

CLINIC

DELUXE EDITION

4TH EXTENSION

Introducción

La **4ª Expansión** es una expansión especial para Clinic Deluxe Edition, después de **La Expansión**, lanzada con el juego base en 2019, y la **2ª y 3ª Expansión**, ninguna de las cuales se ha lanzado todavía debido a la pandemia, que ha interrumpido las pruebas de juegos organizadas... ¡No te preocupes! Esas dos cajas aún se lanzarán mas adelante. Mientras tanto, aquí hay un regalo inesperado, que añade otra planta a tu clínica (pero no de la manera en que piensas), así como casillas de doble tamaño.

Diseñado por Alban Viard

Gráficos por Todd Sanders

Reglas por Nathan Morse

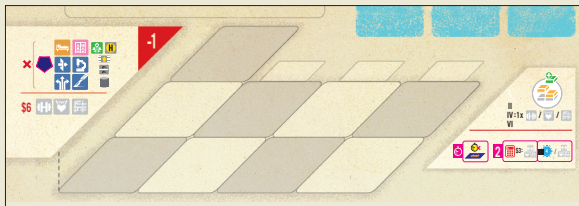
El Sótano

El Sótano

¿Alguna vez pensaste en actividades clandestinas en una clínica? Bueno, a veces las actividades más extrañas ocurren en las áreas más remotas de la clínica.... Detrás de puertas cerradas, en las sombras, un talentoso "cirujano" realiza las operaciones más delicadas: una habitación escondida, parpadeando en un delgado halo luminoso, alberga experimentos inquietantes....

Componentes

- 4 extensiones de tablero de jugador de sótano de doble cara (Normal / Experto)
- 3 losetas dobles de módulo de vestuario en paralelo de doble cara
- 3 losetas dobles de módulo de sala de calderas en paralelo de doble cara
- 3 losetas dobles del módulo de laboratorio del Dr. Funkenstein en paralelo de doble cara



Lado Normal



Lado Experto



Módulo del Sótano (Vestuario)



Módulo del Sótano (Sala de calderas)



Módulo del Sótano (Laboratorio del Dr. Funkenstein)

Setup

Cada jugador coloca un tablero de Sótano debajo de su tablero de jugador de Planta Baja.

Para cada tipo de loseta doble, coloca 1 menos que el número de jugadores cerca de los otros módulos disponibles (devuelve los demás a la casilla). Para un juego de 1 jugador, en su lugar, toma 1 de cada tipo, después, devuelve uno al azar a la caja y coloca los 2 restantes cerca de los otros módulos disponibles.

¿Cómo se juega?

Fase 1: Acciones

Ejecutar Acción

Acción 1: Construir



En tu tablero del sótano, solo puede construir las 3 nuevas losetas. No puedes construir ningún componente allí de el juego base o **La Expansión 1 - 3**; ¡ni siquiera transportadores! Sin embargo,

está permitido que **los módulos de sótano del mismo color estén adyacentes entre sí**. Además, **los módulos de sótano adyacentes no hacen que los edificios encima de ellos estén conectados**.

En las rondas pares, Rondas II, IV y VI, cuando eliges la acción Construir, además de los 2 componentes que puedes construir, puedes construir **una** de las tres losetas dobles por 6\$. Ten en cuenta que cada loseta es de doble cara, por lo que puedes elegir el lado antes de colocarla.

Nota: Cada clínica solo puede tener 1 módulo de sótano de cada tipo. El módulo de Trabajos Subterráneos (de **La Expansión**) no evita la construcción de módulos de sótano debajo suyo.

Entrada: puedes construir entradas directas a tu sótano en los espacios previstos. Puedes usar esto, por ejemplo, para llevar a un nuevo médico directamente a través del vestuario, o hacer que un paciente entrante conozca a un paciente existente en el laboratorio del Dr. Funkenstein, o usar los módulos largos del sótano como un atajo (sigue leyendo para conocer todos los detalles de estas posibilidades)....

