

# CLINIC

DELUXE EDITION

## 3RD EXTENSION

## Introducción

Después de las serias y realistas expansiones de **The Extension** y **2nd Extension**, que quizá te hayan hecho cuestionar si **Clinic Deluxe Edition** es un juego o un segundo trabajo, quizá debamos dirigirnos a la periferia, y explorar esos casos límite. Eso es lo que puedes encontrar en esta última oferta.

Te encontrarás con fumadores en tu clínica, darás un paseo en helicóptero, evitarás fantasmas y cacas de perro, y las estridentes sirenas de los camiones de bomberos te reventarán los oídos. Quizá incluso cumplas con las nuevas directrices de construcción propuestas por el nuevo equipo del alcalde.

¿Deberás coger un regalo de última hora de la tienda de regalos para animar a un paciente del psiquiátrico? Sobre todo, deberías vigilar de cerca las temperaturas, y controlar cuidadosamente este nuevo sistema de "aire acondicionado". No queremos que nadie tenga un accidente, ¿verdad?

## Componentes

### Cigarrillos



24 losetas de Cigarrillos  
4 losetas de Máquina Expendedora de Cigarrillos

### Sillas de Ruedas



8 losetas de Sillas de Ruedas  
1 tablero Adicional de Parking

### Terapia con Perros



24 cacas  
8 perros de terapia  
1 tablero de la Perrera

### Helicópteros



12 helicópteros  
12 víctimas de quemaduras  
4 losetas de Helipuerto  
1 loseta del módulo especial de quirófano  
1 tablero de acceso para helicópteros de doble cara

### Aseos Públicos

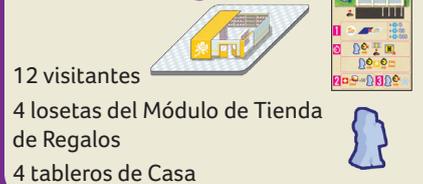
4 losetas de Aseos Públicos

### Agencia de Trabajo Temporal



12 empleados temporales  
1 tablero de la Agencia de Trabajo Temporal

### Tienda de Regalos



12 visitantes  
4 losetas del Módulo de Tienda de Regalos  
4 tableros de Casa

### Camión de Bomberos



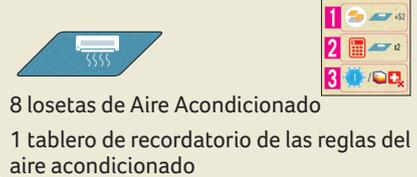
12 camiones de bomberos  
12 víctimas de quemaduras  
1 tablero Adicional de Parking

### Fantasmas



24 Fantasmas  
1 tablero del Cielo  
22 pacientes  
(6 amarillos,  
16 blancos)

### Aire Acondicionado



8 losetas de Aire Acondicionado  
1 tablero de recordatorio de las reglas del aire acondicionado

### Triaje



80 pacientes sin clasificar  
8 pacientes críticos  
4 losetas de Módulo de Triage Especial  
1 Bolsa de pacientes Entrantes

### Diseño Urbano 2.0



9 Cartas de Diseño Urbano 2.0

# Cigarrillos

Trabajar en una clínica es un trabajo muy estresante. Por desgracia, gran parte del personal ha empezado a fumar para sobrellevarlo. La ironía puede aparecer en cualquier sitio.

## Componentes

- 24 losetas de Cigarrillos
- 4 fichas de máquina expendedora de cigarrillos



## Algunos Conceptos Cruciales del Juego

### Módulos

Ten en cuenta que la loseta de la máquina expendedora de cigarrillos no llena completamente un espacio, no tiene un suelo a cuadros y no es una loseta que represente el interior de tu clínica, por lo que no es un módulo.

### Configuración

#### Construye tu Clínica Inicial

**EXPERTOS:** Construir simultáneamente vuestra clínica inicial según **las reglas de construcción**; sin embargo, **la sala de suministros debe estar en la planta baja**.

**Nota:** Para esta construcción inicial, la entrada **DEBE** conectarse al centro de servicios.

Tu clínica inicial también debe incluir una máquina expendedora de cigarrillos en un espacio vacío adyacente a la sala de suministros, orientada de forma que la máquina expendedora esté en contacto con la sala de suministros (puedes darle la vuelta a la ficha de la máquina expendedora). Esencialmente, la colocas como una entrada, pero dentro de un espacio de la planta baja, en lugar de fuera de los espacios de cuadrícula.



## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

Acciones Ejecutivas

Acción 1: Construir

Reglas de Construcción para Componentes Específicos



### Máquina Expendedora de Cigarrillos

**Nota:** La loseta de la máquina expendedora de cigarrillos te bloquea un módulo para poder construir; sin embargo, todavía puedes construir un parking, jardín, pilar o cualquier componente pequeño exterior en su espacio.



