



左図のシンボルが記されたマスに白チップを配置したとき、ただし次のいずれかを実行します。

- あなたの診療 TENT を広場の方向に 1 マス進ませる (このページの最後の「診療 TENT の移動」参照)。
- あなたの薬ビンにある黒チップを 1 枚、グレードアップ (6 ページの「グレードアップ」を参照) させる。



爆発マス (左図) に白チップを配置したとき、あなたの薬ビンは爆発し、バーストします。バーストの処理については、このページの右側の項目を参照してください。

こうして引いたチップの処理を行ったあと、あなたは再び薬袋から次のチップ 1 枚を引いて処理することを繰り返して行います。ただし、次のいずれかの状況が発生したら、あなたは手番を終了しなければなりません。また場合によっては、このフェイズでもう手番を行えないこともあります。



1) 完璧な調査：薬ビンのくびに、色つきチップが 3 枚配置されている。



2) バースト：爆発マスに白チップを配置した。



3) ストップを宣言：薬を完成させる。



1) 完璧な調査：この手番では、これ以上布袋からチップを引くことはできません。ここで、薬ビンのくびに置かれた 3 枚の色つきチップの値と最後に配置した白チップ (以前の手番で置かれたものであってもかまいません) の値を合計します。この合計が「移動力」となります。患者を移動力ぶん、自分の診療

TENT に向かって進ませてください (6 ページ「患者の移動」参照)。移動が終わったら、薬ビンのくびに置かれた色つきチップすべてを、薬ビンの中心に移します (薬袋に戻してはいけません)。これで、再び薬ビンのくびに材料チップを置くことができます。ただし、白チップは白チップ配置マスに置かれたままです。

例：色つきチップの合計値は 4 (2 + 1 + 1)、そして最後に配置した白チップの値は「3」なので、移動力は 7 (4 + 3) です。そこで、患者を 7 マス進ませます。

ここであなたの手番は終わります。続いて相手が手番を行います。再びあなたの手番になったとき、あなたはまた薬づくりを行うことができます。



2) バースト：爆発マスに白チップを配置したとき、薬ビンは爆発します。このとき、薬ビンのくびに置かれたチップをすべて、薬ビンの中心に戻してください。



ここであなたの手番は終わり、相手の手番に移り、患者の移動はできません。さらに、あなたはこのフェイズではもう手番を行うことはできません。あなたの薬ビンにあるチップは、ラウンド終了時までそのまま残ります。

最後に、下記 A と B から、いずれかのペナルティを実行しなければなりません。

A：自分が保有する金の数を半分 (切り捨て) の額だけ、共通在庫に戻します。



または

B：A のペナルティで戻すはずの金の数と同じマスぶんだけ、自分の診療 TENT から遠ざかるように患者を後退させます。



その結果、患者が相手の診療 TENT のマスに移動した場合、相手が患者を診療 TENT のマスまで移動させたときみなして処理します (6 ページ「患者の移動」参照)。



3) ストップを宣言：1) と 2) がどれも発生していなければ、再び薬袋からチップを引く前に、あなたはここでストップを宣言し、薬を完成させることができます。この場合、もしこの手番ですでにチップを引いていて、バーストしていなければ、1) と同じ方法で移動力を算出し、その数字ぶんのマスを患者を自分の診療 TENT に向かって進ませます。

ここであなたの手番は終わり、相手の手番に移ります。あなたはこのフェイズを終了し、このフェイズではもう手番を行うことはできません。あなたの薬ビンにあるチップは、ラウンド終了時までそのまま残ります。

診療 TENT の移動

ゲーム開始時には、プレイヤーは診療 TENT を街路の指定されたマスに配置しています。ゲーム中、プレイヤーは次のようなシンボルで、自分の診療 TENT を動かすよう指示される場合があります。



このようなシンボルの場合、そこに記された数字ぶん、自分の診療 TENT を広場に向かって進ませてください。これにより、患者があなたの診療 TENT に到達するのが容易になるでしょう。



このようなシンボルの場合、そこに記された数字ぶん、自分の診療 TENT を (街路にある矢印の方向に向け) 広場から遠ざけるように後退させてください。これにより、患者があなたの診療 TENT に到達するまでより多くの移動が必要になるでしょう。

