CLINIC

DELUXE EDITION

2ND EXTENSION

Introduction

Alors que vous venez juste de terminer une partie ardue de **Clinic Deluxe Edition** comprenant 6 extensions de **The Extension** contre vos meilleurs amis un samedi soir, vous apprenez en écoutant votre podcast préféré sur HeavyCarboard.com que l'auteur du jeu, Alban Viard, vient d'annoncer la sortie d'une nouvelle salve d'extensions. Elle ne contient pas moins de 13 extensions naturellement toutes compatibles et pouvant être combinées entre elles. Vous vous précipitez immédiatement pour en trouver une copie que vous dénichez dans votre boutique préférée ou via Kickstarter. Vous commencez à lire ces règles en vous demandant à nouveau comment intégrer tous ces nouveaux éléments, ce qui élèverait votre expérience de Clinic à un niveau de réalisme jamais vu auparavant.

Vous restez figé un certain temps, votre regard plongeant vertigineusement vers ce livret de règles et ses subtilités administratives produites par les circonvolutions du cerveau de son créateur.

Est-ce encore un jeu ou finira-t-il par être aussi exigeant qu'une dure journée au bureau?

Ça, c'est à vous de le dire...

Remarque de l'auteur: Vous pouvez également ajouter des extensions de **The Extension** et/ou les mini-extensions du jeu de base si vous souhaitez vivre une expérience totalement unique en tant que chef d'une clinique.

Matériel

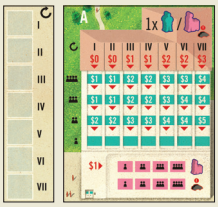
Brancardiers

8 équipes de brancardiers
1 plateau Salle de pause des brancardiers
1 plateau aide-mémoire Recrutement

Nouveaux Rendez-vous

1 plateau superposable double face Rendez-vous (face B)
4 Modules Service Pédiatrie
4 Modules Salle de soin pédiatrique

Tour VII



1 plateau superposable Piste de tours

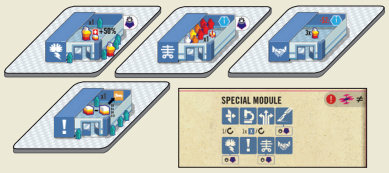
1 plateau superposable double face Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes (face A)

28 patients
(*4 rouges, 4 orange, 8 jaunes, 12 blancs*)

4 médecins
(*1 orange, 1 jaune, 2 blancs*)

4 infirmières

Nouveaux Modules Spéciaux



3 Modules spéciaux Réanimation
3 Modules spéciaux Urgences
3 Modules spéciaux Radiologie
3 Modules spéciaux Finance
1 plateau superposable aide-mémoire Module spécial

Pédiatrie

12 bébés (*roses*)
4 Modules Service Pédiatrie*
4 Modules Salle de soin pédiatrique*
1 plateau superposable double face Rendez-vous*

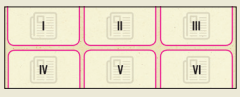
Machines à Café

8 tuiles Machine à café
1 plateau Distributeur automatique

Directeur

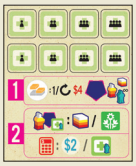
4 Directeurs
1 plateau Bureau du Directeur
1 plateau aide-mémoire Recrutement*

Evénements



24 cartes Evénement (2 de chaque sur 12)
1 plateau Première page
8 infirmières

Scanner Médical



8 tuiles Scanner médical
1 plateau aide-mémoire Scanner médical

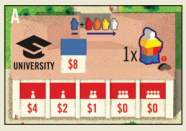
Lits

8 tuiles Lit
1 plateau aide-mémoire Lit

Morgue

4 tuiles Morgue

Chirurgiens



4 chirurgiens
1 plateau superposable double face Université
1 plateau aide-mémoire Recrutement*

Secrétaires

9 secrétaires
1 tuile Bonus
1 plateau superposable double face Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes (face B)*
1 plateau aide-mémoire Recrutement*

Demande Croissante

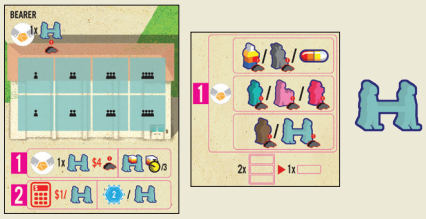
20 patients
(*2 rouges, 4 orange, 6 jaunes, 8 blancs*)

*Mentionné précédemment dans le matériel d'une autre extension

Brancardiers

Matériel

- 8 équipes de brancardiers
- 1 plateau Salle de pause des brancardiers
- 1 plateau aide-mémoire Recrutement



Mise en place

Vous placez le plateau aide-mémoire Recrutement à côté de la colonne Recrutement du plateau principal.

Vous placez le plateau Salle de pause des brancardiers à côté du plateau principal.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 équipe de brancardiers par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 2: Recrutement

Les équipes de brancardiers peuvent être recrutées pendant cette phase.

