

CLINIC

DELUXE EDITION



1-4
Παίκτες

Ηλικίες
14+

120
Λεπτά

Εισαγωγή

Το Κέντρο της Πόλης σας ακμάζει, αλλά καθώς η πόλη μεγαλώνει, η ανάγκη για ιατρική περίθαλψη επίσης αυξάνεται. Ευτυχώς, εσείς και οι συνεργάτες σας έχετε τα μέσα για να κατασκευάσετε μια κλινική ώστε να καλύψετε τις ανάγκες αυτές. Δυστυχώς, λίγο πριν πέσουν τα θεμέλια, η διαφορετική σας στάση για την ιδανική κλινική προκαλεί διχασμό, και οι δρόμοι σας χωρίζουν, με τους ασθενείς ήδη να έχουν προγραμματίσει τα πρώτα τους ραντεβού! Ο κάθε ένας αποφασίζει να κατασκευάσει την κλινική των ονείρων του, να προσλάβει προσωπικό και να κατασκευάσει δομές και λοιπά χρήσιμα στοιχεία, ώστε να καλύψει τις ανάγκες των παθόντων. Αυτή είναι η δική σας Κλινική! Κατασκευάστε την όπως επιθυμείτε, για να δώσετε στους ασθενείς αυτό που ζητάνε, ώστε να γίνει η δημοφιλέστερη Κλινική της πόλης!

Περιεχόμενα



4 διπλής όψews ταμπλό παικτών



4 ταμπλό διπλής όψews Ορόφου 2



4 ταμπλό διπλής όψews Ορόφου 3



16 πλακίδια Εισόδου



8 πλακίδια Ελικοδρομίου



24 πλακίδια Χώρου Στάθμευσης



12 πλακίδια Κήπου



52 νομίσματα

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



4 πλακίδια Δημοτικότητας +50



7 πλακίδια Bonus



1 Κεντρικό ταμπλό με τα διάφορα κτίρια για τις Κλινικές



16 Θάλαμοι Ασθενών



16 Δωμάτια Προμηθειών



16 Σταθμοί Εξυπηρέτησης



12 Ειδικές Δομές

60 πλακίδια Δομών



Κατασκευή
(2 ανά παίκτη)



Πρόσληψη
(2 ανά παίκτη)



Εισαγωγή Ασθενών
(2 ανά παίκτη)

24 πλακίδια Ενεργειών στα χρώματα των παικτών



1 σακούλι Αποθέματος Ασθενών



1 σακούλι Αποθέματος Ιατρών

1 εγχειρίδιο κανόνων



56 γιατροί

(σε 4 χρώματα ειδικεύσης:
20 λευκοί, 16 κίτρινοι,
12 πορτοκαλί, 8 κόκκινοι)



93 ασθενείς

(σε 4 χρώματα ασθενειών:
38 λευκοί, 28 κίτρινοι,
17 πορτοκαλί, 10 κόκκινοι)



25 νοσοκόμες



9 τραυματιοφορείς



64 αυτοκίνητα



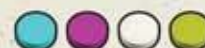
20 μεταφορείς



1 δείκτης Ενεργειών



1 δείκτης Γύρων



12 δίσκοι παικτών

Χάρη στους φανταστικούς υποστηρικτές μας στο Kickstarter, θα βρείτε επιπλέον κομμάτια τα οποία χρησιμοποιούνται σε μερικές μικρές επεκτάσεις, οι οποίες περιλαμβάνονται στο κουτί του βασικού παιχνιδιού. Δείτε **Επεκτάσεις**, σελ. 22.

Περίληψη

Στο παιχνίδι αυτό, κατασκευάζετε και διευθύνετε μια ιατρική κλινική προσπαθώντας να κερδίσετε δημοτικότητα. Κερδίζετε δημοτικότητα με τον παραδοσιακό τρόπο, ξοδεύοντας χρήματα. Ωστόσο, υπάρχουν κι άλλοι τρόποι για να ενισχύσετε τη φήμη της κλινικής σας, όπως το να εργαστούν κάποιοι γιατροί σας στην έρευνα.

Κερδίζετε εισόδημα παρέχοντας κατάλληλη περίθαλψη στους ασθενείς, αλλά αυτό είναι περίπλοκο μιας και η κατασκευή, η στελέχωση και η λειτουργία μιας κλινικής δεν είναι δωρεάν!

Οι ασθενείς κανονίζουν ραντεβού για διαφορετικές υπηρεσίες. Η κατάσταση κάθε ασθενή θα έχει διαφορετική σοβαρότητα, και αυτό αναπαριστάται με το χρώμα τους: Οι λευκοί ασθενείς έχουν τα πιο ήπια προβλήματα, οι κίτρινοι είναι λίγο χειρότερα, οι πορτοκαλί είναι σε κακή κατάσταση και οι κόκκινοι σε κρίσιμο σημείο

Για να εισάγετε έναν ασθενή στην κλινική σας, πρέπει να προσφέρετε την ζητούμενη υπηρεσία. Αφού τον βάλετε στην κλινική σας, πρέπει να τον μετακινήσετε σε έναν θάλαμο ασθενών και να στείλετε έναν γιατρό, ιδανικά έναν που είναι κατάλληλος για την σοβαρότητα της περίπτωσης. Μπορείτε να εξισώσετε τυχόν διαφορά, στέλνοντας νοσοκόμες για να βοηθήσουν τον γιατρό.

Ασφαλώς, οι θάλαμοι ασθενών απαιτούν προμήθειες. Η στελέχωση δωματίων προμηθειών με επιστάτες, θα σας γλιτώσει χρήματα (λιγότερες χαλασμένες προμήθειες, λιγότεροι υπάλληλοι να γεμίζουν τα ντουλάπια τους με προμήθειες της εταιρείας...). Υπάρχουν αρκετά που πρέπει να λάβετε υπόψη για να λειτουργήσετε μια αποδοτική και κερδοφόρα Κλινική!

ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΑ ΜΙΑ ΠΕΡΙΛΗΨΗ, ΟΠΟΤΕ ΜΗΝ ΑΝΗΣΥΧΕΙΤΕ ΑΝ ΔΕΝ ΘΥΜΑΣΤΕ ΟΛΕΣ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ. ΘΑ ΕΞΗΓΗΘΟΥΝ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ!

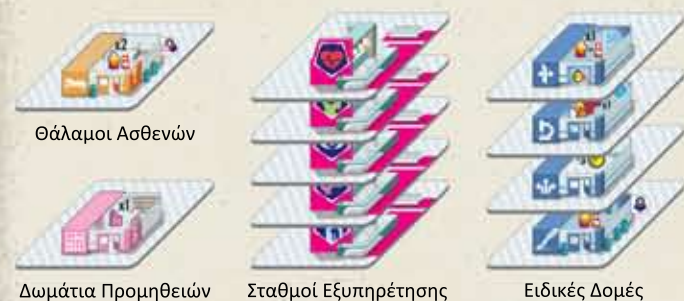


Κάποιες Σημαντικές Έννοιες

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, θα κατασκευάσετε τη δική σας κλινική για να θεραπεύσετε τους ασθενείς σας. Ακολουθούν κάποιες βασικές έννοιες οι οποίες θα σας βοηθήσουν να κατανοήσετε καλύτερα τη λειτουργία του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένοι κανόνες για το πως και που μπορείτε να κατασκευάσετε και να λειτουργήσετε την κλινική σας καλύπτονται παρακάτω.

Δομές

Μια Δομή είναι ένα πλακίδιο που αναριστάνει το **εσωτερικό** της Κλινικής σας. Γεμίζει πλήρως μια θέση του πλέγματος του ταμπλό παίκτη σας, και έχει καρό πάτωμα.



Είσοδοι, ελικοδρόμια, θέσεις στάθμευσης και κήποι **δεν** είναι δομές.

Δομές Κτιρίων

Διαφορετικές δομές μπορεί να έχουν διαφορετικούς κανόνες κατασκευής και τοποθέτησης στην κλινική σας, αλλά υπάρχει ένας κανόνας που ακολουθούν όλες:

- **Δεν μπορείτε να κατασκευάσετε δύο δομές του ίδιου χρώματος γειτονικά μεταξύ τους.**

Γειτνίαση

Ο όρος **γειτονικά** χρησιμοποιείται πολύ συγκεκριμένα στο παιχνίδι:

- Η γειτονία είναι **πάντα ορθογωνίως**, και ποτέ διαγωνίως.
- Η γειτονία λαμβάνεται υπόψη όχι μόνο βόρεια, νότια, ανατολικά και δυτικά, αλλά και **πάνω και κάτω**.

Σημείωση: Αυτό σημαίνει ότι **δεν** μπορείτε να κατασκευάσετε μια δομή στον επόμενο όροφο, ακριβώς πάνω από μια δομή του ίδιου χρώματος.

Υπηρεσίες

Οι ιατρικές υπηρεσίες που υπάρχουν στην Κλινική είναι:



Ασθενείς & Προσωπικό

Στη διάρκεια του παιχνιδιού θα προσλαμβάνετε προσωπικό για να λειτουργεί η κλινική σας και να θεραπεύετε τους ασθενείς:

Ασθενείς Το χρώμα του κάθε Ασθενή καθορίζει τη σοβαρότητα της ασθένειάς του.	Γιατροί Το χρώμα ενός Γιατρού καθορίζει τη σοβαρότητα της ασθένειάς που μπορεί να αντιμετωπίσει χωρίς βοήθεια από νοσοκόμες.	Νοσοκόμες Οι Νοσοκόμες βοηθούν τους γιατρούς, ώστε να μπορέσουν να θεραπεύσουν ασθενείς με σοβαρότερη από την ειδικότητά τους ασθένεια.	Επιστάτες Οι Επιστάτες σας βοηθούν να μειώσετε τα καθημερινά έξοδα συντήρησης της κλινικής σας.
---	---	--	--

Κτίρια

Η κλινική σας μπορεί να αποτελείται από περισσότερα από ένα κτίρια. Ένα κτίριο καθορίζεται ως μια ομάδα γειτονικών δομών.

Αν κατασκευάσετε μια δομή που είναι γειτονική σε μια ήδη τοποθετημένη δομή, απλά επεκτείνετε το μέγεθος του κτιρίου αυτού. Αν κατασκευάσετε μια δομή που **δεν** είναι γειτονική σε κάποια ήδη τοποθετημένη δομή, ξεκινάτε ένα νέο κτίριο.

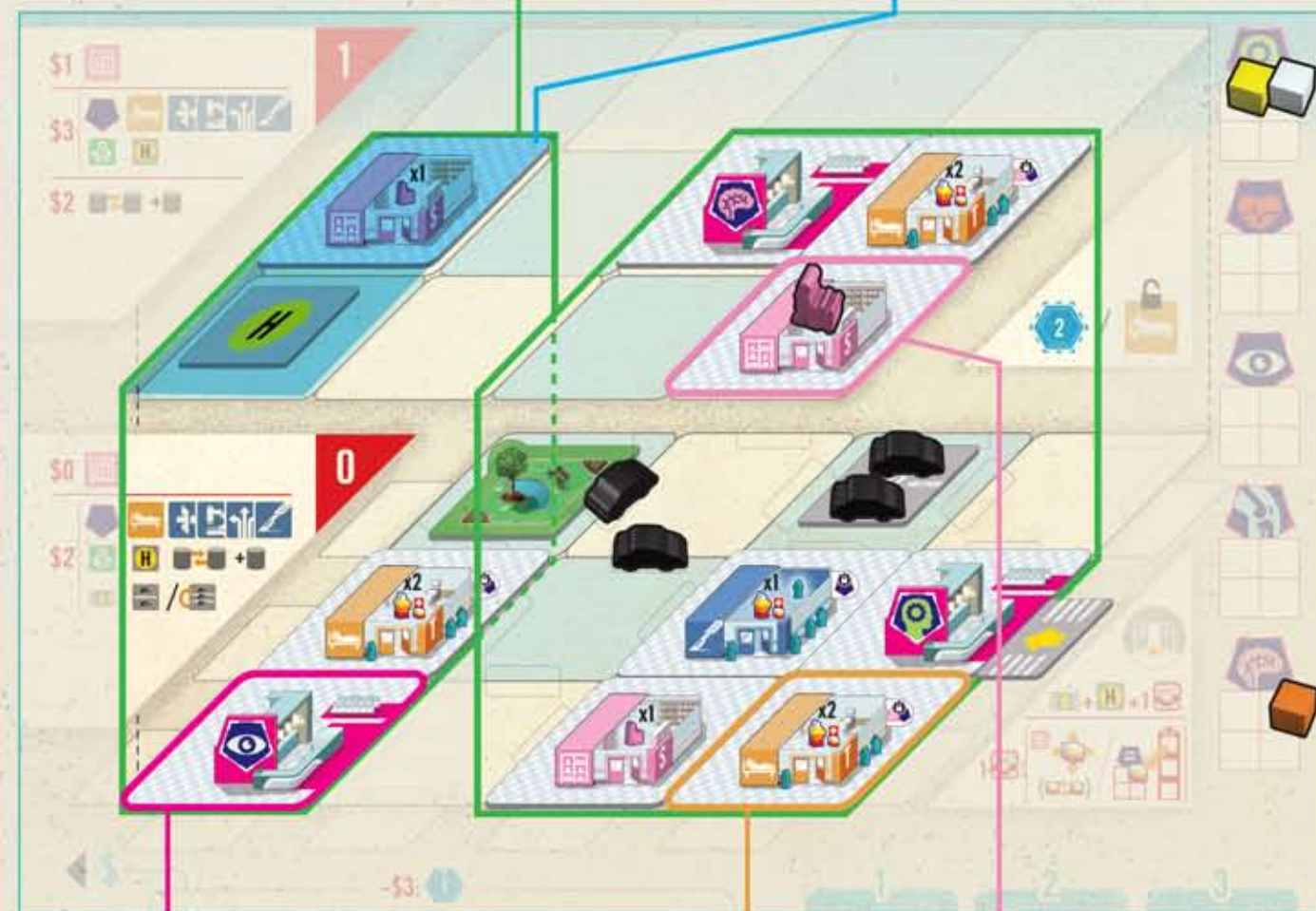
Τα ξεχωριστά κτίρια δεν μπορούν να συνδεθούν αργότερα.

