

HOLDING ON™

DAS BEWEGTE LEBEN DES BILLY KERR

SPIELREGELN



ACHTUNG: Die Karten „Vage Erinnerung“ und „Klare Erinnerung“ solltet ihr erst aufdecken, wenn ihr dazu aufgefordert werdet, da das Erforschen und Entdecken dieser Karten die Spielerfahrung von Holding On ausmachen.

Es war bereits eine lange Nacht für dich und den Rest des Palliativteams. Die Sonne geht bereits auf, als die Oberschwester dich in ein kleines Zimmer bittet. „Dieser hier ist besonders schwierig“, sagt sie, als ihr das Zimmer betretet. Sie hält dir die Patientenakte hin. „Hier, nimm!“. Name des Patienten: Billy Kerr. Alter: 60. Eingeliefert nach einem Herzinfarkt auf einem Flug von Sydney nach London. „Ein schwächerer Mann wäre sicherlich daran gestorben. Wir müssen also auf das Schlimmste vorbereitet sein. Du und dein Team sollen seinen Lebensabend so angenehm wie möglich gestalten.“

ÜBERBLICK

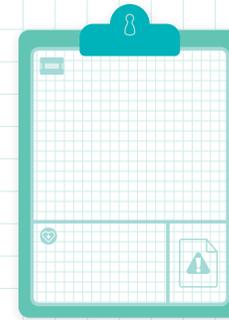
Holding On: Das bewegte Leben des Billy Kerr ist ein kooperatives Spiel, in dem die Spieler die Rolle von Pflegekräften übernehmen und sich um die Sterbenskranken kümmern. Euer neuester Patient wurde soeben eingeliefert, nachdem er auf einem Flug von Sydney nach London einen Herzinfarkt erlitten hatte. Bisher wisst ihr nur, dass sein Name Billy Kerr ist, er 60 Jahre alt ist und nur noch wenige Tage zu leben hat. Jetzt müsst ihr zusammenarbeiten, um euch angemessen um ihn zu kümmern, auf medizinische Notfälle reagieren und sein Vertrauen gewinnen. Im Verlauf der zehn zusammenhängenden Szenarien, müsst ihr die Bruchstücke seiner Lebenserinnerungen zusammensetzen, während ihr immer mehr über Billys sorgenschwere Vergangenheit erfährt. Könt ihr ihm helfen, den Mut aufzubringen, sich seiner Vergangenheit zu stellen, damit er seinen Frieden finden kann?

Diese Spielregeln sind für das Spiel zu dritt. Die wenigen Anpassungen für das Spiel zu zweit oder viert sind auf Seite 11 aufgeführt.

SPIELMATERIAL



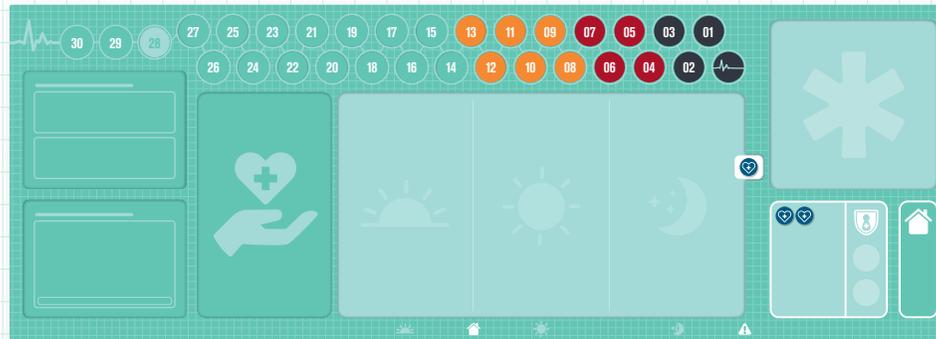
DIESES REGELHEFT



1 SCHICHTLEITERTABLEAU



39 PATIENTENKARTEN



1 SPIELPLAN



72 SZENARIOKARTEN



35 KARTEN „KLARE ERINNERUNG“
(darunter 5 Ereigniskarten)



35 KARTEN „VAGE ERINNERUNG“
(darunter 5 Ereigniskarten)



1 FIGUR „BILLY“

4 FIGUREN „PFLEGEKRAFT“

3 FIGUREN „AUSHILFE“

2 FIGUREN „AUSHILFE AUF ABRUF“

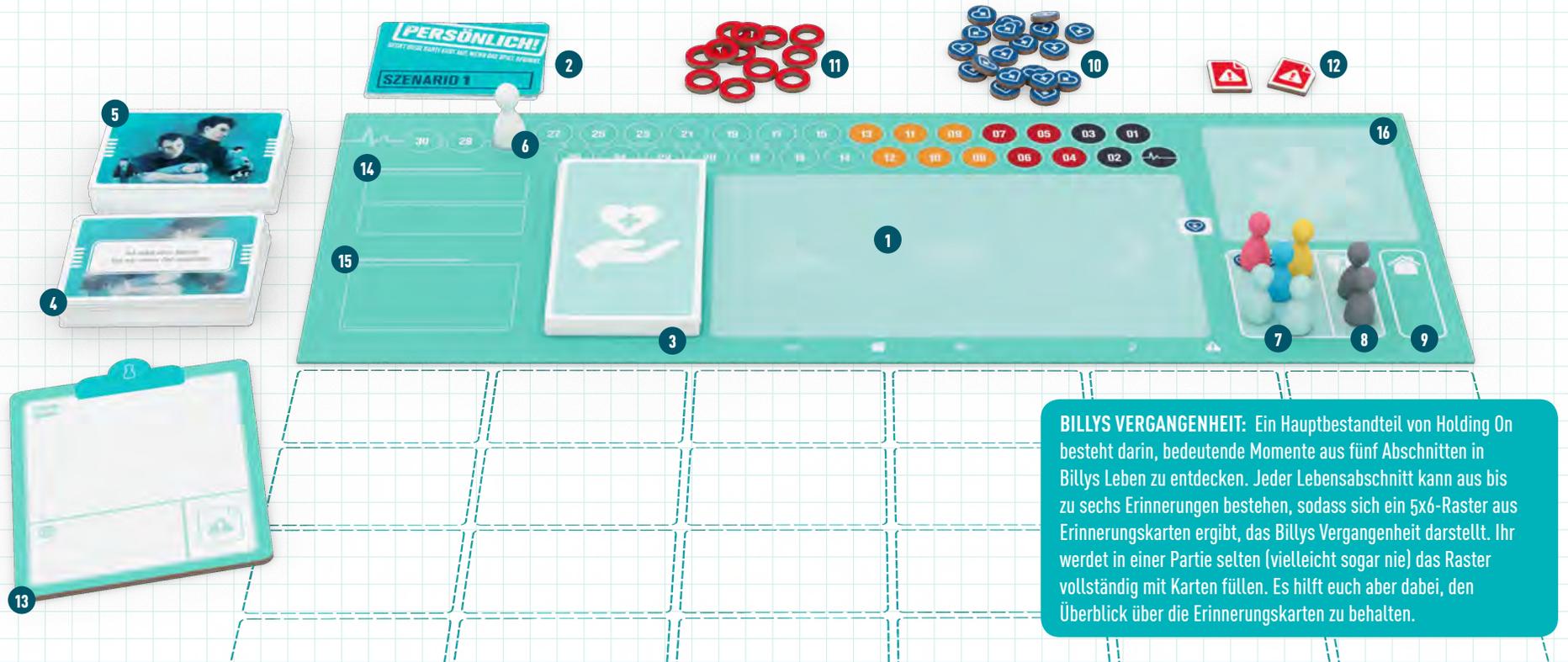
12 STRESSMARKER

24 VERSORGUNGS-MARKER

2 VERWARNUNGS-MARKER

10 FORTSCHRITTS-MARKER

1 TELEFONPLÄTTCHEN



BILLYS VERGANGENHEIT: Ein Hauptbestandteil von Holding On besteht darin, bedeutende Momente aus fünf Abschnitten in Billys Leben zu entdecken. Jeder Lebensabschnitt kann aus bis zu sechs Erinnerungen bestehen, sodass sich ein 5x6-Raster aus Erinnerungskarten ergibt, das Billys Vergangenheit darstellt. Ihr werdet in einer Partie selten (vielleicht sogar nie) das Raster vollständig mit Karten füllen. Es hilft euch aber dabei, den Überblick über die Erinnerungskarten zu behalten.