Si vous sélectionnez l'action Recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leurs emplacements respectifs. Vous pouvez choisir **2** des **3** options suivantes:

- Recruter 1 médecin **OU** 1 janitor **OU** acheter 1 gélule **ET/OU**
- Recruter 1 infirmière **OU** 1 aide-soignante **OU** 1 secrétaire **ET/OU**
- Recruter 1 équipe de brancardiers **OU** 1 Directeur

Exemple: *Vous pouvez recruter 1 médecin et 1 équipe de brancardiers, ou vous pouvez recruter 1 aide-soignante et 1 équipe de brancardiers. Cependant, vous ne pouvez pas recruter un janitor, une infirmière et une équipe de brancardiers, même si vous possédez assez d'argent, parce que cela nécessiterait de choisir les 3 options. Vous ne pouvez pas non plus recruter une infirmière et une secrétaire puisque ces deux choix font partie de la même option.*

Rappel: Chaque personne arrive avec une voiture que vous devez garer!

Remarque: Chaque équipe de brancardiers (chaque meeple) représente une unité et compte comme 1 personne à toutes fins utiles dans la partie. Les brancardiers de chaque équipe arrivent ensemble avec 1 voiture où que ce soit, sont recrutés ensemble, rapportent des points de popularité au titre d'une unité, et partent même en salle de pause ensemble.

Déplacement

Une équipe de brancardiers ne peut pas se retrouver seule à l'intérieur de votre clinique sans patient. En attendant, l'équipe reste à l'extérieur de votre clinique (par exemple sur une entrée) pour aider quelqu'un venant de la zone de pré-admissions.

Une équipe de brancardiers transporte un patient au cours du déplacement entier de ce patient dans votre clinique depuis la zone de pré-admissions. Cela signifie que l'équipe et le patient se déplaceront comme une seule unité depuis la zone de pré-admissions vers une entrée ou une hélistation sans dépenser de temps, et à partir de là se déplaceront normalement toujours comme une seule unité. Une fois qu'ils atteignent la destination du patient, vous déposez le patient et vous divisez le temps dépensé par l'équipe et le patient pour arriver à destination par 3 (arrondi en-dessous).

Exemple: *L'équipe de brancardiers prend en charge un patient jaune de Neurologie pour le déposer plus loin dans la salle de soin de Neurologie de l'étage 1.*

- *0 ⏱ entre la zone de pré-admissions et l'entrée.*
- *1 ⏱ pour les faire entrer dans la clinique.*
- *1 ⏱ entre le service et la salle de soin pleine située juste au-dessus.*
- *2 ⏱ entre la salle de soin pleine et la salle de soin disponible.*

Total: *4 ⏱, mais les brancardiers sont trois fois plus rapide que les patients. 4 ⏱ ÷ 3 = 1⅓ ⏱, puis on arrondit à l'entier inférieur soit 1 ⏱. Même si cela avait été 5 ⏱ ÷ 3 = 1⅔, cela aurait été arrondi à l'entier inférieur soit 1 ⏱ également.*

Phase 2: Business

Dépenses

Payer vos Employés

Vous devez payer chaque équipe de brancardiers $1.

Phase 3: Administration

Le plateau des Joueurs

Vous déplacez chaque équipe de brancardiers à nouveau à l'extérieur de votre clinique (par exemple sur une entrée) pour 0 ⏱.

Fin de la partie

Chaque équipe de brancardiers vous rapporte 2 points de popularité.

Nouveaux Rendez-vous

Matériel

- 1 plateau superposable double face Rendez-vous (face B)
- 4 Modules Service Pédiatrie
- 4 Modules Salle de soin pédiatrique

Mise en place

Vous placez le plateau Rendez-vous par-dessus le "bloc-notes" du plateau principal, face B visible.

Remarque: Sur la face B, chaque service dispose d'une série différente d'emplacements. Remarquez également qu'il y a un nouveau service, la Pédiatrie ; n'en tenez pas compte (à moins que vous utilisiez également l'extension Pédiatrie). Chaque joueur peut construire 1 seul service Pédiatrie.

Plateau principal

Rendez-vous

Pour chaque service disponible (en fonction du nombre de joueurs):

- Vous piochez 1 patient et vous le placez dans l'emplacement le plus à droite sur le "bloc-notes", même si cet emplacement ne possède pas de bordure rouge.

Déroulement du jeu

Phase 3: Administration

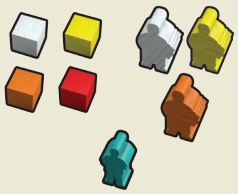
Plateau principal

Les rendez-vous: Vous remettez le patient de l'emplacement le plus à droite (désigné par une ✖ rouge) de chaque service dans le sac de la réserve Patients. Pour les services qui ne disposent pas d'un tel emplacement, vous ne remettez pas ces patients dans la réserve (certains patients sont vraiment patients!).

Tour VII

Matériel

- 1 plateau superposable Piste de tours
- 1 plateau superposable double face Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes (face A)
- 28 patients *(4 rouges, 4 orange, 8 jaunes, 12 blancs)*
- 4 médecins *(1 orange, 1 jaune, 2 blancs)*
- 4 infirmières



Mise en place

Patients et Médecins

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

	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)

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**	**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)

Plateau principal

Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes

Vous placez le plateau Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes, face A visible, par-dessus la zone Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes du plateau principal.

