient privat versichert ist (P) oder nicht,
- welche Versorgung mit Pflege- und Arzt-Aktionen der Patient benötigt.

### Beispiel:

Aleksandra Nikolic wird in der Notaufnahme aufgenommen.

Sobald ein Patient in der Notaufnahme aufgenommen wurde und eine Patientenakte erhalten hat, ist der Spielschritt beendet.

Nun fahren Sie mit dem 2. Spielschritt fort.





## 2. Spielschritt: Versorgung

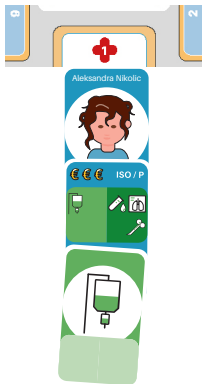
### 2. Spielschritt: Versorgung des Notaufnahme-Patienten

Sie versorgen einen Patienten entsprechend seiner Patientenakte mit einer beliebigen Pflege- oder Arzt-Aktion (siehe Übersicht S. 10), die ihm fehlt, und sagen die geplante Versorgung an.

#### Beispiel:

„Aleksandra Nikolic erhält eine Infusion.“  
Sie nehmen die angesagte Aktionskarte von Ihrer Hand und legen diese offen auf die Ablagefläche der Patientenakte.

Als Ausgleich nehmen Sie eine Aktionskarte vom Nachziehstapel auf die Hand.



Die Erstversorgung in der Notaufnahme erlebt der Patient als Fortschritt in der Behandlung. Das steigert die Patientenzufriedenheit. Sie verdienen 1 😊.

Zur Erinnerung: Wie Sie Erfolgseinheiten abrechnen, lesen Sie auf S. 6.

## Welche Aktionskarten bzw. Pflege- und Arzt-Aktionen gibt es?

### Pflege-Aktionen

4 Karten je Symbol:



Verabreichen  
von Spritzen



Wechseln  
von Verbänden



Anhängen  
von Infusionen



Unterstützen bei  
der Körperpflege



### Arzt-Aktionen

4 Karten je Symbol:



Verschreiben von  
Medikamenten



Durchführen von  
Operationen



Veranlassen von  
Röntgenuntersuchungen



Anordnen von  
Blutentnahmen

Sobald Sie einen Patienten in der Notaufnahme mit einer Pflege- oder Arzt-Aktion versorgt haben, ist der 2. Spielschritt beendet und Sie fahren mit dem 3. Schritt fort.

Wenn Sie in der 1. Runde keine Versorgung leisten können, erhalten Sie 0 😊 und machen trotzdem mit dem 3. Spielschritt weiter.

Die Erstversorgung wird im weiteren Spielverlauf erledigt und dann mit 1 😊 belohnt.

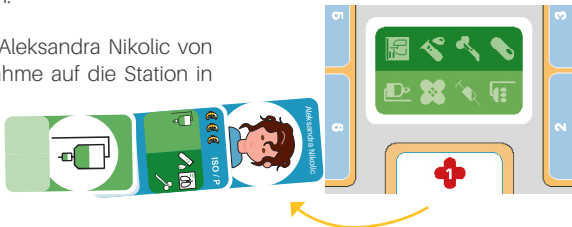
### 3. Spielschritt: Verlegung

#### 3. Spielschritt: Verlegung des Notaufnahme-Patienten auf die Station

Die Verlegung eines Patienten auf die Station ist für das Hospital notwendig, weil in der Notaufnahme dadurch Platz für die Aufnahme von weiteren Patienten geschaffen werden kann und so Einnahmen ermöglicht werden. Sobald ein Patient mit mindestens einer Aktionskarte in der Notaufnahme versorgt worden ist (Erstversorgung), verlegen Sie ihn auf die Station (Ausnahme nur in der 1. Runde, siehe S. 10 unten) und sagen den geplanten Spielschritt an.

#### Beispiel:

„Ich verlege Aleksandra Nikolic von der Notaufnahme auf die Station in Bett Nr. 6.“



Es gelten folgende Regeln:

- Wenn Sie einen Patienten von der Notaufnahme auf die Station verlegen, wechseln Patient, Patientenakte und Aktionskarte(n) den Platz.
- Patienten können nur in freie Betten verlegt werden.
- Doppelzimmer dürfen nur gleichgeschlechtlich belegt werden.
- ISO-Patienten müssen entweder allein oder zusammen mit einem gleichgeschlechtlichen ISO-Patienten in einem Zimmer liegen.

