

# LOONEY BIN

## Αντικείμενο:

Στο Looney Bin είσαι ο επικεφαλής μιας ψυχιατρικής πτέρυγας και προσπαθείς να ξεπεράσεις του συναδέλφους σου με κάθε μέσο για να θεραπεύσεις τους ασθενείς της πτέρυγάς σου πριν απ' αυτούς.

## Αρχικό στήσιμο:

Τοποθέτησε το δίσκο με τα αντικείμενα θεραπείας και ανακάτεψε τη στοίβα με τα κομμάτια συμπτωμάτων στη μέση του ταμπλό. Αντακάτεψε και μοίρασε τέσσερις κάρτες ασθενών σε κάθε παίκτη. Άφησε τις υπόλοιπες κλειστές στη στοίβα των ασθενών. Ανακάτεψε και βγάλε τυχαία πέντε κάρτες απ' τη στοίβα ενεργειών (δεν θα χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι). Μοίρασε πέντε κλειστές κάρτες ενεργειών σε κάθε παίκτη. Άφησε τις υπόλοιπες κλειστές στη στοίβα ενεργειών. Κάθε παίκτης τοποθετεί τις κάρτες ασθενών ανοιχτές σε σειρά μπροστά του. Κάθε παίκτης τραβάει ένα κομμάτι συμπτωμάτων για κάθε ασθενή του και τα τοποθετεί κλειστά μπροστά σε κάθε ασθενή. Αυτή είναι η πτέρυγα του κάθε παίκτη.

## Παιχνίδι:

Ο παίκτης με τον ασθενή με το μεγαλύτερο αριθμό ξεκινά και το παιχνίδι συνεχίζει με ωρολογιακή φορά. Στη σειρά του, κάθε παίκτης μπορεί να παίξει όσες κάρτες ενεργειών θέλει και να κάνει μία προσπάθεια για θεραπεία. Αν είναι επιτυχής μπορεί να συνεχίσει με επόμενη προσπάθεια για θεραπεία. Οι παίκτες κάνουν τις ενέργειες αυτές με όποια σειρά θέλουν.

## Θεραπεία:

Σε οποιοδήποτε σημείο της σειράς του, κάθε παίκτης μπορεί να κάνει προσπάθειες θεραπείας. Ορίζει έναν ασθενή του, επιλέγει ένα απ' τα πιθανά αντικείμενα θεραπείας και δείχνει το κομμάτι συμπτωμάτων στον παίκτη στα αριστερά του. Αυτός ο παίκτης λέει αν η θεραπεία ήταν επιτυχημένη ή όχι, και αν είναι το αντίστοιχο αντικείμενο θεραπείας τοποθετείται ανοιχτό πάνω στον ασθενή και ο ενεργός παίκτης μπορεί να κάνει και άλλη προσπάθεια θεραπείας σε οποιονδήποτε ασθενή της πτέρυγάς του. Εάν δεν είναι επιτυχημένη τοποθετεί το αντικείμενο θεραπείας κλειστό πάνω στον ασθενή. Δεν μπορεί να κάνει άλλες υποθέσεις, εκτός αν παίξει μία κάρτα ενεργειών, που επιτρέπει και άλλη προσπάθεια. Οι κάρτες που παρέχουν επιπρόσθετες προσπάθειες δεν επιδέχονται επιπλέον υποθέσεις μετά από επιτυχημένη υπόθεση, αλλά εγγυώνται μόνο μία υπόθεση. Όταν έχουν αντιμετωπιστεί όλα τα συμπτώματα κάποιου ασθενή, ή όταν μία κάρτα ενεργειών τα θεραπεύει, η κάρτα ασθενή προστίθεται στη στοίβα σκοραρίσματος του παίκτη και όλα τα αντικείμενα θεραπείας επιστρέφουν στο δίσκο. Το μέγεθος της στοίβας σκοραρίσματος κάθε παίκτη καθώς και το χέρι των καρτών του είναι φανερά σε όλους τους παίκτες.

## **Κάρτες:**

Οι κάρτες ενεργειών μπορούν να παιχτούν οποτεδήποτε βρίσκουν εφαρμογή. Κάρτες με την ταμπέλα ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΙΓΜΗ (PLAY ANY TIME) μπορούν να παιχτούν κατά τη διάρκεια του γύρου άλλου παίκτη ή για απάντηση σε κάποια άλλη κάρτα ενεργειών και ανατρέπουν ή ανακατευθύνουν τα αποτελέσματα της κάρτας που παίχτηκε αρχικά. Οι κάρτες PLAY ANY TIME μπορούν να παίζονται ως απάντηση σε άλλες PLAY ANY TIME κάρτες, και ο παίκτης που έπαιξε τη δεύτερη κάρτα επιδέχεται τα αποτελέσματα των ενεργειών πρώτος. Εάν μία κάρτα δίνει καινούριο ασθενή σε κάποιο παίκτη, αυτός τραβάει την πάνω κάρτα απ'τη στοίβα των ασθενών και νέα κομμάτια συμπτωμάτων τοποθετούνται μπροστά του κλειστά. Εάν κάποιος ασθενής μεταφέρεται και έχει μία κάρτα ενεργειών πάνω του, η κάρτα ενεργειών μεταφέρεται επίσης. Κάρτες ενεργειών που επηρεάζουν τις σειρές άλλων παικτών, όπως για παράδειγμα "Καμία προσπάθεια θεραπείας σε αυτήν την πτέρυγα σ' αυτή τη σειρά, παραμένουν στο παιχνίδι μέχρι να έρθει η σειρά του συγκεκριμένου παίκτη και να εφαρμοστεί. Κάποιες κάρτες μπορούν να αλλοιωθούν μέσω PLAY ANY TIME καρτών επιτρέποντας στον παραλήπτη να έχει μέρος του γύρου κατά τη διάρκεια του γύρου του ενεργού παίκτη, ο οποίος έπειτα συνεχίζει το γύρο του. Όλες οι κάρτες των οποίων τα αποτελέσματα έχουν εφαρμοστεί τοποθετούνται στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος. Στο τέλος του γύρου του κάθε παίκτη σηκώνει μία κάρτα ενεργειών απ' την στοίβα ενεργειών. Όταν τελειώσει η στοίβα αυτή, όλοι οι παίκτες ξεσκαρτάρουν μέχρι να μείνουν με τρεις κάρτες και η στοίβα ξεσκαρταρίσματος ανακατεύεται και γίνεται η νέα στοίβα ενεργειών.

## **Νίκη:**

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης θεραπεύσει πέντε ασθενείς ή όταν αδειάσει την πτέρυγά του. Ο παίκτης αυτός κερδίζει. Σημειώστε πως κάποιες κάρτες (CLEAN SWEEP, DISCHARGE REJECTED) μπορούν να αναβάλλουν το τέλος του παιχνιδιού.