Legt den Spielplan [1] in die Tischmitte und lasst etwas Platz darunter für Billys Vergangenheit. Nehmt die obersten drei Karten für das erste Szenario vom Szenariostapel und legt sie, ohne sie aufzudecken, über den Spielplan [2]. Dieser Stapel ist vorsortiert, daher darf er nicht gemischt werden. Legt die übrigen Szenariokarten in die Schachtel zurück. Nehmt den Patientenstapel und legt ihn gemischt auf das entsprechende Feld des Spielplans [3]. Sortiert die Erinnerungskarten in zwei Stapel („Vage Erinnerung“ [4] / „Klare Erinnerung“ [5]) und legt diese neben den Spielplan.

Stellt Billys Figur auf Feld 28 der Zustandsleiste [6]. Jeder Spieler wählt eine Pflegekraft. Stellt diese Figuren zusammen mit zwei Aushilfen in den Pausenraum [7]. Stellt die beiden Aushilfen auf Abruf auf die markierten Felder [8] links neben dem Feld für abwesendes Personal [9].

Legt die Versorgungs- [10], Stress- [11] und Verwarnungsmarker [12] als Vorräte über dem Spielplan bereit. Jeder Spieler erhält zu Beginn einen Versorgungsmarker.

Die Fortschrittmarker werden nicht zwingend benötigt. Ihr könnt sie jedoch benutzen, um bestimmte Erinnerungskarten vorübergehend zu markieren. Legt das Telefonplättchen zurück in die Schachtel. Es wird für das erste Szenario nicht benötigt.

Bestimmt einen Startspieler und gebt ihm das Schichtleitertableau [13]. Der Schichtleiter ist unter anderem dafür verantwortlich, das Szenario vorzubereiten.

Dazu zieht er die erste Szenariokarte mit dem Titel **Persönlich – Szenario 1** vom Szenariostapel. Jetzt darf er die Karte umdrehen und den Text unter **Einführung 1** laut vorlesen. Dann legt er die Karte auf das obere Feld am

linken Spielplanrand [14], nimmt die nächste Karte und liest den Text unter **Einführung 2** ebenfalls laut vor.

Sobald er fertig ist, dreht er die Karte auf die Seite **Aufbau & Regeln**. Diese Seite beinhaltet alle besonderen Regeln und Änderungen für dieses Szenario, die der Schichtleiter beim Aufbau und während der Partie beachten muss. Die Karte wird auf die Karte **Einführung 1** gelegt [14] und verdeckt sie somit.

Die letzte Karte ist die **Aufgabenkarte**. Der Schichtleiter liest auch sie laut vor. Versichert euch, dass jeder weiß, was zu tun ist, um das Szenario erfolgreich abzuschließen. Legt diese Karte auf das Aufgabenfeld [15]. Die Rückseite dieser Karte dürft ihr erst anschauen, wenn ihr die Aufgabe erfüllt habt.

In späteren Szenarien wird auch das *-Feld [16] verwendet. – Jetzt seid ihr bereit.

SZENARIEN

Holding On wird über zehn zusammenhängende Szenarien gespielt, die aufeinander aufbauen.

Aufbau und Regeln

Um ein neues Szenario zu beginnen, folgt einfach den Anweisungen auf Seite 3. Manche Szenarien beinhalten neue Karten oder neues Spielmaterial. Die Karte „Aufbau & Regeln“ gibt euch alle notwendigen Informationen. Schlüsselwörter, denen ihr begegnet, sind in diesem Regelheft erklärt.



Anmerkung: Auch wenn das erste Szenario keine Veränderung des Aufbaus oder der Regeln benötigt, gibt es aus Konsistenzgründen trotzdem eine Karte für Aufbau & Regeln.

Aufgabe des Szenarios

Jedes Szenario hat eine Aufgabe, die erfüllt werden muss, bevor ihr zum nächsten Szenario voranschreiten dürft. Obwohl jede Aufgabe einzigartig ist, benötigt ihr oft bestimmte „klare Erinnerungen“ in Billys Vergangenheit. Falls nötig, ist dort die vage Version dieser Karte abgebildet, um euch bei der Suche zu unterstützen. Manche Aufgaben haben zusätzliche Anforderungen, die ihr erfüllen müsst.



Ihr dürft erst zum nächsten Szenario voranschreiten, wenn ihr die Aufgabe des aktuellen Szenarios erfüllt habt. Scheitert ihr bei einem Szenario, müsst ihr es so oft wiederholen, bis ihr es erfolgreich abgeschlossen habt. Nur dann dürft ihr zum nächsten Szenario voranschreiten.

Ein Szenario erfolgreich abschließen

Ein Szenario ist erfolgreich abgeschlossen, sobald die Aufgabe erfüllt ist. Danach erhaltet ihr die Anweisung, die Aufgabenkarte umzudrehen und das Ergebnis des Szenarios zu enthüllen.

Die Karten jedes abgeschlossenen Szenarios könnt ihr in dem dafür vorgesehenen Fach der Spielschachtel aufbewahren. Außerdem kann es vorkommen, dass ihr Karten für einen späteren Zeitpunkt beiseitelegen sollt.

Ein Szenario verlieren

Ihr verliert das Szenario sofort, wenn Billy stirbt oder er auf eine andere Station verlegt wird.

Billy stirbt, sobald:

- seine Figur das letzte Feld  der Zustandsleiste erreicht.
- der Patientenkartenstapel zu Beginn eines neuen Tages leer ist.

Billy wird verlegt, sobald:

- ihr nicht genügend Pflegekräfte, Aushilfen oder Aushilfen auf Abruf habt und somit Verwarnungen sammelt (siehe *Personal einteilen* auf Seite 6).
- ihr eine zweite Verwarnung erhaltet (siehe *Verwarnungen vom Krankenhaus* auf Seite 10).

EIN SZENARIO ERNEUT SPIELEN:

Ihr könnt ein bereits abgeschlossenes Szenario erneut spielen. Lest dafür den Abschnitt *Ein Szenario erneut spielen* auf Seite 11.

DAS PFLEGETEAM

Im Spiel gibt es drei verschiedene Arten von Personal: **Pflegekräfte**, **Aushilfen** und **Aushilfen auf Abruf**. Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Pflegekraft. Der Schichtleiter eines Tages spielt zusätzlich noch die Aushilfen (siehe *Pflichten des Schichtleiters* auf Seite 6). Aushilfen auf Abruf werden ebenfalls von ihm kontrolliert und können euch in schwierigen Situationen helfen. Die Rolle des Schichtleiters wechselt zu Beginn eines Tages zum nächsten Spieler.

Die Tabelle unten zeigt euch, welches Personal welche Fähigkeiten hat und welche Aktionen es ausführen kann.