### 3. Spielschritt: Verlegung

Die **Verlegung von der Notaufnahme auf die Station** wird von Patienten als Fortschritt in der Behandlung erlebt und positiv bewertet. Wie positiv die Bewertung ausfällt, hängt davon ab, ob Patienten privat versichert sind oder nicht und ob sie ein Einzel- oder Doppelzimmer erhalten.

#### Verlegung von der Notaufnahme auf die Station/ Einnahmen pro Patient:

<b>Patient</b>	Belegung im Einzelzimmer	Sie verdienen <b>2</b> 😊
	Einzel- oder Doppelbelegung im Doppelzimmer	Sie verdienen <b>1</b> 😊
<b>Privat-patient</b>	Belegung im Einzelzimmer	Sie verdienen <b>1</b> 😊
	Einzel- oder Doppelbelegung im Doppelzimmer	Sie verdienen <b>0</b> 😊

Wenn Sie einen Patienten von der Notaufnahme auf die Station verlegen, verdienen Sie **1€**, weil die Notaufnahme wieder einsatzbereit ist.

Sobald Sie einen Patienten von der Notaufnahme auf die Station verlegen konnten, ist der 3. Spielschritt erledigt.

**Beim Spiel zu viert** ist es im Ausnahmefall möglich, dass der 4. Spieler den Notaufnahme-Patienten nicht auf die Station verlegen kann. Dann ist der 3. Spielschritt trotzdem erledigt und die 1. Runde beendet.

## 2. Runde und folgende / Aufnahme / Patienten-Notruf

Ab der 2. Runde sind Sie nur im 1. Spielschritt festgelegt:

- 1. Priorität:** Wenn die Notaufnahme leer ist, nehmen Sie einen Patienten auf.
- 2. Priorität:** Wenn die Notaufnahme belegt ist, erhalten Sie einen Notruf. Die Auswahl und Reihenfolge der beiden weiteren Spielschritte bestimmen Sie.

### Spielschritt: Aufnahme eines Patienten ins Hospital

Wie in der 1. Runde gilt: Wenn die Notaufnahme leer ist, müssen Sie einen Patienten aufnehmen.

### Spielschritt: Patienten-Notruf = Entlassung oder Notrufversorgung

Wenn Sie keinen Patienten im Hospital aufnehmen können, weil die Notaufnahme belegt ist, erhalten Sie einen Notruf, das heißt, Sie würfeln aus, welcher Patient etwas wünscht oder braucht. Die Würfelaugen entsprechen den Betten 1 bis 6.

#### Ist das gewürfelte Bett nicht belegt?

Dann handelt es sich um Fehlalarm. Der Spielschritt ist jedoch erledigt.

#### Braucht der Patient eine Pflege- oder Arzt-Aktion?

Dann versorgen Sie ihn (siehe S. 14).

#### Ist der Patient mit allen vorgegebenen Pflege- und Arzt-Aktionen versorgt?

Dann entlassen Sie ihn (siehe S. 17).

## Patienten-Notruf / Versorgung

Die Notrufversorgung steigert genauso wie die Erstversorgung die Patientenzufriedenheit. **Sie verdienen **oder ein Mitspieler**** (wenn er die Versorgung für Sie übernommen hat) verdient **1** 😊.

Wie bisher sinkt die Patientenzufriedenheit, wenn Sie einen Patienten nicht versorgen (lassen) können, und Sie bezahlen **2** 😊.

### Spielschritt: Versorgung eines Patienten

Nur Erst- und Notrufversorgung(en) steigern die Patientenzufriedenheit. Jede andere Versorgung wird vom Patienten erwartet, steigert aber nicht seine Zufriedenheit.

Grundsätzlich können Sie in Ihrem Spielzug einen Patienten (auch den Notaufnahme-Patienten) mehrfach versorgen. Jede Aktionskarte, mit der Sie einen Patienten versorgen, zählt als eigenständiger Spielschritt. Wenn Sie also einen Patienten mit zwei Aktionskarten versorgen, erledigen Sie damit 2 Spielschritte.

