CLINIC

DELUXE EDITION

5TH EXTENSION

Introduzione

Talvolta ho sentito dire che alcuni giocatori costruiscono la loro clinica quasi nello stesso modo in ogni partita e che l'aspetto della costruzione ha poca varietà. Quindi, in **The Extension**, ho aggiunto Arredo Urbano 1.0 che richiede piani diversi e Lavori Sotterranei di Utilità Pubblica che riduce lo spazio disponibile e consente di modificare le dimensioni e configurazioni della vostre plance giocatore a vostro piacimento. Poi, in **3rd Extension**, ho aggiunto Arredo Urbano 2.0.

Ma ciò nonostante... siete tutti diventati veterani di questi ostacoli e adesso avete bisogno di altro ancora!

Vi offro dunque nuove disposizioni per il piano terra e una nuova serie di tessere doppie, che dovrebbero non solo accelerare lo sviluppo delle vostre cliniche, ma anche consentirvi di giocare su questi piani più difficili — più che sufficienti per farvi uscire dalla routine!

Nuovo Piano Terra

Componenti

- Plance giocatore Piano Terra Esperti

Alcuni Concetti Cruciali di Gioco

Parcheggio

Lato Esperti (4×3) - Il gioco base offre 31 spazi prima di costruire moduli. La plancia Esperti rimuove i 7 spazi centrali, lasciandone solamente 24.

Lato Super Esperti (3×3) - Il gioco base offre 24 spazi prima di costruire moduli. La plancia Super Esperti rimuove i 4 spazi centrali, lasciandone solamente 20.

Può non sembrare una grande differenza, ma costruendo questi spazi diminuiranno molto rapidamente. Ricorda: una clinica senza parcheggio è una clinica senza pazienti!

Giardini Stampati

Le plance Esperti e Super Esperti presentano dei giardini permanenti già stampati sulle plance. Funzionano esattamente come i normali giardini per benefici e mantenimento; tuttavia, il giardino al centro della plancia Esperti (4×3) è posizionato in modo da occupare due spazi. Ciò significa che, nonostante sia un solo giardino per tutti gli scopi, è considerato adiacente a **sei spazi**, invece che a quattro. Inoltre, se vuoi costruire giardini sopra di esso, devono essere posizionati allo stesso modo, occupando due spazi, e ognuno conta come singolo giardino per tutti gli scopi, ma adiacente a tutti i sei spazi intorno ad esso.

Preparazione

Avviso: il lato 4×3 delle plance Piano Terra Esperti è equivalente alla difficoltà del lato 3×3 della plancia giocatore del gioco base. Il lato 3×3 delle plance Piano Terra Esperti ha un nuova difficoltà: quella per Super Esperti!

Copri il tuo Piano Terra con la plancia Piano Terra Esperti corrispondente. In generale, tutti dovrebbero usare la stessa plancia, ma potete accordarvi per giocare con plance diverse. Puoi usarlo come metodo per dare uno svantaggio: un giocatore veterano usa la plancia Piano Terra Esperti mentre un nuovo giocatore no.

Nota: Non ci sono plance per coprire gli altri piani, perché è il piano terra a limitare ciò che può esservi costruito sopra.

Costruire la tua Clinica iniziale

Queste plance hanno opzioni molto limitate per costruire ingressi (che si applicano adesso e durante la partita):

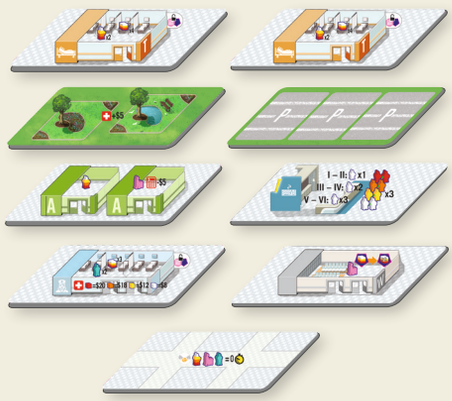
- Sul lato Esperti (4×3), ci sono 2 spazi Entrata al centro della plancia e **solamente lì**.
- Sul lato Super Esperti (3×3), ci sono 4 spazi Entrata al centro della plancia e **solamente lì**.

Analogamente, ci sono meno spazi di parcheggio su "strada", perché non ce ne sono nella zona centrale.

