CLINIC

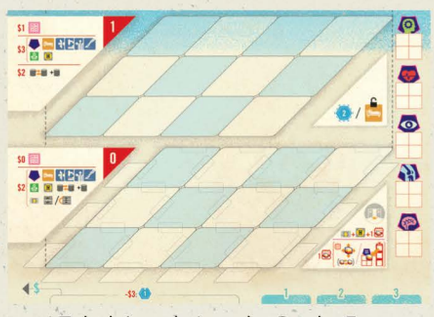
DELUXE EDITION

1-4 Jogadores | Idade 14+ | 120 mins

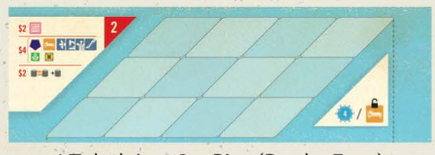
Introdução

O centro da cidade está florescendo, mas à medida que a cidade cresce, cresce a necessidade de assistência médica. Felizmente, você e seus parceiros de negócios têm os meios necessários para construir uma clínica para atender a essas necessidades. Infelizmente, pouco antes de inovar, suas diferentes visões da clínica ideal diferem e vocês seguem caminhos separados, isso com pacientes já agendando consultas! Cada um de vocês decide construir a clínica de seus sonhos, contratando funcionários e construindo setores e muito mais, a fim de atender às demandas dos pacientes. Esta é a sua Clínica! Construa da maneira que desejar, oferecendo aos pacientes os cuidados de que precisam, para que você possa tornar sua Clínica a mais popular da cidade!

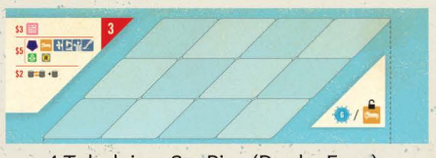
Componentes



4 Tabuleiros do Jogador Dupla-Face



4 Tabuleiros 2o. Piso (Dupla-Face)



4 Tabuleiros 3o. Piso (Dupla-Face)



16 Peças de Entrada



8 Helipontos



24 Estacionamentos



12 Jardins



52 Moedas

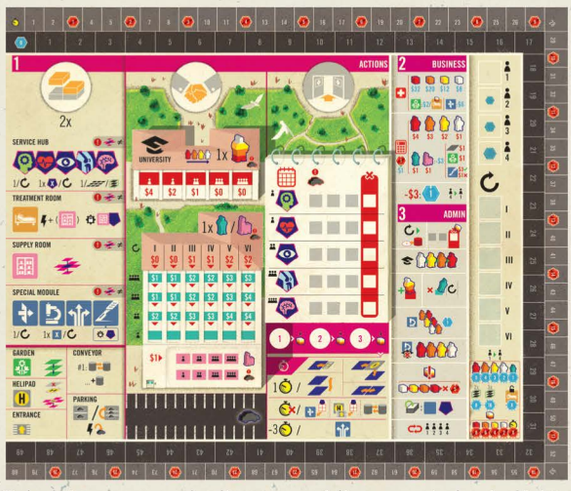
(20 $1, 20 $5, 12 $25)



4 +50 Peças de Popularidade



7 Peças Bônus



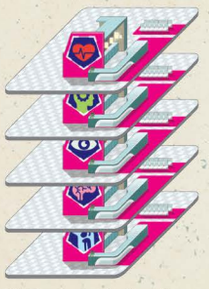
1 Tabuleiro mostrando diversos prédios associados à clínica



16 Salas de Tratamentos



16 Salas de Suprimentos



16 Centros de Serviços



12 Módulos especiais

60 Peças dos Módulos



Construção

(2 por jogador)



Contratações

(2 por jogador)



Pacientes Admitidos

(2 por jogador

24 Peças de Ação nas cores dos jogadores



1 Bolsa dos Pacientes



1 Bolsa dos Médicos

1 livro de Regras



56 médicas (os)

(4 cores de especialização: 20 brancos, 16 amarelos, 12 laranjas, 8 vermelhos)



93 pacientes

(4 cores de doenças: 38 brancos, 28 amarelos, 17 laranjas, 10 vermelhos)



25 enfermeiras (os)



9 auxiliares



64 carros



20 transportadores



1 Marcador de ação



1 Marcador de Rodada



12 discos de jogadores

Agradeço aos nossos fantásticos apoiadores no Kickstarter, você também encontrará componentes adicionais pertencentes a algumas mini-expansões incluídas na caixa do jogo base. Por favor, veja **Expansões**, p. 22)

Visão Geral

Neste jogo, você constrói e gerencia uma clínica médica, tentando ganhar mais popularidade. Você ganha popularidade principalmente da maneira tradicional: gastando dinheiro. Entretanto, existem algumas outras maneiras de aumentar a fama da sua clínica, como permitir que alguns de seus médicos trabalhem com pesquisas.

Você gera renda fornecendo cuidados adequados aos pacientes, mas isso é complicado pelo fato de que a construção, a equipe e a operação de uma clínica não são gratuitas!

Os pacientes agendam consultas para diferentes serviços. Cada paciente terá um nível de gravidade diferente, e isso é representado por sua cor: os pacientes brancos têm os problemas mais leves, o amarelo está um pouco pior, a laranja está em mau estado e o vermelho esta crítico.

Para admitir um paciente em sua clínica, você deve oferecer o tipo de serviço necessário. Depois da admissão, será necessário movê-los para uma sala de tratamento e enviar um médico - idealmente, um médico adequado à gravidade do caso. Você pode compensar qualquer disparidade enviando enfermeiras para ajudar o médico.

Obviamente, as salas de tratamento também precisam de suprimentos. Salas de suprimentos com auxiliares economizará dinheiro (menos suprimentos danificados; menos funcionários estocando suas casas com suprimentos da empresa ...). Existem muitos aspectos na administração de uma clínica eficiente e rentável!



Alguns conceitos cruciais do Jogo

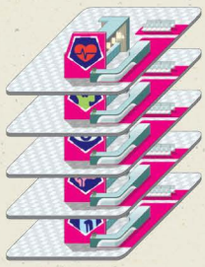
Durante um jogo de Clínica, você estará construindo sua própria clínica para poder tratar pacientes. Aqui estão alguns conceitos principais para ajudá-lo a entender melhor esta tarefa. Regras mais específicas que regem como e quando você pode construir e operar sua clínica serão abordadas mais tarde.

Módulos

Um módulo é uma peça que representa o **interior** da sua clínica. Ela preenche completamente um espaço da grade no seu tabuleiro dos jogadores e possui um piso xadrez.


Sala de Tratamentos


Sala de Suprimentos


Tipos de Consultas


Módulos Especiais

Entradas, helipontos, estacionamentos e jardins **não** são módulos.

Construindo Módulos



Módulos diferentes podem ter regras específicas para construí-los em sua clínica, mas há uma regra que rege todos eles:

- **Você não pode construir dois módulos da mesma cor em locais adjacentes.**

Adjacência

O termo *adjacência* é usado de forma especifica neste jogo:

- Adjacência é **sempre ortogonal**, nunca diagonal.
- Adjacência considera também **acima e abaixo**, não apenas norte, sul, leste ou oeste.

Nota: Isso significa que você não pode construir um módulo no andar superior ou inferior, se o módulos forem da mesma cor.

Serviços

Os serviços médicos apresentados na Clínica são:


Psiquiatria


Cardiologia

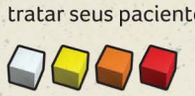

Oftalmologia


Ortopedia


Neurologia

Pacientes & Equipe

Durante o jogo, você contratará funcionários para administrar sua clínica e tratar seus pacientes:



Pacientes

A cor do paciente indica a gravidade de sua doença.



Médicos(as)

A cor de um médico indica a gravidade da doença que eles podem tratar sem a assistência de uma enfermeira.



Enfermeiras(os)

Enfermeiras ajudam os médicos, permitindo que tratem pacientes do qual eles não são especialistas.



Auxiliares

Os auxiliares ajudarão a reduzir as despesas diárias da manutenção de sua clínica.

Prédios

Sua clínica pode incluir mais de um edifício. Um edifício é simplesmente definido como um grupo de módulos adjacentes.

Se você criar um módulo adjacente a um módulo colocado anteriormente, estará simplesmente expandindo o tamanho desse edifício. Se você criar um módulo que **não** é adjacente a um módulo colocado anteriormente, estará iniciando um novo edifício.

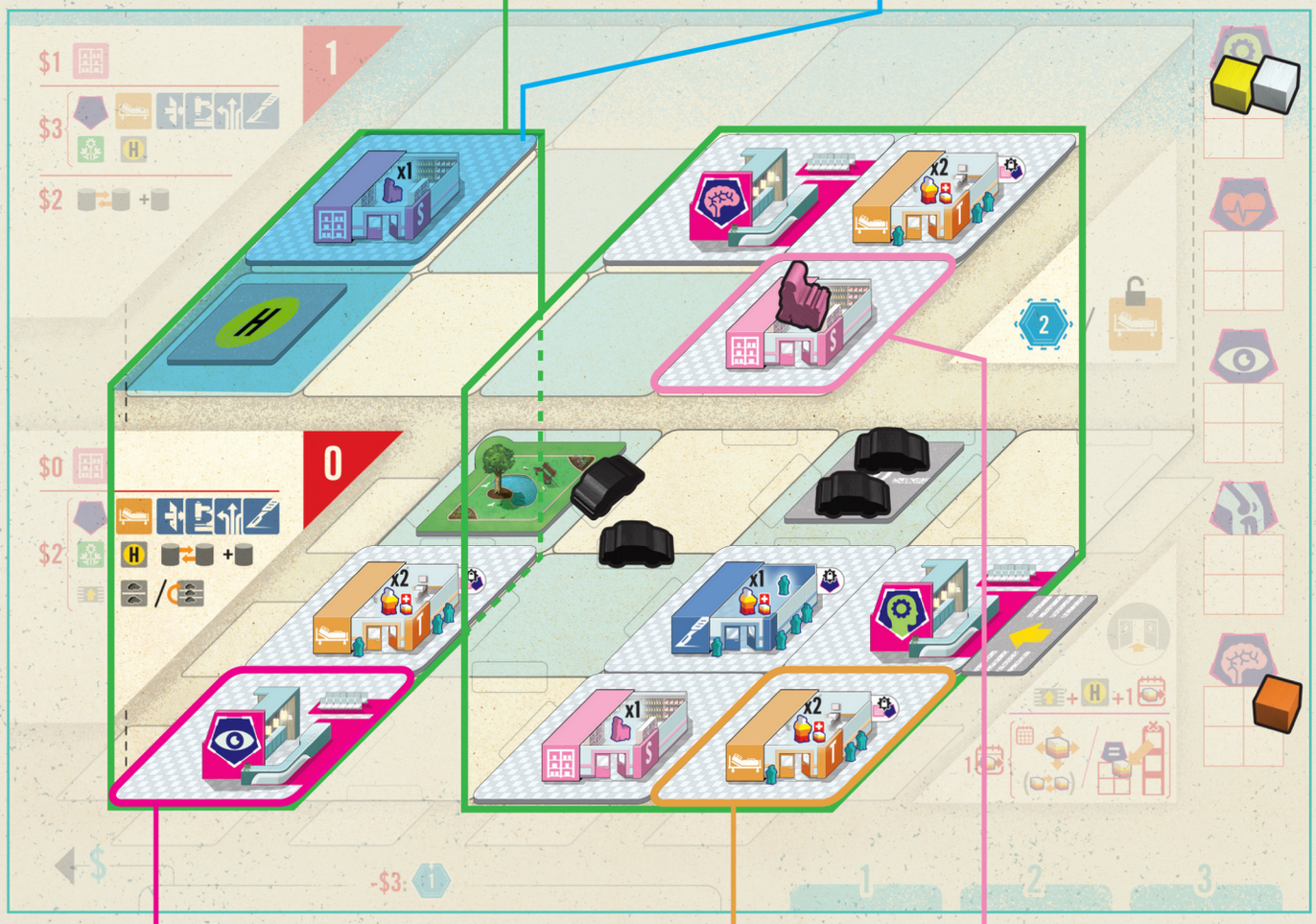
Edifícios separados nunca podem ser unidos mais tarde.

