

FIEBER

Rette den Patienten!

Ein freches Kartenspiel für 2 bis 5 nervenstarke Ärzte

Ein schlimmes Fieber hat den Patienten am Wickel. Als Ärzte versucht ihr, die Temperatur in den Griff zu bekommen. Eigentlich ein Kinderspiel, wenn da nicht der übliche Konkurrenzkampf zwischen euch Kollegen toben würde! Denn im Stillen kocht jeder sein eigenes Süppchen, um beim Oberarzt gut dazustehen.

Ziel des Spiels

Spielt eure Karten so geschickt aus, dass eure Mitspieler im Laufe des Spiels ihre Karten verlieren. Nur wer am Schluss noch Karten auf der Hand hat, gewinnt. Und das Schöne ist: Ihr seht anhand der farbigen Rückseiten, welche Karten eure Mitspieler auf der Hand haben.

Inhalt

- 32 Karten
- 1 Spielplan
- 1 Spielstein



So macht ihr das Spiel startklar

Legt den Spielplan in die Mitte und stellt den Spielstein darauf. Er zeigt euch immer die aktuelle Temperatur des Patienten an. Zu Beginn des Spiels steht er auf 37 °C. Mischt verdeckt alle Karten. Sucht für jeden Spieler verdeckt genau 1 rote, 1 blaue und 1 weiße Karte heraus. Haltet die Karten während des Spiels so auf der Hand, dass eure Mitspieler die farbigen Rückseiten sehen können. Mischt die restlichen Karten erneut und legt sie verdeckt als Nachziehstapel bereit. Daneben braucht ihr etwas Platz für einen Ablagestapel. Schon geht's los.

So wird's gespielt

Der kränklichste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann überlege gut, welche deiner Karten du spielen möchtest. Es gibt drei Möglichkeiten:

- ▶ Alle **roten Karten** erhöhen die Temperatur des Patienten um den angegebenen Wert.
- ▶ Alle **blauen Karten** senken die Temperatur des Patienten um den angegebenen Wert.
- ▶ **Weißer Karten** haben verschiedene Wirkungen. Welche das sind, steht jeweils auf der weißen Karte. Eine ausführliche Erklärung findest du rechts.



Dein Ziel ist es, die Temperatur des Patienten so zu verändern, dass deine Mitspieler keine Karte legen können.

Tipp: An den farbigen Rückseiten kannst du erkennen, welche Art von Karten deine Mitspieler auf der Hand haben. Nutze diese wertvolle Information, um sie in ihrem Zug in Bedrängnis zu bringen.

Möchtest du eine rote oder blaue Karte spielen?

Dann lege die Karte offen auf den Ablagestapel und versetze den Spielstein entsprechend auf dem Spielplan.

Achte dabei immer darauf: Die Temperatur des Patienten darf nie über 41 °C steigen oder unter 35 °C fallen.

Kannst oder möchtest du keine rote oder blaue Karte spielen?

Dann musst du eine weiße Karte spielen. Für sie gilt: Liegt bereits eine weiße Karte ganz oben auf dem Ablagestapel, darfst du keine weitere weiße Karte darauflegen.

Welche weißen Karten gibt es?

Notoperation: Setze die Temperatur auf 37 °C. Steht der Spielstein bereits auf 37 °C? Dann bleibt die Temperatur unverändert.

Frostige Oberschwester: Die Temperatur fällt auf 35 °C. Steht der Spielstein bereits auf 35 °C? Dann bleibt die Temperatur unverändert.

Heiße Schwester: Die Temperatur steigt auf 41 °C. Steht der Spielstein bereits auf 41 °C? Dann bleibt die Temperatur unverändert.

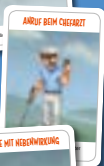
Wundermittel: Erhöhe oder senke die Temperatur um 3 °C. Du darfst selbst entscheiden, in welche Richtung du den Spielstein versetzt. Du musst ihn aber genau um den Wert 3 versetzen.

Blaue Spritze: Die nächste Karte muss blau sein. Dein linker Nachbar darf nur eine blaue Karte legen.





Rote Spritze: Die nächste Karte muss rot sein. Dein linker Nachbar darf nur eine rote Karte legen.



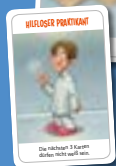
Anruf beim Chefarzt: (2-mal im Spiel)
Bestimme, wer als Nächster an der Reihe ist. Dieser Mitspieler muss die nächste Karte legen. Das kannst auch du selbst sein.