### Acción 3: Ingresar pacientes

#### Aparcar un coche

**Nota:** La plaza de aparcamiento cubierta por la loseta de la máquina expendedora de cigarrillos no está disponible.

#### Mover

Antes de mover a alguien, selecciona un médico, enfermera, celador o -si lo consideras necesario-, un paciente de tu clínica como fumador. Este fumador debe ir a la máquina expendedora de cigarrillos y volver a su ubicación original, según las reglas habituales de movimiento (incluyendo el gasto ⌚). **Tras su regreso**, aplica los efectos de esta "pausa para fumar":

1. Mete una loseta de Cigarrillo debajo del fumador.
2. Si eliges un médico, una enfermera o un celador como fumador, y el fumador tiene ahora 2 fichas de cigarrillo, el fumador muere: Devuelve el fumador y las losetas de cigarrillo al suministro, obtén una penalización de -5 de popularidad, y devuelve el coche del fumador fallecido al aparcamiento en el tablero principal.
3. Si eliges a un paciente como fumador, el paciente muere: Elimina al paciente del juego, devuelve la loseta de cigarrillo al suministro, obtén una penalización de -5 de popularidad, y devuelve el coche del paciente fallecido al aparcamiento del tablero principal.

**Nota:** Aunque sepas que tu elección de fumador es una "sentencia de muerte" para ellos, deben gastar el ⌚ para ir a la máquina expendedora de cigarrillos y volver a su ubicación original antes de morir. Los empleados con losetas de cigarrillo se mueven como siempre; sin embargo, su loseta de cigarrillo siempre se mueve con ellos.

### Fase 2: Tesorería

#### Cuidados médicos y Cobros

Las enfermeras y los celadores que estén sobre las losetas de cigarrillo pueden hacer su trabajo como de costumbre. Sin embargo, los médicos sobre las losetas de cigarrillo hacen su trabajo a un nivel inferior al de su color.

**Ejemplo:** Un médico blanco que fuma necesita 1 enfermera para poder tratar a un paciente blanco. Un médico amarillo que fuma no necesita enfermeras para tratar a un paciente blanco, pero necesita 3 enfermeras para tratar a un paciente rojo.

### Gastos

#### Pagar a sus empleados

Un médico fumador sigue cobrando el sueldo correspondiente a su color.

**Ejemplo:** Tienes 2 médicos rojos: 1 que fuma y 1 que no fuma. Cada uno de ellos recibe 4 dólares. ¡No hay discriminación!

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

Cada médico que fuma no baja de nivel. *Se sienten inmortales... hasta que necesitan el siguiente cigarrillo.*

# Helicópteros

## Componentes

- 12 helicópteros
- 12 víctimas de quemaduras
- 4 losetas de Helipuerto
- 1 loseta del módulo especial de quirófano
- 1 tablero de acceso para helicópteros de doble cara



## Compatibilidad

Esta expansión combina especialmente bien con los **Camiones de Bomberos** de la **3ª Expansión** y la **Ambulancia** de **The Extension**.

## Algunos Conceptos Cruciales del Juego

En el paso de movimiento de la cuarta ronda, las víctimas de quemaduras empezarán a llegar a tu clínica a través de un helicóptero. Si no tienes un helipuerto y un quirófano para entonces, las cosas se van a complicar. Al final, necesitarás tres helipuertos, así que planifica con cuidado.

## Configuración

Coloca el tablero de acceso a los helicópteros cerca del tablero principal, volteado hacia el lado apropiado para el número de jugadores (en realidad, siempre puedes usar el lado B, pero para las partidas de 1 y 2 jugadores puedes mantener las cosas mucho más ordenadas utilizando el lado A).

Rellena cada espacio marcado para tu número de jugadores o inferior con 1 helicóptero. Coloca 1 víctima de quemadura en cada helicóptero.

**Ejemplo:** Para una partida de 3 jugadores, debes usar la cara B del tablero de acceso a los helicópteros, y rellena todos los espacios marcados para partidas de 1, 2 y 3 jugadores. Así que terminas con 9 helicópteros y 9 víctimas de quemaduras. Para una partida de 1 jugador, puedes utilizar cualquiera de los dos lados, y sólo utiliza los espacios de 1 jugador: 3 helicópteros y 3 víctimas de quemaduras.

## Módulo y Losetas en el Despliegue

Incluye 1 quirófano por jugador, en lugar del número habitual. El resto de la configuración de Los Módulos Especiales sigue siendo la misma.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

#### Acciones Ejecutivas

#### Acción 1: Construir

#### Reglas de Construcción para Componentes Específicos

#### Módulo Especial (módulo)

Sólo puedes tener 1 quirófano en tu clínica.

#### Helipuerto

Sólo puedes tener 3 helipuertos en tu clínica.



### Acción 3: Ingresar pacientes

Al final de esta fase, tu tablero de jugador debe tener al menos la mitad de pacientes que el número de la ronda actual (por ejemplo, Ronda IV: 2 pacientes; Rondas V - VI: 3 pacientes), sin contar las víctimas de quemaduras. Si tu tablero tiene menos pacientes que los indicados al final de esta fase, obtienes -2 de popularidad. ¡Así que asegúrate de programar suficientes acciones de Ingresos de Pacientes en esta ronda! Además, es posible que tengas que gastar tus puntos de cola moviendo a los pacientes a preadmisión a medida que llegan, en lugar de manipular las citas, sólo para poder cumplir la cuota.

### Mover

Antes de trasladar a alguien, debes coger un helicóptero y la víctima de quemaduras del tablero de acceso al helicóptero. Deben aterrizar en un helipuerto de tu clínica que no tenga ya un helicóptero. Si esto no es posible, la víctima de la quemadura muere inmediatamente: -5 popularidad; retira el helicóptero y la víctima de quemaduras del juego.

