CLINIC

DELUXE EDITION

2ND EXTENSION

Introduzione

Un sabato sera mentre stai giocando una partita a **Clinic Deluxe Edition** con incluse le 6 espansioni di **The Extension** vieni a sapere che Alban Viard, l'autore del gioco, ha appena annunciato l'uscita di una nuova serie di espansioni! Si tratta di almeno 13 espansioni, ovviamente tutte compatibili e combinabili l'una con l'altra. Corri a procurartene una copia cercandola nel tuo negozio di fiducia o su Giochistarter.it. Inizi a leggere il regolamento chiedendoti come fare ad integrare tutti questi nuovi elementi, che farebbero salire il livello di realismo della tua esperienza con Clinic a vette mai raggiunte prima...

Rimani un po' intontito, il tuo sguardo si sposta confuso sulle pagine del regolamento e sulle sue particolarità, nate dalla mente contorta dell'autore.

Si tratta ancora di un semplice gioco, o si rivelerà più impegnativo di una giornata di lavoro? Solo tu potrai dirlo...

Note dell'autore: puoi anche includere espansioni da **The Extension** e/o le mini espansioni contenute nel gioco base se vuoi avere un'esperienza completamente unica come capo della Clinica. Questo regolamento indica solamente le modifiche alle regole del gioco base.

Componenti

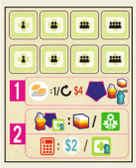
Barellieri

8 Barellieri
1 plancia aiuto Regole Assunzioni
1 plancia Sala dei Barellieri

Nuovi Moduli Speciali

3 tessere Modulo Rianimazione
3 tessere Modulo Pronto Soccorso
3 tessere Modulo Radiologia
3 tessere Modulo Ufficio Contabilità
1 plancia aiuto Regole Moduli Speciali

Tomografo



8 tessere Tomografo
1 plancia aiuto regole Tomografo

Letti

8 tessere Letti
1 plancia aiuto regole Letti

Nuovi Appuntamenti

1 plancia (lato B) Appuntamenti a due facce
4 tessere Modulo Dipartimento Pediatrico

Pediatria

12 neonati (*rosa*)
4 tessere* Modulo Dipartimento Pediatria
4 tessere Modulo Ambulatorio Pediatrico
1 plancia* Appuntamenti a due facce

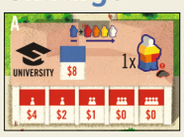
Obitorio

4 tessere Obitorio

Caffettiera

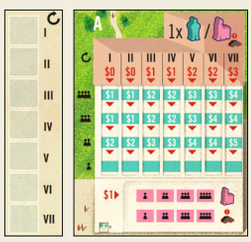
8 tessere Caffettiera
1 plancia Distributore Automatico

Chirurgo



4 Chirurghi
1 plancia Università a due facce
1 plancia* aiuto regole Assunzioni

Round VII



1 plancia tracciato Round
1 plancia (lato A) Display Infermieri e Portantini a due facce
28 Pazienti
(*4 rossi, 4 arancioni, 8 gialli, 12 bianchi*)
4 Medici
(*1 arancione, 1 giallo, 2 bianchi*)

4 Infermieri

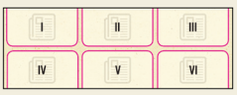
AD

4 AD
1 plancia Scrivania dell'AD
1 plancia* aiuto Regole Assunzione

Segretarie

9 Segretarie
1 tessera Bonus
1 plancia (lato B)* Display Infermieri e Portantini a due facce
1 plancia* aiuto regole Assunzioni

Eventi



24 carte Evento (2 ciascuna di 12)
1 plancia Prima Pagina
8 Infermieri

Maggiore Richiesta

20 pazienti
(*2 rossi, 4 arancioni, 6 gialli, 8 bianchi*)

*descritto nei componenti di espansioni precedenti.

Barellieri

Componenti

- 8 squadre di barellieri
- 1 plancia aiuto Regole Assunzioni
- 1 plancia Sala dei Barellieri

Preparazione

Piazza la plancia aiuto Regole Assunzioni vicino alla colonna Assunzioni del tabellone.

Piazza la plancia Sala dei Barellieri vicino al tabellone.

Riempi ogni colonna da sinistra fino al numero di giocatori, con 1 squadra di barellieri per spazio.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Svolgere Azioni

Azione 2: Assumere

Si possono ora assumere anche squadre di Barellieri.

Se scegli l'azione Assumere, puoi assumere nuovi impiegati pagando il costo indicato per i loro spazi. Puoi selezionare **2** qualsiasi delle seguenti **3** opzioni:

- Assumi 1 medico **o** 1 inserviente **o** compri 1 capsula
  e/o
- Assumi 1 infermiere **o** portantino **o** segretario
  e/o
- Assumi 1 squadra barellieri **o** AD

Esempio: *puoi assumere 1 medico e 1 squadra barellieri, o puoi assumere 1 portantino e 1 squadra barellieri; non puoi invece assumere 1 inserviente, 1 infermiere e 1 squadra barellieri, anche avendo abbastanza soldi, perché staresti scegliendo 3 opzioni. Inoltre non potresti assumere 1 infermiere e 1 segretaria, perché staresti scegliendo 2 elementi dalla stessa opzione.*

Ricorda: ogni persona arriva con una macchina che devi parcheggiare!

