

# CLINIC

DELUXE EDITION

## Introduzione

Dopo le espansioni realistiche di **The Extension** e **2nd Extension**, che potrebbero averti fatto domandare se **Clinic Deluxe Edition** sia un gioco o il tuo secondo lavoro, forse dovremmo spingerci in altre direzioni ed esplorare cose più particolari? Questo è ciò che ti aspetta in questo regolamento.

Gestirai i fumatori della tua Clinica, farai un giro in elicottero, eviterai fantasmi ed escrementi di cani e assordanti sirene di camion dei pompieri aggrediranno le tue orecchie. Forse dovrai anche accettare le nuove direttive di costruzione proposte dalla nuova squadra del sindaco.

Forse dovresti prendere un regalo dal negozio interno per rallegrare un paziente di psichiatria?

Ricordati di tenere d'occhio i lavoratori a tempo determinato e di controllare attentamente questo nuovo sistema di "aria condizionata". Non vorrai mica che capiti un incidente a qualcuno, vero?

## 3RD EXTENSION

## Componenti

### Sigarette



24 tessere Sigarette  
4 tessere Distributore Automatico di Sigarette

### Sedie a Rotelle



8 tessere Sedie a Rotelle  
1 plancia Parcheggio Addizionale

### Cani da Terapia



24 escrementi  
8 cani da terapia  
1 plancia canile

### Elicotteri



12 elicotteri  
12 vittime di ustioni  
4 tessere Eliporto  
1 tessera modulo speciale Sala Operatoria  
1 plancia Accesso Elicottero a due facce

### Toilette Pubbliche

4 tessere Toilette Pubbliche



### Agenzia Interinale



12 lavoratori a tempo determinato  
1 plancia Agenzia Interinale

### Negozi di articoli da regalo



12 visitatori  
4 plance Casa  
4 tessere modulo Negozio di articoli da regalo

### Camion dei Pompieri



12 camion dei pompieri  
12 vittime di ustioni  
1 plancia Parcheggio Addizionale

### Fantasmi



24 fantasmi  
1 plancia Cielo  
22 pazienti (6 gialli, 16 bianchi)

### Condizionatore



8 tessere Condizionatore  
1 plancia aiuto regole Condizionatore

### Triage



8 pazienti critici  
80 pazienti non classificati  
4 tessere modulo speciale Sportello Triage  
1 sacchetto Pazienti in Arrivo

### Arredo Urbano 2.0



9 carte Arredo Urbano 2.0

# Sigarette

Lavorare in una clinica è veramente un lavoro stressante. Sfortunatamente, una gran parte dello staff ha iniziato a fumare per sfogarsi. L'ironia si può trovare ovunque!

## Componenti

- 24 tessere Sigarette
- 4 tessere Distributore Automatico di Sigarette



## Alcuni Concetti Cruciali di Gioco

### Moduli

Nota che la tessera Distributore Automatico di Sigarette non occupa completamente uno spazio, non ha un pavimento a scacchi e non rappresenta l'interno della clinica, quindi non è un modulo.

### Preparazione

#### Costruire la tua Clinica iniziale

**ESPERTI:** costruite simultaneamente la clinica iniziale in base alle **Regole di Costruzione**; tuttavia, i **vostr**i magazzini devono trovarsi al piano terra.

**Nota:** per la costruzione iniziale, l'entrata **DEVE** connettersi alla tessera dipartimento.

La tua clinica iniziale deve anche includere un distributore automatico di sigarette in uno spazio vuoto adiacente al magazzino, orientato in modo che il distributore automatico tocchi il magazzino (puoi capovolgere la tessera Distributore Automatico). In pratica, la piazza come un'entrata, ma **dentro** uno spazio al piano terra, invece che fuori dalla tua griglia di spazi.



## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 1: Costruire

Regole di Costruzione per Componenti Specifici

#### Distributore Automatico di Sigarette

**Nota:** la tessera Venditore Automatico di Sigarette ti impedisce di costruire un modulo nel suo spazio; tuttavia, puoi ancora costruire nel suo spazio un parcheggio, giardino, colonna o componente piccolo da esterno.



## Azione 3: Ricoverare Pazienti



### Parcheggiare un'Auto

**Nota:** il parcheggio coperto dalla tua tessera Distributore Automatico di Sigarette non è disponibile.

### Movimento

Prima di muovere chiunque, scegli un medico, infermiere, portantino o — se proprio pensi di doverlo fare — un paziente nella tua clinica come fumatore. Questo fumatore deve andare al distributore automatico di sigarette e tornare al suo luogo originale, secondo le normali regole di movimento (inclusa la spesa di ☹️). **Dopo** il suo ritorno, applica gli effetti di questa "pausa sigaretta":

1. Metti una tessera Sigaretta sotto al fumatore.
2. Se hai scelto un medico, infermiere o portantino come fumatore e costui adesso ha 2 tessere Sigarette, muore: metti il fumatore e le tessere Sigarette nella riserva, ottieni una penalità di -5 popolarità e sposti la macchina del defunto fumatore al parcheggio del tabellone.
3. Se hai scelto un paziente come fumatore, il paziente muore: rimuovilo dal gioco, sposta la tessera Sigaretta nella riserva, ottieni una penalità di -5 popolarità e sposti la macchina del defunto al parcheggio del tabellone.