	PFLEGEKRÄFTE	AUSHILFEN	AUSHILFEN AUF ABRUF*
KONTROLLE	INZELNE SPIELER	SCHICHTLEITER	SCHICHTLEITER
MEDIZINISCHE VERSORGUNG	☑	☑	☑
PALLIATIVE VERSORGUNG	☑	☑	☑
KANN DEN PAUSEN- RAUM NUTZEN	☑	☑	—
KANN STRESS ERHALTEN	☑	☑	—
KANN GESPRÄCH FÜHREN	☑	—	—
KANN ANRUF TÄTIGEN	☑	—	—

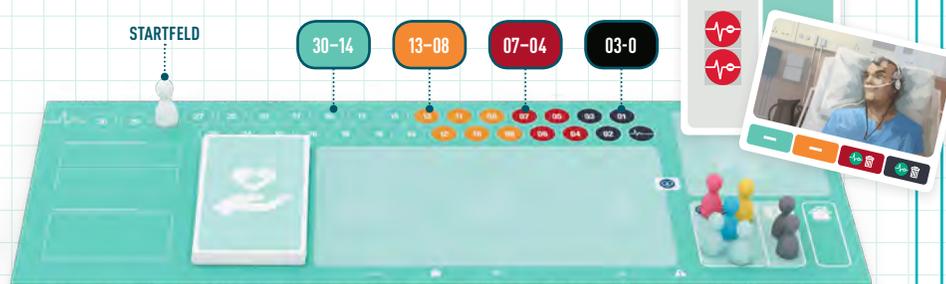
**Aushilfen auf Abruf können für einen einzigen Tag angefordert werden. Sie verlassen das Krankenhaus in der Phase Ende des Tages.*

BILLYS ZUSTAND



Billys Zustand wird sich in einer Partie häufig ändern.

Alle Patientenkarten und einige Ereigniskarten haben diese Symbole. Ihr Einfluss auf Billys Zustand hängt davon ab, welche und wie viele Symbole davon abgebildet sind.



Die Zustandsleiste hält Billys schlechter werdenden Zustand fest und ist in vier verschiedenfarbige Bereiche unterteilt. Die Farben sind wichtig, wenn Ereigniskarten abgehandelt werden (siehe *Ereignisse* auf Seite 8).

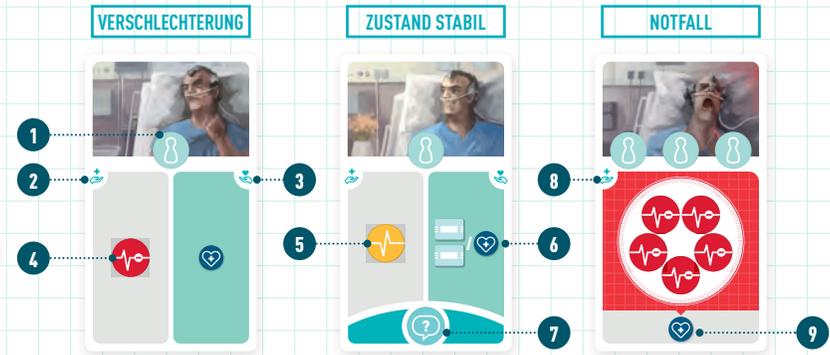
Billys Figur wird benutzt, um seinen Zustand zu markieren und steht zu Beginn eines Szenarios auf Feld 28 der Zustandsleiste. Auch wenn sich sein Zustand kurzzeitig verbessert, wird er mit jedem verstreichenden Tag unvermeidlich immer weiter Richtung 0 wandern. Alle Patientenkarten und einige Ereigniskarten beeinflussen Billys Zustand, je nachdem welche und wie viele der obigen Symbole abgebildet sind.

Sollte Billys Zustand jemals auf Feld 0 der Zustandsleiste sinken, stirbt er und das Szenario ist sofort verloren. Ihr müsst es erneut spielen, um weiterzukommen.

- Billys Zustand wird sich verschlechtern, wenn eine Patientenkarte eine Verschlechterung zeigt und er keine medizinische Versorgung erhält.
- Wenn Billys Zustand stabil ist , könnt ihr seinen Zustand durch medizinische Versorgung weiter verbessern (siehe *Medizinische Versorgung* auf Seite 7).
- Manche Ereigniskarten können auch eine unmittelbare Verbesserung oder Verschlechterung von Billys Zustand auslösen.

PATIENTENKARTEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Patientenkarten in Holding On: **Verschlechterung**, **Zustand stabil** und **Notfall**. In jeder Schicht wird eine Patientenkarte gezogen. Sie muss vollständig abgehandelt werden, bevor es weitergeht.



- [1] **PERSONALFELDER**. Zeigen an, wie viel Personal für diese Schicht benötigt wird.
- [2] **SYMBOL FÜR MEDIZINISCHE VERSORGUNG**. Ihr könnt euch dazu entscheiden, medizinische Versorgung zu leisten, um Billys Zustand zu verbessern oder die Verschlechterung aufzuhalten.
- [3] **SYMBOL FÜR PALLIATIVE VERSORGUNG**. Ihr könnt euch dazu entscheiden, palliative Versorgung zu leisten, um mit Billy Zeit zu verbringen und vage Erinnerungen und/oder Versorgungsmarker zu sammeln.
- [4] **ZUSTAND VERSCHLECHTERT SICH**. Billys Zustand verschlechtert sich um ein Feld pro -Symbol, wenn er in dieser Schicht keine medizinische Versorgung erhält.
- [5] **ZUSTAND STABIL**. Durch medizinische Versorgung könnt ihr Billys Zustand um 1 Feld verbessern.
- [6] **VERSORGUNGSMARKER & VAGE ERINNERUNGEN**. Zeigen die Anzahl der Versorgungsmarker und/oder vagen Erinnerungen, die ihr erhaltet, wenn ihr palliative Versorgung leistet.
- [7] Mit der Aktion **GESPRÄCH FÜHREN** könnt ihr mehr über vage Erinnerungen in Billys Vergangenheit erfahren.
- [8] Bei einem **MEDIZINISCHEN NOTFALL** könnt ihr nur durch medizinische Versorgung verhindern, dass sich Billys Zustand rapide verschlechtert.
- [9] Ihr erhaltet genau einen **VERSORGUNGSMARKER**, wenn ihr den Notfall vollständig abwenden könnt.

EIN TAG IM KRANKENHAUS

Jede Spielrunde in Holding On steht für einen Tag im Krankenhaus. Ein Tag ist in drei einzelne Schichten aufgeteilt: Früh, Spät und Nacht. Beginnend mit der Frühschicht deckt der Schichtleiter eine Patientenkarte auf, die anzeigt, was mit Billy während dieser Schicht geschieht. Dann weist er dem Personal Aufgaben zu. Das Personal muss sich entscheiden, welche Art der Versorgung derzeit notwendig ist. Die Entscheidung hängt davon ab, wie sehr Billy euch vertraut sowie von seinem derzeitigen Zustand und wie gestresst das Personal ist. Außerdem müsst ihr euch Zeit nehmen, um mehr über Billys Vergangenheit herauszufinden, um das Szenario zu bestehen. Gleiches gilt für die Spät- und Nachtschicht. Jeder Tag im Krankenhaus läuft wie folgt ab:

ÜBERGABE – Gib das Schichtleitertableau an den nächsten Spieler weiter. Er ist der Schichtleiter für diesen Tag.

FRÜHSCHICHT – Der Schichtleiter deckt eine Patientenkarte auf und weist dem Personal Aufgaben zu (siehe *Pflichten des Schichtleiters* rechts). Das eingeteilte Personal entscheidet, wie es die Schicht gestaltet (siehe *Billy pflegen* auf Seite 7).

RUHETAG (optional) – Der Schichtleiter entscheidet, ob er nicht eingeteiltes Personal nach Hause schickt (siehe *Stress* auf Seite 10).

SPÄTSCHICHT – Genau wie FRÜHSCHICHT.

