

CLINIC

DELUXE EDITION

5TH EXTENSION

Introduction

Parfois, j'ai entendu dire que certains joueurs construisaient leur clinique presque de la même manière à chaque fois, et que la partie construction du jeu manquait de variété. Donc, dans **The Extension**, j'ai ajouté l'extension Design Urbain 1.0 pour imposer différentes organisations des étages, ainsi que l'extension Travaux Publics de Terrassement pour réduire l'espace disponible, redimensionner et reconfigurer les plateaux des joueurs comme vous le souhaitiez. Ensuite, dans **3rd Extension**, j'ai ajouté l'extension Design Urbain 2.0.

Mais quand même... Vous êtes tous devenus des vétérans vis-à-vis de ces contraintes, et maintenant vous en réclamez davantage!

Je vous propose alors de nouvelles configurations du rez-de-chaussée, ainsi qu'une nouvelle série de double tuiles, qui devraient non seulement accélérer le développement de votre clinique, mais aussi vous permettre de jouer sur ces étages plus difficiles – de quoi vous faire sortir de votre routine!

Rez-de-chaussée Alternatif

Matériel

- 4 plateaux joueurs double face superposables
Rez-de-chaussée Expert



Quelques concepts cruciaux du jeu

Parking

Côté Expert (4x3) - Le jeu de base propose 31 places de parking avant que vous commenciez à construire des Modules. Le côté Expert du plateau ne contient pas les 7 du milieu, ce qui vous en laisse seulement 24.

Côté Super Expert (3x3) - Le jeu de base propose 24 places de parkings avant que vous commenciez à construire des Modules. Le côté Super Expert du plateau ne contient pas les 4 du milieu, ce qui vous en laisse seulement 20.

Cela ne semble pas représenter une grande différence, mais la construction réduira sensiblement ces chiffres. Rappel: Une clinique sans parking est une clinique sans patient!

Les jardins pré-imprimés

Les deux côtés Expert et Super Expert du plateau disposent de jardins pré-imprimés. Ceux-ci fonctionnent de la même manière que les jardins classiques en ce qui concerne les bénéfices et l'entretien; cependant, le jardin situé au milieu du côté Expert (4x3) du plateau est décalé de manière à occuper deux emplacements. Cela implique que ce jardin est considéré comme adjacent à **six emplacements** au lieu de quatre, bien qu'il ne constitue qu'un seul et même jardin

en termes de jeu. De plus, si vous souhaitez construire des jardins au-dessus, ceux-ci doivent recouvrir à cheval deux emplacements de la même manière, chacun d'eux comptant toujours comme un seul jardin en termes de jeu, mais desservant les six emplacements qui les entourent.

Mise en place

Avertissement: Le côté 4x3 du plateau Rez-de-chaussée Expert est d'une difficulté équivalente au côté 3x3 du plateau joueur du jeu de base. Le côté 3x3 du plateau Rez-de-chaussée Expert présente un tout nouveau niveau de difficulté: Super Expert!

Vous couvrez le rez-de-chaussée de votre plateau joueur avec le plateau Rez-de-chaussée Expert du côté correspondant. En général, tous les joueurs se mettent d'accord pour jouer sur le même côté; cependant, vous pouvez vous entendre pour jouer sur des côtés différents. Vous pouvez même utiliser ceci comme un handicap: un joueur vétérans peut utiliser le côté Rez-de-chaussée Expert du plateau alors qu'un joueur débutant ne l'utilisera pas.

Remarque: Il n'y a pas de plateau superposable pour les autres étages, car le rez-de-chaussée conditionne toujours ce qui peut être construit au-dessus.

Construction de votre première clinique

Ces plateaux disposent d'un choix limité concernant la construction d'entrées (cela s'applique dès à présent et ce pour toute la partie):

- Sur le côté Expert (4x3), il y a 2 emplacements d'entrée au milieu du plateau, et **nulle part ailleurs**.
- Sur le côté Super Expert (3x3), il y a 4 emplacements d'entrée au milieu du plateau, et **nulle part ailleurs**.

