CLINIC

DELUXE EDITION

THE EXTENSION

Introdução

Sua clínica está decolando, mas a concorrência é feroz. Você precisa cada vantagem e benefício para se destacar das outras opções de assistência médica. Forneça cuidados especiais para certos pacientes, construa edifícios mais altos. O que for preciso!

Esta caixa contém várias expansões, geralmente compatíveis entre si; no entanto, você terá muito mais prazer com eles se você as adicionar uma de cada vez, ou acrescentando gradualmente. Isso também facilitará a compreensão das sutilezas de cada uma, sem deixar lento enquanto todos tentam lidar com inúmeras novas possibilidades.

Componentes

Piso 4



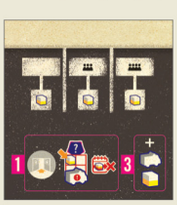
4 tabuleiros 4o piso (Dupla-Face)

Comodidades



4 Tabuleiros de Comodidades

Ambulância



1 Estacionamento para ambulância



18 Ambulâncias

Urbanismo



24 Cartas de Urbanismo

Zeladores

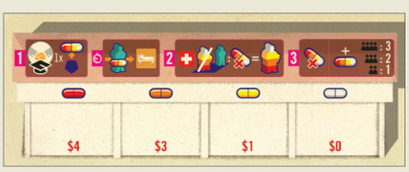


1 Tabuleiros da Manutenção



8 zeladores

Farmácia



1 Farmácia



25 Peças de Capsulas

(3 vermelhas, 4 laranjas, 6 amarelas 12 brancas)



1 Bolsa para Capsulas

Hospice (Cuidados Paliativos)



4 Tabuleiros de Hospice



16 Idosos

Unidade de Obra Subterrânea



16 peças de obra subterrânea

Pilares Estruturais



1 Tabuleiro dos Pilares



8 pilares

Vírus



1 Tabuleiro Vírus



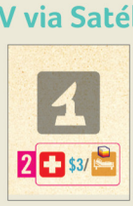
5 Peças de Vírus



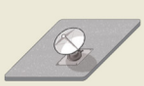
14 pacientes

(8 laranjas, 6 vermelhos)

TV via Satélite



1 Tabuleiro de TV via Satélite



10 Peças de Antena Satélite

Unidade de Tratamento Intensivo

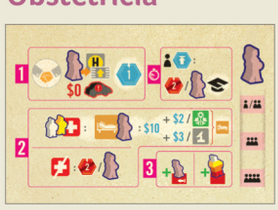


1 Tabuleiro de UTI



3 Módulos Especiais de UTI

Obstetrícia



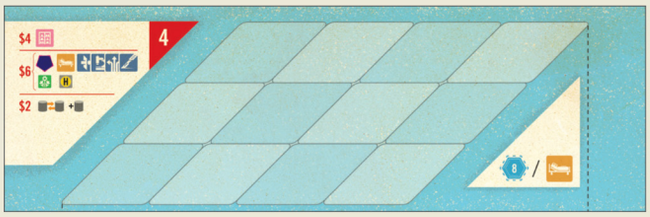
1 Tabuleiro da Obstetrícia



3 grávidas

Piso 4

Agora você pode construir 4 pisos acima do térreo



Componentes

- 4 Tabuleiros 4o piso

Setup

Os coloque perto do 2o e 3o piso

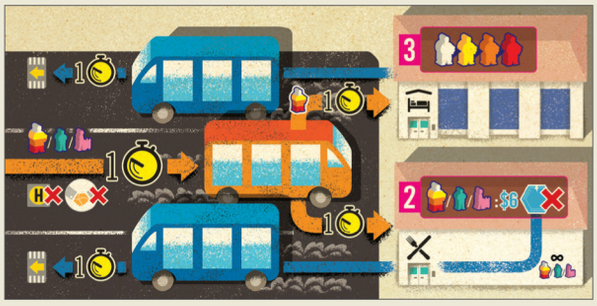
Você pode estender seu tabuleiro com um tabuleiro do Piso 2 e, em seguida, um tabuleiro do Piso 3 e, em seguida, um tabuleiro do Piso 4 a qualquer momento, mesmo no início do jogo.

Comodidades

Seus médicos podem fazer uma pausa ... e você pode lucrar com isso! Essa expansão concede a seus médicos, enfermeiros e auxiliares a capacidade de deixar sua clínica, substituindo a regra fundamental do jogo base. Os pacientes (e outros funcionários) ainda estão presos às regras usuais.