Pisos

Cada edifício pode ter vários andares.

O seu tabuleiro de jogador inclui o piso térreo (Piso 0) e o Piso 1, mas existem pisos extras, caso você deseje construir até o Piso 3. Ao construir acima do térreo, **você deve construir acima de um módulo construído anteriormente.**

Você pode estender seu tabuleiro com um tabuleiro do Piso 2 e, em seguida, um tabuleiro do Piso 3 a qualquer momento, mesmo no início do jogo. São placas separadas apenas para economizar espaço na mesa.



Serviços

Um serviço, de cor magenta, determina qual dos cinco tipos de assistência médica que todo o andar do edifício oferece. **Cada andar de cada edifício pode ter apenas um centro de serviços** e, portanto, pode oferecer apenas um tipo de atendimento médico.

Salas de Tratamento

As peças laranja são onde seus médicos e enfermeiros tratam a maioria de seus pacientes. O tipo de doença que você pode tratar é determinado pelo centro de serviço adjacente no mesmo andar. Esta peça indicada abaixo é para pacientes psiquiátricos.

Salas de Suprimentos

Estas peças de cor rosa são necessárias para operar com sucesso suas salas de tratamento.

Elas não realizam nenhuma função, apenas permitem que as salas de tratamento funcionem.

Módulos Especiais

As peças azuis são várias habilidades e funções especiais para ajudá-lo a administrar sua clínica com mais eficiência.

Estacionamento

Você também precisará fornecer estacionamento para os médicos, enfermeiros e auxiliares contratados, bem como para pacientes que você admitir. Bordas desocupadas entre espaços podem ser usadas como estacionamento, mas você também pode criar construir estacionamentos para usar com mais eficiência o espaço disponível.

Setup

Por favor, use as opções **INICIANTE** para quem é novo no jogo; aqueles mais familiarizados podem usar as opção **EXPERIENTE**. Você pode ter qualquer combinação de jogadores iniciantes e experientes, até 3 iniciantes e 1 experiente ou 1 iniciante e 3 experientes.

Organize o tabuleiro principal na mesa 1.

Modulo e Display de Peças

Veja o Bloco de Notas no tabuleiro para 2 ver quais serviços estarão disponíveis, de acordo com o número de jogadores (ver também tabela abaixo). Empilhe as peças dos serviços, face para baixo, por tipo, próximo à área de Serviços no tabuleiro principal. Forme 3 um suprimento. Vire a peça superior de cada pilha com a face para cima. Retorne o restante para a caixa.



Empilhe as salas de tratamento ao lado da área da Sala de Tratamento no tabuleiro principal. 4

Empilhe 4 salas de suprimentos por jogador ao lado da área de Suprimentos. 5

Empilhe um determinado número (ver tabela abaixo) de cada módulo especial com a **face para baixo**, por tipo, ao lado da área Módulo especial. Vire a peça superior de cada pilha com a face para cima. Retorne o restante para a caixa. 6

: 1 unidade de 2 módulos especiais aleatórios diferentes

: 1 de cada tipo

: 2 de cada tipo

: 3 de cada tipo

Ao lado de suas áreas correspondentes, coloque o seguinte:

Jardins 7 ,heliponto 8 ,entradas 9 , transportes 10 e estacionamentos 11.

Separe as moedas e empilhe os pisos extras. Coloque as moedas e os pisos extras ao alcance de todos os jogadores. 12

Áreas do Jogador

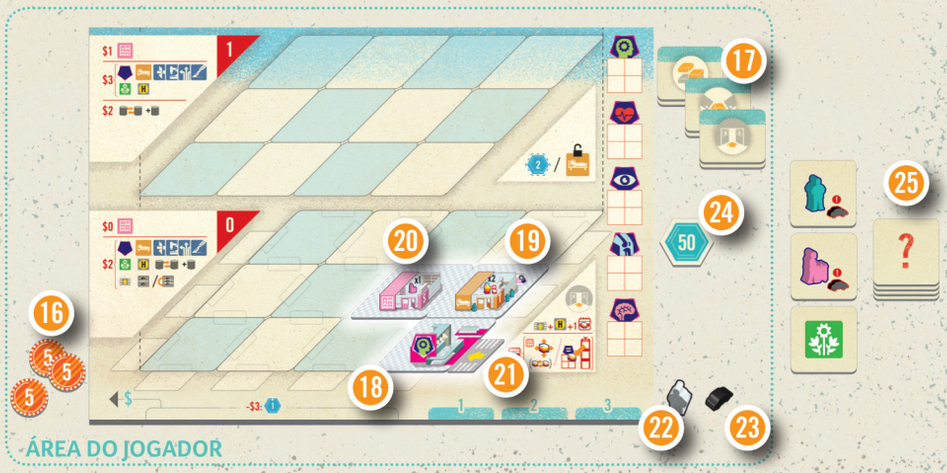
Os **INICIANTES** devem usar o lado 4 × 3. Cada **EXPERIENTE** pode escolher de que lado deseja jogar (3 × 3 é um desafio!).

Cada jogador: Escolha sua cor e faça o seguinte:

- um tabuleiro de jogador com sua cor, virado para o lado apropriado.
- 3 discos na sua cor. Coloque um no primeiro espaço da trilha de tempo gasto em torno da borda externa do tabuleiro 13. Coloque outro na trilha de ordem do jogador 14 (quando todos os discos estiverem na trilha de ordem, escolha aleatoriamente a ordem inicial). Coloque o último no espaço 0 da trilha de popularidade 15, empilhados indicados a ordem do turno, de cima para baixo: o último na parte inferior; o primeiro, na superior.
- $ 15, colocados na parte inferior esquerda do seu tabuleiro 16.
- 6 peças de ação na sua cor: 17 2 Construção, 2 Contratação, 2 Admissão
- 1 serviço de psiquiatria 18, 1 sala de tratamento 19, 1 sala de suprimentos 20 e 1 entrada 21. *Consulte **construa sua clínica inicial** para mais instruções sobre onde colocá-las em sua clínica.*
- 1 médico branco 22 e 1 carro 23.
- 1 +50 peça de popularidade 24.

Exemplo de Setup para 2 Jogadores





ÁREA DO JOGADOR

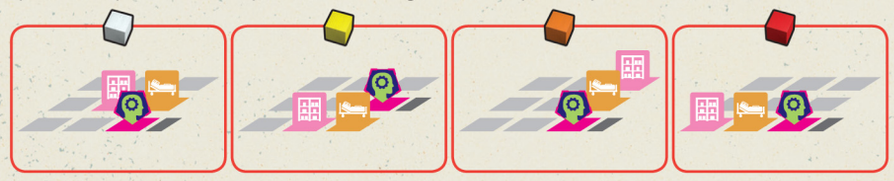
Peças Bônus

Embaralhe as peças bônus e coloque 1 a mais que o número de jogadores, com a face para cima 25. Na ordem inversa do turno, cada jogador pega 1 peça bônus. Aplique o benefício único da peça para você. Devolva todas as peças bônus para a caixa.

Nota: *Se o sua peça de bônus oferecer a você uma pessoa, você também deverá pegar um carro, conforme mostrado na peça. A pessoa vem do suprimento, não do estoque (veja à direita).*

Construa sua Clinica inicial

INICIANTES: De um conjunto de 1 cubo de paciente vermelho, 1 laranja, 1 amarelo e 1 branco, pegue um aleatório. Configure sua clínica de acordo com o diagrama abaixo que corresponde ao seu paciente, em seguida, coloque os quatro cubos de volta.



EXPERIENTES: Simultaneamente, construa sua clínica inicial de acordo com as **Regras de Construção**, p. 7. **Nota:** *Para esta construção inicial, sua entrada **DEVE** conectar-se ao seu hub de serviço.*





ÁREA DO JOGADOR

Pacientes e Médicos

Crie o estoque de pacientes colocando os seguintes na bolsa de pacientes 26, de acordo com o No. de Jogadores:

	1	2	3	4
	1	2	4	6
	3	8	12	16
	6	12	18	24
	9	18	26	34

Crie o estoque de médicos colocando os seguintes na bolsa de médicos 27, de acordo com o No. de jogadores:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Coloque o restante dos médicos e pacientes em um suprimento próximo.

Tabuleiro Principal

Quadro de Médicos (as)

Preencha cada espaço da universidade 28 da esquerda, até o número de jogadores, com um médico aleatório retirado da bolsa. Reorganize de acordo com o diagrama da universidade: vermelho, laranja, amarelo, branco. Basta pular as cores que você não puxou.

Quadro de Enfermeiras(os) e Auxiliares

Preencha cada linha do estoque 29 de baixo para cima, até o número de jogadores, com 1 enfermeiro por espaço.

Coloque 2 auxiliares por jogador nos espaços definidos 30.

Preencha o estacionamento 31 com carros. Separe os carros restantes por enquanto, eles podem ser adicionados ao estacionamento mais tarde, se necessário.

Agendamentos

Para cada serviço disponível (depende da contagem de jogadores):

- Puxe 1 paciente e coloque-o no espaço mais à direita no "bloco de notas" 32.

Outros

Coloque o marcador de ação no primeiro espaço da trilha de ação 33, logo abaixo do "Bloco de Notas".

Coloque o marcador de rodada no primeiro espaço da trilha de rodadas 34, no lado direito do tabuleiro.

