

CLINIC

DELUXE EDITION



1-4
Joueurs



Âges
14+



120
min

Introduction

Votre Town Center est en plein essor mais alors que la ville s'agrandit de toute part. Les besoins en soins médicaux d'urgence augmentent en même temps. Heureusement, vous et vos partenaires financiers avez les moyens de construire une clinique afin d'aider ceux qui sont en attente d'un traitement. Vous obtenez rapidement toutes les accréditations pour l'établissement d'un premier service de pré-admissions vous permettant d'accueillir les patients, de trier les différents cas et de les acheminer vers les services adéquats via les files d'attente appropriées. Malheureusement, juste avant la pose de la première pierre du bâtiment principal, votre point de vue et celui de vos partenaires divergent substantiellement sur la vision de la clinique idéale. Vous êtes amenés à vous séparer, les malades attendants de pied ferme aux abords du bâtiment des pré-admissions. Chacun d'entre vous décide alors de construire **SA** propre clinique de ses rêves en essayant de recruter des médecins, des infirmières, des aide-soignantes, de construire de nouveaux modules, des services spécialisés et même de quoi garer sa voiture afin de répondre aux besoins de ses clients-patients. C'est cela aussi le jeu Clinic Deluxe! Construisez votre clinique comme vous le souhaitez afin de donner aux patients, tous les soins qu'ils méritent pour qu'à la fin ce soit la vôtre, la plus populaire de la ville!

Matériel



4 plateaux joueurs principaux double face



4 plateaux joueurs complémentaires double face Etage 2



4 plateaux joueurs complémentaires double face Etage 3



16 tuiles Entrée double face



8 tuiles Hélistation



24 tuiles Parking



12 tuiles Jardin



52 pièces
(20 \$1, 20 \$5, 12 \$25)



4 tuiles +50 Points
de Popularité



7 tuiles Bonus



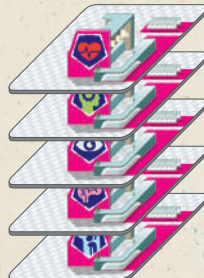
1 grand plateau principal indiquant différents bâtiments du jeu Clinic



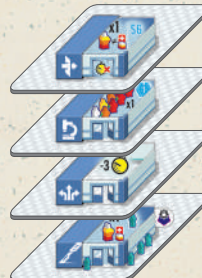
16 salles de soin



16 réserves



16 services



12 modules spéciaux

60 tuiles Modules



Construire
(2 par joueur)



Recruter
(2 par joueur)



Admettre
(2 par joueur)

24 tuiles Action aux couleurs des joueurs



1 sac en tissu pour
les patients



1 sac en tissu pour
les médecins

1 livret de règles



56 médecins

(en 4 couleurs de
spécialisation: 20 blancs,
16 jaunes, 10 orange
et 10 rouges)



93 cubes patients

(en 4 couleurs de
maladie: 38 blancs,
28 jaunes, 17 orange
et 10 rouges)



25 infirmières



9 aide-soignantes



64 voitures



20 cylindres Service
Mobile d'Urgence
et de Réanimation,
le SMUR



1 marqueur Action



1 marqueur tours



12 disques à la
couleur des joueurs

Grâce à nos génialissimes souscripteurs sur Kickstarter lors de la campagne de financement de mai 2019, vous trouverez du matériel supplémentaire qui constitue des mini-extensions. Elles ont été ajoutées au jeu de base. Voir **Extensions** à la fin du livret des règles.

Présentation générale

Dans ce jeu, vous construisez et gérez une clinique médicale en essayant d'obtenir le plus de points de popularité. Vous pouvez gagner des points de popularité en dépensant votre argent. Cependant vous aurez d'autres moyens d'augmenter la renommée de votre clinique pendant la partie, comme en permettant à vos médecins de faire de la recherche dans leur laboratoire. Votre source de revenu provient des soins que vous prodiguez aux patients. Mais le fait que la construction, l'exploitation de la clinique ainsi que la dotation en personnel ne soient pas gratuites, compliquent votre tâche.

Les patients feront la queue pour être accueillis dans différents services. Chaque patient arrive avec un degré de maladie différent, ce qui est représenté par sa couleur. Les patients blancs ont des problèmes de santé moins graves que les jaunes, un peu moins bien lotis, que les oranges en mauvaise santé et que les rouges dans un état critique. Afin de pouvoir admettre un patient dans votre clinique, vous devez clairement lui offrir le type de service dont il a réellement besoin. Une fois que vous les aurez accueillis dans votre clinique, vous devrez les transférer dans une salle de soin afin qu'un médecin adapté à la gravité de la maladie puissent les soigner. Vous pourrez néanmoins compenser cette différence "de compétence" par l'ajout d'infirmières. Bien entendu, les salles de soin ont besoin d'une réserve pour pouvoir fonctionner correctement et vous devrez recruter le personnel adéquat pour y travailler... La gestion d'une clinique requiert de nombreuses compétences!

CE N'EST QU'UNE PRÉSENTATION GÉNÉRALE, DONC NE VOUS INQUIÉTEZ PAS SI VOUS NE VOUS SOUVENEZ PAS DE TOUT, TOUT CECI SERA DÉTAILLÉ PLUS LOIN DANS LES RÈGLES ET AU FUR À MESURE!

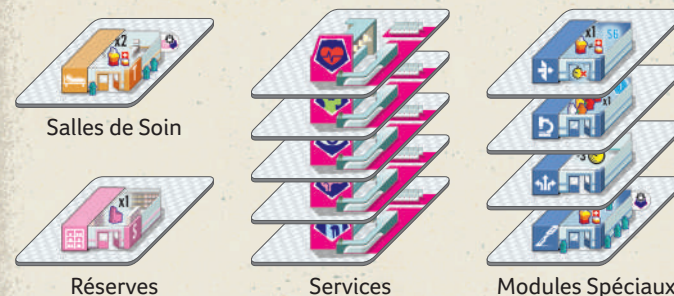


Quelques concepts cruciaux du jeu

Pendant une partie de Clinic, vous construirez votre propre clinique afin de soigner de plus en plus de patients. Voici quelques concepts généraux pour vous aider à mieux comprendre les tenants et les aboutissants du jeu. D'autres règles plus spécifiques de constructions vous seront expliquées plus tard.

Les Modules

Un module est une tuile qui représente l'intérieur de votre clinique. Il remplit complètement un espace de la grille du plateau des joueurs et il possède un sol carrelé.



Les entrées, les hélistations et les jardins ne sont **pas** des modules.

Construction des Modules

Les différents modules ont des règles spécifiques de construction et de placement dans votre clinique, mais une seule règle est commune à tous:

- **vous ne construisez jamais deux modules de la même couleur de manière adjacente (les modules sont les tuiles en forme de parallélogramme).**

L'Adjacence

La notion d'adjacence est spécifique à ce jeu:

- **toujours orthogonale** et n'inclut jamais les diagonales.
- l'adjacence est non seulement au Nord, au Sud, à l'Est et à l'Ouest, mais aussi **au-dessus et en-dessous**.

Remarque: Cela signifie que vous ne pouvez pas construire deux modules de même couleur l'un au-dessus de l'autre.

Patients et Personnel

Tout au long du jeu, vous allez recruter du personnel pour votre clinique et soigner vos patients:



Les patients

La couleur des patients indique leur degré de maladie.



Les médecins

La couleur des médecins indique leur capacité à soigner un degré de maladie sans l'assistance d'une infirmière.



Les infirmières

Les infirmières assistent les médecins, les rendant capables de soigner des maladies pour lesquelles ils n'auraient pas eu la capacité de le faire.



Les aide-soignantes

Les aide-soignantes vous aident à réduire les coûts de maintenance de votre clinique.

Services

La liste des services médicaux délivrés dans Clinic sont:



Psychiatrie



Cardiologie



Ophtalmologie



Orthopédie



Neurologie

Bâtiments

Votre clinique peut être constituée d'un unique bâtiment ou de plusieurs bâtiments. Un bâtiment est simplement défini par un groupe adjacent de modules.

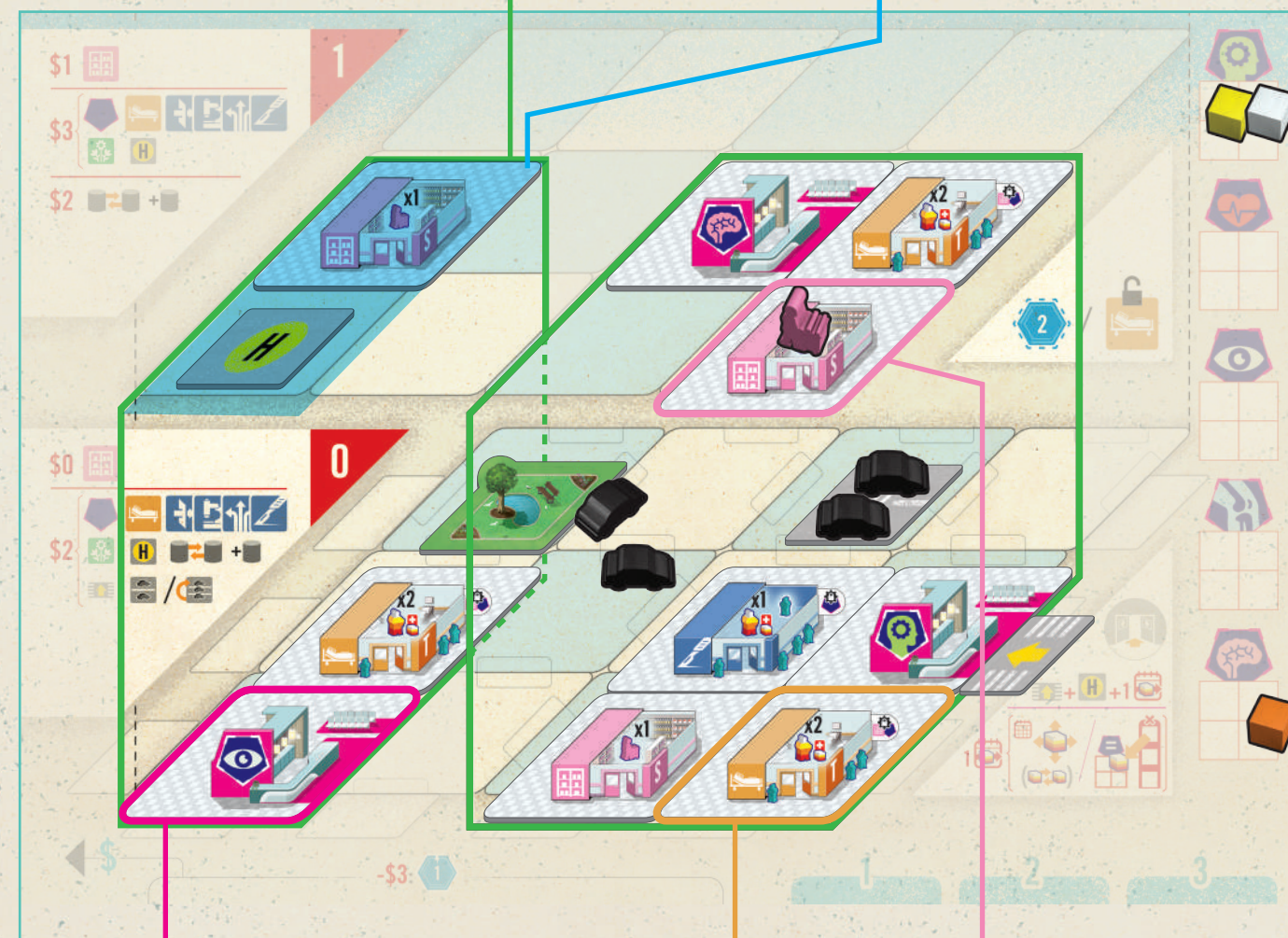
Si vous construisez un module qui est adjacent à un module déjà construit, vous agrandissez simplement votre bâtiment. Si vous construisez un module qui n'est **pas** adjacent à l'un déjà construit, alors vous commencez à construire un nouveau bâtiment.