Componentes

- 4 Tabuleiros de comodidades



Setup

Cada jogador: Pegue um tabuleiro de comodidades e coloque-o próximo ao seu.

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Mover

Cada médico, enfermeira e auxiliar **(que não sejam os recém-contratados)** podem gastar um total de 1 tempo para ir para uma entrada (não um heliporto) para fazer uma pausa. Mova grupos de 1 a 3 para a cafeteria ou dormitório. Cada grupo leva 1 tempo para chegar ao seu destino (portanto, 2 vezes no total).

Isso é representado no tabuleiro de comodidades com os seguintes ícones:



Fase: Negócios

Despesas

Os auxiliares que estão descansando não reduzem suas despesas totais; no entanto, o custo de cada auxiliar reduz sua despesas em $3 (despesas mínimas: $0).

[Novo] Rentabilidade na Cafeteria

Depois de pagar suas despesas e ganhar popularidade, cada médico, cada enfermeira e cada auxiliar na cafeteria lhe rendem $6.

Nota: Esta renda não pode comprar popularidade.

Isso é representado nas Comodidades com os seguintes ícones:



Fase 3: Administração

Com novos prédios, novas responsabilidades virão:

Universidade / Dormitório: Cada médico na universidade ou dormitório sobe de nível de acordo com a tabela de avanços no quadro de amenidades.

Isso é representado no tabuleiro de comodidades com os seguintes ícones:



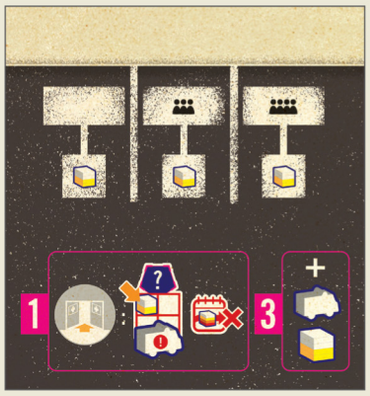
Nível na cafeteria: Cada médico na cafeteria permanece no mesmo
nível.
Dormitório: Grupos de 1 a 3 médicos podem mudar do dormitório para as entradas, gastando 1 tempo por grupo.
Cafeteria: Todos os médicos, enfermeiras e auxiliares retornam da cafeteria para as entradas em grupos de 1 a 3, gastando 1 tempo por grupo.

Ambulância

Transporte rápido pacientes para sua clínica!

Componentes

- 1 Tabuleiro de estacionamento para Ambulâncias
- 18 ambulâncias





Setup

Coloque o tabuleiro de estacionamento da ambulância perto do tabuleiro principal.

Preencha os espaços de ambulância seguindo o número de jogadores com ambulâncias e pacientes aleatórios do suprimento (não da bolsa de pacientes), mas apenas branco e amarelo. Devolva qualquer laranja ou vermelho. As ambulâncias são os carros dos pacientes, que devem ser estacionados de acordo com as regras usuais.

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Admitir Pacientes

Se você escolheu a ação Admitir Pacientes, antes de gastar qualquer Ponto de Fila, você pode (por 0 Pontos de Fila) mover primeiro 1 paciente do estacionamento da ambulância para qualquer um dos seus serviços de pré-admissão; se o fizer, você deve estacionar a ambulância. Depois, execute sua ação normal de Admissão de Pacientes.

Isso é representado no tabuleiro de estacionamento das ambulância da seguinte forma:



Fase 3: Administração

Estacionamento de ambulâncias: Preencha o restante das vagas de ambulância de acordo com o número de jogadores com ambulâncias e pacientes aleatórios brancos e amarelos do suprimento, cada um com uma ambulância.

Urbanismo

Componentes

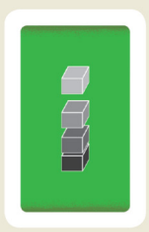
- 24 cartas de urbanismo

Setup

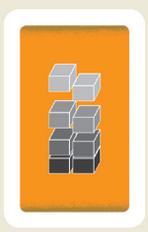
Depois de devolver as peças bônus à caixa, também na ordem inversa do turno, pegue secretamente 1 carta de urbanismo fácil, 1 média e 1 dificil de sua escolha. Escolha um como seu objetivo e reserve as outras duas, ocultas.