Movimiento

Las personas (pacientes, médicos, enfermeras, camilleros...) pueden bajar al sótano como de costumbre; sin embargo, cada módulo de sótano ocupa dos espacios. Cuando una persona sube desde un módulo del sótano, puede moverse a **cualquier** espacio encima del módulo. Las personas pueden moverse a través de los espacios vacíos del sótano del mismo modo que a través de los espacios vacíos de la planta baja: cada espacio cuesta 1 de tiempo.

Vestuarios: Un médico que se mueva por tu vestuario **sube de nivel** (es increíble lo que hace una muda de ropa limpia); sin embargo, tu vestuario solo se puede usar **dos veces por ronda**.

Ejemplo A: El médico amarillo baja de la sala de psiquiatría en la planta baja al vestuario para cambiarse rápidamente de ropa, con 1 de coste, después, debe regresar a la planta baja para tratar a un paciente en la sala de cardiología 2 espacios al oeste de la sala de psiquiatría. El médico (ahora naranja; gracias al vestuario) aprovecha el vestuario doble para hacerlo con un coste de 2, subiendo al espacio entre las salas de tratamiento y después al oeste a la sala de cardiología. El movimiento completo del médico ha tenido un coste de 3: 1 para bajar, 0 para moverse al extremo oeste del vestuario, 1 para subir, 1 para ir al oeste.

Laboratorio del Dr. Funkenstein's:

Al trasladar a 2 pacientes del mismo color al laboratorio del Dr. Funkenstein, El "Dr. Funkenstein" (la unidad de cirujanos mecanizados de allí) intercambiará rápidamente algunas "piezas intercambiables", **empeorando** a ambos pacientes, después, deberán regresar inmediatamente a módulos que los puedan tratar por los mismos servicios de los que vinieron; sin embargo, el Laboratorio del Dr. Funkenstein en tu clínica solo se puede usar una vez por ronda (es decir, para empeorar un par de pacientes).

Nota: No es necesario que los pacientes comiencen en un módulo: uno o ambos pacientes pueden provenir de Preadmisiones, de camino a sus tratamientos.

Ejemplo B: tanto en la sala de cardiología de la planta baja como en la sala de psiquiatría, tienes un paciente amarillo. Mueves al paciente de psiquiatría hacia abajo, luego hacia el sur hasta el laboratorio del Dr. Funkenstein; coste 2. Mueves al paciente de cardiología hacia el este, hacia el sur, hacia el laboratorio del Dr. Funkenstein; coste 3. El Dr. Funkenstein optimiza qué paciente tiene qué partes con una eficacia alarmante, después de lo cual se vuelven naranjas y regresan a sus habitaciones; 5 más de coste (2 + 3). Con un total de 10 de coste, dos pacientes pasaron de amarillo a naranja. Afortunadamente, tu clínica puede proporcionarte los servicios que necesitas...

Capacidad del módulo: Los módulos del sótano tienen una capacidad de 0: los médicos no pueden esconderse en sus armarios para una siesta rápida; deben volver a trabajar en sus lugares habituales. En la sala de calderas hace demasiado calor para que nadie se quede allí, y nadie quiere pasar tiempo en el espeluznante set de películas de terror del Dr. Funkenstein.

Fase 2: Tesorería

Gastos

Pagar a tus Empleados

Sala de Calderas: La sala de calderas mal aislada hace que los módulos directamente encima de ella en **todos los pisos** sean agradables y cálidos; ¡Es tan cómodo que no necesitas pagar a los empleados en esos módulos!

Mantenimiento de Instalaciones

El mantenimiento de cada módulo del sótano cuesta 3\$.