Autres

Vous placez le plateau Piste de tours par-dessus la piste de tours du plateau principal.

Fin de la partie

Après 7 tours, la partie s'arrête.

Nouveaux Modules Spéciaux

Matériel

- 3 Modules spéciaux Réanimation
- 3 Modules spéciaux Urgences
- 3 Modules spéciaux Radiologie
- 3 Modules spéciaux Finance
- 1 plateau superposable aide-mémoire Module spécial

Mise en place

Module et réserve de tuiles

Vous placez le plateau aide-mémoire de module spécial par-dessus la zone de module spécial du plateau principal.

Vous choisissez les modules spéciaux selon que vous veuillez jouer avec **4 types aléatoires** de modules spéciaux ou **tous les 8 types**:

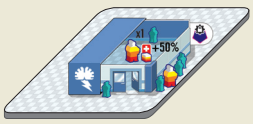
- **4 types aléatoires**: Vous sélectionnez au hasard 4 différents types de modules spéciaux. Vous remettez les 4 autres types dans la boîte.
- **Tous les 8 types**:Vous intégrez tous les types de modules spéciaux (avec même les USI si vous le souhaitez).

De toute manière, vous empilez un certain nombre de module spéciaux selon les règles habituelles.

Remarque: Dans une partie en solitaire, vous finirez toujours avec seulement 2 tuiles (différentes), peu importe la manière.

Les Modules

Réanimation



Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).
Fonctionnement: Doit être adjacent à un service au même étage.
Capacité: 2 médecins, 1 patient du service dédié, n'importe quel nombre d'infirmières.
Fonction: Pendant la phase 2: Business, 2 médecins peuvent soigner 1 patient de la couleur correspondante à 1 de ces médecins (peu importe la couleur de l'autre médecin). Les infirmières peuvent être utilisées si les couleurs ne conviennent pas; cependant, vous n'avez besoin d'assez d'infirmières que pour un seul de ces médecins. Si le patient est ainsi soigné, vous gagnez 50% de plus du revenu total (en tenant compte des jardins et autres) pour ce patient (arrondi en-dessous).

Urgences

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).
Fonctionnement: N/A
Capacité: 1 patient, n'importe quel nombre d'infirmières.
Fonction: Pendant la phase 2: Business, 1 ou plusieurs infirmières peuvent informer 1 patient, améliorant ainsi l'état de santé de ce patient (voir le tableau ci-dessous). Vous gagnez un revenu égal à la **différence** entre les deux degrés de maladie comme suit:

	Revenu
→	**$0 ($8 – $8)**
→	**$4 ($12 – $8)**
→	**$8 ($20 – $12)**
→	**$12 ($32 – $20)**

Vous déplacez ensuite immédiatement le patient vers une salle de soin (cela doit être expressément une salle de soin) de n'importe quel service, et ce pour 0 . Si vous ne pouvez pas le faire du fait que toutes les salles de soin sont pleines, vous perdez alors 1 point de popularité et vous remettez le patient dans la réserve Patients.

Radiologie

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 du service dédié.
Fonction: Pendant la phase 3: Administration, s'il y a 1 médecin et 1 patient dans un module Radiologie, le niveau de ce médecin augmente de 2 couleurs: un rouge reste rouge, un orange devient rouge, un jaune devient rouge et un blanc devient orange. L'état de ce patient s'aggrave comme d'habitude!
Remarque: Ce module favorise le médecin, pas le patient. Vous gagnez 1 point de popularité dans l'ordre inverse du tour.

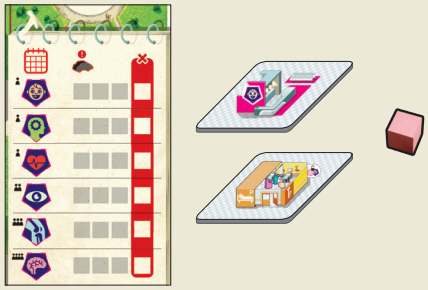
Finance

Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).
Fonctionnement: N/A
Capacité: 3 médecins.
Fonction: Pendant l'étape de gain de popularité lors de la phase 2: Business, s'il y a 3 médecins dans un module Finance, chaque point de popularité vous coûte $2 au lieu de $3.

Pédiatrie

Matériel

- 12 bébés
- 4 Modules Service Pédiatrie
- 4 Modules Salle de soin pédiatrique
- 1 plateau superposable double face Rendez-vous



Mise en place

Vous placez le plateau Rendez-vous par-dessus le "bloc-notes" du plateau principal ; mettez-vous d'accord sur la face à faire apparaître (A ou B).

Remarquez qu'il y a un nouveau service, la Pédiatrie, qui est intégré quel que soit le nombre de joueurs. Remarquez également que sur la face B, chaque service dispose d'une série différente d'emplacements.

Module et réserve de tuiles

Vous intégrez les tuiles des modules Pédiatrie selon les règles habituelles, lors de la mise en place des services. Elles sont disponibles quel que soit le nombre de joueurs.