Fim do Jogo

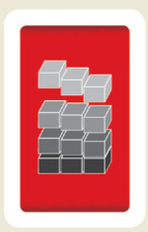
Se você tiver módulos (ou pilares) em pelo menos todas as posições de sua carta de urbanismo, obtenha popularidade positiva; senão, você obtém popularidade negativa. É tranquilo ter módulos adicionais e outros componentes que não estão representados na carta de urbanismo escolhida.



FÁCIL



MÉDIA



DIFÍCIL



Zeladores

Precisa mover seu transporte? Seu zelador sabe como.

Componentes

- 1 tabuleiro da manutenção
- 8 zeladores



Setup

Coloque a manutenção perto do tabuleiro principal

Preencha cada coluna da esquerda, até o número de jogadores, com 1 zelador por espaço.

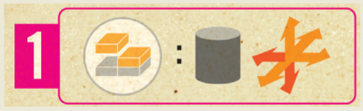
Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Construir

Normalmente, isso permite construir 2 componentes; no entanto, para cada um desses componentes construídos, você pode mover no lugar um transportador. Você já deve ter um zelador em um módulo com o transportador. Mova o transportador para qualquer outro módulo no mesmo prédio.

Isso é representado no tabuleiro da manutenção da seguinte forma:



Ação: Contratar

Zeladores estão também disponível para contratar.

Se você selecionou a ação Contratar, você pode contratar novos funcionários pagando os custos indicados nos seus espaços.
Você pode: Contratar 1 médico ou 1 zelador **e / ou** contratar 1 enfermeira (da coluna da rodada atual) ou 1 auxiliar.
Lembre-se: Cada pessoa vem com um carro que você deve estacionar!

Isso é representado no tabuleiro de manutenção da seguinte forma:



Mover

Os zeladores podem parar em qualquer módulo de sua clínica (mas se você deseja que os zeladores movam seus transportadores, eles precisam estar juntos). Zeladores não são afetados e não afetam a capacidade do módulo.

Nota: Os zeladores não podem deixar a clínica para fazer uma pausa: Apenas médicos, enfermeiras e auxiliares.

Fase 2: Negócios

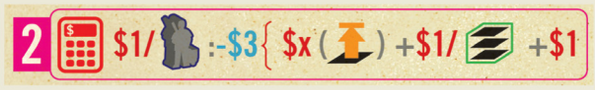
Despesas

Cada zelador tem custo de $1.

Se você possui transportadores, pague para manter a rede de transportadores. O custo depende do piso mais alto no qual você construiu (f) entre todos os seus edifícios e o número de edifícios que podem tratar pacientes (n) em sua clínica: $f + $n + $1. Cada zelador que você possui reduz esse custo em $3, mas não abaixo de $0.

> ***Exemplo:*** *Você construiu 2 edifícios funcionais e o início de um terceiro; porque o terceiro ainda não pode tratar pacientes, nós o ignoramos. O componente mais alto de um edifício funcional fica no Piso 1, mas o outro edifício funcional tem um componente no Piso 3. Você deve pagar $3 + $2 + $ 1 = $6. Você contratou 3 zeladores e cada um reduz o custo em $3. Você não pode pagar menos de $0. Nesta rodada, sua manutenção é gratuita...*

Isso é representado no tabuleiro de manutenção da seguinte forma:



Farmácia

Você pode usar medicamentos para ajudar pacientes:

Componentes

- 1 Farmácia
- 25 Cápsulas (3 vermelhas, 4 Laranjas, 6 amarelas, 12 brancas)
- 1 Bolsa para capsulas

Setup

Coloque o tabuleiro da farmácia perto do principal

Crie um estoque de cápsulas colocando as seguintes na bolsa, de acordo com o número de jogadores:

	1	2	3	4
	1	1	2	3
	1	2	3	4
	1	3	4	6
	2	4	8	12

Retire um certo número de cápsulas da bolsa, de acordo com o número de jogadores, conforme ilustrado na Fase 3 no tabuleiro da Farmácia. Coloque cada cápsula no espaço correspondente à sua cor (que também determinará seu preço).

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Contratar

Você pode usar essa ação para comprar capsulas

Em vez de contratar um médico, você pode comprar 1 cápsula da farmácia (pagando o custo mostrado na coluna) e colocá-la no centro de serviço de sua escolha.

Portanto, se você selecionou a ação Contratar, poderá:

Contratar 1 médico ou comprar 1 cápsula e / ou contratar 1 enfermeira ou 1 auxiliar.