Όροφοι

Κάθε κτίριο μπορεί να έχει έναν αριθμό ορόφων.

Το ταμπλό παίκτη σας περιλαμβάνει το ισόγειο (Όροφος 0) και τον Όροφο 1, αλλά υπάρχουν ταμπλό Επιπλέον Ορόφων αν θέλετε να κατασκευάσετε μέχρι τον Όροφο 2 ή 3. Όταν κατασκευάζετε ψηλότερα από το ισόγειο, **πρέπει να κατασκευάσετε πάνω από μια ήδη κατασκευασμένη δομή**.

Μπορείτε να επεκτείνετε το ταμπλό σας με το ταμπλό Ορόφου 2, και έπειτα το ταμπλό Ορόφου 3, οποιαδήποτε στιγμή, ακόμα και στην αρχή του παιχνιδιού. είναι ξεχωριστά ταμπλό, για να γλιτώσετε χώρο.



Σταθμοί Εξυπηρέτησης

Ένας σταθμός εξυπηρέτησης είναι μωβ, και καθορίζει ποιά από τα πέντε είδη ιατρικής περίθαλψης προσφέρει **όλος ο όροφος του κτιρίου**. Κάθε **όροφος του κάθε κτιρίου μπορεί να έχει έναν μόνο σταθμό εξυπηρέτησης**, και συνεπώς να προσφέρει μόνο ένα είδος ιατρικής περίθαλψης.

Θάλαμοι Ασθενών

Τα πορτοκαλί αυτά πλακίδια είναι οι χώροι που οι γιατροί και οι νοσοκόμες θα θεραπεύουν τους περισσότερους ασθενείς σας. Το είδος της ασθένειας που μπορείτε να θεραπεύσετε καθορίζεται από τον γειτονικό σταθμό εξυπηρέτησης του ίδιου ορόφου. Ο συγκεκριμένος θάλαμος είναι για τους ασθενείς της ψυχιατρικής (🧠).

Δωμάτια Προμηθειών

Αυτά τα ροζ πλακίδια χρειάζονται για να λειτουργήσετε σωστά τους θαλάμους ασθενών. Δεν έχουν κάποια άλλη χρήση, παρά μόνο να βοηθούν τους θαλάμους ασθενών να λειτουργούν.

Ειδικές Δομές

Αυτά τα μπλε πλακίδια έχουν ένα εύρος ειδικών ικανοτήτων και λειτουργιών για να μπορέσετε να οργανώσετε αποδοτικότερα την κλινική σας.

Θέσεις Στάθμευσης

Θα χρειαστεί επίσης να παρέχετε θέσεις στάθμευσης για τους γιατρούς, τις νοσοκόμες και τους επιστάτες που προσλαμβάνετε. Ελεύθερα σύνορα μεταξύ των θέσεων, μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν θέσεις στάθμευσης, αλλά μπορείτε επίσης να κατασκευάσετε θέσεις ώστε να χρησιμοποιήσετε αποδοτικότερα τον περιορισμένο διαθέσιμο χώρο.

Πορεία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι διαρκεί 6 γύρους, ο κάθε ένας εκ των οποίων αποτελείται από την εξής αλληλουχία φάσεων:

1. Ενέργειες
2. Επιχειρήσεις
3. Διαχείριση

Φάση 1: Ενέργειες

Στη φάση αυτή, κάθε παίκτης εκτελεί 3 ενέργειες. Ωστόσο, για κάθε ενέργεια, όλοι επιλέγουν ταυτόχρονα το πλακίδιο Ενέργειας που θέλουν να χρησιμοποιήσουν, και έπειτα επιλύονται οι επιλεγμένες ενέργειες με συγκεκριμένη σειρά. Η διαδικασία για κάθε ενέργεια είναι η παρακάτω:

Όλοι ταυτόχρονα επιλέγουν ένα πλακίδιο Ενέργεια (δείτε **Ταυτόχρονη Επιλογή Ενέργειών** παρακάτω).

Έπειτα, οι επιλεγμένες ενέργειες επιλύονται. Αρχικά γίνονται οι κατασκευές, έπειτα οι προσλήψεις και τέλος γίνονται οι εισαγωγές ασθενών (δείτε **Εκτέλεση Ενέργειών** παρακάτω).

Αφού όλοι έχουν εκτελέσει τις ενέργειές τους, νέοι ασθενείς κλείνουν ραντεβού (δείτε **Ραντεβού Νέων Ασθενών**, σελ. 13), και προχωράτε τον δείκτη Ενέργειών στο κεντρικό ταμπλό.



Η περιοχή αυτή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με την **Φάση Ενέργειών**.

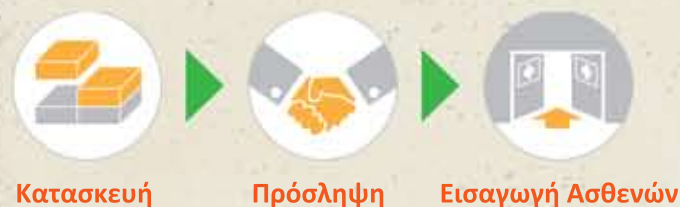


Ταυτόχρονη Επιλογή Ενέργειών

Όλοι ταυτόχρονα επιλέγουν μια ενέργεια για να εκτελέσουν. Επιλέξτε ένα από τα διαθέσιμα πλακίδια Ενέργειών σας, και τοποθετήστε το κλειστό στο κέντρο της περιοχής παιχνιδιού (μαζί με των υπολοίπων παικτών). Μιας και έχετε μόνο 2 πλακίδια για κάθε είδος ενέργειας, θα μπορούσατε να εκτελέσετε την κάθε διαφορετική ενέργεια μέχρι δύο, το πολύ, φορές σε κάθε γύρο. Αφού όλοι έχουν επιλέξει, αποκαλύπτονται ταυτόχρονα τα πλακίδια Ενέργειών.

Εκτέλεση Ενέργειών

Έπειτα, οι επιλεγμένες ενέργειες επιλύονται, με την εξής σειρά:



Αυτή είναι η ίδια σειρά με την οποία εμφανίζονται, αριστερά προς τα δεξιά, στην περιοχή **1 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ** του κεντρικού ταμπλό:



Αν πολλοί παίκτες επέλεξαν την ίδια ενέργεια, τότε οι παίκτες αυτοί εκτελούν τις ενέργειές τους με τη σειρά. Αφού εκτελέσετε την ενέργειά σας, μετακινήστε το πλακίδιο Ενέργειάς σας από το κέντρο του τραπεζιού κάτω από την πρώτη κενή θέση ενέργειας, κάτω δεξιά στο ταμπλό παίκτη σας.



Ενέργεια: Κατασκευή

Η κατασκευή της κλινικής σας για να θεραπεύετε περισσότερους ασθενείς, βοηθάει το κοινό, αλλά είναι και μια επένδυση για εσάς.

Αν επιλέξατε την ενέργεια Κατασκευής, μπορείτε να κατασκευάσετε **μέχρι 2 στοιχεία**, πληρώνοντας το κατάλληλο κόστος. Τα κομμάτια απεικονίζονται στα αριστερά του κεντρικού ταμπλό, και περιλαμβάνουν δομές, αλλά και λοιπά μέρη όπως κήπους, χώρους στάθμευσης, ελικοδρόμια και μεταφορείς.

Το κόστος κάθε κομματιού καθορίζεται από τον όροφο της κλινικής στον οποίο το κατασκευάζετε. Μπορείτε να βρείτε το κόστος στα αριστερά του κάθε ορόφου.

Σημαντικό: Όταν κατασκευάσετε έναν σταθμό εξυπηρέτησης ή μια ειδική δομή, πρέπει να τα πάρετε από τα ανοιχτά πλακίδια. Αν το πλακίδιο που θέλετε δεν υπάρχει πλέον ανοιχτό (μιας και κάποιος άλλος το κατασκεύασε στον τρέχοντα γύρο, ή αν δεν έχει μείνει κανένα), δεν μπορείτε να το κατασκευάσετε.

Κανόνες Κατασκευής

Οι κανόνες κατασκευής για κάθε κομμάτι απεικονίζονται με σύμβολα στην περιοχή αυτή, στα αριστερά του κεντρικού ταμπλό. Οι κανόνες αυτοί επεξηγούνται στις σελίδες 9-10.

Γενικοί Κανόνες Κατασκευής

Υποστήριξη

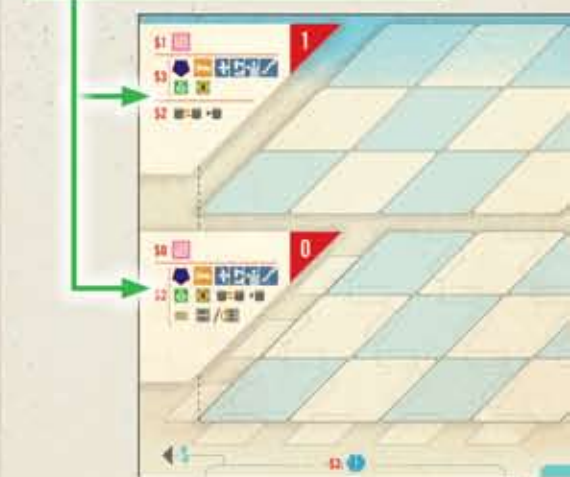
Για να κατασκευάσετε μια δομή πάνω από το ισόγειο, η αντίστοιχη θέση του από κάτω ορόφου πρέπει να έχει ήδη μια δομή.

Παράδειγμα: Η κλινική σας έχει αυτές τις τρεις δομές (σταθμός εξυπηρέτησης ψυχιατρικής, θάλαμος ασθενών, δωμάτιο προμηθειών) στο ισόγειο (όροφος 0). Δεν μπορείτε να κατασκευάσετε σε κάποια από τις κόκκινες θέσεις, μέχρι να υπάρξει μια δομή από κάτω τους.



Η περιοχή αυτή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με την **Ενέργεια Κατασκευής**.

Το κόστος κατασκευής απεικονίζεται στα αριστερά κάθε ορόφου του ταμπλό παίκτη. Κάποια από τα κόστη διαφέρουν ανά όροφο, οπότε πρέπει να ελέγχετε το κόστος για τον όροφο στον οποίο κατασκευάζετε κάτι!



ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



Καμία αντιστοιχισή

Οι δομές του ίδιου είδους (ίδιο χρώμα) δεν μπορούν να είναι γειτονικές, ούτε ακόμα και πάνω/κάτω! Όλα τα είδη σταθμών εξυπηρέτησης θεωρείται ότι είναι του ίδιου χρώματος (μωβ), συνεπώς ένας σταθμός εξυπηρέτησης καρδιολογικής δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε έναν σταθμό εξυπηρέτησης ψυχιατρικής. Ομοίως, δεν μπορείτε να κατασκευάσετε μια ειδική δομή (μπλε), γειτονικά σε μια άλλη, ακόμη κι αν είναι διαφορετικές.

Μην Ξεχνάτε: Γειτονικά θεωρούνται πάντοτε **ορθογωνίως** και ποτέ διαγωνίως.

Παράδειγμα: Χρησιμοποιώντας την ίδια προετοιμασία όπως προηγουμένως, θέλετε να κατασκευάσετε ένα δωμάτιο προμηθειών. Οι κόκκινες θέσεις δείχνουν ελεύθερες θέσεις που είναι γειτονικά σε ένα ήδη υπάρχον δωμάτιο προμηθειών, και συνεπώς δεν μπορούν να περιέχουν ένα νέο δωμάτιο προμηθειών.