Des bâtiments séparés ne peuvent jamais fusionner.

Les étages

Chaque bâtiment comporte un certain nombre d'étages.

Votre plateau principale inclut le rez-de-chaussée et l'étage 1, mais il y a des étages supplémentaires pour les joueurs qui souhaitent construire à l'étage 2 et 3. Lorsque vous construisez au-dessus du rez-de-chaussée, **vous devez avoir construit un module en-dessous** (vous ne pouvez pas construire au-dessus d'un espace vide). Vous pouvez vous étendre à l'étage 2 et à l'étage 3 à n'importe quel moment, même en début de partie.



Les services

Un service est une tuile magenta déterminant l'un des 5 types de services médicaux qu'un étage **entier** d'un bâtiment va offrir aux patients. **Chaque étage de chaque bâtiment ne peut avoir qu'un seul service**, et donc vous ne pouvez offrir qu'un seul type de soin médical.

Les salles de soin

Ces tuiles orange sont les endroits où vos médecins et infirmières soigneront les plus souvent vos patients. Le type de maladie que vous serez capable de soigner est défini par l'adjacence à un service au même étage. Cette salle de soin est une salle de soin pour la psychiatrie ().

Réserves

Ces tuiles roses sont nécessaires pour soigner les patients dans les salles de soin. Elles n'ont pas de fonction en elles-mêmes, elles permettent de faire fonctionner les salles de soin.

Modules spéciaux

Les tuiles bleues possèdent toute une échelle de capacité spéciale qui vous aideront à gérer votre clinique avec efficacité.

Parking

Vous aurez aussi besoin de places de parking pour les médecins, les infirmières, les aide-soignantes et les patients que vous admettrez dans votre clinique. Un bord inoccupé entre deux emplacements vides est utilisé comme parking. Mais vous pouvez aussi construire un parking pour optimiser les emplacements disponibles.

Mise en place

Nous vous conseillons d'utiliser les options du joueur **DÉBUTANT** lors de votre première partie pour la mise en place d'une clinique opérationnelle. Les joueurs familiers avec le jeu peuvent utiliser les options **EXPERTES**. Vous pouvez aussi mélanger les joueurs Débutants avec les joueurs Experts afin d'équilibrer ou même 3 Débutants et 1 Expert.

Vous mettez au milieu de la table le plateau principal **1**.

Module et réserve de tuiles

Vous regardez le "bloc-notes" **2** sur le plateau principal pour voir quels services sont disponibles selon le nombre de joueurs dans le jeu (voir le tableau ci-dessous). Vous empilez **face cachée** les services qui sont disponibles par type à gauche de la mention **Service** du plateau principal **3** afin de former la réserve. Vous retournez la tuile du dessus de chaque pile. Vous remettez dans la boîte les autres.



Vous empilez les salles de soin à gauche de la mention **Salle de soin** du plateau principal **4**.

Vous empilez **4 réserves par joueur** à gauche de la mention **Réserve** du plateau principal **5**.

Vous empilez **face cachée**, un certain nombre (voir tableau ci-dessous) de Modules spéciaux à gauche de **Module Spécial** en créant ainsi une pile par type **6**. Vous retournez la tuile du dessus de chaque pile. Vous remettez les autres dans la boîte.

1 : 2 modules spéciaux différents pris au hasard

2 : 1 de chaque type

3 : 2 de chaque type

4 : 3 de chaque type

A côté de leur emplacement respectif, vous placez les Jardins **7**, les Hélistations **8**, les Entrées **9**, les cylindres SMUR **10**, les tuiles Parking à gauche **11** du plateau principal.

Vous mettez à disposition des joueurs près du plateau principal, les plateaux étages supplémentaires **12**.

La banque est approvisionnée avec les pièces du jeu, accessible de tous les joueurs.

Zone du joueur

Les joueurs **DÉBUTANTS** doivent utiliser le côté 4x3.

Les joueurs **EXPERTS** peuvent choisir le côté (le 3x3 est plus compliqué).

Chaque joueur choisit une couleur et prend:

- un plateau joueur, mis du côté sur lequel les joueurs se sont entendus.
- 3 disques à sa couleur. Vous placez le premier sur le premier emplacement de la piste de Temps dépensé, la piste du Temps dépensé est la piste entourant l'extérieur du plateau principal **13**. Vous placez le second sur la piste de l'Ordre du tour **14** (**une fois que chaque disque est sur la piste, vous les mélangez et vous tirez un ordre du tour au hasard**). Vous placez le dernier sur la piste Popularité qui entoure le plateau principal sur la case 0 à l'intérieur de la piste de Temps dépensé **15**. Vous les empilez afin de faire correspondre avec l'ordre du tour: le dernier dans l'ordre du tour est le disque qui se trouve sur le plateau; le premier est celui qui se trouve au-dessus de la pile.
- \$15 **16**.
- un set de 6 tuiles actions à sa couleur **17**. Chaque set contient 2 tuiles Construire 2 tuiles Recruter et 2 tuiles Admettre un Patient.
- 1 service Psychiatrie **18**, 1 salle de soin **19**, 1 réserve **20**, et 1 entrée **21**. **voir construction de votre première clinique, pour les placer sur votre plateau joueur.**
- 1 médecin blanc **22** et 1 voiture **23**.
- 1 tuile +50 PP à la couleur du joueur **24**.

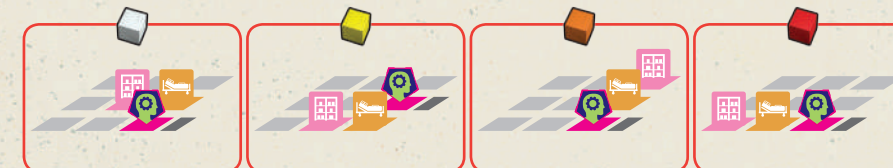
Les tuiles Bonus

Vous mélangez les tuiles Bonus et vous en prenez une de plus que le nombre de joueurs face visible **25**. Dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, vous prenez une tuile Bonus. Vous appliquez une seule fois le bonus indiqué. Puis vous remettez dans la boîte toutes les tuiles y compris celle qui n'a pas été choisie.

Remarque: Si la tuile Bonus vous donne une personne supplémentaire, alors vous la prenez depuis la réserve supplémentaire et vous devez également prendre une voiture depuis le plateau principal, comme indiqué sur la tuile bonus.

Construction de votre première clinique

Les joueurs **DÉBUTANTS**: A partir de d'un cube rouge, orange, jaune et blanc, vous tirez chacun l'un au hasard et vous placez les tuiles comme indiqué selon la couleur du cube obtenu.



Les joueurs **EXPERTS**: Simultanément, vous construisez votre clinique en respectant les **Règles de construction**.

Remarque: Lors de votre construction, votre entrée **doit** être connectée à votre service.

Exemple de mise en place pour 2 joueurs



Patients et Médecins

Vous créez la **réserve Patients** **26**, en mettant dans le sac en tissu des patients, le nombre de cubes indiqué selon le nombre de joueurs:

	1	2	4	6
	1	2	4	6
	3	8	12	16
	6	12	18	24
	9	18	26	34

Vous créez la **réserve Médecins** **27**, en mettant dans le sac en tissu des médecins, le nombre de médecins indiqué selon le nombre de joueurs:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Vous remettez les médecins et patients en trop de côté afin que les joueurs puissent s'en servir de réserve commune.

Plateau principal

Disponibilité des médecins

Vous remplissez chaque emplacement de l'Université **28** de la gauche vers la droite jusqu'à atteindre le bon nombre de joueurs de la partie, avec des médecins piochés au hasard du sac en tissu. Vous les triez par couleur selon le diagramme de l'université (rouge, orange, jaune, blanc). Il peut y avoir des couleurs manquantes ou plusieurs fois la même couleur.

Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes

Vous remplissez les colonnes de bas en haut **29**, jusqu'à atteindre le bon nombre de joueurs avec une infirmière à chaque emplacement.

Vous placez 2 aide-soignantes par joueur dans leur emplacement ici **30**.

Vous garez les voitures restantes ici **31**, elles n'ont pas besoin d'être parfaitement rangées. Vous mettez à côté les autres voitures qui ne tiendraient pas ici, vous pourrez vous en servir plus tard si nécessaire.

Rendez-vous

Pour chaque service disponible, et en fonction du nombre de joueurs:

- Vous piochez 1 patient et vous le mettez dans la case la plus à droite (marquée par un X) sur le planning **32**.

Autres

Vous placez le marqueur Action (le cylindre rouge) sur l'action 1 **33**.

Vous placez le cube rouge marqueur tour sur le Tour 1, juste en dessous de sur le côté droit du plateau principal **34**.

Organisation du jeu

Le jeu dure 6 tours , chacun comprenant la même suite de phases suivantes:

1. Actions
2. Business
3. Administration

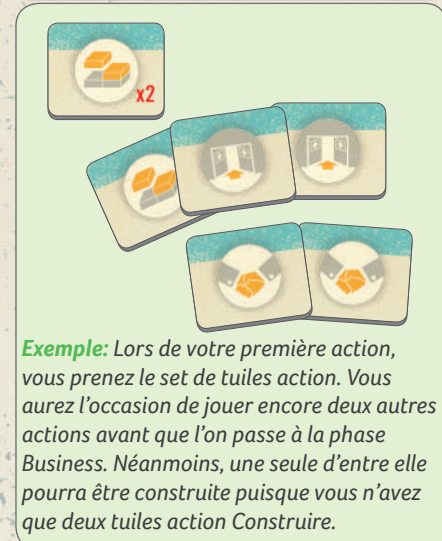
Phase 1: Actions

Pendant cette phase, chaque joueur va réaliser 3 actions ; cependant, pour chaque action, chacun des joueurs va choisir simultanément une action. Puis cette action sera révélée et résolue dans un ordre particulier comme suit:

Chacun choisit simultanément une action à réaliser (voir **Actions choisies simultanément**).

Ensuite, les actions choisies sont résolues: d'abord on résout les actions Construire, puis les actions Recruter, puis les actions Admettre des patients (voir **Exécution des Actions**).

Lorsque chacun a réalisé une action, des nouveaux patients sont ajoutés dans le bâtiment des pré-admissions (voir **Rendez-vous des nouveaux patients page 13**) et vous avancez le marqueur Action sur le plateau principal.



Actions choisies simultanément

Chacun choisit simultanément une action à réaliser: vous choisissez l'une des tuiles Action encore disponible et vous la placez devant vous face cachée afin d'occuper le premier emplacement vide des emplacements Action de votre plateau en bas à droite. Puisque vous n'avez que 2 fois chaque type d'Actions, vous ne pourrez pas réaliser trois fois la même action dans le même tour. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné une action, chacun révèle simultanément la tuile Action.

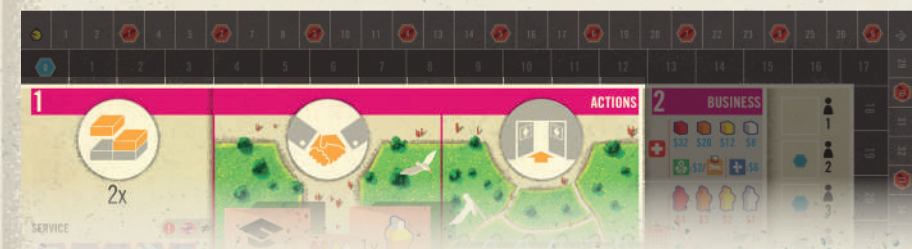
Exécution des Actions

Les actions choisies sont résolues dans l'ordre suivant:



Construire Recruter Admettre des Patients

Cet ordre est rappelé de gauche à droite dans la zone **"1 ACTIONS"** du plateau principal:



Si plusieurs joueurs ont choisi la même action, alors ils la réalisent dans l'ordre du tour. Lorsque vous avez réalisé votre action, vous mettez votre tuile action sur l'emplacement Action disponible le plus à gauche du coin droit de votre plateau personnel.