Si el helicóptero (y la víctima de quemaduras) aterrizan en el helipuerto depositando a la víctima de quemaduras en el helipuerto, esto utiliza 3 después de lo cual aún es necesario trasladar al paciente del helipuerto a un quirófano, (si muere el paciente porque no había ningún lugar donde aterrizar utiliza 0 ).

**Nota sobre el coche:** Una víctima de quemaduras no llega ni sale con un coche: La víctima de quemaduras tiene su propio vehículo de emergencia especial (un helicóptero) con su propio espacio de aparcamiento designado (un helipuerto).

**Nota sobre el Helipuerto:** Un helipuerto puede seguir utilizándose como de costumbre, independientemente de que haya un helicóptero estacionado en él. Es decir, que los pacientes y el personal pueden seguir utilizándolo como "entrada superior".

**Consejo:** Si no construyes suficientes helipuertos (1 para la ronda IV, 2 para la ronda V, 3 para la ronda VI), ¡las víctimas de quemaduras morirán!

## Fase 2: Tesorería

### Cuidados médicos y Cobros

#### Quirófanos

Como siempre, 1 médico puede atender a 1 paciente del servicio afiliado, asistido por la enfermera fija y cualquier número de enfermeras; **o** 2 médicos de cualquier color y 1 enfermera (sin contar la enfermera fija) pueden tratar a 1 víctima de quemaduras. Tratar a la víctima de las quemaduras de esta manera te hace ganar **30\$**; retira a la víctima de quemaduras del juego.

**Recuerda:** La víctima de quemaduras no llegó con un coche, y no coge uno al salir; la víctima de quemaduras llegó en un helicóptero que permanecerá aparcado en su helipuerto durante el resto de la partida. *El piloto tuvo que atender asuntos personales urgentes, y ¡nadie más sabe pilotar el aparato!*

## Fase 3: Administración

### Tu tablero de jugador

Cada víctima de quemaduras que siga en tu clínica muere: -5 de popularidad, ¡pero el helicóptero permanece aparcado en el helipuerto durante el resto del juego!

## Los Módulos

### Quirófano

**Capacidad:** **O** bien el habitual 1 médico, 1 paciente del servicio, cualquier número de enfermeras, **o** 2 médicos, 1 víctima de quemaduras 1 enfermera (más la enfermera incorporada al quirófano).

# Camión de Bomberos

## Componentes

- 12 camiones de bomberos
- 12 víctimas de quemaduras
- 1 Tablero adicional de Parking



## Compatibilidad

Esta expansión combina especialmente bien con los **Helicópteros** de la **3ª Expansión** y las **Ambulancias de The Extension**.

## Configuración

Coloca el tablero de Aparcamiento Adicional cerca del aparcamiento del tablero principal, con la cara A hacia arriba.

Llena cada columna desde la izquierda, hasta el número de jugadores, con 1 camión de bomberos por espacio. Coloca 1 víctima de quemaduras en cada camión de bomberos.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

#### Acciones Ejecutivas

#### Acción 3: Ingresar pacientes



Al final de esta fase en las Rondas II, IV y VI, tu tablero de jugador debe tener al menos la mitad de pacientes que el número de la ronda actual (*por ejemplo, Ronda II: 1 paciente; Ronda IV: 2 pacientes, Ronda VI: 3 pacientes*), ¡sin contar las víctimas de quemaduras! Si su tablero tiene menos pacientes al final de esta fase, obtienes -2 de popularidad. ¡Así que asegúrate de programar suficientes acciones de Ingreso de Pacientes en esta ronda! Además, es posible que tengas que gastar tus puntos de cola para mover a los pacientes a preadmisión a medida que llegan, en lugar de manipular las citas, sólo para poder cumplir con la cuota.

#### Mover

En las rondas II, IV y VI, y antes de trasladar a alguien, debes tomar un camión de bomberos y una víctima de quemaduras del Tablero de Parking adicional. Debes aparcarse el camión de bomberos en una calle vacía (límite de espacio disponible en la planta baja) de tu hospital (no puedes aparcarse en un estacionamiento), dejando a la víctima de quemaduras en cualquier entrada de la planta baja. A continuación, debes trasladar a la víctima, según las normas habituales, a una sala de tratamiento para cualquier servicio, pero en la sala de tratamiento no deben haber otros pacientes de ningún tipo. Si algo de esto no es posible, la víctima de quemaduras muere inmediatamente: -5 de popularidad; retira el camión de bomberos y la víctima de quemaduras del juego.

Si el camión de bomberos (y la víctima de quemaduras) aparcarse supone 3 (perder al paciente porque no había donde aparcarse supone 0 ).

**Nota sobre el coche:** Una víctima de quemaduras no llega ni sale con un coche: La víctima de quemaduras tiene su propio vehículo de emergencia especial (un camión de bomberos) que ocupa una plaza de aparcamiento en la calle.