NACHTSCHICHT – Genau wie FRÜHSCHICHT.

ENDE DES TAGES – Nach der letzten der drei Schichten:

- Verwarnungen des Krankenhauses prüfen (siehe Seite 10).
- Jegliches Personal, das sich am Ende des Tages noch immer im Pausenraum befindet, konnte etwas Zeit mit Billy verbringen und gewinnt sein Vertrauen. Jede dieser Figuren erhält zwei Versorgungsmarker.

VERSAMMLUNG DES TEAMS

- Stellt alle Figuren, die sich bei einer Schicht befinden, zurück in den Pausenraum.
- Aushilfen auf Abruf, die heute gearbeitet haben, werden entfernt und sind nicht mehr verfügbar.
- Personal, das sich zu Hause befindet, kommt ohne Stress zurück in den Pausenraum.
- Erschöpftes Personal muss jetzt nach Hause geschickt werden (siehe *Stress* auf Seite 10)
- Vorbereitungen für den nächsten Tag: Ausliegende Patientenkarten und alle Versorgungsmarker auf dem Spielplan ablegen.

ÜBER BILLY SPRECHEN – Sprecht darüber, was ihr heute über Billy herausgefunden habt (siehe Seite 9).

ÜBERGABE

Beim Spielaufbau habt ihr bereits den ersten Schichtleiter bestimmt. Bei der Übergabe zu Beginn jedes neuen Tages geht die Verantwortung auf den nächsten Spieler zur Linken über. Gebt das Schichtleitertableau mit allen Versorgungsmarkern der Aushilfen sowie Verwarnungsmarkern an diesen Spieler weiter.



PFLICHTEN DES SCHICHTLEITERS

Patientenkarte aufdecken

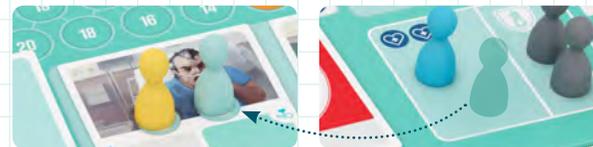
Zu Beginn einer Schicht deckt der Schichtleiter die oberste Patientenkarte auf und legt sie auf das erste freie Schichtfeld auf dem Spielplan.

Personal einteilen

Der Schichtleiter muss jetzt für diese Schicht Personal einteilen. Jede Schicht benötigt ein bis drei Personen. Dabei ist jede Kombination aus Pflegekräften, Aushilfen und Aushilfen auf Abruf erlaubt.

Um Personal einzuteilen, stellt er die gewählten Figuren vom Pausenraum auf freie Personalfelder der Patientenkarte. Der Spieler der ersten Figur, die auf diese Karte gestellt wird, darf (falls notwendig) die finale Entscheidung treffen, welche Aktion ausgeführt wird. Im Falle einer Aushilfe (auf Abruf) trifft der Schichtleiter die Entscheidung.

Eingeteiltes Personal muss sich erst um die aktuelle Patientenkarte kümmern, bevor der Schichtleiter die Patientenkarte für die nächste Schicht aufdecken darf.



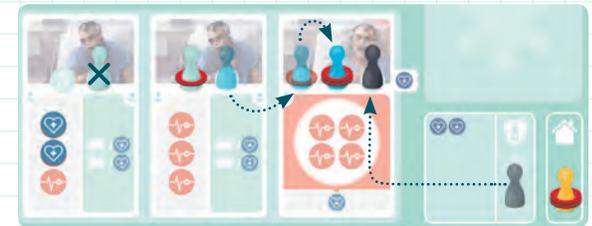
Beispiel: Der Schichtleiter stellt eine Aushilfe vom Pausenraum auf das zweite Personalfeld, womit die Schicht abgedeckt ist. Die Pflegekraft (gelbe Figur) ist die erste Figur auf der Karte dieser Schicht und darf entscheiden, welche Versorgung Billy erhält.

Überstunden

Gibt es nicht genügend Personal, um die Schicht abzudecken, hat der Schichtleiter drei Möglichkeiten:

- Hole eine oder beide Aushilfen auf Abruf, falls verfügbar.
- Teile eine Pflegekraft, Aushilfe oder Aushilfe auf Abruf von der vorigen Schicht für diese Schicht ein, was jedoch Stress verursacht (siehe Seite 10). Aushilfen auf Abruf erhalten keinen Stress.
- Eine Pflegekraft oder Aushilfe, die für die aktuelle Schicht eingeteilt ist, kann bis zu zwei andere Personen ersetzen, erhält dafür aber für jedes nicht besetzte Feld Stress. Aushilfen auf Abruf können dies nicht.

Siehe *Stress* auf Seite 10 für weitere Informationen.



Beispiel: Die Aushilfe in der Frühschicht kann nicht in der Nachtschicht einspringen, da es nicht die vorige Schicht ist. Die Pflegekraft von der Spätschicht wird ebenso für die Nachtschicht eingeteilt und erhält dafür Stress sowie weiteren Stress für das zweite, nicht besetzte Feld. Eine Aushilfe auf Abruf übernimmt das dritte Feld.

Schafft es der Schichtleiter nicht, alle Personalfelder einer Schicht abzudecken, erhaltet ihr eine Verwarnung vom Krankenhaus (siehe Seite 10).

DIE NACHTSCHICHT: Sobald alle Personalfelder der Nachtschicht besetzt sind, erhält eine beliebige Person des eingeteilten Personals einen Versorgungsmarker, der bereits in dieser Schicht eingesetzt werden kann. Diesen Bonus gibt es nur bei der Nachtschicht.

BILLY PFLEGEN

Nachdem das Personal für eine Schicht eingeteilt wurde, müssen diese Spieler entscheiden, welche Art der Versorgung Billy erhält. Dabei ist die Ausgewogenheit von physischer und mentaler Unterstützung wichtig.

In einer Schicht muss sich das eingeteilte Personal entscheiden, ob es medizinische ODER palliative Versorgung leistet.

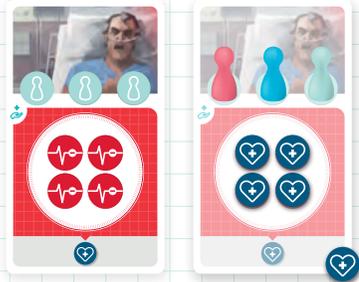
Die Entscheidung solltet ihr immer gemeinsam treffen. Seid ihr euch einmal nicht einig, trifft der Spieler der Figur ganz links auf der Karte dieser Schicht die finale Entscheidung.

Mindestens einmal pro Tag braucht Billy medizinische Versorgung. Andernfalls erhaltet ihr eine Verwarnung vom Krankenhaus.

Eine Schicht endet, sobald ihr entweder medizinische oder palliative Versorgung geleistet habt. Falls Billys Zustand stabil war, könnt ihr mit ihm ein Gespräch führen (siehe Seite 9).

MEDIZINISCHE NOTFÄLLE

Im Verlauf einer Partie wird es zu medizinischen Notfällen kommen, in denen sich Billys Zustand rapide verschlechtert. Dann könnt ihr nur medizinische Versorgung leisten. Sind alle Symbole verdeckt, ist der Notfall abgewendet und ihr erhaltet einen Versorgungsmarker. Diesen müsst ihr sofort einer Pflegekraft oder Aushilfe geben, die für diese Schicht eingeteilt war. Schafft ihr es nicht, alle -Symbole abzudecken, habt ihr den Notfall nicht abgewendet und Billys Zustand verschlechtert sich. Bewegt seine Figur auf der Zustandsleiste entsprechend der Anzahl nicht abgedeckter -Symbole in Richtung 0. Ihr erhaltet keinen Versorgungsmarker.