Action 1: Construire

Construire votre clinique et soigner de plus en plus de patients, ce n'est pas seulement aider les autres, c'est aussi ériger un monument pour vous même!

Si vous choisissez l'action Construire comme l'une de vos actions pour cette phase d'Action, vous pourrez construire jusqu'à **2 composantes**, en payant les coûts indiqués.

Le coût de chaque composante du jeu dépend de l'étage auquel vous souhaitez construire. Vous trouverez un résumé de ces coûts sur le côté gauche de votre plateau incluant les modules mais aussi les jardins, les parkings, les hélistations et les cylindres S.M.U.R.

Important: Lorsque vous construisez un service ou un module spécialisé, vous devez le prendre de la réserve à côté du plateau principal dans la zone attitrée. S'il n'y en a plus, alors vous ne pouvez tout simplement plus construire ce module pour ce tour.

Les règles de construction

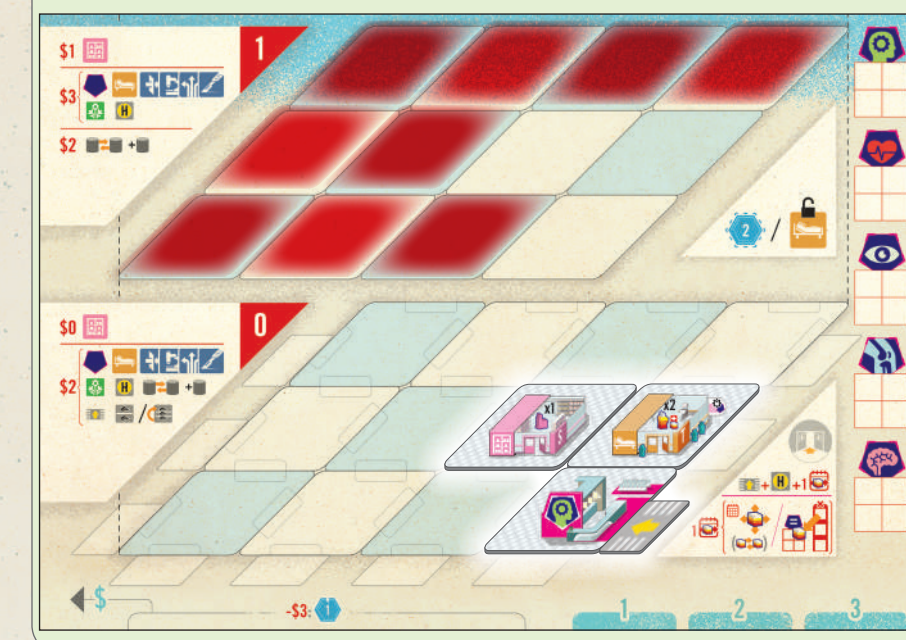
Les règles de construction de chaque composante du jeu sont rappelées grâce à une iconographie selon son type, sur la partie gauche du plateau principal. Elles sont détaillées page 9 et 10.

Règles de construction générales

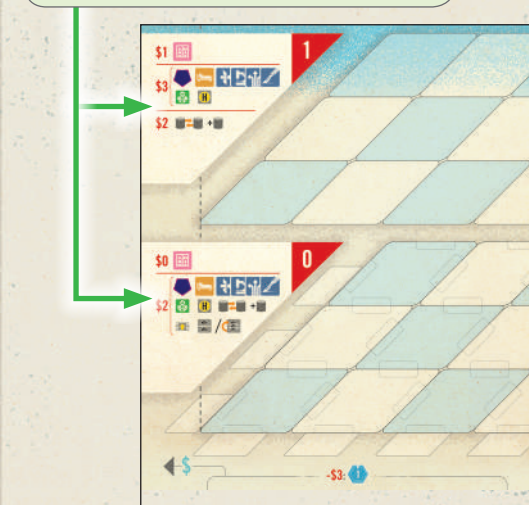
Le Support

Pour construire un module au-dessus du rez-de-chaussée, le même emplacement à l'étage inférieur doit avoir un module.

Exemple: Votre clinique a ses 3 modules (services de psychiatrie, une réserve et une salle de soin) au rez-de-chaussée (étage 0). Vous ne pouvez pas construire sur les emplacements en rouge tant qu'un module ne se trouve pas en-dessous.



Les coûts de construction sont rappelés à gauche de chacun des étages du plateau des joueurs. Certains de ces coûts varient avec l'étage, veuillez à vérifier le coût selon l'endroit où vous construisez.



ICÔNE D'AIDE

Aucune correspondance

Les modules de même type (même couleur) ne peuvent être adjacents, même en-dessous ou au-dessus de lui !

Tous les types de services sont considérés comme étant de la même couleur (magenta), et donc un service de cardiologie ne peut pas être construit adjacent à un service de psychiatrie. De la même façon, vous ne pouvez pas construire un module spécial (bleu) adjacent à un autre module spécial, même s'ils sont différents.

L'adjacence est une notion orthogonale, sauf mention contraire.

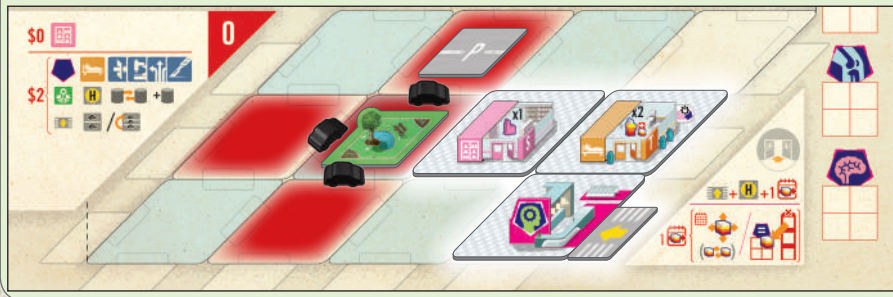
Exemple : En utilisant le même départ que précédemment, vous souhaitez construire une réserve. Les emplacements rouges indiquent les emplacements inoccupés qui sont adjacents à une réserve déjà existante. Il est donc interdit de construire cette nouvelle réserve sur tous les emplacements rouges.



Aucune obstruction

Les emplacements du rez-de-chaussée peuvent avoir des voitures garées sur les côtés (rues) (voir **Garer les voitures**) et des voitures peuvent se garer même si une tuile parking est construite au centre! Les emplacements peuvent même avoir des jardins (voir Jardins ci-dessous). Vous ne pouvez pas construire un module sur un emplacement obstrué par les jardins, les tuiles parking ou des voitures garées dans la rue . La meilleure façon de s'en souvenir est que les voitures et les jardins obstruent ces emplacements sur le plateau des joueurs. Si vous voulez construire et qu'il y a une voiture, vous aurez besoin de la déplacer. Et la manière la plus simple de déplacer une voiture est de faire retourner à la maison l'un de vos patients (ou de construire une tuile parking)

Exemple : Avec une construction de votre clinique comme ci-contre, il y a 3 voitures garées à ces emplacements, vous ne pouvez donc pas construire de modules sur les emplacements marqués d'une X. Cependant vous pourriez construire un parking (comme il est indiqué) sur l'emplacement le plus au Nord du plateau ou un jardin (comme il est indiqué sur l'emplacement le plus à l'ouest du plateau) sur chacun des centres de ces emplacements.



Bâtiment séparé

Vous pouvez construire des bâtiments séparés sur votre plateau de jeu, formant ainsi un campus ; cependant, une fois que vous avez construit un bâtiment séparé, vous ne pouvez pas construire de modules pour fusionner ces deux bâtiments séparés. Les composantes qui ne sont pas des parallélogrammes occupant un emplacement au centre ne sont pas des modules (jardins, tuiles parking) et vous pouvez donc les construire entre deux bâtiments distincts.

Règles de construction pour les modules spécifiques

Services (module)



A chaque étage de chaque bâtiment, il ne peut y avoir qu'un seul service.

Salle de soin (module)



Bien qu'il n'y ait aucune règle de construction spécifique pour qu'elle puisse accueillir des patients, elle doit être adjacente à un service situé au même étage et également adjacente à une réserve qui ne se trouve pas forcément au même étage que la salle de soin. Il est possible de la construire de manière à ce qu'elle ne fonctionne pas encore !

Lorsque vous construisez une salle de soin, vous obtenez **immédiatement** après, une action bonus permettant de construire une **réserve**. Vous devez payer pour cette réserve qui sera construite où vous le voulez après la construction de la salle de soin. Si vous ne la construisez pas à ce moment là, vous perdez cette opportunité pour plus tard.

Réserve (module)



Il n'y a pas de restrictions particulières à la construction de réserves. Une seule réserve peut entretenir plusieurs salles de soin qui lui seraient adjacentes.

Modules spéciaux (module)



Chaque joueur peut construire **1 seul module spécial par tour**. Il n'y a pas de règles de construction spécifiques pour ces modules spéciaux. Cependant afin que le bloc opératoire soit fonctionnel, il doit être adjacent à un service au même étage. Si vous voulez savoir comment fonctionnent les autres modules de spécialité, allez à la section **Les Modules** (p. 21).

Jardin



Il doit être construit sur un emplacement vide du rez-de-chaussée (garer ses voitures autour est autorisé et ne dérange pas) ou sur un emplacement situé **au-dessus** d'un jardin.

Hélistation



Une hélistation est une entrée/sortie à 5 directions: depuis celle-ci, vous pouvez vous déplacer au Nord, au Sud, à l'Est, à l'Ouest et en bas (mais pas en haut parce que c'est de là que viennent les hélicoptères). Elle doit être construite sur un emplacement vide au-dessus d'un module existant. Aucune construction n'est alors possible au-dessus d'elle.

ICÔNE D'AIDE

ICÔNE D'AIDE

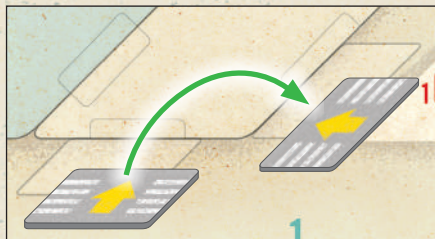
ICÔNE D'AIDE

ICÔNE D'AIDE

ICÔNE D'AIDE

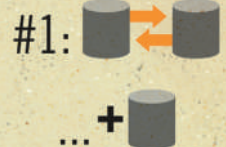
ICÔNE D'AIDE

ICÔNE D'AIDE

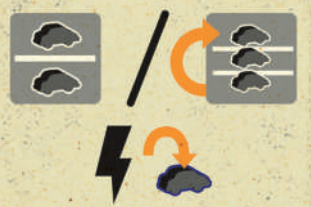


Les tuiles Entrée peuvent être retournées afin de les faire correspondre exactement avec les emplacements.

ICÔNE D'AIDE



ICÔNE D'AIDE



Entrée



L'entrée est un accès à sens unique dans votre campus. Votre première entrée doit toujours pointer vers un service du rez-de-chaussée. Les entrées construites par la suite devront toujours pointer vers n'importe quel module du rez-de-chaussée. Les entrées ont leur propre emplacement sur la grille grise du rez-de-chaussée (éventuellement retournez la tuile entrée). Vous placez cette tuile sur votre grille en la faisant pointer vers un module du rez-de-chaussée. Il s'agit de la première tuile que vos patients et personnels vont voir lorsqu'ils vont rentrer dans votre clinique...jusqu'à ce que vous construisiez d'autres entrées et hélistations.

Remarque: Il n'y a pas d'emplacements pour les entrées sur le côté Nord de votre plateau joueur. Une clause étrange de la municipalité stipule qu'aucune entrée ne pourra être construite au nord de votre terrain. Ne vous en plaignez pas maintenant, c'est quand même vous qui avez signé l'acte d'achat! Lisez mieux les documents la prochaine fois!