## Fase 2: Tesorería

### Cuidados médicos y Cobros

#### Salas de tratamiento

Una víctima de quemaduras debe ser el único paciente en su sala de tratamiento. Por lo tanto, 1 médico puede tratar a 1 paciente del servicio afiliado, asistido por cualquier número de enfermeras; o 2 médicos pueden tratar a 2 pacientes del servicio afiliado, asistidos por cualquier número de enfermeras; o 2 médicos de cualquier color y 1 enfermera pueden tratar a 1 víctima de quemaduras. Tratar a la víctima de quemaduras de esta manera te hace ganar **25\$**, con las bonificaciones habituales (como parques); retira al paciente víctima de quemaduras del juego.

**Recuerda:** La víctima de quemaduras no llegó con un coche, y no coge uno al salir; la víctima de las quemaduras llegó en un camión de bomberos que permanecerá aparcado en su calle durante el resto de la partida. *Los bomberos y los transeúntes mantienen largas conversaciones que implican mucho contacto visual y algún que otro intercambio de números de teléfono.*

## Fase 3: Administración

### Tu tablero de jugador

Cada víctima de quemaduras que siga en tu hospital muere: -5 de popularidad, pero el camión de bomberos permanece aparcado en la calle durante el resto de la partida.

## Los Módulos

### Sala de Tratamiento

**Capacidad:** **O** bien los 2 médicos habituales, 2 pacientes del servicio afiliado, cualquier número de enfermeras, **o** bien 2 médicos, 1 víctima de quemaduras, 1 enfermera.

# Sillas de Ruedas

## Componentes

- 8 losetas de sillas de ruedas
- 1 Tablero Adicional de Parking



## Configuración

Coloca el Tablero de Parking Adicional cerca del parking del tablero principal, con la cara B hacia arriba.

Llena cada columna desde la izquierda, hasta el número de jugadores, con 1 loseta de silla de ruedas por espacio.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

Acciones Ejecutivas  
Acción 1: Construir



Además de los 2 componentes que esta acción te permite construir, puedes alquilar cualquier número de sillas de ruedas del Tablero de Parking Adicional. Por cada silla de ruedas que alquiles, paga 2\$, y coloca la silla de ruedas en cualquier entrada (pero no en un helipuerto).

### Mover

Cada silla de ruedas puede desplazar a 1 paciente desde preadmisión hasta el destino del paciente. Un paciente en silla de ruedas se mueve más rápidamente en horizontal, pero más lentamente en vertical:

- Moverse **horizontalmente** (es decir, dentro de la misma planta) lleva **0** 🕒, en lugar de 1 🕒. **Nota:** Como es habitual, el desplazamiento horizontal entre edificios sólo es posible en la planta baja.
- Moverse **verticalmente** (es decir, de un piso a otro adyacente) requiere **2** 🕒, en lugar de 1 🕒.
- El movimiento a través de la cinta transportadora no cambia: se necesita 0 🕒 y puede transportarte entre edificios, como es habitual.

**Anuncio especial:** El personal de la clínica tiene estrictamente prohibido ir en silla de ruedas. Esto no es un parque de atracciones. Cualquier infracción será objeto de una estricta reprimenda.

### Fase 3: Administración

Devuelve todas las sillas de ruedas a sus espacios en el Tablero de Parking Adicional. El periodo de alquiler ha finalizado.

# Aseos Públicos

¿La vida en la clínica te supone demasiada presión? Podrías aliviar un poco la presión [ejem] y tomarse un merecido descanso en un trono público de porcelana.

## Componentes

- 4 losetas de Aseo Público



## Configuración

### Construye tu Clínica Inicial

Tu clínica inicial debe incluir un aseo público en un espacio vacío adyacente a uno o varios de los otros módulos.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

#### Mover

Si alguien está visitando tu aseo público al principio de este paso, debe salir de él durante este paso. Durante el paso de Mover, debes seleccionar un médico, enfermera, celador o paciente de tu clínica para que vaya al aseo público, según las reglas de movimiento habituales.

### Fase 2: Tesorería

En efecto, es en este momento cuando el ocupante del aseo público hará sus negocios, por así decirlo. No hace falta decir que quien visita el aseo público no hará su trabajo normal en este turno, o en el caso de un paciente, no recibirá ningún tratamiento.

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

Un médico que visita el baño público **no** baja de nivel.

Un breve respiro. ¡Ahhh!

Un paciente que visita el baño público **no** empeora.

El alivio viene de muchas maneras.

#### Los Módulos

##### Aseo Público

**Capacidad:** 1 médico, 1 enfermera, 1 celador o 1 paciente.

# Agencia de Trabajo Temporal

## Componentes

- 12 empleados temporales
- 1 tablero de la Agencia de Trabajo Temporal



## Incompatibilidad

Esta ampliación es incompatible con **Perros de Terapia** de la **3ª Expansión**.

## Configuración

Coloca el tablero de la Agencia de Trabajo Temporal cerca del tablero principal, justo encima de la Acción 2: Contratar.

Llena cada fila desde abajo, hasta el número de jugadores, con 1 trabajador temporal por espacio.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

### Mover

Este paso ya no es simultáneo: Debes realizar este paso en orden **inverso** al del turno. En tu turno, realiza todos tus movimientos, como de costumbre; sin embargo, en cualquier momento de tu turno, siempre que quieras, puedes contratar a un trabajador temporal. Al igual que con las enfermeras, el coste de contratar a un trabajador temporal está impreso sobre su espacio, y aumenta a medida que se contratan más.