Beispiel: Durch den Einsatz von vier Versorgungsmarkern auf der Patientenkarte wird der Notfall abgewendet, die Spieler gewinnen sein Vertrauen und erhalten einen Versorgungsmarker.

MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Durch medizinische Versorgung könnt ihr Billys Leben verlängern, aber ihr verpasst auch die Gelegenheit, Billys Vertrauen zu gewinnen oder etwas über seine Vergangenheit zu erfahren. Eingeteiltes Personal kann (zuvor gesammelte) Versorgungsmarker einsetzen, um medizinische Versorgung zu leisten. Pflegekräfte dürfen auch die Marker von Aushilfen einsetzen, die sich mit ihnen in dieser Schicht befinden.

Bei der medizinischen Versorgung gibt es die beiden folgenden Fälle:

Auf jedes -Symbol der Patientenkarte kann das eingeteilte Personal einen seiner Versorgungsmarker legen, um die negativen Auswirkungen auf Billys Zustand abzuwenden. Dies ist nicht zwingend erforderlich, hilft aber Billys Zustand. Bewegt danach Billys Figur auf der Zustandsleiste entsprechend der Anzahl nicht abgedeckter -Symbole in Richtung 0.

Beispiel: Zwei der drei -Symbole der Patientenkarte wurden mit Versorgungsmarkern  abgedeckt. Billys Zustand verschlechtert sich daher nur um ein Feld.



Wenn Billys Zustand stabil ist, reicht ein einziger Versorgungsmarker, um das -Symbol abzudecken. Dadurch verbessert sich Billys Zustand. Bewegt Billys Figur auf der Zustandsleiste ein Feld zurück (weg von der 0).

Beispiel: Auf dem -Symbol liegt ein Versorgungsmarker . Billys Zustand verbessert sich also um ein Feld.



PALLIATIVE VERSORGUNG

Durch die palliative Versorgung könnt ihr Billys Vertrauen gewinnen und/oder mehr über seine Vergangenheit erfahren. Damit verzichtet ihr aber auf die medizinische Versorgung und Billys Zustand verschlechtert sich entsprechend der Anzahl nicht verdeckter -Symbole auf dem linken Feld der Karte. Ist sein Zustand stabil , verändert sich nichts.

Durch palliative Versorgung erhält das eingeteilte Personal Versorgungsmarker und/oder „Vage Erinnerungen“ (siehe Seite 8) gleich der Anzahl der Symbole auf der Patientenkarte. Bei einer Auswahl trifft der Spieler der Figur ganz links auf der Karte für diese Schicht die finale Entscheidung.



VERSORGUNGSMARKER

Versorgungsmarker, die ihr während der Partie erhaltet, stehen für das Maß an Vertrauen, das euch Billy entgegenbringt. Sie werden für seine medizinische Versorgung und für Gespräche mit ihm benötigt (siehe Seite 9). Ihr benötigt sie außerdem für bestimmte Ereignisse und sie können euch helfen, Billys Aufmerksamkeit zu fokussieren, wenn ihr eine bestimmte vage Erinnerung finden möchtet (siehe *Regeln für Szenario 2 und darüber hinaus* auf Seite 11).

Versorgungsmarker von Aushilfen können für medizinische Versorgung nur dann verwendet werden, wenn eine Aushilfe oder Aushilfe auf Abruf für die Schicht eingeteilt ist. Pflegekräfte dürfen Versorgungsmarker von Aushilfen nicht für die Aktion „Gespräch führen“ einsetzen.

Versorgungsmarker erhalten

Jegliches Personal kann Versorgungsmarker erhalten, hauptsächlich durch palliative Versorgung. Außerdem erhaltet ihr in jeder Nachtschicht genau einen Versorgungsmarker. Außerdem erhält am Ende des Tages jede Person, die für keine Schicht eingeteilt wurde, zwei Versorgungsmarker.

Jeder Versorgungsmarker von Aushilfen kommt in einen allgemeinen Vorrat auf dem Schichtleitertableau. Pflegekräfte haben jeweils ihren eigenen Vorrat, der maximal 6 Versorgungsmarker enthalten darf.

VAGE ERINNERUNGEN

Zu Beginn wird Billy sich weigern, mit euch über seine Vergangenheit zu sprechen, aber durch palliative Versorgung könnt ihr sein Vertrauen gewinnen. Im Gegenzug wird er euch vage Erinnerungen aus seinem Leben anvertrauen.

Die Rückseite einer vagen Erinnerung gibt an, aus welchem Lebensabschnitt sie stammt (1–5). Darauf steht auch ein Zitat von Billy, das seine Gedanken zu dem gezeigten Ereignis ausdrückt. Die Vorderseite zeigt eine verschwommene Szene mit Billy. Das bedeutet, dass Billy noch nicht bereit ist, euch alles zu erzählen. Die Anzahl der Wundnähte auf den Rändern einer Karte helfen euch dabei, sie richtig in das Raster einzuordnen (siehe *Über Billy sprechen* auf Seite 9).

Vage Erinnerungen erhalten

Wenn eingeteiltes Personal sich dazu entscheidet, durch palliative Versorgung vage Erinnerungen zu erhalten, müssen sie zunächst festlegen, wer mit Billy spricht. Ein anderer Spieler übernimmt dann die Rolle von Billy, nimmt sich den Stapel der vagen Erinnerungen und mischt ihn.

Für jede vage Erinnerung, die Billy teilt, gilt:

- Wer die Rolle von Billy übernimmt, zieht verdeckt eine Karte von der UNTERSEITE des Stapels.
- Ist diese Karte ein Ereignis **!**, decke die Karte sofort auf und handelt sie ab (siehe *Ereignisse* rechts). Ereigniskarten zählen zur Gesamtzahl der gezogenen Karten, außer es ist ein Ereignis mit **—**-Symbol.
- Ist diese Karte eine Erinnerung, halte sie VERDECKT und lies Billys Kommentar auf der Rückseite vor.
- Gib die Karte dann – immer noch verdeckt – an den Gesprächspartner von Billy weiter. Würde auf diese Weise eine Aushilfe die Karte erhalten, nimmt sie stattdessen der Schichtleiter.
- Nachdem für jedes **—**-Symbol auf der Patientenkarte eine Karte gezogen wurde, hört Billy auf zu erzählen. Mischt alle Ereigniskarten (aber nicht die Erinnerungen) zurück in den Stapel der vagen Erinnerungen.

Zur Erinnerung: Alle gezogenen Erinnerungskarten **BLEIBEN BIS ZUM ENDE DER RUNDE VERDECKT!**

KARTEN ZIEHEN: Zu verschiedenen Zeitpunkten werdet ihr aufgefordert, vage oder klare Erinnerungen zu ziehen. Auch dann zieht ihr **IMMER** von der **UNTERSEITE** des entsprechenden Stapels. Dadurch ist jede gezogene Karte eine Überraschung.



EREIGNISSE

Ereigniskarten gibt es sowohl im Stapel der vagen als auch der klaren Erinnerungen. Die Auswirkungen hängen von Billyszeitigem Zustand ab.

Sobald eine Ereigniskarte gezogen wird:

- Decke die Karte sofort auf.
- Überprüfe Billys derzeitige Position auf der Zustandsleiste. Sie gibt an, wie heftig das Ereignis ausfällt.
- Handelt das Ereignis ab (siehe *Symbolübersicht* auf Seite 12).

Zur Erinnerung: Ereigniskarten zählen zur Gesamtzahl der gezogenen Karten, außer sie zeigen das **—**-Symbol.

ACHTUNG: Manche Ereignisse haben mehrere Symbole.