Nota: ogni squadra di barellieri (ogni meeple) è un'unità e conta come 1 persona per il gioco. Ogni squadra guida 1 macchina, sempre insieme, viene assunta insieme, fa ottenere popolarità come un'unità e visita la toilette insieme.

Movimento

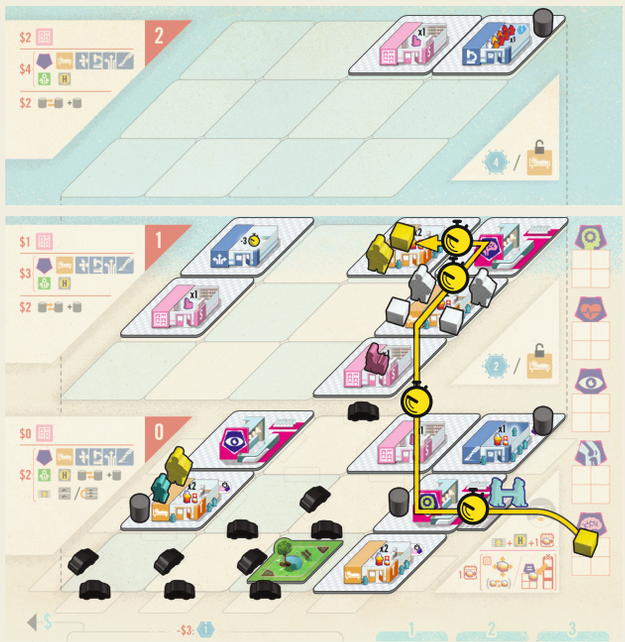
Una squadra barellieri non sarà mai dentro alla tua clinica senza un paziente. Fino a quel momento, la squadra aspetterà al di fuori della tua clinica (ad es. in un ingresso) per qualcuno da aiutare dall'area di pre-ricovero.

Una squadra Barellieri trasporta 1 paziente per l'intero movimento di quel paziente dall'area di pre-ricovero alla tua clinica. Questo significa che la squadra e il paziente si muoveranno come una singola unità dal pre-ricovero ad un ingresso o eliporto senza spendere tempo e poi si muoveranno da lì in poi normalmente, come una singola unità. Arrivati a destinazione, deposita il paziente e dividi il tempo che la squadra e il paziente hanno impiegato per arrivare per 3 (arrotondando per difetto).

Esempio: *la squadra Barellieri raccoglie un paziente giallo di Neurologia da trasportare all'ambulatorio di Neurologia al Piano 1.*

- *0 per muovere dal pre-ricovero all'ingresso.*
- *1 per muovere dall'ingresso alla clinica.*
- *1 per muovere dal dipartimento all'ambulatorio pieno subito sopra.*
- *2 per muovere fino all'ambulatorio libero.*

Totale: *4, ma le squadre Barellieri sono tre volte più veloci dei pazienti. 4 ÷ 3 = 1⅓ e si arrotonda per difetto a 1. Anche se fosse stato 5 ÷ 3 = 1⅔, si sarebbe arrotondato a 1.*



Fase 2: Affari

Spese

Stipendi dei Dipendenti

Devi pagare $1 per ogni squadra Barellieri.

Fase 3: Amministrazione

La tua plancia Giocatore

Muovi le tue squadre Barellieri in modo che siano tutte nuovamente al di fuori della tua clinica (per es. ad un ingresso) per 0.

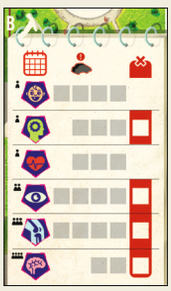
Fine della Partita

Ogni squadra Barellieri ti fornisce 2 popolarità.

Nuovi Appuntamenti

Componenti

- 1 plancia Appuntamenti a due facce (lato B)
- 4 tessere Modulo Dipartimento Pediatrico
- 4 tessere Modulo Ambulatorio Pediatrico



Preparazione

Piazza la plancia Appuntamenti a coprire "l'agenda" del tabellone, con il lato B a faccia in su.

Nota: sul lato B ogni dipartimento ha un numero diverso di spazi. Nota inoltre la presenza di un nuovo dipartimento, Pediatria, che puoi ignorare (a meno che tu non stia usando anche l'espansione Pediatria). Ogni giocatore può costruire un solo dipartimento di Pediatria.

Tabellone

Appuntamenti

Per ogni dipartimento disponibile (dipende dal numero di giocatori):

- Pesca 1 paziente e piazzalo nello spazio più a destra dell'agenda, anche se quello spazio non ha un bordo rosso.

Svolgimento

Fase 3: Amministrazione

Tabellone

Appuntamenti: sposta il paziente nello spazio più a destra (indicato con una ✖ rossa) di ogni dipartimento alla riserva dei pazienti. Per dipartimenti che non hanno uno spazio come questo, non spostare pazienti alla riserva (alcuni pazienti sono veramente pazienti!).