Wie in der 1. Runde versorgen Sie einen Patienten entsprechend seiner Patientenakte mit einer Pflege- oder Arzt-Aktion, die ihm fehlt. Vor jeder Versorgung müssen Sie 3 Fragen klären bzw. Entscheidungen treffen:

#### 1.) **Wen möchten Sie versorgen?**

Sie sagen an, wer als nächster Patient versorgt wird.

## Versorgung

### 2.) Mit welcher Aktionskarte möchten Sie den Patienten versorgen?

Sie entscheiden, welche Aktionskarte der Patient erhalten soll und sagen die geplante Pflege- oder Arzt-Aktion an.

### 3.) Wer versorgt den Patienten?

Nicht immer haben Sie eine passende Aktionskarte auf der Hand. Ab der 2. Runde dürfen (nicht müssen) Sie Mitspieler deshalb bei der Patientenversorgung um Hilfe bitten. Es gelten folgende Regeln:

- Die Mitspieler entscheiden, ob Sie Ihnen helfen und ob die Hilfe etwas kostet.
- Der Preis pro Hilfe darf 1 😊, 1 👁️, 1 🤝 oder 1 € nicht übersteigen.
- Auch wenn ein Mitspieler die Patientenversorgung übernimmt, ist es Ihr Spielschritt.

### Möchten Sie den Patienten von einem Mitspieler versorgen lassen?

Dann fragen Sie, wer die Versorgung mit der angesagte Aktionskarte für Sie übernehmen kann bzw. möchte und was sie ggf. kostet.

### Möchte ein Mitspieler helfen / haben Sie entschieden, wer helfen darf?



Dann nimmt dieser die angesagte Aktionskarte von seiner Hand und legt sie an die Patientenakte bzw. an die zuletzt gespielte Aktionskarte. Als Ausgleich nimmt er sich eine Aktionskarte vom Nachziehstapel (falls vorrätig).

## Versorgung

**Möchten Sie den Patienten gerne selbst versorgen oder möchten Ihnen kein Mitspieler helfen oder möchten Sie den Preis für die Hilfe nicht bezahlen?**

Dann **nutzen Sie eine** von drei Möglichkeiten:

**1. Möglichkeit:** Sie nehmen die angesagte Aktionskarte von Ihrer Hand und legen sie an die Patientenakte bzw. an die zuletzt gespielte Aktionskarte. Als Ausgleich nehmen Sie eine Karte vom Nachziehstapel (sofern vorrätig) und dürfen diese bereits im nächsten Spielschritt „Versorgung“ einsetzen, wenn Sie möchten.

**2. Möglichkeit:** Sie schauen den Nachziehstapel geheim durch. Falls vorhanden nehmen Sie die angesagte Aktionskarte aus dem Stapel und versorgen damit den Patienten. Abschließend mischen Sie den Nachziehstapel. Dadurch entsteht ein Mehraufwand bei der Versorgung. Deshalb bezahlen Sie bei dieser Möglichkeit für eine Pflege-Aktion **1**  oder für eine Arzt-Aktion **1**  und zwar auch dann, wenn Sie die angesagte Karte nicht im Stapel finden sollten.

**3. Möglichkeit:** Sie decken die oberste Aktionskarte vom Nachziehstapel auf.  
**Zeigt diese Karte die angesagte Pflege- oder Arzt-Aktion?**

Dann versorgen Sie damit den Patienten.

**Zeigt die Karte eine andere Pflege- oder Arzt-Aktion?**

Dann legen Sie die Karte zurück und zwar unter den Nachziehstapel.



## Versorgung / Entlassung

Die 3. Möglichkeit sollten Sie unbedingt nutzen, wenn Sie die 1. und 2. Möglichkeit nicht nutzen können bzw. wollen, denn:

**Wenn Sie einen Patienten nicht versorgen** (lassen) können, sinkt die Patientenzufriedenheit und Sie legen 2 😊 zurück auf den 😊-Nachziehstapel (sofern Sie sie zur Verfügung haben).

### Spielschritt: Entlassung

Sobald ein Patient entsprechend der Patientenakte mit allen vorgegebenen Pflege- und Arzt-Aktionen versorgt wurde, können (nicht müssen) sie ihn aus dem Hospital entlassen und erhalten dann Einnahmen in Form der Patientenakte. Sie sagen den Spielschritt an.