Beispiel 1: Diese Ereigniskarte findet sich unter den vagen Erinnerungen. Ist Billys Zustand im **grünen** oder **orangefarbenen** Bereich der Zustandsleiste, ist das Ereignis ein Moment der Stille und Billy teilt keine Erinnerung mit dir. Ist Billys Zustand im **roten** Bereich, kannst du ihn ermutigen weiterzusprechen (indem du einen Versorgungsmarker ausgibst), damit eine weitere Karte gezogen wird (Ereignisse ignorieren). Ist Billys Zustand im **schwarzen** Bereich, hört er auf zu reden. Es werden keine weiteren Karten gezogen.



Beispiel 2: Dieses Ereignis findet sich unter den klaren Erinnerungen. Ist Billys Zustand im **grünen** Bereich der Zustandsleiste, wird das Ereignis ignoriert und die nächste Karte gezogen. Ist Billys Zustand im **orangefarbenen** Bereich, wechselt er das Thema (siehe *Symbolübersicht* auf Seite 12). Ist Billys Zustand im **roten** Bereich, wechselt er das Thema und diese Karte wird zurück in die Schachtel gelegt. Ist Billys Zustand im **schwarzen** Bereich, hört er auf zu reden. Es werden keine weiteren Karten gezogen.



In späteren Szenarien können bestimmte Ereignisse entfernt oder hinzugefügt werden. Diese Anweisungen findet ihr auf der Karte „Aufbau & Regeln“.

KLARE ERINNERUNGEN

Am Ende einer Schicht, in der Billys Zustand stabil war, können für diese Schicht eingeteilte Pflegekräfte ein Gespräch mit Billy führen, um mehr über die bereits in seiner Vergangenheit ausliegenden vagen Erinnerungen zu erfahren. Dies geschieht allerdings erst **NACH** der medizinischen oder palliativen Versorgung.

Die Rückseite einer klaren Erinnerung gibt an, aus welchem Lebensabschnitt sie stammt (1–5). Die Vorderseite zeigt eine klare Version der zugehörigen vagen Erinnerung. Billys Umgebung ist jetzt deutlich erkennbar und sie gibt mehr über diesen Zeitraum seiner Vergangenheit preis. Die Ränder der Karte zeigen die gleiche Anzahl Wundnähte wie die vage Version dieser Erinnerung. Sie helfen euch dabei, die Karte richtig auszulegen (siehe *Über Billy sprechen* rechts).

Aktion: Gespräch führen

Diese Aktion darf beliebig oft von jeder eingeteilten Pflegekraft ausgeführt werden. Aushilfen dürfen diese Aktion nicht ausführen. Legt zunächst fest, wer mit Billy spricht. Ein anderer Spieler übernimmt dann die Rolle von Billy, nimmt sich den Stapel der klaren Erinnerungen und mischt ihn. Billy wird in diesem Gespräch mehr Details preisgeben als zuvor.

Für jedes Gespräch gilt:

- Die Pflegekraft, die das Gespräch führt, muss einen Versorgungsmarker auf das Feld der Karte legen (auch wenn dort bereits einer liegt).



- Dann muss sie sich für einen Lebensabschnitt entscheiden (1–5), in dem bereits eine vage Erinnerung liegt.
- Wer die Rolle von Billy übernommen hat, zieht verdeckt eine Karte nach der anderen von der Unterseite des Stapels. Er zieht so lange, bis ein Ereignis oder eine Erinnerung des gewählten Lebensabschnitts gezogen wurde. Andere Karten werden ignoriert und abgelegt.
- Ist die gezogene Karte ein Ereignis **!**, decke die Karte sofort auf und handele sie ab (siehe *Ereignisse* auf Seite 8). Ereigniskarten zählen zur Gesamtzahl der gezogenen Karten, außer es ist ein Ereignis mit **—**-Symbol.
- Ist diese Karte eine Erinnerung des gewählten Lebensabschnitts, gib sie **VERDECKT** an die Pflegekraft weiter.

Die Pflegekraft, die das Gespräch führt, hat nun drei Möglichkeiten: Sie kann weiter über den gleichen Lebensabschnitt sprechen, das Thema wechseln und über einen anderen Lebensabschnitt sprechen, oder das Gespräch beenden.

- Falls sie weiter über den **gleichen** Lebensabschnitt sprechen möchte, führt sie die Aktion erneut aus (wofür ein weiterer Versorgungsmarker eingesetzt werden muss) und wählt den gleichen Lebensabschnitt. Der andere Spieler zieht jetzt weiter Karten von der Unterseite des Stapels, **ohne** die abgelegten Karten zurück in den Stapel zu legen oder ihn zu mischen.
- Falls sie über einen **anderen** Lebensabschnitt sprechen möchte, führt sie die Aktion erneut aus (wofür ein weiterer Versorgungsmarker eingesetzt werden muss) und wählt einen anderen Lebensabschnitt. Dann mischt der andere Spieler alle abgelegten Karten zurück in den Stapel, bevor er erneut Karten zieht.
- Falls sie das Gespräch beenden möchte (oder keinen Versorgungsmarker mehr hat), werden alle abgelegten Karten zurück in den Stapel gemischt.

Eine eingeteilte Pflegekraft darf diese Aktion beliebig oft ausführen, vorausgesetzt sie hat genügend Versorgungsmarker.

Zur Erinnerung: Alle gezogenen Erinnerungskarten **BLEIBEN BIS ZUM ENDE DER RUNDE VERDECKT!**

ÜBER BILLY SPRECHEN

Nach der Arbeit trifft sich das Pflgeteam, um über den Tag mit Billy zu sprechen. Jetzt werden vage und klare Erinnerungen in dem Raster ausgelegt, wodurch Billys Vergangenheit nach und nach aufgedeckt wird. Zuerst werden die vagen Erinnerungen, dann die klaren Erinnerungen ausgelegt.

Vage Erinnerungen auslegen

Wie in einem Puzzle hat jede vage Erinnerung eine korrekte Position in Billys Vergangenheit. Benutzt die Wundnähte an den vier Rändern jeder Karte, um sie mit benachbarten Erinnerungen zu verknüpfen. Die Striche verraten euch auch, zu welchem Lebensabschnitt die Erinnerung gehört. Es ist völlig normal (und erlaubt), dass ihr die Karten eines Lebensabschnitts umsortieren müsst, wenn eine neue Erinnerung hinzukommt.

Klare Erinnerungen prüfen und auslegen

Nachdem die vagen Erinnerungen ausgelegt wurden, schaut jeder für sich die Vorderseiten seiner erhaltenen klaren Erinnerungen an und prüft, ob sie zu ausliegenden vagen Erinnerungen passen. Billys Abbild wird sich auf beiden Versionen der Erinnerung an exakt der gleichen Position befinden, ebenso wie die Wundnähte.

Hast du eine klare Erinnerung, die zu einer ausliegenden vagen Erinnerung passt, lege sie auf die Karte der vagen Erinnerung und verdecke sie somit. Klare Erinnerungen, die zu keiner vagen Erinnerung passen, dürfen den anderen Spielern nicht gezeigt werden und werden zurück in den Stapel gemischt, auch wenn sie für die Aufgabe des Szenarios benötigt werden sollten.

Anmerkung: *Ihr könnt Fortschrittsmarker auf klare Erinnerungen legen, um euch daran zu erinnern, welche Karten ihr bereits entdeckt habt.*



STRESS

Die Arbeit in einem Krankenhaus ist stressig. Stress schränkt die Flexibilität des Schichtleiters ein, wenn er Personal einteilt. Außerdem verhindert Stress, dass Pflegekräfte Zeit haben, um mit Billy zu sprechen. Pflegekräfte und Aushilfen erhalten Stress, wenn sie mehr als eine Schicht am Tag übernehmen oder für Kollegen einspringen müssen (siehe *Überstunden* auf Seite 6). Erhält eine Pflegekraft oder Aushilfe Stress, steckt einen Stressmarker auf ihre Figur.