Round VII

Componenti

- 1 plancia Tracciato Round
- 1 plancia Display Infermieri e Portantini a due facce (lato A)
- 28 pazienti *(4 rossi, 4 arancioni, 8 gialli, 12 bianchi)*
- 4 medici *(1 arancione, 1 giallo, 2 bianchi)*
- 4 infermieri

Preparazione

Riserva di Pazienti e Medici

Forma la riserva di pazienti mettendo nel sacchetto Pazienti i seguenti cubetti, in base al numero di giocatori:

	1	2	3	4
	2 (1+1)	**4** (2+2)	**7** (4+3)	**10** (6+4)
	4 (3+1)	**10** (8+2)	**15** (12+3)	**20** (16+4)
	8 (6+2)	**16** (12+4)	**24** (18+6)	**32** (24+8)
	12 (9+3)	**24** (18+6)	**35** (26+9)	**46** (34+12)

Forma la riserva dei medici mettendo i seguenti medici nel sacchetto Medici, in base al numero di giocatori:

	1	2	3	4
	1	**2**	**3**	**5** (4+1)
	2	**4** (3+1)	**5** (4+1)	**7** (6+1)
	4 (3+1)	**6** (5+1)	**10** (8+2)	**12** (10+2)

Tabellone

Display Infermieri e Portantini

Piazza la plancia Display Infermieri e Portantini, lato A a faccia in su, a coprire il Display Infermieri e Portantini del tabellone.

Altro

Piazza la plancia tracciato Round a coprire il tracciato Round.

Fine della Partita

Dopo 7 round, la partita termina.

Nuovi Moduli Speciali

Componenti

- 3 tessere Modulo Rianimazione
- 3 tessere Modulo Pronto Soccorso
- 3 tessere Modulo Radiologia
- 3 tessere Modulo Ufficio Contabilità
- 1 plancia aiuto regole Moduli Speciali

Preparazione

Display per Moduli e Tessere

Piazza la plancia aiuto Regole Moduli Speciali a coprire l'area Moduli Speciali.

Scegli se giocare usando **4 tipi casuali** di moduli speciali o **tutti gli 8** tipi:

- **4 casuali**: scegli casualmente 4 diversi tipi di moduli speciali. Metti gli altri 4 tipi nella scatola.
- **Tutti gli 8**: includi tutti i tipi (e anche la UTI se vuoi).

In entrambi i casi, impila un certo numero di tessere Moduli Speciali seguendo le normali regole.

Nota: in una partita a 1 giocatore avrai comunque solo 2 tessere (diverse), qualunque scelta tu faccia.

I Moduli

Rianimazione

Costruzione: Non può essere costruita adiacente ad un altro modulo speciale (blu).
Funzionamento: per funzionare necessita di una tessera dipartimento adiacente e sullo stesso piano.
Capacità: 2 medici, 1 paziente del Dipartimento associato, un qualunque numero di infermieri.
Funzione: durante la Fase 2: Affari, 2 medici possono curare 1 paziente del colore corrispondente a 1 dei due medici (il colore dell'altro medico è irrilevante). Sono necessari infermieri se il paziente non coincide con almeno 1 dei medici; tuttavia, è necessario avere infermieri sufficienti solo per 1 dei medici. Se il paziente viene curato in questo modo, ottieni il 50% di guadagno totale in più (considerando giardini e simili) da questo paziente (arrotondando per difetto).

Pronto Soccorso

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo speciale (blu).
Funzionamento: N/A
Capacità: 1 paziente, un qualunque numero di infermieri.
Funzione: durante la Fase 2: Affari, 1 o più infermieri possono assistere 1 paziente, migliorandolo (vedi tabella).

Ottieni un guadagno pari alla **differenza** tra i due livelli, come descritto:

	Guadagno
	$0 ($8 – $8)
	$4 ($12 – $8)
	$8 ($20 – $12)
	$12 ($32 – $20)

Poi sposta immediatamente il paziente ad un ambulatorio (deve essere specificatamente un ambulatorio) di un qualunque dipartimento, per 0 . Se non puoi farlo perché sono tutti pieni, ottieni -1 popolarità e sposti il paziente nella riserva dei pazienti.

Radiologia

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo speciale (blu).
Funzionamento: per funzionare necessita di una tessera dipartimento adiacente e sullo stesso piano.
Capacità: 1 medico, 1 paziente del dipartimento associato.
Funzione: durante la Fase 3: Amministrazione, se ci sono sia un medico che un paziente qui, il medico aumenta due volte di livello: rosso rimane rosso, arancione diventa rosso, giallo diventa rosso, bianco diventa arancione. Il paziente peggiora come al solito!
Nota: questo modulo aiuta il medico, non il paziente. Ottieni 1PP in ordine inverso.

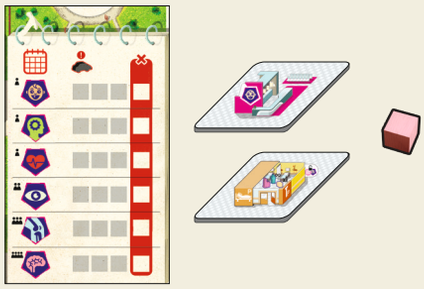
Ufficio Contabilità

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo speciale (blu).
Funzionamento: N/A
Capacità: 3 medici.
Funzione: durante il passo Ottenere Popolarità della Fase 2: Affari, se hai 3 medici qui, ogni punto di popolarità ti costa $2 invece di $3.