Como jogar

O jogo dura 6 rodadas, cada uma das quais compreende a mesma sequência de fases:

1. **Ações**
2. **Negócios**
3. **Administração**



*Essa área do tabuleiro gerencia a **Fase de Ações.***

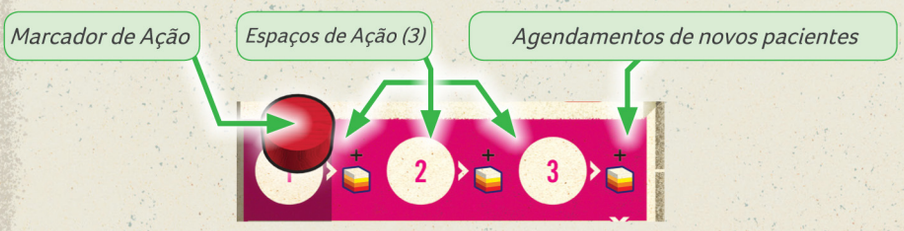
Fase 1: Ações

Durante esta fase, cada jogador terá 3 ações. Para cada ação, todos escolherão simultaneamente qual peça de ação que desejam usar e as ações escolhidas serão resolvidas em uma ordem específica. O procedimento específico para cada ação é o seguinte:

Todos selecionam simultaneamente uma peça de ação (Ver abaixo)

Em seguida, as ações selecionadas são resolvidas: primeiro os construtores, depois os contratantes, depois a admissão de pacientes (consulte abaixo Executar ações).

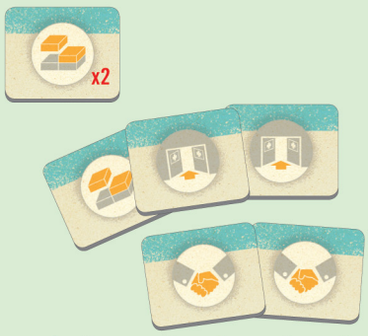
Depois que todos executarem sua ação, novos pacientes agendarão as consultas **(consulte Novos pacientes agendam consultas, p.13),** e você avançará o marcador de ação no tabuleiro principal.



Seleção simultânea de ações

Todos selecionam simultaneamente uma ação a ser executada: Escolha uma de suas peças de ação disponíveis e coloque-a com a face para baixo no meio da área de jogo (com os outros jogadores, se eles já tiverem colocado as deles). Como você tem apenas 2 peças para cada tipo de ação, não poderá executar a mesma ação três vezes em uma rodada. Depois que todos selecionam, todos revelam sua peça de ação selecionada.





***Exemplo:** Para sua 1a ação, você escolheu Construir. Você terá a chance de executar mais 2 ações antes desta rodada passar para a fase de negócios, porém, apenas uma dpode ser outra Construir, já que você tem apenas um total de 2 de cada bloco de ação.*

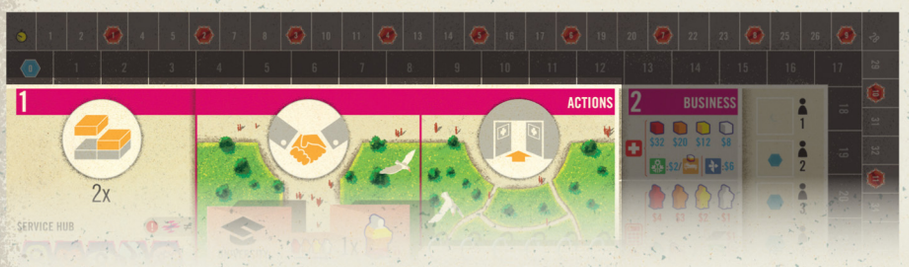
Execução de Ações

Em seguida, as ações selecionadas são resolvidas na seguinte ordem:



Construir **Contratar** **Admitir Pacientes**

Esta é a mesma ordem em que eles aparecem, da esquerda para a direita, **na área 1 de Ações** no tabuleiro principal.



Se vários jogadores escolherem a mesma ação, eles executam suas ações na ordem do turno. Depois de executar sua ação, mova sua peça de ação do meio da mesa para ficar abaixo do primeiro slot de ação vazio no canto inferior direito do seu tabuleiro de jogador.

Ação: Construir

Construir sua clínica para tratar cada vez mais pacientes, não só ajuda o público, mas também é um monumento para você.

Você poderá construir até 2 componentes, pagando os custos indicados. Os componentes são exibidos à esquerda do tabuleiro principal e incluem módulos e outros, como jardins, estacionamento, helipontos e transportes.

O custo de cada componente é determinado pelo piso da clínica em que você o constrói. Você pode encontrar esses custos no lado esquerdo do piso.

Importante: Ao construir um centro de serviço ou módulo especial, você deve retirá-lo das pilhas com face para cima. Se a peça que você deseja não estiver mais voltado para cima (porque alguém o construiu nesta rodada ou simplesmente não sobrou nenhum), você não poderá construí-lo.

Regras para construção

As regras de construção de cada componente são representadas com iconografia em sua área no lado esquerdo do tabuleiro. Essas regras são explicadas nas páginas 9 - 10.

Regras gerais para Construção

Suporte

Para construir um módulo acima do térreo, o mesmo espaço no andar inferior deve ter um módulo.

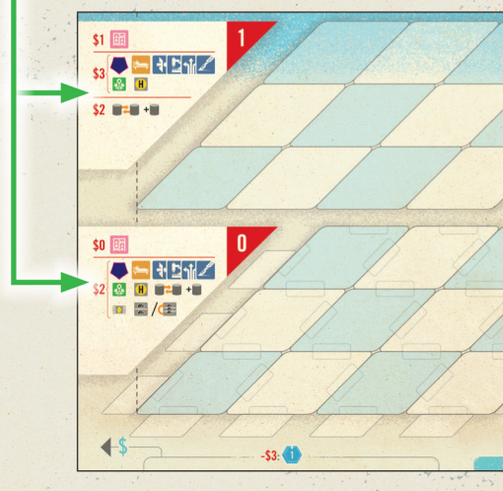
Exemplo: Sua clínica possui esses três módulos (Psiquiatria, sala de tratamento, sala de suprimentos) no térreo (piso 0). Você não pode construir em nenhum dos espaços em vermelho até criar um módulo sob eles.





*Esta área do quadro principal lida com a **Ação de Construção.***

Os custos de construção são mostrados à esquerda de cada andar no tabuleiro do jogador. Alguns desses custos variam de acordo com o piso. Verifique sempre o custo do piso em que você está construindo o componente!



GUIA DE USO



Sem Igualdade

Os módulos do mesmo tipo (mesma cor) não podem ser adjacentes, nem mesmo acima / abaixo!

Todos os centros de serviço são considerados da mesma cor (magenta). Um hub de serviço de cardiologia não pode ser construído adjacente a um hub de psiquiatria. Da mesma forma, você não pode construir um módulo especial (azul) adjacente a outro azul, mesmo que sejam diferentes.

Lembrar: Adjacência é **sempre ortogonal**, nunca diagonal.

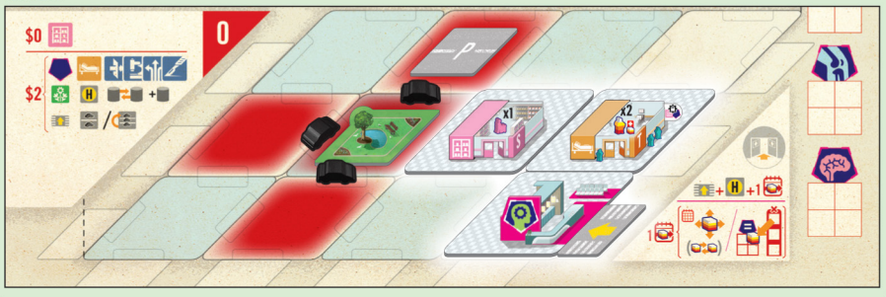
Exemplo: *Usando a mesma configuração de antes, você deseja construir uma sala de suprimentos. Os espaços vermelhos indicam espaços desocupados adjacentes à sala de suprimentos existente e, portanto, não podem conter outra sala de suprimentos.*



Sem obstruções

Os espaços no térreo podem ter carros estacionados ao redor deles (consulte **Estacionar carro, p. 12**) e/ou estacionar neles. Os espaços podem ter **jardins** (veja Jardim, oposto). Você não pode construir um módulo em um espaço com qualquer uma dessas obstruções. A maneira mais fácil de lembrar isso é que carros e jardins obstruem os espaços no seu tabuleiro de jogador. Se você quiser construir e houver um carro no caminho, será necessário movê-lo primeiro; e as principais maneiras de mover um carro estão enviando um paciente para casa ou construindo estacionamentos. Você também pode liberar vagas ao não pagar sua equipe....

Exemplo: *Com sua clínica configurada dessa maneira, com 3 carros estacionados nesses locais, você não pode construir um módulo em nenhum dos espaços vermelhos; porém, você pode construir estacionamentos (como demonstrado na linha mais ao norte) ou um jardim (como demonstrado a oeste da sala de suprimentos) no meio de qualquer um deles.*



Edifícios separados

É permitido ter edifícios separados no seu tabuleiro do jogador, formando um pequeno campus; porém, ao criar um edifício separado, você não pode construir um módulo que conectaria edifícios separados. Observe que os componentes que não são paralelogramos de espaço completo (como jardins ou vagas de estacionamento) não são módulos e não há problema em construí-los em um espaço adjacente a dois edifícios.

Regras de Construção para Componentes Especificos

Centro de Serviço (módulo)



Cada andar de cada edifício pode ter apenas 1 centro de serviço.

GUIA DE USO



Sala de Tratamento (módulo)



Embora não haja regras de construção específicas para uma sala de tratamento. Para seu uso, ela deve estar adjacente a um centro de serviços no mesmo andar e a uma sala de suprimentos; porém, a sala de suprimentos pode estar diretamente acima ou abaixo dessa sala de tratamento (não precisa estar ao lado).

Imediatamente após a construção de uma sala de tratamento, você recebe uma ação bônus única para construir uma sala de suprimentos adjacente à sala de tratamento. Você ainda deve pagar pela sala de suprimentos. Se você não construir a sala de suprimentos imediatamente, a oportunidade será perdida.

GUIA DE USO



GUIA DE USO



Sala de Suprimentos (módulo)



Não há restrições específicas para a construção de salas de suprimentos, mas uma única sala de suprimentos pode suportar várias salas de tratamento adjacentes, portanto, o posicionamento inteligente é importante.

GUIA DE USO



Módulo especial (módulo)



Cada jogador pode construir apenas 1 módulo especial por rodada. Não há outras regras de construção específicas para módulos especiais; porém, para que a sala de operações esteja disponível para uso, ela deve estar adjacente a um centro de serviço no mesmo andar. Se você quiser ler sobre como os vários módulos especiais funcionam, consulte **módulos, p. 21**)

GUIA DE USO



Jardins



Isso deve ser construído em um espaço vazio no térreo (os carros estacionados ao redor dele estão OK e não precisam ser perturbados) ou no espaço acima de um jardim.

