

NOSOCOMIO



PROSPECTO

¡Bienvenid@ a Nosocomio! Tras una serie de "inexplicables y desafortunados" accidentes, el último jefe de planta ha desaparecido, así que el Todopoderoso Gerente ha pensado en ti para sucederle.

¡Pero ten cuidado! El puesto todavía no es tuyo...

Te ha cedido una planta algo caótica: gobiérnala como es debido. Haz que cuadren los números y mantén tus camas despejadas compitiendo con los demás jefes por ser el primero en lograr los objetivos que el Gerente ha fijado y sobrevivirás en esta jungla médica.

Recuerda: pase lo que pase, no te olvidaremos. Suerte.

OBJETIVO DEL JUEGO (PARTIDAS DE 3 – 4 JUGADORES)

Te recomendamos unos **objetivos de partida**, aunque puedes cambiarlos si quieres lograr juegos más largos o más frenéticos: el NOSOCOMIO es tuyo.

En www.nosocomioeljuego.com encontrarás más info sobre modos alternativos de juego.

Ganará el primero que cure un total de 5 enfermos o se quede con 0 enfermos en su mostrador.

LAS CARTAS



26 PACIENTES (AMARILLAS): son el "meollo" de la cuestión.



16 "TRANSFER" (AZULES): para poder pasar pacientes de un mostrador a otro.



48 ESPECIALES (MORADAS): modifican el curso de la partida.



30 SANITARIOS (VERDES): para curar enfermos o evitar que te los cuen en el mostrador.

ASÍ ES UNA CARTA DE NOSOCOMIO:

Icono de clase: diferente en cada tipo de carta.

Los círculos en la parte superior derecha representan la **puntuación** de cada carta: en el caso de los PACIENTES, el grado de dificultad de curación de éstos. En los SANITARIOS, su poder de curación.



Puntuación quirúrgica Puntuación médica Puntuación "transfer"



Algunas tienen una ambulancia dibujada ("Abran paso"); éstas son cartas que se pueden tirar en el momento de la partida que te dé la gana, sea o no tu turno, y cuyo efecto es inmediato.



Título y descripción de la carta. En la parte descriptiva, la información **escrita en rojo** es de relevancia para el desarrollo de la partida. El resto, paparruchas.

PREPARANDO LA PARTIDA

Antes de repartir las cartas, sepáralas en **dos mazos**: uno sólo con los PACIENTES y otro con el resto de cartas. Reparte 3 cartas del mazo de PACIENTES a cada jugador y 5 del mazo restante. Junta de nuevo las que quedan en ambos mazos y barájalas. Deja el mazo resultante en medio, con las cartas boca abajo: será el "mazo de robo".

Cada jugador **siempre** habrá de tener todas las cartas de PACIENTE boca arriba sobre su mostrador (que representará su planta del hospital) para que todos vean los marrones que le caen.

Premisa: en tu planta caben 5 pacientes, no más (sólo si te colocan la carta "Abrir pasillo" podrás alojar hasta 6, eventualmente). Si durante la partida robas un paciente teniendo ya 5 en tu mostrador, tíralo al "mazo de descarte"; no podrás coger otra carta para sustituirlo.

¿EMPEZAMOS?

La partida la iniciará el jugador que haya estado en un hospital más recientemente (o el que más horas lleve en el hospital si la partida se juega dentro de éste) y los turnos discurrirán en **sentido horario**.

En tu turno, podrás elegir qué prefieres (o puedes) hacer:

- Jugar para intentar curar a uno de tus enfermos.
- Jugar para intentar pasar un enfermo de tus camas al mostrador de un rival.
- Especular: no hacer nada y únicamente robar del mazo. ¡Sucia rata!

¡SIEMPRE QUE ACABE TU TURNO DEBERÁS ROBAR UNA CARTA DEL MAZO!



Robarás una carta EXTRA –cuyo robo es opcional– si**:

- has curado satisfactoriamente a un paciente.
- has conseguido transferir un paciente a las camas de un rival.
- has decidido no hacer nada en ese turno (apreciamos en ti claras dotes de gestor...).