Cuando contrates a un trabajador temporal, anuncia inmediatamente qué papel va a desempeñar: médico (especifica el color si es relevante) o enfermera. A continuación, coloca inmediatamente al trabajador temporal donde lo necesites, gastando 0 para llegar allí. Como siempre, el trabajador temporal viene con un coche que debes aparcar.

### Fase 2: Tesorería

#### Cuidados médicos y Cobros

Cada trabajador temporal realiza la función a la que fue asignado, con los resultados y recompensas habituales; sin embargo, los trabajadores temporales no ganan tanto dinero como los médicos habituales (véase el tablero de la Agencia de Trabajo Temporal).

### Gastos

#### Pagar a sus empleados

No es necesario que pagues a tus trabajadores temporales; ¡ya pagaste más que suficiente cuando los contrataste!

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

Devuelve cada trabajador temporal al tablero de la Agencia de Empleo Temporal, gastando 0 para llegar allí; y por cada uno, devuelve un coche al parking en el tablero principal.

# Fantasmas

Concepto original de Nathan Morse

## Componentes

- 24 fantasmas
- 1 tablero del Cielo
- 22 pacientes  
(6 amarillos, 16 blancos)



## Configuración

Coloca el tablero del Cielo cerca del tablero principal, justo encima de la Acción 2: Contratar.

Llena cada fila desde la parte superior, hasta el número de jugadores, con 1 fantasma por espacio.

### Reserva de Pacientes y Médicos

Crea la reserva de pacientes poniendo los siguientes pacientes en la bolsa de pacientes, según el número de jugadores:

	1	2	4	6
	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)

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

### Acciones Ejecutivas

#### Acción 3: Ingresar pacientes



Cuando ingreses a un paciente naranja o rojo en preadmisiónes devuelve el paciente a la bolsa de pacientes. Si en el tablero del Cielo queda algún fantasma, coge uno y colócalo en cualquier módulo de tu clínica que no tenga un fantasma. De cualquier manera, gana 5 dólares de ingresos del periódico local por filtrar esta trágica noticia.

### Mover

Los fantasmas no pueden moverse hasta que completes todos los demás movimientos en el paso de Mover. Para todos los demás, moverse hacia o a través de un módulo con un fantasma en él requiere +1. Incluso llevando un transportador, cada módulo embrujado (es decir, con un fantasma) hacia o a través del cual la persona se transporta conlleva +1.

Una vez completados todos los demás movimientos, puedes mover a tus fantasmas gastando 0. Cada módulo sólo puede contener 1 fantasma, y los fantasmas deben terminar dentro de un módulo.

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

Cada paciente de tu tablero de jugador empeora. Los **pacientes amarillos** mueren, pero no pierdes popularidad. Retira al paciente del juego, devuelve un coche al parking del tablero principal y **sustituye al paciente amarillo por un fantasma**.

Los pacientes blancos se convierten en amarillos.

## Fin del juego

Cada fantasma en tu clínica te hace ganar popularidad igual a su número de planta + 1: Planta 0 = 1 popularidad; Planta 1 = 2 popularidad, etc.

# Triaje

Concepto original de Nathan Morse

Esta expansión añade una incertidumbre muy realista a la gestión de tu clínica: ¿En qué estado llegarán los pacientes hoy? Y ¿podrás mirarte en el espejo después de negarte a admitir a ciertos pacientes una vez que conozcas su situación?

## Componentes

- 80 pacientes sin clasificar
- 8 pacientes críticos
- 4 losetas del Módulo Especial de la Sala de Triaje
- 1 Bolsa de pacientes Entrantes



## Configuración

### Construye tu Clínica Inicial

Tu clínica inicial también debe incluir una sala de triaje en un espacio vacío adyacente a uno o más de los otros módulos.

### Reserva de Pacientes y Médicos

Crea también una reserva de pacientes entrantes poniendo los siguientes pacientes en la bolsa de pacientes entrantes, según el número de jugadores:

	20	40	60	80
	2	4	6	8

## Tablero Principal

### Citas

Por cada servicio disponible (depende del número de jugadores):

- Saca 1 paciente de la **bolsa de la reserva de pacientes entrantes** y colócalo en el espacio más a la derecha del "bloc de notas".

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

#### Acciones Ejecutivas

#### Acción 3: Ingresar pacientes



Cuando se admite a un paciente en preadmisiónes, el paciente siempre será un paciente no clasificado (👤) o un paciente crítico (🚑). En cualquier caso, coloca al paciente en el servicio correcto de preadmisiónes, como siempre.

En cualquiera de los dos casos, como es habitual, el paciente viene con un coche que debes aparcar.

#### Mover

Los pacientes no clasificados y críticos se mueven según las reglas habituales; sin embargo, el lugar al que va el paciente depende del tipo que sea:

- **Paciente crítico:** Simplemente traslada al paciente crítico a una sala de tratamiento (o equivalente) para el servicio correspondiente, como de costumbre.
- **Paciente no clasificado:** Cuando decidas trasladar al paciente no clasificado de las preadmisiónes, primero, debes trasladar al paciente no clasificado a la sala de triaje. Una vez que el paciente esté en la sala de Triaje, retira el paciente no clasificado del juego y un paciente de la bolsa normal de pacientes para colocarlo en su área de preadmisiónes para el servicio correspondiente.