Κανένα εμπόδιο

Οι θέσεις του ισογείου μπορεί να έχουν αυτοκίνητα σταθμευμένα (δείτε **Στάθμευση ενός Αυτοκινήτου**, σελ. 12) και/ή θέσεις στάθμευσης. Οι θέσεις μπορεί να έχουν κήπους (δείτε **Κήποι**, απέναντι σελίδα). Δεν μπορείτε να κατασκευάσετε μια δομή σε μια θέση που έχει κάποιο από τα παραπάνω. Ο εύκολος τρόπος να το θυμάστε είναι ότι τα αυτοκίνητα και οι κήποι εμποδίζουν τις θέσεις του ταμπλό παίκτη σας. Αν θέλετε να κατασκευάσετε, και υπάρχει αυτοκίνητο στη μέση, πρέπει πρώτα να το μετακινήσετε, και οι βασικοί τρόποι μετακίνησης ενός αυτοκινήτου είναι να στείλετε έναν ασθενή σπίτι του, ή να κατασκευάσετε θέσεις στάθμευσης. Μπορείτε επίσης να αδειάσετε θέσεις στάθμευσης αν δεν καταφέρετε να πληρώσετε το προσωπικό σας...

Παράδειγμα: Με την κλινική σας να είναι κατασκευασμένη ως εξής, και 3 αυτοκίνητα στις εικονιζόμενες θέσεις, δεν μπορείτε να κατασκευάσετε δομή στις κόκκινες θέσεις. Ωστόσο, μπορείτε να κατασκευάσετε μια θέση στάθμευσης (όπως φαίνεται στην πάνω γραμμή) ή έναν κήπο (όπως φαίνεται αριστερά του δωματίου προμηθειών) μεταξύ όλων αυτών.



Ξεχωριστά κτίρια

Επιτρέπεται να έχετε διαφορετικά κτίρια στο ταμπλό παίκτη σας, δημιουργώντας ένα συγκρότημα. Ωστόσο, αφού ξεκινήσετε ένα ξεχωριστό κτίριο, δεν μπορείτε να κατασκευάσετε μια δομή η οποία θα συνδέει χωριστά κτίρια. Προσέξτε ότι όλα τα κομμάτια που δεν είναι πλήρη παραλληλόγραμμα (όπως οι κήποι ή οι θέσεις στάθμευσης) δεν είναι δομές, και επιτρέπεται να κατασκευαστούν σε μια θέση γειτονική σε δύο κτίρια.

Κανόνες Κατασκευής για Συγκεκριμένα Κομμάτια

Σταθμός Εξυπηρέτησης (δομή)



Κάθε όροφος του κάθε κτιρίου μπορεί να έχει 1 μόνο σταθμό εξυπηρέτησης.

Θάλαμος Ασθενών (δομή)



Παρόλο που δεν υπάρχουν συγκεκριμένοι κανόνες κατασκευής για τους θαλάμους ασθενών, για να είναι διαθέσιμοι για χρήση πρέπει να βρίσκονται γειτονικά σε έναν σταθμό εξυπηρέτησης του ίδιου ορόφου, και πρέπει επίσης να είναι γειτονικά σε ένα δωμάτιο προμηθειών. Ωστόσο, το δωμάτιο προμηθειών μπορεί να είναι ακριβώς από πάνω ή από κάτω από το δωμάτιο αυτό (δεν χρειάζεται να είναι δίπλα στο θάλαμο ασθενών).

Αμέσως αφού κατασκευάσετε έναν θάλαμο ασθενών, παίρνετε ένα εφάπαξ bonus κατασκευής ενός δωματίου προμηθειών, το οποίο πρέπει να είναι γειτονικά με τον θάλαμο ασθενών. Πληρώνετε κανονικά για το δωμάτιο προμηθειών. Αν δεν κατασκευάσετε άμεσα το δωμάτιο προμηθειών, η ευκαιρία χάνεται.

Δωμάτιο Προμηθειών (δομή)



Δεν υπάρχουν συγκεκριμένοι περιορισμοί για την κατασκευή δωματίων προμηθειών, αλλά ένα δωμάτιο προμηθειών μπορεί να εξυπηρετεί πολλούς θαλάμους ασθενών, οπότε είναι σημαντική η έξυπνη τοποθέτησή τους.

Ειδικές δομές (δομή)



Κάθε παίκτης μπορεί να κατασκευάσει μόνο **1 ειδική δομή ανά γύρο**. Δεν υπάρχουν συγκεκριμένοι κανόνες κατασκευής για τις ειδικές δομές. Ωστόσο, για να μπορεί το χειρουργείο να είναι διαθέσιμο για χρήση, πρέπει να βρίσκεται γειτονικά σε έναν σταθμό εξυπηρέτησης του ίδιου ορόφου. Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για τον τρόπο λειτουργίας των ειδικών δομών, δείτε την παράγραφο **Οι Δομές**, σελ. 12.

Κήπος



Πρέπει να κατασκευαστεί σε ελεύθερη θέση του ισογείου (τυχόν σταθμευμένα αυτοκίνητα δεν ενοχλούν, και δεν αφαιρούνται) ή σε θέση **πάνω** από άλλο κήπο.

Ελικοδρόμιο



Ένα ελικοδρόμιο είναι μια είσοδος/έξοδος από 5 μεριές. Από εδώ, μπορείτε να μετακινηθείτε βόρεια, νότια, ανατολικά, δυτικά ή κάτω (αλλά όχι πάνω, από εκεί έρχεται και φεύγει το ελικόπτερο). Περισσότερα θα καλύψουμε παρακάτω. Πρέπει να κατασκευαστεί σε ελεύθερη θέση πάνω από μια άλλη δομή, αλλά καμία κατασκευή δεν επιτρέπεται πάνω από το ελικοδρόμιο.

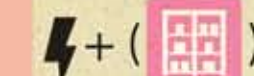
ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



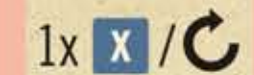
ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ

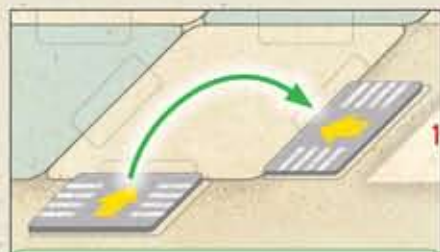


ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



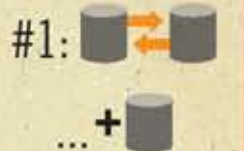
ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ





Τα πλακίδια Εισόδων μπορούν να στραφούν ώστε να ευθυγραμμιστούν με οποιαδήποτε θέση εισόδου.

ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ



Είσοδος



Μια είσοδος είναι μια πρόσβαση 1 κατεύθυνσης προς το συγκρότημά σας. Η πρώτη είσοδός σας πρέπει να δείχνει προς έναν σταθμό εξυπηρέτησης ισογείου. Επόμενες εισοδοί μπορούν να δείχνουν προς οποιαδήποτε δομή ισογείου, σε οποιοδήποτε κτίριο. Οι εισοδοί έχουν τις δικές τους θέσεις εκτός του βασικού πλέγματος του ισογείου σας. Τοποθετήστε την είσοδο σε μια τέτοια θέση, δείχνοντας σε μια δομή του ισογείου. Αυτό είναι το πρώτο που βλέπουν οι ασθενείς και το προσωπικό, τουλάχιστον μέχρι να κατασκευάσετε κι άλλες εισόδους ή ελικοδρόμια.

Σημείωση: Δεν υπάρχουν θέσεις εισόδων στην θόρεια μεριά του οικοπέδου της κλινικής. Ένας περίεργος όρος του συμβολαίου απαγορεύει τις εισόδους στα θόρεια! Μην παραπονιέστε, εσείς το υπογράψατε. Την επόμενη φορά να διαβάζετε τα ψιλά γράμματα!

Μεταφορέας



Κάθε μεταφορέας αναπαριστάει το τέλος ενός συνδέσμου μεταφοράς. Πρέπει να φανταστείτε τη σύνδεση μεταξύ των εμπορευμάτων (ίσως σας βοηθήσει αν τους φανταστείτε σαν θαλάμους τηλεμεταφοράς). Ένας μεταφορέας πρέπει πάντοτε να κατασκευάζεται σε μια δομή. Την πρώτη φορά που θα κατασκευάσετε έναν μεταφορέα, πρέπει να κατασκευάσετε δύο ευθυγραμμισμένες «στάσεις» (κοστίζει \$2 - η εταιρεία μεταφορέων σας κάνει προσφορά ένα συν ένα για νέους πελάτες). Δεν χρειάζεται να είναι γειτονικοί, αλλά πρέπει να είναι ορθογωνίως ευθυγραμμισμένοι.

Κάθε επόμενη κατασκευή μεταφορέα, έγκειται στην προσθήκη μιας μόνο στάσης, η οποία πρέπει να είναι ευθυγραμμισμένη ορθογωνίως με μια ήδη υπάρχουσα στάση. Το σύστημα μεταφορέων σας μπορεί να τρέχει και στους τρεις άξονες (ανατολικά/δυτικά, βόρεια/νότια, πάνω/κάτω) και μπορεί να διακλαδώνεται όπως επιθυμείτε. Μπορεί επίσης να εκτείνεται και μεταξύ κτιρίων. Στην πραγματικότητα, περιορίζετε σε ένα μόνο δίκτυο μεταφορέων για όλη την κλινική σας. Δεν μπορείτε να ξεκινήσετε δεύτερο, ούτε ακόμη και σε ξεχωριστό κτίριο.

Θέση Στάθμευσης



2 Θέσεις Στάθμευσης: Πρέπει να κατασκευαστούν τοποθετώντας ένα πλακίδιο Θέσης Στάθμευσης σε μια θέση ισογείου (τα αυτοκίνητα που είναι σταθμευμένα «στον δρόμο» τριγύρω δεν ενοχλούν, αλλά δεν πρέπει να πειραχτούν. Όταν τις κατασκευάσετε, μετακινήστε αμέσως αυτοκίνητα πάνω τους, μέχρι την χωρητικότητα του πλακιδίου.

3 Θέσεις Στάθμευσης: Τις κατασκευάζετε αναβαθμίζοντας ένα απλό πλακίδιο Θέσεων Στάθμευσης που έχετε ήδη τοποθετήσει. Απλά γυρίστε το πλακίδιο Στάθμευσης στην πλευρά των 3 θέσεων. Τα αυτοκίνητα που βρίσκονταν ήδη στην πλευρά 2 θέσεων, μετακινούνται στην πλευρά 3 θέσεων, και έπειτα μπορείτε να μετακινήσετε εκεί επιπλέον αυτοκίνητα, γεμίζοντας το πλακίδιο μέχρι την χωρητικότητά του (3 θέσεις).



Ενέργεια: Πρόσληψη

Καθώς δέχεστε όλο και περισσότερους ασθενείς, θα πρέπει να προσλάβετε και περισσότερο προσωπικό!

Αν επιλέξατε την ενέργεια Πρόσληψης, μπορείτε να προσλάβετε νέους υπαλλήλους. Μπορείτε να:

- **Προσλάβετε έναν γιατρό και/ή**
- **Προσλάβετε 1 νοσοκόμα ή 1 επιστάτη.**

Όταν προσλαμβάνετε κάποιον, κάνετε τα εξής:

1. Πληρώνετε το κατάλληλο κόστος (δείτε το παρακάτω σχήμα).
2. Παίρνετε το πιόνι από τη θέση του στο κεντρικό ταμπλό.
3. **Παίρνετε ένα αυτοκίνητο από τον χώρο στάθμευσης του κεντρικού ταμπλό.**
4. Τοποθετείτε τον νέο υπάλληλο σε οποιαδήποτε είσοδο ή ελικοδρόμιο της επιλογής σας. Αυτό δεν απαιτεί χρόνο (δείτε **Μετακίνηση**, σελ. 14).
5. Σταθμεύετε το αυτοκίνητο σε οποιαδήποτε ελεύθερη θέση του ισογείου σας (δείτε **Στάθμευση ενός Αυτοκινήτου**, σελ. 12). **Αν δεν μπορείτε να σταθμεύσετε το αυτοκίνητό τους, δεν μπορείτε να τους προσλάβετε!**

Το κόστος πρόσληψης γιατρών αναγράφεται κάτω από τη θέση τους.

Το κόστος πρόσληψης νοσοκόμων αναγράφεται κάτω από τη θέση τους και αυξάνεται καθώς περισσότερες νοσοκόμες προσλαμβάνονται. Μπορείτε να προσλάβετε νοσοκόμες μόνο από τη στήλη του τρέχοντος γύρου.

Οι επιστάτες πάντα κοστίζουν \$1 για να προσληφθούν.



Αυτή η περιοχή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με την **Ενέργεια Πρόσληψης**.

Παράδειγμα: Αποφασίζετε να προσλάβετε τον κόκκινο γιατρό. Πληρώνετε το κατάλληλο κόστος (\$4) και τον τοποθετείτε στην είσοδο της Κλινικής σας. Βρίσκετε επίσης μια θέση για το αυτοκίνητό του.

