



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、ただちに次のいずれかを実行します。

- あなたの診療テントを広場の方向に1マス進ませる（このページの最後の「診療テントの移動」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、このページの右段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) 完璧な調合：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) 完璧な調合：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、自分の診療テント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。



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、薬袋の中に移してください。



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、自分の診療テントから遠ざかるように患者を後退させます。



その結果、患者が相手の診療テントのマスに移動した場合、相手が患者を診療テントのマスまで移動させたと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いければ、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テント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。

診療テントの移動

ゲーム開始時には、プレイヤーは診療テント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、自分の診療テント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、自分の診療テント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テント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、自分の診療テントを（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テントに到達するまでより多くの移動が必要になるでしょう。