**Nota:** anche se sai che aver scelto una determinata persona per fumare è equivalente ad averla condannata a morte, deve comunque spendere ☹️ per andare al distributore automatico di sigarette e tornare al suo luogo originale prima di morire.

I dipendenti con tessere Sigarette si muovono normalmente, portando con loro le tessere Sigarette.

## Fase 2: Affari

### Cure ai Pazienti e Guadagni

Infermieri e portantini sopra a tessere Sigarette svolgono il loro lavoro come al solito. I medici sopra a tessere Sigarette invece lavorano come se fossero di un livello inferiore rispetto al proprio colore.

**Esempio:** un medico bianco fumatore necessita di 1 infermiere per curare un paziente bianco. Un medico giallo fumatore necessita di 0 infermieri per curare un paziente bianco, ma di 3 infermieri per curare un paziente rosso.

### Spese

#### Stipendi dei Dipendenti

Un medico fumatore viene pagato comunque lo stipendio corrispondente al suo colore.

**Esempio:** hai 2 medici rossi: 1 che fuma e 1 che non lo fa. Entrambi vengono pagati \$4. Nessuna discriminazione!

## Fase 3: Amministrazione

### Plancia Giocatore

I medici che fumano non diminuiscono di livello. Si sentono immortali... finché non sentono il richiamo della prossima sigaretta.

# Elicotteri

## Componenti

- 12 elicotteri
- 12 vittime di ustioni
- 4 tessere Eliporto
- 1 tessera modulo speciale Sala Operatoria
- 1 plancia Accesso Elicottero a due facce



## Compatibilità

Questa espansione si combina particolarmente bene con **Camion dei Pompieri di 3rd Extension** e **Ambulanza di The Extension**.

## Alcuni Concetti Cruciali di Gioco

Nel passaggio di Movimento nel Round IV, inizieranno ad arrivare vittime di ustioni nella tua clinica tramite elicotteri. Se non avrai predisposto un eliporto e una sala operatoria per quel momento, le cose andranno male. In totale ti serviranno tre eliporti, quindi pianifica attentamente!

## Preparazione

Piazza la plancia Accesso Elicotteri vicino al tabellone, girata dal lato indicato per il numero di giocatori (puoi usare sempre il lato B, ma per partite a 1 o 2 giocatori puoi tenere tutto più organizzato usando il lato A).

Riempi ogni spazio indicato per il tuo numero di giocatori e quelli inferiori con 1 elicottero ciascuno. Piazza 1 vittima di ustioni su ogni elicottero.

**Esempio:** per una partita a 3 giocatori devi usare il lato B della plancia Accesso Elicotteri e devi riempire tutti gli spazi indicati per partite a 1, 2 e 3 giocatori, quindi avrai 9 elicotteri e 9 vittime di ustioni. Per una partita a 1 giocatore, puoi usare il lato che preferisci e riempirai solo gli spazi per partite a 1 giocatore, quindi 3 elicotteri e 3 vittime di ustioni.

## Display per Moduli e Tessere

Includi 1 sala operatoria per giocatore, al posto del normale numero. Il resto della preparazione per i moduli speciali rimane invariato.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 1: Costruire

Regole di Costruzione per Componenti Specifici

Modulo Speciale (modulo)

Puoi avere solamente 1 sala operatoria nella tua clinica.

Eliporti

Puoi avere solamente 3 eliporti nella tua clinica.



### Azione 3: Ricoverare Pazienti

Entro la fine di questa fase, la tua plancia giocatore deve contenere un numero di pazienti pari almeno alla metà del numero del round corrente (ad es. *Round IV: 2 pazienti; Round V-VI: 3 pazienti*), non contando le vittime di ustioni! Se, alla fine di questa fase, la tua plancia ha meno pazienti rispetto a questo numero, ottieni -2 popolarità. Quindi ricordati di programmare abbastanza azioni Ricoverare Pazienti per il round! Inoltre, forse dovrai spendere i tuoi punti fila per spostare i pazienti dall'area di pre-ricovero appena arrivano, piuttosto che per manipolare gli appuntamenti, o non riuscirai a soddisfare la richiesta!

### Movimento

Prima di spostare qualunque persona, devi prendere un elicottero e una vittima di ustioni dalla plancia Accesso Elicotteri. Devono atterrare su un eliporto della tua clinica che non contenga già un elicottero. Se non è possibile, la vittima di ustioni muore immediatamente: -5 popolarità; rimuovi l'elicottero e la vittima di ustioni dal gioco.

Se l'elicottero (con la vittima di ustioni) atterra, spendi 3 ☹️ (perdere il paziente perché non c'era un posto in cui atterrare costa 0 ☹️).

**Nota Auto:** una vittima di ustioni non arriva o parte con un'Auto: ha il suo veicolo d'emergenza personale (un elicottero) con il suo apposito parcheggio (l'eliporto).

**Nota Eliporto:** un eliporto può essere usato normalmente, indipendentemente dalla presenza di un elicottero parcheggiato sopra di esso. Vale a dire che pazienti e dipendenti possono ancora usarlo come "entrata dal tetto".