Isso é representado na Farmácia com os seguintes ícones:



Mover

Cada enfermeira pode pegar e transportar 1 cápsula sem custo adicional de movimentação e sem nenhum outro efeito ao transportá-la. A enfermeira deve transportar a cápsula para uma sala de tratamento (não uma sala de cirurgia e nem ambulatório). A cápsula terminará onde quer que a enfermeira termine seu movimento; a enfermeira não pode deixar a cápsula e continuar se movendo.

Isso é representado no tabuleiro de farmácia da seguinte forma:



Fase 2: Negócios

Cuidados com o Paciente e Rentabilidades

Em uma sala de tratamento, se (e somente se) não houver médico lá, uma enfermeira com uma cápsula pode gastar a cápsula para funcionar como se a enfermeira fosse um médico da mesma cor da cápsula. Isso significa o seguinte:

Se a cor da cápsula for igual à cor do paciente, a enfermeira pode usar a cápsula para tratar o paciente.
Se as cores forem diferentes, você deve ter uma enfermeira adicional para cada cor que a cápsula é diferente do paciente.
Isso é representado na Farmácia da seguinte forma:



Exemplo: *Você pode tratar um paciente laranja com uma cápsula amarela, mas você precisará de um total de 2 enfermeiras: 1 para administrar a cápsula amarela + 1 para compensar a diferença de cor de amarelo para laranja.*

Fase 3: Administração

Remova do jogo todas as cápsulas não compradas da farmácia. Elas expiraram.
Puxe um certo número de cápsulas da bolsa, de acordo com o número de jogadores, conforme ilustrado na Fase 3 na Farmácia. Coloque cada cápsula no espaço da farmácia correspondente à sua cor (que também determinará seu preço).

Isso é representado na Farmácia da seguinte forma:



Hospice (Cuidados Paliativos)

Os idosos podem ser um pouco lentos, mas atender às necessidades deles ajuda você a atingir suas metas fiscais....

Componentes

- 4 tabuleiros de Hospice
- 16 Idosos





Setup

Cada jogador: Pegue um Hospice e coloque-o próximo ao seu tabuleiro.

Coloque um idoso em cada um dos 4 espaços do hospice.

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Mover

Idosos não pode usar o Heliponto

Idosos não chegam em carros.

Quanto tempo leva um idoso para mover

Mover um idoso do hospice para uma entrada custa 2 tempos, em vez de 1.

Mover um idoso de sua clínica para um espaço adjacente custo 2 tempos, em vez de 1.

Isso é representado no Hospice da seguinte forma:



Capacidade do Módulo

Os idosos contam como pacientes normais para todas as limitações de capacidade do módulo; no entanto, eles recusarão o tratamento até que sejam o único paciente na sala (veja abaixo).

Fase 2: Negócios

Cuidados com o paciente e rentabilidade

Você só pode tratar um idoso em uma sala de tratamento (não em uma sala de cirurgia e nem em ambulatório) e apenas em uma sala de tratamento que não tenha nenhum outro paciente (nem mesmo outro idoso); no entanto, a sala de tratamento pode ser adjacente a qualquer centro de serviço.

Um médico não pode tratar um idoso.

Qualquer número de enfermeiras podem tratar um idoso, mesmo quando um médico nao está presente.

Cada idoso tratado com sucesso gera $10, mais os $2 adicionais habituais para cada jardim adjacente à sala e $3 para cada extintor adjacente à sala (além do bônus da TV via satélite; consulte TV via satélite).

Indo pra casa

Lembre-se: Idosos não vêm com carros. Cada idoso tratado com sucesso simplesmente sai do jogo e volta para casa.

Despesas

Cada idoso em seu hospice lhe rende $2, que você acrescenta ao seu rendimento da rodada; assim, você poderá usar esse dinheiro para comprar popularidade.

Fim do Jogo

Cada idoso no hospice, falece: −5 popularidade cada

As regras da fase de negócios, bem como a penalidade de pontuação no final do jogo, são representadas no quadro Hospice da seguinte forma:



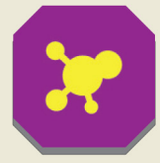
O Vírus

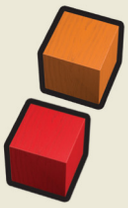
Você tem tantos pacientes novos esperando para serem admitidos! Com o aumento do estresse, reduz-se a imunidades, tornando-os especialmente vulneráveis ao contágio ... mas você está administrando uma clínica, então mais doenças significam mais renda, desde que você possa gerenciá-las!

