

Apresentando o jogo

Primeiramente, é atribuído **um peão para cada jogador**, e seis pilhas de cartas representando cada critério do Hospital Dia. No tabuleiro, tem quatro hospitais dias representados pela cruz vermelha e seis hospitais gerais representados pela cruz azul. No qual é criado para **ser jogado por quatro jogadores**, este não conseguirá ganhar o jogo baseado somente na sorte: é necessária uma boa dose de estratégia para se sair vencedor.

Vence o jogo aquele que atingir o objetivo que tiver retirado. Este objetivo só é conhecido pelo próprio jogador, que em princípio deve usar esta vantagem. Os objetivos do jogo são quatro, e cada um busca a melhoria em itens do hospital dia, sendo eles:

- Carta Segurança: Chegar no nível +3 em Equipe de Segurança e Sala Cirúrgica;
- Carta Medicina: Chegar no nível +3 em Staff e Médicos;
- Carta Hospital: Chegar no nível +3 em Equipe de Segurança e Médico;
- Carta Saúde: Chegar no nível +3 em Staff e Sala Cirúrgica

Em seguida, é apresentado os critérios da gestão do hospital dia e como estes serão usados no decorrer do jogo para cumprir o objetivo retirado. Cada um deles, são fatores desenvolvidos para explicar o modelo de gestão de um hospital dia. Os fatores usados foram: Acreditação Hospitalar, Equipe de Segurança, Staff, Médicos, Sala Cirúrgica, e Banco. O primeiro, a **Acreditação Hospitalar** é o reconhecimento que o hospital dia tem em relação aos outros médicos e clientes, por ter sido reconhecido por órgãos fiscalizadores como um hospital de excelência em alguns critérios de sua operação hospitalar, quanto maior, mais bem reconhecido ele é e mais sócios poderão entrar no seu negócio. **A Equipe de segurança** é a equipe que auxilia no hospital dia na preparação das salas cirúrgicas e cuida dos leitos e quartos, quanto melhores mais o seu hospital estará preparado para possíveis intercorrências ao longo do jogo. **O Staff** é responsável por manter o ambiente hospitalar bem equipado com todos os aparelhos funcionando (quanto melhores mais você terá capacidade de locomoção). **O Médico** é responsável por realizar as cirurgias no hospital dia, e responsável também por trazer pacientes, quanto mais médicos, mais clientes você terá. Por fim, **a Sala Cirúrgica** serve para realizar os procedimentos cirúrgicos trazidos pelos médicos ao hospital dia, sendo esse o gargalo para o número de pacientes.

O Banco é responsável por garantir empréstimos aos hospitais Um jogador poderá solicitar um empréstimo por vontade própria. Basta dirigindo-se à casa do Banco, e escolher uma das opções de empréstimo bancário, obtendo assim aporte de capital extra para realizar as suas melhorias. Ou caso venha a gastar mais do que possui, é deslocado automaticamente para o banco e deve obrigatoriamente fazer um empréstimo.

Atrelado a esses critérios, cada um deles influencia o fluxo de caixa do jogador, sendo separado pelos que geram lucros e os que causam prejuízos. O médico, a acreditação hospitalar, e a sala de cirurgia são fornecedores de receita para a empresa, enquanto a equipe de segurança, o staff e o banco geram prejuízos ao longo da dinâmica, mas apresentam benefícios. Conforme forem evoluídos os seus resultados financeiros são alterados, conforme abaixo:

- Médicos:

1. Médico Nível 1 - Pode fazer até 8 cirurgias por rodada.
2. Médico Nível 2 - Pode fazer até 12 cirurgias por rodada.
3. Médico Nível 3 - Pode fazer até 16 cirurgias por rodada.

- Sala Cirúrgica:

1. Sala Nível 1 - Permite fazer até 6 cirurgias por rodada.
2. Sala Nível 2 - Permite fazer até 10 cirurgias por rodada.
3. Sala Nível 3 - Permite fazer até 16 cirurgias por rodada.