**Consiglio:** se non costruisci abbastanza eliporti (1 entro il Round IV, 2 entro il Round V, 3 entro il round VI), le vittime di ustioni moriranno!

### Fase 2: Affari

#### Cure ai Pazienti e Guadagni

##### Sale Operatorie

Come al solito, 1 medico può curare 1 paziente del dipartimento corrispondente, assistito dall'infermiere virtuale della sala operatoria e da un qualunque numero di infermieri; **o** 2 medici di qualunque colore (o colori) e 1 infermiere (non contando quello virtuale) possono curare 1 vittima di ustioni. Farlo ti fornisce **\$30**; rimuovi la vittima di ustioni dal gioco.

**Ricorda:** la vittima di ustioni non è arrivata in macchina e non ne prende quando se ne va; è arrivata con un elicottero che rimane parcheggiato sull'eliporto per il resto della partita. *Il pilota ha avuto urgenti questioni personali a cui badare e nessun altro sa pilotare quel coso!*

### Fase 3: Amministrazione

#### Plancia Giocatore

Ogni vittima di ustioni ancora nella tua clinica muore: -5 popolarità, ma l'elicottero rimane parcheggiato sull'eliporto per il resto della partita!

### I Moduli

#### Sala Operatoria

**Capacità:** **o** 1 medico, 1 paziente e un qualunque numero di infermieri, **o** 2 medici, 1 vittima di ustioni e 1 infermiere (più quello virtuale della sala operatoria).

# Camion dei Pompieri

## Componenti

- 12 camion dei pompieri
- 12 vittime di ustioni
- 1 plancia Parcheggio Addizionale



## Compatibilità

Questa espansione si combina particolarmente bene con **Elicotteri di 3rd Extension** e **Ambulanza di The Extension**.

## Preparazione

Piazza la plancia Parcheggio Addizionale vicino al parcheggio del tabellone.

Riempi ogni colonna da sinistra, fino al numero di giocatori, con 1 camion dei pompieri per spazio. Piazza 1 vittima di ustioni su ogni camion dei pompieri.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

#### Esegui le Azioni

#### Azione 3: Ricoverare Pazienti



Entro la fine di questa fase, la tua plancia giocatore deve contenere un numero di pazienti pari almeno alla metà del numero del round corrente (ad es. *Round IV: 2 pazienti; Round V – VI: 3 pazienti*), non contando le vittime di ustioni! Se, alla fine di questa fase, la tua plancia ha meno pazienti rispetto a questo numero, ottieni -2 popolarità. Quindi ricordati di programmare abbastanza azioni Ricoverare Pazienti per il round! Inoltre, forse dovrai spendere i tuoi punti fila per spostare i pazienti dall'area di pre-ricovero appena arrivano, piuttosto che per manipolare gli appuntamenti, o non riuscirai a soddisfare la richiesta!

#### Movimento

Nei Round II, IV e VI e prima di muovere qualunque persona, devi prendere un camion dei pompieri e una vittima di ustioni dalla plancia Parcheggio Addizionale. Devi parcheggiare il camion su una strada vuota (ovvero un bordo disponibile di uno spazio sul piano terra) della tua clinica (non può parcheggiare in un parcheggio), lasciando la vittima di ustioni in una qualunque entrata al piano terra. Devi poi muovere la vittima di ustioni, seguendo le normali regole, fino ad un ambulatorio di un qualunque dipartimento, ma l'ambulatorio non deve contenere altri pazienti, di qualunque tipo. Se una o più di queste condizioni non possono essere rispettate, la vittima di ustioni muore immediatamente: -5 popolarità; rimuovi il camion dei pompieri e la vittima di ustioni dal gioco.

Se il camion dei pompieri (con la vittima di ustioni) parcheggia, spendi 3 ☹️ (perdere il paziente perché non c'era un posto in cui parcheggiare costa 0 ☹️).

**Nota Auto:** una vittima di ustioni non arriva o parte con un'Auto: ha il suo veicolo d'emergenza personale (un camion dei pompieri) che si parcheggia sulla strada.

### Fase 2: Affari

#### Cure ai Pazienti e Guadagni

##### Ambulatori

Una vittima di ustioni deve essere l'unico paziente nel suo ambulatorio. 1 medico può curare 1 paziente, assistito da un qualunque numero di infermieri; o 2 medici di qualunque colore (o colori) e 1 infermiere possono curare 1 vittima di ustioni. Ottieni \$25, a cui aggiungi eventuali bonus (come i giardini); rimuovi il paziente dal gioco.

**Ricorda:** la vittima di ustioni non è arrivata con un'Auto e non ne prende quando se ne va; la vittima di ustioni è arrivata con un camion dei pompieri che rimane parcheggiato sulla strada per il resto della partita. *I pompieri e i passanti stanno facendo lunghe conversazioni che includono sguardi intensi e alcuni scambi di numeri di telefono.*

### Fase 3: Amministrazione

#### Plancia Giocatore

Ogni vittima di ustioni ancora nella tua clinica muore: -5 popolarità, ma il camion dei pompieri rimane parcheggiato sulla strada per il resto della partita.