Si no estás satisfecho con el color del paciente que sacaste de la bolsa, puedes obtener -1 de popularidad para sacar otro, elegir cuál de los dos quieres, y devolver el otro a la bolsa de pacientes (¡qué acto tan monstruoso!). Ahora, debes seguir trasladando al paciente a una sala de tratamiento (o equivalente) para el servicio correspondiente.

### Fase 2: Tesorería

#### Cuidados médicos y Cobros

Los pacientes críticos están en un color peor que los pacientes rojos. Tratar con éxito a un paciente crítico te hace ganar **40\$**, con las bonificaciones habituales (como los jardines).

**Ejemplo:** Para tratar a un paciente crítico en una sala de tratamiento, un médico rojo necesitaría 1 enfermera; un médico amarillo necesitaría 3 enfermeras.

#### Consultas Externas

Los pacientes críticos no pueden ser tratados en consultas externas.

*Su seguro de mala praxis nunca lo cubriría.*

### Fase 3: Administración

Cada paciente crítico que siga en tu clínica muere: -5 de popularidad; devuelve su coche al parking del tablero principal.

**Nota:** Los pacientes rojos siguen muriendo; no empeoran para convertirse en pacientes críticos. ¡Ambos están ya demasiado cerca de la muerte!

# Terapia con Perros

Concepto original de Nathan Morse

## Componentes

- 24 cacas
- 8 perros de terapia
- 1 tablero de la Perrera



## Configuración

Coloca el tablero de la Perrera cerca del tablero, con las cacas cerca de él.

Llena cada columna desde la izquierda, hasta el número de jugadores, con 1 perro de terapia por espacio.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

#### Acciones Ejecutivas

#### Acción 3: Ingresar pacientes



Cuando se ingresa a un paciente **psiquiátrico** en preadmisión, si hay algún perro de terapia en el tablero de la perrera, y tienes otra plaza disponible en preadmisiónes psiquiátricas puede emplear un perro de terapia por sólo un dólar. Coge un perro de terapia del tablero de la perrera y colócalo en un espacio vacío de preadmisiónes al lado del paciente, mirando al paciente pacientemente con ojos de perrito.

#### Los Nuevos Pacientes Programan sus Citas

Para el servicio de psiquiatría añade 2 nuevos pacientes, en lugar de 1 (si es posible).

#### Mover

Este paso ya no es simultáneo: debéis realizar este paso en orden **inverso** al del turno. En tu turno, realiza todos tus movimientos, como de costumbre.

Cada perro de terapia se mueve por 0 🐾 junto con su paciente, que se mueve como de costumbre. Cada dúo de paciente psiquiátrico y perro de terapia debe terminar en una sala de tratamiento.

Cada perro de terapia debe hacer caca una vez durante su movimiento, en cualquier 1 módulo en el que entre o atraviese (incluso uno que haya atravesado mediante transportador): Si queda alguna caca cerca del tablero de la perrera coge 1 y colócala en el módulo "objetivo". La caca no afecta al movimiento, y permanece allí durante el resto del juego.

## Fase 2: Tesorería

### Cuidados médicos y Cobros

Las salas de tratamiento psiquiátrico pueden atender a dos pacientes, como siempre; sin embargo, para cualquier paciente que tenga un perro de terapia, el perro de terapia cuenta como una enfermera sólo para ese paciente. En otras palabras, si un paciente psiquiátrico tiene un perro, se requiere 1 enfermera menos.

**Ejemplo:** Un paciente psiquiátrico naranja con un perro de terapia puede ser tratado por un médico rojo, o un médico naranja, o un médico amarillo, o un médico blanco con 1 enfermera.

Cuando el paciente es tratado con éxito, devuelve también el perro de terapia al tablero de la perrera por 0 🐾.

## Gastos

### Mantenimiento de las instalaciones

Cada caca **duplica** el coste de mantenimiento del módulo que la alberga.

**Ejemplo:** Un perro de terapia ha hecho caca en tu quirófano. Sin embargo, necesitas utilizarlo. El mantenimiento de tu quirófano cuesta 6 dólares, en lugar de sólo 3. Probablemente tendrás que cerrar toda la clínica para limpiar a fondo la sala.. ¡qué asco!

## Fase 3: Administración

### Tu tablero de jugador

Cada perro de terapia en tu tablero de jugador vuelve al tablero de la perrera por 0 🐾.

## Los Módulos

### Sala de Tratamiento

**Capacidad:** 2 médicos, 2 pacientes, cualquier número de enfermeras; sin embargo, si se trata de una sala de tratamiento psiquiátrico, también puede albergar 2 perros de terapia (con sus pacientes, por supuesto).

# Tienda de Regalos

Concepto original de Nathan Morse

## Componentes

- 12 visitantes
- 4 losetas del Módulo de la Tienda de Regalos
- 4 Tableros de Casa



## Configuración

Cada jugador: Coge un tablero de casa y lo coloca cerca de su tablero de jugador. Llena cada espacio de tu tablero de Casa con 1 visitante. Llena el aparcamiento con 3 coches de la oferta.