Pediatria

Componenti

- 12 neonati
- 4 tessere modulo Dipartimento Pediatria
- 4 tessere modulo Ambulatorio Pediatrico
- 1 plancia Appuntamenti a due facce



Preparazione

Piazza la plancia Appuntamenti a coprire "l'agenda" del tabellone; scegli se usare il lato A o quello B.

Nota che c'è un nuovo dipartimento, Pediatria, che è incluso con qualunque numero di giocatori. Nota inoltre che sul lato B ogni dipartimento ha un numero diverso di spazi.

Display per Moduli e Tessere

Includi le tessere modulo Dipartimento Pediatria, seguendo le regole base, quando prepari i dipartimenti. Sono disponibili con qualunque numero di giocatori.

Riserva di Pazienti e Medici

Oltre ai pazienti per il tuo numero di giocatori, aggiungi 3 neonati per giocatore al sacchetto Pazienti:

	1	2	3	4
	3	6	9	12

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 1: Costruire

Per curare i neonati, ti serve un Ambulatorio Pediatrico adiacente e sullo stesso piano di una tessera dipartimento Pediatria, con inoltre un magazzino adiacente (anche se sopra o sotto all'Ambulatorio Pediatrico).

Ogni giocatore può costruire 1 sola tessera dipartimento Pediatria e 1 solo Ambulatorio Pediatrico. Nonostante non ci siano altre regole di costruzione specifiche per un Ambulatorio Pediatrico, per funzionare deve essere adiacente a una tessera dipartimento Pediatria sullo stesso piano e deve essere anche adiacente ad un magazzino; tuttavia, il magazzino può essere anche direttamente sopra o sotto a questo Ambulatorio Pediatrico (non deve essere necessariamente sullo stesso piano).

Subito dopo aver costruito un Ambulatorio Pediatrico, ottieni un'azione bonus per costruire un magazzino, che deve essere adiacente all'Ambulatorio Pediatrico. Devi pagare per il magazzino. Se non lo costruisci subito, l'azione bonus è persa.

Azione 3: Ricoverare Pazienti

La tua plancia non ha un'area di pre-ricovero per pediatria. I neonati che ricoveri vanno direttamente ad un ingresso o eliporto.

Parcheggiare un'Auto
Nonostante i neonati di solito non guidino, qualcuno li ha portati alla clinica, quindi ogni neonato arriva con un'Auto, seguendo le normali regole.

Prendere un'Auto
Quando un neonato lascia la clinica, la lascia in Auto.

Appuntamenti per Nuovi Pazienti

Per ogni dipartimento disponibile (a seconda del numero di giocatori) tranne Pediatria:

- Pesca 1 paziente.
- Se il paziente non è un neonato, piazzalo nello spazio più a destra dell'agenda, anche se quello spazio non ha un bordo rosso.
- Se il paziente è un neonato, piazzalo nello spazio libero più a destra della riga Pediatria. Se non puoi, perché non ci sono spazi disponibili sulla riga Pediatria, sposta il neonato nel sacchetto Pazienti, ma non pescare un rimpiazzo.

Movimento

Capacità dei Moduli

Un Ambulatorio Pediatrico ha spazio per 1 neonato, 1 portantino e infiniti infermieri.

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

In ogni Ambulatorio Pediatrico, se ci sono un portantino e un infermiere, il neonato è curato con successo e guadagni $17. Si applicano normalmente i modificatori (come i giardini).

Ambulatori

Sposta il neonato nel sacchetto Pazienti e restituisci una macchina parcheggiata al tabellone.

Spese

Mantenimento

Ogni portantino in un magazzino riduce il tuo mantenimento totale di $3 (minimo $0); tuttavia, i portantini negli ambulatori non lo fanno. Sono troppo impegnati con i neonati.

Fase 3: Amministrazione

Tabellone

Appuntamenti: sposta il paziente nello spazio più a destra (indicato con una ✖ rossa) di ogni dipartimento alla riserva dei pazienti. Se stai usando il lato B della plancia Appuntamenti, per dipartimenti che non hanno uno spazio come questo, non spostare pazienti alla riserva.

Plancia Giocatore

Dopo il peggioramento dei pazienti, ogni neonato sulla tua plancia diventa un paziente bianco; sposta il neonato nel Sacchetto Pazienti.

Caffettiera

Componenti

- 8 tessere Caffettiera
- 1 plancia Distributore Automatico

Preparazione

Piazza la plancia Distributore Automatico vicino al tabellone.

Riempi ogni colonna dalla sinistra, fino al numero di giocatori, con 1 tessera Caffettiera per spazio.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 1: Costruire

Una Caffettiera costa $2 per essere costruita in un qualunque modulo su un qualunque piano della tua clinica. Conta come 1 dei 2 componenti che puoi costruire scegliendo quest'azione e ne puoi costruire 1 sola per azione.