### I Moduli

#### Ambulatorio

**Capacità:** 2 medici, 2 pazienti del dipartimento corrispondente e un qualunque numero di infermieri, **OPPURE** 2 medici, 1 vittima di ustioni e 1 infermiere.

# Sedie a Rotelle

## Componenti

- 8 tessere Sedie a Rotelle
- 1 plancia Parcheggio Aggiuntiva



## Preparazione

Piazza la plancia Parcheggio Aggiuntiva vicino al parcheggio del tabellone.

Riempi ogni colonna da sinistra, fino al numero di giocatori, con 1 sedia a rotelle per spazio.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

Eeguire le Azioni  
Azione 1: Costruire



In aggiunta ai 2 componenti che quest'azione ti consente di costruire, puoi noleggiare un qualunque numero di sedie a rotelle dalla plancia Parcheggio Aggiuntiva. Per ogni sedia a rotelle che noleggi, paga \$2 e piazzala su una qualunque entrata (ma non su un eliporto).

### Movimento

Ogni sedia a rotelle può spostare 1 paziente dall'area di pre-ricovero fino alla sua destinazione. Un paziente su una sedia a rotelle si muove più velocemente in orizzontale, ma più lentamente in verticale:

- Muovere **in orizzontale** (ovvero sullo **stesso piano**) costa 0 🕒, invece di 1 🕒. **Nota:** come al solito, il movimento in orizzontale tra edifici è possibile solamente al piano terra.
- Muovere **in verticale** (ovvero da un piano ad un **piano adiacente**) costa 2 🕒, invece di 1 🕒.
- Muovere tramite trasportatore non cambia: costa 0 🕒 e può trasportarti tra edifici, come al solito.

**Annuncio Speciale:** è strettamente proibito al personale muoversi sulle sedie a rotelle. Questo non è un parco giochi. Qualunque violazione sarà punita severamente.

### Fase 3: Amministrazione

Sposta tutte le sedie a rotelle sui loro spazi nella plancia Parcheggio Aggiuntiva. Il periodo del noleggio è terminato.

# Toilette Pubblica

La vita nella clinica ti stressa troppo? Potresti sfogare un po' di pressione e concederti una meritata pausa segreta su di un trono di porcellana pubblico.

## Componenti

- 4 tessere Toilette Pubblica



## Preparazione

### Costruire la tua Clinica Iniziale

La tua clinica iniziale deve includere anche una toilette pubblica in uno spazio vuoto adiacente ad uno o più dei tuoi moduli.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

#### Movimento

Se qualcuno sta visitando la tua toilette pubblica all'inizio di questo passaggio, deve uscire durante questo passaggio. Durante il passaggio Movimento, devi scegliere un medico, infermiere, portantino o paziente della tua clinica

che vada alla toilette pubblica, seguendo le normali regole di movimento.

### Fase 2: Affari

Effettivamente è proprio questo il momento in cui l'occupante della toilette pubblica sbrigherà i suoi affari, per così dire. Non ci sarebbe bisogno di specificarlo, ma chiunque stia utilizzando la toilette pubblica non svolgerà il suo lavoro durante questo turno, o, se è un paziente, non verrà curato.

### Fase 3: Amministrazione

#### Plancia Giocatore

Un medico che visita la toilette pubblica **non** diminuisce di livello.

*Un momento di serenità. Aaah!*

Un paziente che visita la toilette pubblica **non** peggiora.

*Il sollievo si manifesta in molti modi.*

#### Moduli

#### Toilette Pubblica

**Capacità:** 1 medico • 1 infermiere • 1 portantino • 1 paziente.

## Agenzia Interinale Componenti

- 12 lavoratori a tempo determinato
- 1 plancia Agenzia Interinale



### Incompatibilità

Questa espansione non è compatibile con **Cani da Terapia di 3rd Extension**.

### Preparazione

Piazza la plancia Agenzia Interinale vicino al tabellone, sopra all'Azione 2: Assumere.

Riempi ogni colonna dal basso, fino al numero di giocatori, con 1 lavoratore per spazio.

### Svolgimento

#### Fase 1: Azioni

##### Movimento

Questo passaggio non è più simultaneo: devi svolgerlo in ordine **inverso** di turno. Nel tuo turno, svolgi tutti i tuoi

movimenti, come al solito; tuttavia, in un qualunque momento durante il tuo turno, tutte le volte che vuoi, puoi assumere un lavoratore a tempo determinato. Come per gli infermieri, il costo per assumere un lavoratore a tempo determinato è indicato sopra al suo spazio ed aumenta con le assunzioni.

Quando assumi un lavoratore a tempo determinato, annuncia immediatamente quale ruolo svolge: medico (specifica il colore se rilevante) o infermiere. Poi piazzalo immediatamente dove ti serve, spendendo 0 per arrivarci. Come al solito, il lavoratore arriva con la sua macchina, che devi parcheggiare.

#### Fase 2: Affari

##### Cure ai Pazienti e Guadagni

Ogni lavoratore a tempo determinato svolge l'incarico che gli viene assegnato con i normali risultati e ricompense; tuttavia, ti fa guadagnare meno soldi rispetto ai tuoi medici abituali (vedi plancia Agenzia Interinale).