Έπειτα, αποφασίζετε να προσλάβετε μια νοσοκόμα, πληρώνοντας \$2 (αναγράφεται στη θέση πάνω από τη νοσοκόμα) και τοποθετώντας την στην είσοδο της Κλινικής σας. Πρέπει επίσης να βρείτε μια θέση για το αυτοκίνητό της. Δεν έχετε την επιλογή πρόσληψης επιστάτη, μιας και μπορείτε να προσλάβετε είτε 1 νοσοκόμα ΕΙΤΕ 1 επιστάτη.





Η περιοχή αυτή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με την **Ενέργεια Εισαγωγής Ασθενών**.



Η περιοχή αυτή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με τους **πόντους Σειράς** και τη χρήση τους.



Τα αυτοκίνητα σταθμεύουν στις καθορισμένες περιοχές γύρω από τα άκρα των θέσεων του ισόγειου.



Τα αυτοκίνητα μπορούν να σταθμεύσουν σε περιοχές γύρω από κήπους.



Οι θέσεις στάθμευσης επιτρέπουν στα αυτοκίνητα να σταθμεύσουν μέσα σε μια θέση αλλά και στα άκρα της.



Ενέργεια: Εισαγωγή Ασθενών

Η εισαγωγή ασθενών στην κλινική σας μπορεί να είναι οργανωτικός εφιάλτης, αλλά οι ασθενείς σας πάσχουν από οξύ σύνδρομο γεμάτων πορτοφολιών, οπότε θα πρέπει να τους θεραπεύσετε.

Αν επιλέξατε την ενέργεια Εισαγωγής Ασθενών, μπορείτε να φέρετε ασθενείς από το σημειωματάριο ραντεβού στους χώρους υποδοχής. Παίρνοντας ασθενείς από το σημειωματάριο στους χώρους υποδοχής είναι ο τρόπος να τους περιθάλψετε, οπότε μπορείτε να τους μετακινήσετε στην κλινική σας και να ξεκινήσετε να τους θεραπεύετε. Προσέξτε ότι τα ραντεβού των πελατών αναπαριστώνται με τους ίδιους τους πελάτες πάνω στο σημειωματάριο (είναι ένα πραγματικά μεγάλο σημειωματάριο).

Η διαδικασία απόκτησης ασθενών από το σημειωματάριο ραντεβού στους χώρους υποδοχής σας χρησιμοποιεί **πόντους σειράς** (ΠΣ). Ο αριθμός των διαθέσιμων ΠΣ σας για την ενέργεια αυτή εξαρτάται από τον αριθμό των εισόδων και ελικοδρομιών σας:

ΠΣ = 1 + ο αριθμός των εισόδων/ελικοδρομιών που έχετε.

Μπορείτε να διαχειριστείτε το ραντεβού ενός πελάτη ως εξής:

Μετακινθείτε κατά 1 θέση ορθογωνίως στο σημειωματάριο

Αν ένας άλλος ασθενής βρίσκεται στη θέση που μετακινείται ο ασθενής, οι δύο ασθενείς ανταλλάζουν θέσεις. Είτε πρόκειται για ανταλλαγή, είτε για απλή μετακίνηση, **αυτό κοστίζει 1 ΠΣ**.

Σημείωση: Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε το ραντεβού ενός ασθενή σε μια διαφορετική, γειτονική υπηρεσία (η ψυχιατρική είναι γειτονικά μόνο στην καρδιολογική, η καρδιολογική γειτονικά στην ψυχιατρική και την οφθαλμολογική, κλπ)!

Εισαγωγή του ασθενή

Αυτό σημαίνει να μετακινήσετε τον ασθενή από την πρώτη δεξιά (κόκκινη) στήλη σε μια διαθέσιμη θέση υποδοχής για την ίδια υπηρεσία, στο ταμπλό παίκτη σας.

Αυτό κοστίζει 1 ΠΣ. Για να εισάγετε έναν ασθενή, πρέπει να σταθμεύσετε και το αυτοκίνητό του (δείτε **Στάθμευση ενός Αυτοκινήτου** παρακάτω). **Αν δεν μπορείτε να σταθμεύσετε το αυτοκίνητό του, δεν μπορείτε να εισάγετε τον ασθενή!**

Όποτε δημιουργείται ένα κενό σε μια γραμμή, αμέσως προχωρήστε τα «ραντεβού» αριστερά του κενού, προς τα δεξιά, γεμίζοντάς το.

Μπορείτε να επαναλάβετε τις παραπάνω επιλογές, και να εισάγετε όσους ασθενείς επιθυμείτε (και ταυτόχρονα να μεταβάλετε τα ραντεβού) μέχρι να μην έχετε άλλους ΠΣ.

Τυχόν ΠΣ που δεν ξοδεύετε στην ενέργεια αυτή, χάνονται. Δεν μπορείτε να τους κρατήσετε για αργότερα.

Σημείωση: Οι χώροι υποδοχής σας έχουν χώρο μόνο για 4 ασθενείς κάθε υπηρεσίας. Αν έχετε ήδη 4 εκεί, δεν μπορείτε να εισάγετε άλλους ασθενείς της υπηρεσίας αυτής.

Στάθμευση ενός Αυτοκινήτου

Για κάθε ασθενή που εισάγετε στην κλινική σας, και για κάθε νέο υπάλληλο που προσλαμβάνετε, πρέπει να σταθμεύσετε το αυτοκίνητό τους. Ακόμη κι ένας ασθενής που φτάνει από το ελικοδρόμιο έχει αυτοκίνητο. Κάποιος σταθμεύει το αυτοκίνητό του στην κλινική, ώστε να μπορεί να φύγει όταν αναρρώσει.

Μπορείτε πάντοτε να σταθμεύετε αυτοκίνητα στο ισόγειο. Κάθε άκρο θέσης χωρίς δομή να το ακουμπάει έχει 1 θέση στάθμευσης (όπως απεικονίζεται στο ταμπλό παίκτη σας). Κάθε πλακίδιο θέσης στάθμευσης παρέχει 2 ή 3 θέσεις (απεικονίζονται στο πλακίδιο). Αφού σταθμεύσετε ένα αυτοκίνητο, δεν μπορείτε να το μετακινήσετε, εκτός κι αν κατασκευάσετε νέες θέσεις στάθμευσης.

Μην ξεχνάτε: Αν ένα άκρο έχει σταθμευμένο αυτοκίνητο, καμία δομή δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε θέση που ακουμπάει το άκρο. Σκεφτείτε καλά πριν σταθμεύσετε τα αυτοκίνητα στην κλινική σας!

Παίρνοντας ένα Αυτοκίνητο

Όταν κάποιος (ασθενής ή υπάλληλος) φύγει, ακόμη και λόγω ατυχών καταστάσεων, αφαιρέστε το αυτοκίνητο της επιλογής σας από το ταμπλό σας, και επιστρέψτε το στο απόθεμα. (Ναι, ο ασθενής μόλις έφυγε με την Μαζεράτι του γιατρού. Άλλη φορά ας μην αφήνει τα κλειδιά πάνω!)



Η περιοχή αυτή του ταμπλό παίκτη σας ονομάζεται **Χώρος Υποδοχής**.

Παράδειγμα: Έχετε 4 Πόντους Σειράς (ΠΣ) και θέλετε να προσθέσετε έναν λευκό και έναν κίτρινο ασθενή στον χώρο υποδοχής της Ψυχιατρικής. Αρχικά, μετακινείτε τον κίτρινο ασθενή της γραμμής Καρδιολογικής στην θέση από πάνω (γραμμή Ψυχιατρικής). Μιας και η θέση στην οποία μετακινείστε είναι κατειλημμένη από άλλο ασθενή, ανταλλάζουν θέσεις, μετακινώντας τον πορτοκαλί ασθενή στη γραμμή Καρδιολογικής. Αυτό κοστίζει 1 ΠΣ. Έπειτα, εισάγετε τον κίτρινο ασθενή, στην γραμμή Ψυχιατρικής πλέον. Αυτό κοστίζει άλλον 1 ΠΣ. Τοποθετείτε τον κίτρινο ασθενή στο ταμπλό παίκτη σας, χωρίς να χωρί να ξεχάσετε να πάρετε και να σταθμεύσετε και ένα αυτοκίνητο. Έχετε ξοδέψει 2 ΠΣ συνολικά μέχρι τώρα.



Έπειτα, μετακινείτε τον λευκό ασθενή της γραμμής Καρδιολογικής στην γειτονική κενή θέση από πάνω. Αυτό κοστίζει 1 ΠΣ. Μιας και υπάρχει κενή θέση στα δεξιά, ο ασθενής πηγαίνει όσο πιο δεξιά γίνεται. Στην περίπτωση αυτή στο τέλος της γραμμής. Ξοδεύετε τον τέταρτο και τελευταίο σας ΠΣ, εισάγοντας τον ασθενή στην Ψυχιατρική γραμμή, χωρίς να ξεχάσετε να πάρετε και να σταθμεύσετε ένα αυτοκίνητο.



Νέοι Ασθενείς Κανονίζουν Ραντεβού

Αφού κάθε παίκτης ολοκληρώσει την επιλεγμένη ενέργειά του, με την παραπάνω σειρά, νέοι ασθενείς κανονίζουν ραντεβού. Προχωρώντας από τν πάνω υπηρεσία προς την κάτω, κάθε υπηρεσία δέχεται 1 νέο ασθενή, τραβηγμένο από το απόθεμα, και προστίθεται στην πρώτη από δεξιά ελεύθερη θέση της γραμμής. Αν μια υπηρεσία δεν έχει άλλες θέσεις, δεν τραβάτε ασθενείς για αυτή.

Αν ο δείκτης Ενεργειών είναι ήδη στο **3**, προχωρήστε στην Μετακίνηση (δείτε **Μετακίνηση**, σελ 14), αλλιώς, προχωρήστε τον δείκτη Ενεργειών, και όλοι επιλέγουν μια νέα ενέργεια για να εκτελέσουν. Νέοι ασθενείς, κανονίζουν ραντεβού μετά την Ενέργεια 1, έπειτα μετά την Ενέργεια 2, και τέλος μετά την Ενέργεια 3, συνολικά 3 φορές ανά γύρο.

Αφού ο δείκτης ενεργειών βρεθεί στην τρίτη θέση, και νέοι ασθενείς έχουν κανονίσει ραντεβού, έχει φτάσει η στιγμή οι ασθενείς και το προσωπικό σας να μπουν στην κλινική σας.



Μετακίνηση

Αφού ολοκληρώσετε και την 3η ενέργειά σας, ξεκινάτε να μετακινείτε τους ασθενείς και το προσωπικό σας εκεί που πρέπει να βρίσκονται. Δεν χρειάζεται να περιμένετε τους αντιπάλους σας να ολοκληρώσουν την τρίτη τους ενέργεια. Όλοι μπορούν να εκτελέσουν το βήμα αυτό ταυτόχρονα. Ωστόσο, με αρχάριους (ή αν κάποιος το ζητήσει) καλό θα είναι να το εκτελέσετε με τη σειρά. Εκτελείτε όλες σας τις μετακινήσεις και έπειτα ακολουθεί ο επόμενος παίκτης.

Μπορείτε να μετακινήσετε όλο τον κόσμο, γιατρούς, νοσοκόμες, επιστάτες, ασθενείς, όσο επιθυμείτε, αλλά όλα χρειάζονται χρόνο, και «ο χρόνος είναι χρήμα», όπως λένε! Έτσι, θέλετε να τους μετακινήσετε όλους εκεί που πρέπει, όσο πιο αποδοτικά γίνεται, μιας και ο ξοδεμένος χρόνος ενέχει ποινές στη βαθμολογία σας, στο τέλος του παιχνιδιού, όπως απεικονίζεται στον μετρητή Ξοδεμένου Χρόνου.

Οι πιο κοινοί στόχοι της μετακίνησης είναι οι εξής:

- Να μεταφέρετε ασθενείς στους θαλάμους ασθενών και τα χειρουργεία που συνδέονται με την σωστή υπηρεσία ή στα εξωτερικά ιατρεία (στην πραγματικότητα, δεν μπορείτε να τους μετακινήσετε αλλού).
- Να μετακινήσετε γιατρούς σε ασθενής, σε αντίστοιχα χρώματα, όσο πιο κοντά γίνεται.
- Να μετακινήσετε νοσοκόμες σε γιατρούς που δεν αντιστοιχούν ακριβώς στα χρώματα ασθενών.
- Να μετακινήσετε γιατρούς σε εργαστήρια για να εκπαιδευτούν και να βελτιωθούν.
- Να φέρετε τους πάντες σε έγκυρες θέσεις μέχρι το τέλος του βήματος μετακίνησης.

Ο κόσμος δεν μπορεί να φύγει

Αφού κάποιος μπει στην κλινική σας (μετακινούμενος από μια θέση εισόδου/ελικοδρομίου στο ταμπλό σας, ή από τις προ-εισαγωγές στα εξωτερικά ιατρεία), δεν μπορεί να εγκαταλείψει τις θέσεις του ταμπλό σας. Ο μόνος τρόπος να φύγει ένας ασθενής από την κλινική σας είναι αν θεραπευτεί, ή αν... καταλήξει.