Pille mit Nebenwirkung: (2-mal im Spiel)
Die nächste blaue oder rote Karte zählt doppelt. Dein linker Nachbar muss eine blaue oder rote Karte spielen und den Spielstein um den doppelten Wert seiner Karte versetzen.



Pflaster: Nichts passiert.
Dein linker Nachbar ist an der Reihe.



Hilfloser Praktikant: Die nächsten 3 Karten dürfen nicht weiß sein. Das heißt, in den nächsten drei Spielzügen dürft ihr nur rote oder blaue Karten spielen.

Hast du eine passende Karte abgelegt?

Prima. Dann ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

Achtung: Hast du vergessen, eine Karte nachzuziehen? Das ist Pech! Sobald dein linker Nachbar eine Karte gespielt hat, darfst du keine Karte mehr nachziehen und musst mit einer Karte weniger weiterspielen!

Hinweis: Ist der Nachziehstapel aufgebraucht? Dann lasst die oberste Karte vom Ablagestapel liegen, mischt den Rest und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.

Du hast keine passende Karte auf der Hand?

Kannst du keine Karte ausspielen? Oje, dann musst du eine **Nachtschicht** einlegen und verlierst eine Karte. Entscheide dich für eine beliebige deiner Karten und lege sie **unter** den Ablagestapel. Die Temperatur des Patienten ändert sich dabei natürlich nicht. Du darfst **keine** Karte nachziehen und musst mit einer Karte weniger weiterspielen. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Verlierst du deine letzte Karte? Dann scheidest du sofort aus dem Spiel aus.

Achtung: Eine Nachtschicht hebt die Wirkung von weißen Karten auf dem Ablagestapel auf! Das heißt, alle eventuellen Pflichten durch bereits abgelegte weiße Karten gelten dann für deinen linken Nachbarn nicht mehr. Außerdem darf dein linker Nachbar auch dann eine weiße Karte spielen, wenn bereits eine weiße Karte offen auf dem Ablagestapel liegt.



Beispiel: Niklas und Matteo spielen zu zweit. Niklas legt eine blaue -1 und setzt den Spielstein auf 36 °C. Er zieht eine rote Karte nach und hat jetzt zwei rote und eine weiße Karte auf der Hand. Matteo nutzt diese Information eiskalt aus. Er spielt die folgende weiße Karte: „Blaue Spritze. Die nächste Karte muss blau sein.“ Niklas hat keine blaue Karte auf der Hand. Seine weiße Karte darf er nicht spielen, weil bereits eine weiße Karte auf dem Ablagestapel liegt. Er muss eine Nachtschicht einlegen und legt eine seiner Karten unter den Ablagestapel. Dann ist Matteo wieder an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn nur noch einer von euch Karten auf der Hand hat. Gratulation! Er gewinnt das Spiel.



Variante für erfahrene Spieler

Ihr wollt mehr taktische Möglichkeiten? Dann versucht diese Variante. Die Spieldauer kann sich dadurch geringfügig verlängern, dafür behaltet ihr bis zum Schluss mehr Möglichkeiten, euch gegen die Attacken eurer Mitspieler zu wehren. Hierfür werden die Regeln in folgenden Punkten abgeändert:

Musst du eine Nachtschicht einlegen?

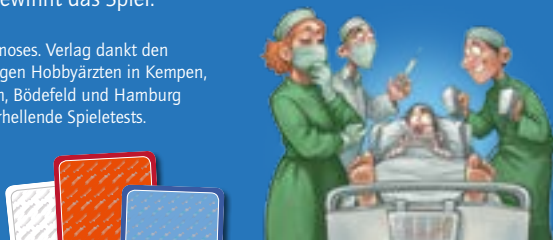
Dann lege eine beliebige deiner Karten verdeckt vor dir ab. Anschließend ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und hast weiterhin 3 Karten auf der Hand. Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Musst du die dritte Karte vor dir ablegen?

Dann scheidest du aus dem Spiel aus. Lege die vor dir liegenden Karten zusammen mit deinen Handkarten unter den Ablagestapel.

Deine Mitspieler spielen weiter, bis nur noch einer von euch übrig ist. Er gewinnt das Spiel.

Der moses. Verlag dankt den fleißigen Hobbyärzten in Kempen, Berlin, Bödefeld und Hamburg für erhellende Spieletests.



Autor: Tom Schoeps
Illustration: Michael Menzel
Grafik/Gestaltung: Volker Maas
Redaktion: Christian Sachseneder
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Hildegard Weckmann

© 2017 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de
Art.-Nr.: 90287

moses.
SPIELE