**Beispiel:** „Ich entlasse Paul Hansen, weil er alle notwendigen Pflege- und Arzt- Aktionen erhalten hat.“

- Für die Entlassung bezahlen Sie 1 👁️, weil Sie die Arbeitskraft der Ärzte für die Entlassungsvisite nutzen.
- Sie legen alle Aktionskarten, mit denen der Patient versorgt worden ist, verdeckt auf den Nachziehstapel und mischen die Karten.
- Sie legen den Patienten aus dem Spiel und **behalten die Patientenakte** für die Wertung bei Spielende.
- Die Entlassung erhöht die Patientenzufriedenheit. Sie verdienen 1 😊.
- Wenn Sie einen Patienten von der Notaufnahme aus dem Hospital entlassen, verdienen Sie 1 € (weil die Notaufnahme wieder einsatzbereit ist).

## Verlegung

### Spielschritt: Verlegung

Wenn ein passendes Bett auf der Station frei ist, ist die Verlegung einfach. Wenn es möglich ist, Patienten so von Zimmer zu Zimmer zu verlegen, dass Sie im Anschluss den Notaufnahmepatienten auf die Station verlegen können, dürfen (nicht müssen) Sie diese Möglichkeit nutzen. Ihre Mitspieler dürfen Ihnen hierzu gerne Vorschläge machen, wenn sie möchten.

**Die Verlegungen innerhalb der Station zählen zum selben Spielschritt.**

Vor der Verlegung sagen Sie an, was genau Sie vorhaben.

#### Beispiel:

„Frau Lindquist liegt allein in einem Doppelzimmer. Ich lege Frau Lindquist zu Frau Goldstein in das andere Doppelzimmer, weil dort ein Bett frei ist. Damit wird ein Doppelzimmer frei, in das ich Herrn Yilmaz von der Notaufnahme verlege.“

**Die Verlegung von Zimmer zu Zimmer** bringt aus Perspektive der Patienten „Unruhe“. Wie sich die Patientenzufriedenheit insgesamt entwickelt, hängt auch davon ab, wie sich die „Lage“ der Patienten verändert.

## Verlegung

### Verlegung von Zimmer zu Zimmer / Ausgaben pro Patient:

Von Einzelzimmer zu Doppelzimmer	Sie bezahlen 2 😊
Von Doppelzimmer zu Doppelzimmer	Sie bezahlen 1 😊
Von Doppelzimmer zu Einzelzimmer	Sie bezahlen 0 😊

- Für **jeden** Patienten, den Sie innerhalb der Station von Zimmer zu Zimmer verlegen, bezahlen Sie 1 🙌, weil Sie die Arbeitskraft der Pflege nutzen.

## Spielende und Wertung

Wenn ein Spieler keine Hand- oder keine Auge-Karten mehr hat oder keinen Patienten aufnehmen kann, weil es keine entsprechenden Karten mehr gibt, darf er seinen Spielzug noch beenden. Anschließend endet das Spiel, weil entweder ein Pflege- bzw. Ärztemangel herrscht oder die Patienten bereits auf der Station versorgt werden bzw. entlassen wurden.

Dann zählt jeder seine Erfolgseinheiten (auch die € der Patientenakten seiner entlassenen Patienten) und notiert diese separat. Für jede Führungsaufgabe, in der Sie zur Spitzengruppe mit dem besten Ergebnis gehören oder selbst das beste Ergebnis erreicht haben, erhalten Sie einen Punkt.

### Beispiel:

Partie Nr. 1	Gesamt	Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D
Erfolgseinheit	Ergebnis	Ergebnis/Pkt.	Ergebnis/Pkt.	Ergebnis/Pkt.	Ergebnis/Pkt.



28 Einheiten

9 / 1

8 / -

6 / -

5 / -

Spieler A hat die höchste Patientenzufriedenheit (9) erreicht und erhält 1 Punkt.



24 Einheiten

4 / -

5 / -

7 / -

8 / 1

Spieler D verfügt über die höchste Arbeitskraft der Pflege (8) und erhält 1 Punkt.