Οι ασθενείς ποτέ δεν αλλάζουν δωμάτια

Αφού ένας ασθενής ολοκληρώσει έναν γύρο σε θάλαμο ασθενών, χειρουργείο ή εξωτερικά ιατρεία, παραμένει εκεί μέχρι να θεραπευτεί... ή μέχρι να φτάσει το τέλος του.

Πόσο χρόνο χρειάζεται κάποιος για να μετακινηθεί

	Μετακίνηση σε μια είσοδο ή ελικοδρόμιο από τις Προ-Εισαγωγές σας	
	Μετακίνηση στην κλινική σας από μια είσοδο ή ελικοδρόμιο	1
	Μετακίνηση σε μια γειτονική δομή / θέση ισογείου (ακόμη και έξω)	1
	Μετακίνηση από έναν μεταφορέα σε άλλο ορθογώνιος ευθυγραμμισμένο μεταφορέα	
	Μετακίνηση άμεσα από τις προ-εισαγωγές στα εξωτερικά ιατρεία	
	Η ειδική δομή Τριάδας μειώνει τον συνολικό χρόνο που ξοδεύετε σε κάθε γύρο, κατά	-3

Μιας και έχετε **ένα** δίκτυο ορθογώνιος ευθυγραμμισμένων μεταφορέων, αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να μετακινηθείτε από έναν μεταφορέα σε έναν άλλο για 0 χρόνο, ωστόσο, κάποιες επεκτάσεις βασίζονται στις διαφορετικές στάσεις, οπότε σκεφτείτε κάθε βήμα μετακίνησης μέσω μεταφορέα.

Αφού ολοκληρώσετε όλες σας τις μετακινήσεις, προχωρήστε τον δίσκο σας στον μετρητή Χρόνου για κάθε χρόνο που ξοδέψατε κατά τις μετακινήσεις αυτές.

Χωρητικότητα Δομών

Παρόλο που η μετακίνησή σας δεν περιορίζεται από την χωρητικότητα των δομών, η χωρητικότητα κάθε δομής περιορίζει το πόσος κόσμος μπορεί να βρίσκεται σε αυτές στο τέλος της φάσης. Η χωρητικότητα απεικονίζεται σε κάθε δομή. Ας δούμε, για παράδειγμα τον θάλαμο ασθενών. Μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι 2 ασθενείς και 2 γιατρούς. Οι νοσοκόμες αποτελούν εξαίρεση: Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των νοσοκόμων που μπορούν να βοηθούν τους γιατρούς, να φροντίζουν τους ασθενείς, και ούτω καθεξής.

Μην ξεχνάτε: Ένα πλήρες δωμάτιο ποτέ δεν αποτρέπει την μετακίνηση μέσα από αυτό.

Αν έχετε αμφιβολίες για την χωρητικότητα μιας δομής, δείτε παρακάτω:



Σταθμός Εξυπηρέτησης: Οποιοσδήποτε αριθμός γιατρών και νοσοκόμων.



Θάλαμος Ασθενών: 2 γιατροί, 2 ασθενείς, και οποιοσδήποτε αριθμός νοσοκόμων
Δωμάτιο Προμηθειών: 1 επιστάτης



Χειρουργείο: 1 γιατρός, 1 ασθενής και οποιοσδήποτε αριθμός νοσοκόμων
Τριάδα: Κανένας δεν μπορεί να βρίσκεται εδώ



Εργαστήριο: 1 γιατρός
Εξωτερικά Ιατρεία: 1 γιατρός, 1 ασθενής

Λάβετε υπόψη τα παρακάτω:

1. Στο τέλος αυτής της φάσης, ένα άτομο μπορεί να βρίσκεται μόνο στις παραπάνω δομές, στις οποίες αναφέρεται. Μόνη εξαίρεση αποτελούν οι ασθενείς που παραμένουν στις προ-εισαγωγές.

Παράδειγμα: Κάθε ασθενής πρέπει να βρίσκεται σε μια από τις εξής τοποθεσίες στο τέλος αυτής της φάσης: θάλαμος ασθενών συνδεδεμένος με την κατάλληλη υπηρεσία, χειρουργείο συνδεδεμένο με την κατάλληλη υπηρεσία, εξωτερικά ιατρεία ή προ-εισαγωγές. Οι ασθενείς δεν μπορούν να βρεθούν σε εργαστήρια, σταθμό εξυπηρέτησης, δωμάτιο προμηθειών ή χειρουργείο/θάλαμο ασθενών συνδεδεμένο με λάθος υπηρεσία.

Παράδειγμα: Κάθε επιστάτης πρέπει να καταλήξει σε ένα δωμάτιο προμηθειών.

2. Στο τέλος αυτής της φάσης, μια δομή μπορεί να περιέχει μόνο τον καθορισμένο αριθμό κάθε είδους ατόμου.

Παράδειγμα: Κάθε θάλαμος ασθενών μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι 2 ασθενείς, μέχρι 2 γιατρούς και οποιονδήποτε αριθμό νοσοκόμων. Δεν μπορούν να βρίσκονται επιστάτες στους θαλάμους ασθενών.

Παράδειγμα: Κάθε εργαστήριο μπορεί να φιλοξενήσει 1 γιατρό και κανέναν άλλο.

3. Οι ασθενείς βρίσκουν μόνοι τους το δρόμο (μάλλον τηλεμεταφέρονται) στα εξωτερικά ιατρεία, από τις προ-εισαγωγές, αγνοώντας την συνήθη μετακίνηση βήμα βήμα, χωρίς να ξοδεύουν χρόνο.
4. Οι ασθενείς μετακινούνται στις προ-εισαγωγές μόνο από το σημειωματάριο ραντεβού.
5. Για να βρίσκεται ένας ασθενής σε θάλαμο ασθενών ή χειρουργείο, η δομή αυτή πρέπει να συνδέεται με τη σωστή υπηρεσία, δηλαδή την υπηρεσία για την οποία εισάχθηκε ο ασθενής.

Σημείωση: Η μετακίνηση κάθε ατόμου πρέπει να καταλήγει σε μια δομή (εκτός κι αν παραμένει στις προ-εισαγωγές). Κανένας δεν μπορεί να ολοκληρώσει την μετακίνησή του σε είσοδο ή ελικοδρόμιο. Ομοίως δεν μπορεί να αφήσετε νέες προσλήψεις σε είσοδο ή στο ελικοδρόμιο. Όλοι πρέπει να βρίσκονται σε έγκυρο προορισμό πριν ξεκινήσετε την επόμενη φάση.

Σημείωση: Όπως μπορείτε να δείτε στον μετρητή Ξοδεμένου Χρόνου, στο τέλος του παιχνιδιού, για κάθε 3 χρόνο που ξοδέψατε, χάνετε 1 δημοτικότητα.



Παράδειγμα: Θέλετε να μετακινήσετε 1 κίτρινο ασθενή Νευρολογικού και 1 πορτοκαλί ασθενή Οφθαλμολογικού από τις προ-εισαγωγές σας. Επίσης, έχετε προσλάβει έναν νέο λευκό γιατρό και έναν νέο επιστάτη.

1. Μετακινείτε τον νέο γιατρό στο εργαστήριο:

- 1
 για να τον μετακινήσετε από την είσοδο στην κλινική.- 0
 για να τον μετακινήσετε μέσω μεταφορέων από τον σταθμό εξυπηρέτησης ψυχιατρικής στο χειρουργείο.- 0
 για να μετακινήσετε μέσω μεταφορέων από το χειρουργείο στο εργαστήριο.

Σύνολο: 1

2. Μετακινείτε τον πορτοκαλί ασθενή Οφθαλμολογίας στον θάλαμο ασθενών Οφθαλμολογίας:

- 0
 για να τον μετακινήσετε από τις προ-εισαγωγές στην είσοδο.- 1
 για να τον μετακινήσετε από την είσοδο στην κλινική.- 0
 για να τον μετακινήσετε μέσω μεταφορέων από τον σταθμό εξυπηρέτησης στον θάλαμο ασθενών οφθαλμολογίας.

Σύνολο: 1

3. Μετακινείτε τον επιστάτη στο κενό δωμάτιο προμηθειών του πάνω ορόφου:

- 1
 για να τον μετακινήσετε από την είσοδο στην κλινική.- 0
 για να τον μετακινήσετε μέσω μεταφορέων από το σταθμό εξυπηρέτησης ψυχιατρικής στο χειρουργείο.- 0
 για να τον μετακινήσετε μέσω μεταφορέων από το χειρουργείο στο εργαστήριο.- 1
 για να τον μετακινήσετε από το εργαστήριο στο δωμάτιο προμηθειών.

Σύνολο: 2

4. Μετακινείτε τον κίτρινο ασθενή Νευρολογικού σε έναν θάλαμο ασθενών Νευρολογικού:

- 0
 για να τον μετακινήσετε από τις προ-εισαγωγές στην είσοδο.- 1
 για να τον μετακινήσετε από την είσοδο στην κλινική.- 1
 για να τον μετακινήσετε από τον σταθμό εξυπηρέτησης στον θάλαμο ασθενών ακριβώς από πάνω.

Σύνολο: 2

5. Έχετε μια Ειδική Δομή Τριάδας, οπότε ο χρόνος που ξοδεύετε για μετακινήσεις ελαττώνεται κατά 3

6. Ο συνολικός χρόνος που ξοδέψατε είναι 6 - 3 = 3 καταγράφετε προχωρώντας τον δείκτη ξοδεμένου χρόνου σας, κατά 3 θέσεις στον μετρητή ξοδεμένου χρόνου.



Αυτή η περιοχή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με τη **Φάση Επιχειρήσεων**.



Σε κάθε γύρο, τοποθετήστε το εισόδημά σας στην περιοχή κάτω από το ταμπλό παίκτη σας. Στο τέλος της φάσης, μετακινήστε το εισόδημα που έχει απομείνει στις αποταμιεύσεις σας, στα αριστερά του ταμπλό σας.



Φάση 2: Επιχειρήσεις

Γενικά, όλοι μπορούν να εκτελέσουν αυτή τη φάση ταυτόχρονα, αλλά αν παίζετε με αρχάριους (ή αν κάποιος το ζητήσει) εκτελέστε τα βήματα της φάσης με τη σειρά των παικτών.

Στη φάση αυτή, αξιολογείτε την Περίθαλψη των Ασθενών και το Εισόδημα, πληρώνετε τα Έξοδά σας, και κερδίζετε Δημοτικότητα ανάλογα με την απόδοσή σας.

Περίθαλψη Ασθενών και Εισόδημα

Οι ασθενείς που δέχονται φροντίδα δημιουργούν εισόδημα. Αυτοί είναι οι ασθενείς στα εξωτερικά ιατρεία, τους θαλάμους ασθενών και τα χειρουργεία.

Σημαντικό: Κρατήστε το εισόδημά σας χωριστά, στο κάτω μέρος του ταμπλό παίκτη σας, μέχρι να ολοκληρωθεί αυτή η φάση (δείτε το παράδειγμα στα αριστερά).



Εξωτερικά Ιατρεία

Στα εξωτερικά ιατρεία, το χρώμα των γιατρών δεν έχει σημασία. 1 γιατρός μπορεί να θεραπεύσει 1 ασθενή, και κερδίζετε \$6 ασχέτως του χρώματος του ασθενή.

Θάλαμοι Ασθενών

Σε κάθε θάλαμο ασθενών και χειρουργείο, αναθέστε έναν γιατρό σε κάθε ασθενή, και έναν αριθμό νοσοκόμων σε κάθε γιατρό. Αν το χρώμα του γιατρού ταιριάζει με το χρώμα του ασθενή, οι νοσοκόμες δεν απαιτούνται, ωστόσο...

Για να θεραπεύσει επιτυχώς έναν ασθενή, ένας γιατρός χρειάζεται 1 νοσοκόμα για κάθε στάδιο της διαφοράς χρώματος μεταξύ του επιπέδου του γιατρού και της σοβαρότητας της κατάστασης του ασθενή. Για να το θέσουμε αλλιώς, αν ο γιατρός δεν έχει ίδιο χρώμα με τον ασθενή, ο γιατρός χρειάζεται 1 νοσοκόμα για κάθε βήμα διαφοράς χρώματος. Επίσης, μια νοσοκόμα μπορεί να βοηθήσει μόνο 1 γιατρό ανά γύρο. Οπότε, αν 2 γιατροί στην ίδια δομή χρειάζονται νοσοκόμες, ο κάθε ένας χρειάζεται τις δικές του αποκλειστικές νοσοκόμες.

Παραδείγματα:

- Αν ένας κόκκινος γιατρός θεραπεύει έναν κόκκινο ασθενή, δεν χρειάζεται νοσοκόμες.
- Αν ένας πορτοκαλί γιατρός θεραπεύει έναν κίτρινο ασθενή, χρειάζεται 1 νοσοκόμα.
- Αν ένας κίτρινος γιατρός θεραπεύει έναν πορτοκαλί ασθενή, χρειάζεται 1 νοσοκόμα (οι νοσοκόμες μπορούν να γεφυρώσουν τη διαφορά προς οποιανδήποτε κατεύθυνση).
- Αν ένας κόκκινος γιατρός θεραπεύει έναν κίτρινο ασθενή (ή κίτρινος θεραπεύει κόκκινο), 2 νοσοκόμες απαιτούνται.
- Αν ένας κόκκινος γιατρός θεραπεύει έναν λευκό ασθενή (ή το αντίστροφο), 3 νοσοκόμες απαιτούνται.