Cylindre SMUR



Chaque cylindre représente l'extrémité d'un lien de transport; vous devez imaginer la connection entre ces cylindres (peut être cela vous aiderait d'imaginer qu'on peut se déplacer de l'un à l'autre directement). Un cylindre est toujours placé sur une tuile déjà construite et pas directement sur le plateau du joueur. Les lignes de SMUR sont reliées entre elles virtuellement de manière orthogonale et rectiligne dans l'une des six directions et non nécessairement adjacentes. La première fois que vous construisez un cylindre, vous en construisez 2 mais cela ne coûte que \$2 (la société d'installation des SMUR vous a fait une ristourne intéressante afin de décrocher le contrat!). Les cylindres n'ont pas besoin d'être adjacents, mais ils doivent être orthogonalement alignés.

Pour les prochaines fois, vous n'ajoutez qu'un seul cylindre en respectant les règles de construction et en payant \$2. C'est à dire en les ajoutant de manière à ce qu'ils constituent un unique réseau de transport SMUR.

Votre système de transport rapide peut fonctionner dans n'importe quelle direction, c'est à dire selon les 3 axes directionnels (Est/Ouest, Nord/Sud, haut/bas). Il peut même s'étendre entre 2 bâtiments.

Parking



Les parkings 2 places: Ils doivent être construits sur un emplacement vide du rez-de-chaussée en ajoutant une tuile Parking (les voitures garées « dans les rues » autour peuvent rester et ne sont pas perturbées par cette construction). Lorsque vous construisez cette tuile, vous pouvez immédiatement, si vous le souhaitez, déplacer jusqu'à 2 voitures déjà garées et les mettre sur cette nouvelle tuile.

Les parkings 3 places: Vous construisez ces tuiles comme amélioration des tuiles Parking 2 places que vous avez déjà construit au préalable. Vous retournez simplement la tuile pour la mettre du côté **Parking 3 places**. Vous pourrez alors immédiatement, déplacer les voitures afin de le remplir si vous le souhaitez, jusqu'à en mettre 3 garées dessus.



Action 2: Recrutement

Alors que vous accueillez de plus en plus de patients, vous aurez besoin de recruter de plus en plus de personnel !

Si vous sélectionnez l'action Recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leurs emplacements du plateau principal. Vous pouvez:

- **Recruter 1 médecin.**
- **Recruter soit une infirmière (à partir de la colonne correspondant au tour en cours) OU 1 aide-soignante.**

Lorsque vous recrutez quelqu'un, vous devez:

1. Payer le prix indiqué sur l'emplacement.
2. Prendre l'employé sur son emplacement du plateau principal.
3. **Prendre une voiture du parking du plateau principal.**
4. Placer la nouvelle recrue sur n'importe quelle entrée ou hélistation de votre choix. Cela ne prend pas de temps (voir **Phase 2 déplacement** p. 14).
5. Garer sa voiture sur l'un des emplacements encore disponibles du rez-de-chaussée (voir **Garer une voiture**).

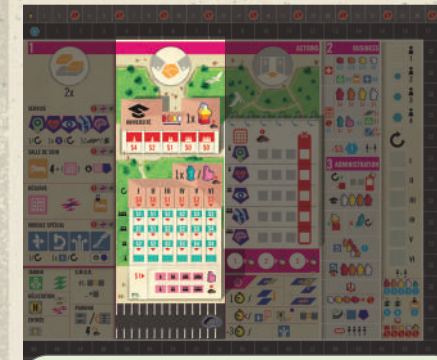
Si vous ne pouvez pas garer la voiture, alors vous ne pouvez pas la recruter !

Le coût de recrutement des médecins est indiqué sous lui.

Le coût de recrutement des infirmières est indiqué au-dessus et il peut augmenter au fur et à mesure de la partie.

Vous ne pouvez recruter des infirmières que de la colonne du tour en cours!

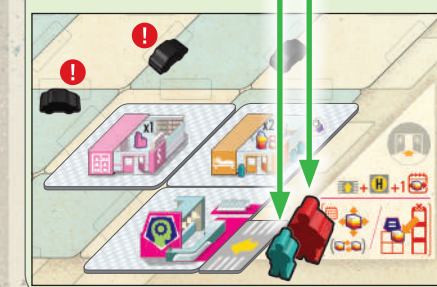
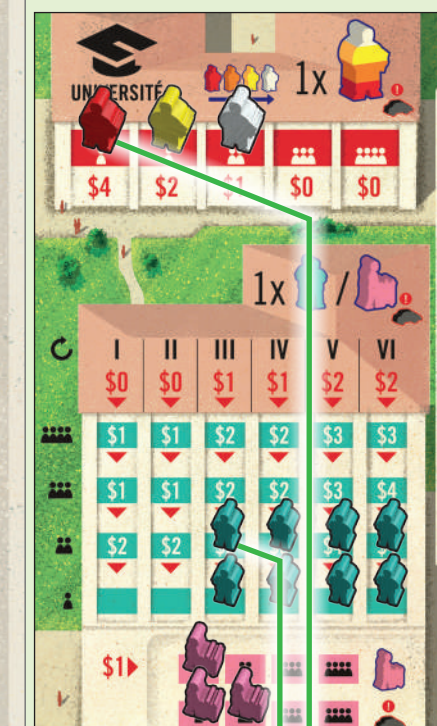
Les aide-soignantes coûtent toujours \$1 à recruter.



Cette zone du plateau principal indique l'action Recrutement.

Exemple: Vous décidez de recruter un médecin rouge. Vous payez le coût indiqué \$4 et vous placez le médecin sur l'entrée de votre clinique. Vous devez aussi trouver un emplacement pour garer la voiture du médecin.

Ensuite vous décidez de recruter une infirmière en payant le coût de \$2 (indiqué au-dessus d'elle) et la placez sur l'entrée. Vous devez aussi trouver un emplacement pour garer sa voiture. Vous n'avez pas la possibilité de recruter une aide-soignante, puisque c'est soit une infirmière, soit une aide-soignante.

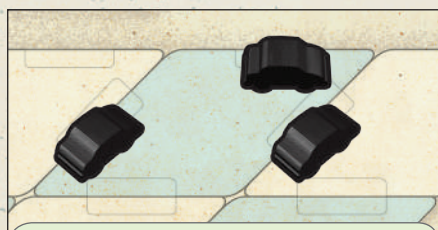




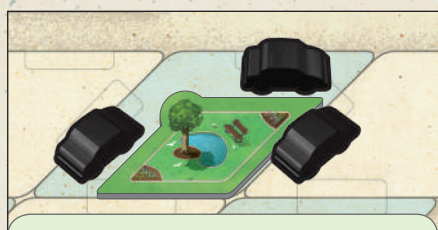
Cette zone du plateau principal indique l'action **Admettre des patients**.



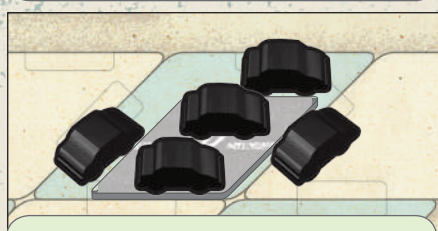
Cette zone du plateau des joueurs indiquent les **Points de File** et comment les utiliser.



Les voitures sont garées sur les emplacements imprimés entre deux cases du rez-de-chaussée.



Les voitures peuvent être garées autour de jardins.



Un parking permet de garer des voitures à l'intérieur d'une case tout en gardant la possibilité de se garer autour.



Action 3: Admettre des Patients

Admettre des patients dans votre clinique peut correspondre à un début de cauchemar logistique, mais les patients ont des grosses envies de dépenses et ils ont réellement besoin de vous pour être soignés, alors qu'attendez-vous?

Si vous choisissez l'action Admettre des patients, vous pourrez prendre des patients du planning des rendez-vous pour les mettre dans vos zones des pré-admissions. Prendre des patients depuis le planning pour les diriger dans vos zones de pré-admissions vous permettra par la suite de les déplacer dans votre clinique et de commencer à les soigner. Nous avons représenté les rendez-vous des patients par un carnet sur lequel les patients attendent (c'est donc un carnet géant !).

Le mécanisme d'obtention des patients depuis les files de rendez-vous dans lesquelles ils attendent utilise les **Points de File** (PF). Le nombre de PF dont vous disposez pour cette action dépend du nombre d'entrées et du nombre d'hélistations que vous possédez :

PF = 1 + le nombre d'entrées/hélistations que vous avez.

Vous pouvez dépenser vos PFs pour faire les actions suivantes :

Déplacer orthogonalement d'un emplacement sur le planning

Si un patient se déplace vers un emplacement contenant déjà un patient, les deux patients sont tout simplement échangés. Peu importe si c'est un échange ou un simple déplacement, **cela coûte 1 PF**.

Remarque : Cela vous permet en fait de changer le rendez-vous d'un patient pour un autre rendez-vous, dans un service adjacent (la psychiatrie est adjacente à la cardiologie seulement; la cardiologie est adjacente à la psychiatrie et à l'ophtalmologie, etc...)

Admettre un patient

Il s'agit de déplacer un patient depuis la colonne la plus à droite (colonne rouge) du plateau principal vers un emplacement libre des Pré-admissions du même service que celui de votre plateau joueur. **Cela coûte 1 PF**. Pour terminer son admission, vous devez également prendre une voiture et la garer au rez-de-chaussée de votre clinique (voir **Garer une voiture**). **Si vous ne pouvez pas la garer, alors vous ne pourrez pas admettre de patients!**

Une file de rendez-vous avance automatiquement et toujours immédiatement vers la droite en bouchant les trous.

Vous pouvez répéter les options ci-dessus et vous pouvez admettre autant de patients que vous pouvez jusqu'à ce que vous n'avez plus de PF.

Tout PF non dépensé est définitivement perdu, vous ne pouvez pas les utiliser plus tard dans la partie.

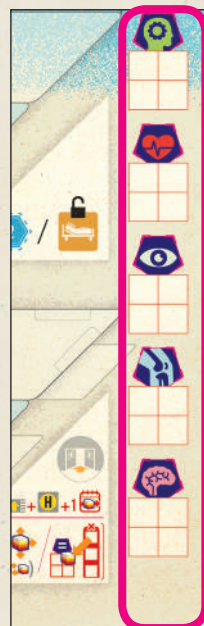
Remarque : Votre zone de pré-admissions n'a que 4 emplacements pour chacun des services pour lesquels on peut faire la queue. Si vous avez plus de 4 patients, vous ne pouvez en admettre un autre dans ce service.

Garer une voiture

Pour chaque nouveau patient admis dans votre clinique et pour chaque nouvel employé que vous avez recruté, vous devez garer sa voiture. Même un patient qui entre par une hélistation vient avec sa voiture: quelqu'un a gentiment garé sa voiture dans votre clinique afin que le patient puisse repartir lorsqu'il ira un peu mieux.

Vous devez garer vos voitures uniquement au rez-de-chaussée sur les côtés (rues). Chaque emplacement vide au centre sans aucun module dessus possède un emplacement de parking (comme indiqué sur le plateau joueur). Chaque tuile parking possède 2 ou 3 emplacements supplémentaires (comme indiqué sur la tuile). Une fois que vous avez garé la voiture, vous ne pouvez plus la déplacer, à moins de construire un nouveau parking (ou de soigner un patient).

Remarque : Si une voiture se gare sur un côté (rue), alors plus aucun module ne peut occuper ce côté. Donc il faudra penser à bien garer les voitures.