##### Spese

##### Stipendi dei Dipendenti

Non devi pagare i tuoi lavoratori a tempo determinato; hai già pagato abbastanza quando li hai assunti!

#### Fase 3: Amministrazione

##### Plancia Giocatore

Sposta ogni lavoratore a tempo determinato sulla plancia Agenzia Interinale, spendendo 0 e, per ciascuno, sposta una macchina al parcheggio del tabellone.

## Fantasmi

idea originale di Nathan Morse

### Componenti

- 24 fantasmi
- 1 plancia Cielo
- 22 pazienti  
(6 gialli, 16 bianchi)



### Preparazione

Piazza la plancia Cielo vicino al tabellone, sopra all'Azione 2: Assumere.

Riempi ogni riga dall'alto, fino al numero di giocatori, con 1 fantasma per spazio.

#### 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	4	6
	3	8	12	16
	7 (6+1)	14 (12+2)	22 (18+4)	30 (24+6)
	12 (9+3)	26 (18+8)	38 (26+12)	50 (34+16)

### Svolgimento

#### Fase 1: Azioni

##### Eeguire le Azioni

##### Azione 3: Ricoverare Pazienti



Quando dovresti mettere un paziente arancione o rosso nell'area di pre-ricovero, mettilo invece nel sacchetto Pazienti. Se la plancia Cielo contiene ancora fantasmi, prendine uno e piazzalo su un qualunque modulo nella tua clinica privo di fantasmi. In entrambi i casi, ottieni un guadagno di \$5 dai tabloid che fanno trapelare questa tragica notizia.

##### Movimento

Non puoi muovere i fantasmi finché non completi tutti gli altri movimenti del passaggio Movimento. Per tutte le altre persone, muoversi dentro o attraverso un modulo con un fantasma costa +1 . Anche prendendo un trasportatore, ogni modulo infestato (ovvero contenente un fantasma) in cui entrano o che attraversano costa +1 . Dopo aver eseguito tutti gli altri movimenti, puoi spostare i tuoi fantasmi, spendendo 0 . Ogni modulo può contenere 1 solo fantasma e i fantasmi devono terminare all'interno di un modulo.

#### Fase 3: Amministrazione

##### Plancia Giocatore

Ogni paziente sulla tua plancia peggiora. **I pazienti gialli muoiono**, ma non perdi popolarità. Rimuovi il paziente dal gioco, sposta la macchina al parcheggio del tabellone e **rimpiatta il paziente giallo con un fantasma**. I pazienti bianchi diventano gialli.

### Fine della Partita

Ogni fantasma nella tua clinica ti fornisce popolarità pari al numero del suo piano +1: piano terra = 1 popolarità; 1° piano = 2 popolarità, ecc.

# Triage

idea originale di Nathan Morse

Quest'espansione aggiunge un livello di incertezza molto realistico alla gestione della tua clinica: in che stato saranno i pazienti in arrivo oggi? E dopo averli esaminati, riuscirai a guardarti allo specchio se deciderai di non ricoverarli?

## Componenti

- 80 pazienti non classificati 
- 8 pazienti critici 
- 4 tessere modulo speciale Sportello Triage
- 1 sacchetto Pazienti in Arrivo 



## Preparazione

### Costruire la tua Clinica Iniziale

La tua clinica iniziale deve includere uno sportello triage in uno spazio vuoto adiacente ad almeno uno dei tuoi altri moduli.

### Riserva di Pazienti e Medici

Forma inoltre una riserva di pazienti in arrivo mettendo i seguenti cubetti nel Sacchetto dei Pazienti in Arrivo, in base al numero di giocatori:

				
	20	40	60	80
	2	4	6	8

## Tabellone

### Appuntamenti

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

- Pesca 1 paziente dal **Sacchetto Pazienti in Arrivo** e piazzalo nello spazio più a destra dell'agenda.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

#### Eeguire le Azioni

#### Azione 3: Ricoverare Pazienti



Quando sposti un paziente all'area di pre-ricovero, questi sarà sempre o un paziente non classificato () o uno critico (). In entrambi i casi, piazzalo nel dipartimento corretto della tua area di pre-ricovero, come al solito.

In entrambi i casi, come al solito, il paziente arriva con una macchina che devi parcheggiare.

#### Movimento

I pazienti non classificati e critici si muovono seguendo le normali regole; tuttavia, la loro destinazione dipende dal loro tipo:

- **Pazienti critici:** muovili semplicemente ad un ambulatorio (o all'equivalente) di un dipartimento corrispondente, come al solito.
- **Paziente non classificato:** quando decidi di muovere il paziente non classificato dall'area di pre-ricovero, per prima cosa devi muoverlo ad uno Sportello Triage. Una volta lì, rimuovi il paziente non classificato dal gioco e pesca un paziente dal normale Sacchetto Pazienti, da piazzare nell'area di pre-ricovero per il dipartimento appropriato. Se non sei soddisfatto col colore del paziente pescato, puoi ottenere -1 popolarità e pescarne un secondo, scegliendo quale dei due tenere e scartando l'altro nel Sacchetto Pazienti (che operazione mostruosa!). Adesso devi continuare a muovere il paziente ad un ambulatorio (o all'equivalente) del dipartimento corrispondente.

