



클리닉

디렉스 에디션

크고 작은 확장들

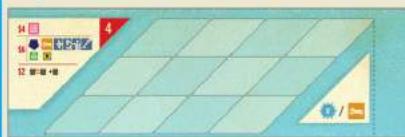
소개

여러분의 의료원은 승승장구하고 있지만, 경쟁이 치열합니다. 다른 건강관리 방법들로부터 차별화 될 수 있는 모든 강점 및 편의시설이 필요합니다. 비용이 얼마나 들더라도, 특정 유형의 환자들을 위한 특별한 간호 서비스를 제공하고, 여러분의 건물을 보다 높이 건설하세요!

이 박스에는 대개의 경우 서로 호환이 가능한 많은 수의 확장이 들어있습니다. 하지만 이 확장들을 한꺼번에 적용하는 대신에, 한 번에 하나씩만 추가하거나 혹은 조금씩 중첩시켜 적용한다면 더욱 더 큰 즐거움을 얻을 수 것입니다. 이렇게 조금씩 적용해 나가는 것이 복잡하고 미묘한 각각의 확장을 더 쉽게 이해시켜 줄 것이며, 또한 모든 플레이어가 새롭게 펼쳐지는 여러 가능성을 두고 경쟁하며 고군분투 하는 동안 게임이 늘어지지 않도록 해줄 것입니다.

구성품

4층



4장의 양면으로 된 4층 보드

편의시설



4장의 편의시설 보드

구급차



1장의 구급차 주차장 부지 보드



18대의 구급차 마커

도시 계획



24장의 도시 계획 카드

약제부



1장의 약제부 보드



25장의 캡슐 타일
(빨간색 3장, 주황색 4장, 노란색 6장, 흰색 12장)



1개의 캡슐 주머니

바이러스



5장의 바이러스 타일



14개의 환자 큐브
(주황색 8개, 빨간색 6개)

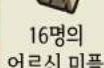
위성 TV



10장의 위성 수신기 타일

1장의 위성 TV 보드

호스피스



16명의
어르신 미플

4장의 호스피스 보드

지하 공용시설 공사



16장의 지하 공용시설 타일

ICU: 집중 치료실



3장의 집중 치료실 특수 모듈

1장의 집중 치료실 보드

청소부



1장의 정비소 보드



8명의 청소부 미플

기동



8개의 기동 마커

1장의 기동 보드

산부인과



3명의 임산부 미플

1장의 산부인과 보드

4층

이제 여러분은 바닥층 위로 4층까지 건설할 수 있습니다!

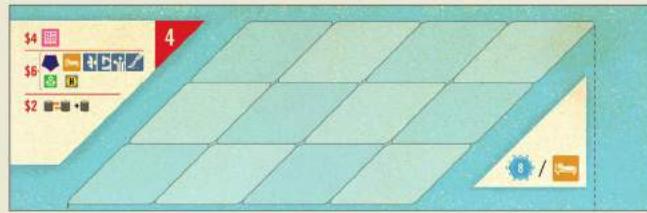
구성물

- 4장의 양면으로 된 4층 개인 보드 확장

준비

2층과 3층 보드 근처에 이 4층 보드를 쌓아 놓습니다.

언제든지 개인보드를 2층 보드로, 그 후 3층 보드로, 그 후 4층 보드로 확장할 수 있습니다. 심지어 게임을 막 시작할 때에도 확장이 가능합니다.

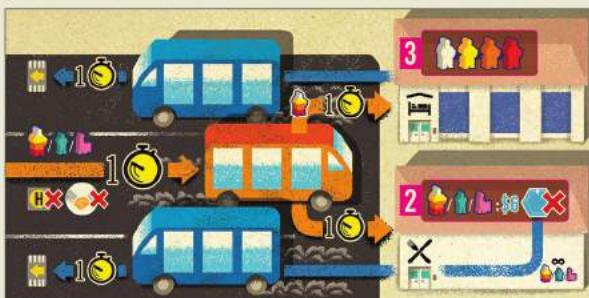


편의시설

여러분의 의료인들은 휴식을 취할 수 있고, 여러분은 이 과정으로 수익을 얻을 수 있습니다! 이 확장은 의사, 간호사, 그리고 간호조무사들이 기본 게임의 기초적인 규칙을 무시하면서 의료원을 떠날 수 있는 능력을 부여합니다. 환자와 다른 직원들은 여전히 일반적인 규칙을 따릅니다.

구성물

- 4장의 편의시설 보드



준비

각 플레이어들은 편의시설 보드를 가져와서 개인 보드 근처에 준비합니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

이동

의료원에 있는 **방금 막 고용된 경우를 제외한** 의사, 간호사, 그리고 간호조무사는 휴식을 취하기 위해 병원 앞에 있는 주황 버스로 이동하면서 총 1🟡을 소모합니다. (헬기 이착륙장이 아니에요! 심지어 CEO조차도 점심 식사를 위해 비행을 할 여력이 없나고요!) 주황 버스로 이동한 직원들 1~3명으로 이루어진 그룹은 식당이나 숙소(**의사만 가능**)에 원하는대로 이동할 수 있으며, 나눠서 들어갈 수도 있습니다. 각 그룹이 식당이나 숙소로 들어가는데 총 1🟡을 소모합니다.

