

CLINIC

DELUXE EDITION

THE EXTENSION

Introduction


Votre clinique est vraiment en train de décoller, mais la compétition est féroce. Vous avez besoin de toutes vos capacités et de tous les équipements possibles pour vous démarquer des autres options offertes par vos adversaires. Fournissez des soins spécialisés à certains types de patients, construisez vos bâtiments les plus hauts possibles, peu importe les moyens !

Cette boîte contient de nombreuses extensions, généralement compatibles les unes avec les autres; cependant, vous en obtiendrez beaucoup plus de plaisir si vous les ajoutez une à une et progressivement. Cela facilitera également leur intrication et la compréhension des subtilités de chacune d'entre elles. Vous pourrez ainsi mieux les apprécier alors que tous vos adversaires essaieront de vous noyer sous une tonne de possibilités.

Nous vous conseillons d'essayer cela uniquement si tous les joueurs ont déjà été initiés à Clinic ou au moins à quelques extensions !


Matériel

Etage 4



4 plateaux double face Etage 4

Equipements



4 plateaux Equipements

Ambulance




1 plateau Parking ambulances



18 ambulances

Design Urbain



24 cartes Design Urbain

Pharmacie



1 plateau Pharmacie



25 tuiles gélules
(3 rouges, 4 orange, 6 jaunes, 12 blanches)



1 sac pour les gélules

Hospice



4 plateaux Hospice



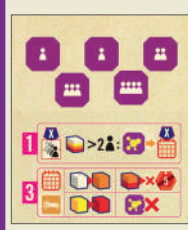
16 personnes âgées

Travaux publics de terrassement




16 tuiles Travaux Publics


Virus



1 plateau Virus



5 tuiles virus



14 patients
(8 orange, 6 rouges)

TV Satellite

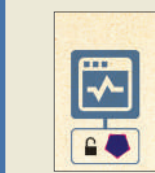


1 plateau TV Satellite




10 tuiles TV Satellite

USI: Unité de Soins Intensifs



1 plateau USI



3 Modules Spéciaux USI

Janitors




1 plateau Atelier de maintenance




8 janitors

Piliers



1 plateau Piliers



8 piliers

Obstétrique



1 plateau Obstétrique



3 femmes enceintes

Etage 4

Maintenant vous pouvez construire 4 étages au-dessus du sol !

Matériel

- 4 plateaux double face Etage 4

Mise en place

Vous empilez ces nouveaux plateaux à côté des étages 2 et 3.

Vous pouvez maintenant étendre votre clinique au-dessus de l'étage 3 et construire à l'étage 4 en ajoutant ce plateau.

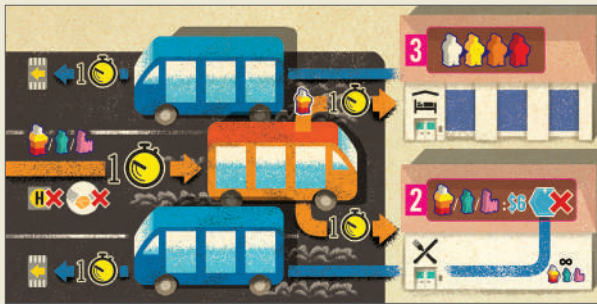


Equipements

Votre personnel peut prendre une pause... et vous pouvez en profiter ! Cette extension fournit à votre équipe médicale la possibilité de sortir de la clinique, ce qui contredit la règle fondamentale du jeu de base. Les patients (et autre personnel) sont toujours soumis aux règles usuelles du jeu de base.

Matériel

- 4 plateaux équipements



Mise en place

Chaque joueur prend un plateau équipement et le pose à côté de son plateau de jeu.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Déplacement

Chaque médecin, infirmière et aide-soignant (**autre que ceux déjà recrutés**) peuvent dépenser seulement 1 Temps sur l'échelle du temps pour aller directement vers une entrée de leur choix afin de prendre une pause, peu importe où ils se trouvent dans la structure en 3D. Vous déplacez ensuite des groupes de 1 à 3 personnels vers le Dortoir ou la Cafétéria. Chaque groupe dépensera 1 Temps sur l'échelle de Temps.