GUIA DE USO



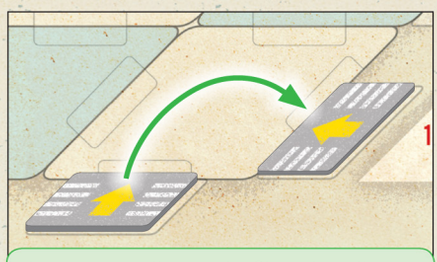
Heliponto



Um heliponto é uma entrada/saída para 5 direções: a partir dele, você pode mover-se para o norte, sul, leste, oeste ou para baixo (mas não para cima: é aí que o helicóptero vai/vem) - mas abordaremos o movimento posteriormente. Isso deve ser construído no espaço vazio acima de um módulo, mas nenhuma construção é permitida acima do heliponto.

GUIA DE USO





The Entrance tiles can be flipped to align with any entrance space.

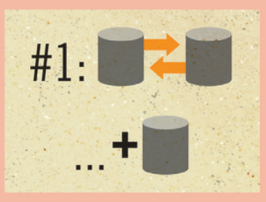
Entrada



Uma entrada é um acesso de sentido único. Sua primeira entrada deve apontar para um centro de serviço no térreo; as próximas entradas podem apontar para qualquer módulo no térreo. Elas têm seus próprios espaços fora da grade normal do térreo. Coloque a entrada em um espaço, apontando para um módulo do térreo. Essa é a primeira coisa que os novos pacientes e funcionários verão.

Nota: *Não pode haver entradas no lado norte do terreno da clínica. Uma cláusula estranha no contrato de terreno estipulava a proibição de entradas no lado norte! Ei, não reclame agora, foi você quem assinou. Leia as letras miúdas da próxima vez!*

GUIA DE USO



Transportador



Cada transportador representa o fim de um link de transporte; você precisa imaginar a conexão entre esses transportadores (imagine como cabines de teletransporte). Um transportador sempre deve ser construído em um módulo. Na 1a vez em que você constrói um transportador, crie dois "pontos" alinhados (ainda custa apenas $2 - a empresa de transportadores lhe segura com a táctica para novos clientes de "compre um, ganha um grátis"). Eles não precisam estar adjacentes, mas devem estar alinhados ortogonalmente.

Cada construção subsequente de um transportador implica adicionar uma única parada que deve se alinhar ortogonalmente com uma parada existente. Seu sistema de transporte pode operar em qualquer um dos três eixos (leste/oeste, norte/sul, cima/baixo) e pode se ramificar o quanto quiser. Pode até se estender entre edifícios. De fato, você está limitado a uma rede de transportadores para toda a clínica; você não pode iniciar uma segunda rede de transportadores, nem mesmo em um prédio separado.

GUIA DE USO



Estacionamento



2 Vagas: Devem ser construídos colocando-se uma peça de estacionamento em um espaço vazio no térreo (os carros estacionados “na rua” ao seu redor estão OK). Ao construir, você pode mover carros imediatamente para ele, até a capacidade de 2.

3 vagas: Você constrói evoluindo uma peça de estacionamento normal já construída: Basta virar a peça para o lado de 3 carros. Quando você fizer isso, mova todos os carros que estavam do lado de 2 carros para esse lado; você pode mover carros adicionais imediatamente, até a capacidade de 3.

Ação: Contratar

Ao admitir mais e mais pacientes, você precisará contratar mais e mais funcionários!

Se você selecionou a ação Contratar, poderá contratar novos funcionários. Você pode:

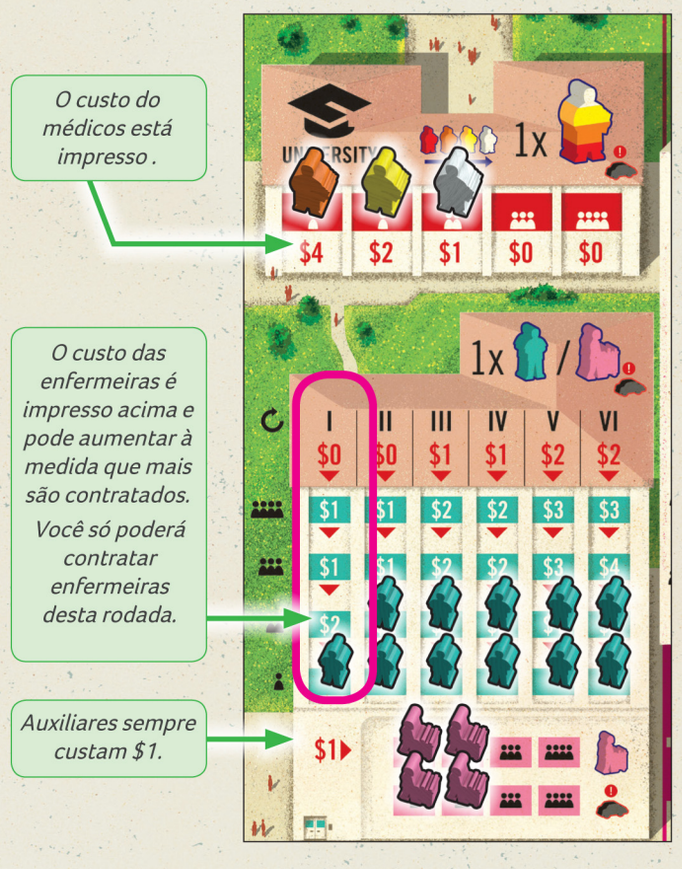
- **Contratar 1 Médico**

  e/ou

- **Contratar 1 Enfermeira ou 1 Auxiliar**

Quando você contratar alguém:

1. Pague o custo indicado (ver ilustração abaixo)
2. Pegue do local indicado no tabuleiro principal
3. **Pegue um carro do estacionamento no tabuleiro principal**
4. Coloque o novo funcionário em qualque entrada ou heliponto. Isso não gasta qualquer tempo (**veja Mover**, p. 14).
5. Coloque o carro em qualquer espaço disponível no térreo do seu prédio . (Veja Estacionando um Carro p.12).
   Se você nao pode estacionar o carro, não poderá contratar.

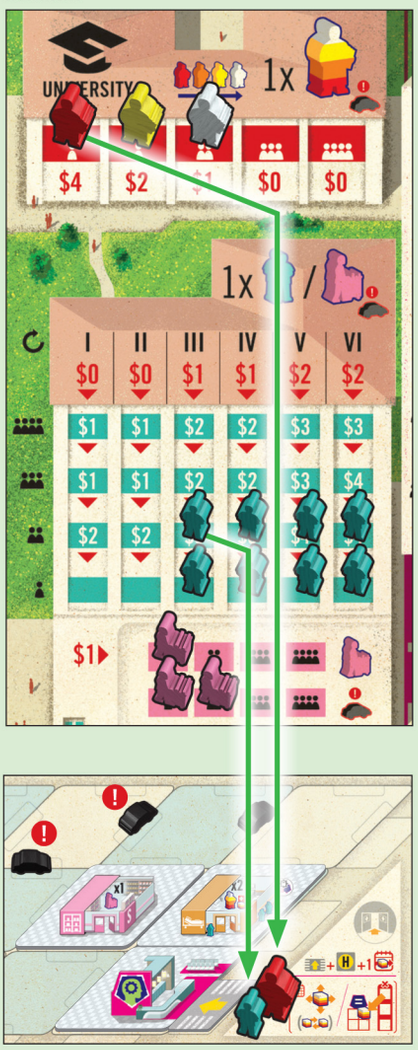




*Esta área do tabuleiro lida com a ação de **Contratação.***

***Exemplo:** Você contratou o médico vermelho, paga o custo indicado ($4) e coloca o médico na entrada da sua Clínica. Você também encontra um lugar para estacionar o carro do médico.*

Em seguida, você contrataruma enfermeira, pagando $2 (indicado no espaço acima da enfermeira) e colocando-a numa entrada. Você também encontraum lugar para o carro. Você não tem a opção de contratar um auxliar, pois a ação é 1 enfermeira OU 1 auxiliar.

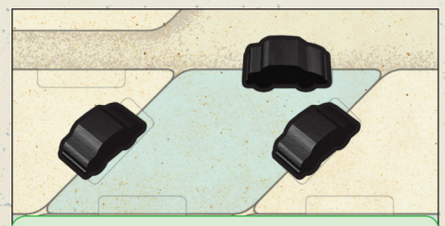




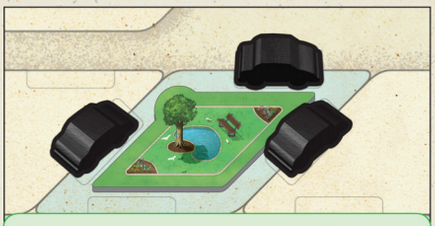
*Esta área do tabuleiro gerencia a ação de **Admitir Pacientes***



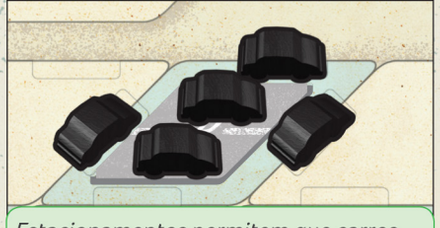
*Área do tabuleiro do jogador que gerencia os **pontos de fila** (QP)*



Os carros estão estacionados nas áreas indicadas ao longo das bordas dos espaços no térreo.



Os carros podem ser estacionados nas áreas ao redor dos jardins.



Estacionamentos permitem que carros siquem em na peça e nas bordas.

Ação: Admitir Pacientes

A admissão de pacientes em sua clínica pode ser o começo de um pesadelo logístico, mas os pacientes têm um caso grave de síndrome da carteira cheia e precisam realmente que você os cure.

Se você selecionou a ação Admitir pacientes, pode trazer pacientes do Bloco de Notas para a pré-admissão. Levar os pacientes do bloco de notas para as suas pré-admissões é como você os coloca sob seus cuidados. Observe que representamos as consultas dos pacientes colocando o paciente em pé no bloco de notas (é um bloco de notas realmente grande).

O processo de obtenção de pacientes do bloco de notas para as pré-admissões usa **pontos de fila (QP)**. O número de QP disponíveis para esta ação depende do número de entradas e helipontos que você possui:

QP = 1 + número de entrada + helipontos

Você pode organizar a consulta de um paciente da seguinte maneira:

Move ortogonalmente 1 espaço no bloco de notas

Se outro paciente estiver no espaço para o qual ele está se movendo, os dois pacientes apenas trocam de lugar. Seja uma troca ou uma jogada simples, **isso custa 1 QP.**

***Nota:** Isso realmente permite que você altere a consulta de um paciente para um serviço adjacente diferente (a psiquiatria é adjacente apenas à cardiologia; a cardiologia é adjacente à psiquiatria e oftalmologia; etc.).*

Admitindo um paciente

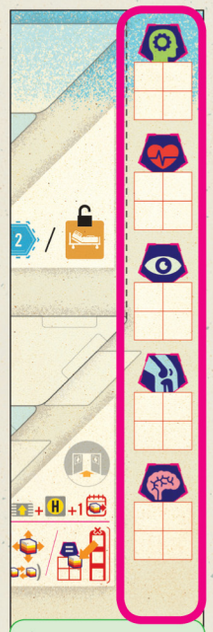
Isso significa mover um paciente da coluna mais à direita (vermelha) para um espaço de pré-admissões disponível para o mesmo serviço no tabuleiro do jogador. **Custo = 1 QP.** Para admitir um paciente, você também deve estacionar o carro (veja Estacionar um carro abaixo). Se você não pode estacionar o carro, não pode admitir.