Αν ένας ασθενής λάβει τον σωστό συνδυασμό γιατρών και νοσοκόμων, ο ασθενής θεραπεύεται επιτυχώς (και πληρώνετε... εεε, δηλαδή είστε πολύ χαρούμενος)! Αλλιώς, η θεραπεία αποτυγχάνει (και δεν πληρώνετε).

Κάθε θεραπευμένος ασθενής σε θάλαμο ασθενών ή χειρουργείο, σας δίνει εισόδημα, με βάση το **χρώμα του ασθενή** (και όχι του γιατρού):



Κήποι

Κάθε επιτυχώς θεραπευμένος ασθενής σε θάλαμο ασθενών δίνει επιπλέον \$2 για κάθε κήπο που βρίσκεται γειτονικά στον θάλαμο.



Χειρουργεία

Λειτουργούν όπως οι θάλαμοι ασθενών (δηλαδή, μισός θάλαμος, μιας και μπορούν να φιλοξενήσουν μόνο 1 ασθενή και 1 γιατρό κάθε φορά), με τη διαφορά ότι ένα χειρουργείο έχει μία μόνιμη νοσοκόμα, η οποία απεικονίζεται μέσα στη δομή με λευκό περίγραμμα (δείτε στα αριστερά). Επίσης, το χειρουργείο δεν έχει παράθυρα προς τα έξω, οπότε δεν παρέχει το πλεονέκτημα των γειτονικών κήπων.

Επιστροφή Σπίτι

Κάθε επιτυχώς θεραπευμένος ασθενής (στα εξωτερικά ιατρεία, τους θαλάμους ασθενών ή ένα χειρουργείο) παίρνει ένα αυτοκίνητο, οποιαδήποτε αυτοκίνητο (δείτε **Παίρνοντας ένα Αυτοκίνητο**, σελ. 12) και επιστρέφει σπίτι του (δεν χρειάζεται χρόνος). Ο ασθενής φεύγει από το παιχνίδι (στο απόθεμα, και όχι στο σακούλι) αλλά το αυτοκίνητο επιστρέφει στον χώρο στάθμευσης του κεντρικού ταμπλό.

Έξοδα

Θυμάστε το εισόδημά σας για τον γύρο αυτό, κάτω από το ταμπλό παίκτη σας; **Πρέπει από αυτό το εισόδημα να πληρώσετε τα έξοδά σας.** Αν ξοδέψατε μέχρι και το τελευταίο σεντ του εισοδήματός σας για τον γύρο, και έχετε επιπλέον έξοδα, πληρώνετε από τις αποταμιεύσεις σας. Αν ακόμη και οι αποταμιεύσεις δεν επαρκούν, πληρώνετε 1 δημοτικότητα για κάθε \$1 που ακόμα χρωστάτε. Αν η δημοτικότητά σας φτάσει στο 0 και ακόμα χρωστάτε, δεν πληρώνετε κάτι άλλο. Τα χρέη σας έχουν πληρωθεί.

Ανακεφαλαιώνοντας, πληρώνετε τα έξοδά σας:

1. Από το εισόδημα του γύρου.
2. Από τις αποταμιεύσεις σας.
3. Από την δημοτικότητά σας, με αναλογία 1:1 (1 δημοτικότητα ανά \$1).

Πληρωμές των Υπαλλήλων

Πρέπει να πληρώσετε τον κάθε υπάλληλο ως εξής:



Συντήρηση Εγκαταστάσεων

Κάθε δομή και κήπος της κλινικής σας κοστίζει \$1.

Κάθε χειρουργείο που θεράπευσε επιτυχώς έναν ασθενή κοστίζει επιπλέον \$2. Δηλαδή, σας κοστίζει \$1 για συντήρηση δομών + \$2 = \$3.

Κάθε επιστάτης μειώνει το κόστος συντήρησής σας κατά \$3 (ελάχιστο \$0).

Παραδείγματα συντήρησης:

- Αν έχετε 4 δομές και 1 κήπο, το κόστος συντήρησης είναι \$5.
- Αν έχετε 4 δομές και 1 κήπο, αλλά έχετε 1 επιστάτη, το κόστος συντήρησής είναι \$2.
- Αν έχετε 4 δομές και 1 κήπο, αλλά έχετε 2 επιστάτες, το κόστος συντήρησης είναι \$0.
- Αν έχετε 7 δομές, 1 εκ των οποίων είναι ένα χειρουργείο, αλλά δεν το χρησιμοποιήσατε σε αυτό τον γύρο, το κόστος συντήρησης είναι \$7.
- Αν έχετε 7 δομές, 1 εκ των οποίων είναι ένα χειρουργείο, και το χρησιμοποιήσατε σε αυτό τον γύρο, το κόστος συντήρησης είναι \$9.

Κερδίζοντας Δημοτικότητα

Αν σας περισσέψει **εισόδημα από τον γύρο**, μπορείτε να αγοράσετε δημοτικότητα (όπως στον πραγματικό κόσμο!), με **αντίστροφη** σειρά παικτών.

Κάθε 1 δημοτικότητα κοστίζει \$3. Προχωρήστε τον δείκτη Δημοτικότητάς σας στον μετρητή Δημοτικότητας. Αν καταλήξετε στην ίδια θέση δείκτες άλλων παικτών, τοποθετήστε τον δικό σας δείκτη από πάνω, ώστε η σειρά με την οποία φτάσατε στο συγκεκριμένο επίπεδο δημοτικότητας να είναι ξεκάθαρη.

Σημείωση: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **μόνο το εισόδημα αυτού του γύρου** για να αγοράσετε δημοτικότητα.

Αφού αγοράσετε δημοτικότητας, προσθέστε το υπόλοιπο εισόδημα του γύρου, στις αποταμιεύσεις σας, ώστε να χρησιμοποιηθεί για προσλήψεις και λοιπά. Ωστόσο, δεν μπορείτε πλέον με τα χρήματα αυτά να αγοράσετε δημοτικότητας!



Στο Χειρουργείο σας θεραπεύτηκε επιτυχώς ένας ασθενής, οπότε πληρώνετε \$3 αντί για \$1 κατά τη συντήρηση, όπως ορίζεται στην περιοχή εξόδων του κεντρικού ταμπλό.

ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΑ

Η δημοτικότητα αναγράφεται μέσα σε εξάγωνα, αλλά υπάρχουν τέσσερις παραλλαγές των εξαγώνων αυτών:

Άμεσα

Η δημοτικότητα που σημειώνεται με έναν κεραυνό στο πάνω μέρος, και χωρίς διακεκομμένο περίγραμμα αμέσως καταγράφεται στον μετρητή Δημοτικότητας.



ΘΕΤΙΚΗ



ΑΡΝΗΤΙΚΗ

Τέλος Παιχνιδιού

Η δημοτικότητα που σημειώνεται με διακεκομμένο περίγραμμα και χωρίς κεραυνό, υπολογίζεται στο τέλος του παιχνιδιού.



ΘΕΤΙΚΗ



ΑΡΝΗΤΙΚΗ

Φάση 3: Διαχείριση

Η φάση αυτή έγκειται κυρίως στην προετοιμασία του επόμενου γύρου. Ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1.		Προχωρήστε τον δείκτη Γύρων .
2.		Επαναφέρετε τον δείκτη Ενεργειών στην Ενέργεια 1.

Κεντρικό ταμπλό

3.		Ραντεβού: Επιστρέψτε τον ασθενή της πιο δεξιά θέσης (σημειωμένη με ένα κόκκινο x) κάθε υπηρεσίας στο απόθεμα ασθενών.
4.		Πανεπιστήμιο: Κάθε γιατρός στο πανεπιστήμιο, ανεβαίνει επίπεδο: Ο κόκκινος παραμένει κόκκινος, ο πορτοκαλί γίνεται κόκκινος, ο κίτρινος πορτοκαλί και ο λευκός κίτρινος.
5.		Πανεπιστήμιο: Τραβήξτε 1 γιατρό για κάθε κενή θέση (ο αριθμός των θέσεων εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών) και έπειτα ανακατανεύμετε τους γιατρούς, από αριστερά προς τα δεξιά: κόκκινοι, πορτοκαλί, κίτρινοι και λευκοί.
6.		Πανεπιστήμιο: Αφαιρέστε τις νοσοκόμες που δεν προσλήφθηκαν στον γύρο. <i>Παράδειγμα: Μόλις μετακινήσατε τον δείκτη Γύρων στον Γύρο IV, και όλες οι νοσοκόμες της στήλης III αφαιρούνται.</i>

Το ταμπλό παίκτη σας

7.		Εργαστήριο: Κάθε γιατρός σε εργαστήριο ανεβαίνει δύο επίπεδα , δίνοντάς σας 1 δημοτικότητα: ο κόκκινος παραμένει κόκκινος, ο πορτοκαλί γίνεται κόκκινος, ο κίτρινος γίνεται κόκκινος, ο λευκός γίνεται πορτοκαλί. Ένας γιατρός που ήταν ήδη κόκκινος και παραμένει κόκκινος σας δίνει 1 δημοτικότητα, ακόμη κι αν δεν άλλαξε χρώμα.
8.		Κάθε άλλος γιατρός (όχι σε εργαστήριο) στο ταμπλό παίκτη σας πέφτει ένα επίπεδο : ο λευκός μένει λευκός, ο κίτρινος γίνεται λευκός, ο πορτοκαλί κίτρινος, και ο κόκκινος πορτοκαλί. <i>Η δουλειά μέσα στην κλινική και η θεραπεία των ασθενών είναι κουραστική!</i>
9.		Η κατάσταση κάθε ασθενή στο ταμπλό παίκτη σας χειροτερεύει: Οι κόκκινοι ασθενείς πεθαίνουν , και χάνετε -5 δημοτικότητα . Αφαιρέστε τον ασθενή από το παιχνίδι και επιστρέψτε ένα αυτοκίνητο στον χώρο στάθμευσης του κεντρικού ταμπλό. Οι πορτοκαλί ασθενείς γίνονται κόκκινοι, οι κίτρινοι πορτοκαλί και οι λευκοί κίτρινοι.

Διάφορα

10.		Ειδικές Δομές και Σταθμοί Εξυπηρέτησης: Όπου απαιτείται, ανοίξτε το πρώτο πλακίδιο κάθε είδους ειδικής δομής και σταθμού εξυπηρέτησης. Αν μια στοίβα εξαντληθεί, η συγκεκριμένη δομή δεν είναι πλέον διαθέσιμη για κατασκευή.
11.		Επαναφέρετε την σειρά των παικτών: Ο παίκτης με την χαμηλότερη δημοτικότητα παίζει πρώτος, αυτός με την αμέσως μεγαλύτερη ακολουθεί, κλπ. Αν πολλοί παίκτες έχουν την ίδια δημοτικότητα, αυτός που έφτασε στον συγκεκριμένο αριθμό πρώτος, παίζει αργότερα στη σειρά. Αν η σειρά δεν αλλάξει από τον προηγούμενο γύρο, ο πρώτος παίκτης γίνεται τελευταίος και όλοι πάνε 1 θέση μετά. <i>Στο παιχνίδι 4 παικτών αυτό θα έχει το αποτέλεσμα 1→2, 2→3, 3→4, 4→1, για παράδειγμα.</i>

Τέλος του Παιχνιδιού

Μετά από 6 γύρους, το παιχνίδι τελειώνει. Επιπλέον της δημοτικότητας που αγοράσατε στη διάρκεια του παιχνιδιού, κερδίζετε δημοτικότητα και στο τέλος, **με τη σειρά**, ως εξής:

Θετική βαθμολογία

1.		Υπάλληλοι: Κερδίζετε δημοτικότητα για το ιατρικό προσωπικό σας. Κάθε γιατρός και νοσοκόμα σας δίνει την αναγραφόμενη στον πίνακα αριστερά, δημοτικότητα.
2.		Θάλαμοι Ασθενών: Κερδίζετε δημοτικότητα για τους πλήρως λειτουργικούς θαλάμους ασθενών σας. Για κάθε θάλαμο ασθενών που έχετε και είναι γειτονικός τόσο σε σταθμό εξυπηρέτησης του ίδιου ορόφου όσο και σε δωμάτιο προμηθειών (δεν χρειάζεται επιστάτης), κερδίζετε όση δημοτικότητα αναγράφεται δίπλα στον ορόφό του, στο ταμπλό παίκτη σας.
3.		Κτίρια: Για κάθε επιπλέον κτίριο που έχετε και το οποίο είναι σωστά προετοιμασμένο για τη θεραπεία ασθενών, κερδίζετε +8 δημοτικότητα.