이 절차는 편의시설 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



* 역자 주: 각 의사, 간호사, 간호조무사가 1🟡씩 소모하는 것이 아니라 여러 명의 직원이 하더라도 총 1🟡을 소모합니다.

2 단계: 사업

지출

휴식을 취한 간호조무사들은 최종 지출을 줄여주지 않습니다. 하지만 계속 업무 중인 각 간호조무사는 여전히 최종 지출을 \$3를 줄여줍니다. (최소 지출 비용은 \$0입니다.)

[신규!] 식당 수입

지출을 지불하고 인기도를 획득한 이후에, 식당에 있는 각 의사, 간호사, 간호조무사들은 \$6의 수입을 줍니다.

주의: 이 수입은 인기도를 구매하기 위해 사용될 수 없습니다.

이 절차는 편의시설 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



3 단계: 경영

새로운 건물들과 함께 새로운 책임들이 발생합니다.

대학교/숙소: 대학교나 숙소의 의사들은 편의시설 보드의 승진 도표에 따라 수준이 상승합니다.

이 절차는 편의시설 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



식당: 식당의 의사들은 같은 수준으로 유지됩니다.

숙소: 1~3명의 의사들로 이루어진 그룹은 그룹마다 1🟡을 소모하여 숙소에서 의료원 입구로 이동할 수 있습니다.

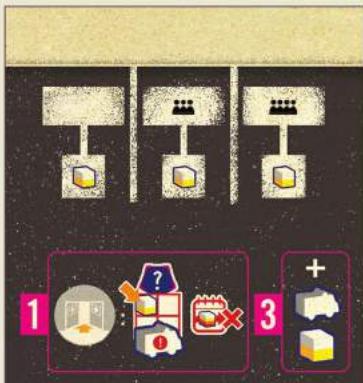
식당: 모든 의사, 간호사, 간호조무사들은 1~3명의 그룹을 이루어, 그룹마다 1🟡을 소모하여 식당으로부터 의료원 입구까지 이동할 수 있습니다.

구급차

환자들을 의료원으로 긴급 후송하세요!

구성물

- 1장의 구급차 주차장 부지 보드
- 18대의 구급차



준비

구급차 주차장 부지 보드를 메인 보드 근처에 배치합니다.

구급차 칸을 플레이어 수에 따라 구급차로 채웁니다. 환자 칸은 환자 풀 주머니가 아니라 공급처로부터 무작위로 채워되며, 오직 흰색 환자와 노란색 환자만 가져오고 주황색 환자와 빨간색 환자는 공급처로 되돌립니다. 구급차는 일반적인 규칙에 따라 주차되어야 하는 환자들의 자동차입니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 환자 입원시키기

만약 환자 입원시키기 행동을 선택했다면 대기열 점수를 소모하기 전에, QP 소모 없이, 환자 1명을 구급차 주차장 부지로부터 입원 전 칸 중 하나로 데려올 수 있습니다. 만약 이렇게 한다면, 반드시 구급차를 주차해야 합니다. 그 후에, 일반적인 환자 입원시키기 행동을 수행합니다.

이 절차는 구급차 주차장 부지 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



3 단계: 경영

구급차 주차장 부지: 남아있는 구급차 칸을 플레이어 수에 따라 구급차로 채우고, 그와 함께 공급처로부터 무작위로 흰색 환자와 노란색 환자를 선택하여 빈칸을 채웁니다.

도시 설계

구성물

- 24장의 도시 계획 카드

준비

보너스 타일을 상자로 되돌린 다음 보너스 타일과 마찬가지로, 차례의 역순으로 도시 계획 카드를 쉬움 난이도 1장, 중간 난이도 1장, 어려움 난이도 1장씩 비공개 선택합니다. 그 중 한 장을 목표로 정하고 나머지 두 장은 숨긴 채로 치워 놓습니다.

게임의 종료

만약 갖고 있는 도시 계획 카드의 모든 표시된 위치에 모듈이나 기둥을 건설 했다면, 인기도를 득점합니다. 반면에 도시 계획 카드의 목표 달성을 실패했다면, 인기도를 감점합니다. 선택한 도시 계획 카드에 묘사된 것 외에 추가적인 모듈이나 다른 구성물을 갖고 있는 것은 정말 아무 문제 없습니다.



쉬움 난이도



중간 난이도



어려움 난이도



청소부

컨베이어를 이동시킬 필요가 있으시다구요? 청소부가 그 비법을 알고 있습니다!

구성물

- 1장의 정비소 보드
- 8명의 청소부 미플



준비

정비소 보드를 메인보드 근처에 배치합니다.