- Equipe de Segurança:

1. Nível 1 - Tem custo de 1 Mil moedas Reais por rodada.
2. Nível 2 - Tem custo de 2 moedas Mil Reais por rodada.
3. Nível 3 - Tem custo de 3 moedas Mil Reais por rodada.

- Staffs:

1. Nível 1 - Tem custo de 1 Mil Reais moeda por rodada.
2. Nível 2 - Tem custo de 2 Mil Reais moeda por rodada.
3. Nível 3 - Tem custo de 3 Mil Reais moeda por rodada.

- Acreditação Hospitalar:

Ganha 10 Mil Reais moedas para cara evolução.

- Banco:

- Empréstimo 1 - 10 Mil Reais por rodada.
- Empréstimo 2 - 20 Mil Reais por rodada.
- Empréstimo 3 - 30 Mil Reais por rodada.

No jogo temos um fator aleatório, os Testes de Intercorrências, são eventos positivos ou negativos, de diferentes causas e consequências. A cada rodada o jogador termina o seu movimento em uma posição do mapa, ele puxa a carta de intercorrência referente a casa em que parou e faz um teste de intercorrência. Cujas sua ocorrência ou não é determinada pelo lançamento de 2 dados de 6 lados e do nível do seu Critério Equipe de Segurança. Soma-se os valores tirados com o lançamento de dados e consulta-se na régua de intercorrência.

- Caso a consulta da soma dos dados resulte em um número de cor Verde o jogador receberá uma bonificação.
- Caso a consulta da soma dos dados resulte em um número de cor Preta não ocorrerá nenhuma intercorrência.
- Caso a consulta da soma dos dados resulte em um número de cor Amarela ocorrerá uma Intercorrência Média.
- Caso a consulta da soma dos dados resulte em um número de cor Vermelho ocorrerá uma Intercorrência Grave.

Bonificação: rodada na qual o hospital dia teve êxito em suas operações no período, tal êxito deu capacidade da equipe explorar benefícios resultando em um evento positivo que trará alguma vantagem para o jogador.

Não ocorre intercorrência: rodada na qual o hospital dia teve êxito em suas operações no período, e não ocorreram adversidades ou evento positivo.

Intercorrência Média: rodada na qual o hospital dia não teve êxito nas suas operações no período, tendo resultado em uma intercorrência que trará algum prejuízo para o jogador.

Intercorrência Grave: rodada na qual o hospital dia não teve êxito nas suas operações e subestimou a importância no período, tendo resultado em uma intercorrência que trará um prejuízo grave para o jogador.

Perdas e Ganhos é a última ação realizada no final de cada rodada e consiste de uma conta simples: $\text{Lucro (+) ou Prejuízo (-)} = \text{Receita da rodada} - \text{Custo da rodada}$

O jogador de imediato deve receber o valor do lucro ou pagar o prejuízo da rodada.

Receita da rodada: Menor capacidade entre Médicos e Sala Cirúrgica. A receita da rodada é proveniente do número de cirurgias realizadas na rodada, que é uma combinação da capacidade das Salas Cirúrgicas e a capacidade dos Médicos de atrair e realizar cirurgias na rodada. A capacidade de realizar cirurgias por rodada varia de acordo com o nível dos critérios Médicos e Salas Cirúrgicas.

Custo da rodada: Os custos da rodada são custos provenientes dos Critérios Staff e Equipe de Segurança que são dois critérios de apoio que contribuem para a excelência do Hospital dia, porém não são geradores de receita e tem um custo a ser pago por rodada. O seu custo aumenta a cada avanço de nível realizado em cada um dos Critérios.