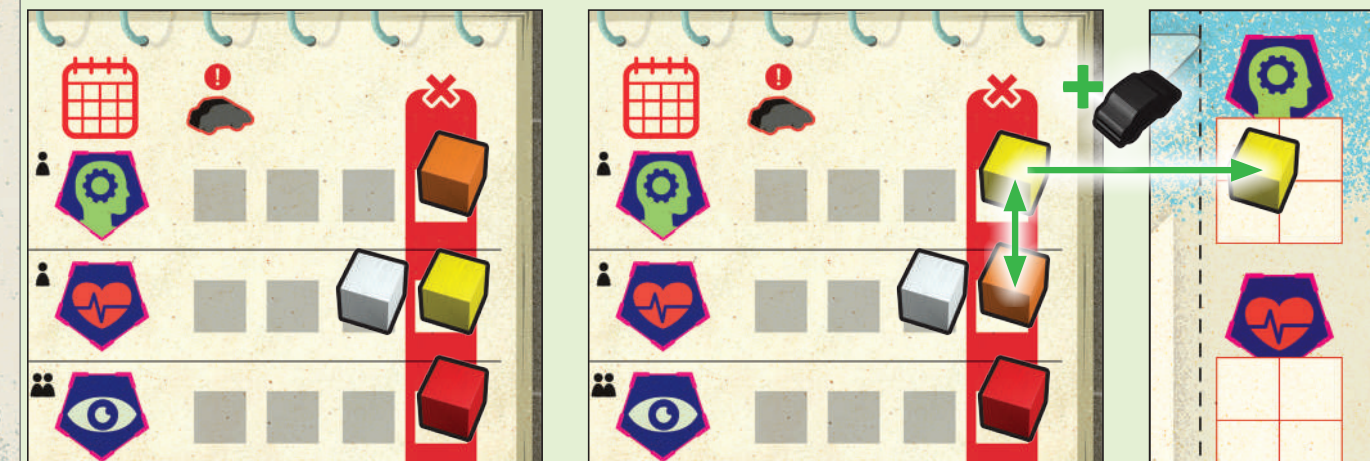


Cette zone du plateau des joueurs est appelée zone de **Pré-admissions**.

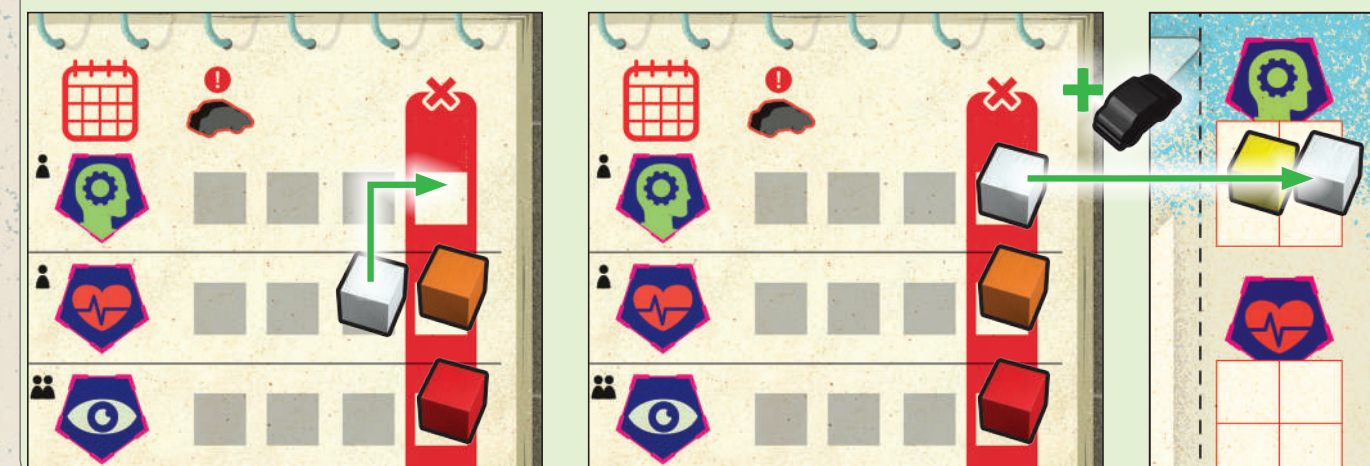
Prendre une voiture

Lorsqu'une personne (un patient ou un des employés) quitte la clinique, le joueur doit remettre une voiture de son choix de son plateau dans la réserve sur le plateau principal. (et oui le patient pourrait à cet instant prendre la Maserati du médecin, il ne fallait pas laisser les clefs dessus en revenant du golf...)

Exemple : Vous avez 4 Points de File (PF) et vous voulez ajouter un patient blanc et un patient jaune dans votre zone de pré-admissions du service de psychiatrie. D'abord, vous déplacez le patient jaune de la colonne de Cardiologie vers l'emplacement adjacent au-dessus (dans la colonne de Cardiologie). Puisque cet emplacement était déjà occupé, vous échangez tout simplement les deux patients, en mettant le patient orange dans la colonne de Cardiologie. Cela coûte 1 PF. Ensuite vous admettez ce patient jaune dans le service de Psychiatrie. Cela coûte 1 PF. Vous placez le patient jaune sur votre plateau, vous prenez une voiture que vous gariez. Vous avez dépensé 2 PF.



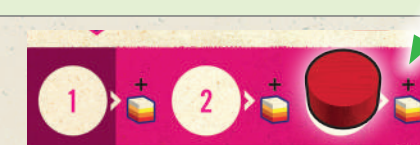
Ensuite vous déplacez le patient blanc de la colonne de Cardiologie vers un emplacement vide adjacent au-dessus. Cela coûte 1 PF. Puisqu'il y a un emplacement vide juste à sa droite, alors le patient glisse automatiquement le plus à droite possible, atteignant ici la fin de la colonne. Vous dépensez votre quatrième PF en admettant ce patient, maintenant dans la colonne de Psychiatrie, en prenant encore une voiture que vous gariez.



Nouveaux Patients dans les files de rendez-vous

Lorsque chaque joueur a effectué son action dans l'ordre indiqué, des nouveaux patients arrivent dans les files. En commençant par le service le plus au-dessus jusqu'au dernier service, on ajoute un patient à chaque service, tiré du sac des patients. Si un service a sa ligne déjà remplie, alors on n'ajoute pas de nouveaux patients. Si le marqueur Action est déjà sur l'emplacement 3 du plateau principal, alors vous devez faire la phase Déplacement maintenant (voir Déplacement p.14); dans le cas contraire, vous avancez le marqueur Action et tout le monde choisit une nouvelle action à réaliser. Des nouveaux patients arrivent dans les files à la fin de l'action 1, à la fin de l'action 2 et à la fin de l'action 3, donc 3 fois par tour.

Une fois que le marqueur Action est sur le troisième emplacement et que les nouveaux patients ont été ajoutés au planning de rendez-vous, il est temps de déplacer vos patients et le personnel dans votre clinique !



Déplacement

Lorsque votre 3ème action est terminée, il est temps de déplacer vos patients ainsi que votre personnel vers les endroits où ils doivent être. Il n'est pas nécessaire d'attendre que vos adversaires aient terminé leur 3ème action. Tous les joueurs peuvent réaliser cette phase simultanément. Cependant avec de nouveaux joueurs (ou si l'un des joueurs le demande), vous pouvez effectuer ces déplacements dans l'ordre du tour. Vous faites tous vos déplacements, puis le joueur suivant fait de même.

Vous pouvez déplacer tout le monde (médecins, infirmières, aide-soignantes, patients) autant que vous le voulez, mais tous ces déplacements prennent du temps et comme on dit « le temps c'est de l'argent ! ». Le temps dépensé vous pénalisera sur votre score final, comme indiqué sur le plateau principal sur la piste du temps dépensé.

Les déplacements usuels sont:

- Diriger les patients en direction des salles de soin/bloc opératoires reliés aux services ou dans les consultations externes (vous ne pouvez pas les envoyer ailleurs).
- Diriger les médecins dans les laboratoires pour qu'ils étudient et s'améliorent.
- Diriger les médecins vers les patients en essayant de faire correspondre les couleurs le plus possible.
- Diriger les infirmières afin d'aider les médecins et les patients aux couleurs ne correspondant pas.
- Diriger tout le monde vers des tuiles respectant les règles avant la fin de la phase.

Les individus ne peuvent pas sortir

Une fois qu'une personne est entrée dans la clinique (s'est déplacée depuis une entrée/hélistation vers un emplacement de votre plateau, ou depuis les pré-admissions vers les consultations externes), ils ne peuvent plus sortir du plateau. La seule manière qu'un patient ait de sortir de votre clinique est lorsqu'il a été soigné ou qu'il finit par y mourir par manque de soin...

Les patients ne changent pas de salles

Une fois qu'un patient a fini un tour dans une salle de soin, un bloc opératoire ou dans les consultations externes, ils y restent jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il y meurt par manque de soin...

Combien de temps cela prend-il de déplacer une personne ?

	Se déplacer de l'extérieur vers une entrée ou l'hélistation	
	Se déplacer à l'intérieur de la clinique d'une entrée/hélistation vers un emplacement adjacent	1
	Se déplacer sur la grille du rez-de-chaussée d'une case (même à l'extérieur de bâtiment)	1
	Se déplacer depuis un cylindre SMUR vers un autre orthogonalement aligné *	
	Se propulser des pré-admissions vers les consultations externes	
	La salle de tri réduira de 3 votre temps dépensé par tour	-3

* Puisque vous n'avez qu' **unique réseau de SMUR** orthogonalement aligné, cela signifie que vous pouvez effectivement vous déplacer entre tous les cylindres pour 0 Temps, cependant certaines extensions peuvent contredire cette règle, donc pensez toujours à aller de cylindre en cylindre).

Lorsque vous avez terminé vos déplacements, vous avancez votre disque sur la piste du temps d'autant de cases que ce que vous avez dépensé.

Capacité des modules

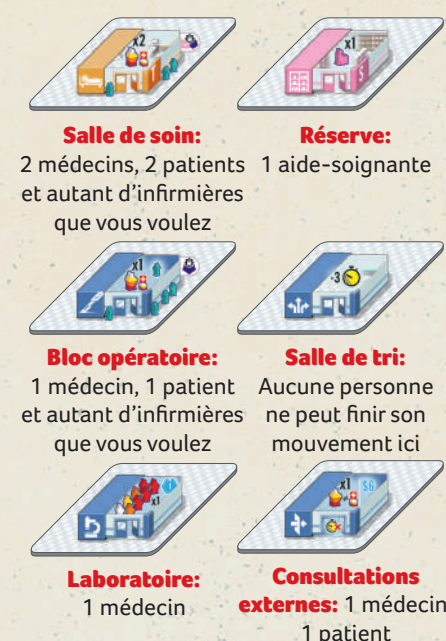
Bien que vos déplacements ne soient pas limités par la capacité de vos modules, sa capacité limitera le nombre final de personnes qui s'y trouveront à la fin de la cette phase. La capacité dépend de chaque module. Par exemple pour une salle de soin, seulement 2 patients peuvent être traités et requièrent donc 2 médecins. Considérons par exemple une salle de soin. Elle ne peut accueillir que 2 patients et 2 docteurs. Les infirmières sont l'exception. Il n'y pas de limite au nombre d'infirmières qui peuvent assister un médecin.

Remarque: Une pièce avec sa capacité atteinte peut quand même être traversée par des patients ou du personnel.

Si vous avez un doute à propos des capacités des modules du jeu, voici un petit résumé:



Service: Autant de médecins et/ou d'infirmières que vous voulez



Laboratoire: 1 médecin
Consultations externes: 1 médecin, 1 patient

A ceci s'ajoute plusieurs choses:

- A la fin de la phase, une personne ne peut être que dans l'un des modules dans lequel ce type de personne est mentionné. La seule exception concerne les patients qui peuvent rester dans la zone de pré-admissions.

Exemple: Chaque patient doit se trouver dans l'une des pièces suivantes à la fin de la phase: une salle de soin reliée au bon service, un bloc opératoire relié au bon service, les consultations externes ou la zone de pré-admissions. Un patient ne peut pas être dans le laboratoire, la réserve ou dans une salle de soin/bloc opératoire d'un service différent de sa pathologie.

Exemple: Chaque aide-soignante doit terminer son déplacement dans la réserve.

- A la fin de la phase, un module ne peut avoir que le nombre indiqué de chaque type de personne.