20 Einheiten

5 / -

5 / -

5 / -

5 / -

Alle Spieler verfügen über die gleiche Arbeitskraft der Ärzte (5), niemand erhält Punkte.



22 Einheiten

5 / -

6 / 1

5 / -

6 / 1

Spieler B und D sind bei den Einnahmen die Sieger (6) und erhalten jeweils 1 Punkt.

Sieger ist, wer die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

In diesem Beispiel Spieler D mit 2 Punkten.


## Spielende und Wertung

### Spielen Sie zwei oder mehrere Partien mit den gleichen Spielern und der gleicher Patienten-Anzahl?

Dann zählen Sie nach dem Ende jeder Partie zusätzlich, wie viele Erfolgseinheiten Sie zusammen mit Ihren Mitspielern erreicht haben und notieren diese für jede Führungsaufgabe separat. Das sind die Gesamtergebnisse aller Oberärzte und ihrer Teams.

Für jede Führungsaufgabe, bei der sich im Vergleich zur vorherigen Partie das Gesamtergebnis und Ihr eigenes Ergebnis verbessert haben, erhalten Sie 2 zusätzliche Punkte.

#### Beispiel

Partie Nr. 2 Erfolgseinheit	Gesamt Ergebnis	Spieler A Ergebnis/Pkt.	Spieler B Ergebnis/Pkt.	Spieler C Ergebnis/Pkt.	Spieler D Ergebnis/Pkt.
	29 Einheiten	10 / 1 + 2	7 / -	6 / -	6 / +2

Spieler A hat in der 2. Partie die höchste Patientenzufriedenheit (10) erreicht und erhält 1 Punkt. Weil sowohl alle Spieler (29) als auch Spieler A (10) und D (6) **im Vergleich zur 1. Partie ihr Ergebnis steigern** konnten, erhalten Spieler A und D jeweils 2 zusätzliche Punkte.

## Übersicht Basis-Variante

**1 Spielzug = 3 Spielschritte.** Doppelte Aktionskarten dürfen zu Beginn des Spielzuges ausgetauscht werden.

**In der 1. Runde:** 3 Spielschritte in fester Reihenfolge:

- 1. Not-Aufnahme** eines Patienten (S. 7)
- 2. Erst-Versorgung** des Notaufnahme-Patienten (S. 9)
- 3. Verlegung** des Notaufnahme-Patienten auf die Station (S. 11)

**Ab der 2. Runde:** 1 Spielschritt mit Priorität (Aufnahme oder Notruf) und 2 Spielschritte nach Wahl:

- Nur die Erst- und Notrufversorgung bringen jeweils **1 😊**.
- Hilfe darf nicht mehr als **1 😊**, **1 🤝**, **1 👁** oder **1 €** kosten.
- Die Versorgung mit einer Pflege- bzw. Arzt-Aktion aus dem Nachziehstapel kostet **1 🤝** bzw. **1 👁** (siehe 2. Möglichkeit S. 16).
- Die Nicht-Versorgung kostet **2 😊** (Ausnahme nur in der 1. Runde).
- Die Entlassung kostet **1 👁** und bringt **1 😊** sowie die Patientenakte.
- Die Entlassung eines Notaufnahme-Patienten bringt zusätzlich **1 €**.
- Die Verlegung eines Patienten von der Notaufnahme auf die Station
  - ins Einzelzimmer bringt **2 😊** (Privatpatienten **1 😊**).
  - in ein Doppelzimmer bringt **1 😊** (Privatpatienten **0 😊**).
  - bringt in jedem Fall **1 €**.
- Die Verlegung eines Patienten innerhalb der Station kostet immer **1 🤝** pro Patient und außerdem pro Patient
  - von Einzelzimmer zu Doppelzimmer **2 😊**.
  - von Doppelzimmer zu Doppelzimmer **1 😊**.
  - von Doppelzimmer zu Einzelzimmer **0 😊**.

## Profi-Variante / Aufnahme

Die besondere Herausforderung dieser Variante ist es, sich zu merken, womit die Patienten bereits versorgt worden sind, denn Pflege- und Arzt-Aktionen werden verdeckt an die Patientenakten gelegt. Zu Anfang ist das noch recht einfach, doch wird es im Spielverlauf immer schwieriger. Insbesondere dann, wenn Patienten innerhalb der Station die Zimmer wechseln. Außerdem haben Sie – wie im echten Krankenhaus-Betrieb – mehr Regeln zu beachten.