Patients et Médecins

En plus des patients à incorporer selon le nombre de joueurs, vous ajoutez 3 bébés par joueur dans le sac de la réserve Patients:

	1	2	3	4
	3	6	9	12

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire

Pour soigner des bébés, vous avez besoin d'une salle de soin pédiatrique qui soit adjacente à un service Pédiatrie situé au même étage, ainsi qu'une réserve elle aussi adjacente (celle-ci peut être située au-dessus ou en-dessous de la salle de soin pédiatrique).

Chaque joueur peut construire 1 seul service Pédiatrie et 1 seule salle de soin pédiatrique. Bien qu'il n'y ait aucune autre règle de construction spécifique pour qu'une salle de soin pédiatrique puisse accueillir des bébés, celle-ci doit être adjacente à un service Pédiatrie situé au même étage, et également adjacente à une réserve ; cependant, cette réserve peut être située juste au-dessus ou en-dessous de la salle de soin pédiatrique (elle ne doit pas être forcément au même étage que la salle de soin pédiatrique).

Lorsque vous construisez une salle de soin pédiatrique, vous obtenez **immédiatement** après une action bonus permettant de construire une réserve qui soit adjacente à la salle de soin pédiatrique. Vous devez payer pour cette réserve. Si vous ne la construisez pas à ce moment-là, vous perdez cette opportunité pour plus tard.

Action 3: Admettre des Patients

Votre plateau n'a pas de zone de pré admissions en Pédiatrie. Les bébés iront donc directement sur une entrée ou sur une hélistation.

Garer une voiture
Bien que les bébés ne conduisent pas de voiture, quelqu'un les a bien conduits dans votre clinique, donc chaque bébé vient avec une voiture, comme d'habitude.

Prendre une voiture
Lorsqu'un bébé quitte votre clinique, une voiture part avec lui, comme d'habitude.

Nouveaux Patients dans les files de rendez-vous

Pour chaque service disponible (en fonction du nombre de joueurs) hormis la Pédiatrie:

- Vous piochez 1 patient.
- Si le patient n'est pas un bébé, vous le placez dans l'emplacement le plus à droite sur le "bloc-notes", même si cet emplacement ne possède pas de bordure rouge.
- Si le patient est un bébé, vous le placez dans l'emplacement le plus à droite de la colonne de Pédiatrie. Si vous ne pouvez pas le faire parce qu'il n'y a plus d'espace disponible dans la colonne de Pédiatrie, vous remettez le bébé dans le sac de la réserve Patients, mais vous ne repiochez pas pour le remplacer.

Déplacement

Capacité des modules

Une salle de soin pédiatrique peut accueillir 1 bébé, 1 aide-soignante et n'importe quel nombre d'infirmières.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Dans chaque salle de soin pédiatrique, s'il y a une aide-soignante et une infirmière, le bébé est soigné avec succès, et vous gagnez $17. Les modificateurs usuels (tels que les jardins) s'appliquent.

Les salles de soin

Vous remettez le bébé dans le sac de la réserve Patients, et la voiture retourne sur le parking du plateau principal.

Dépenses

Entretien des installations

Chaque aide-soignante présente dans une réserve réduit votre coût d'entretien de $3 (minimum $0). Cependant, les aide-soignantes présentes en salles de soin ne réduisent pas ce coût, elles étaient occupées avec les bébés.

Phase 3: Administration

Plateau principal

Rendez-vous: Vous remettez le patient de l'emplacement le plus à droite (désigné par une ✖ rouge) de chaque service dans le sac de la réserve Patients. Si vous utilisez la face B du plateau Rendez-vous, pour les services qui ne disposent pas d'un tel emplacement, vous ne remettez pas ces patients dans la réserve (certains patients sont vraiment patients!).

Clinique/Pré-Admissions

Après que l'état des patients s'est aggravé, chaque bébé présent sur votre plateau joueur devient un patient blanc; vous remettez ce bébé dans le sac de la réserve Patients.

Machines à Café

Matériel

- 8 tuiles Machine à café
- 1 plateau Distributeur automatique

Mise en place

Vous placez le plateau Distributeur automatique à côté du plateau principal.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 tuile Machine à café par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions
Action 1: Construire

Une machine à café coûte $2 à construire dans n'importe quel module et à n'importe quel étage de votre clinique. Cela compte comme 1 des 2 composantes que vous pouvez construire en choisissant cette action, et vous êtes seulement autorisé à n'en construire qu'une lors d'une même action.

Déplacement

Entrer dans un module contenant une machine à café prend 0 ou 1 comme d'habitude, c'est vous qui voyez! Personne ne vous force à boire le café.

Phase 2: Business

Dépenses

Entretien des installations

Il n'y a pas de coût d'entretien des machines à café.

Directeur

Matériel

- 4 Directeurs
- 1 plateau Bureau du Directeur
- 1 plateau aide-mémoire Recrutement

Mise en place

Vous placez le plateau Bureau du Directeur à côté du plateau principal.

Vous remplissez chaque emplacement des tours III à VI de ce plateau avec 1 Directeur.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions
Action 2: Recrutement

Une fois que vous possédez 3 services dans votre clinique (ils n'ont pas besoin d'être différents), les Directeurs peuvent être recrutés. Cependant, chaque clinique ne peut disposer que d'1 seul Directeur.