Movimento

Entrare in un modulo con una Caffettiera al suo interno costa 0 ⏱ o il normale 1 ⏱ — a tua scelta! Nessuno ti obbliga a bere il caffè.

Fase 2: Affari

Spese

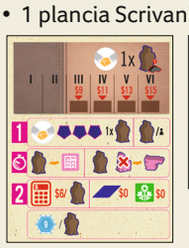
Mantenimento

Non c'è costo di mantenimento per le Caffettiere.

AD

Componenti

- 4 AD
- 1 plancia aiuto Regole Assunzioni
- 1 plancia Scrivania dell'AD



Preparazione

Piazza la plancia Scrivania dell'AD vicino al tabellone.

Riempi ogni suo spazio per i round III – VI con 1 AD.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 2: Assumere

Appena hai 3 tessere dipartimento nella tua clinica (non necessariamente diverse), diventa possibile assumere gli AD; tuttavia ogni clinica può avere 1 solo AD.

Se scegli l'azione Assumere, puoi assumere nuovi dipendenti pagando i costi indicati per i loro spazi. Puoi selezionare **2** delle seguenti **3** opzioni:

- Assumi 1 medico **o** 1 inserviente **o** compri 1 capsula
  e/o
- Assumi 1 infermiere **o** portantino **o** segretaria
  e/o
- Assumi 1 squadra barellieri **o** AD

***Esempio**: puoi assumere 1 medico e 1 AD, o puoi assumere 1 portantino e 1 AD; tuttavia non puoi assumere 1 inserviente, 1 infermiere e 1 AD, pur avendo abbastanza soldi, perché staresti scegliendo 3 opzioni. Inoltre non puoi assumere 1 infermiere e 1 segretaria, perché staresti scegliendo 2 volte dalla stessa opzione.*

Movimento

Capacità dei Moduli

I magazzini possono contenere 1 portantino e 1 AD.

Quando il tuo AD arriva in un magazzino, puoi licenziare un qualunque numero di tuoi portantini (da zero a tutti!), non importa dove si trovino nella tua clinica. I portantini licenziati spendono 0 ⏱ per andarsene e prendono una macchina, ovviamente. Metti i portantini nella scatola e le macchine nel parcheggio del tabellone.

Fase 2: Affari

Spese

Stipendi dei Dipendenti

Devi pagare $6 per il tuo AD (da quando è assunto).

Mantenimento

Se hai un AD salta questo passaggio. Vale a dire che il tuo mantenimento è pari a $0 finché hai un AD, grazie ad alcuni astuti contratti firmati a porte chiuse...

Fase 3: Amministrazione

Round III – VI: se l'AD di questo round non è stato assunto, mettilo nella scatola.

Fine della Partita

Il tuo AD vale 9 popolarità.

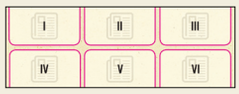
Eventi

Panoramica

Ogni round una carta Evento diversa modificherà le regole per il round in corso.

Componenti

- 24 carte Evento (2 ciascuna di 12)
- 1 plancia Prima Pagina
- 8 Infermieri



Preparazione

Piazza la plancia Prima Pagina vicino alla parte destra del tabellone.

Mescola le carte Evento. Piazza 1 carta Evento a faccia in **su** sullo spazio I e 1 altra sullo spazio II della plancia Prima Pagina. Se la carta nello spazio I è l'evento *Dicerie Maligne*, rimpiazzalo con uno diverso dal mazzo.

Piazza 1 carta Evento a faccia in **giù** sugli spazi da III a VI. Metti nella scatola del gioco le carte Evento rimanenti.

Svolgimento

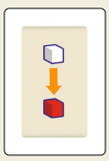
Fase 3: Amministrazione

Varie

Rimuovi la carta Evento per il round corrente dalla plancia Prima Pagina. Nei round I – IV, rivela la carta Evento di 2 round seguenti. ***Esempio:*** *alla fine del round II, rimuovi la carta dallo spazio slot II, poi rivela la carta nello spazio IV.*

Gli Eventi influenzano tutti i giocatori.

Chiarimenti carte Evento



Attacco Cardiaco — Subito: 1 dei tuoi pazienti bianchi diventa rosso.

Convegno Medico — Subito: 1 dei tuoi medici sale due volte di livello: rosso rimane rosso, arancione diventa rosso, giallo diventa rosso, bianco diventa arancione.

Incendio — Subito: distruggi uno dei tuoi ambulatori e qualunque componente al suo interno (caffettiera, ironicamente l'estintore, ecc.); riponili nella riserva. Tutti i pazienti al suo interno muoiono e ottieni −5 popolarità; per ciascuno, rimuovi il paziente dal gioco e riporta una macchina al parcheggio del tabellone. Tutti i tuoi dipendenti che erano in quella stanza si spostano fuori dalla tua clinica (ad es. ad un ingresso) per 0 ⏱; devi farli rientrare nella tua clinica durante il passo Movimento alla fine della Fase 1: Azioni.

Sciopero — Subito: muovi tutti i portantini fuori dalla tua clinica (ad es. a un ingresso) per 0 ⏱.

Fase 1: Azioni, Azione 2: Assumere: se assumi portantini, questi si uniscono allo sciopero fuori dalla tua clinica (ad es. a un ingresso).