Tessere Doppie

Componenti

- 2 tessere a due facce Doppio Ambulatorio
- 1 tessera a due facce Giardino Lussureggiante
- 1 tessera a due facce Parcheggio Enorme
- 1 tessera a due facce Uffici Amministrativi
- 1 tessera a due facce Reparto Informatica
- 1 tessera a due facce Sala Risveglio
- 1 tessera a due facce Enorme Sala d'Attesa
- 1 tessera a due facce Corridoio Ampio



Preparazione

Prima di preparare le **riserve di Pazienti e Medici**, utilizza il sacchetto Pazienti per preparare le tessere doppie:

1. Metti tutte le 9 tessere doppie nel sacchetto Pazienti.
2. Pesca 1 tessera doppia e mettila vicino al Tabellone.
3. Pesca un numero di coppie di tessere doppie pari al numero di giocatori (vedi tabella) e piazza ogni coppia vicino al Tabellone, chiaramente divise per coppia:

	👤	👥	👥	👥
coppie	**1**	**2**	**3**	**4**
tessere	**2**	**4**	**6**	**8**

4. Metti eventuali tessere doppie rimanenti nella scatola.

Dopo il resto della preparazione, svolgi i seguenti passaggi aggiuntivi:

1. In ordine inverso di turno, selezionate una coppia di tessere doppie. Se vuoi, puoi scambiare una delle tessere della coppia con la tessera doppia solitaria vicino al tabellone, rendendo il tuo "scarto" disponibile per i giocatori seguenti.
2. Dopo che tutti hanno selezionato la propria coppia (e forse hanno sostituito una tessera), metti la tessera doppia solitaria nella scatola.
3. Puoi aggiungere una o entrambe le tue tessere doppie alla tua clinica, adesso o in seguito. A prescindere da quando le costruisci, **devi pagarne il costo** (vedi in seguito **Regole di Costruzione per Componenti Specifici**).

Svolgimento del Gioco

Fase 1: Azioni

Eseguire le Azioni

Azione 1: Costruire

Regole di Costruzione per Componenti Specifici

Tessere Doppie

Le tessere doppie hanno lo stesso costo di tessere dipartimento e ambulatori: $2 + il numero del piano. Nello specifico:

Piano	Costo
4	$6 (disponibile in **The Extension**)
3	$5
2	$4
1	$3
0	$2

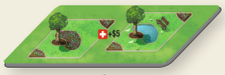
Importante: puoi costruire le tue tessere doppie **in qualunque momento, senza utilizzare un'azione Costruire** e **anche nel turno di un altro giocatore**.

Doppio Ambulatorio

Nonostante non ci siano regole di costruzione specifiche per un doppio ambulatorio, per poter essere utilizzato deve essere adiacente ad una tessera dipartimento sullo stesso piano e anche ad un magazzino; il magazzino può anche trovarsi immediatamente sopra o sotto al doppio ambulatorio.

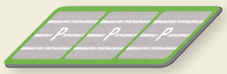
Giardino (dal Gioco Base)

Deve essere costruito su uno spazio vuoto al piano terra (le automobili parcheggiate intorno ad esso non sono un problema né ne vengono disturbate) o su uno spazio **sopra** ad un giardino o **giardino lussureggiante**.



Giardino Lussureggiante

Deve essere costruito su una coppia di spazi vuoti al piano terra (le automobili **non possono** essere parcheggiate intorno ad esso) oppure su una coppia di spazi **sopra** ad una coppia di giardini.



Parcheggio Enorme

Deve essere costruito su una coppia di spazi vuoti al piano terra (le automobili **non possono** essere parcheggiate intorno ad esso).

Sala Risveglio

Nonostante non ci siano regole di costruzione specifiche per una sala risveglio, per poter essere utilizzata deve essere adiacente ad una tessera dipartimento sullo stesso piano e anche ad un magazzino; il magazzino può anche trovarsi immediatamente sopra o sotto alla sala risveglio.

Azione 3: Ricoverare Pazienti

Parcheggiare un'Auto

Il parcheggio enorme ha 12 spazi per parcheggiare (come raffigurato sulla sua tessera), ma non si possono parcheggiare Auto lungo i bordi dei due spazi che occupa. D'altronde, la sua capacità di parcheggio non è influenzata da tessere che lo circondano.