Ceci est indiqué sur le plateau équipement par les icônes suivantes:



Phase 2: Business

Dépenses

Les aide-soignantes qui ont pris une pause ne peuvent pas réduire vos dépenses. Cependant chaque aide-soignante en service réduit toujours vos coûts de \$3 (minimum \$0).

[Nouvelle étape] Revenus de la Cafétéria

Après avoir payé vos dépenses et obtenu des points de popularité, chaque médecin, chaque infirmière et chaque aide-soignante dans la Cafétéria vous rapporte \$6.

Remarque: Ce revenu ne peut pas être utilisé pour acheter des points de popularité.

Ceci est indiqué sur le plateau équipement par les icônes suivantes:



Phase 3: Administration

Avec ces nouveaux bâtiments, il vous incombe de nouvelles responsabilités.

Université/Dortoir: Chaque médecin à l'université ou dans le dortoir s'améliore selon le tableau d'avancement du plateau principal.

Ceci est indiqué sur le plateau équipement par les icônes suivantes:



Cafétéria: Chaque médecin à la cafétéria reste au même niveau.

Dortoir: Des groupes de 1 à 3 médecins peuvent aller du dortoir à l'une des entrées en dépensant un total de 1 temps par groupe.

Cafétéria: Tous les médecins, toutes les infirmières et toutes les aide-soignantes retournent à l'une des entrées par groupe de 1 à 3 en dépensant 1 Temps sur l'échelle du temps par groupe.

Ambulance

De nouveaux patients se précipitent dans votre clinique !

Matériel

- 1 tuile parking pour les ambulances
- 18 Ambulances blanches



Mise en place

Vous placez le plateau parking pour les ambulances à côté du plateau principal.

Vous remplissez les emplacements ambulance avec des patients pris au hasard depuis la réserve (pas le sac de Patients), mais seulement avec des patients blancs ou jaunes pris au hasard. Chaque patient arrive avec sa propre ambulance, qui est une voiture et qui devra donc être garée, selon les règles du jeu de base.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 3: Admettre des patients

A chaque fois que vous choisissez l'action Admettre un patient, vous pouvez (pour 0 Points de File) déplacer en premier, un patient depuis le parking des ambulances vers n'importe quel service de pré-admissions de votre plateau personnel. Si vous faites cela, vous devez aussi garer l'ambulance, après quoi, vous réaliserez l'action normale d'admission des patients.

Les ambulances fonctionnent comme des voitures normales en ce qui concerne les règles pour se garer et lorsqu'un patient retourne chez lui.

Ceci est indiqué sur le plateau parking des ambulances par les icônes suivantes:



Phase 3: Administration

Le parking des ambulances: Vous remplissez les emplacements des ambulances avec des patients de la réserve, chacun avec une ambulance.

Design Urbain

Matériel

- 24 cartes Design Urbain

Mise en place

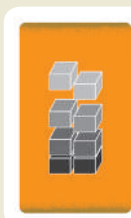
Comme dans le jeu de base, et dans l'ordre inverse de l'ordre du tour, vous prenez une tuile bonus (et vous défassez celle en trop). Les personnes proviennent du surplus de la réserve et viennent toujours avec leur voiture. Vous prenez sans le montrer aux autres joueurs 1 carte facile, 1 carte intermédiaire et 1 carte difficile du paquet de cartes Design urbain au hasard dans chaque pile. Vous en choisissez une comme objectif et vous laissez de côté les deux autres cachées.

Fin de la partie

Si vous avez au moins des modules (ou des piliers) dans les positions requises par la carte design urbain, alors vous obtenez des points de popularité positifs, sinon vous perdez



FACILE



INTERMÉDIAIRE



DIFFICILE

des points de popularité. Il est tout à fait autorisé d'avoir d'autres modules que ceux indiqués sur la carte choisie en début de partie.