Fase 1: Azioni, Movimento: non puoi muovere i tuoi portantini.

Fase 2: Affari, Stipendi dei Dipendenti: paga i tuoi portantini, anche se non stanno lavorando.

Fase 2: Affari, Mantenimento: i portantini non riducono il tuo mantenimento totale.

Fase 3: Amministrazione, Varie: a meno che l'evento del round seguente non sia lo stesso, lo sciopero termina; nel prossimo round, devi muovere i portantini nella clinica come se li avessi appena assunti.

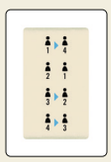
Popolarità Salata — **Fase 2: Affari,** Ottenere Popolarità: ogni punto popolarità costa $4.

Popolarità in Saldo — **Fase 2: Affari,** Ottenere Popolarità: ogni punto popolarità costa $2.

Danni da Usura — **Fase 2: Affari,** Spese, Mantenimento: dopo aver ridotto il tuo mantenimento totale con i portantini, aumenta il totale del 50% (arrotondando per eccesso).

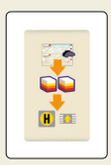
Fallimento Meccanico — **Fase 1: Azioni,** Movimento: i tuoi trasportatori si sono rotti; tutte le persone devono camminare e fare le scale per arrivare alla loro destinazione!

Carenza di Personale — **Fase 1: Azioni,** Azione 2: Assumere: l'assunzione di infermieri e portantini costa il 50% in più (arrotondando per eccesso).



Dicerie Maligne — Subito: ogni giocatore perde una posizione nell'ordine di turno, tranne l'ultimo giocatore, che diventa primo.

Personale d'Emergenza — Subito: ciascun giocatore riceve 1 infermiere dalla scatola e 1 macchina. L'infermiere aspetta fuori dalla clinica (ad es. a un ingresso) per entrare durante la Fase 1: Azioni, Movimento.

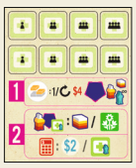


Panico tra Pazienti — Subito: ciascun giocatore sposta 2 pazienti dalla sua clinica, per 0 ⏱, alla sua area di pre-ricovero del dipartimento corrispondente. Se la tua area è troppo piena per accoglierli entrambi, spostane il più possibile (1 o se necessario 0).

Tomografo

Componenti

- 8 tessere Tomografo
- 1 plancia aiuto regole Tomografo



Preparazione

Piazza la plancia aiuto Regole Tomografo vicino alla parte sinistra del tabellone, vicino all'icona Azione 1: Costruire.

Riempi ogni colonna dalla sinistra, fino al numero di giocatori, con 1 Tomografo per spazio.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni
Azione 1: Costruire

Il costo per costruire un Tomografo in una tessera dipartimento, su qualunque piano della tua clinica, è di **$4**. Conta come 1 dei 2 componenti che puoi costruire scegliendo quest'azione, puoi costruirne solamente 1 per azione e solamente 1 per tessera dipartimento.

Movimento
Capacità dei Moduli

Una tessera dipartimento con un Tomografo non può più contenere infiniti medici; può contenere invece 1 medico, 1 paziente e infiniti infermieri.

Fase 2: Affari
Cure ai Pazienti e Guadagni

Ogni tessera dipartimento con un Tomografo consente ad 1 medico di curare 1 paziente come in un ambulatorio; il tomografo conta come un infermiere quando curi il paziente, per cui avrai bisogno di 1 infermiere in meno.

***Esempio**: un dottore rosso in una tessera dipartimento con un tomografo e un paziente giallo ha bisogno di 1 infermiere (in aggiunta al tomografo) per curare un paziente giallo.*

Spese

Mantenimento

Il mantenimento per ogni Tomografo è di $2 (in aggiunta al costo di mantenimento di $1 della tessera dipartimento in cui si trova).

Letti

Componenti

- 8 tessere Letto
- 1 plancia aiuto regole Letti

Preparazione

Piazza la plancia aiuto regole Letti sopra al tabellone, vicino all'icona Azione 2: Assumere.

Riempi ogni colonna da sinistra, fino al numero di giocatori, con 1 tessera Letto per spazio.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni
Azione 1: Costruire

Il costo per costruire un letto in un ambulatorio, su qualunque piano della tua clinica, è di **$1**. Conta come 1 dei 2 componenti che puoi costruire scegliendo quest'azione e puoi costruirne solamente 1 per azione. Ogni ambulatorio può contenere 1 sola tessera Letto (fornendo un totale di 3 Letti).

Non puoi costruire un Letto in un ambulatorio con un medico Stacanovista al suo interno.

Movimento
Capacità dei Moduli

Un ambulatorio con un letto può contenere +1 medico e +1 paziente, quindi 3 medici, 3 pazienti e infiniti infermieri.

Fase 2: Affari
Spese

Mantenimento

Non c'è costo di mantenimento per i Letti.

Obitorio

Componenti

- 4 tessere Obitorio

Alcuni Concetti Cruciali di Gioco

Moduli

Nota che le tessere Obitorio non hanno un pavimento a scacchi e non sono tessere che rappresentano l'interno della tua clinica, quindi non sono moduli.