### Fase 2: Affari

#### Cure ai Pazienti e Guadagni

I pazienti critici sono in una condizione di 1 colore più grave rispetto a quelli rossi. Curarli con successo ti fa ottenere **\$40**, applicando i normali bonus (come i giardini).

**Esempio:** per curare un paziente critico in un ambulatorio, un medico rosso necessita di 1 infermiere; un medico giallo necessita di 3 infermieri.

#### Day Hospital

I pazienti critici non possono essere curati nei Day Hospital. La tua assicurazione sulle negligenze professionali non lo coprirebbe mai!

### Fase 3: Amministrazione

Ogni paziente critico ancora nella tua clinica muore: ottieni -5 popolarità e sposti la sua macchina al parcheggio del tabellone.

**Nota:** i pazienti rossi continuano a morire; non peggiorano diventando pazienti critici. Sono entrambi già troppo vicini alla morte!

# Cani da Terapia

Idea originale di Nathan Morse

## Componenti

- 24 escrementi
- 8 cani da terapia
- 1 plancia Canile



## Preparazione

Piazza la plancia Canile vicino al tabellone, con gli escrementi vicini ad essa.

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

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

#### Eeguire le Azioni

#### Azione 3: Ricoverare Pazienti



Quando sposti un paziente **psichiatrico** alla tua area di pre-ricovero, se ci sono cani da terapia disponibili sulla plancia Canile e se hai un altro spazio disponibile nella tua area di pre-ricovero psichiatrica, puoi utilizzare un cane da terapia per \$1 solamente. Prendi un cane da terapia dalla plancia Canile e piazzalo in uno spazio vuoto dell'area di pre-ricovero, vicino al paziente, in modo che guardi il paziente con i suoi occhioni da cucciolo.

#### Appuntamenti per Nuovi Pazienti

Per il dipartimento psichiatrico aggiungi 2 pazienti invece di 1 (se possibile).

#### Movimento

Questo passaggio non è più simultaneo: devi svolgerlo in ordine **inverso** di turno. Nel tuo turno, svolgi tutti i tuoi movimenti, come al solito.

Ogni cane da terapia si sposta per 0 🕒 insieme al suo paziente, che si muove normalmente. Ogni coppia formata da paziente psichiatrico e cane da terapia deve finire in un ambulatorio.

Ogni cane da terapia deve fare i suoi bisogni una volta durante il movimento, in 1 modulo qualunque in cui entra o che attraversa (anche uno che ha attraversato tramite trasportatore): se rimangono escrementi vicino al Canile, prendine 1 e piazzalo nel modulo "bersagliato". Gli escrementi non influiscono sul movimento e rimangono lì per il resto della partita.

### Fase 2: Affari

#### Cure ai Pazienti e Guadagni

Gli ambulatori psichiatrici possono curare due pazienti, come al solito; tuttavia, per i pazienti accompagnati da 1

cane da terapia, il cane conta come infermiere **esclusivamente per quel paziente**. In altre parole, se un paziente psichiatrico ha un cane da terapia, necessita di 1 infermiere in meno.

**Esempio:** un paziente psichiatrico arancione con un cane da terapia può essere curato da un medico rosso, o da un medico arancione, o da un medico giallo, o da un medico bianco con 1 infermiere.

Quando il paziente viene curato con successo, restituisci il cane da terapia alla plancia Canile per 0 🕒.

### Spese

#### Mantenimento

Ogni escremento **raddoppia** le spese di mantenimento per il modulo in cui si trova.

**Esempio:** un cane da terapia ha fatto i suoi bisogni nella tua sala operatoria. Ciò nonostante, ti serviva usarla. La spesa di mantenimento per la tua sala operatoria puzzolente è di \$6, invece di solamente \$3! Probabilmente dovrai chiudere l'intera clinica per sterilizzare la stanza — che schifo!

### Fase 3: Amministrazione

#### Plancia Giocatore

Ogni cane da terapia sulla tua plancia giocatore torna alla plancia Canile per 0 🕒.

### Moduli

#### Ambulatorio

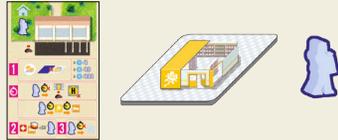
**Capacità:** 2 medici, 2 pazienti e un qualunque numero di infermieri; tuttavia, se è un ambulatorio psichiatrico, può anche contenere 2 cani da terapia (con i loro pazienti, ovviamente).

# Negozi di Articoli da Regalo

idea originale di Nathan Morse

## Componenti

- 12 visitatori
- 4 tessere modulo Negozi di Articoli da Regalo
- 4 plance Casa



## Preparazione

Ogni giocatore: prendi una plancia Casa e piazzala vicino alla tua plancia giocatore. Riempi ogni spazio della tua plancia Casa con 1 visitatore. Riempi il suo parcheggio con 3 Auto dalla riserva.