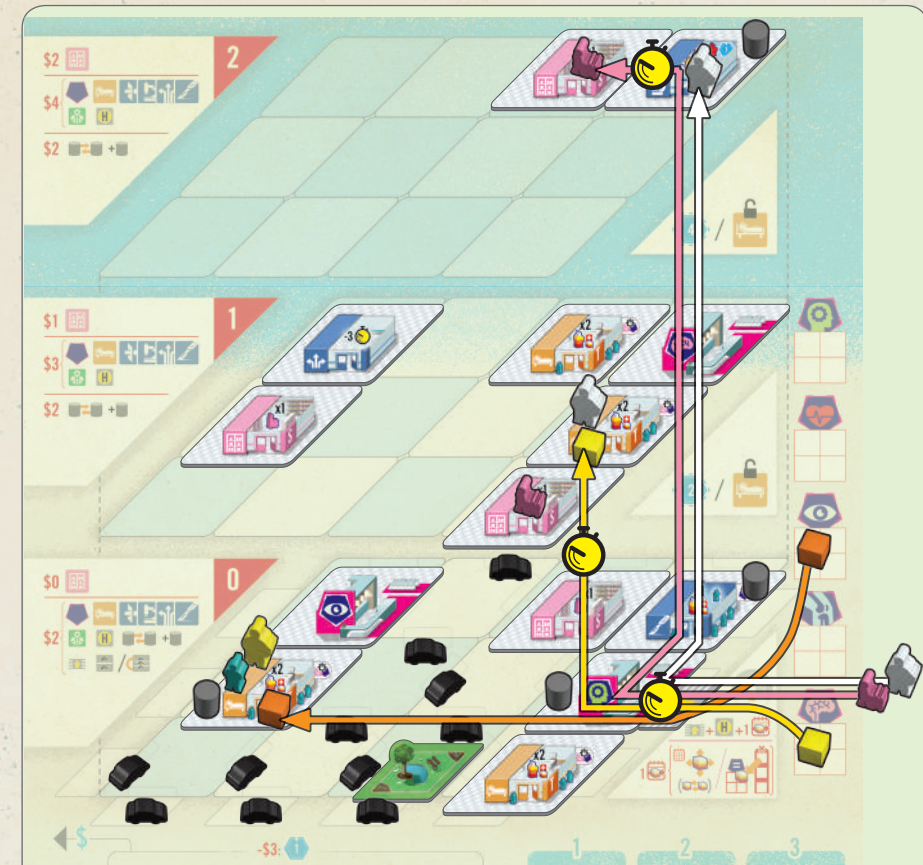
Exemple: Chaque salle de soin peut accueillir 2 patients, traités par 2 médecins, assistés d'autant d'infirmières que l'on veut. Aucune aide-soignante ne peut être dans une salle de soin.

Exemple: Chaque laboratoire peut accueillir 1 médecin et personne d'autre.

- Les patients se dirigent directement dans le module des consultations externes depuis les pré-admissions. Ils ne suivent pas la règle de déplacements et ne dépensent pas de temps.
- Les patients ne peuvent aller que dans vos pré-admissions depuis les files du plateau principal.
- Un patient ne peut aller dans une salle de soin ou un bloc opératoire que si la pièce dépend du même service que la pathologie du patient. i.e.: le service dans lequel le patient a été admis.

Remarque: Vous ne pouvez pas laisser des personnes à l'extérieur sur les entrées ou les tuiles Hélistations. Tout le monde doit trouver une destination correcte avant de commencer la phase suivante.

Remarque: Comme vous pouvez le constater sur la piste du Temps, à la fin de la partie, chaque 3 temps que vous avez dépensé vous fait perdre 1 point de Popularité.



Exemple: Vous voulez déplacer un patient jaune de Neurologie et un patient orange d'Ophthalmologie depuis la zone de Pré-admissions. Vous avez recruté un nouveau médecin blanc et une aide-soignante.

1. Vous déplacez le nouveau médecin vers le laboratoire:

- 1
 - 0
 - 0
- Total: 1**

2. Vous déplacez le patient orange d'Ophthalmologie vers la salle de soin d'Ophthalmologie dans le bâtiment gauche:

- 0
 - 1
 - 0
- Total: 1**

3. Vous déplacez l'aide-soignante vers la réserve vide de l'étage supérieur:

- 1
 - 0
 - 0
 - 1
- Total: 2**

4. Vous déplacez le patient jaune de Neurologie vers la salle de soin de Neurologie de l'étage 2:

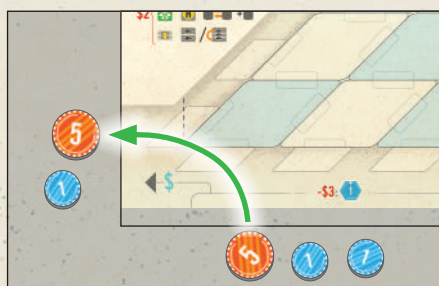
- 0
 - 1
 - 1
- Total: 2**

5. Vous avez le module Salle de tri, donc le temps que vous dépensez est réduit de 3

6. Votre total dépensé pour ce tour est de 6



Cette zone du plateau principal indique la **phase Business**.



A chaque tour, votre revenu est placé en dessous de votre plateau joueur. A la fin du tour, l'argent restant est déplacé à la gauche de votre plateau.

Phase 2: Business

En général, chacun peut réaliser cette phase simultanément, mais avec de nouveaux joueurs (ou si l'un d'entre eux le demande) vous pouvez réaliser cette phase dans l'ordre du tour.

Dans cette phase, vous allez **Soigner les patients**, **Recevoir des revenus**, puis **Payer vos Dépenses** et enfin **Gagner de la Popularité** selon votre efficacité.

Soin des patients et revenus

Les patients qui reçoivent des soins vont vous faire gagner des revenus. Il s'agit des patients se trouvant dans les consultations externes, les salles de soin, et les blocs opératoires.

Important: Vous devez conserver vos revenus à part tant que cette phase n'est pas terminée (voir exemple à gauche comment).



Les consultations externes

Dans ce module spécial, la couleur du médecin n'a pas d'importance. 1 médecin soigne 1 patient et vous recevez \$6, peu importe la couleur du patient.

Les salles de soin

Dans chaque salle de soin et dans chaque bloc opératoire, vous assignez un médecin à un patient, et un nombre d'infirmières à chaque médecin. Si la couleur du médecin correspond à la couleur du patient, il n'y a pas besoin d'infirmières. Cependant...

Un médecin a besoin d'une infirmière pour chaque couleur qui diffère de la couleur du patient (vous remarquez que le bloc opératoire possède déjà une infirmière dans son module). Une infirmière ne peut assister qu'un seul médecin. Donc si deux médecins sont dans le même module et qu'ils ont besoin d'infirmières, chacun aura besoin de ses propres infirmières.

Exemples:

- Si un médecin rouge soigne un patient rouge, aucune infirmière n'est nécessaire.
- Si un médecin orange soigne un patient jaune, 1 infirmière est nécessaire.
- Si un médecin jaune soigne un patient orange, 1 infirmière est nécessaire (les infirmières comblent les manques dans les 2 sens..)
- Si un médecin rouge soigne un patient jaune (ou jaune soigne rouge), 2 infirmières sont nécessaires.
- Si un médecin rouge soigne un patient blanc (ou blanc soigne rouge), 3 infirmières sont nécessaires.

Si vous avez assigné la bonne combinaison de couleurs entre les patients et les médecins grâce éventuellement à l'aide des infirmières, le patient est guéri (vous allez être payé et tout le monde sera content). Sinon c'est un échec (et vous ne serez donc pas payé pour cette fois).

Ainsi chaque patient guéri dans une salle de soin ou un bloc opératoire vous rapporte des revenus, selon la **couleur du patient** (et non celle du médecin):



Jardins

En plus de ces revenus, si le patient guéri se trouvait dans une salle de soin adjacente à un jardin, cela vous rapporte \$2 de plus (cumulatif).



Les blocs Opératoires

Ils fonctionnent comme les salles de soin, à l'exception que les blocs opératoires contiennent une infirmière que vous pouvez voir entourée de blanc sur la tuile. De plus, ce module n'a pas de fenêtre vers l'extérieur, il ne bénéficie pas du bonus des jardins.

Le retour à la maison

Chaque patient guéri (aux consultations externes, salles de soin et blocs opératoires) reprend une voiture, n'importe laquelle (**voir Prendre une voiture**, p12) et retourne chez lui. Le patient quitte le jeu. Vous remettez le cube dans la réserve principale (pas le sac de patients), sans dépenser de temps, et la voiture retourne sur le parking du plateau principal.

Dépenses

Vous vous souveniez que les revenus de ce tour que vous venez d'engranger grâce aux soins apportés à vos patients doivent être mis de côté ? **Vous devez payer vos dépenses avec les revenus de ce tour.** Si vous dépensez tout, et qu'il vous reste encore des frais à payer, alors vous pouvez payer avec ce qu'il vous restait lors des tours précédents. Si même avec cela, cela ne suffit pas, alors vous devez payer 1 Point de popularité pour chaque \$1 manquant qu'il vous resterait à payer. Si votre popularité ne suffit pas à payer vos dépenses, alors vous restez sur le 0, on ne vous en veut pas, vous faites tout pour que vos patients aillent le mieux possible et c'est déjà ça ! Considérez que vos dépenses sont payées.

Ainsi, vous devez payer vos dépenses:

1. Depuis les revenus du tour
2. Depuis vos économies
3. Avec votre popularité au ratio de 1:1 (1 popularité pour \$1)

Payer vos Employés

Vous devez payer chaque employé comme suit:



Entretien des installations

Chaque **module** et **jardin** de votre clinique coûte \$1 ; cependant chaque aide-soignante réduit ce total de \$3 (minimum \$0)

Chaque bloc opératoire qui a soigné un patient avec succès a un coût supplémentaire de \$2 (total \$3).

Exemples de l'entretien des installations:

- vous avez 4 modules et un jardin ; vos frais sont de \$5
- vous avez 4 modules et un jardin, mais vous avez une aide-soignante, donc vos frais sont de \$2
- vous avez 4 modules et un jardin et vous avez 2 aide-soignantes, vos frais sont de \$0
- vous avez 7 modules, dont l'un est un bloc opératoire, vous ne l'avez pas utilisé ce tour, vos frais sont de \$7
- vous avez 7 modules, dont l'un est un bloc opératoire et vous y avez soigné un patient ce tour, vos frais sont de \$9

Gain de popularité

S'il vous reste de **l'argent de ce tour** après avoir payé tous vos frais, vous pouvez acheter des points de popularité (**comme dans la vraie vie !**). On commence par le joueur qui a le plus de popularité (dans l'**ordre inverse** du tour).

Chaque point de popularité coûte \$3. Vous avancez sur la piste des points de popularité. Si votre disque arrive sur le disque d'un autre joueur, vous le mettez au-dessus, de ce fait il est clair que vous aussi vous avez atteint ce niveau de popularité.

Remarque: Vous ne pouvez acheter des points de popularité qu'avec les revenus de ce tour.

Vous ajoutez à vos économies, l'argent que vous n'avez pas dépensé en achat de popularité, ainsi vous pourrez vous en servir pour recruter et construire au tour prochain, mais souvenez-vous que cet argent ne pourra plus jamais être utilisé pour acheter des points de popularité.



Votre bloc opératoire a soigné (opéré) un patient, donc vous devez payer \$3 pour son entretien au lieu d'\$1, comme indiqué dans la zone Business du plateau principal.

Icône d'aide

La popularité est indiquée à l'intérieur d'un hexagone, et se décline en 4 variations selon:

Instantanée

La popularité indiquée dans un hexagone entouré de blanc, sans pointillés, est marquée immédiatement sur la piste Popularité.



POSITIF



NÉGATIF

Fin du jeu

La popularité indiquée dans un hexagone entouré de blanc, avec pointillés, est marquée uniquement à la fin de la partie.