Si vous sélectionnez l'action Recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leurs emplacements respectifs. Vous pouvez choisir **2** des **3** options suivantes:

- Recruter 1 médecin **OU** 1 janitor **OU** acheter 1 gélule **ET/OU**
- Recruter 1 infirmière **OU** 1 aide-soignante **OU** 1 secrétaire **ET/OU**
- Recruter 1 équipe de brancardiers **OU** 1 Directeur

Exemple: *Vous pouvez recruter 1 médecin et 1 Directeur, ou vous pouvez recruter 1 aide-soignante et 1 Directeur. Cependant, vous ne pouvez pas recruter un janitor, une infirmière et un Directeur, même si vous possédez assez d'argent, parce que cela nécessiterait de choisir les 3 options. Vous ne pouvez pas non plus recruter une infirmière et une secrétaire puisque ces deux choix font partie de la même option.*

Déplacement
Capacité des modules

Les réserves peuvent accueillir 1 aide-soignante et 1 Directeur.

Une fois que votre Directeur se trouve dans une réserve, vous pouvez renvoyer autant d'aide-soignantes que vous le souhaitez (de zéro jusqu'à toutes!), peu importe où elles se trouvent dans votre clinique. Les aide-soignantes renvoyées quittent la clinique pour 0 , et prennent leurs voitures avec elles, bien entendu. Vous remettez les aide-soignantes dans la boîte, et vous remettez les voitures sur le parking du plateau principal.

Phase 2: Business

Dépenses

Payer vos Employés

Vous devez payer votre Directeur $6 (une fois recruté).

Entretien des installations

Si vous possédez un Directeur, vous ignorez cette étape. Cela revient à dire que le coût d'entretien des installations est de $0 une fois que vous possédez un Directeur, grâce à quelques contrats habiles passés derrière des portes closes....

Phase 3: Administration

Tours III à VI: Si le Directeur de ce tour n'a pas été recruté, vous remettez ce Directeur dans la boîte.

Fin de la partie

Votre Directeur vous rapporte 9 points de popularité.

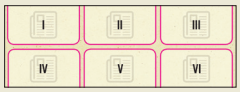
Evénements

Présentation générale

A chaque tour, une carte Evénement modifiera les règles pour le tour en cours.

Matériel

- 24 cartes Evénement (2 de chaque sur 12)
- 1 plateau Première page
- 8 infirmières



Mise en place

Vous placez le plateau Première page à côté du bord droit du plateau principal.

Vous mélangez les cartes Evénements. Vous placez 1 carte Evénement face **visible** sur chacun des emplacements I et II du plateau Première page. Si la carte de l'emplacement I est l'Evénement *Rumeurs Compromettantes*, vous l'échangez contre une nouvelle carte du paquet.

Vous placez 1 carte Evénement face **cachée** sur chacun des emplacements III à VI. Vous remettez le reste des cartes Evénement dans la boîte.

Déroulement du jeu

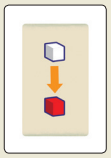
Phase 3: Administration

Divers

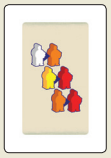
Vous enlevez la carte Evénement du tour qui vient de se terminer du plateau Première page. Aux tours I à IV, vous révélez la carte Evénement du 2ème tour après celui-ci. ***Exemple:*** *A la fin du tour II, vous enlevez la carte de l'emplacement II et vous révélez la carte de l'emplacement IV.*

Les Evénements s'appliquent à tous les joueurs.

Détail des cartes Evénement



Crise Cardiaque — Immédiat: 1 de vos patients blancs devient rouge.



Congrès Médical — Immédiat: 1 de vos médecins augmente de 2 couleurs: un rouge reste rouge, un orange devient rouge, un jaune devient rouge et un blanc devient orange.

Incendie Volontaire — Immédiat: Vous détruisez une de vos salles de soin, ainsi que tous les équipements qu'elle contenait (machine à café, extincteur dérisoire, etc.), et vous les remettez dans la réserve. Tous les patients qui se trouvaient dans cette salle de soin meurent, et vous perdez 5 points de popularité; vous défaussez ces patients du jeu et vous remettez autant de voitures sur le parking du plateau principal. Tous les employés qui se trouvaient dans cette salle de soin se déplacent à l'extérieur de votre clinique (par exemple sur une entrée) pour 0 ; vous devez les faire revenir à l'intérieur de votre clinique lors de l'étape de déplacement à la fin de la Phase 1: Actions.

Grève — Immédiat: Vous déplacez toutes vos aide-soignantes à l'extérieur de votre clinique (par exemple sur une entrée) pour 0 .

Phase 1: Actions, Action 2: Recrutement: Toute aide-soignante que vous recrutez rejoint la grève à l'extérieur de la clinique (par exemple sur une entrée).

Phase 1: Actions, Déplacement: Vous ne pouvez pas déplacer d'aide-soignantes.

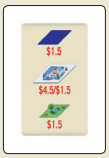
Phase 2: Business, Payer vos Employés: Vous payez vos aide-soignantes, même si elles ne travaillent pas.