### Was ändert sich beim Spielablauf?

Ab der 2. Runde müssen Sie in Ihrem Spielzug **einen Spielschritt mit höchstmöglicher Priorität** durchführen:

- 1. Priorität:** Wenn die Notaufnahme leer ist, nehmen Sie einen Patienten auf.
- 2. Priorität:** Wenn der Notaufnahme-Patient unversorgt ist, versorgen Sie ihn.
- 3. Priorität:** Wenn der Notaufnahme-Patient versorgt ist, verlegen Sie ihn auf die Station.

Wenn absehbar ist, dass Sie **einen Spielschritt mit Priorität** erledigen können, entscheiden Sie über Reihenfolge all Ihrer Spielschritte.

Wenn absehbar ist, dass Sie in Ihrem Spielzug **keinen Spielschritt** mit Priorität erledigen können, ist Ihr 1. Spielschritt **ein Notruf** (siehe S. 13).

### Was ändert sich bei der Aufnahme?

Wie im Grundspiel gilt: Wenn die Notaufnahme leer ist, müssen Sie einen Patienten aufnehmen und haben damit den Schritt mit der höchstmöglichen Priorität erledigt.

## Versorgung

### Was ändert sich bei der Versorgung?

Wenn Sie in Ihrem Spielzug den Patienten in der Notaufnahme nicht aufgenommen haben, dieser aber bisher unversorgt ist, müssen Sie ihn versorgen und erledigen den Spielschritt mit der höchstmöglichen Priorität.

Bevor Sie einen Patienten versorgen, zeigen Sie Ihren Mitspielern die Aktionskarte und sagen diese an. Anschließend legen Sie die Aktionskarte **verdeckt** (nicht offen) an die Patientenakte.

#### Beispiel:

In der Profi-Variante werden alle Pflege- und Arzt-Aktionen verdeckt an die Patientenakte gelegt.



Anders als im Grundspiel mit offenen Aktionskarten können Sie in der Profivariante nicht sehen, womit ein Patient bereits versorgt wurde und was ihm noch fehlt.



## Versorgung

Vor der Versorgung müssen Sie deshalb 5 Fragen klären:

- 1.) Wen möchten Sie versorgen?
- 2.) Wie ist der Versorgungszustand des Patienten?
- 3.) Mit welcher Aktionskarte möchten Sie den Patienten versorgen?
- 4.) Vermutet (k)ein Mitspieler, dass der Patient bereits mit der angesagten Aktionskarte versorgt worden ist?
- 5.) Wer versorgt den Patienten?

### **Alle 5 Fragen sind Teil des Spielschritts „Versorgung“.**

Es handelt sich nicht um eigenständige Spielschritte.

#### **1.) Wen möchten Sie versorgen?**

Sie sagen wie bisher an, wer als nächster Patient versorgt wird.

#### **2.) Wie ist der Versorgungszustand des Patienten?**

Wenn Sie sich nicht sicher sind, womit ein Patient in einem früheren Spielzug versorgt worden ist, dürfen (nicht müssen) Sie

- a) beim Patienten eine Pflegevisite machen, um sich über seinen Versorgungszustand zu informieren oder
- b) Ihre Mitspieler fragen, wie der Versorgungszustand des Patienten ist.

#### **2a.) Wie machen Sie eine Pflegevisite?**

Vor einer Pflegevisite sagen Sie an, dass Sie den angesagten Patienten visitieren möchten.

**Beispiel:** „Ich mache eine Pflegevisite bei Thomas Becker.“

## Versorgung

- Für eine Pflegevisite bezahlen Sie 1 🤝, weil Sie die Arbeitskraft der Pflege nutzen.
- Sie nehmen alle Aktionskarten des angesagten Patienten auf die Hand und schauen sie sich geheim an. Sie kennen nun den Versorgungszustand des Patienten.
- Unabhängig vom Versorgungszustand des Patienten legen Sie alle (ggf. auch doppelte) Aktionskarten verdeckt zurück zum Patienten.

### 2b.) Wie befragen Sie Mitspieler?

Sie fragen immer nach einer bestimmten Pflege- oder Arzt-Aktion.