**Robará también una carta, si quiere, cada jugador que te ayude en una batalla que logres ganar –es decir, si te ha ayudado a pasar o curar con éxito a un paciente–.

Cuando acabe el turno, **TODAS las cartas utilizadas** (excepto los enfermos de los mostradores y las cartas especiales que digan lo contrario) se irán al "mazo de descarte" (boca arriba junto al "mazo de robo").

A) CURAR A UN ENFERMO

Sólo puedes curar a los pacientes de tu propio mostrador. Elige al paciente de tu mostrador o planta que quieras curar y díselo al resto.

Para curarlo necesitas utilizar, al menos, una carta de SANITARIO, a no ser que poseas cartas especiales que permitan curar directamente (como "Al final todo quedó en un susto") y así lo especifiquen.

Los dos primeros círculos de la parte superior derecha de la carta de cada paciente indican cuál es la **difficultad de curación quirúrgica (Q)** y **médica (M)** del mismo, respectivamente.



Cuando quieras curar a tu enfermo, deberás elegir si lo haces mediante habilidades QUIRÚRGICAS o MÉDICAS. Tu sanitario deberá **igualar o superar** los puntos que tiene el paciente en el círculo que hayas elegido -ya no lo podrás cambiar- para poder curarlo.

Podrás sumar a tu sanitario cartas adicionales para ayudarlo a curar al paciente (otros sanitarios u otras cartas especiales) siempre que tengan en su círculo de **habilidad los símbolos + o -** antes del valor numérico. Así, sumarán o restarán puntos a la habilidad de curación médica o quirúrgica de tu sanitario.

En el momento en el que anuncies cómo quieres curar al paciente, se abrirá una **batalla en la que cualquiera -sin orden- podrá sumar o restar puntos de curación para ayudar o perjudicar a tu sanitario** (mediante cartas especiales con + o - en el mismo círculo) a lo que tú puedes responder lanzando más cartas (cartas especiales o sanitarios con + o -) que las contrarresten.

Cuando nadie más desee tirar cartas, se hará la suma total de la puntuación de las cartas lanzadas por tus contrincantes y por ti. En función del resultado final, se verá si has conseguido curar al paciente (si tu puntuación total es **igual o superior** a la del enfermo) o no. Recuerda que si lo curas robas una carta extra -si quieres-, y quien te haya ayudado con sus cartas también robará una. Si no lo consigues, cualquier rival que haya tirado algo para fastidiarte robará una carta.

Nota: las cartas con "+/-" antes de un número en cualquiera de los tres círculos **permiten a quien la tira decidir si se utiliza el valor positiva o negativamente.** 

El resto de jugadores podrá **negociar** contigo las recompensas (en forma de robo de cartas que te focaba robar a ti) que desea a cambio de ayudarte a ganar una batalla. Dejamos eso abierto a vuestra sed y avaricia.

En este ejemplo, la carta de tu **SANITARIO** tiene mayor puntuación **MÉDICA** (5 puntos) que la del **ENFERMO** (que tiene 4). Parece que lo curas...



...pero un rival tira un modificador con -2 puntos y vuelves a ir por detrás.

Tiras entonces una carta con modificador positivo (+2) y... ¡vuelves a triunfar!

B) PASAR UN PACIENTE A UN RIVAL

Para enviar un paciente a las camas de un rival necesitarás una carta **TRANSFER** (azul). Ahora, fíjate en el **3er círculo de la carta de paciente** (el que tiene flechas): ¡cuanto más alto sea, más difícil será repelerlo!



Deberás colocar el **TRANSFER boca abajo** (de forma que no se vea qué carta es) y la carta de **PACIENTE** que quieres enviar boca arriba, encima de éste, arrastrándolo hacia tu rival con cara desafiante. Tu contrincante no conocerá el valor del **TRANSFER** hasta que decida si va a intentar repeler al paciente o no (tendrá así que arriesgarse a que el valor del transfer modifique positiva o negativamente la capacidad de repeler de su sanitario).