- Eine **Pflegekraft** kann maximal drei Stress erhalten.
- Eine **Aushilfe** kann maximal zwei Stress erhalten.
- Eine **Aushilfe auf Abruf** kann keinen Stress erhalten.



Auswirkungen von Stress

Stress hat die folgenden Auswirkungen:

- **Erhält eine Pflegekraft Stress**, muss sie sofort einen Versorgungsmarker, eine zufällige vage Erinnerung oder eine zufällige klare Erinnerung in den Vorrat bzw. den entsprechenden Stapel zurücklegen.
- **Erhält eine Aushilfe Stress**, muss der Schichtleiter sofort einen Versorgungsmarker (vom Vorrat auf dem Schichtleitertableau) oder eine zufällige vage Erinnerung der Aushilfe zurücklegen (in den Vorrat bzw. den entsprechenden Stapel).

Hat die Person weder Versorgungsmarker noch Erinnerungskarten, verliert sie nichts.

Durch Stress werden die Aktionsmöglichkeiten von Pflegekräften eingeschränkt. Wer zwei oder drei Stress hat, kann die Aktionen „Gespräch führen“ und „Anruf tätigen“ nicht mehr durchführen (siehe Seite 9 bzw. 11). Erst wenn die Pflegekraft nach Hause geht und somit stressfrei wird, kann sie diese Aktionen wieder durchführen.

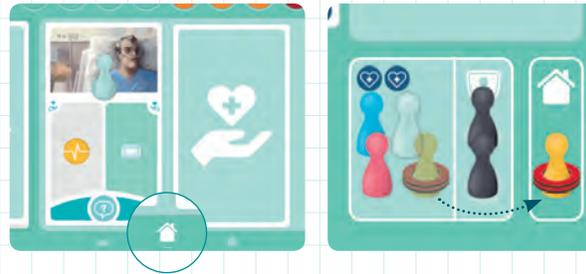
Erschöpft

Sobald eine Pflegekraft oder Aushilfe drei bzw. zwei Stress erhalten hat, ist sie erschöpft. Sie beendet die Schicht zwar wie gewohnt, kann an diesem Tag jedoch keine weitere Schicht übernehmen. Am Ende des Tages muss sie nach Hause gehen und einen Ruhetag einlegen. Am Tag danach kommt sie stressfrei zurück.

Wenn die Pflegekraft, die turnusgemäß Schichtleiter werden würde, erschöpft einen Ruhetag einlegen muss, erhaltet ihr eine Verwarnung vom Krankenhaus (siehe rechts).

Ruhetag

Nach der Frühschicht und vor der Spätschicht kann der Schichtleiter Personal nach Hause schicken, um ihren Stress abzubauen. Personal, das sich nach der Frühschicht noch im Pausenraum befindet, kann nach Hause geschickt werden. Dafür wird die entsprechende Figur auf das Feld für abwesendes Personal  versetzt. Diese Personen können den Rest des Tages nicht arbeiten, kommen dafür jedoch am nächsten Tag stressfrei zurück. Der Schichtleiter darf nicht nach Hause gehen – Es gibt Arbeit zu erledigen!



Beispiel: *Bevor die Patientenkarte für die Spätschicht aufgedeckt wird, entscheidet der Schichtleiter (nach gemeinsamer Diskussion), die gestresste Pflegekraft (gelbe Figur) nach Hause zu schicken. Er stellt die Figur auf das Feld für abwesendes Personal, die dort für den Rest des Tages bleibt. Am nächsten Tag kommt sie stressfrei zurück.*

VERWARNUNGEN VOM KRANKENHAUS



Es gibt drei Situationen, in denen ihr eine Verwarnung vom Krankenhaus erhaltet:

- Billy hat an diesem Tag keine medizinische Versorgung erhalten.
- Die Pflegekraft, die turnusgemäß Schichtleiter werden würde, muss erschöpft einen Ruhetag einlegen.
- Der Schichtleiter kann für eine Schicht nicht genügend Personal einteilen.

Wenn ihr eine Verwarnung vom Krankenhaus erhaltet, legt einen Verwarnungsmarker auf das Schichtleitertableau. Sobald ihr in einer Partie die zweite Verwarnung erhaltet, habt ihr sofort verloren.

JETZT WISST IHR ALLES, WAS IHR FÜR DAS ERSTE SZENARIO VON HOLDING ON: DAS BEWEGTE LEBEN DES BILLY KERR BENÖTIGT.

FÜR NACHFORSCHER: Billy ist zwar ein erfundener Charakter, aber die Dinge, die er erlebt hat, sind wirklich passiert. In vielen Erinnerungs- und Szenariokarten gibt es Hinweise auf echte Orte und historische Ereignisse. Mit ein wenig Recherche könnt ihr eine Fülle an Informationen über Billys Vergangenheit entdecken. Wenn ihr sie zusammenfügt, ergeben sie einen klareren Verlauf seines Lebens. Diese Zusatzinformationen sind für das Spielerlebnis nicht notwendig, aber sie werden euer Erlebnis bestimmt verbessern und eure Bindung zu Billy stärken.

REGELN FÜR SZENARIO 2 UND DARÜBER HINAUS

BILLYS AUFMERKSAMKEIT FOKUSSIEREN

In späteren Szenarien werdet ihr Billy nach Erinnerungen aus bestimmten Lebensabschnitten fragen wollen. Wenn eine eingeteilte Pflegekraft vage Erinnerungen durch palliative Versorgung erhält, kann sie statt zufällige Karten zu ziehen, das Gespräch lenken ODER nachfragen, um eine bestimmte Karte zu erhalten. Es geht aber niemals beides gleichzeitig.

Das Gespräch lenken

Um das Gespräch zu lenken, gib einen Versorgungsmarker aus und wähle einen Lebensabschnitt. In diesem Lebensabschnitt muss bereits eine vage Erinnerung ausliegen. Für jede so erhaltene Karte gilt:

- Wer die Rolle von Billy übernimmt, zieht verdeckt eine Karte nach der anderen von der Unterseite des Stapels. Er zieht so lange, bis ein Ereignis oder eine Erinnerung des gewählten Lebensabschnitts gezogen wird. Andere Karten werden ignoriert.
- Ist diese ein Ereignis **!**, decke die Karte sofort auf und handelt sie ab (siehe *Ereignisse* auf Seite 8). Ereigniskarten zählen zur Gesamtzahl der gezogenen Karten, außer es ist ein Ereignis mit **—**-Symbol.
- Ist diese Karte eine Erinnerung des gewählten Lebensabschnitts, gib sie **VERDECKT** an die Pflegekraft weiter.

Nachfragen

Wenn eine vage Erinnerung gezogen wird, kann die Pflegekraft entscheiden, einen Versorgungsmarker auszugeben, um die Karte zu ignorieren. Dann muss sie die nächste gezogene vage Erinnerung annehmen, außer sie gibt erneut einen Marker aus. Nach dem Gespräch werden alle ignorierten Karten zurück in den entsprechenden Stapel gemischt.

ACHTUNG: Ereignisse können nicht ignoriert werden. Sie werden sofort umgedreht und abgehandelt.

ANRUF TÄTIGEN

In manchen Szenarien müsst ihr Personen aus Billys Vergangenheit kontaktieren. Die Karte für Aufbau & Regeln verrät euch, wann und wie das Telefonplättchen verwendet wird. Legt beim Spielaufbau das Telefonplättchen neben den Spielplan unterhalb des Patientenstapels.