플레이어 수에 따라 각 세로줄을, 왼쪽 위 칸부터 1칸에 1명씩 청소부를 채웁니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 건설

일반 게임처럼, 건설 행동으로 2개의 구성물을 건설할 수 있습니다. 그러나 이렇게 구성물을 건설하는 대신, 컨베이어를 이동시킬 수도 있습니다. (역자 주: 건설을 한 번 하고 컨베이어를 한 번 이동시킬 수도 있고, 컨베이어만 두 번 이동시킬 수도 있습니다.) 이렇게 하려면 먼저 컨베이어가 있는 모듈에 청소부가 있어야만 합니다. 컨베이어를 같은 건물 내에 있는 어느 모듈로든 이동시킬 수 있습니다.

이 절차는 정비소 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



행동: 고용

이제 청소부를 고용할 수 있습니다.

만약 고용 행동을 선택했다면, 청소부 칸에 표시된 금액을 지불하고 새로운 직원으로 고용할 수 있습니다. 고용 규칙은 다음과 같습니다.

1명의 의사 또는 1명의 청소부를 고용할 수 있습니다.

그리고/또는

현재 라운드의 세로줄에 있는 1명의 간호사 또는 1명의 간호조무사를 고용할 수 있습니다.

기억할 것: 각 직원이 올 때마다 자동차도 함께 주차해야 합니다!

이 절차는 정비소 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



이동

청소부는 의료원에 있는 어떤 모듈에서도 차례를 마칠 수 있습니다. 하지만 만약 청소부로 컨베이어를 이동시키고자 한다면, 컨베이어와 함께 있어야 합니다. 모듈 용적에 영향을 받지 않으며 영향을 주지도 않습니다.

주의: 청소부는 휴식을 취하기 위해 의료원을 떠날 수 없습니다. 오직 의사, 간호사, 그리고 간호조무사들만 의료원을 떠날 수 있습니다. 이 속물 자식들!

2 단계: 사업

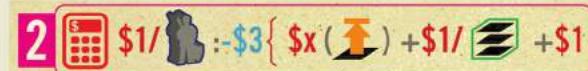
지출

각 청소부마다 \$1씩 지불해야 합니다.

만약 컨베이어를 갖고 있다면, 컨베이어 연결망을 유지하기 위해 비용을 지불해야 합니다. 유지비용은 건물들 중에서 모듈이 건설된 가장 높은 층 (F)과, 의료원 중 환자를 치료할 수 있는 건물 수 (N)에 따라 달라집니다. 유지비용을 계산하는 공식은 $\$F + \$N + \$1$ 입니다. 의료원에 있는 각 청소부는 이 유지비용을 \$3만큼 줄여주지만, 유지비용이 \$0 밑으로 내려가지는 않습니다.

예: 환자의 치료 기능을 수행할 수 있는 건물이 2채 있고, 세 번째 건물의 건설이 시작되었습니다. 아직 세 번째 건물은 환자를 치료할 수 없기 때문에 계산에서 무시합니다. 치료 기능이 있는 건물 하나는 1층까지 건설되었지만, 치료 기능이 있는 다른 건물 하나는 3층까지 건설되었습니다. 따라서 $\$3 + \$2 + \$1 = \6 을 유지비로 지불해야 합니다. 3명의 청소부가 고용되어 있고 각 청소부마다 \$3만큼 비용을 줄여줍니다. 유지비가 \$0 미만으로 내려가지 않기 때문에, 이번 라운드의 유지비는 무료입니다.

이 절차는 정비소 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



약제부

또한 여러분은 환자를 돋기 위해 약물을 사용할 수도 있습니다.

구성물

- 1장의 약제부 보드
- 25장의 캡슐 타일 (빨간색 3장, 주황색 4장, 노란색 6장, 흰색 12장)
- 1장의 캡슐 주머니

준비

약제부 보드를 메인 보드 근처에 배치합니다.

플레이어 수에 따라 다음 개수의 캡슐을 캡슐 주머니에 넣어 캡슐 풀을 만듭니다.

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

약제부 타일의 3 단계 절차에 묘사된 것처럼 플레이어 수에 따라 지정된 숫자의 캡슐을 뽑습니다. 각 캡슐을 약제부 보드의 색깔에 맞는 칸에 놓습니다. 가격 또한 그 칸에 따라 결정됩니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 고용

캡슐을 구매하기 위해 고용 행동을 사용할 수 있습니다.

의사를 고용하는 대신에, 약제부 보드에서 세로줄에 표시된 비용을 지불하고 1개의 캡슐을 구매할 수 있습니다. 진료과 의국을 하나 선택하여 구매한 캡슐을 배치합니다.

그러므로 만약 고용 행동을 선택하였다면

1명의 의사를 고용하거나 또는 1개의 캡슐을 구매할 수 있습니다.

그리고/또는

현재 라운드의 세로줄에 있는 1명의 간호사나 1명의 간호조무사를 고용할 수 있습니다.