Sempre que uma lacuna se formar numa linha, mude as "Consultas" que ficam à esquerda da lacuna para a direita para preenchê-la.

Você pode repetir as opções acima e pode admitir qualquer número de pacientes (e manipular as consultas) até que você esteja sem QP.

Qualquer QP que você não gasta durante esta ação é desperdiçado; você não pode guardar para mais tarde.

***Nota:** Suas pré-admissões só têm espaço para 4 pacientes em cada serviço. Se você já possui 4, não poderá admitir nenhum paciente para esse serviço.*



*Área no tabuleiro do jogador chamada de **Pré-Admissões.***

Estacionamento um Carro

Para cada novo paciente admitido em sua clínica e novo funcionário contratado, você deve estacionar o carro. Até um paciente que entra pelo heliporto vem com um carro: alguém estaciona seu carro na sua clínica para que o paciente possa ir embora quando estiver bem.

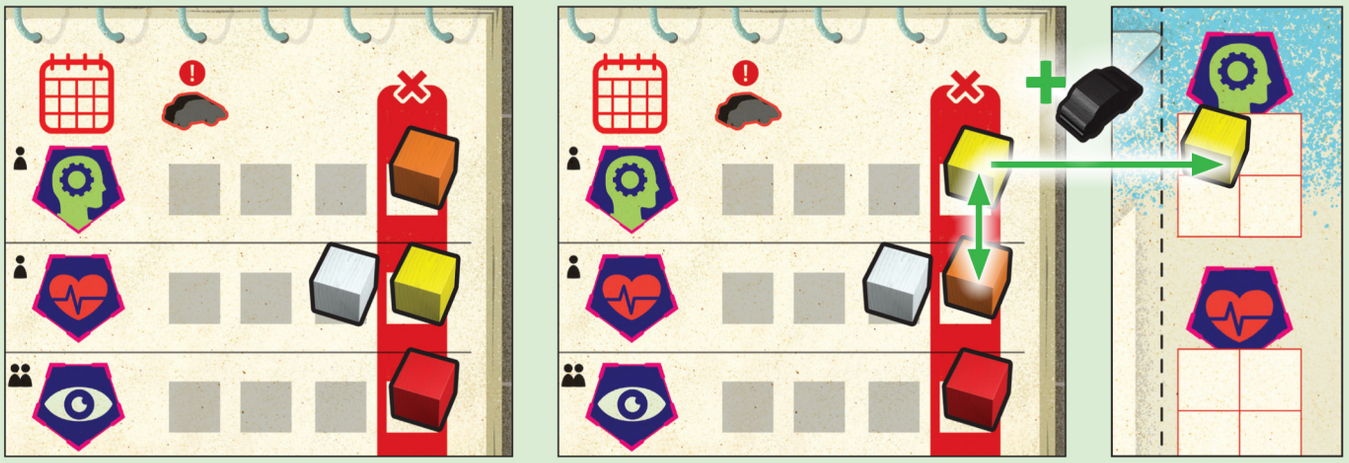
Você sempre deve estacionar carros no térreo. Cada borda de espaço sem nenhum módulo tocando tem 1 vaga para estacionar (conforme descrito no seu quadro de jogadores). Cada peça de estacionamento possui 2/3 vagas de estacionamento. Depois de estacionar um carro, você não pode movê-lo, a menos que construa novas vagas.

Lembre-se: Se uma borda tiver um carro estacionado, nenhum módulo poderá ocupar um espaço tocando essa borda. Portanto, pense com antecedência quando estacionar carros em sua clínica!

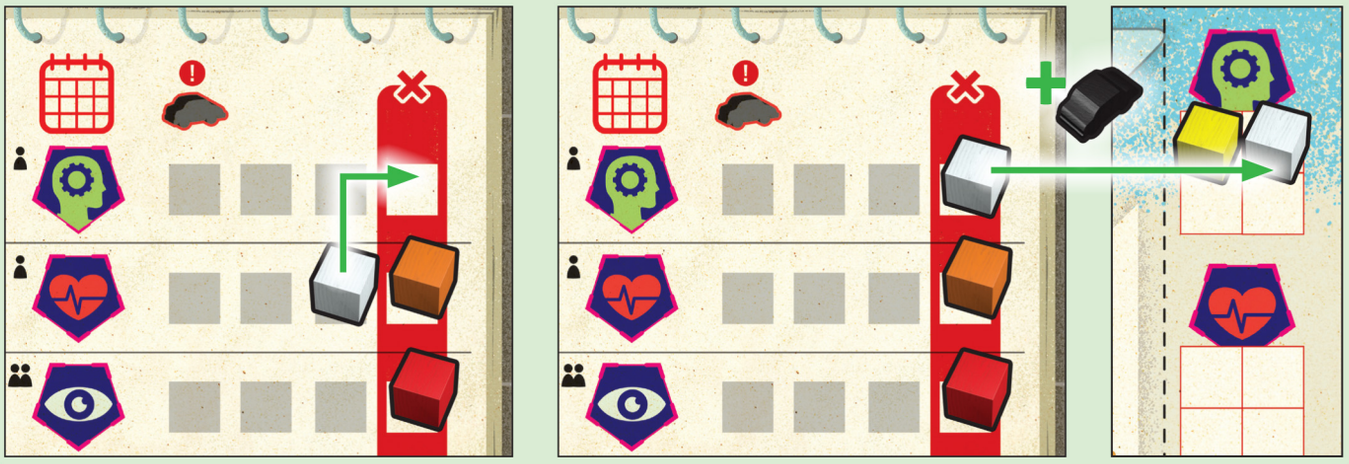
Pegando um carro

Quando uma pessoa (paciente ou funcionário) sair, mesmo que devido a circunstâncias infelizes, remova o carro de sua escolha do seu tabuleiro e devolva ao suprimento. (Sim, a paciente simplesmente partiu no Maserati do médico. Ele não deveria ter deixado as chaves!)

Exemplo: *Você tem 4 QP e deseja que um paciente branco e amarelo seja adicionado na sua área de pré-admissão em Psiquiatria. Primeiro, você move o paciente amarelo da Cardiologia para o espaço adjacente acima (Psiquiatria). Como o espaço em que você está se mudando é ocupado por outro paciente, eles trocam de posição, movendo o paciente laranja para a Cardiologia. Isso custa 1 QP. Em seguida, você admite o paciente amarelo, agora na Psicologia. Isso custa mais 1 QP. Você coloca o paciente amarelo no seu tabuleiro, lembrando-se de estacionar o carro. Você gastou 2 QPs no total.*



Em seguida, você move o paciente branco da Cardiologia para o espaço vazio adjacente acima. Isso custa 1 QP. Como existe um espaço vazio à direita, o paciente desliza o mais para a direita possível, neste caso até o final da linha. Você gasta seu quarto e último QP admitindo esse paciente, agora na Psiquiatria, lembrando-se de estacionar o carro.

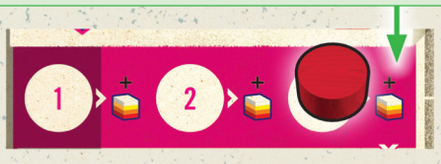


Novos pacientes agendados

Após cada jogador concluir sua ação selecionada na ordem acima, novos pacientes agendam consultas. Indo do serviço superior ao serviço inferior, cada serviço recebe 1 novo paciente, retirado da bolsa, adicionado ao espaço vazio mais à direita nessa linha. Se um serviço não tiver espaços vazios, não atraia um novo paciente.

Se o marcador de ação já estiver em 3, continue em Mover (consulte Mover, p.14); caso contrário, avance o marcador de ação e todos selecionarão uma nova ação para executar. Novos pacientes agendam consultas após a Ação 1, depois após a Ação 2 e mais uma vez após a Ação 3, totalizando 3 vezes por rodada.

Quando o marcador de ação estiver no terceiro espaço e os novos pacientes estiverem agendados é hora de mudar seus pacientes e funcionários para sua clínica.



Mover

Concluindo da sua terceira ação, é hora de mover seus pacientes e funcionários para onde eles precisam estar. Não é preciso esperar que seus oponentes terminem sua terceira ação. Todos podem executar esta etapa simultaneamente; porém, com os iniciantes (ou se alguém solicitar), jogue na ordem do turno.

Você pode mover todo o seu pessoal - médicos, enfermeiras, auxiliares, pacientes - tanto quanto você quiser, mas tudo leva tempo e "tempo é dinheiro", como dizem por aí! Você deseja mover todos para onde eles precisam estar o mais eficientemente possível, porque tempo gasto sofrerá penalidades na sua pontuação no final do jogo, conforme mostrado na trilha de tempo gasto.

Os mais comuns objetivos ao sem mover são:

- Coloque pacientes em salas de tratamento/operação conectadas ao serviço correto ou a serviços ambulatoriais (você não pode movê-los para qualquer outro destino).
- Mova médicos para pacientes, combinando suas cores o mais próximo possível.
- Faça com que as enfermeiras ajudem médicos e pacientes incompatíveis.
- Mova médicos para os laboratórios para estudar e melhorar profissionalmente.
- Mover todos para o local correto no final da etapa do movimento.

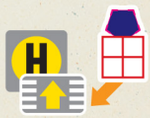
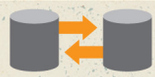
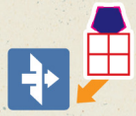
Pacientes não podem ir embora

Depois que uma pessoa entra em sua clínica (movida de uma entrada/heliponto para espaços no seu tabuleiro ou de pré-admissões a serviços ambulatoriais), eles não podem deixar os espaços no seu tabuleiro. As únicas maneiras de um paciente deixar sua clínica são sendo curadas ou.... expirando.

Pacientes nunca trocam de salas

Quando um paciente termina uma todada numa sala de tratamento, sala de cirurgia ou serviços ambulatoriais, fica lá até ser curado ... ou até o próprio fim.

Quando tempo custa para mover um paciente

	Mover para uma **Entrada ou Heliponto**, saindo das Pré-admissões.
	**Mover para a clinica** vindo de uma **entrada ou heliponto.**
	**Mover para um módulo adjacente/Espaço no térreo** (Mesmo externo)
	De um **transportador para um transportador** * alinhado ortogonalmente.
	Levado de **pré-admissões** diretamente para **serviços ambulatoriais**
	O módulo especial Triagem **reduzirá** seu tempo total gasto em cada rodada em **3**

* Como você possui uma rede de transportadores alinhados ortogonalmente, isso significa que você pode efetivamente passar de um transportador para qualquer outro transportador por 0 tempo; no entanto, algumas expansões dependem das paradas individuais. Sempre pense em cada etapa do movimento pelo transportador.