Αρνητική βαθμολογία

4.		Ασθενείς: Για τους ασθενείς που ακόμη βρίσκονται στην κλινική σας, συμπεριλαμβανομένων όσων βρίσκονται στις προ-εισαγωγές, χάνετε την αναγραφόμενη στον πίνακα αριστερά, δημοτικότητα.
5.		Ξοδεμένος Χρόνος: Τέλος, χάνετε δημοτικότητα ίση με την μεγαλύτερη αρνητική τιμή δημοτικότητας στην οποία έχει φτάσει ή περάσει ο δείκτης σας στον μετρητή Ξοδεμένου Χρόνου.

Ο παίκτης με την περισσότερη δημοτικότητα κερδίζει!

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που έφτασε πρώτος στην συγκεκριμένη θέση δημοτικότητας (αυτός που έπαιζε πρώτος στη σειρά) είναι ο νικητής.



Αυτή η περιοχή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με τη **Φάση Διαχείρισης**.



Αυτή η περιοχή του κεντρικού ταμπλό σχετίζεται με το **Τέλος του Παιχνιδιού**

Ατομικό Παιχνίδι

1. Επιλέξτε ποιά πλευρά του ταμπλό παίκτη θα χρησιμοποιήσετε.
2. Επιλέξτε έναν από τους παρακάτω στόχους τέλους παιχνιδιού:

 δεν υπάρχουν άλλοι λευκοί ασθενείς στο σακούλι ή σε κάποιο ταμπλό	 κατασκευάστε 3 κτίρια που μπορούν να θεραπεύσουν ασθενείς	 ξοδέψτε το πολύ 12 χρόνο (καθαρό)	 έχετε 7 γιατρούς ακόμη στο ταμπλό παίκτη σας	 έχετε γιατρούς και των 4 χρωμάτων ακόμη στο ταμπλό παίκτη σας
 έχετε τουλάχιστον 3 χρώματα ασθενών ακόμη στο ταμπλό παίκτη σας	 κατασκευάστε έναν σταθμό εξυπηρέτησης στον ψηλότερο όροφο με τον οποίο παίζετε*	 θεραπεύστε τουλάχιστον 6 ασθενείς στον Γύρο IV (2 κόκκινους, 2 πορτοκαλί, 2 κίτρινους)	 έχετε τουλάχιστον 4 νοσοκόμες ακόμη στο ταμπλό παίκτη σας	 έχετε τουλάχιστον \$200, και τουλάχιστον 0 δημοτικότητα (μετά την ποινή χρόνου)

* Κανονικά αυτός είναι ο Όροφος 3, αλλά μια επέκταση προσθέτει άλλον έναν όροφο.

3. Παίξτε σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες.
4. Αν δεν καταφέρετε τον στόχο σας, προχωρήστε στο Βήμα 2 θέτοντας έναν νέο στόχο, και παίζτε ξανά.

Αν καταφέρατε τον στόχο σας, ελέγξτε τη θέση σας στο Hall of Fame παρακάτω:

 	επιστάτης
 	νοσοκόμα
 	εκπαιδευόμενος
 	μόνιμος
 	συνάδελφος
 	χειρούργος
 	παθολόγος
 	CEO

Οι Δομές



Σταθμός Εξυπηρέτησης

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε μια άλλη δομή σταθμού εξυπηρέτησης (μωβ). Ένας μόνο σταθμός εξυπηρέτησης μπορεί να υπάρχει ανά κτίριο, ανά όροφο. Σε κάθε γύρο μπορεί να κατασκευαστεί ένας μόνο σταθμός εξυπηρέτησης.

Λειτουργία: Καμία

Χωρητικότητα: Οποιοσδήποτε αριθμός γιατρών και/ή νοσοκόμων.

Χρήση: Καθορίζει την προσφερόμενη υπηρεσία σε όλο τον όροφο του κτιρίου αυτού. Γειτονικοί θάλαμοι ασθενών του ίδιου ορόφου θεραπεύουν μόνο τους ασθενείς που χρειάζονται την αντίστοιχη υπηρεσία.



Θάλαμος Ασθενών

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε άλλη δομή θαλάμου ασθενών (πορτοκαλί). Προαιρετικά κερδίζετε μια επιπλέον κατασκευή 1 γειτονικού δωματίου προμηθειών.

Λειτουργία: Πρέπει να έχει γειτονικά του έναν σταθμό εξυπηρέτησης στον ίδιο όροφο και ένα γειτονικό δωμάτιο προμηθειών για να λειτουργήσει. Το δωμάτιο προμηθειών δεν χρειάζεται να βρίσκεται στον ίδιο όροφο.

Χωρητικότητα: 2 γιατροί, 2 ασθενείς και οποιοσδήποτε αριθμός νοσοκόμων.

Χρήση: Κατά τη φάση Επιχειρήσεων, μέχρι και 2 γιατροί μπορούν να θεραπεύσουν 2 ασθενείς των αντίστοιχων χρωμάτων. Νοσοκόμες μπορούν να βρίσκονται εκεί αν τα χρώματα δεν ταιριάζουν (δείτε **Θάλαμοι Ασθενών**, σελ. 16).



Δωμάτιο Προμηθειών

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε άλλο δωμάτιο προμηθειών (ροζ).

Λειτουργία: Καμία.

Χωρητικότητα: 1 επιστάτης

Χρήση: Επιτρέπει σε κάθε γειτονικό θάλαμο ασθενών να λειτουργήσει. Το δωμάτιο προμηθειών δεν χρειάζεται να βρίσκεται στον ίδιο όροφο με τους θαλάμους ασθενών.



Χειρουργείο

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε άλλη ειδική δομή (μπλε).

Λειτουργία: Πρέπει να υπάρχει ένας γειτονικός σταθμός εξυπηρέτησης στον ίδιο όροφο για να λειτουργήσει.

Χωρητικότητα: 1 γιατρός, 1 ασθενής, και οποιοσδήποτε αριθμός νοσοκόμων.

Χρήση: Κατά τη φάση Επιχειρήσεων, 1 γιατρός μπορεί να θεραπεύσει 1 ασθενή του αντίστοιχου χρώματος. Νοσοκόμες μπορούν να βρίσκονται εκεί αν τα χρώματα δεν ταιριάζουν. Ωστόσο, το χειρουργείο έχει 1 «εικονική» νοσοκόμα πάντοτε, για να βοηθάει τους γιατρούς. Η «νοσοκόμα» αυτή δεν απαιτεί πληρωμή (δείτε **Χειρουργείο** και **Θάλαμοι Ασθενών**, σελ. 16).



Εξωτερικά Ιατρεία

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε άλλη ειδική δομή (μπλε).

Λειτουργία: Καμία.

Χωρητικότητα: 1 γιατρός, 1 ασθενής.

Χρήση: Κατά τη φάση Επιχειρήσεων, 1 γιατρός μπορεί να θεραπεύσει 1 ασθενή, ανεξαρτήτως χρώματος ή απαιτούμενης υπηρεσίας. Οι ασθενείς μπορούν να μετακινηθούν άμεσα εδώ από τις Προ-Εισαγωγές, χωρίς κόστος χρόνου.



Εργαστήριο

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε άλλη ειδική δομή (μπλε).

Λειτουργία: Καμία

Χωρητικότητα: 1 γιατρός

Χρήση: Κατά τη φάση Διαχείρισης, ένας γιατρός στο εργαστήριο αναβαθμίζεται δύο φορές. Ένας πορτοκαλί γιατρός γίνεται κόκκινος, και ένας κόκκινος γιατρός παραμένει κόκκινος, σε κάθε περίπτωση, αν έχετε έναν γιατρό στο εργαστήριο κατά τη Διαχείριση, κερδίζετε 1 δημοτικότητα.



Τριάδα

Κατασκευή: Δεν μπορεί να κατασκευαστεί γειτονικά σε άλλη ειδική δομή (μπλε).

Λειτουργία: Καμία.

Χωρητικότητα: Καθόλου.

Χρήση: Κατά το βήμα Μετακίνησης, μειώστε τον συνολικό χρόνο που ξοδεύετε κατά 3. Ωστόσο, ο χρόνος που ξοδεύετε κατά το βήμα Μετακίνησης ποτέ δεν μπορεί να είναι μικρότερος από 0.

Επεκτάσεις

Χάρη στα stretch goals του crowdfunding που επιτεύχθηκαν, στο βασικό παιχνίδι περιλαμβάνονται μερικές μικρές επεκτάσεις. Μην προσθέσετε κάποια επέκταση, μέχρι όλοι να είναι εξοικειωμένοι με το βασικό παιχνίδι. Υπάρχουν πολλά που πρέπει να μάθετε! Όταν νοιώθετε έτοιμοι, μπορείτε να προσθέσετε οποιαδήποτε ή όλες τις παρακάτω επεκτάσεις, ωστόσο, αν προσθέσετε μια κάθε φορά, θα είναι ευκολότερο. Μην μπείτε τρέχοντας στην ψυχιατρική πτέρυγα!

Μετάγγιση Αίματος

Περιεχόμενα

 8 δείκτες αίματος

Πορεία του Παιχνιδιού

Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης θα έχει **έναν** υπάλληλο ο οποίος δίνει αίμα (για να προμηθεύσει την τράπεζα αίματος της κλινικής, ασφαλώς).

Φάση 1: Ενέργειες

Μετακίνηση

Νέο! Αιμοδοσία

Μπορείτε να στείλετε έναν υπάλληλό σας (νοσοκόμα, γιατρό, επιστάτη ή συντηρητή) σύμφωνα με τους βασικούς κανόνες, σε έναν **κενό σταθμό εξυπηρέτησης** για να ξεκινήσει την αιμοδοσία, μια διαδικασία η οποία θα ολοκληρωθεί στη **Φάση 2: Επιχειρήσεις**. Αν υπάρχει κι άλλο προσωπικό στον σταθμό εξυπηρέτησης, πρέπει να τους αφαιρέσετε από εκεί πριν γίνει η αιμοδοσία (οι σταθμοί εξυπηρέτησης έχουν έναν μοντέρνο εξοπλισμό αυτό-αιμοδοσίας). Ξαπλώστε τον υπάλληλο για να ξεκινήσει η διαδικασία.

- Ξαπλώστε για να **δώσετε αίμα** σε έναν **κενό σταθμό εξυπηρέτησης**. Αυτό χρειάζεται **3 χρόνο**.

Στη **Φάση 2: Επιχειρήσεις**, ο δωρητής παράγει έναν δείκτη Αίματος. Στον επόμενο γύρο, οποιαδήποτε νοσοκόμα μπορεί να τον πάρει και να τον μετακινήσει σε έναν θάλαμο ασθενών, για να βοηθήσει έναν ασθενή. Η διαδικασία μεταφοράς του αίματος δεν χρειάζεται επιπλέον χρόνο!

- Μια νοσοκόμα μπορεί να μεταφέρει αίμα σε έναν **θάλαμο ασθενών**. **Δεν χρειάζεται χρόνος για αυτό**.
- Μια νοσοκόμα μπορεί να αφήσει αίμα σε έναν **θάλαμο ασθενών**. **Δεν χρειάζεται χρόνος για αυτό**.

Φάση 2: Επιχειρήσεις

Περίθαλψη Ασθενών και Εισόδημα

Νέο! Σταθμός Εξυπηρέτησης (Αιμοδοσία)

Αν έχετε υπαλλήλους ξαπλωμένους μόνους τους σε σταθμούς εξυπηρέτησης μπορείτε να πάρετε αίμα από **έναν** από αυτούς. Πάρτε έναν δείκτη Αίματος από το απόθεμα και τοποθετήστε τον στον σταθμό εξυπηρέτησης με τον υπάλληλο, σηκώνοντάς τον όρθιο ξανά. Αν πολλοί παίκτες παίρνουν αίμα, και δεν υπάρχει αρκετό για όλους, ο λιγότερο δημοφιλής παίκτης παίρνει πρώτος.

Θάλαμοι Ασθενών

Μια νοσοκόμα σε θάλαμο ασθενών με ασθενή και δείκτη Αίματος, αλλά **χωρίς γιατρό**, μπορεί να βοηθήσει τον ασθενή με το αίμα.

Επιστρέψτε τον δείκτη Αίματος στις προμήθειες.

Αν ο ασθενής ήταν λευκός, ο ασθενής θεραπεύεται πλήρως. Κερδίζετε το εισόδημά του, και επιστρέφει σπίτι του, παίρνοντας ένα αυτοκίνητο, ως συνήθως.

Αλλιώς, κερδίζετε το εισόδημα σαν να θεραπεύσατε τον ασθενή, αλλά αυτός βελτιώνεται κατά 1 χρώμα μόνο (κόκκινος ➡ πορτοκαλί, πορτοκαλί ➡ κίτρινος, κίτρινος ➡ λευκός), και παραμένει στον θάλαμο ασθενών. Βάλτε την νοσοκόμα πάνω στον ασθενή (οι μεταγίσεις είναι δύσκολες!)

Φάση 3: Διαχείριση

Ένας ασθενής με νοσοκόμα πάνω του **δεν χειροτερεύει**, αντίθετα, απλά αφαιρείτε την νοσοκόμα από τον ασθενή και την τοποθετείτε δίπλα του, στον θάλαμο ασθενών.