이 절차는 약제부 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



이동

각 간호사는 추가 이동 비용 없이 1개의 캡슐을 집어 들어 운반할 수 있습니다. 캡슐을 운반하는 행동은 간호사에게 어떤 영향도 미치지 않습니다. 간호사는 반드시 캡슐을 치료실로만 운반해야 합니다. 수술실이나 외래 진료실로 운반할 수 없습니다. 캡슐은 간호사가 이동을 종료하는 지점에서 차례를 종료합니다. 간호사는 캡슐을 떨어뜨리고 이동을 계속할 수 없습니다.

이 절차는 약제부 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



2 단계: 사업

환자 간호와 수입

치료실에 만약 의사가 없다면, 캡슐을 갖고 있는 간호사는 그 캡슐을 소모하면서 마치 그 간호사가 소모한 캡슐 색깔의 의사인 것처럼 기능할 수 있습니다. 즉 다음 규칙을 따릅니다.

만약 캡슐의 색깔이 환자의 색깔과 일치한다면, 간호사는 단순히 캡슐을 소모함으로써 환자를 치료할 수 있습니다.

만약 캡슐의 색깔이 환자의 색깔과 다르다면, 환자와 캡슐의 색깔 차이마다 1명의 간호사를 추가로 두어야 합니다.

이 절차는 약제부 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



예: 주황색 환자를 노란색 캡슐로 치료하고자 합니다.

하지만 이렇게 하려면 총 2명의 간호사가 치료실에 있어야 합니다.

한 명의 간호사는 노란색 캡슐을 투여하고,

한 명의 간호사는 노란색과 주황색의 차이를 보완합니다.

3 단계: 경영

구매하지 않은 캡슐을 약제부 보드에서 제거합니다. 이 캡슐들은 유효일자가 지났습니다.

약제부 보드의 3 단계 절차에 묘사된 것처럼 플레이어 수에 따라 지정된 숫자의 캡슐을 주머니에서 뽑습니다. 각 캡슐을 약제부 보드의 색깔에 맞는 칸에 놓습니다. 가격 또한 그 칸에 따라 결정됩니다.

이 절차는 약제부 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



개인보드에 남아 있는, 환자를 치료하는데 사용하지 않은 캡슐 또한 제거됩니다. (주머니로 넣는 것이 아닙니다.)

* 작가와의 FAQ를 통해 명시하였습니다.

호스피스

어르신들은 아주 천천히 움직입니다. 하지만 어르신들의 요구를 만족시키는 것은 여러분이 재정적인 목표에 도달하는데 도움을 줄 것입니다.

구성물

- 4장의 호스피스 보드
- 16명의 어르신 미플



준비

각 플레이어는 호스피스 보드를 가져와서 개인 보드 근처에 준비합니다.

호스피스 보드에 있는 4개의 칸에 어르신 미플을 배치합니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

이동

어르신들은 헬기 이착륙장을 사용할 수 없습니다.

어르신들은 자동차를 가지고 오지 않습니다!

사람들을 이동시킬 때 소모되는 시간

어르신을 호스피스에서 입구로 이동시키는 데에는 1🟡이 아니라 2🟡이 소모됩니다.

의료원 안의 어르신을 인접한 칸으로 이동시키는 데에는 1🟡이 아니라 2🟡이 소모됩니다.

이 절차는 호스피스 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



모듈 용적

어르신은 모든 모듈 용적 제한에 대해 일반적인 환자처럼 간주됩니다. 하지만 어르신들은 그 방의 유일한 환자가 되기 전까지는 치료를 거부합니다. 아래를 보세요.

2 단계: 사업

환자 간호와 수입

어르신은 수술실이나 외래 진료실이 아니라 치료실에서만 치료할 수 있습니다. 그리고 어쨌든지 간에 다른 환자들이 없는 치료실에서만 치료할 수 있습니다. 심지어 다른 어르신이 같이 있어서도 안 됩니다. 그 대신 치료실이 어떤 진료과 의국에 인접해 있든지 상관없습니다.

의사는 어르신을 치료할 수 없습니다.

의사의 존재유무에 상관없이, 제한 없는 수의 간호사들이 어르신을 치료할 수 있습니다.

성공적으로 치료된 어르신은 \$10의 수입을 줍니다. 추가적으로 일반적인 규칙처럼 치료실에 인접한 정원 하나마다 \$2의 수입을 주고, 치료실에 인접한 소화기 하나마다 \$3의 수입을 줍니다. 또한 위성 TV 보상도 받습니다. 위성 TV 항목을 보세요.

집으로 돌아가기

기억할 것: 어르신들은 차를 갖고 오지 않습니다. 따라서 성공적으로 치료된 어르신들은 단순히 게임을 떠나 집으로 돌아갑니다.

지출

호스피스에 있는 각 어르신은 \$2를 벌어다 주며, 이것을 각 라운드의 수입에 추가합니다. 그러므로 이 돈을 인기도를 구매하는데 사용할 수 있습니다.

게임의 종료

호스피스에 있는 어르신들은 사망합니다. 한 명당 -5만큼 인기도를 감점합니다.

사업 단계의 규칙들뿐만 아니라 게임 종료 시 점수 감점에 대한 절차 또한 호스피스 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.