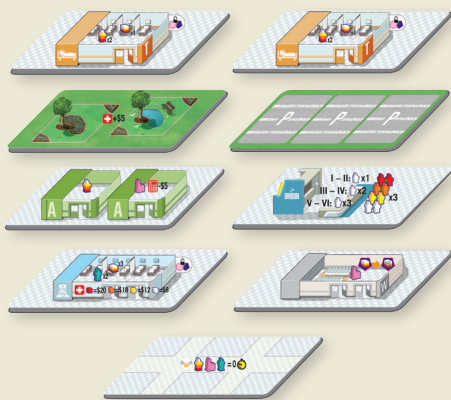
De même, il y a beaucoup moins de places de parking "dans les rues", car il n'y en a pas dans la zone du milieu.

Rez-de-chaussée Alternatif

Nouvelles Double Tuiles

Matériel

- 2 tuiles double face Salle de soin double
- 1 tuile double face Jardin botanique
- 1 tuile double face Grand parking
- 1 tuile double face Bureaux administratifs
- 1 tuile double face Services techniques
- 1 tuile double face Salle de réveil
- 1 tuile double face Salle d'attente
- 1 tuile double face Hall principal



Mise en place

Avant de créer les réserves Patients et Médecins, vous utilisez le sac en tissu des patients pour mettre en place les double tuiles comme suit:

1. Vous mettez l'ensemble des 9 double tuiles dans le sac en tissu des patients.
2. Vous piochez 1 double tuile et vous la mettez à côté du plateau principal.
3. Vous piochez un nombre de paires de double tuiles égal au nombre de joueurs (voir le tableau), et vous placez chaque paire à côté du plateau principal, nettement distincte des autres paires:

Paires	1	2	3	4
Tuiles	2	4	6	8

4. Vous remettez les éventuelles double tuiles restantes dans la boîte.

Après le reste de la mise en place, vous effectuez les étapes supplémentaires suivantes:

1. Dans le sens inverse de l'ordre du tour, vous prenez une des paires de double tuiles. Si vous le souhaitez, vous pouvez échanger une des tuiles récupérées avec la double tuile solitaire à côté du plateau (rendant ainsi la double tuile "défaussée" disponible pour les joueurs suivants).
2. Après que chaque joueur a récupéré sa paire (ce qui a pu occasionner un échange de tuiles), vous remettez la double tuile solitaire dans la boîte.

3. Vous pouvez ajouter l'une des double tuiles ou les deux à votre clinique dès maintenant; vous pouvez aussi bien les conserver pour une utilisation ultérieure. Peu importe le moment où vous allez les construire, vous devrez les payer (voir Règles de construction pour les modules spécifiques ci-dessous).

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire

Règles de construction pour les modules spécifiques

Double tuiles

Les double tuiles ont le même coût de construction que les services et les salles de soin: \$2 + le numéro de l'étage. Plus précisément:

Etage	Coût
4	\$6 - (disponible dans The Extension)
3	\$5
2	\$4
1	\$3
0	\$2

Important: Vous pouvez construire vos double tuiles **n'importe quand, sans utiliser d'action Construire, et même pendant le tour d'un autre joueur.**

Salle de soin double

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

Jardin (du jeu de base)

Il doit être construit sur un emplacement vide du rez-de-chaussée (garer ses voitures autour est autorisé et ne dérange pas) ou sur un emplacement situé **au-dessus** d'un jardin ou d'un **jardin botanique**.

Jardin botanique

Il doit être construit sur une paire d'emplacements vides du rez-de-chaussée (les voitures **ne peuvent pas** être garées autour) ou sur une paire d'emplacements située **au-dessus** d'une paire de jardins.

Grand parking

Il doit être construit sur une paire d'emplacements vides du rez-de-chaussée (les voitures **ne peuvent pas** être garées autour).

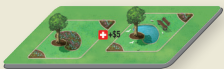
Salle de réveil

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

Action 3: Admettre des Patients

Garer une voiture

Le grand parking dispose de 12 places de parking (comme figuré sur la tuile), mais aucune voiture ne



peut être garée sur les bords des deux emplacements qu'il occupe. D'un autre côté, sa capacité de stationnement n'est pas affectée par les tuiles qui lui sont adjacentes.

Déplacement

Lorsqu'une personne se déplace pour sortir d'une double tuile, elle peut se diriger vers **n'importe quel** emplacement adjacent:

- L'un des 2 emplacements situés au-dessus de la double tuile.
- L'un des 2 emplacements situés en-dessous de la double tuile.
- Au même étage, l'un des 2 emplacements situés le long de chacun des grands côtés de la double tuile.
- Au même étage, un emplacement situé le long de chacun des petits côtés de la double tuile.

