Infarkt – Kurzspielregel

Grundregeln:

- **Karten und Geld** im Besitz der Spieler liegen immer **offen**
- **Medikamente** können **jederzeit** benutzt werden

Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird ausgelegt: **Waren**, **Medikamente**, **Ereignisse** verdeckt auf Supermarkt / Apotheke / Leistenfeld, 4 Waren und 1 Medikament offen auf Flohmarkt
- Pro Spieler: **1 Tableau** mit 6 Markern auf 0, **1 Ware**, **1 Medikament** und **1$**. (3-4 Spieler: 3. Spieler +1$, 5 Spieler: 3. Spieler + 1$, 4. Spieler + 2$)

Spielablauf:

Das Spiel verläuft über mehrere **Runden**, so lange bis nur noch ein Spieler lebt:

- **Ereignisse:**
  - Eine Karte mehr als Mitspieler wird ausgelegt
  - Reihum wählt jeder Spieler eine Karte aus und passt seine Marker an
  - Der Startspielermarker wird weitergegeben
- **Verteilung der Figuren:** Jeder Spieler setzt seine Figuren auf drei Orte ein
- **Durchführung der Aktionen:** Reihum führen die Spieler jeweils eine Aktion aus
  - **Arbeit:** + 3$: +1 Depression (+ 1 $ / Karrieremarker)
  - **Apotheke:** - 2$: 1 Medikament
  - **Fitnessstudio:** -1$ / -2$: Gewicht -1, -1 / -2 Depression
  - **Supermarkt:** -1$: 1 Ware / -2$: 2 Waren / -2$ + 1 Blutdruck 2 aus 3 Waren
  - **Flohmarkt:** +1$ / 0$ / 2$: 1/2/3 Karten (gegen Karten gleicher Art tauschen), beliebig oft für 1$ Auslage austauschen, 4 neue Waren, 1 aus 2 Medikamenten
  - **Zu Hause:** Depression -1 und Essen oder Party: zwei Warenkarten mit verschiedenen Symbolen für sich oder alle Mitspieler ausführen
- **Beendigung der Runde:** Marker weiter nach oben schieben, wenn Leisten dies fordern

Sterben:

Sobald ein **Marker** eines Spielers eine **Grabmarkierung** erreicht, stirbt dieser:

- Jeder Mitspieler: **-1$ / Depression + 1**
- **Bei Party**: jeder Mitspieler: **Depression + 1**, Veranstalter zusätzlich Depression + 1

Spielende:

Das Spiel endet, wenn nur noch **ein Spieler lebt** (dieser ist der Sieger) oder alle gestorben sind.

Erweiterungsorte: Können zusätzlich ausgelegt werden

- **Schwarzmarkt:** - 1$: Ware (aus offener Auslage von 3 / 4 Waren bei 2-3 / 4-5 Spielern)
- **Bar:** -1$: + 1 Krebsrisiko, ein Mitspieler: +1 Krebsrisiko + Effekte einer Warenkarte
- **Amüsement:** 0$ / -1$: -2 Depression / -3 Depression +2 Blutdruck
- **Familie:** -1$ / -2$: 1 / 2 Familienmarker (können jederzeit abgegeben werden anstatt Marker hochzuschieben)
- **Karriere:** +2$ + 1 Karrieremarker: +2 Depression +1 Blutdruck