POSITIF



NÉGATIF

Phase 3: Administration

Cette phase va permettre de mettre à jour les plateaux pour le tour prochain; cependant, vous verrez les bénéfices seulement ici de certains mouvements moins communs. Vous réalisez les étapes suivantes dans cet ordre:

1.		Vous avancez le Marqueur tour .
2.		Vous remettez le Marqueur Action sur l'Action 1.
Plateau principal		
3.		Les rendez-vous: Les patients les plus à droite de la file retournent dans le sac (marqué avec un X) des patients.
4.		Université: Chaque médecin à l'université qui reste, apprend: les rouges restent rouges, les oranges deviennent rouges, les jaunes deviennent oranges et les blancs deviennent jaunes.
5.		Université: Vous piochez 1 médecin dans le sac des médecins pour chaque emplacement vide (selon le nombre de joueurs) et vous réorganisez les médecins par couleur, le rouge le plus à gauche, puis le orange, jaune et blanc.
6.		Université: Vous remettez dans la boîte les infirmières de la colonne de ce tour, elles ne sont plus disponibles à l'achat. Par exemple, si c'est le tour III, et que vous venez d'avancer le marqueur tour du tour III vers le tour IV, alors toutes les infirmières qui restaient dans la colonne du tour III sont défaussées.

Le Plateau des Joueurs

7.		Laboratoire: Chaque médecin dans un laboratoire apprend très vite (2 couleurs), vous donnant 1 point de Popularité: les rouges restent rouges, les oranges deviennent rouges, les jaunes deviennent rouges et les blancs deviennent oranges.
8.		Chaque autre médecin dans la clinique (pas ceux des laboratoires) perde une couleur (fatigue). Les blancs restent néanmoins blancs, les jaunes deviennent blancs, les oranges deviennent jaunes et les rouges deviennent oranges.

Clinique/Pré-Admissions

9.		L'état de chaque patient sur votre plateau s'aggrave : les patients rouges meurent et vous perdez 5 points de Popularité , vous défaussez le patient du jeu et vous remettez une voiture sur le plateau principal. Les patients oranges deviennent rouges, les jaunes deviennent oranges, les blancs deviennent jaunes.
----	--	---

Divers

10.		Pour chaque type de Module Spécial et Services qui seraient épuisés, vous en placez un nouveau afin qu'il y en ait un de chaque (pas plus). S'il n'y en a plus de disponible dans la réserve, alors ce module spécial ou Service ne pourra plus être construit de la partie.
11.		L'ordre du tour est réarrangé: le joueur avec le moins de popularité devient premier, puis le second et ainsi de suite. Si des joueurs sont à égalité, le joueur ayant atteint une popularité donnée en premier est considéré comme plus populaire que ceux au-dessus de lui dans la pile des disques joueurs. Si l'ordre du tour restait inchangé pour le prochain tour, alors faites glisser chaque joueur d'une position dans l'ordre tour. C'est à dire que 1➡2, 2➡3, 3➡4, 4➡1.

Fin de la partie

Après 6 rounds, la partie s'arrête. En plus des points de popularité obtenus pendant la partie, vous obtenez d'autres points comme suit (les joueurs effectuent leur décompte respectif dans l'ordre du tour).

Points positifs		
1.		Employés: Vous gagnez des points de popularité pour vos employés médicaux. Chaque médecin est infirmière vous rapporte.
2.		Salles de soin: Vous gagnez des points de popularité pour chaque salle de soin opérationnelle. On rappelle qu'une salle de soin opérationnelle doit être adjacente à un service situé au même étage et à une réserve (non nécessairement avec une aide-soignante); vous marquez les points indiqués sur le plateau des joueurs à côté de l'étage.
3.		Bâtiments: pour chaque bâtiment supplémentaire au premier qui peut soigner un patient vous obtenez des points de popularité: +8.

Points négatifs		
4.		Patients: pour chaque patient qui reste dans votre clinique y compris ceux des pré-admissions, vous perdez des points de popularité.
5.		Temps dépensé: Pour finir et pas forcément des moindres, pour chaque 3 cases sur la piste du Temps, vous perdez un point de popularité.

Le gagnant est le joueur ayant obtenu le plus de popularité!
En cas d'égalité, le joueur arrivé le premier sur la case est considéré comme celui qui a eu le plus de popularité.



Cette zone du plateau principale indique la phase Administrative.



Cette zone du plateau principal indique le décompte de fin de partie.

Mode Solitaire

- 1. Vous choisissez l'un des côtés du plateau joueur à utiliser pour la partie.
- 2. Vous choisissez l'un des objectifs de fin de partie parmi:

 plus aucun patients blancs en jeu (ni dans le sac de patients, ni sur tous les plateaux)	3x  construire 3 bâtiments	≤ 12  dépenser moins ou 12 de temps	7x  avoir les 7 médecins	4  4 couleurs différentes de médecins
3x  avoir 3 couleurs différentes de patients non traités sur son plateau joueur (ou plus)	 construire un service au plus haut étage possible *	 soigner au moins 6 patients au dernier tour (2 jaunes, 2 oranges, 2 rouges)	≥ 4  avoir au moins 4 infirmières	$\geq \$200$ & $\geq$  $\geq \$200$ et une popularité positive ou nulle

- * Normalement il s'agit de l'étage 3, mais une extension ajoute un autre étage.
- 3. Jouer la partie en appliquant la mise en place pour 1 joueur décrite dans le jeu multijoueurs.
 - 4. Si vous avez atteint l'objectif choisi en début de partie, alors vous regardez votre score sur le tableau suivant:

 0 -  20	Aide-soignante
 21 -  30	Infirmière
 31 -  40	Interne
 41 -  50	Médecin
 51 -  60	Chirurgien
 61 -  70	Chef de Service
 71 -  80	Directeur des soins
 81 +	Directeur de l'hôpital

Les Modules



Services

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre service (magenta). Un seul service par étage et par bâtiment. Chaque joueur ne peut construire qu'un seul service par tour. Seulement 1 service de chaque type de service ne peut être construit par tour.

Fonctionnement: N/A

Capacité: N'importe quel nombre de médecins et/ou infirmières.

Fonction: Détermine le service offert par la clinique pour l'étage entier du bâtiment. Les salles de soin adjacentes au même étage permettront de soigner les patients.



Salle de soin

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à une autre salle de soin (orange). Bonus possible: construire une réserve adjacente à la salle de soin.

Fonctionnement: Doit avoir un service adjacent au même étage et être adjacente à une réserve. La réserve n'a pas besoin d'être au même étage.

Capacité: 2 médecins, 2 patients et n'importe quel nombre d'infirmières.

Fonction: Pendant la phase de soin, jusqu'à 2 médecins peuvent soigner jusqu'à 2 patients en respectant les couleurs. Les infirmières peuvent être utilisées si les couleurs ne conviennent pas.



Réserve

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à une autre réserve (rose).

Fonctionnement: N/A

Capacité: 1 aide-soignante.

Fonction: Permet de faire fonctionner la salle de soin. La réserve n'a pas besoin d'être construite au même étage que la salle de soin.



Bloc opératoire

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).

Fonctionnement: Doit être adjacent à un service au même étage.

Capacité: 1 médecin, 1 patient, et n'importe quel nombre d'infirmières.

Fonction: Pendant la phase Business, 1 médecin peut soigner 1 patient de la couleur correspondante. Les infirmières peuvent être utilisées si les couleurs ne conviennent pas (voir page). Un bloc opératoire contient 1 infirmière (virtuelle) à tout moment afin d'assister le médecin. Cette infirmière n'a pas de salaire.



Consultations externes

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).

Fonctionnement: N/A

Capacité: 1 médecin, 1 patient.

Fonction: Pendant la phase Business, 1 médecin peut soigner 1 patient, peu importe les couleurs et les services. Le patient va directement des pré-admissions jusqu'au module, sans coût de temps.



Laboratoire

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).

Fonctionnement: N/A

Capacité: 1 médecin.

Fonction: Pendant la phase Administration, un médecin dans un laboratoire s'améliore de deux couleurs (oranges deviennent rouges, rouges reste rouges) et vous gagnez 1 point de popularité.



Salle de tri

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).

Fonctionnement: N/A

Capacité: N/A

Fonction: Pendant la phase de déplacement, vous réduisez votre total de Temps dépensé de 3, minimum 0.

Extensions

Grâce au succès de la campagne de financement, nous avons ajouté du matériel supplémentaire créant ainsi des mini-extensions. Ne les ajoutez que si vous avez déjà fait quelques parties au jeu de base. Il y a déjà suffisamment de choses à penser avec les règles de Clinic. Mais lorsque vous êtes prêts, vous pouvez ajouter n'importe laquelle ou mêmes toutes au jeu principal. Cependant une par une est encore une fois à conseiller! Inutile de vous faire admettre dans le prochain service de psychiatrie...

Transfusion sanguine

Matériel

8 poches de sang

Déroulement du jeu

A chaque tour, chaque joueur peut avoir un de ses employés qui va donner son sang (à stocker dans la banque du sang de votre clinique bien sûr).

Phase 1: Actions

Déplacement

Nouveau! Donner son sang

Vous pouvez déplacer l'un de vos employés (infirmière, médecin, aide-soignante, ou janitor) en utilisant les règles normales vers un module service vide afin de commencer à donner son sang, ce qui sera complété à la Phase 2: Business. S'il y a déjà d'autres employés dans le service, il faudra les déplacer afin qu'il puisse donner son sang (le service est tout équipé pour cela). Vous couchez alors votre employé pour commencer le don de sang.

- Coucher son employé pour donner son sang dans un service vide coûte en temps 3.

Pendant la Phase 2: Business, votre donneur va produire une poche de sang. Au tour suivant, n'importe quelle infirmière peut la prendre avec elle et l'emmener dans une salle de soin afin d'aider un patient. Ce transport et ce dépôt ne coûte pas de temps supplémentaire.

- Une infirmière peut transporter une poche de sang dans une salle de soin, cela ne prend pas de temps.
- Une infirmière peut déposer une poche de sang dans une salle de soin, cela ne prend pas de temps.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Nouveau! Service (Don de sang)

Si l'un de vos employés est couché seul dans un service, vous pouvez lui ajouter une poche de sang. Vous prenez la goutte de sang rouge en bois de la réserve et vous la placez dans le service à côté de l'employé. Vous relevez votre employé. Si plusieurs joueurs ont besoin de sang et qu'il n'y en a pas assez dans la réserve, alors le joueur ayant le moins de points de popularité commence.

Salles de soin

Une infirmière dans une salle de soin avec un patient et une poche de sang, mais sans médecin peut aider le patient en utilisant la poche de sang.

Si le patient est blanc, alors le patient est complètement guéri: vous gagnez le revenu correspondant et le patient retourne chez lui avec sa voiture comme d'habitude.

Dans le cas contraire, vous gagnez le revenu comme si vous aviez traité le patient, mais le patient voit son état seulement s'améliorer d'une couleur et il reste dans la salle de soin. (rouge ➡ orange, orange ➡ jaune, jaune ➡ blanc).

De toute façon, la poche de sang retourne dans la réserve et vous mettez l'infirmière sur le patient (les transfusions sont compliquées et délicates parfois!)

Phase 3: Administration

Un patient avec une infirmière sur lui n'aggrave pas son état; vous enlevez simplement l'infirmière du patient et vous la laissez à côté du patient dans la salle de soin.

Les extincteurs

Matériel

8 Extincteurs

Déroulement du jeu

La clinique de Small City offre désormais du nouveau matériel innovant et expérimental: les extincteurs contre le feu. Malheureusement aucun de vos employés ne sait vraiment comment marche cette nouvelle technologie, mais les patients sont ravis de payer ce service premium pour une chambre sécurisée à côté d'un extincteur! C'est assez fascinant !