Une autre façon d'envisager ceci est de dire que se déplacer à l'intérieur de la double tuile prend 0 🕒.

Salle d'attente

Lorsqu'un patient se déplace et passe par la salle d'attente, **si la salle d'attente contient une aide-soignante**, le patient peut s'orienter vers un service différent. Ainsi, un patient provenant de la zone de pré-admissions peut se déplacer vers un service ne correspondant pas à l'emplacement de la zone de pré-admissions d'où il vient; un patient provenant d'une salle de soin (par exemple) peut passer par la salle d'attente pour se diriger vers une salle de soin (par exemple) d'un service différent.

Hall principal

Déplacer des employés tout juste recrutés vers le hall principal prend 0 🕒.

Déplacer des patients depuis la zone de pré-admissions vers le hall principal prend 0 🕒.

Les personnes peuvent se déplacer depuis le hall principal vers n'importe quel Module situé au même étage ou à l'étage au-dessus pour 1 🕒.

Remarque: Vous êtes autorisé à construire un cylindre SMUR dans le hall principal, si vous aimez vraiment les transports rapides...

Capacité des modules

Salle de soin double: 2 médecins, 4 patients, n'importe quel nombre d'infirmières.

Bureaux administratifs: 1 médecin, 1 aide-soignante.

Services techniques: Cela dépend du tour:

- **Tours I – II:** 1 médecin blanc.
- **Tours III – IV:** 2 médecins blancs.
- **Tours V – VI:** 3 médecins blancs.

Salle de réveil: 2 infirmières, 3 patients.

Salle d'attente: 1 aide-soignante.

Hall principal: Personne ne peut s'arrêter ici.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Salle de soin double

Dans chaque salle de soin double, vous assignez un médecin jusqu'à 2 patients **identiques**, et un nombre d'infirmières à chaque médecin. Si la couleur du médecin correspond à la couleur des patients, il n'y a pas besoin d'infirmières. Cependant...

Pour soigner un patient, un médecin a besoin d'une infirmière pour chaque niveau sur l'échelle de couleur qui sépare la capacité du médecin et le degré de maladie des patients. En d'autres termes, si le médecin n'est pas de la même couleur que les patients, le médecin a besoin d'une infirmière pour chaque différence de couleur. De plus, une infirmière ne peut assister qu'un seul médecin par tour. Donc, si 2 médecins sont dans le même Module et qu'ils ont tous les deux besoin d'infirmières, chacun aura besoin de ses propres infirmières.

Exemple: Dans votre salle de soin double, vous avez 1 médecin jaune, 1 médecin blanc, 2 infirmières, 1 patient orange et 2 patients jaunes. Vous assignez le médecin blanc et 1 infirmière aux 2 patients jaunes, et le médecin jaune et 1 infirmière au patient orange. Cela vous permettra de soigner le patient orange et les 2 patients jaunes.

Jardin / Jardin botanique

En plus des revenus, chaque patient soigné dans une salle de soin (**double**) vous rapporte \$2 de plus pour chaque jardin adjacent à la salle, **et chaque patient soigné dans une salle de soin (double) vous rapporte \$5 de plus si le jardin botanique est adjacent à la salle.**

Salle de réveil

Si vous avez 2 infirmières dans la salle de réveil, celles-ci peuvent soigner jusqu'à 3 patients, peu importe la couleur. Cependant, chacun des patients soignés génère un revenu spécifique propre à la salle de réveil. Si vous n'avez qu'une seule infirmière dans la salle de réveil, aucun patient ne pourra recevoir de soins!

Remarque: Tous les bonus usuels des salles de soin (tels que les jardins, la TV satellite...) s'appliquent aussi pour la salle de réveil.

Dépenses

Entretien des installations

Chaque double Module (y compris le hall principal) et le jardin botanique de votre clinique coûte \$2.