Depois de terminar todo o seu movimento, avance seu disco na trilha de tempo para cada tempo gasto em movimento.

Capacidade dos Módulos

Embora seu movimento não seja limitado pela capacidade de seus módulos, a capacidade de um módulo limita quantas pessoas podem estar nele no final desta fase. A capacidade é representada em cada módulo. Vamos considerar uma sala de tratamento, por exemplo. Só pode acomodar 2 pacientes e 2 médicos. Os enfermeiras são a exceção: não há limite para quantas enfermeiras podem ajudar médicos, atender pacientes e assim por diante.

Lembre-se: Uma sala cheia nunca impede o movimento através dela.

Se você tiver alguma dúvida sobre a capacidade de um módulo, veja o detalhamento abaixo:



Centro de Serviços: Qualquer número de médicos e / ou enfermeiros



Sala de tratamento: 2 médicos, 2 pacientes, qualquer número de enfermeiras



Sala de suprimentos: 1 auxiliar



Sala de operações: 1 médico, 1 paciente, qualquer número de enfermeiros



Triagem: Ninguém pode acabar aqui



Laboratório: 1 Médico



Serviços ambulatoriais: 1 médico, 1 paciente

Tome notas do seguinte:

1. No final desta fase, uma pessoa pode estar apenas em um dos módulos acima nos quais essa pessoa é mencionada. A única exceção é que os pacientes podem permanecer em pré-admissões.

Exemplo: *Cada paciente deve estar em um dos seguintes locais no final da fase: Uma sala de tratamento conectada ao serviço correto, uma sala de operações conectada ao serviço correto, serviços ambulatoriais ou pré-admissões. Um paciente não termina em um laboratório, centro de serviços, sala de suprimentos ou uma sala de tratamento / operação conectada ao serviço errado.*

Exemplo: Cada auxiliar deve terminar em uma sala de suprimentos.

2. No final desta fase, um módulo pode armazenar apenas o número indicado de cada tipo de pessoa.

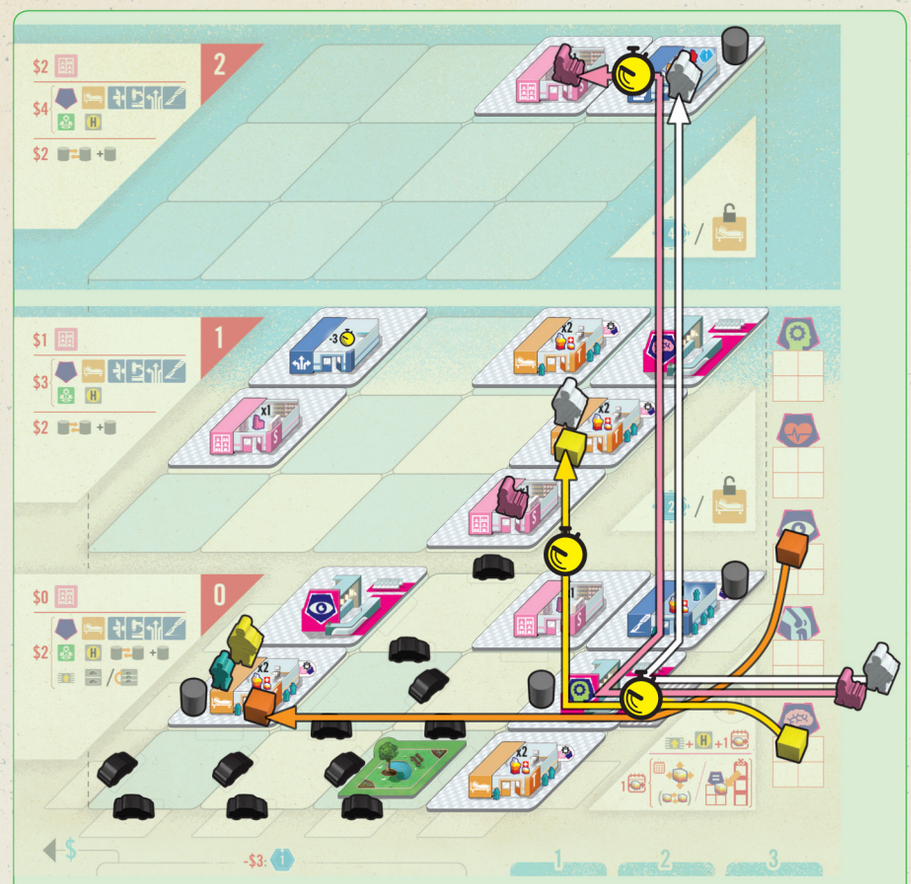
Exemplo: *Cada sala de tratamento pode hospedar 2 pacientes, atendidos por até 2 médicos, com qualquer número de enfermeiras ajudando. Nenhum auxiliar pode estar na sala de tratamento.*

Exemplo: *Cada laboratório pode hospedar 1 médico e mais ninguém.*

3. Os pacientes encontram seu próprio caminho (claro, se teletransportando) das pré-admissões para os serviços ambulatoriais, ignorando o movimento passo a passo habitual e sem demora.
4. Os pacientes só se movem para pré-admissões saindo do bloco de notas.
5. Para que um paciente esteja em uma sala de tratamento ou sala de operação, a sala deve estar conectada ao serviço correto, ou seja, o serviço para o qual o paciente foi admitido.

   Nota: *O movimento de cada pessoa deve terminar em um módulo (a menos que tenha permanecido em pré-admissões). Ninguém pode terminar seu movimento em uma entrada ou heliponto. Da mesma forma, você não pode deixar novos contratados em uma entrada ou heliponto. Todos devem estar em um local válido antes de iniciar a próxima fase.*

   Nota: Como você pode ver na trilha de tempo gasto, no final do jogo, cada 3 tempos que você gasta, você perde 1 popularidade.



Exemplo: *Você deseja mover das suas pré-admissões, 1 paciente amarelo da Neurologia e um laranja da Oftalmologia. Você também contratou um novo médico branco e uma novo auxiliar.*

1.Você move o novo médico para o Laboratório

- *1 ⏱ mover da entrada para a clinica*
- *0 ⏱ mover via transporte da psiquiatria para a sala de operações*
- *0 ⏱ mover via transporte da sala de operações para o laboratório*

Total: 1 ⏱.

2.Mover paciente laranja da oftalmologia para sala de tratamento da oftalmologia

- *0 ⏱ mover da pré-admissão para entrada*
- *1 ⏱ mover da entrada para a clinica*
- *0 ⏱ mover via transporte de um centro de serviços para a oftalmologia.*

Total: 1 ⏱.

3. Mover um auxiliar para uma sala de suprimentos vazia no piso mais alto

- *1 ⏱ mover da entrada para a clinica*
- *0 ⏱ mover via transporte da psiquiatria para sala de operação*
- *0 ⏱ mover via transporte da sala de operações para o laboratório*
- *1 ⏱ mover do laboratório para a sala de suprimentos*

Total: 2 ⏱

4. Mover paciente amarelo da Neurologia para sala de tratamento da neurologia

- *0 ⏱ mover da pré-admissão para entrada*
- *1 ⏱ mover da entrada para a clinica*
- *1 ⏱ mover de um centro de serviços para sala de tratamento diretamente acima*

Total: 2 ⏱

5. Você tem um módulo especial de triagem, então o tempo gasto reduz em 3 ⏱

6. Seu tempo gasto final 6 ⏱ -3 ⏱ = 3 ⏱ . Você registra isso avançando marcador de tempo gasto 3 espaços na trilha de tempo gasto.



*Essa área do tabuleiro gere a **Fase de Negócios.***

Fase 2: Negócios

Geralmente, todos podem executar essa fase simultaneamente, mas com os iniciantes (ou se alguém solicitar), execute as etapas na ordem do turno.

Nesta fase, você avaliará o atendimento e a rentabilidade, pagará suas despesas e obterá popularidade de acordo com seu desempenho.

Cuidados com o Paciente e Rentabilidade

Pacientes que recebem tratamento em serviços ambulatoriais, salas de tratamento e salas de cirurgia, irão gerar receita.

Importante: Mantenha sua receita reservada na parte inferior do seu tabuleiro até que esta fase esteja concluída (veja o exemplo à esquerda).

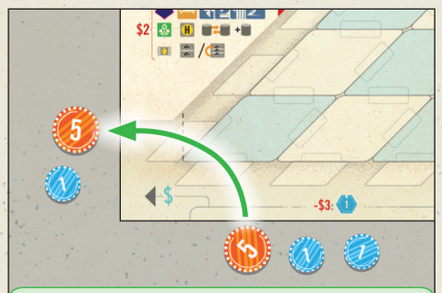
Pacientes Ambulatoriais

Nos serviços ambulatoriais, a cor do médico não importa. 1 médico pode tratar 1 paciente e você ganha $6, independentemente da cor do paciente.

Salas de Tratamento

Em cada sala de tratamento e sala de operações, designe um médico para cada paciente e enfermeiras para cada médico. Se a cor do médico corresponder à cor do paciente, nenhuma enfermeira será necessária. Contudo....

Para tratar com sucesso um paciente, o médico precisa de 1 enfermeira para cada estágio na progressão de cores, onde o nível do médico difere da gravidade da doença do paciente. Em outras palavras, se o médico não for da mesma cor que o paciente, ele precisará de 1 enfermeira para cada nível de diferença. Uma enfermeira só pode ajudar 1 médico por rodada. Se dois médicos no mesmo módulo precisam de enfermeiras, cada um precisa de seu próprio conjunto de enfermeiras.



Cada rodada, coloque sua renda na área indicada abaixo do seu tabuleiro. No final desta fase, mova qualquer renda restante para a suas economias à esquerda do seu tabuleiro.

Exemplos:

- *Se um médico vermelho trata um paciente vermelho. 0 Enfermeiras necessárias.*
- *Se um médico laranja trata um paciente amarelo. 1 enfermeiras é necessária.*
- *Se um médico amarelo trata um paciente laranja, 1 enfermeira é necessária (Enfermeiras podem fazer a ponte em qualquer direção).*
- *Se um médico vermelho trata um paciente amarelo (ou vice-versa), 2 enfermeiras são necessárias.*
- *Se um médico vermelho trata um paciente branco (ou vice-versa), 3 enfermeiras são necessárias.*

Se um paciente tiver a combinação correta de médicos e enfermeiros designados, o paciente será tratado com sucesso (e você será pago - ah, e eles ficam muito felizes)! Caso contrário, o tratamento é um fracasso (e você não será pago).

Cada paciente tratado com sucesso em uma sala de tratamento ou sala de cirurgia gera receita para você, com base na **cor do paciente** (não na cor do médico):



$32 $20 $12 $8



Jardins

Além disso, cada paciente tratado com sucesso em uma sala de tratamento gera $2 adicionais para cada jardim adjacente à sala.