Components

- 1 tabuleiro do vírus
- 5 peças de vírus
- 14 pacientes (8 laranjas, 6 vermelhos)







Setup

Coloque o tabuleiro do vírus perto do principal

Coloque as peças de vírus nos espaços indicados no tabuleiro do vírus, de acordo com o número de jogadores. Devolva o resto para a caixa.

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

[Novo] Contágio

Antes de Mover, faça o seguinte para cada serviço disponível no jogo:
Conte o número total de pacientes nas pré-admissões desse serviço em todos os jogadores.
Se o total for maior que 2 por jogador, coloque um vírus no lado esquerdo da linha deste serviço no bloco de notas de agendamentos.

Isso é representado no tabuleiro do vírus da seguinte forma:



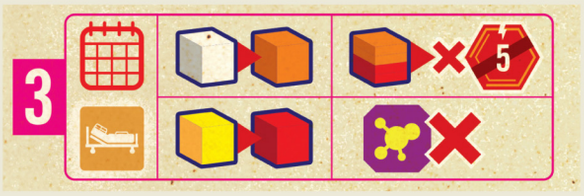
Fase: Administração

Para cada serviço que possui um vírus à esquerda de sua linha no bloco de notas de agendamento, faça o seguinte:
- Cada paciente associado a esse serviço (seja em uma sala de tratamento ou sala de cirurgia em sua clínica, em suas pré-admissões ou apenas com uma consulta agendada) piora dois níveis: vermelho morre, laranja morre, amarelo se torna vermelho, branco se torna laranja.

Lembre-se: Para cada paciente que morre em sua clínica, você recebe -5 de popularidade e o carro deles volta para o estacionamento principal.

Remova o vírus do bloco de anotações e retorne-o para o tabuleiro do vírus

Isso é representado no tabuleiro do vírus da seguinte forma:



Pilares

Os pilares fornecem aos arquitetos criativos alternativas para a construção de pisos superiores.

Componentes

- 1 tabuleiro de pilares
- 8 pilares

Setup

Coloque o tabuleiro de pilares perto do principal

Empilhe os pilares no espaço vazio na parte superior do tabuleiro de pilares.

Jogando o Jogo

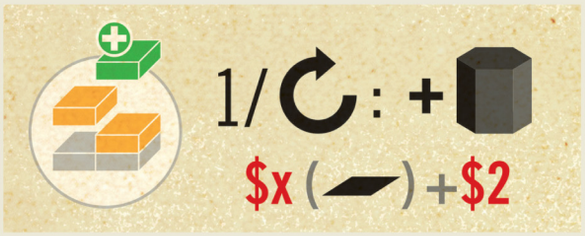
Fase 1: Ações

Ação: Construir

Outro componente que você pode construir é um pilar, cujo custo é o piso no qual você deseja construí-lo (f) mais $2: $f + $2. Além de poder construir isso como um componente normal, uma vez por rodada como parte de uma ação de Construção, você pode construir um pilar além dos 2 componentes normais (você ainda deve pagar por isso).

> ***Exemplo:*** *Numa ação de construção, você paga $2 para construir um pilar no térreo como um bônus de construção. Em seguida, você constrói um módulo acima do piso 1 como seu primeiro componente. Para o seu segundo componente, você constrói outro pilar acima do novo módulo; a construção do pilar no segundo andar custa $4.*

Isso é representado no tabuleiro de pilares da seguinte forma:

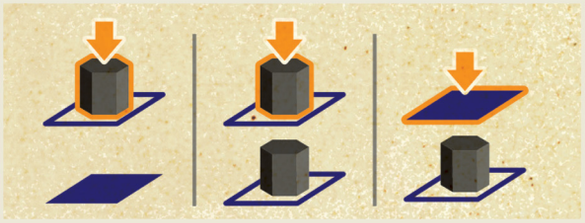


Você só pode construir pilares em 3 tipos de locais:

- Espaços no térreo sem nada no meio (sem módulo no espaço, sem estacionamento, sem jardim; no entanto, os carros estacionados nas ruas ao seu redor estão bem).
- Em cima de outro pilar
- Em cima de um módulo

Nota: Você pode construir módulos sobre pilares. De fato, esse é o objetivo deles!

Isso é representado no tabuleiro de pilares da seguinte forma:



Se você também estiver utilizando Urbanismo, lembre-se de que os pilares contam (exatamente como os módulos) para cumprir o formato exigido de sua clínica.