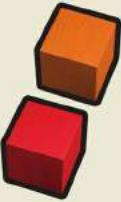
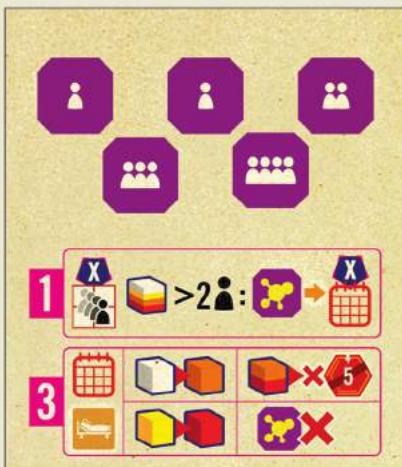


바이러스

입원하려고 기다리는 새로운 환자들이 너무나 많습니다! 스트레스가 증가함에 따라 면역 반응이 감소하는데, 이것은 특히 환자들이 감염되기 쉽도록 만듭니다... 그러나 여러분은 의료원을 경영하고 있습니다. 이 감염을 관리할 수 있다고 가정한다면, 더 많은 질환은 더 많은 수입을 의미합니다!

구성물

- 1장의 바이러스 보드
- 5장의 바이러스 타일
- 14명의 환자큐브 (주황색 큐브 8개, 빨간색 큐브 6개)



3 단계: 경영

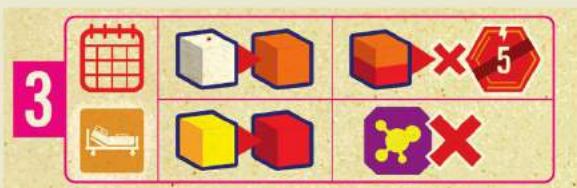
진료 예약 메모장의 가로줄 가장 왼쪽에 바이러스 타일이 있는 진료 과목들은, 다음의 규칙을 따릅니다.

치료실이나 수술실, 입원 전 칸이나 심지어 진료 예약 메모장에 있는 해당 진료과목의 환자들은 증상이 두 단계만큼 악화됩니다. 빨간색 환자들과 주황색 환자들은 사망하고, 노란색 환자들은 빨간색이 되며, 흰색 환자들은 주황색이 됩니다.

기억할 것: 의료원에서 사망하는 각 환자들마다 -5만큼 인기도를 감점합니다. 그리고 환자들의 자동차는 메인 보드의 주차장 부지로 돌아갑니다.

바이러스 타일을 진료 예약 메모장에서 제거하고, 바이러스 보드로 되돌립니다.

이 절차는 바이러스 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



준비

바이러스 보드를 메인 보드 근처에 배치합니다.

플레이어 수에 따라 바이러스 타일을 바이러스 보드의 지정된 칸에 배치합니다. 남아있는 바이러스 타일들은 상자로 되돌려 놓습니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

[신규!] 감염

이동하기 전에, 게임에서 사용 가능한 각 진료과는 다음의 규칙을 따릅니다.

모든 플레이어의 입원 전 칸에 있는 해당 진료과의 환자 숫자를 모두 더합니다.

만약 모든 환자의 수가 플레이어 한 명 당 2명을 넘는다면, 그 진료과 진료 예약 메모장의 가장 왼쪽 끝에 바이러스 타일을 배치합니다.

이 절차는 바이러스 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



기둥

기둥은 지연되고 있는 고층 증설에 대해 창조적인 설계 대책을 제공합니다.

구성물

- 1장의 기둥 보드
- 8개의 기둥

준비

기둥 보드를 메인 보드 근처에 배치합니다.

기둥 보드 꼭대기의 빈 칸에 기둥들을 쌓아놓습니다.

게임의 플레이

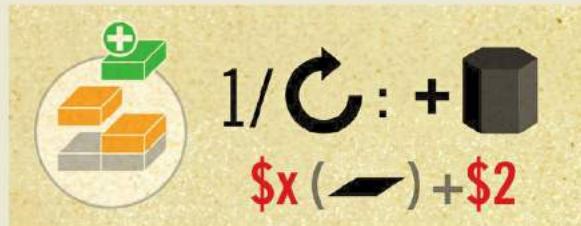
1 단계: 행동

행동: 건설

새로운 구성물인 기둥을 건설할 수 있습니다. 기둥의 건설비용은 기둥을 건설하고자 하는 층 (F) 더하기 \$2, 즉 \$F + \$2입니다. 기둥을 일반적인 구성물처럼 건설할 수 있을 뿐만 아니라, 한 라운드에 한 번 건설 행동의 일부로써 2개의 구성물에 추가적으로 기둥을 건설할 수도 있습니다. 여전히 기둥의 건설비용을 지불할 수 있어야 합니다.