Salas de Operação

Elas funcionam como salas de tratamento (bem, metade de uma sala de tratamento, porque só pode hospedar 1 paciente e 1 médico de cada vez), exceto que a sala de operações possui essencialmente uma enfermeira interna, descrita como uma enfermeira com uma borda branca (veja à esquerda). Além disso, a sala de operações não tem janelas para o exterior e, portanto, não beneficia os jardins adjacentes.

Indo para casa

Cada paciente tratado com sucesso (em serviços ambulatoriais, em sala de tratamento ou em uma sala de cirurgia) pega um carro - qualquer carro (consulte Como pegar um carro, pág. 12) - e volta para casa (não gasta tempo). O paciente sai do jogo (para o suprimento, não para a bolsa), mas o carro retorna ao estacionamento no tabuleiro principal.

Despesas

Lembra da receita desta rodada na parte inferior do seu tabuleiro? **Você deve pagar suas despesas com a receita desta rodada.** Se você gastou toda receita da rodada e ainda tem mais despesas, pague com suas economias. Se mesmo suas economias não for suficiente, você deverá perder 1 popularidade por cada $1 que deve. Se sua popularidade chega a 0 e você ainda deve, você está perdoado: considere suas despesas pagas.

Recapitulando, como pagar as despesas, nesta ordem:

1. Utilizando receita do round
2. Utilizando economias
3. Perdendo popularidade, proporção 1:1

Pagando seus funcionários

Você precisa pagar cada funcionário da seguinte forma:



Despesas de estrutura

Cada módulo e jardim na sua estrutura custa $1.

Cada sala de operação que tratou com sucesso um paciente custa $2 adicionais.
Ou seja, custa $1 para manutenção do módulo + $2 do procedimento = $3.

Cada auxiliar reduz sua manutenção total em $3 (mínimo de $0).

Exemplos de manutenção de estrutura:

- *Você tem 4 módulos e 1 jardim, sua despesa é $5.*
- *Você tem 4 módulos e 1 jardim, mas tem 1 auxiliar, sua despesa é $2.*
- *Você tem 4 módulos e 1 jardim, mas tem 2 auxiliares, sua despesa é $0.*
- *Você tem 7 modulos, 1 deles é uma sala de operacões, mas você não a utilizou neste turno. Sua despesa é $7.*
- *Você tem 7 modulos, 1 deles é uma sala de operacões e você a utilizou neste turno. Sua despesa é $9.*

Ganhando Popularidade

Se você ainda **tiver alguma receita dessa rodada**, poderá adquirir popularidade (como no mundo real!). **Na ordem inversa da rodada.**

Cada 1 popularidade custa $3. Avance seu marcador na trilha de popularidade. Se você acabar parado em um espaço com outros jogadores, coloque seu marcador em cima, para que a ordem em que você alcançou esse nível de popularidade seja clara.

Nota: *Você só pode usar a **receita desta rodada** para comprar popularidade.*

Depois de comprar popularidade, adicione o restante da receita desta rodada às suas economias que você poderá usar para contratar e assim por diante - mas lembre-se: você não pode mais usá-lo para comprar popularidade!



A sala de operações tratou com sucesso um paciente. Você paga $3 em vez dos $1 habituais durante a manutenção. (Ver despesas no Tabuleiro Principal)

GUIA DE USO

A popularidade é mostrada dentro de um hexágono, mas há quatro variações desse hexágono:

Imediato

Popularidade marcada com um raio na parte superior e nenhum contorno pontilhado: você ganha popularidade imediatamente



Fim de Jogo

Popularidade com um contorno pontilhado e sem raios: você não registra até o final do jogo.



Fase 3: Administração

Essa fase é basicamente para organizar a próxima rodada. Veja os passos:

1.		Avance o **marcador de rodada**
2.		Resete o **marcador de ações** para o espaço 1

Tabuleiro Principal

3.		**Agendamentos:** Retorne o paciente no espaço mais à direita (marcado com um ✖ vermelho) de cada serviço para a bolsa dos pacientes.
4.		**Universidade:** Cada médico na universidade sobe de nível: o vermelho fica vermelho, a laranja fica vermelha, o amarelo fica laranja, o branco fica amarelo.
5.		**Universidade:** Puxe 1 médico para cada espaço vazio (o número de espaços depende do número de jogadores) e reorganize os médicos, da esquerda para a direita: vermelho, laranja, amarelo e branco.
6.		**Universidade:** Remova todas as enfermeiras deste round que não foram contratadas. ***Exemplo:*** *Se você acabou de mover o marcador de Rodada para a Rodada IV, qualquer enfermeira que ainda esteja na coluna III será removida.*

Tabuleiro do Jogador

7.		**Laboratório:** Cada médico em um laboratório **sobe de nível 2x**, dando a você 1 popularidade: vermelho permanece vermelho, laranja fica vermelho, amarelo fica vermelho, branco fica laranja. Um médico que já era vermelho ainda lhe dá 1 popularidade, mesmo que ele não tenha mudado de cor.
8.		*Outros **médicos** (ou seja, não em laboratório) no seu tabuleiro **desce de nível:** o branco permanece branco, o amarelo fica branco, o laranja fica amarelo, o vermelho fica laranja. Tratar pacientes na correria é cansativo!*
9.		Cada paciente no seu tabuleiro, piora: os **pacientes vermelhos morrem** e você recebe **-5 de popularidade**. Remova o paciente do jogo e **devolva um carro** ao estacionamento do tabuleiro principal. Os pacientes laranja ficam vermelhos, o amarelo laranja e o branco amarelo.

Diversos

10.		**Módulos especiais e Centros de serviço:** Sempre que necessário, vire o bloco superior de cada tipo de módulo especial e do centro de serviços com a face para cima. Se uma pilha acabar, esse módulo não estará mais disponível para construção.
11.		**Resetar Ordem:** *O jogador com menor popularidade vai primeiro, depois o segundo mais baixo etc. Se jogadores tiverem a mesma popularidade, o que alcançou essa popularidade primeiro vai mais tarde na ordem. Se a ordem do turno não mudar da rodada anterior, mude o último jogador para primeiro e todos os outros 1 posição mais tarde na ordem do turno. Em um jogo para 4 jogadores, isso resultaria em 1➤2, 2➤3, 3➤4, 4➤1, por exemplo.*

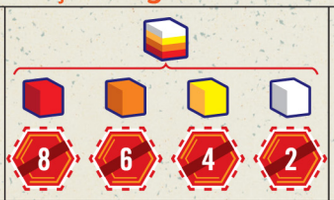
Fim do Jogo

Após 6 rodadas, o jogo termina. Além da popularidade que você comprou durante o jogo, você ganha popularidade no final do jogo por ordem de turno, da seguinte maneira:

Pontuação Positiva

1.		**Funcionários:** Você ganha popularidade para seus funcionários médicos. Cada médico e enfermeiro ganha a quantidade de popularidade indicada ao lado.
2.		**Salas de tratamento:** Você ganha popularidade por suas salas de tratamento totalmente funcionais: Para cada sala de tratamento que você possui, adjacente a um centro de serviços no mesmo andar e a uma sala de suprimentos (não há necessidade de um auxiliar nela), marque os pontos mostrados no tabuleiro do piso.
3.		**Edifícios:** Para cada edifício adicional, configurado corretamente para tratar pacientes, você tem +8.

Pontuação Negativa

4.		**Pacientes:** Para pacientes ainda em sua clínica, incluindo aqueles na sua área de pré-admissão, perca a quantidade de popularidade indicada ao lado.
5.		**Tempo gasto:** Por último, perca a popularidade igual ao maior valor negativo de popularidade que seu marcador atingiu ou passou na trilha de tempo gasto.

O jogador com mais popularidade ganha o jogo!

Em um empate, o jogador empatado que alcançou o espaço primeiro (ou seja, foi mais cedo na ordem do turno) é o vencedor.



*Esta área ddo tabuleiro gere a **fase de administração.***



*Esta área do tabuleiro principal gere o **fim do jogo.***

Modo Solo

1. Escolha qual lado do tabuleiro do jogador você vai usar
2. Escolha um dos seguintes objetivos de fim de jogo

não há mais pacientes brancos na bolsa ou em qualquer tabuleiro	construa 3 prédios que possam tratar pacientes	não gastou mais do que 12 tempos (líquido)	ainda ter 7 médicos no seu tabuleiro	ter todas as 4 cores de médicos ainda no seu tabuleiro
ter pelo menos três cores de pacientes ainda no seu tabuleiro	construa um centro de serviço no andar mais alto com o qual você está jogando *	tratar pelo menos 6 pacientes durante a Rodada VI (2 vermelhos, 2 laranja, 2 amarelo)	tenha pelo menos 4 enfermeiras ainda no seu tabuleiro	ter pelo menos $200 e pelo menos 0 popularidade (após multa por tempo gasto)

*Normalmente, esse é o 3o andar, mas uma expansão adiciona outro andar.

3. Jogue com as regras normais
4. Se você não alcançou seu objetivo, vá para a Etapa 2 para considerar um novo objetivo e jogue novamente.

   Se você alcançou seu objetivo, verifique sua pontuação na Quadro da Fama abaixo:

0 - 20	Auxiliar
21 - 30	Enfermeira
31 - 40	Interno
41 - 50	Residente
51 - 60	Especialista
61 - 70	Cirurgião
71 - 80	Médico Supervisor
81 +	CEO

Os Módulos



Centro de Serviços

Construção: Não pode ser construído adjacente a outro módulo de centro de serviço (cor magenta). Apenas um centro de serviço por andar e por prédio. Somente um de cada tipo de centro de serviço pode ser construído no total a cada rodada.

Operação: N/A

Capacidade: Qualquer qtde de médicos ou/e enfermeiras.

Função: Determina o serviço oferecido para todo o andar daquele edifício. As salas de tratamento adjacentes no mesmo andar tratam apenas pacientes que procuram esse serviço.



Sala de Tratamento

Construção: Não pode ser construído ao lado de outra sala de tratamento (laranja). Bônus opcional de construção de 1 sala de suprimentos adjacente.

Operação: Deve haver um hub de serviço adjacente no mesmo andar e uma sala de suprimentos adjacente para operar. A sala de suprimentos não precisa estar no mesmo andar.

Capacidade: 2 médicos, 2 pacientes e qualquer No. de enfermeiras.

Função: Durante a fase de negócios, até 2 médicos podem tratar até 2 pacientes que correspondem às suas cores. As enfermeiras devem estar presentes se as cores não coincidirem (consulte Salas de tratamento, p. 16).



Sala de Suprimentos

Construção: Não pode ser construído ao lado de outro módulo da sala de suprimentos (rosa).
Operação: N / A
Capacidade: 1 auxiliar.
Função: Permite que cada sala de tratamento adjacente opere. A sala de suprimentos não precisa estar no mesmo andar das salas de tratamento..