TV via Satélite

9 em cada 10 médicos relatam mais lucro - ou seja, satisfação de seus pacientes com doses regulares de TV via satélite. Uma antena fornecerá programação internacional para todas as salas de tratamento.

Componentes

- 1 Tabuleiro de TV via satélite
- 10 peças de antenas

Setup

Coloque o tabuleiro de TV via satélite perto do principal e empilhe as peças de antena no local (perto dos helipontos).

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Construir

Uma antena tem as mesmas regras de construção e custo que um heliponto: Deve ser construída no espaço vazio em cima de um módulo, mas nada pode ficar em cima da antena.

Fase 2: Negócios

Cuidados com o paciente e rentabilidade

Cada paciente tratado em uma sala de tratamento (não em uma sala de cirurgia e não em ambulatório) com uma antena parabólica logo acima, ganha um adicional de $3. Isso é adicional a qualquer bônus de jardins e extintores adjacentes.

Isso é representado no tabuleiro de TV via satélite da seguinte forma:



Unidade de Obra Subterrânea

Você adquiriu um belo terreno para sua clínica, mas agora entende como o conseguiu de maneira tão barata: Antes que você comece a cavar, começaram as obras subterrâneas, tornando inutilizáveis certas partes de sua propriedade. Além de não poder construir onde eles estão trabalhando, as barreiras de construção deles também tornaram impossível estacionar ao lado das zonas de trabalho deles!

Componentes

- 16 peças de obra subterrânea

Setup

Para jogar, concorde com um cenário de trabalho (abaixo). Como os cenários variam em dificuldade (quanto mais espaços bloqueados pela obra subterrânea, mais difícil é o cenário). Você pode concordar em ter jogadores mais experientes trabalhando com cenários mais difíceis do que os outros.

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Construir

Você não pode construir nada em um espaço onde exista uma obra subterrânea.

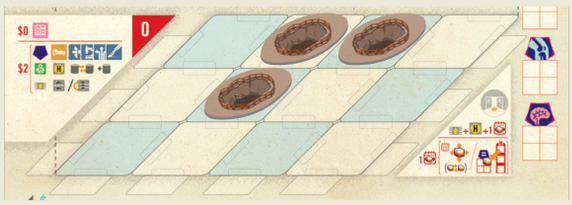
Ação: Admitir Pacientes

Você não pode estacionar carros em ruas que tocam em obras subterrâneas.

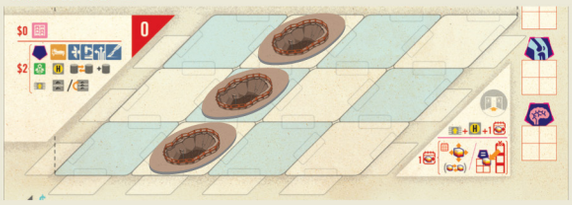
Mover

As pessoas não podem caminhar nem pular sobre obras subterrâneas; eles devem dar volta, o que leva mais tempo. Eles podem, no entanto, usar um par de transportadores que os levariam através de obras subterrâneas!