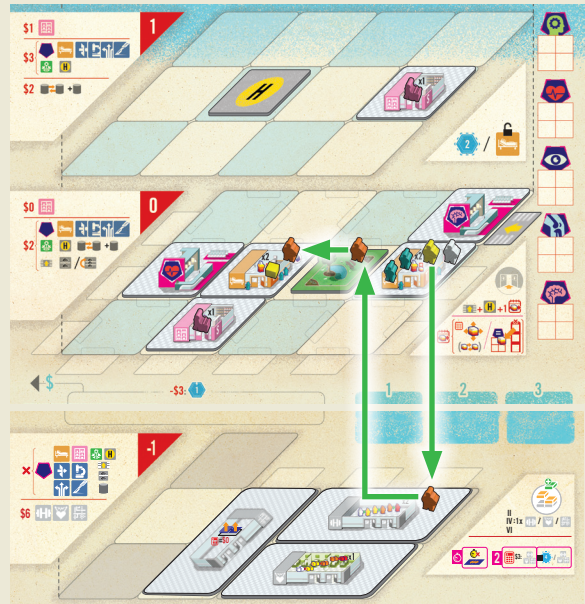
Sala de Calderas: debido a que la sala de calderas mal aislada ya calienta todos los módulos directamente encima de ella en **todos los pisos**, no necesitas pagar el coste de mantenimiento, ¡ni siquiera para la sala de operaciones! Sin embargo, si que tienes que pagar el mantenimiento normal de los jardines por encima de él.

Ejemplo C: Fase 2: Tesorería, paso de gastos: primero, es hora de pagar a tu personal. El médico naranja y el asistente de la planta baja están ambos encima de la sala de calderas, por lo que no es necesario que les pagues; esto sería así incluso si estuvieran en el Piso 1 o superior. Sin embargo, debes pagar a todos los demás: 1 médico blanco × 1\$ + 2 enfermeras × 1\$ + 1 ordenanza × 1\$ = 4\$.

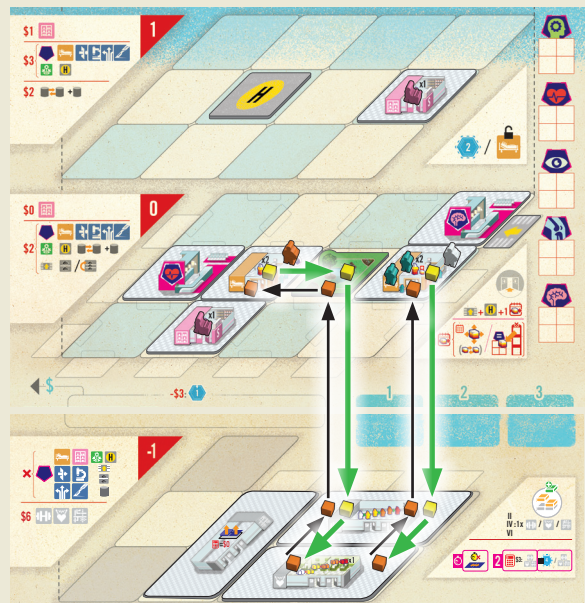
A continuación, es hora de pagar el mantenimiento de las instalaciones. Una sala de suministros y una sala de tratamiento están encima de la sala de calderas, por lo que no es necesario que pagues mantenimiento por ellas. Eso deja 3 habitaciones en el sótano × 3\$ + 4 otros módulos × 1\$ + 1 jardín × 1\$ = 14\$. 14\$ - 2 ordenanzas × 3\$ = 8\$.

Fin del Juego

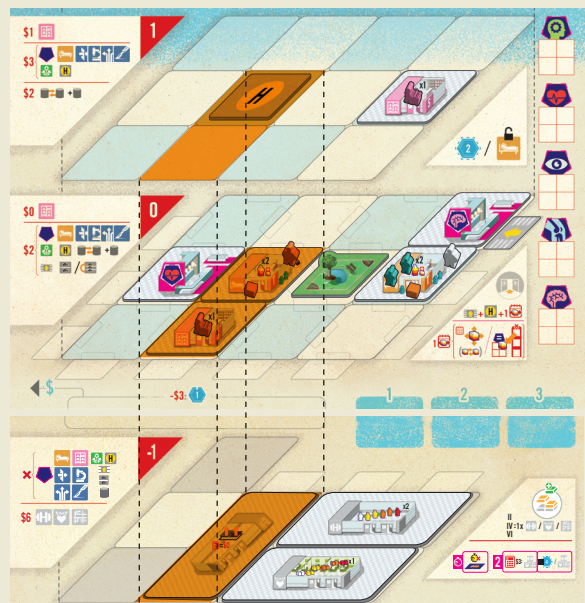
Cada módulo del sótano vale 4 de popularidad.



Ejemplo A



Ejemplo B



Ejemplo C