Phase 2: Business, Entretien des installations: Les aide-soignantes ne réduisent pas le coût total d'entretien, puisqu'elles sont en grève.

Phase 3: Administration, Divers: A moins que l'Evénement du tour suivant soit le même, la grève est levée. Au prochain tour, vous devez faire revenir vos aide-soignantes à l'intérieur de votre clinique comme si elles venaient juste d'être recrutées.

Popularité Onéreuse — **Phase 2: Business, Gain de popularité:** Chaque point de popularité coûte $4.

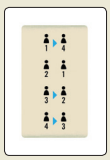
Popularité Abordable — **Phase 2: Business, Gain de popularité:** Chaque point de popularité coûte $2.



Surcoût d'Entretien — **Phase 2: Business, Dépenses, Entretien des installations:** Après avoir réduit votre coût total d'entretien grâce à vos aide-soignantes, vous augmentez ce coût total de 50% (arrondi au-dessus).

Panne Mécanique — **Phase 1: Actions, Déplacement:** Vos cylindres SMUR sont en panne. Tout le monde doit marcher et prendre les escaliers pour se rendre à destination!

Pénurie de Personnel — **Phase 1: Actions, Action 2: Recrutement:** Chaque infirmière et chaque aide-soignante coûte 50% de plus (arrondi au-dessus) pour être recrutée.



Rumeurs Compromettantes — Immédiat: Chaque joueur glisse d'une position en arrière dans l'ordre du tour, hormis pour le joueur en dernière position qui devient le premier.

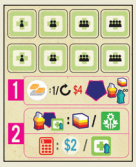
Plan Blanc — Immédiat: Chaque joueur récupère 1 infirmière de la boîte, et bien entendu 1 voiture. L'infirmière attend à l'extérieur de votre clinique (par exemple sur une entrée) pour entrer lors de la Phase 1: Actions, Déplacement.

Fuite de Patients — Immédiat: Chaque joueur renvoie 2 patients pour 0 vers leurs zones de pré-admissions depuis leurs services respectifs. Si les zones de pré-admissions sont trop remplies pour accueillir ces 2 patients, vous n'en renvoyez que selon la possibilité d'accueil (1 ou même 0).

Scanner Médical

Matériel

- 8 tuiles Scanner médical
- 1 plateau aide-mémoire Scanner médical



Mise en place

Vous placez le plateau aide-mémoire Scanner médical à côté du bord gauche du plateau principal, juste à gauche de l'icône de l'Action 1: Construire.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 tuile Scanner médical par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire

Un scanner médical coûte $4 à construire dans un service de n'importe quel étage de votre clinique. Cela compte comme 1 des 2 composantes que vous pouvez construire en choisissant cette action, et vous êtes seulement autorisé à n'en construire qu'1 lors d'une même action, et seulement 1 par tuile service.

Déplacement

Capacité des modules

Un service contenant un scanner médical ne peut plus accueillir n'importe quel nombre de médecins. Au lieu de cela, ce service peut accueillir 1 médecin, 1 patient et n'importe quel nombre d'infirmières.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Chaque service contenant un scanner médical permet à 1 médecin de soigner 1 patient comme dans une salle de soin. Cependant, le scanner médical fonctionne comme une infirmière lors du soin de ce patient, vous avez donc besoin d'une infirmière de moins.

***Exemple**: Un médecin rouge dans un service contenant un scanner médical et un patient jaune nécessiterait 1 infirmière (en plus du scanner médical) pour soigner ce patient jaune.*

Dépenses

Entretien des installations

Le coût d'entretien de chaque scanner médical est de $2 (en plus du coût d'entretien de $1 du service dans lequel il se trouve).

Lits

Matériel

- 8 tuiles Lit
- 1 plateau aide-mémoire Lit

Mise en place

Vous placez le plateau aide-mémoire Lit au-dessus du plateau principal, à côté de l'icône de l'Action 2: Recrutement.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 tuile Lit par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire

Un lit coûte $1 à construire dans une salle de soin de n'importe quel étage de votre clinique. Cela compte comme 1 des 2 composantes que vous pouvez construire en choisissant cette action, et vous êtes seulement autorisé à n'en construire qu'une lors d'une même action. Chaque salle de soin ne peut accueillir qu'une tuile Lit (fournissant un total de 3 lits).

Vous ne pouvez pas construire de lit dans une salle de soin contenant un médecin bourreau de travail.

Déplacement

Capacité des modules

Une salle de soin contenant un lit peut accueillir 1 médecin de plus et 1 patient de plus, soit au total 3 médecins, 3 patients et n'importe quel nombre d'infirmières.

Phase 2: Business

Dépenses

Entretien des installations

Il n'y a pas de coût d'entretien des lits.

Morgue

Matériel

- 4 tuiles Morgue

Quelques concepts cruciaux du jeu

Les Modules

Remarquez qu'une tuile Morgue ne possède pas de sol carrelé, et que cette tuile ne représente pas l'intérieur de votre clinique, donc ce n'est pas un module.