## Construye tu Clínica Inicial

Tu clínica inicial debe incluir también una tienda de regalos en un espacio vacío no adyacente a ninguno de los otros módulos; comienza como una caseta aislada, sin embargo, más adelante puede incorporarse a un edificio funcional, si lo deseas.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones

#### Mover

Antes de mover a nadie, averigua cuántos visitantes vendrán a la clínica comprobando cuántos puntos de popularidad tienes: Si tienes al menos 45 de popularidad, recibes 3 visitantes; 30 de popularidad, 2 visitantes; 15 de popularidad, 1 visitante; menos de eso, ningún visitante. Cada visitante viene con un coche que debes aparcar; si no puedes aparcar el coche de un visitante, éste se queda en casa. Mueve el número apropiado de visitantes de tu tablero de Casa a una o más de tus entradas (no helipuertos) por 0 🕒, y aparca sus coches.

Los visitantes se mueven según las reglas habituales para visitar a los pacientes en las salas de tratamiento (y sólo en las salas de tratamiento). Cada visitante debe visitar a un paciente diferente. Si esto es imposible porque tienes menos pacientes que visitantes, distribuye a los visitantes de la manera más uniforme posible.

**Ejemplo:** Sólo tiene 2 pacientes en las salas de tratamiento, pero tiene 3 visitantes. Dos visitantes visitan a un paciente y el tercero al otro.

Cada visitante debe pasar por la tienda de regalos de camino a la sala de tratamiento, sólo para coger un regalo rápido y sin pensar. Los visitantes pueden utilizar las cintas transportadoras.

**Ejemplo (A):** El visitante entra directamente en la tienda de regalos, se desplaza hacia el sur por el jardín, pide el número de habitación en el centro de servicios de Psiquiatría y se desplaza hacia el este hasta la sala de tratamiento. Esto le lleva 4 🕒.



**Ejemplo (B):** El visitante entra por la consulta de Psiquiatría, se desplaza hacia el norte 2 espacios hasta la tienda de regalos, luego hacia el oeste y el sur hasta la sala de tratamiento: 5 🕒.



### Fase 2: Tesorería

#### Cuidados médicos y Cobros

Cada visitante hace una compra en la tienda de regalos, lo que te hace ganar 8\$.

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

Cada visitante regresa a tu tablero de Casa por 0 🕒, llevándose un coche.

### Los Módulos

#### Sala de Tratamiento

**Capacidad:** 2 médicos, 2 pacientes del servicio afiliado, cualquier número de enfermeras y 3 visitantes (si todos tus pacientes están en una sola habitación).

# Aire Acondicionado

## Componentes

- 8 losetas de Aire Acondicionado
- 1 tablero de recordatorio de las reglas del aire acondicionado



## Configuración

Coloca las losetas de aire acondicionado y el tablero de recordatorio de reglas cerca del lado izquierdo del tablero principal.

## ¿Cómo se juega?

### Fase 1: Acciones



#### Acciones Ejecutivas

##### Acción 1: Construir

Además de los 2 componentes que esta acción te permite construir, también puedes instalar un aire acondicionado por 2\$.

### Reglas de Construcción para Componentes Específicos

#### Aire Acondicionado

Debe construirse en un espacio de entrada en la planta baja o la posición equivalente en un piso superior, es decir adyacente a un módulo, orientado de forma que el aire acondicionado esté en contacto con un módulo (se puede dar la vuelta a la loseta del Aire Acondicionado). Esencialmente, se coloca como una entrada (justo fuera de la red de espacios), pero en cualquier planta. Cada planta de cada edificio puede tener sólo 1 aire acondicionado.



**Nota:** Una loseta de aire acondicionado en la planta baja te impide construir una entrada en su espacio.

### Fase 2: Tesorería

#### Gastos

##### Mantenimiento de las instalaciones

El coste de mantenimiento de cada componente de un edificio que esté en la misma planta que un acondicionador de aire en ese edificio es del doble; sin embargo, el aire acondicionado en sí no tiene ningún coste de mantenimiento.

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

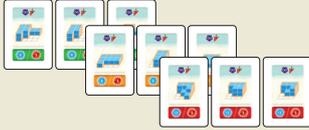
Antes de que los pacientes empeoren, cada paciente en la misma planta que un aire acondicionado te hace ganar 1 popularidad.

# Diseño Urbano 2.0

Para parecer eficaz frente a los electores que odian a la alta sociedad, el nuevo alcalde ha aprobado nuevos y estrictos requisitos de diseño urbano.

## Componentes

- 9 Cartas de Diseño Urbano 2.0



## Compatibilidad

Puedes mezclar estas cartas con **Diseño Urbano 1.0** de **The Extension**.

## Algunos Conceptos Cruciales del Juego

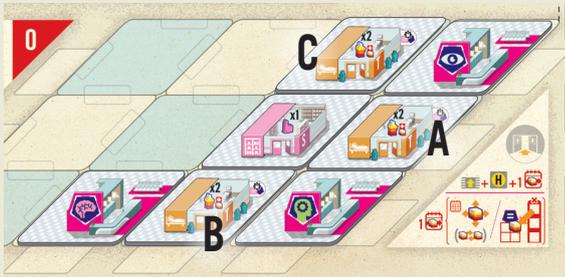
### Plantas

No puedes ampliar tu tablero de jugador. Gracias a los códigos de construcción del alcalde, no puedes construir más alto que la 1ª Planta.