예: 건설 행동 동안, 추가적인 건설을 통해 바닥층에 기둥을 건설하고자 \$2를 지불하였습니다. 그 뒤 건설된 기둥 위의 1층에 모듈 하나를 첫 번째 구성물로써 건설할 수 있습니다. 두 번째 구성물을 건설하기 위해, 새로운 모듈 위에 또 다른 기둥을 새로 건설합니다. 2층에 기둥을 건설하는 비용은 \$4입니다.

이 절차는 기둥 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.

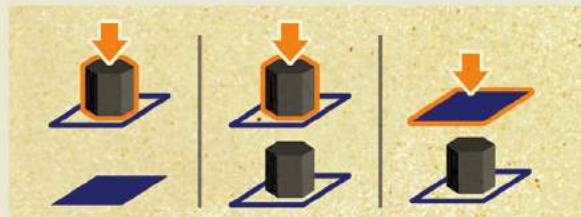


다음 세 가지 유형의 장소에만 기둥을 건설할 수 있습니다.

- 가운데 아무 것도 없는 바닥층 칸. 그 칸에 어떤 모듈이나 주차장, 정원도 있어서는 안 됩니다. 하지만 그 칸을 둘러싸고 있는 거리에 자동차들이 주차되어 있는 것은 괜찮습니다.
- 다른 기둥의 위.
- 어떤 모듈의 위.

주의: 기둥 위에 모듈을 건설할 수 있습니다. 사실 기둥의 목적이 바로 그거예요!

이 절차는 기둥 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



만약 도시 계획 확장을 함께 플레이 하고 있다면, 요구되는 의료원의 모습을 만들어나가기 위해 기둥도 모듈처럼 건물 구성 요소에 포함된다는 것을 기억하세요.

위성 TV

10명의 의사들 중 9명이 더 많은 이점을, 즉 위성 TV를 정기적으로 시청한 환자들로부터의 만족도를 보고하였습니다. 위성 수신기는 수직으로 아래에 위치한 모든 치료실에 전 세계의 TV 프로그램을 제공할 것입니다.

구성물

- 1장의 위성 수신기 보드
- 10장의 위성 수신기 타일

준비

위성 수신기 보드를 메인 보드 근처에 위치시키고 위성 수신기 타일을 그 인근에 헬기 이착륙장에 가깝게 쌓아 놓습니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 건설

위성 수신기는 헬기 이착륙장과 같은 건설 규칙 및 건설비용을 갖고 있습니다. 위성 수신기는 모듈 위의 빈 칸에 건설되어야 하며, 위성

수신기 위에는 어떤 것도 건설할 수 없습니다.

2 단계: 사업

환자 간호와 수입

위성 수신기의 수직으로 아래에 있는 치료실에서 치료받은 각 환자는 \$3의 수입을 추가로 줍니다. 수술실이나 외래 진료실은 제외됩니다. 이것은 인접한 정원이나 소화기로 인한 추가 금액에 더해집니다...

이 절차는 위성 TV 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



지하 공용시설 공사

여러분은 여러분의 의료원 부지를 위한 아름다운 구상을 얻었지만, 어떻게 그 부지를 그토록 저렴하게 얻을 수 있었는지 이제야 이해하게 되었습니다. 의료원 착공 전에 지하 공용시설 공사가 시작되었고, 여러분이 갖고 있는 부동산의 일부분이 사용 불가능하게 되었습니다. 공용시설을 위한 재작업이 진행되는 곳에는 건설을 할 수 없습니다. 이 뿐만 아니라 공사구역을 둘러싸고 있는 지역에 건설 방벽이 세워짐으로써 공사 구역 근처에 주차조차 할 수 없게 되었습니다!

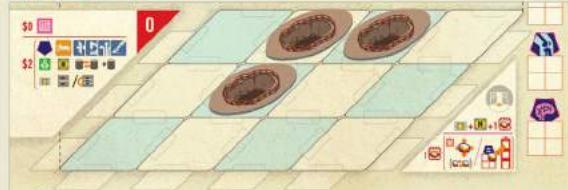
구성물

- 16장의 지하 공용시설 공사 타일

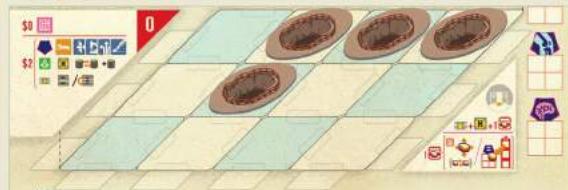
준비

아래에 보이는 어떤 공용시설 공사 시나리오를 플레이할지 협의합니다. 더 많은 공간이 공용시설 공사로 차단될수록 시나리오가 더 어려워집니다. 시나리오마다 난이도가 다르기 때문에, 여러분은 더 게임 경험이 많은 플레이어가 다른 사람들보다 더 어려운 시나리오로 플레이 하는 것에 동의할 수도 있습니다.