Mise en place

Construction de votre première clinique

Vous devez aussi construire une morgue sur une surface vide de 2 x 2 emplacements. Remarquez que la tuile Morgue est juste un peu plus petite qu'une zone de 2 x 2 emplacements de manière à ne pas empiéter sur les places de parking qui l'entourent (à l'image du jardin qui est un peu plus petit qu'une zone de 1 x 1 emplacement pour la même raison).

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire

Règles de construction générales

Remarque: Du fait que la morgue n'est pas un module, vous ne pouvez pas construire quoi que ce soit au-dessus d'elle.

Action 2: Recrutement

Remarque: Les places de parking adjacentes aux côtés de la tuile Morgue **sont** disponibles.

Action 3: Admettre des Patients

Garer une voiture

Remarque: Les places de parking adjacentes aux côtés de la tuile Morgue **sont** disponibles *(pour certains de vos patients, cela pourrait même être considéré comme un raccourci)*.

Phase 3: Administration

Lorsqu'un patient meurt, si vous disposez d'un emplacement disponible à l'intérieur de votre morgue (vous en avez 4 au départ):

- Vous envoyez un patient dans un emplacement vide de votre morgue pour 0 .
- Vous n'appliquez **pas** la pénalité de 5 points de popularité en moins pour avoir laissé mourir un patient. *Dans leur chagrin et leur reconnaissance, la famille du défunt n'a pas remarqué votre négligence en quelque sorte...*
- Vous gagnez $32 qui vont directement dans vos économies (cela ne peut pas servir à acheter des points de popularité).
- La voiture du patient défunt reste garée sur le parking pour toujours.

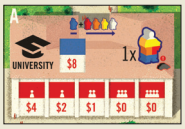
Une fois que votre morgue est pleine (elle contient 4 patients décédés), la mort des patients est traitée selon les règles habituelles:

- Vous défaussez le patient du jeu.
- Vous perdez 5 points de popularité pour avoir laissé mourir un patient.
- Vous ne gagnez rien.
- Vous remettez la voiture du patient défunt sur le parking du plateau principal.

Chirurgiens

Matériel

- 4 chirurgiens
- 1 plateau superposable double face Université
- 1 plateau aide-mémoire Recrutement



Mise en place

Vous placez le plateau superposable Université par-dessus la zone Université du plateau principal. Si vous jouez avec l'extension Les Médecins bourreaux de travail incluse dans la boîte de base, vous utilisez la face B ; dans le cas contraire vous utilisez la face A.

Patients et Médecins

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 *(si vous jouez avec les médecins bourreaux de travail)*
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Disponibilité des médecins

Vous remplissez chaque emplacement de l'Université de gauche à droite jusqu'à celui indiquant le bon nombre de joueurs, avec un médecin pioché au hasard du sac. Vous les triez par couleur selon le diagramme de l'université: **bleu**, violet, rouge, orange, jaune, blanc. Vous ignorez les couleurs que vous n'avez pas piochées.

Remarque: L'université ne peut jamais avoir plus d'1 chirurgien; si vous piochez des médecins bleus supplémentaires, vous les remettez simplement dans le sac après avoir complété l'université. L'université ne peut jamais avoir plus d'1 médecin bourreau de travail; si vous piochez des médecins violets supplémentaires, vous les remettez simplement dans le sac après avoir complété l'université.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 2: Recrutement

Les chirurgiens coûtent toujours $8 pour être recrutés (comme les médecins bourreaux de travail), comme indiqué sur le plateau superposable Université.

Si vous sélectionnez l'action Recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leurs emplacements respectifs. Vous pouvez choisir **2** des **3** options suivantes:

- Recruter 1 médecin (qui peut être un chirurgien) **OU** 1 janitor **OU** acheter 1 gélule
  ET/OU
- Recruter 1 infirmière **OU** 1 aide-soignante **OU** 1 secrétaire
  ET/OU
- Recruter 1 équipe de brancardiers **OU** 1 Directeur

Exemple: *Vous pouvez recruter 1 chirurgien et 1 Directeur, ou vous pouvez recruter 1 chirurgien et 1 aide-soignante. Cependant, vous ne pouvez pas recruter un chirurgien, une infirmière et un Directeur, même si vous possédez assez d'argent, parce que cela nécessiterait de choisir les 3 options. Vous ne pouvez pas non plus recruter un chirurgien et un autre médecin puisque ces deux choix font partie de la même option.*

Rappel: Chaque personne arrive avec une voiture que vous devez garer!

Déplacement

Le chirurgien peut uniquement soigner des patients se trouvant dans un bloc opératoire. S'il n'y a pas de bloc opératoire disponible, le chirurgien doit se déplacer dans un service et attendre un patient approprié.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Les blocs opératoires

Dans chaque bloc opératoire, 1 chirurgien peut soigner 1 patient, et opère (hé hé) comme un médecin rouge plus une infirmière. Ceci se rajoute à l'infirmière fournie avec le bloc opératoire, c'est donc comme si vous aviez ici 1 médecin rouge et 2 infirmières.

Remarque: Un chirurgien ne peut pas soigner de patient où que ce soit ailleurs!