**Beispiel:** „Wer weiß, ob Thomas Becker eine Spritze bekommen hat?“

Ihre Mitspieler können entscheiden, ob und wie sie antworten und ob sie dafür eine Gegenleistung haben möchten.

- Der Preis pro Hilfe darf 1 😊, 1 🤝, 1 👁 oder 1 € nicht übersteigen.

**Beispiel:** Spieler A meint: „Ich bin unsicher, meine aber, dass Herr Becker eine Spritze erhalten hat.“ Spieler B meint: „Nein, Herr Becker hat vermutlich keine Spritze erhalten.“ Spieler C sagt: „Ich weiß zu 100% die korrekte Antwort auf die Frage, aber die Information kostet 1 🤝.“

Die Bewertung dieser Aussagen und die Entscheidung, wie Sie sich verhalten möchten, liegt immer bei Ihnen.

### 3.) Mit welcher Aktionskarte möchten Sie den Patienten versorgen?

Sie müssen eine Aktionskarte auch dann ansagen, wenn Sie den Versorgungszustand des Patienten nicht kennen und weder eine Pflegevisite durchführen noch Ihre Mitspieler befragen oder ihnen Glauben schenken mögen.

## Versorgung




**Vermutet kein Mitspieler, dass der Patient bereits mit der von Ihnen angesagten Aktionskarte versorgt worden ist?**

Dann machen Sie als Spieler am Zug mit Frage 5 (S. 28) weiter.


**4.) Vermutet ein Mitspieler, dass der Patient bereits mit der von Ihnen angesagten Aktionskarte versorgt worden ist?**

Dann ruft der Mitspieler „IRRTUM“ und sagt den Fehler an. **Beispiel:** „IRRTUM! Herr Becker hatte bereits eine Spritze bekommen.“ Anschließend nimmt der Mitspieler die Aktionskarten des Patienten zu sich und sucht geheim nach der angesagten Pflege- oder Arzt-Aktion.

**4a.) Kann der Mitspieler die angesagte Aktionskarte vorzeigen?**

- Dann verdient der Mitspieler als Belohnung 1  oder , abhängig davon, ob er eine Pflege- oder Arzt-Aktion eingespart hat. Als Spieler, der am Zug ist, müssen Sie die Belohnung bezahlen.
- Zusätzlich bezahlen Sie (als Spieler am Zug) noch 1  für die Pflegevisite. Als Spieler am Zug legen Sie Ihre Aktionskarte nicht an und haben den Spielschritt trotzdem erledigt.

**4b.) Kann der Mitspieler die angesagte Aktionskarte nicht vorzeigen?**

Dann verdient der Mitspieler keine Belohnung und bezahlt stattdessen 1  für die Pflegevisite.

In beiden Fällen (4a. und 4b.) legt Ihr Mitspieler alle Aktionskarten verdeckt zurück an die Patientenakte. Auch dann, wenn er andere Doppel findet als vermutet.


## Versorgung / Entlassung

Als Spieler am Zug entscheiden Sie nun im 5. Versorgungsschritt, wer den Patienten versorgt.

### 5.) Wer versorgt den Patienten?

Sie entscheiden wie bisher, wer den Patienten versorgt.

### Was ändert sich bei der Entlassung?

Nachdem Sie die geplante Entlassung angesagt und **1**  für die Entlassungsvisite gezahlt haben, schauen Sie sich die Aktionskarten des Patienten geheim an und klären **3 Fälle**:

#### 1. Hat der Patient Aktionskarten doppelt erhalten?

Dann legen Sie zunächst alle doppelten Aktionskarten offen neben das Hospital.

#### 2. Hat der Patient alle notwendigen Aktionskarten erhalten?

Dann entlassen Sie den Patienten wie bisher mit einem Unterschied: Sie zeigen Ihren Mitspielern alle Pflege- und Arzt-Aktionen, bevor Sie diese (ohne etwaige doppelte Karten) verdeckt auf den Nachziehstapel legen und die Karten mischen.



#### 3. Fehlen dem Patienten notwendige Aktionskarten?

Dann dürfen Sie den Patienten nicht entlassen und legen die Aktionskarten verdeckt zurück an die Patientenakte. Ihr Spielschritt ist trotzdem erledigt.