## Costruire la tua Clinica Iniziale

La tua clinica iniziale deve includere anche un negozio per articoli da regalo in uno spazio vuoto non adiacente ad altri tuoi moduli. Deve iniziare isolato dall'edificio della tua clinica; tuttavia, in seguito potrà essere incorporato, se lo desideri.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

#### Movimento

Prima di muovere qualunque persona, scopri quanti visitatori arriveranno nella tua clinica controllando quanti punti popolarità possiedi: se hai almeno 45 popolarità avrai 3 visitatori; 30 popolarità, 2 visitatori; 15 popolarità, 1 visitatore; meno di 15, nessun visitatore. Ogni visitatore arriva con un'Auto che devi parcheggiare; se non puoi parcheggiare la sua Auto, il visitatore rimane a casa. Muovi il numero appropriato di visitatori dalla tua plancia Casa a una o più delle tue entrate (non eliporti) per 0 ⌚ e parcheggia le loro Auto.

I visitatori si muovono seguendo le normali regole per visitare pazienti negli ambulatori (e solo negli ambulatori). Ogni visitatore deve visitare un paziente diverso. Se risulta impossibile, perché hai meno pazienti che visitatori, distribuisce i visitatori il più equamente possibile.

**Esempio:** hai solo 2 pazienti nei tuoi ambulatori, ma hai 3 visitatori. 2 visitatori visitano 1 paziente e il terzo visita l'altro.

Ogni visitatore deve passare dal negozio mentre va all'ambulatorio, per prendere un regalo veloce e personale. I visitatori possono usare i trasportatori.

**Esempio (A):** il visitatore entra direttamente nel negozio, si sposta a sud tramite il giardino, chiede il numero della stanza al dipartimento di Pediatria e si sposta a est fino all'ambulatorio. Il tutto costa 4 ⌚.



**Esempio (B):** il visitatore entra dal dipartimento di Psichiatria, si sposta a nord di 2 spazi, passando dal negozio, poi a ovest e infine a sud, arrivando all'ambulatorio: 5 ⌚.



### Fase 2: Affari

#### Cure ai Pazienti e Guadagni

Ogni visitatore porta con sé un regalo preso dal negozio per articoli da regalo, che ti fa ottenere \$8.

### Fase 3: Amministrazione

#### Plancia Giocatore

Ogni visitatore torna alla tua plancia Casa per 0 ⌚, portando con sé un'Auto.

#### Moduli

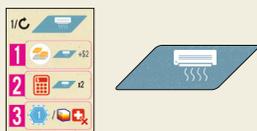
##### Ambulatorio

**Capacità:** 2 medici, 2 pazienti del dipartimento corrispondente, un qualunque numero di infermieri e 3 visitatori (può succedere se tutti i tuoi pazienti sono in un solo ambulatorio).

# Condizionatore

## Componenti

- 8 tessere Condizionatore
- 1 plancia aiuto regole Condizionatore



## Preparazione

Piazza le tessere Condizionatore e la plancia aiuto regole Condizionatore vicino al lato sinistro del tabellone.

## Svolgimento

### Fase 1: Azioni

Eeguire le Azioni

Azione 1: Costruire



In aggiunta ai 2 componenti che quest'azione ti consente di costruire, puoi anche installare un condizionatore per \$2.

### Regole di Costruzione per Componenti Specifici

#### Condizionatore

Deve essere costruito su un'entrata al piano terra, o in una posizione equivalente su un piano superiore, ovvero adiacente al modulo, orientato in modo che il condizionatore tocchi un modulo (puoi girare la tessera Condizionatore). In pratica, lo piazziamo come un'entrata (appena fuori dalla tua griglia di spazi), ma su un piano qualunque. Ogni piano di ogni edificio può averne 1 solo.



**Nota:** un Condizionatore al piano terra ti impedisce di costruire un'entrata nel suo spazio.

## Fase 2: Affari

### Spese

#### Mantenimento

Il mantenimento per ogni componente che si trovi sullo stesso piano di un condizionatore in quell'edificio è raddoppiato; tuttavia il condizionatore stesso non ha costi di mantenimento.

## Fase 3: Amministrazione

### Plancia Giocatore

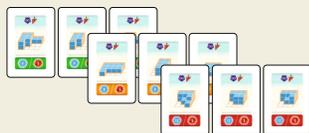
Prima che i pazienti peggiorino, ogni paziente sullo stesso piano di un condizionatore ti fa ottenere 1 popolarità.

## Arredo Urbano 2.0

Per sembrare efficiente agli elettori che odiano i palazzi con molti piani, il nuovo sindaco ha approvato un piano urbanistico con richieste molto più severe.

### Componenti

- 9 carte Arredo Urbano 2.0



### Compatibilità

Puoi mescolare queste carte con quelle di **Arredo Urbano 1.0** di **The Extension**.

### Alcuni Concetti Cruciali di Gioco

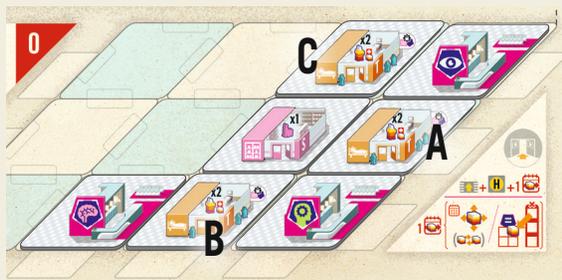
#### Piani

Non puoi espandere la tua plancia giocatore. Grazie alle nuove imposizioni del sindaco, non puoi costruire più in alto del 1° piano.