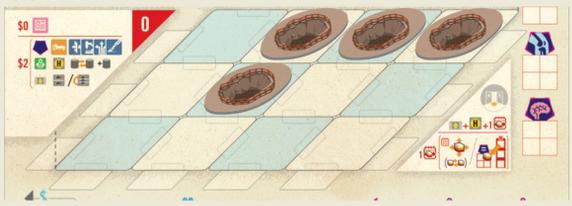
Cenário 1



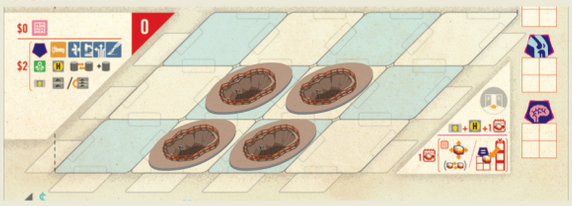
Cenário 2



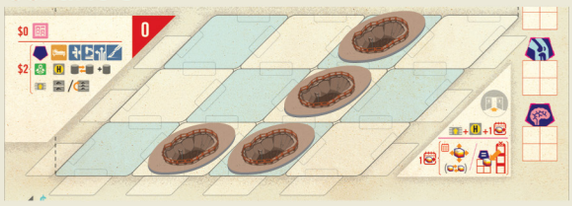
Cenário 3



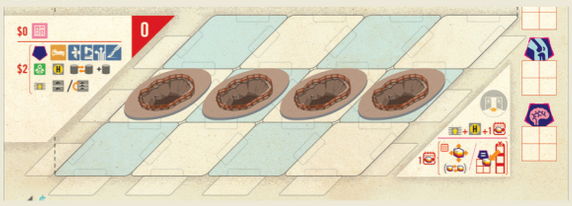
Cenário 4



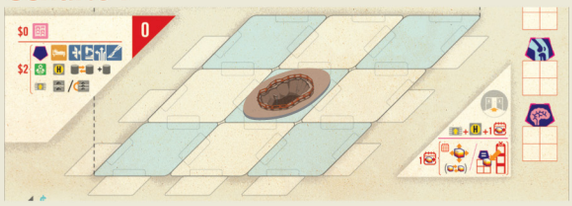
Cenário 5



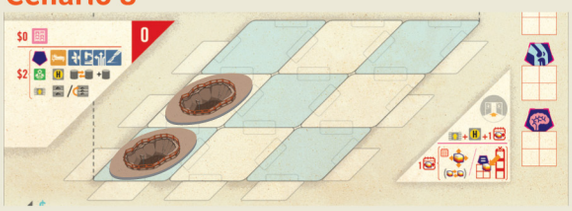
Cenário 6



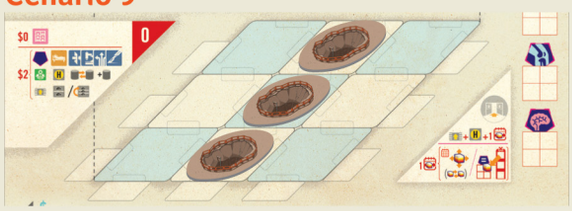
Cenário 7



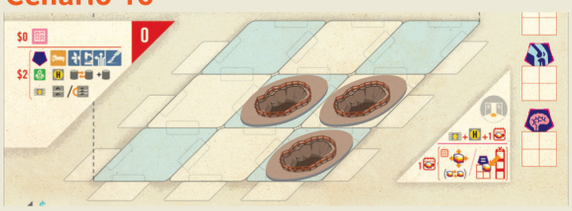
Cenário 8



Cenário 9



Cenário 10



UTI: Unidade de Tratamento Intensivo

A UTI é um módulo especial que pode tratar pacientes com mais agilidade:

Componentes

- 1 Peça de extensão para UTI
- 3 Módulos Especiais (Unidade de Tratamento Intensivo)





Setup

Coloque o tabuleiro da UTI próximo ao principal

Empilhe um determinado número (consulte a tabela abaixo) de UTIs à esquerda da peça especial de UTI para formar uma exibição. Devolva os outros para a caixa.

1	2	3	4
Você ainda recebe 1 de cada um dos 2 módulos especiais aleatórios diferentes	1	2	3

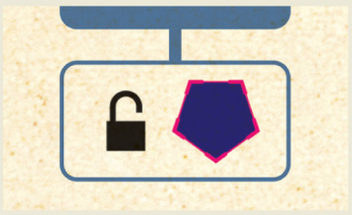
Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ações: Construir

Para usar a UTI, ela precisará estar adjacente a um centro de serviços no mesmo andar e tratará apenas pacientes que precisam deste serviço.

Isso é representado no da peça de UTI da seguinte forma:



Mover

Capacidade do Módulo



UTI: 1 médico, 1 paciente (serviço correto), qualquer número de enfermeiras

Fase 2: Negócios

Cuidados com o Paciente e Rentabilidade

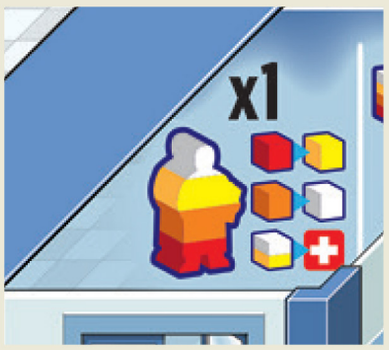
Se a UTI estiver adjacente a um centro de serviço no mesmo andar, poderá tratar pacientes que precisam desse serviço.

Na sua UTI, atribua um médico ao paciente, e enfermeiras ao médico. Se a cor do médico corresponder à cor do paciente, nenhuma enfermeira será preciso; no entanto, o médico precisa de 1 enfermeira para cada cor que difere do paciente.