Durante o jogo pode-se fazer o cálculo de Perdas e Ganhos de forma fácil e visual com o auxílio da tabela de melhorias de acordo com a imagem a seguir:

<p>ACREDITAÇÃO HOSPITALAR</p>  <p>\$10 mil \$10 mil \$10 mil</p>	<p>STAFF – CASAS/RODADA</p>  <p>CASA 5 7 9</p> <p>CUSTO: 1 Mil Reais 2 Mil Reais 3 Mil Reais</p>												
<p>MÉDICOS – CIRURGIA/RODADA</p>  <p>8 12 16</p>	<p>EQUIPE DE SEGURANÇA</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>CUSTO/(R\$ Mil)</th> <th>INTERCORRÊNCIA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NÍVEL 1</td> <td>1</td> <td>2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</td> </tr> <tr> <td>NÍVEL 2</td> <td>2</td> <td>2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</td> </tr> <tr> <td>NÍVEL 3</td> <td>3</td> <td>2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12</td> </tr> </tbody> </table>		CUSTO/(R\$ Mil)	INTERCORRÊNCIA	NÍVEL 1	1	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	NÍVEL 2	2	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	NÍVEL 3	3	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
	CUSTO/(R\$ Mil)	INTERCORRÊNCIA											
NÍVEL 1	1	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
NÍVEL 2	2	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
NÍVEL 3	3	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
<p>SALA CIRÚRGICA – CIRURGIA/RODADA</p>  <p>6 10 16</p>	<p>TABELA DE MELHORIAS</p>												

Regras Básicas

1. Cada jogador deve pegar uma carta objetivo no início do jogo. O jogador que cumprir o objetivo e que estiver com sem dívidas no banco.
2. A escolha de peão, posição inicial e ordem de jogada é tirada através do lançamento de dados. O jogador que tirar o maior valor dentre os quatro escolhe o seu peão, posição inicial e inicia o jogo; e assim sucessivamente. Em caso de empate deve ser realizado um novo lançamento de dado apenas para desempatar.
3. A cada rodada o jogador deve nessa ordem:
 - a. Mover-se;
 - b. Recolher as cartas e fichas coletadas no percurso (basta passar pela casa para coletar a sua carta);
 - c. Realizar o testar intercorrência (lançamento de 2 dados);
 - d. Realizar ação delimitada pela carta de intercorrência;
 - e. Pode investir em uma ou mais cartas de melhorias já coletadas;
 - f. Fazer cálculo de lucro ou prejuízo da rodada e desembolsar valor
4. Os benefícios e custos das cartas de melhoria investidas na atual rodada só poderão ser desfrutadas a partir da próxima rodada.
5. Se um jogador gastar todo o seu caixa e ainda assim não conseguir quitar suas dívidas será deslocado diretamente para o banco, independentemente da posição

em que se encontra e é forçado a pegar um empréstimo, podendo pagá-lo a qualquer momento.

6. Não se pode coletar carta de melhoria nível 2 e 3 do mesmo setor sem antes coletar uma carta de um setor distinto.
7. Coleta-se apenas uma ficha de hospital dia ou hospital geral por casa de hospital passada. Não podendo assim, coletar mais de uma ficha para a mesma casa de hospital na mesma rodada. Quando se termina o movimento sobre uma casa de hospital, não se coleta uma nova ficha no início da rodada posterior.
8. Não se pode coletar carta de melhoria nível 2 e 3 do mesmo setor sem antes coletar uma carta de um setor distinto. A não ser que o jogador abra mão de se movimentar por uma rodada, permanecendo assim sobre a casa do setor correspondente.
9. No caso de um jogador ficar negativo, na presente rodada o mesmo é deslocado automaticamente para o Banco onde tem a obrigatoriedade de pegar uma das opções de empréstimo. Pegando para si a uma Carta de Empréstimo Bancário, fichas Bancárias e o valor do empréstimo.
10. A partir da rodada posterior a solicitação do empréstimo, o jogador obrigatoriamente tem que pagar pelo menos uma ficha bancária por rodada.
11. Caso o mesmo venha a ficar negativo e já possua uma provisória, é decretada a falência do jogador. E o mesmo sai do jogo.