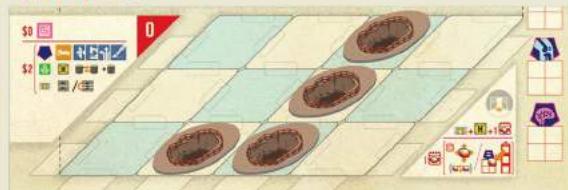
시나리오 1



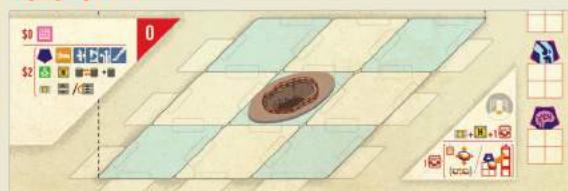
시나리오 2



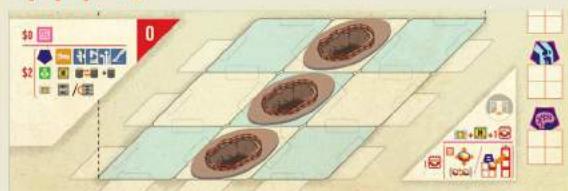
시나리오 5



시나리오 7



시나리오 9



게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 건설

지하 공용시설 공사가 진행 중인 칸에는 어떤 것도 건설할 수 없습니다.

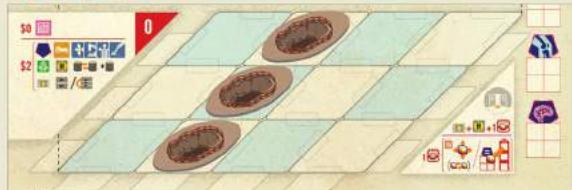
행동: 환자 입원시키기

지하 공용시설 공사 공사장에 맞닿은 거리에는 차를 주차할 수 없습니다.

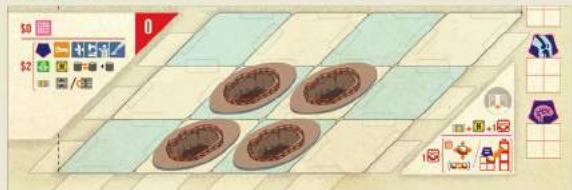
이동

사람들은 지하 공용시설 공사장을 뛰어넘거나 통과해서 이동할 수 없습니다. 사람들은 공사장을 빙 둘러서 걸어야 하며, 더 많은 시간이 소모됩니다. 그러나 지하 공용시설 공사장을 가로지르는 한 쌍의 컨베이어를 이용할 수 있습니다!

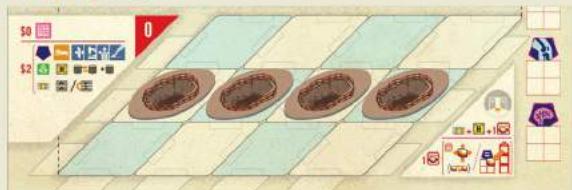
시나리오 2



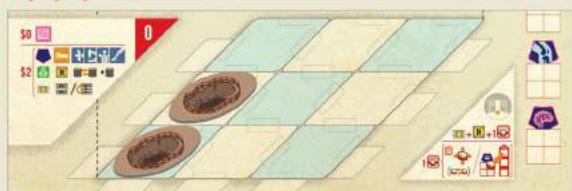
시나리오 4



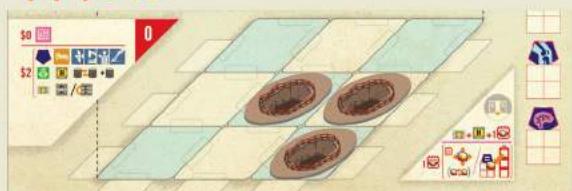
시나리오 6



시나리오 8



시나리오 10



ICU: 집중 치료실

ICU는 환자를 더 빠르게 치료할 수 있는 새로운 특수 모듈입니다.

구성물

- 1장의 ICU 확장 타일
- 3장의 특수 모듈 타일 (집중 치료실)



준비

ICU 보드를 메인 보드 근처에 배치합니다.

아래 표를 보고 정해진 숫자의 ICU 특수 모듈을 특수 모듈 영역 왼쪽에 쌓아 놓습니다. 나머지는 상자로 되돌려 높습니다.

1	2	3
[1인 플레이시 여전히 다른 2장의 특수 모듈을 무작위로 펼쳐 놓습니다.]		

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 건설

ICU는 사용하기 위해 같은 층의 진료과 의국과 인접해야 하며, 이 진료과를 필요로 하는 환자들만 치료할 수 있습니다.

이 절차는 ICU 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



이동

모듈 용적



ICU:
1명의 의사, 해당 진료과와
일치하는 1명의 환자,
제한 없는 수의 간호사

2 단계: 사업

환자 간호와 수입

만약 ICU가 같은 층의 진료과와 인접해 있다면, ICU는

이 진료과를 필요로 하는 환자들을 치료할 수 있습니다.
ICU에서 환자에게 한 명의 의사를 지정하고, 그 의사에게 몇 명의
간호사를 지정합니다. 만약 의사의 색깔이 환자의 색깔과 일치한다면,
간호사가 필요하지 않습니다. 그러나 의사와 환자의 색깔 차이 하나
마다 1명의 간호사를 필요로 합니다.