## Versorgung / Verlegung

### Was passiert mit den Aktionskarten außerhalb des Hospitals?

Sobald eine Aktionskarte außerhalb des Hospitals liegt, haben Sie beim Spielschritt „Versorgung“ die zusätzliche Möglichkeit, damit einen Patienten zu versorgen.

Diese Möglichkeit steht dafür, dass die Pflege bzw. die Ärzte einen erheblichen Mehraufwand haben, die Patienten zu versorgen, wenn Ressourcen zuvor unnötig eingesetzt wurden. Für die Versorgung mit einer Pflege- oder Arzt-Aktion neben dem Hospital bezahlen Sie **2**  bzw. **2** .

### Was ändert sich bei der Verlegung?

Wenn der Notaufnahme-Patient versorgt ist, **müssen** Sie ihn auf die Station verlegen, wenn beispielsweise durch Entlassung eines Patienten und / oder durch das Verlegen von Patienten innerhalb der Station möglich (siehe 3. Priorität S. 23). Außer: Sie haben den Patienten in Ihrem aktuellen Spielzug bereits versorgt und ggf. zuvor auch aufgenommen. Dann dürfen Sie ihn auf die Station verlegen, müssen es aber nicht.

## Übersicht Profi-Variante

Ab der 2. Runde:

**3 Spielschritte, davon 1 Schritt mit höchster Priorität**

- 1. Priorität:** Wenn Notaufnahme leer, dann Aufnahme (S. 7, 13 + 23).
- 2. Priorität:** Wenn Notaufnahme-Patient unversorgt, dann Erstversorgung (S. 9, 14 + 24).
- 3. Priorität:** Wenn Erstversorgung erledigt, dann Verlegung auf Station (S. 29).

Außerdem gilt:

- **Eine Pflegevisite** kostet **1** 🤝, ersetzt aber nicht die vor Versorgung mit einer Pflege- oder Arzt-Aktion.
- **Zu Recht IRRTUM** zu rufen, bringt dem Mitspieler **1** 👁️ oder **1** 🤝, abhängig davon, ob eine Pflege- oder Arzt-Aktion eingespart wurde und kostet den Spieler am Zug zusätzlich **1** 🤝.
- **Zu Unrecht IRRTUM** zu rufen, kostet den Mitspieler **1** 🤝.
- Versorgung mit einer Pflege- oder Arzt-Aktion neben dem Hospital kostet **2** 👁️ bzw. **2** 🤝.

## Geht`s noch besser?

Wir hoffen, Sie hatten Freude daran, die verschiedenen Perspektiven des Personals und der Patienten kennenzulernen und konnten erleben, welche Bedeutung das Zusammenspiel im Krankenhaus hat.

Nur durch die erfolgreiche Interaktion aller Beteiligten heißt es dann auch wirklich für alle: **Gute Besserung!**

Das Spiel möchte Sie auch zum Experimentieren mit Regeln einladen. Dadurch erfahren Sie spielerisch, wie Krankenhausfinanzierung, Patientenzufriedenheit und die Arbeitskraft von Pflegekräften und Ärzten miteinander zusammenhängen, sich gegenseitig beeinflussen und vielleicht noch weiter verbessert werden können.

Weitere Informationen zum Spiel erhalten Sie hier:  
[www.auftragsspiel.de/gute-besserung](http://www.auftragsspiel.de/gute-besserung)



## Autorenteam

**Christoph Cantzler** arbeitet als selbstständiger Spieleautor in Hamburg. Er entwirft und bearbeitet Spiele für Verlage, Bildungseinrichtungen, Verbände sowie Dienstleistungs-, Industrie- und Medienunternehmen.

**Sigrid Harendza** ist Professorin für Innere Medizin und Ausbildungsforschung an der Universität Hamburg und arbeitet als Oberärztin im Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf.

## Grafik und Illustration

s.blandzinski@hesse-blandzinski.de

©2020 Auftrag:spiel  
Alle Rechte vorbehalten.

## Auftrag:spiel

Christoph Cantzler  
Margaretenstraße 62  
D-20357 Hamburg

cantzler@auftragspiel.de  
[www.auftragspiel.de](http://www.auftragspiel.de)  
Art.-Nr. 2001-01

