

OSTATNIE CHWILE™

BURZLIWE ŻYCIE BILLY'EGO KERRA

HARMONOGRAM DNIA

- ❑ **PRZEKAZANIE OBOWIĄZKÓW.** Przekażcie podkładkę kierownika zmiany kolejnemu graczowi, który tego dnia wcieli się w tę rolę.
- ❑ **PORANNA ZMIANA.** Kierownik zmiany odkrywa kartę pacjenta i wybiera personel do obsadzenia zmiany. Przydzielony personel decyduje, jak sobie poradzić z bieżącym zadaniem, i zapewnia Billy'emu opiekę medyczną albo opiekę paliatywną. Jeśli Billy jest stabilny, personel może wypytać go o wyraźne wspomnienia.
- ❑ **URLOP (opcjonalne).** Kierownik zmiany decyduje, czy chce wystać nieprzydzielony personel na urlop.
- ❑ **POPOŁUDNIOWA ZMIANA.** Kierownik zmiany odkrywa kartę pacjenta i wybiera personel do obsadzenia zmiany. Przydzielony personel decyduje, jak sobie poradzić z bieżącym zadaniem, i zapewnia Billy'emu opiekę medyczną albo opiekę paliatywną. Jeśli Billy jest stabilny, personel może wypytać go o wyraźne wspomnienia.
- ❑ **NOCNA ZMIANA.** Kierownik zmiany odkrywa kartę pacjenta i wybiera personel do obsadzenia zmiany, który otrzymuje 1 żeton opieki. Przydzielony personel decyduje, jak sobie poradzić z bieżącym zadaniem, i zapewnia Billy'emu opiekę medyczną albo opiekę paliatywną. Jeśli Billy jest stabilny, personel może wypytać go o wyraźne wspomnienia.
- ❑ **OSTRZEŻENIE OD DYREKTORA SZPITALA.** Jeśli podczas 3 zmian ani razu nie zapewniście Billy'emu opieki medycznej, weźcie żeton ostrzeżenia z zasobów.
- ❑ **POKÓJ SOCJALNY.** Każdy członek personelu, który na koniec dnia przebywa w pokoju socjalnym, otrzymuje po 2 żetony opieki.
- ❑ **ZEBRANIE ZESPOŁU OPIEKI.** Położcie pionki personelu przydzielone do zmian na pole pokoju socjalnego. W przypadku gry 4-osobowej położcie na to pole także pionek kierownika zmiany.
- ❑ **ASYSTENCI MEDYCZNI.** Usuńcie z gry pionki asystentów medycznych, którzy tego dnia pracowali. Nie będą już dostępni.
- ❑ **PERSONEL NA URLOPIE.** Położcie pionki członków personelu, którzy byli na urlopie, na polu pokoju socjalnego bez żetonów zmęczenia.
- ❑ **PRZEMĘCZONY PERSONEL.** Położcie pionki przemęczonych członków personelu na polu urlopu.
- ❑ **PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEGO DNIA PRACY.** Odrzućcie karty pacjenta i wróćcie do zasobów żetony opieki, które znajdują się na planszy.
- ❑ **UKŁADANIE MGLISTYCH WSPOMNIEŃ.** Odkryjcie wszystkie karty mglistych wspomnień, które zdobyliście w tej rundzie.
- ❑ **SPRAWDZANIE I UKŁADANIE WYRAŹNYCH WSPOMNIEŃ.** Każdy dyskretnie ogląda wyraźne wspomnienia, które zdobył w tej rundzie, porównując je z mglistymi wspomnieniami w grze. Jeśli karta wyraźnego wspomnienia pasuje do karty mglistego wspomnienia w grze, kładzie ją na wierzchu mglistej wersji. Karty wyraźnych wspomnień, które nie pasują do żadnej karty, zwracacie do talii wyraźnych wspomnień.

OSTRZEŻENIA

Otrzymacie ostrzeżenie od dyrektora szpitala, jeśli:

- Nie zapewnicie Billy'emu opieki medycznej przynajmniej raz danego dnia.
- Lekarz, który ma być następnego dnia kierownikiem zmiany, jest przemęczony i musi iść na urlop.
- Kierownik zmiany nie jest w stanie przydzielić członków personelu w taki sposób, aby obsadzić całą zmianę.