Preparazione

Costruire la tua Clinica Iniziale

Devi costruire il tuo Obitorio in un set vuoto di spazi 2x2 al piano terra. Nota che la tessera Obitorio è lievemente più piccola di un'area 2x2 quindi non impedisce i parcheggi (allo stesso modo in cui il giardino è lievemente più piccolo di un'area 1x1, per lo stesso scopo).

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni
Azione 1: Costruire

Regole Generali di Costruzione

Nota: poiché l'Obitorio non è un modulo, non puoi costruire sopra di esso.

Azione 2: Assumere

Nota: gli spazi parcheggio adiacenti ai confini dell'Obitorio **sono disponibili**.

Azione 3: Ricoverare Pazienti
Parcheggiare un'Auto

Nota: gli spazi parcheggio adiacenti ai confini dell'Obitorio **sono disponibili**
(per alcuni dei tuoi pazienti si potrebbe anche definire una scorciatoia).

Fase 3: Amministrazione

Quando un paziente muore, se hai uno spazio disponibile nell'Obitorio (inizi con 4 disponibili):

- Manda il paziente in uno spazio libero dell'Obitorio per 0 ⏱.
- **Non** applicare la penalità di −5 popolarità per aver lasciato morire un paziente. *Per via del suo dolore e della sua gratitudine, la famiglia in qualche modo non si è accorta della tua negligenza...*
- Ottieni $32 e li aggiungi direttamente ai tuoi risparmi (non sono disponibili per comprare popolarità).
- La macchina del defunto rimane parcheggiata per sempre.

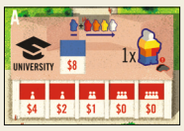
Una volta riempito l'Obitorio (contiene 4 pazienti defunti), la morte dei pazienti torna a seguire le normali regole:

- Rimuovi il paziente dal gioco.
- Ottieni una penalità di −5 popolarità per aver fatto morire un paziente.
- Non ottieni $.
- Muovi la macchina del defunto al parcheggio sul tabellone.

Chirurgo

Componenti

- 4 chirurghi
- 1 plancia Università a due facce
- 1 plancia aiuto regole Assunzioni



Preparazione

Piazza la plancia Università a coprire l'Università del tabellone. Se stai giocando con l'espansione Medici Stacanovisti inclusa nel gioco base, utilizza il lato B, altrimenti utilizza il lato A.

Riserva di Pazienti e Medici

Forma la riserva di medici mettendo nel sacchetto Medici i seguenti medici, in base al numero di giocatori:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	1	2	3	4 *(se stai giocando con i medici Stacanovisti)*
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Display dei Medici

Riempi gli spazi dell'Università da sinistra, fino al numero di giocatori, con un medico casuale pescato dal sacchetto. Ordinali in base al diagramma dell'Università: **blu**, viola, rosso, arancione, giallo, bianco. Salta ogni colore non presente.

Nota: l'Università non può mai contenere più di 1 Chirurgo; se peschi altri medici blu, spostali nel sacchetto dopo aver riempito l'Università. L'università non può mai contenere più di 1 medico Stacanovista; se peschi altri medici viola, spostali nel sacchetto dopo aver riempito l'Università.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 2: Assumere

Il costo per assumere i Chirurghi è sempre di $8 (come per i medici Stacanovisti), come indicato sulla plancia Università.

Se scegli l'azione Assumere, puoi assumere nuovi dipendenti pagando il costo indicato sui loro spazi. Puoi scegliere **2** delle seguenti **3** opzioni:

- Assumi 1 medico/chirurgo **o** 1 inserviente **o** compri 1 capsula

e/o

- Assumi 1 infermiere **o** portantino **o** segretaria

e/o

- Assumi 1 squadra barellieri **o** AD

Esempio: *puoi assumere 1 chirurgo e 1 AD, oppure 1 chirurgo e 1 portantino; non puoi assumere 1 chirurgo, 1 infermiere e 1 AD, pur avendo i soldi necessari, perché staresti scegliendo 3 opzioni. Non puoi assumere 1 chirurgo e 1 altro medico, perché staresti scegliendo due volte la stessa opzione.*

Ricorda: ogni persona arriva con un'Auto che va parcheggiata!

Movimento

Il chirurgo può curare pazienti solo nella sala operatoria; se non ci sono sale operatorie disponibili, il chirurgo deve muoversi su una tessera dipartimento per aspettare un paziente adeguato.

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Sale Operatorie

In ogni sala operatoria, 1 chirurgo può curare 1 paziente e opera (battuta voluta) come un medico rosso con 1 infermiere. Questo è in aggiunta all'Infermiere "virtuale" della Sala Operatoria, quindi funziona come se avessi 1 medico rosso e 2 infermieri.

Nota: un chirurgo non può curare pazienti in alcun altro posto!

Esempio: *il tuo chirurgo si trova nella tua sala operatoria con un paziente bianco. Per curarlo necessita di 1 infermiere presente ad assisterlo, perché il chirurgo stesso conta come medico rosso + 1 infermiere e la sala operatoria aggiunge un infermiere virtuale.*

Spese

Stipendi dei Dipendenti

Devi pagare i tuoi chirurghi $6 ciascuno.

