

LOONEY BIN

Spielregeln

Ein Spiel für 3 bis 7 Nervenärzte
von Patrick Stevens.

A) Spielmaterial

- 72 unterschiedliche Patientenkarten
- 89 Aktionskarten
- 35 Symptomkacheln
- 7 x 24 Therapiemarker (Gummizelle, Zwangsjacke, Elektroschock, Lobotomie, Gruppentherapie, Psychopharmaka, Hypnose)
- 1 Pillenbox mit acht Fächern für die Therapiemarker

B) Spielziel

Ziel des Spiels ist, die Patienten in der eigenen Station durch Erkennen und Behandeln unterschiedlicher Krankheitsbilder zu „heilen“.

C) Spielvorbereitung

Die Aktions- und Patientenkarten werden gemischt, jeder Spieler erhält vier Patientenkarten und drei Aktionskarten.

Die restlichen Karten werden zusammen mit den Therapiemarkern und den Symptomkacheln in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler legt seine Patientenkarten offen vor sich aus, dies ist seine „Station“.

Zu jeder Patientenkarte wird verdeckt eine kleine Symptomkachel gelegt.

D) Der Spielverlauf

Eine Spieldrunde ist in folgende Phasen unterteilt: Aktionskarten ausspielen und Therapieversuch. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann selbst entscheiden, was er zuerst tun möchte.

Startspieler ist derjenige, der die Patientenkarte mit der höchsten Nummer in seiner Station hat, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

D1: Zugphase AKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, nacheinander beliebig viele Karten spielen, jedoch muss er die Auswirkung einer Karte erst zu Ende spielen, bevor er eine neue ausspielen darf.

Benutzte Karten, die ihren Effekt verloren haben, werden abgelegt.

Spieler können Karten sowohl auf ihre eigene Station als auch auf Stationen anderer Spieler spielen. Die Anzahl der Aktionskarten, die die Spieler auf der Hand halten ist nicht limitiert.

Es gibt zwei unterschiedliche Sorten:

1. Aktionskarten mit einem **durchgehenden** schwarzen Rand dürfen nur während des regulären Spielzugs gespielt werden.

2. Karten mit der Aufschrift „JEDERZEIT SPIELBAR“ und einem **gezackten** schwarzen Rand können jederzeit (z. B. als Reaktion auf gegnerische Karten) außerhalb des regulären Spielzugs

gespielt werden.

Wenn mehrere Karten hintereinander gespielt werden (Aktion-Reaktion), gilt der Effekt der zuletzt ausgespielten Karte.

Patienten, auf die eine oder mehrere Aktionskarte(n) gespielt und dann in eine andere Station verlegt werden, nehme die auf sie gespielte Aktionskarten mit.

Karten, die eine Auswirkung für eine ganze Runde haben, bleiben aktiv gerechnet ab dem Spielzug desjenigen Spielers, auf den die Karte gespielt wurde. Das heißt, wenn eine solche Karte auf einen Spieler gespielt wird, dann bleibt die Karte während des ganzen nächsten Zuges des Spielers dort liegen und wird wieder entfernt bevor der Spieler nach einer Spielrunde wieder am Zug ist.

Alle anderen Aktionskarten, die den Zug eines Spielers beeinträchtigen und nicht ausdrücklich eine Runde lang gelten (wie z.B. „NEGATIVE PROGNOSE Alle Patienten mit ungerader Nummer in dieser Station dürfen nicht behandelt werden“), bleiben solange aktiv, bis der Spieler, in dessen Station die Karte liegt, seinen nächsten Zug beendet hat. Ein aktiver Spieler entfernt also am Ende seines Zuges alle Aktionskarten aus seiner Station, die nicht eine Runde lang gelten. Die Karte werden dann auf den Ablagestapel abgelegt.

NEUE PATIENTEN werden vom Patientenkarten-Stapel gezogen.

Wenn die Karten eines NEUEN PATIENT in eine Station gelegt wird, erhält der neue Patient eine Symptomkachel vom Stapel, die ihm verdeckt beigelegt wird.

Wenn Doktoren oder Personal verrückt werden erhalten sie wie neue Patienten eine Symptomkachel vom Stapel, die ihm verdeckt beigelegt wird. Die Nummer des Doktors oder des Pflegepersonals wird dann zu ihrer Patientenummer.

Ein neu auf der Station **eingetroffener** Patient kann von überall her kommen. Es kann ein "Neuer Patient", ein alter Patient aus einer anderen Station oder verrückt gewordenen Doktoren bzw. Personal sein.

D2: Zugphase THERAPIE

Der Spieler wählt einen Patienten und die Therapie, mit der er therapiert werden soll, indem er den entsprechenden Therapiemarker auswählt und vor dem Patienten ablegt.

Der Spieler, der LINKS von ihm sitzt, schaut auf die Symptomkarte, die zu dem zu therapierenden Patienten gehört und teilt mit, ob der Therapieversuch erfolgreich war oder nicht. Wenn der Therapieversuch erfolgreich war, wird der Therapiemarker mit der Vorderseite, bei einem Fehlschlag mit der Rückseite nach oben auf die Patientenkarte gelegt.

Der Spieler kann solange weitere Therapieversuche auf den gleichen oder einen anderen Patienten machen. bis ein Therapieversuch fehlschlägt.

Diese Spielsequenz kann durch entsprechende Spielkarten wiederholt oder unterbrochen werden. Sobald alle möglichen Therapieversuche, die auf der Symptomkachel abgebildet sind, erfolgreich waren oder eine Aktionskarte die Heilung ermöglicht, wird der Patient aus der Station „entlassen“ und separat für alle Spieler sichtbar abgelegt.

Jeder geheilte Patient bedeutet einen Siegpunkt.

Die nun verbrauchte Symptomkachel wird offen abgelegt, die Therapiemarker kommen zurück ins Reservoir.

Verbrauchte Symptomkacheln sind hilfreich, da an ihnen ersichtlich ist, welche Kombination an Therapien bereits erfolgreich war, denn: JEDE KOMBINATION IST EINMALIG.

D3: Zug beenden:

Am Ende seines Zuges zieht ein Spieler eine Karte nach. Durch das Nachziehen der Karte zeigt der Spieler an, dass er seinen Zug beendet hat.

Wenn der Kartenstapel verbraucht ist, müssen alle Spieler, die mehr als drei Karten auf der Hand haben, so viele Karten abwerfen und auf den Ablagestapel legen, bis sie nur noch drei Karten auf der Hand haben.

Nun werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel wieder ins Spiel gebracht.

D) Spielende und Gewinner

Es gibt zwei Möglichkeiten, zu gewinnen:

1. Als erster mindestens fünf Patienten heilen.
2. Als erster seine Station leeren.

ACHTUNG: die zweite Möglichkeit kann durch die Aktionskarte „**KEHRAUS**“ aufgehoben werden! Diese ist zugleich die einzige Aktionskarte, gegen die es keine wirksame Gegenkarte gibt. Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine dieser beiden Sieg-Bedingungen erfüllt.

Anmerkung: Der Text der Karte Landscape Lopez ist irgendwie der Übersetzung entgangen. Hier ist die Übersetzung: "*Landschaft Lopez - Das Geräusch von Laubbläsern verhindert Lobotomien in dieser Station.*"