주의: 만약 ICU에 적합한 직원이 있다면, 환자를 방치할 수 없습니다.
반드시 환자들을 치료해야 합니다.

만약 환자가 의사 및 그들 모두에게 지정된 간호사들과 올바르게
조합된다면, 환자는 성공적으로 치료되어 두 단계만큼 호전되고
치료비를 지불합니다. 흰색 환자와 노란색 환자는 완치되어 집으로
돌아가고, 주황색 환자는 흰색이 되어 ICU에 머무르고, 빨간색 환자는
노란색이 되어 ICU에 머무릅니다. 올바르게 조합되지 않았다면,
치료는 실패하고 환자들은 치료비를 지불하지 않습니다.

이 절차는 ICU 모듈 타일에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



3 단계: 경영

의료원 및 입원 전 칸: ICU에 있는 환자를 제외하고, 개인 보드 위의
환자들은 증상이 악화됩니다. **ICU에 있는 환자는 증상이 악화되지
않습니다.**

이 절차는 ICU 모듈 타일에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



산부인과

사이렌이 울부짖어요! 진통 중인 산모가 울부짖어요!
신생아가 첫 숨을 쉬면서 울부짖어요!
이 모든 소리들이 새로운 수입원처럼 들립니다...

구성물

- 1장의 산부인과 보드
- 3명의 임산부 미플



준비

산부인과 보드를 메인보드 옆, 대학교 근처에 배치합니다.
임산부 미플을 산부인과 보드의 오른쪽에 있는 칸에 배치합니다.

의사 진열

첫 번째 플레이어는 1 라운드에 얼마나 많은 임산부가 게임에 참가할지 결정합니다. 임산부 미플을 대학교의 가능한 한 가장 오른쪽 칸에 배치합니다. 대학교의 사용 가능한 칸은 플레이어 수에 따라 다릅니다. 그리고 일반적인 규칙대로 의사들을 뽑아 대학교의 임산부 왼쪽에 남아있는 칸에 배치합니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 고용

대학교에서 의사를 고용하거나 캡슐을 구매하는 대신에 임산부를 긴급 후송하여 의료원에 건설된 입구나 헬기 이착륙장으로 데려올 수 있습니다. 물론 임산부의 차를 주차할 수 있어야 합니다. 임산부를 긴급 후송하는 데에는 **비용이 들지 않습니다**. 만약 임산부를 긴급 후송한다면, 즉시 1 인기도를 얻습니다.

이 절차는 산부인과 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



[신규!] 악평

이동하기 전에 가장 인기도가 높은, 즉 가장 차례가 늦은 플레이어는 여전히 대학교에 남아있는 각 임산부마다 -2만큼 인기도를 감점합니다. 그 뒤 남아있는 임산부들은 집으로 되돌아갑니다. 남아있는 임산부들을 산부인과 보드로 되돌려 놓습니다.

이 절차는 산부인과 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



2 단계: 사업

환자 간호와 수입

임산부를 치료실에서 “치료”할 수 있습니다. 임산부는 1명의 흰색 의사와 1명의 노란색 의사를 필요로 합니다. 일반적인 규칙대로, 간호사가 이 색깔 차이를 보완할 수 있습니다.

예: 2명의 노란색 의사들과 1명의 간호사가 아기를 분만할 수 있습니다.

만약 임산부를 “치료”한다면, \$10을 얻고 일반적인 규칙대로 정원이나 위성 TV, 혹은 소화기의 보너스를 적용합니다. 그 뒤 임산부는 일반적인 규칙대로 집으로 돌아갑니다. 그 임산부를 산부인과 보드로 되돌려놓습니다.

만약 임산부를 치료하는데 실패한다면, -2만큼 인기도를 감점하고, 일반적인 규칙대로 임산부는 집으로 돌아가지만 여러분에게 전혀 감사해하지 않습니다. 그 임산부를 산부인과 보드로 되돌려 놓습니다.

이 절차는 산부인과 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



3 단계: 경영

대학교: 가장 인기도가 적은, 즉 첫 번째로 차례를 시작하는 플레이어가 다음 라운드에 얼마나 많은 임산부가 게임에 참가할지 결정합니다. 임산부 미플을 대학교의 가능한 한 가장 오른쪽 칸에 배치합니다. 대학교의 사용 가능한 칸은 플레이어 수에 따라 다릅니다. 그리고 일반적인 규칙대로 의사들을 뽑아 대학교의 임산부 왼쪽에 남아있는 칸에 배치합니다.

이 절차는 산부인과 보드에 다음과 같은 기호로 표시되어 있습니다.



목재 부품



청소부



어르신



임산부



구급차



기둥

아이콘 목차

타일



캡슐
(아무 색깔이나)



흰색 캡슐



노란색 캡슐



주황색 캡슐



빨간색 캡슐



바이러스

행동



추가 건설 (2번 주어지는
건설 기회로 간주되지
않습니다.)



호스피스



건설한 가장 높은 층