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Règles de construction spécifique pour du matériel spécifique

Extincteur: Il doit être construit dans un module ne contenant pas déjà un extincteur et qui ne traite pas de patients (i.e pas dans une salle de soin, ni un bloc opératoire, ni un service de consultations externes). Il coûte \$2 au rez-de-chaussé; \$3 à l'étage 1, \$4 à l'étage 2, \$5 à l'étage 3 et \$6 à l'étage 4 (une extension ajoute cet étage).

Déplacement

Lorsque quelqu'un employé ou patient entre dans un module qui contient un extincteur, il doit dépenser 2 temps (au lieu de 1) car il s'interroge sur son fonctionnement. Si un cylindre SMUR se trouve dans le même module qu'un extincteur, une personne utilisant la ligne de SMUR perd aussi le même temps à étudier la chose avant de continuer son chemin. Cependant si un extincteur se trouve sur une ligne de SMUR, c'est à dire entre deux cylindres, l'extincteur n'a pas d'effet sur le déplacement.

- Entrer ou utiliser une ligne de SMUR dans un module contenant un extincteur coûte 1 temps supplémentaire.

Remarque: Si au début de la phase de mouvement, une personne se trouve déjà sur un module contenant un extincteur et qu'elle n'a pas l'intention de se déplacer, alors elle ne dépense pas de temps à le regarder! Seules les personnes qui se déplacent vont perdre du temps en passant dans ce module.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Salles de soin

En plus du revenu normal lors du soin d'un patient dans une salle de soin, vous obtenez un revenu de +3\$ pour chaque extincteur adjacent à la salle. Ils sont tellement rassurants !

Les Médecins bourreaux de travail

Matériel

4 médecins bourreaux de travail violet

Mise en place

Vous créez la réserve Médecins en mettant dans le sac en tissu des médecins, le nombre de médecins indiqué selon le nombre de joueurs:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Plateau principal:

Université: Vous remplissez les emplacements de gauche à droite jusqu'au nombre de joueurs avec des médecins piochés au hasard dans le sac. Vous les triez par couleur selon le diagramme de l'université (violet, orange, jaune, blanc). Il peut y avoir des couleurs manquantes ou plusieurs fois la même couleur (sauf violet).

Remarque: L'université ne peut pas avoir plus d'un médecin bourreau de travail, si vous en piochez un autre, vous le remettez tout simplement dans le sac.

Déroulement d'une partie

Phase 1: Actions

Action 2: Recrutement

Les médecins bourreaux de travail coûtent deux fois plus chers. Puisqu'ils ne peuvent être qu'un à l'université et qu'il est toujours situé le plus à gauche des emplacements à l'université, il coûte toujours \$8 de le recruter.

Déplacement

Capacité des modules: Une salle de soin avec un médecin bourreau de travail a une plus grande capacité pour les patients blancs et pour les patients jaunes (mais pas pour un mélange des deux couleurs): elle peut contenir 3 patients jaunes ou 4 patients blancs.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenu

Salles de soin

Un médecin bourreau de travail peut traiter 1 patient rouge, ou jusqu'à 2 patients orange, ou jusqu'à 3 patients jaunes ou jusqu'à 4 patients blancs dans une seule salle de soin en une fois, sans besoin d'aucune infirmière. Après les avoir soigné, vous couchez le médecin sur la tuile (grosse fatigue...).

Phase 3: Administration

Plateau principal

Université: Vous piochez 1 médecin dans le sac des médecins pour chaque emplacement vide (selon le nombre de joueurs) et vous réorganisez les médecins par couleur: le violet le plus à gauche, puis les rouges, puis les oranges, les jaunes et les blancs.

Remarque: L'université ne peut pas avoir plus d'un médecin bourreau de travail. Si vous en piochez un autre, vous le remettez tout simplement dans le sac.

Le Plateau des joueurs

Chaque médecin violet qui est couché sur le plateau des joueurs quitte le jeu (et vous ôtez une voiture de votre plateau pour la remettre sur le plateau principal).

Les Zombies débarquent dans la clinique!

Matériel

8 Zombies verts

Phase 1: Actions

Déplacement

Si vous avez des Zombies dans votre clinique, ils doivent se déplacer en premier, avant tous les autres.

- Les Zombies peuvent se déplacer vers un module adjacent ou sur un espace du rez-de-chaussée. Cela ne coûte pas de temps.
- Les Zombies n'utilisent pas les cylindres SMUR.

Ensuite les autres personnes se déplacent comme d'habitude, à l'exception qu'aucune d'entre elles ne peut se déplacer dans un module contenant un zombie. Les personnes se trouvant déjà dans un module avec un zombie, avant le début de leur déplacement, peuvent se déplacer pour leur échapper et c'est important parce que...

A la fin de la phase de déplacement, toute personne (personnels et patients) se trouvant encore dans le même module qu'un zombie (à l'exception d'un médecin présents éventuellement dans le laboratoire) est retirée du jeu, mais restent à côté du plateau du joueur. Vous devez conserver la voiture garée sur votre plateau. Conserver les corps près de votre plateau joueur vous aidera à garder le bon compte de voitures. Faire mourir l'un de vos patients de cette façon, vous condamne aussi à la même pénalité habituelle (~5 points de popularité).

Phase 2: Business

Soin des patients et revenu

Salles de soin

Lorsqu'une salle de soin contient 2 patients jaunes, et aucune infirmière, ni médecin, vous remplacez les 2 patients jaunes par un zombie vert. S'il n'y a plus de zombies disponibles dans la réserve, les joueurs les premiers dans l'ordre du tour les obtiennent en premier et pour les autres, les paires de patients jaunes restent non contaminées.

Laboratoires

1 Médecin de n'importe quelle couleur dans un laboratoire avec 1 Zombie peut soigner le zombie, et rapporte \$32. Dans ce cas, vous remplacez le zombie dans la réserve et vous couchez le médecin.

Remarque: Une fois que 2 patients jaunes sont devenus un zombie, leurs voitures restent pour toujours abandonnées, même si vous avez soigné le zombie. Autrement dit, chaque zombie compte pour 2 voitures.

Phase 3: Administration

Le plateau des joueurs

Laboratoire: Chaque médecin encore debout dans les laboratoires apprend très vite, vous donnant 1 point de Popularité: les rouges restent rouges, les oranges deviennent rouges, les jaunes deviennent rouges et les blancs deviennent oranges.

Laboratoire: Chaque médecin couché se remet debout.

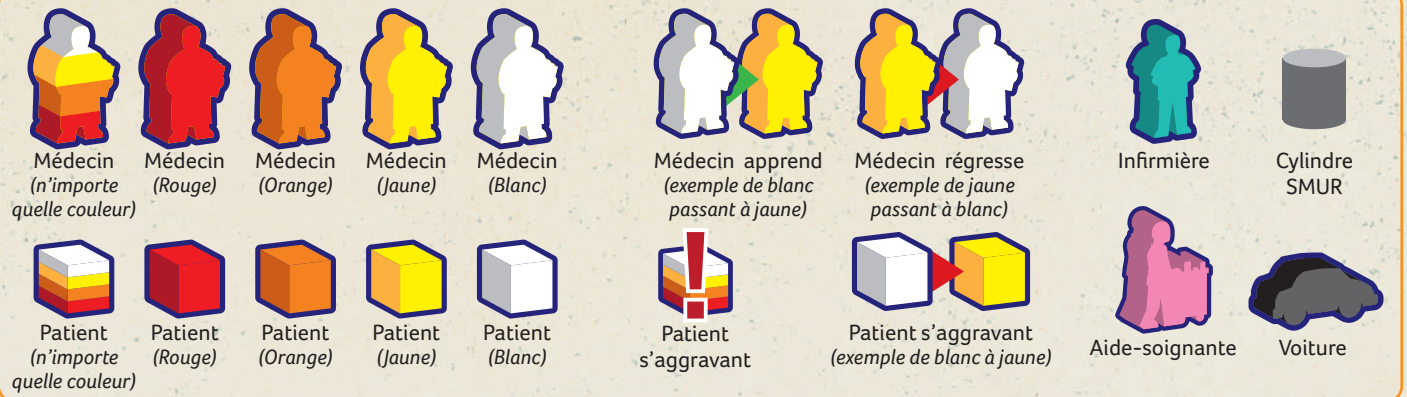
Clinique/Pré-admissions: Chaque patient non Zombie aggrave son état comme d'habitude.

Fin de la partie

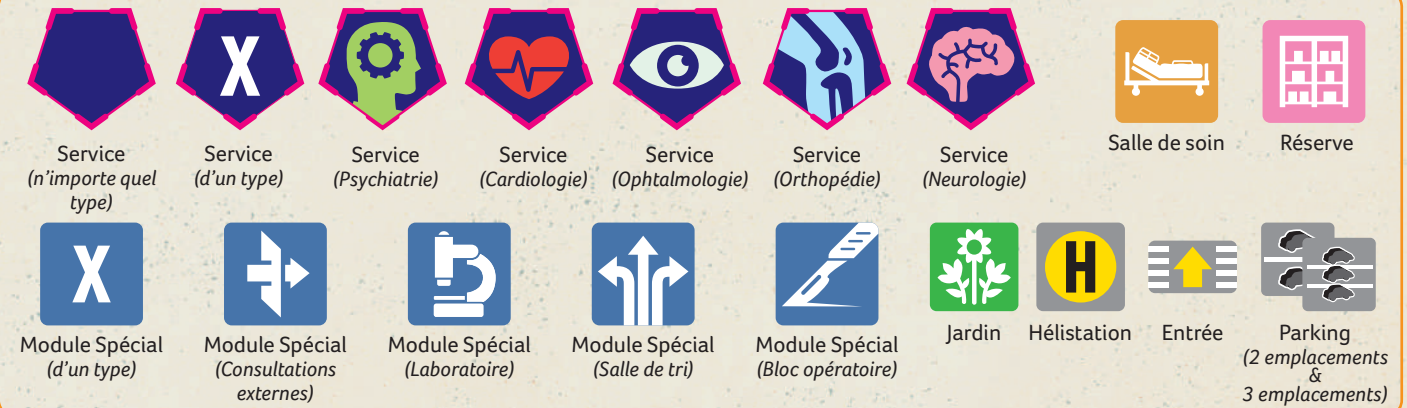
Zombies: Vous gagnez 9 points de popularité pour chaque zombie dans votre clinique (spectacle gratuit).

LÉGENDE DES ICÔNES

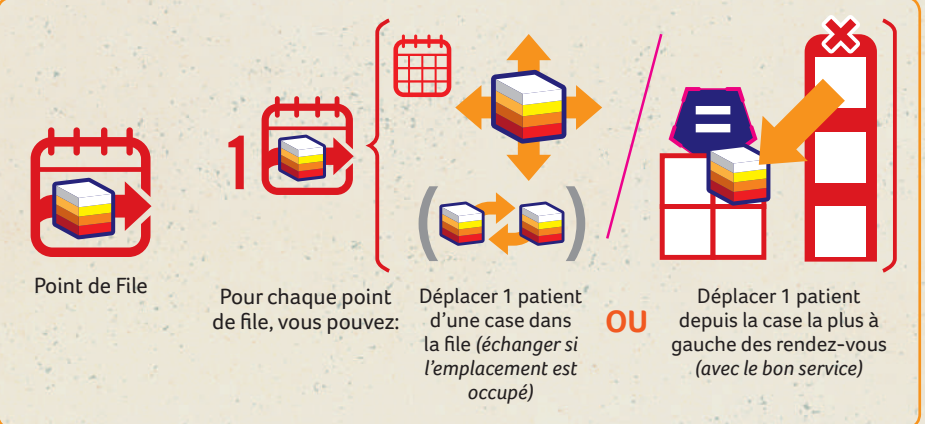
PIÈCES EN BOIS



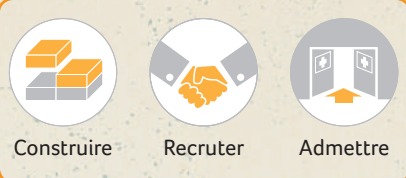
TUILES



POINTS DE FILE



ACTIONS



DÉPLACEMENT/TEMPS