Si tu rival no puede o no quiere repeler el ataque, se quedará al paciente en su mostrador y el transfer se irá al "mazo de descarte".

NOTA: Tu oponente no puede curar al paciente directamente; deberá quedárselo y esperar a que llegue su turno para hacerlo.

Si, por el contrario, tu rival quiere intentar **DEVOLVERTE** al paciente, deberá tirar un **SANITARIO** para defenderse. Sigue leyendo...

En ese momento se **dará la vuelta** al **TRANSFER** para ver si tiene + o - en su tercer círculo, afectando positiva o negativamente a la capacidad de repelerlo (representada en el tercer círculo de éste).

Ahora cualquier jugador podrá aportar cartas **ESPECIALES** (no transfers) con signos + o - en su tercer círculo (esto es, cartas que modifiquen positiva o negativamente la capacidad de repeler del sanitario que se defiende).

Nota: también se pueden usar residentes y "El instrumentista" para modificar dicha puntuación.

Al igual que al curar a un paciente, cuando nadie quiera tirar nada más, se hará un recuento de la puntuación y se comprobará si el **SANITARIO** ha rechazado el pase (número final de su tercer círculo igual o mayor al del paciente) o no.

Cuando acabe la batalla, **todas las cartas utilizadas**, excepto el **PACIENTE**, se irán al "mazo de descarte". El paciente irá al mostrador del atacante o al del oponente en función del resultado de la batalla.

Si consigues pasar un paciente a un contrincante, **podrás robar una carta extra** (también quien te haya ayudado a hacerlo). Si repelen a tu paciente te lo quedas, y quienes podrán robar una carta serán los que hayan ayudado a impedir el pase (no el jugador que se defiende).

Recuerda que cada batalla puede dar lugar a jugosas negociaciones...



En este caso, la carta de su **SANITARIO** tiene mayor puntuación **transfer** (8 puntos de rebote) que la del **ENFERMO** que le quieres pasar (que tiene 7 puntos). Parece que lo repele...

Pero al destapar el **TRANSFER** se ve que éste resta 2 puntos a su **SANITARIO**, y le puedes pasar al enfermo.

¡Ojo! Alguien tira un modificador + y le da 3 puntos para que te lo repela. ¡Maldición! Te quedas al paciente y has gastado parte de tu arsenal.

C) NO HACER NADA

Coge tu segunda carta y tómate algo, buitre.



FIN DE LA PARTIDA

Como se ha explicado ya, para ganar, o curas a 5 pacientes o vacías tus camas.



Para ganar dejando tu mostrador limpio deberás terminar tu turno robando el número de cartas que te corresponda. Si ninguna de las nuevas cartas es un paciente, has ganado.

Si el mazo de robo se acaba, baraja el mazo de descarte y colócalo de nuevo boca abajo para sustituirlo. Cuando se acabe por segunda vez el mazo, finalizará la partida. Habrá ganado el jugador que más pacientes haya curado hasta el momento. Si hay empate, ganará aquél cuyos pacientes curados sumen más puntos en sus dos primeros círculos.

Los derrotados gritarán al unísono: ¡te alabamos, oh nuevo jefe del NOSOCOMIO! (la genuflexión es opcional, aunque recomendable).



Para partidas de **2 jugadores** el sistema es el mismo, pero el Gerente te "sugiere" retirar del mazo las cartas "Autobús del Imserso", "La furia del Gerente", "Cruce de pasillos", "Cambio de sentido" y "De congreso".

Empieza la partida repartiendo 5 **PACIENTES** a cada jugador (que deberá colocar en la mesa) y 7 cartas del mazo restante. Para ganar curando pacientes deberás curar a un total de 6.



En partidas de **5 y 6 jugadores**, se aplican todas las reglas descritas para la partida de 3 y 4 jugadores, pero para ganar curando pacientes deberás ser el primero en curar a un total de 4.