Sala de Operações

Construção: Não pode ser construído ao lado de outro módulo especial (azul).
Operação: Deve possuir um centro de serviço adjacente no mesmo andar para operar.
Capacidade: 1 médico, 1 paciente, qualquer número de enfermeiras.
Função: Durante a fase de negócios, 1 médico pode tratar 1 paciente da mesma cor. Enfermeiras devem estar presentes se as cores não coincidirem; no entanto, a sala de cirurgia possui 1 enfermeira "virtual" o tempo todo para auxiliar o médico. Essa "enfermeira" não exige salários **(consulte Salas de tratamento e salas de cirurgia, p. 16).**



Serviços Ambulatoriais

Construção: Não pode ser construído ao lado de outro módulo especial (azul).
Operação: N / A
Capacidade: 1 médico, 1 paciente.
Função: Durante a fase de negócios, 1 médico pode tratar 1 paciente, independentemente da cor ou serviço necessário. Os pacientes podem se mudar diretamente para cá a partir de pré-admissões sem custo de tempo.



Laboratório

Construção: Não pode ser construído ao lado de outro módulo especial (azul).
Operação: N / A
Capacidade: 1 médico.
Função: Durante a Administração, um médico no laboratório melhorará duas vezes. Um médico laranja ficará vermelho e um médico vermelho permanecerá vermelho. De qualquer forma, se você tiver um médico em um laboratório durante a fase de administração, você ganha 1 popularidade.



Triagem

Construção: Não pode ser construído adjacente a outro módulo especial (azul)
Operação: N / A
Capacidade: N / A
Função: Durante a etapa Mover, reduza o tempo total gasto em 3; no entanto, o tempo total gasto durante a etapa Mover não pode ser menor que 0.

Expansões

Graças ao sucesso nas metas do crowdfunding, o jogo base inclui algumas mini expansões. Não adicione nenhum deles até que todos tenham jogado o jogo base algumas vezes, há muito a dominar na clínica! Quando você estiver pronto, adicione um ou todos esses ao jogo; no entanto, um de cada vez será muito mais fácil para todos. Não se internem na ala psiquiátrica!

Transfusão de Sangue

Componentes


8 Bolsas de Sangue

Jogando o Jogo

A cada rodada, cada jogador pode pedir a um funcionário que doe sangue (para estocar no banco de sangue da clínica).

Fase 1: Ações

Mover **Novo!** Doe Sangue

Você pode mover alguém de sua equipe (enfermeira, médico, auxiliar ou zelador), de acordo com as regras normais, para um **centro de serviços vazio** para começar a doar sangue, um processo que será concluído na **Fase 2: Negócios**. Se houver outra equipe no centro de serviços, será necessário removê-los antes que este possa doar sangue (seus centros de serviço possuem equipamentos sofisticados de auto-flebotomia). Deite o funcionário para iniciar o procedimento

- Deite o meeple para doar sangue em um **centro de serviço vazio. Isso gasta 3 tempos.**

Na **Fase 2: Negócios**, seu doador produzirá uma bolsa de sangue. Na próxima rodada, qualquer enfermeira pode pegar e transportá-la para uma sala de tratamento para ajudar um paciente; esse processo de transporte e entrega não leva tempo extra!

- Uma enfermeira pode levar sangue para uma sala de tratamento. **Isso não leva tempo.**
- Uma enfermeira pode deixar a bolsa de sangue em uma sala de tratamento. **Isso não leva tempo.**

Fase 2: Negócios

Cuidados com o Paciente e Receita

Novo! Centro de Serviços (Doação de Sangue)

Se você tiver algum funcionário deitado sozinho nos centros de serviço, poderá retirar sangue de um deles. Pegue uma bolsa de sangue do suprimento e coloque-a no centro de serviço com o funcionário e levante-o novamente. Se vários jogadores estão coletando sangue e não há o suficiente para circular, o jogador menos popular puxa primeiro.

Salas de Tratamento

Uma enfermeira em uma sala de tratamento com um paciente e uma bolsa de sangue, **mas nenhum médico**, pode ajudar esse paciente com o sangue.
Devolva a bolsa de sangue ao suprimento.
Se o paciente era branco, ele fica completamente curado. Você ganha a renda e o paciente volta para casa, levando o carro, como de costume.

Caso contrário, você ganha a renda como se tivesse curado o paciente,mas o paciente melhora apenas 1 cor (vermelho ➔ laranja, laranja ➔ amarelo, amarelo ➔ branco) e permanece na sala de tratamento. Coloque a enfermeira cuidando do paciente (as transfusões são difíceis!).

Fase 3: Administração

Um paciente com uma enfermeira ao lado não piora; em vez disso, basta colocar a enfermeira para ficar ao lado dele na sala de tratamento.

Extintores

Componentes


8 Extintores

Jogando o Jogo

Sua clínica está oferecendo algo inovador e experimental na Cidade Pequena: extintores de incêndio. Infelizmente, nenhuma equipe sabe como essa nova tecnologia funciona, mas os pacientes ficam felizes em pagar um bônus por um quarto próximo a um extintor! É fascinante!

Fase 1: Ações

Ação: Construir

Regras de Construção

Extintor: Deve ser construído sobre módulo que não trata diretamente pacientes (ou seja, não em uma sala de tratamento, sala de cirurgia,ou ambulatório) e que ainda não possua um extintor. Custa $2 para construir no térreo; $3 no piso 1; $4 no andar 2; $5 no andar 3; $6 no andar 4 (uma expansão adiciona esse andar).

Mover

Quando alguém (equipe ou paciente) se mover para um módulo com um extintor, deve gastar **1 tempo adicional.** Mesmo que alguém leve um transportador para esse módulo, com a intenção de continuar no transportador; no entanto, se o transportador não tiver um "Pare" nesse módulo, o extintor não terá efeito no transportador.

- **Mover** ou **transportar** para um módulo com um extintor custa **1 tempo adicional.**

Nota: *Uma pessoa que iniciou a rodada em um módulo com um extintor não terá tempo para olhar para ele. Somente as pessoas que se mudam para o módulo com o extintor tem tempo para observá-lo (mesmo que saiam imediatamente do módulo).*

Fase 2: Negócios

Cuidado com o Paciente e Receita

Salas de Tratamento

*Além disso, cada paciente tratado com sucesso em uma sala de tratamento gera **$3 adicionais** para cada **extintor adjacente** à sala. Eles são tão fascinantes!*

Médicos Viciados em Trabalho

Componentes



4 Médicos workaholics Roxos

Setup

Crie um grupo de médicos colocando os seguintes médicos na bolsa de médicos, de acordo com o número de jogadores:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Tabuleiro Principal:

Universidade: Preencha cada espaço da esquerda com um médico aleatório retirado da bolsa, até o número de jogadores. Reorganize-os de acordo com o diagrama da universidade (**roxo**, vermelho, laranja, amarelo, branco). Basta pule as cores que você não puxou.

Nota: *A universidade nunca pode ter mais de um médico viciado em trabalho; se você puxar médicos roxos adicionais, basta devolvê-los à bolsa depois de encher a universidade.*

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Contratar

Médicos viciados em trabalho custam **2x para contratar.** Como só pode haver 1 na universidade e ele está **sempre no espaço mais à esquerda**, isso significa que sempre custará **$8.**

Mover

Capacidade do módulo: Uma sala de tratamento com um médico viciado em trabalho tem maior capacidade de pacientes para pacientes amarelos ou brancos (mas não para os dois ao mesmo tempo). Pode conter 3 pacientes amarelos ou 4 brancos.

Fase 2: Negócios

Cuidado com o Paciente e Receita

Salas de Tratamento

Um médico viciado em trabalho pode tratar 1 paciente vermelho, até 2 pacientes laranja, até 3 pacientes amarelos ou até 4 pacientes brancos em um único quarto ao mesmo tempo, sem necessidade de enfermeiras. Depois que ele trata os pacientes, deite-o **(exaustão!).**

Fase 3: Administração

Tabuleiro Principal

Universidade: Puxe 1 médico para cada espaço vazio (o número de espaços depende do número de jogadores), depois reorganize os médicos, da esquerda para a direita: roxo, vermelho, laranja, amarelo, branco.

Lembre-se: A universidade nunca pode ter mais de 1 médico viciado em trabalho; se você puxar médicos roxos adicionais, basta devolvê-los à bolsa depois de encher a universidade.

Tabuleiro do Jogador

Cada médico roxo deitado no seu tabuleiro de jogador **sai do jogo** (lembre-se de devolver o **carro do médico** ao lote principal).

Zumbis na Clinica

Componentes



8 zumbis verdes

Fase 1: Ações

Mover

Se você tiver zumbis em sua clínica, eles devem se mover (como você quiser, de acordo com as seguintes regras) antes de qualquer outra pessoa.

- Os zumbis podem se mover para um **módulo/espaço adjacente** no térreo. Não custa tempo.
- Zumbis não podem usar **transportadores**

Todas as outras pessoas se movem como de costume, exceto que ninguém tem permissão para um módulo ou espaço com um zumbi. Eles podem sair de um, no entanto, e isso é importante porque...

No final do movimento, qualquer pessoa (equipe e pacientes) em um espaço com um zumbi é **removida do jogo** (exceto 1 médico em um laboratório com 1 zumbi), mas os coloca perto do seu tabuleiro de jogador. Você deve deixar os carros deles estacionados. Ter os cadáveres perto do seu tabuleiro ajudará na contabilidade dos carros estacionados. Jogadores que deixam pacientes morrerem dessa maneira recebem a penalidade habitual.

Fase 2: Negócios

Cuidado com Paciente e Receita

Salas de Tratamento

Em qualquer sala de tratamento que tenha **2 pacientes amarelos**, mas nem médicos nem enfermeiros, substitua os **2 pacientes amarelos por 1 zumbi**. Se não houver zumbis suficientes, os jogadores no início da ordem do turno receberão primeiro e, para todos os outros, o par de pacientes amarelos permanecerá inalterado.

Leboratório

1 médico de qualquer cor em um laboratório com um zumbi pode cura-lo, ganhando **$32**. Se você fizer isso, coloque o zumbi ao lado do seu tabuleiro (para contabilidade de carros) e deite o médico.

Nota: *Depois que 2 pacientes amarelos se tornam zumbis, seus carros ficam para sempre abandonados, mesmo que você cure o zumbi. Em outras palavras, cada zumbi deve ter 2 carros.*

Fase 3: Administração

Tabuleiro do Jogador

Laboratório: Cada médico em um laboratório sobe de nível 2x, dando a você 1 popularidade: vermelho fica vermelho, laranja fica vermelho, amarelo fica vermelho, branco fica laranja. Um médico que já era vermelho ainda lhe dá 1 popularidade, mesmo que ele não tenha mudado de cor.

Laboratório: Cada médico deitado em um laboratório se levanta.

Clínica / Pré-Admissões: Cada paciente não-zumbi no seu quadro de jogadores piora.

Fim do Jogo

Zumbis: você ganha 9 popularidade para cada zumbi ainda em sua clínica.