#### Tessere Dipartimento

Fortunatamente, l'ingegnere del comune è stato pratico quando ha specificato le nuove restrizioni: adesso ogni edificio può contenere molteplici tessere dipartimento sullo stesso piano. Vale a dire che gli ambulatori ora possono essere adiacenti a più tessere dipartimento e, quando succede, l'ambulatorio può essere usato da pazienti di tutte le tessere dipartimento adiacenti ad esso, sullo stesso piano. Visto che potrebbero essere adiacenti fino a quattro tessere dipartimento, i tuoi ambulatori possono davvero essere multifunzione. La stessa libertà è stata estesa agli altri moduli che normalmente erano abbinati ad una singola tessera dipartimento adiacente, come la sala operatoria.

**Esempio:** l'ambulatorio A può contenere pazienti sia da Psichiatria che da Oftalmologia (anche contemporaneamente!). L'ambulatorio B può contenere pazienti da Psichiatria e Neurologia. L'ambulatorio C può essere utilizzato solamente dai pazienti di Oftalmologia.



### Preparazione

Dopo aver riposto le tessere Bonus nella scatola del gioco, mescola separatamente i mazzi facile, media e difficile, poi crea un display di carte a faccia in su, formato dalle seguenti carte Arredo Urbano: 1 facile, 1 media e 1 difficile. In ordine inverso di turno, prendi 1 carta Arredo Urbano a tua scelta dal display e rimpiazzala con una carta dal mazzo corrispondente. Se non puoi, perché il mazzo è terminato, rimpiazzala con una carta da un mazzo "adiacente" a tua scelta.

**Esempio:** prendi la carta Arredo Urbano media, ma non ci sono carte rimaste nel suo mazzo per rimpiazzarla, quindi devi rimpiazzarla con una carta presa dal mazzo facile o difficile. Decidi di complicare la vita al primo giocatore, che sceglie per ultimo (subito dopo di te): la rimpiazzai con una carta dal mazzo difficile.

A meno che non stai combinando quest'espansione con **Arredo Urbano 1.0** di **The Extension**, metti le plance 2° e 3° piano (e 4° piano di **The Extension**, se ci stavi pensando) nella scatola del gioco; non ti è consentito usarle!

**Nota:** se la stai combinando con **Arredo Urbano 1.0**:

- se scegli una carta **Arredo Urbano 2.0**, applica le regole in cima alla carta alla tua clinica: nessun limite di tessere dipartimento per piano per edificio; nessun edificio più alto del 1° piano.
- se scegli una carta **Arredo Urbano 1.0**, hai il normale limite di 1 tessera dipartimento per piano per edificio, ma puoi costruire oltre il 1° piano.

Vale a dire che gli altri giocatori potrebbero stare giocando con regole diverse dalle tue. Non è per i deboli di cuore!

### Fine della Partita

Se hai moduli (o pilastri) in almeno tutte le posizioni indicate sulla tua carta Arredo Urbano, ottieni la popolarità positiva; altrimenti, ottieni la popolarità negativa. Avere moduli addizionali e altri componenti che non sono rappresentati sulla tua carta Arredo Urbano è assolutamente consentito.

## Variante 2: Ridurre lo Stress

Un punto ricorrente in molte discussioni su forum di gioco, come BoardGameGeek, è il seguente: perché cavolo i medici diminuiscono di livello durante la Fase 3: Amministrazione? La risposta è che è stato fatto per rappresentare la fatica, l'ansia e lo sfinimento di lavorare in una clinica, prendendo decisioni di vita-o-morte per altri esseri umani, giorno dopo giorno. Ti assicuro che non è una cosa da poco! Ciò nonostante, il punto di giocare a un gioco è di divertirsi, non di stressarsi, quindi ti offro queste piccole varianti che possono avere un enorme impatto sul gioco. Sei libero di usarne alcune o tutte.

### Variante 2a: Medici Tosti

#### Fase 3: Amministrazione

##### Plancia Giocatore

I medici non diminuiscono di livello.

### Variante 2b: Medici Astuti

#### Fase 2: Affari

##### Cure ai Pazienti e Guadagni

Quando un medico cura un paziente, stendi il medico.

#### Fase 3: Amministrazione

Devi svolgere questo passaggio in ordine di turno. I medici che sono stesi aumentano di livello: i rossi rimangono rossi, gli arancioni diventano rossi, i gialli diventano arancioni e i bianchi diventano gialli — tutti di nuovo in piedi. Se, quando arriva il tuo turno, non ci sono abbastanza medici da sostituire nella riserva, quei medici non aumentano di livello.

### Variante 2c: Medici Umili

#### Fase 2: Affari

##### Cure ai Pazienti e Guadagni

I medici che sono “troppo qualificati” per i loro pazienti non hanno più bisogno di infermieri.

**Esempio:** un medico rosso può curare un paziente giallo senza infermieri; tuttavia un medico giallo continua ad aver bisogno di 2 infermieri per curare un paziente rosso.



Le istruzioni di Clinic Deluxe 3rd 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