### Servicio de Consultas

Afortunadamente, el ingeniero de la ciudad fue práctico cuando especificó las nuevas restricciones: Ahora cada edificio puede tener varias consultas en la misma planta. Esto significa que las salas de tratamiento pueden ser adyacentes a más de un centro de servicios. Si este es el caso, la sala de tratamiento puede ser utilizada por los pacientes para todos y cada uno de los centros de servicios adyacentes en la misma planta. Como esto podría ser hasta con servicios diferentes, las salas de tratamiento pueden ser realmente multifuncionales. La misma nueva libertad se aplica a otros módulos que suelen estar vinculados a un único centro adyacente, como el quirófano.

**Ejemplo:** La sala de tratamiento A puede acoger tanto a pacientes de *Psiquiatría* como de *Oftalmología* (¡incluso al mismo tiempo). La sala de tratamiento B puede acoger a pacientes de *Psiquiatría* y *Neurología*. La sala de tratamiento C puede ser utilizada para tratar sólo a pacientes de *Oftalmología*.



## Configuración

Después de devolver las losetas de bonificación a la caja, baraja los mini mazos fácil, medio y difícil por separado, y a continuación coloca un despliegue de 1 carta de Diseño Urbano fácil, 1 medio y 1 difícil. En el orden inverso del turno, coge una carta de diseño urbano a tu elección de los disponibles y reemplázala con otro su mazo. Si no puedes porque su mazo está vacío, reemplázala con una del mazo "adyacente" a tu elección.

**Ejemplo:** Tomas la carta media de Diseño Urbano, pero no queda ninguna en su mazo para reemplazarla, así que debes reemplazarla con una carta del mazo fácil o del mazo difícil. Decides hacer las cosas más difíciles para el jugador inicial, que es el último en elegir (justo después de ti): La sustituyes por una carta del mazo difícil.

A menos que lo combines con el **Diseño Urbano 1.0** de **The Extension**, devuelve la Planta 2ª y la Planta 3ª (y la Planta 4ª de **The Extension**, si la estás usando) a la caja; ¡no puedes utilizarlas!

**Nota:** Si estás combinándola con el **Diseño Urbano 1.0**:

- Si seleccionas una carta de **Diseño Urbano 2.0**, aplica las reglas de la carta en tu clínica: ilimitados centros de servicio por planta por edificio; ningún edificio por encima de la planta 1ª.
- Si seleccionas una carta de **Diseño Urbano 1.0**, tienes el límite habitual de 1 centro de servicios por planta y edificio, pero puedes construir más allá de la planta 1ª.

Esto significa que otros jugadores pueden jugar con reglas diferentes que tu. ¡No es para los débiles de corazón!

## Fin del juego

Si tienes módulos (o pilares) en al menos todas las posiciones de la carta de diseño urbano elegida, obtienes la popularidad positiva; de lo contrario, obtienes la popularidad negativa. Es perfectamente posible tener módulos adicionales y otros componentes que no estén representados en la carta de Diseño Urbano elegida.

## Variante 2: Aliviar el estrés

Un punto común de discusión en los foros de juegos, como en BoardGameGeek, es este: ¿Por qué demonios un médico baja de nivel durante la Fase 3: Administración? La respuesta es que esto es para señalar la fatiga, la ansiedad y el agotamiento de trabajar en una clínica, tomando decisiones de vida o muerte para otros seres humanos día tras día. Esto pasa factura, te lo aseguro. Sin embargo, el objetivo de un juego no es el estrés, sino la diversión, así que te ofrezco unas pequeñas variantes que pueden tener un enorme impacto en el juego. Puedes utilizar cualquiera de ellas o todas si hacen que el juego sea más agradable para ti.

## Variante 2a: Médicos Duros

### Fase 3: Administración

#### Tu tablero de jugador

Los médicos no bajan de nivel.

## Variante 2b: Médicos Inteligentes

### Fase 2: Tesorería

#### Cuidados médicos y Cobros

Cuando un médico atiende a un paciente, tumba al médico.

### Fase 3: Administración

Debes realizar esta fase por orden de turno. Los médicos que están tumbados suben de nivel: El rojo sigue siendo rojo, el naranja se convierte en rojo, el amarillo se convierte en naranja, el blanco se convierte en amarillo - pon todos de pie de nuevo. Si no hay suficientes médicos en el suministro para cuando llegue tu turno, esos médicos simplemente no suben de nivel.

## Variante 2c: Médicos Humildes

### Fase 2: Tesorería

#### Cuidados médicos y Cobros

Los médicos que están “sobrecualificados” para sus pacientes ya no necesitan enfermeras.

*Ejemplo: Un médico rojo puede atender a un paciente amarillo sin enfermeras presentes; sin embargo, un médico amarillo sigue necesitando 2 enfermeras para tratar a un paciente rojo.*



Las instrucciones de la 3ª Expansión de Clinic Deluxe pertenecen al autor, Alban Viard, y están reservadas para usos personales.  
Edición Deluxe de Clinic © Alban Viard 2021  
**Diseñador Gráfico:** Todd Sanders  
**Ilustrador:** Ian O'Toole  
**Editor de reglas:** Nathan Morse  
**Traductor de reglas al español:** Javier Cano