Movimento

Quando una persona esce da una tessera doppia, si può muovere su un **qualunque** spazio adiacente:

- Uno qualunque dei 2 spazi sopra la tessera doppia.
- Uno qualunque dei 2 spazi sotto la tessera doppia.
- Sullo stesso piano, uno qualunque dei 2 spazi sui lati lunghi della tessera doppia.
- Sullo stesso piano, uno qualunque degli spazi sui lati corti della tessera doppia.

Un altro modo per capirlo è dire che i movimenti all'interno di una tessera doppia costano 0 ⏱.

Enorme Sala d'Attesa

Quando un paziente si muove attraverso l'enorme sala d'attesa, **se questa contiene un portantino**, il paziente può cambiare dipartimento. Quindi, un paziente proveniente dall'area di pre-ricovero può andare ad un dipartimento che non corrisponde all'area di pre-ricovero da cui proviene; un paziente proveniente da un ambulatorio (ad esempio) può muoversi attraverso l'enorme sala d'attesa per andare ad un ambulatorio (ad esempio) di un dipartimento diverso.

Corridoio Ampio

Portare nuovi assunti al corridoio ampio costa 0 ⏱.

Portare i pazienti dall'area di pre-ricovero al corridoio ampio costa 0 ⏱.

Le persone possono spostarsi dal corridoio ampio ad un qualunque modulo sullo stesso piano o su quello subito superiore dello stesso edificio per 1 ⏱.

Nota: è consentito costruire un trasportatore nel corridoio ampio, se si è davvero interessati ad un trasporto rapido...

Capacità dei Moduli

Doppio Ambulatorio: 2 medici , 3 pazienti e un qualunque numero di infermieri.

Uffici Amministrativi: 1 medico e 1 portantino.

Reparto Informatico: dipende dal round:

- **Round I – II**: 1 medico bianco.
- **Round III – IV**: 2 medici bianchi.
- **Round V – VI**: 3 medici bianchi.

Sala Risveglio: 2 infermieri e 3 pazienti.

Enorme Sala d'Attesa: 1 portantino.

Corridoio Ampio: nessuno può terminare qui il suo turno.

Fase 2: Affari
Cure ai Pazienti e Guadagni

Doppio Ambulatorio

In ogni doppio ambulatorio, assegna un medico, se necessario assistito da infermieri, a fino a 2 pazienti **identici**. Se il colore del medico corrisponde a quello dei pazienti, non sono necessari infermieri, tuttavia...

Per curare con successo un paziente, un medico necessita di 1 infermiere per ogni grado di differenza (distanza tra i colori) tra il colore del medico e la gravità della malattia. In altre parole, se il medico non è dello stesso colore dei pazienti, necessita di 1 infermiere per ogni colore di differenza. Inoltre, un infermiere può assistere 1 solo medico per round. Quindi, se 2 medici nello stesso modulo necessitano entrambi di infermieri, ognuno deve avere il proprio set di infermieri.

***Esempio**: nel tuo doppio ambulatorio, hai 1 medico giallo, 1 medico bianco, 2 infermieri, 1 paziente arancione e 2 pazienti gialli. Assegni il medico bianco e 1 infermiere ai 2 pazienti gialli e il medico giallo e 1 infermiere al paziente arancione. In questo modo potrai curare il paziente arancione ed entrambi i pazienti gialli.*

Giardini Lussureggianti/Giardini

Inoltre, ogni paziente curato con successo in un (**doppio**) ambulatorio genera $2 addizionali per ogni giardino adiacente alla stanza **e ogni paziente curato con successo in un (doppio) ambulatorio genera $5 addizionali se i giardini lussureggianti sono adiacenti alla stanza**.

Sala Risveglio

Se hai 2 infermieri nella sala risveglio, possono curare fino a 3 pazienti di qualsiasi colore; tuttavia, i guadagni generati da questi pazienti sono quelli indicati sulla tessera. Se hai 1 solo infermiere nella sala risveglio, nessun paziente viene curato! **Nota:** tutti i normali bonus degli ambulatori (ad es. giardini, TV satellitare...) si applicano anche alla sala risveglio.

Spese

Mantenimento

I moduli doppi (incluso il doppio corridoio) e il giardino lussureggiante nella tua clinica costano $2.