Ottenere Popolarità

Ogni chirurgo ti fornisce 2 popolarità. Si, avviene ogni round, gratuitamente (se non consideriamo il loro stipendio).

Fase 3: Amministrazione

Tabellone

I chirurghi non avanzano di livello e gli altri medici non diventano chirurghi.

Plancia Giocatore

I chirurghi non diminuiscono di livello.

Fine della Partita

Ogni chirurgo vale 6 popolarità.

Segretarie

Componenti

- 9 segretarie
- 1 tessera Bonus
- 1 plancia Infermieri e Portantini a due facce (lato B)
- 1 plancia aiuto regole Assunzioni

Preparazione

Piazza la plancia aiuto regole Assunzioni vicino alla colonna assunzioni del tabellone.

Tessere Bonus

Mescola la tessera Bonus insieme alle altre e procedi normalmente.

Tabellone

Display Infermieri e Portantini

Piazza la plancia Infermieri e Portantini, con il lato B a faccia in su, a coprire il Display Infermieri e Portantini del tabellone.

Svolgimento

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 2: Assumere

Se scegli l'azione Assumere, puoi assumere nuovi dipendenti pagando il costo indicato sui loro spazi. Puoi scegliere **2** delle seguenti **3** opzioni:

- Assumi 1 medico **o** 1 inserviente **o** compri 1 capsula
  e/o
- Assumi 1 infermiere **o** portantino **o** segretaria
  e/o
- Assumi 1 squadra barellieri **o** AD

***Esempio**: puoi assumere 1 medico e 1 segretaria, o puoi assumere 1 squadra barellieri e 1 segretaria; non puoi assumere 1 medico, 1 segretaria e 1 squadra barellieri, pur avendo abbastanza soldi, perché staresti scegliendo 3 opzioni. Non puoi assumere 1 infermiere e 1 segretaria perché staresti scegliendo due volte la stessa opzione.*

Ricorda: ogni persona arriva con un'Auto che va parcheggiata!

Azione 3: Ricoverare Pazienti

Le segretarie sulle tessere dipartimento ti consentono di manipolare gli appuntamenti per quei dipartimenti. Ogni segretaria su una tessera dipartimento ti fornisce +2 PF (punti fila) che possono essere usati esclusivamente per quel dipartimento nei modi seguenti:

- Muovere orizzontalmente sulla riga di quel dipartimento sull'agenda (se un altro paziente si trova nello spazio bersaglio si scambiano di posto, come al solito).
- Muovere verticalmente da un dipartimento adiacente a questo (scambiandosi se necessario, come al solito).
- Muovere verticalmente da questo dipartimento a uno adiacente (scambiandosi se necessario, come al solito).

Qualunque altro movimento sull'agenda deve provenire dai tuoi normali PF (1 + ingressi + eliporti).

Ricoverare pazienti, anche se dal dipartimento della segretaria, utilizza i tuoi normali PF. *Queste segretarie apprezzano gli schermi dei computer più degli umani: vogliono solo riorganizzare appuntamenti e giocare al solitario Klondike, non vogliono interagire personalmente con i pazienti che vengono ricoverati.*

Movimento

Capacità dei Moduli

Una tessera dipartimento può contenere infiniti medici, infiniti infermieri e 1 segretaria.

Fase 2: Affari

Spese

Stipendi dei Dipendenti

Devi pagare le tue segretarie $1 ciascuna.

Fine della Partita

Ogni segretaria vale 2 popolarità.

Variante 1: Maggiore Richiesta

Small City sta crescendo rapidamente e con essa sta crescendo la richiesta di assistenza sanitaria. Nonostante ti sia subito immaginato i nuovi guadagni che potrai ottenere, non puoi non pensare al rovescio della medaglia: per trasformare questa maggiore richiesta in denaro sonante dovrai curare tutti questi pazienti aggiuntivi! Riuscirai a tenere il passo quando i pazienti continueranno ad arrivare, fino alla fine della partita? Il **20% di pazienti** in più significa 20% di profitto in più, ma anche il 20% di possibili imprevisti in più.

Componenti

- 20 pazienti (*2 rossi, 4 arancioni, 6 gialli, 8 bianchi*)

Preparazione

Riserva di Pazienti e Medici

Forma la riserva di pazienti mettendo nel sacchetto Pazienti i seguenti cubetti, in base al numero di giocatori:

	1	2	3	4
	2 (1+1)	**3** (2+1)	**5** (4+1)	**8** (6+2)
	4 (3+1)	**10** (8+2)	**14** (12+2)	**20** (16+4)
	7 (6+1)	**15** (12+3)	**22** (18+4)	**30** (24+6)
	10 (9+1)	**22** (18+4)	**32** (26+6)	**42** (34+8)

Le istruzioni di Clinic Deluxe 2nd Extension appartengono all'autore, Alban Viard, e sono riservate per uso personale.
Clinic Deluxe Edition © Alban Viard 2021
Graphic Design: Todd Sanders
Illustrazioni: Ian O'Toole
Revisione Regolamento: Nathan Morse
Regolamento italiano: Fabrizio Pedata