Πυροσβεστήρες

Περιεχόμενα

 8 δείκτες Πυροσβεστήρων

Πορεία του Παιχνιδιού

Η κλινική σας προσφέρει κάτι πρωτοποριακό και πειραματικό στην Μικρή Πόλη, πυροσβεστήρες. Δυστυχώς, κανένας από το προσωπικό δεν γνωρίζει πως λειτουργεί αυτή η νέα τεχνολογία, αλλά οι ασθενείς ευχαρίστως πληρώνουν πα-ραπάνω για ένα δωμάτιο δίπλα σε πυροσβεστήρα! Είναι τόσο συναρπαστικό!

Φάση 1: Ενέργειες

Ενέργεια: Κατασκευή

Κανόνες Κατασκευής για Συγκεκριμένα Κομμάτια

Πυροσβεστήρας: Πρέπει να κατασκευαστεί σε μια δομή που δεν θεραπεύει άμεσα ασθενείς (δηλαδή όχι σε θάλαμο ασθενών, χειρουργείο ή εξωτερικά ιατρεία) και δεν έχει ήδη έναν πυροσβεστήρα. Κοστίζει \$2 για να τοποθετηθεί στο ισόγειο, \$3 στον Όροφο 1, \$4 στον Όροφο 2, \$5 στον Όροφο 3, \$6 στον Όροφο 4

Μετακίνηση

Όταν οποιοσδήποτε (υπάλληλος ή ασθενής) μετακινηθεί σε δομή με πυροσβεστήρα, μπορεί να ξοδέψει **1 επιπλέον χρόνο** για να τον χαζέψει. Ακόμη κι αν κάποιος μετακινήσει έναν μεταφορέα στη δομή αυτή, με πρόθεση να συνεχίσει μέσω μεταφορέων, δεν μπορεί παρά να σταματήσει και να μελετήσει για λίγο το αντικείμενο αυτό. Ωστόσο, αν ο μεταφορέας «σταματάει» στη δομή αυτή, ο πυροσβεστήρας δεν έχει καμία επίδραση στον μεταφερόμενο.

- Η **μετακίνηση** ή **μεταφορά μέσα** από δομή με πυροσβεστήρα κοστίζει **1 επιπλέον χρόνο**.

Σημείωση: Ένα άτομο που ξεκινάει τον γύρο σε δομή με πυροσβεστήρα δεν θα ξοδέψει χρόνο χαζεύοντάς τον. Μόνο όσοι μπαίνουν σε δομή με πυροσβεστήρα χάνουν χρόνο κοιτώντας τον (ακόμη κι αν αμέσως βγουν από τη συγκεκριμένη δομή).

Φάση 2: Επιχειρήσεις

Περίθαλψη Ασθενών και Εισόδημα

Θάλαμοι Ασθενών

Επιπλέον, κάθε επιτυχημένα θεραπευμένων ασθενής σε θάλαμο ασθενών παρέχει **επιπλέον \$3** για **κάθε πυροσβεστήρα** γειτονικά στον θάλαμο. Είναι τόσο συναρπαστικοί!

Εργασιομανείς Γιατροί

Περιεχόμενα

 4 μωβ εργασιομανείς γιατροί

Προετοιμασία

Δημιουργήστε ένα **απόθεμα γιατρών** τοποθετώντας τους παρακάτω γιατρούς στο σακούλι Αποθέματος Γιατρών, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών:

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

Κεντρικό ταμπλό:

Πανεπιστήμιο: Γεμίστε κάθε θέση από αριστερά, μέχρι τον αριθμό των παικτών, με έναν τυχαίο γιατρό από το σακούλι. Ανακατανέιμετε τους γιατρούς σύμφωνα με το σχεδιάγραμμα στο πανεπιστήμιο: (**μωβ**, κόκκινοι, πορτοκαλί, κίτρινοι, λευκοί). Προσπεράστε τυχόν χρώματα που δεν εμφανίστηκαν.

Σημείωση: Το πανεπιστήμιο ποτέ δεν μπορεί να έχει περισσότερους από 1 εργασιομανείς γιατρούς. Αν τραβήξετε επιπλέον μωβ γιατρούς, απλά επιστρέψτε τους στο σακούλι, αφού γεμίσετε το πανεπιστήμιο.

Πορεία του Παιχνιδιού

Φάση 1: Ενέργειες

Ενέργεια: Πρόσληψη

Οι εργασιομανείς γιατροί κοστίζουν 2x για πρόσληψη. Μιας και μπορεί να υπάρχει πάντα μόνο ένας στο πανεπιστήμιο, και πάντα στην **πρώτη από αριστερά** θέση, αυτό σημαίνει ότι πάντα κοστίζει **\$8** η πρόσληψη ενός εργασιομανή γιατρού.

Μετακίνηση:

Χωρητικότητα Δομής: Ένας θάλαμος ασθενών με έναν εργασιομανή γιατρό έχει μεγαλύτερη χωρητικότητα ασθενών για κίτρινους και λευκούς ασθενής (όχι και τους δύο ταυτόχρονα). Μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι 3 κίτρινους ασθενείς ή 4 λευκούς ασθενείς.

Φάση 2: Επιχειρήσεις

Περίθαλψη Ασθενών και Εισόδημα

Θάλαμοι Ασθενών

Ένας εργασιομανής γιατρός μπορεί να θεραπεύσει είτε 1 κόκκινο ασθενή, είτε μέχρι 2 πορτοκαλί, είτε μέχρι 3 κίτρινους, είτε μέχρι 4 λευκούς σε έναν θάλαμο ασθενών όλους μαζί, χωρίς να χρειάζεται νοσοκόμες. Αφού θεραπεύσει ασθενείς, ξαπλώστε τον (έχει εξαντληθεί!).

Φάση 3: Διαχείριση

Κεντρικό ταμπλό

Πανεπιστήμιο: Τραβήξτε 1 γιατρό για κάθε κενή θέση (ο αριθμός των θέσεων εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών), και έπειτα ανακατανέιμετε τους γιατρούς, από αριστερά προς τα δεξιά: μωβ, κόκκινοι, πορτοκαλί, κίτρινοι, λευκοί.

Μην ξεχνάτε: Το πανεπιστήμιο ποτέ δεν μπορεί να έχει περισσότερους από 1 εργασιομανείς γιατρούς. Αν τραβήξετε επιπλέον μωβ γιατρούς, απλά επιστρέψτε τους στο σακούλι, αφού γεμίσετε το πανεπιστήμιο.

Το ταμπλό παίκτη

Κάθε μωβ γιατρός που βρίσκεται ξαπλωμένος στο ταμπλό σας **φεύγει από το παιχνίδι** (μην ξεχάσετε να επιστρέψετε το **αυτοκίνητό του** στον κεντρικό χώρο στάθμευσης).

Ατομικό Παιχνίδι

Περιεχόμενα

 8 πράσινα ζόμπι

Φάση 1: Ενέργειες

Μετακίνηση

Αν έχετε ζόμπι στην κλινική σας, πρέπει να μετακινηθούν (όπως επιθυμείτε, σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες) πριν από οποιονδήποτε άλλο.

- Τα ζόμπι μπορούν να μετακινηθούν σε **γειτονική δομή / θέση ισογείου**. Αυτό δεν κοστίζει **καθόλου χρόνο**.

- Τα ζόμπι δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν **μεταφορείς**.

Έπειτα, όλος ο υπόλοιπος κόσμος μετακινείται κανονικά, με την εξαίρεση ότι κανένας δεν μπορεί να μετακινηθεί σε δομή ή θέση με ζόμπι. Μπορεί να μετακινηθούν, ωστόσο, εκτός θέσης με ζόμπι, και αυτό είναι σημαντικό, μιας και...

Στο τέλος της μετακίνησης, οποιοσδήποτε (υπάλληλοι και ασθενείς) σε θέση με ζόμπι **αφαιρείται από το παιχνίδι** (εξαίρεση 1 γιατρός σε εργαστήριο με 1 ζόμπι), αλλά τους ξαπλώνετε δίπλα στο ταμπλό παίκτη σας. **Πρέπει** να αφήσετε τα αυτοκίνητά τους σταθμευμένα στο ταμπλό σας. Κρατώντας τα πτώματα δίπλα στο ταμπλό σας, θα μπορείτε να υπολογίζετε τα σταθμευμένα αυτοκίνητα. Τυχόν ασθενείς που πεθαίνουν έτσι, σας δίνουν την αντίστοιχη ποινή αποθανώντων ασθενών!

Φάση 2: Επιχειρήσεις

Περίθαλψη Ασθενών και Εισόδημα

Θάλαμοι Ασθενών

Σε τυχόν θάλαμο ασθενών με **2 κίτρινους ασθενείς**, αλλά **καθόλου γιατρούς και νοσοκόμες**, αντικαταστήστε τους 2 κίτρινους ασθενείς με **1 ζόμπι**. Αν δεν υπάρχουν αρκετά ζόμπι για όλους, οι παίκτες πιο νωρίς στη σειρά, τα παίρνουν πρώτοι, και για οποιονδήποτε άλλο, το ζευγάρι των κίτρινων ασθενών παραμένει χωρίς μετάλλαξη.

Εργαστήρια

1 γιατρός οποιουδήποτε χρώματος σε **εργαστήριο** με 1 ζόμπι, μπορεί να το θεραπεύσει, κερδίζοντα **\$32**. Αν το κάνετε αυτό, αφήστε το ζόμπι δίπλα στο ταμπλό σας (για υπολογισμό αυτοκινήτων), και ξαπλώστε τον γιατρό.

Σημείωση: Αφού 2 κίτρινοι ασθενείς γίνουν ζόμπι, τα αυτοκίνητά τους παραμένουν για πάντα εγκαταλελειμμένα, ακόμη κι αν θεραπεύσετε το ζόμπι. Με άλλα λόγια, κάθε ζόμπι αντιστοιχεί σε 2 αυτοκίνητα.

Φάση 3: Διαχείριση

Το ταμπλό παίκτη σας

Εργαστήριο: Κάθε γιατρός που **στέκεται όρθιος** σε εργαστήριο αναβαθμίζεται δύο επίπεδα, δίνοντάς σας 1 δημοτικότητα. Ο κόκκινος παραμένει κόκκινος, ο πορτοκαλί γίνεται κόκκινος, ο κίτρινος κόκκινος και ο λευκός πορτοκαλί. Ένας γιατρός που είναι ήδη κόκκινος σας δίνει 1 δημοτικότητα, παρόλο που δεν αλλάζει χρώμα.

Εργαστήριο: Κάθε γιατρός ξαπλωμένος σε ένα εργαστήριο σηκώνεται.

Κλινική / Προ-Εισαγωγές: Η κατάσταση κάθε ασθενή του ταμπλό παίκτη σας, ο οποίος δεν είναι ζόμπι, χειροτερεύει.

Τέλος του Παιχνιδιού

Ζόμπι: Κερδίζετε **9 δημοτικότητα** για **κάθε** ζόμπι που εξακολουθεί να βρίσκεται στην κλινική σας (τρομερό θέαμα!)

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΥΜΒΟΛΩΝ

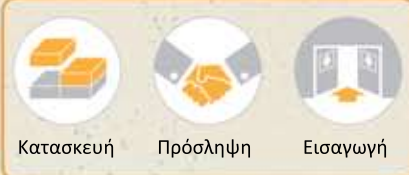
ΞΥΛΙΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ



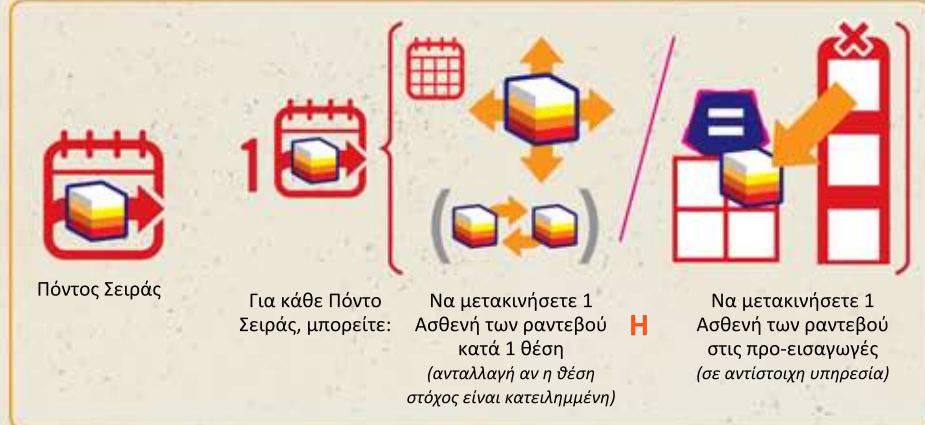
ΠΛΑΚΙΔΙΑ



ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ



ΠΟΝΤΟΙ ΣΕΙΡΑΣ



ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ / ΧΡΟΝΟΣ