Se hai sia un medico che un portantino negli uffici amministrativi, riduci il tuo mantenimento totale di $5 (minimo $0). *Una clinica amministrata meglio equivale a un uso più efficiente delle risorse!*

Fase 3: Amministrazione

Plancia Giocatore

Ogni altro **medico** sulla tua plancia giocatore (ovvero non in un laboratorio) **diminuisce di livello**: se è bianco rimane bianco, se giallo diviene bianco, se arancione diviene giallo, se rosso diviene arancione; **tuttavia, se hai un medico bianco nei tuoi uffici amministrativi, quel medico lascia il gioco (prendendo un'Auto), provato dallo stress**. *Correre avanti e indietro tutto il giorno per curare i pazienti è molto stressante!*

Eccezione: se il tuo reparto informatico contiene il numero indicato di medici bianchi per il round corrente (il numero del round diviso due, arrotondato per difetto, quindi: round I – II: 1 medico, round III – IV: 2 medici, round V – VI: 3 medici), 3 medici a tua scelta hanno abbastanza supporto dal reparto informatico da non diminuire di livello.

I Moduli

Uffici Amministrativi

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo di questa tonalità di verde (attualmente non esistono altri moduli simili).
Funzionamento: N/A
Capacità: 1 medico e 1 portantino.
Funzione: durante la fase Affari, se hai sia un medico che un portantino negli uffici amministrativi, riduci il tuo mantenimento totale di $5 (minimo $0).

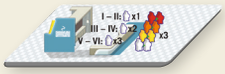
Doppio Ambulatorio

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo arancione.
Funzionamento: per funzionare necessita di una tessera dipartimento adiacente sullo stesso piano e di un magazzino adiacente. Il magazzino non necessita di essere sullo stesso piano.
Capacità: 2 medici, 3 pazienti e qualsiasi numero di infermieri.
Funzione: nella fase Affari, fino a 2 medici possono curare ciascuno 1 o 2 pazienti identici del loro stesso colore. Sono necessari infermieri se i colori non coincidono.

Enorme Sala d'Attesa

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo grigio (attualmente si riferisce solamente ai moduli seminterrato di **4th Extension**).
Funzionamento: N/A
Capacità: 1 portantino.
Funzione: quando un paziente si muove attraverso l'enorme sala d'attesa, se questa contiene un portantino, il paziente può cambiare dipartimento.

Reparto Informatico

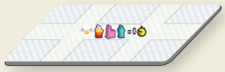


Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo speciale (blu).
Funzionamento: N/A
Capacità: dipende dal round:

- **Round I – II**: 1 medico bianco.
- **Round III – IV**: 2 medici bianchi.
- **Round V – VI**: 3 medici bianchi.

Funzione: nella fase Amministrazione, se il tuo reparto informatico contiene il numero di medici bianchi indicato per il round corrente, 3 medici a tua scelta non diminuiscono di livello.

Corridoio Ampio



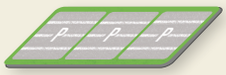
Costruzione: N/A
Funzionamento: N/A
Capacità: N/A
Funzione: portare nuovi assunti al corridoio ampio costa 0 ⏱.
Portare pazienti dall'area di pre-ricovero al corridoio ampio costa 0 ⏱.
Le persone possono spostarsi dal corridoio ampio ad un qualunque modulo sullo stesso piano o su quello subito superiore dello stesso edificio per 1 ⏱.

Sala Risveglio

Costruzione: non può essere costruito adiacente ad un altro modulo celeste (attualmente non esistono altri moduli simili).
Funzionamento: per funzionare necessita di una tessera dipartimento adiacente sullo stesso piano e di un magazzino adiacente. Il magazzino non necessita di essere sullo stesso piano.
Capacità: 2 infermieri e 3 pazienti.
Funzione: se hai 2 infermieri nella sala risveglio, possono curare fino a 3 pazienti di qualunque colore, ottenendo il guadagno indicato sulla tessera. 1 infermiere non è sufficiente!

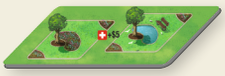
Le Altre Tessere Doppie

Parcheggio Enorme



Costruzione: deve essere costruito al piano terra.
Funzionamento: N/A
Capacità: N/A
Funzione: fornisce 12 spazi per il parcheggio.

Giardino Lussureggiante



Costruzione: deve essere costruito al piano terra o sopra ad una coppia di giardini. Solamente i giardini possono essere costruiti sopra di esso.
Funzionamento: N/A
Capacità: N/A
Funzione: nella fase Affari, ogni paziente curato con successo ti fa guadagnare $5 addizionali se il giardino lussureggiante è adiacente alla sua stanza.

Le istruzioni di Clinic Deluxe 5nd 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