Nota: Se você tiver a equipe adequada na UTI, não poderá ignorar o paciente; você deve tratá-los.

Se o paciente tiver a combinação correta de médico e enfermeiras designados, o paciente será tratado com sucesso, melhorando a condição deles 2 níveis: o branco é curado e vai para casa, o amarelo é curado e vai para casa, a laranja se torna branco e fica, o vermelho se torna amarelo e fica. Caso contrário, o tratamento é um fracasso (sem pagamento).

Isso é representado no módulo de UTI da seguinte forma:



Fase 3: Administração

Clínica / Pré-admissões: Cada paciente no seu tabuleiro d jogador piora como de costume, a menos que esteja na UTI. **Um paciente na UTI não piora.**

Isso é representado no módulo de UTI da seguinte forma:



Obstetrícia

O Lamento da Sereia! O lamento da mãe em trabalho de parto! O lamento do recém-nascido, respirando pela primeira vez! Tudo soa muito como uma nova fonte de renda....

Componentes

- 1 tabuleiro de obstetrícia
- 3 grávidas





Setup

Coloque o tabuleiro de obstetrícia ao lado do principal, perto da universidade. Coloque as grávidas nos espaços no lado direito da obstetrícia.

Expositor de Médicos

O primeiro jogador seleciona quantas mulheres grávidas entrarão em jogo na Rodada 1 e as coloca, começando com o espaço disponível mais à direita (dependendo da contagem de jogadores), na Universidade. Em seguida, chame os médicos para preencher os espaços restantes da Universidade, como de costume.

Jogando o Jogo

Fase 1: Ações

Ação: Contratar

Em vez de contratar (e em vez de comprar uma cápsula), você pode levar uma grávida (ou seja, se puder estacionar o carro) da Universidade para uma entrada ou heliponto conectado à sua clínica. **Não há custo para fazer isso.** Se você o fizer, ganhe 1 popularidade imediatamente.

Isso é representado na Obstetrícia da seguinte forma:



[Novo] Publicidade Negativa

Antes do Mover, o jogador com maior popularidade (ou seja, o último na ordem do turno) recebe -2 de popularidade para cada grávida que ainda está na Universidade, então ela volta para casa. Devolva-as ao tabuleiro de obstetrícia.

Isso é representado na Obstetrícia da seguinte forma:



Fase 2: Negócios

Cuidados com o Paciente e Rentabilidade

Você pode "tratar" uma grávida em uma sala de tratamento. Ela exige 1 médico branco e 1 médico amarelo. Como de costume, enfermeiras podem compensar as diferenças de cores.

Exemplo: *2 médicos amarelos e 1 enfermeira podem fazer um parto.*

Se você "tratar" a grávida, ganha $10, mais quaisquer bônus de jardim, TV via satélite ou extintor que normalmente seriam aplicáveis. Então ela vai para casa, como sempre. Devolva-a ao tabuleiro de obstetrícia.

Se você falhar ao tratar a grávida, obtém -2 de popularidade, e ela volta para casa, não graças a você. Devolva-a ao tabuleiro de obstetrícia.

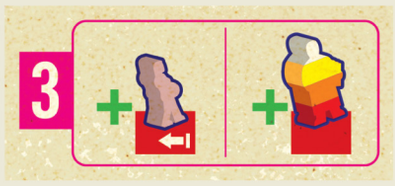
Isso é representado no tabuleiro de obstetrícia da seguinte forma:



Fase 3: Administração

Universidade: O jogador com menos popularidade (ou seja, o primeiro na ordem do turno) seleciona quantas grávidas entrarão em jogo na rodada seguinte e as aloca, começando com o espaço disponível mais à direita (dependendo da contagem de jogadores), na Universidade. Em seguida, puxa médicos para preencher os espaços restantes da Universidade, como de costume.

Isso é representado no tabuleiro de obstetrícia da seguinte forma:



LEGENDA DE ÍCONES

PEÇAS DE MADEIRA


Zelador


Idoso


Grávida


Ambulância


Pilares

PEÇAS


Capsula
(Qualquer cor)


Capsula
(Branca)


Capsula
(Amarela)


Capsula
(Laranja)


Capsula
(Vermelha)


Vírus

AÇÕES


Construção Bônus
(não conta como uma de suas duas construções)


Hospice


O piso mais alto que você tiver construído