Wenn der Schichtleiter das Personal für eine Schicht einteilt, kann er eine Pflegekraft für einen Anruf einteilen. Dazu legt er das Telefonplättchen unter das Feld der aktuellen Schicht und stellt die entsprechende Figur auf das Feld des Plättchens. Mit guter Planung könnt ihr mehrere Anrufe pro Tag schaffen.

Nachdem die Patientenkarte für diese Schicht komplett abgehandelt wurde, folgt den Anweisungen für den Anruf auf der Karte für Aufbau & Regeln.

Eine Pflegekraft kann einen Anruf tätigen, solange:

- die Anforderungen dafür auf der Karte erfüllt sind, und
- das Feld auf dem Telefonplättchen frei ist.

Die eingeteilte Pflegekraft muss vor dem Anruf weniger als zwei Stress haben.

Die Regeln für Stress und Überstunden gelten für die eingeteilte Pflegekraft wie gewohnt.

ÄNDERUNGEN IM SPIEL ZU ZWEIT ODER VIERT

ZWEI SPIELER

Spielt ihr zu zweit, ist das Pflgeteam kleiner, weshalb der Schichtleiter eine zusätzliche Schicht übernehmen kann, ohne dafür Stress zu erhalten. Bei Überstunden müssen die Schichten nicht aufeinanderfolgen. Personal darf falls nötig von der Früh- zur Nachtschicht wechseln. Wenn an einem Tag niemand eine zusätzliche Schicht gemacht hat, kann der Schichtleiter am Ende des Tages in den Pausenraum zurückkehren und erhält dafür zwei Versorgungsmarker.

VIERT SPIELER

Spielt ihr zu viert, ist das Pflgeteam größer, weshalb der Schichtleiter auf der Station nicht benötigt wird. Zu Beginn eines Tages, während der Übergabe, stellt der neue Schichtleiter seine Figur auf das Schichtleitertableau. Er darf keine Schicht übernehmen (auch keinen Anruf tätigen). Am Ende des Tages kehrt der Schichtleiter, nach den Vorbereitungen für den nächsten Tag, zurück in den Pausenraum. Er erhält dafür aber KEINE Versorgungsmarker. Am nächsten Tag kann er wie gewohnt Schichten übernehmen.

EIN SZENARIO ERNEUT SPIELEN

Es ist möglich, ein Szenario erneut zu spielen. Nehmt dafür alle Szenariokarten aus der Spielschachtel, die mit der Szenarinummer des gewählten Szenarios versehen sind. Sortiert die Karten in aufsteigender Reihenfolge. Die Karte „Persönlich“ muss sich ganz oben befinden. Der Spielablauf bleibt wie gewohnt.



ALLES AUF ANFANG

Es ist möglich, das gesamte Spiel zurückzusetzen und so oft ihr möchtet, von vorne zu beginnen. Wenn ihr (aus welchem Grund auch immer) den Szenariostapel zurücksetzt, sortiert die Karten in aufsteigender Reihenfolge. Die Zahlen in der unteren rechten Ecke geben die Reihenfolge an. Seite A muss dabei immer nach oben zeigen.

ACHTUNG: Manche Karten sind aus spieltechnischen Gründen nur auf einer Seite nummeriert. In diesem Fall müsst ihr auf die Seite B schauen, um die Karte einzuordnen.



SYMBOLÜBERSICHT

PATIENTENKARTEN



Zustand verschlechtert sich
Billys Zustand -1.



Zustand stabil
Billys Zustand bleibt gleich.



Vage Erinnerung ziehen
Ziehe eine Karte vom Stapel der vagen Erinnerungen.



Versorgungsmarker
Du erhältst einen Versorgungsmarker aus dem Vorrat.



Vage Erinnerung / Versorgungsmarker
Du erhältst einen Versorgungsmarker ODER ziehe eine vage Erinnerung.



Gespräch führen
Diese Aktion darf beliebig oft von jedem eingeteilten Pfleger ausgeführt werden.

EREIGNISKARTEN



Ereignis ignorieren
Ziehe weiter Karten wie gewohnt. Zählt nicht zur Gesamtzahl der gezogenen Karten.



Moment der Stille
Billy möchte nichts sagen. Zählt zur Gesamtzahl der gezogenen Karten.



Erinnerungskarte ziehen
Ziehe eine Karte vom angegebenen Stapel.



Erinnerungskarte ziehen, Ereignisse ignorieren
Ziehe eine Karte vom angegebenen Stapel. Ignoriere dabei gezogene Ereignisse.



Themenwechsel
Ziehe die nächste Karte, ignoriere Karten des genannten Lebensabschnitts.



Durch Vertrauen Billys Zustand verbessern
Gib einen Versorgungsmarker aus, um Billys Zustand um +1 zu verbessern.



Durch Vertrauen eine Erinnerung erhalten
Gib einen Versorgungsmarker aus. Ziehe eine Karte vom angegebenen Stapel.



Zustand verbessert sich
Billys Zustand +1.



Gesprächsabbruch
Billy hört auf zu reden. Ziehe keine weitere Karte.



Entfernen
Sobald das Ereignis abgehandelt ist, lege die Karte zurück in die Spielschachtel.

WEITERE SYMBOLE



Positives Symbol
Eine schöne Erinnerung für Billy.



Negatives Symbol
Eine schlechte Erinnerung für Billy.



Ruhetag
Zu diesem Zeitpunkt kann der Schichtleiter entscheiden, ob er nicht eingeteiltes Personal nach Hause schickt.



Verwarnung überprüfen
Zu diesem Zeitpunkt muss der Schichtleiter überprüfen, ob ihr Verwarnungen vom Krankenhaus erhalten.



Frühschicht / Spätschicht / Nachtschicht
Ein Tag im Krankenhaus (eine Spielrunde) besteht aus diesen drei Schichten.



Anruf tätigen
Eine eingeteilte Pflegekraft kann diese Aktion ausführen. Nur insgesamt einmal pro Schicht.

CREDITS

AUTOREN: Michael Fox und Rory O'Connor

ILLUSTRATION: Bryn G. Jones – *elevencomics.com*

GESCHICHTE: Rory O'Connor

TEXTE: Rory O'Connor und Glenn Patterson

WEITERE ENTWICKLUNG: Anita Murphy und Pedro Pereira

GRAFISCHE GESTALTUNG: Winnie Shek

PROJEKTMANAGER: Emma Goudie

SPIELREGELN: Michael Fox und Rory O'Connor

TEXTE UND REDAKTION DER DEUTSCHEN AUSGABE:

Christian Kox und Sebastian Wenzlaff

TESTSPIELER: Rob Barratt, Steph Burrows Fox, Donna Docherty, Airk Doehlman, Máire Geraghty, Lynne Hardy, Richard Hardy, Viv Keenan, Marnie Ann Kennedy, Marco Lopez, Andrea Manca, Adam McNichol, Niamh Scullion, Niamh O'Neill, Gonzalo Delgado Pando, Sara Pidcock, Ben Quant, Hannah Stättne, Jeremy Sydik, Kezie Todd, Tina Trillitzsch, Tony Venn und Rain Watt, ein besonderes Lob an Simon Willis und Paul O'Connor.

BESONDERER DANK AN: Marty O'Neill, Simon Lynch und jeden, der seine persönlichen Erfahrungen mit uns geteilt hat, um das Spiel zu formen und die historische Genauigkeit zu verbessern. Danke an alle, die uns unterstützt und an unsere Idee geglaubt haben, ein Spiel über eine gewöhnliche Person zu kreieren, die ein ganz besonderes Leben hatte.



© 2018 Hub Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Holding On: Das bewegte Leben des Billy Kerr (Wortmarken, Logos sowie Geräte) und das Hub-Games-Logo sind Markenzeichen von Hub Games Ltd.

PO Box 406, Belfast,
Northern Ireland, BT1 9PL
www.wearehubgames.com