Si vous avez à la fois un médecin et une aide-soignante dans les bureaux administratifs, votre coût total d'entretien est réduit de \$5 (minimum \$0). *Des services mieux gérés assurent une utilisation optimale des matériels!*

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Chaque autre **médecin** dans la clinique (pas ceux des laboratoires) **perd** une couleur : les blancs restent blancs, les jaunes deviennent blancs, les orange deviennent jaunes et les rouges deviennent orange. **Cependant, si vous avez un médecin blanc dans les bureaux administratifs, ce médecin quitte la partie (avec sa voiture) à force de stress. Courir dans tous les sens pour soigner les patients, c'est fatigant!**

Exception: Si vos services techniques disposent du nombre indiqué de médecins blancs dans le tour en cours (la moitié du numéro du tour arrondi au-dessus; c'est-à-dire I – II: 1, III – IV: 2, V – VI: 3), 3 médecins de votre choix bénéficient d'un soutien suffisant pour ne pas perdre de couleur.

Fin de la partie



Chaque double Module (y compris le hall principal) dans votre clinique vous rapporte 4 points de popularité. Cela **ne concerne pas** les double tuiles qui ne sont pas des Modules: le grand parking et le jardin botanique.

Les Modules

Bureaux administratifs



Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module de cette nuance de vert (il n'y en a pas encore de toute façon).

Fonctionnement: N/A

Capacité: 1 médecin, 1 aide-soignante

Fonction: Pendant la phase Business, si vous avez à la fois un médecin et une aide-soignante dans les bureaux administratifs, cela diminue votre coût d'entretien total de \$5 (minimum \$0).

Salle de soin double



Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module orange.

Fonctionnement: Doit avoir un service adjacent au même étage et être adjacent à une réserve. La réserve n'a pas besoin d'être au même étage.

Capacité: 2 médecins, 4 patients, n'importe quel nombre d'infirmières.

Fonction: Pendant la phase Business, jusqu'à 2 médecins peuvent soigner chacun 1 patient ou 2 patients identiques, en respectant les couleurs. Les infirmières peuvent être utilisées si les couleurs ne correspondent pas au(x) patient(s)..

Salle d'attente



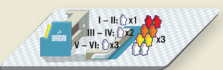
Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module gris (jusqu'à présent, cela ne concerne que les Modules du sous-sol de 4th Extension).

Fonctionnement: N/A

Capacité: 1 aide-soignante.

Fonction: Lorsqu'un patient se déplace et passe par la salle d'attente, si la salle d'attente contient une aide-soignante, le patient peut s'orienter vers un service différent.

Services techniques



Construction: Ne peut pas être construit adjacent à un autre Module Spécial (bleu).

Fonctionnement: N/A

Capacité: Cela dépend du tour:

- **Tours I – II:** 1 médecin blanc.
- **Tours III – IV:** 2 médecins blancs.
- **Tours V – VI:** 3 médecins blancs.

Fonction: Pendant la phase Administration, si vos services techniques disposent du nombre indiqué de médecins blancs dans le tour en cours, 3 médecins de votre choix ne perdent pas de couleur.

Hall principal



Construction: N/A

Fonctionnement: N/A

Capacité: N/A

Fonction: Déplacer des employés tout juste recrutés vers le hall principal prend 0 \$.

Déplacer des patients depuis la zone de pré-admissions vers le hall principal prend 0 \$.

Les personnes peuvent se déplacer depuis le hall principal vers n'importe quel Module situé au même étage ou à l'étage au-dessus pour 1 \$.

Salle de réveil



Construction: Ne peut pas être

construit adjacent à un autre Module bleu ciel (il n'y en a pas encore de toute façon).

Fonctionnement: Doit avoir un service adjacent au même étage et être adjacent à une réserve. La réserve n'a pas besoin d'être au même étage.

Capacité: 2 infirmières, 3 patients.

Fonction: Si vous avez 2 infirmières dans la salle de réveil, celles-ci peuvent soigner jusqu'à 3 patients, peu importe la couleur, mais cela ne vous rapporte que le revenu indiqué. 1 infirmière seule n'est pas suffisante pour y soigner des patients!

Les Autres Double Tuiles

Grand parking



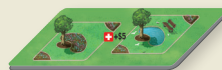
Construction: Doit être construit au rez-de-chaussée.

Fonctionnement: N/A

Capacité: N/A

Fonction: Fournit 12 places de parking.

Jardin botanique



Construction: Doit être construit au rez-de-chaussée ou au-dessus d'une paire de jardins. Seuls des jardins peuvent être construits au-dessus du jardin botanique.

Fonctionnement: N/A

Capacité: N/A

Fonction: Pendant la phase Business, chaque patient soigné vous rapporte \$5 de plus si le jardin botanique est adjacent à la salle.