Exemple: *Votre chirurgien se trouve dans votre bloc opératoire avec un patient blanc. Votre chirurgien a besoin d'une infirmière présente pour l'assister, car le chirurgien compte comme un médecin rouge + une infirmière, et que le bloc opératoire fournit déjà une infirmière.*

Dépenses

Payer vos Employés

Vous devez payer chacun de vos chirurgiens $6.

Gain de popularité

Chaque chirurgien vous rapporte 2 points de popularité. Oui, à chaque tour, gratuitement (leurs salaires mis à part).

Phase 3: Administration

Plateau principal

Les chirurgiens n'apprennent pas, et les autres médecins ne peuvent pas devenir des chirurgiens.

Le plateau des Joueurs

Les chirurgiens ne perdent pas de couleur.

Fin de la partie

Chaque chirurgien vous rapporte 6 points de popularité.

Secrétaires

Matériel

- 9 secrétaires
- 1 tuile Bonus
- 1 plateau superposable double face Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes (face B)
- 1 plateau aide-mémoire Recrutement

Mise en place

Vous placez le plateau aide-mémoire Recrutement à côté de la colonne Recrutement du plateau principal.

Les tuiles Bonus

Vous mélangez la tuile Bonus avec les autres, puis vous procédez comme d'habitude.

Plateau principal

Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes

Vous placez le plateau Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes, face B visible, par-dessus la zone Disponibilité des infirmières et des aide-soignantes du plateau principal.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 2: Recrutement

Si vous sélectionnez l'action Recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leurs emplacements respectifs. Vous pouvez choisir **2** des **3** options suivantes:

- Recruter 1 médecin (qui peut être un chirurgien) **OU** 1 janitor **OU** acheter 1 gélule
  ET/OU
- Recruter 1 infirmière **OU** 1 aide-soignante **OU** 1 secrétaire
  ET/OU
- Recruter 1 équipe de brancardiers **OU** 1 Directeur

Exemple: *Vous pouvez recruter 1 médecin et 1 secrétaire, ou vous pouvez recruter 1 équipe de brancardiers et 1 secrétaire. Cependant, vous ne pouvez pas recruter un médecin, une secrétaire et une équipe de brancardiers, même si vous possédez assez d'argent, parce que cela nécessiterait de choisir les 3 options. Vous ne pouvez pas non plus recruter une infirmière et une secrétaire puisque ces deux choix font partie de la même option.*

Rappel: Chaque personne arrive avec une voiture que vous devez garer!

Action 3: Admettre des Patients

Les secrétaires se trouvant dans des services vous permettent de manipuler les rendez-vous de ces services. Chaque secrétaire dans un service vous fournit 2 PF (Points de File) qui peuvent uniquement être utilisés en lien avec le service dédié:

- Déplacer horizontalement dans la colonne de ce service sur le planning des rendez-vous (si un autre patient est dans l'emplacement désiré, ils sont échangés comme d'habitude).
- Déplacer verticalement d'un service adjacent vers ce service (l'échange a lieu le cas échéant, comme d'habitude).
- Déplacer verticalement de ce service vers un service adjacent (l'échange a lieu le cas échéant, comme d'habitude).

N'importe quel autre déplacement sur le planning des rendez-vous doit être réalisé à partir de vos PF ordinaires (1 + entrées + hélistations).

L'admission des patients, même à partir du service de la secrétaire, doit être réalisée à partir de vos PF ordinaires. *Ces secrétaires aiment davantage les écrans d'ordinateurs que les êtres humains: elles veulent seulement réorganiser les rendez-vous et jouer au solitaire, elles ne veulent pas s'occuper de l'admission des patients.*

Déplacement

Capacité des modules

Un service peut accueillir n'importe quel nombre de médecins, n'importe quel nombre d'infirmières, et 1 secrétaire.

Phase 2: Business

Dépenses

Payer vos Employés

Vous devez payer chacune de vos secrétaires $1.

Fin de la partie

Chaque secrétaire vous rapporte 2 points de popularité.

Variant 1: Demande Croissante

Small City s'agrandit rapidement, et la demande de soins grandit avec elle. Tandis que vous songez à toutes les retombées positives que cela peut vous apporter, n'oubliez pas pour autant que chaque médaille a son revers : pour passer d'une demande croissante à des profits substantiels, il vous faut parvenir à soigner tous ces patients supplémentaires! Serez-vous capable de maintenir le rythme alors que les patients continuent d'affluer jusqu'à la fin de la partie? **20% de patients en plus** représentent 20% de bénéfices supplémentaires pour les plus optimistes, mais cela signifie aussi 20% de pièges éventuels de plus à éviter pour les pessimistes purs et durs.

Matériel

- 20 patients *(2 rouges, 4 orange, 6 jaunes, 8 blancs)*

Mise en place

Patients et Médecins

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

	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)

Les règles de Clinic Deluxe 2nd Extension appartiennent à son auteur, Alban Viard, et sont réservées à un usage personnel.
Clinic Deluxe Edition © Alban Viard 2021
Concepteur Graphique: Todd Sanders
Illustrateur: Ian O'Toole
Rédacteurs des règles: Nathan Morse, Stanislas Gayot