Les Janitors

Vous avez besoin de déplacer un cylindre SMUR et de les entretenir ? Alors vous avez besoin de janitors !

Matériel

- 1 atelier de maintenance
- 8 janitors gris



Mise en place

Vous placez l'atelier de maintenance près du plateau principal.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec un janitor par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Comme dans le jeu de base, vous pouvez construire 2 composantes. Cependant à chaque construction vous pouvez à la place, déplacer un cylindre SMUR. Vous devez au préalable avoir un janitor sur le module avec un cylindre SMUR. Vous déplacez le cylindre SMUR vers un autre module du même bâtiment (vous ne déplacez pas le janitor néanmoins).

Ceci est indiqué sur le plateau atelier de maintenance par les icônes suivantes:



Action 2: Recruter

Les janitors peuvent être recrutés pendant cette phase.

Si vous choisissez l'action recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leur emplacement respectif. Vous pouvez:

Soit recruter 1 médecin **OU 1 janitor**.

ET/OU

Soit recruter 1 infirmière (de la colonne du tour en cours)

OU 1 Aide-soignante.

Rappel: Chaque employé arrive avec une voiture qu'il doit garer.

Ceci est indiqué sur le plateau atelier de maintenance par les icônes suivantes:



Déplacement

Les janitors peuvent finir sur n'importe quel module de votre clinique (mais si vous voulez qu'ils déplacent vos cylindres SMUR, ils doivent être sur les modules contenant des cylindres SMUR). Ils n'interviennent pas dans les limites de capacité des modules.

Remarque: Les janitors ne peuvent pas sortir de la clinique pour prendre une pause. Seulement le personnel médical, bande de snobs !

Phase 2: Business

Dépenses

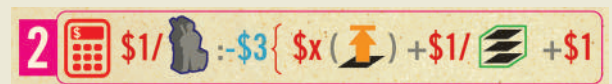
Vous devez payer chaque janitor \$1.

Tous les cylindres SMUR doivent être entretenus pour maintenir leur bon fonctionnement.

Le coût dépend du plus haut étage (f) parmi tous vos bâtiments, et le nombre de bâtiments (n) de votre clinique: $f + n + 1$. Chaque janitor réduit ce coût de \$3, minimum \$0.

Exemple: Vous avez construit 2 bâtiments fonctionnels et un troisième qui ne peut pas encore soigner des patients; vous pouvez ignorer ce dernier dans ce cas pour le calcul. Parmi les deux bâtiments fonctionnels, la plus haute composante de votre plateau se trouve à l'étage 3. Vous devez donc payer $\$3 + \$2 + \$1 = \6 pour la maintenance. Vous avez recruté 3 janitors et chaque réduit le coût de \$3. Vous ne pouvez pas payer moins de \$0, donc vos frais de maintenance sont à \$0 pour ce tour...

Ceci est indiqué sur le plateau atelier de maintenance par les icônes suivantes:



Pharmacie

Vous pouvez maintenant utiliser des médicaments pour aider vos patients à guérir !









Matériel

- 1 plateau Pharmacie
- 25 tuiles gélules (3 rouges, 3 oranges, 6 jaunes et 12 blanches)
- 1 sac en tissu pour les gélules

Mise en place

Vous placez le plateau Pharmacie à côté du plateau principal.

Vous constituez la réserve des gélules en les mettant dans leur sac attitré selon le nombre de joueurs.

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

Vous piochez un nombre de gélules du sac selon le nombre de joueurs comme indiqué dans la Phase 3 du plateau Pharmacie. Vous mettez chaque gélule dans la case correspondante à sa couleur (ce qui détermine aussi son prix).

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 2: Recruter

Vous pouvez utiliser cette action pour acheter des gélules.

Si vous choisissez l'action recruter, vous pouvez recruter de nouveaux employés en payant les coûts indiqués sur leurs emplacements. Vous pouvez également:

Soit recruter 1 Médecin OU acheter une gélule et la mettre dans le **service** de votre choix

ET/OU

Soit recruter 1 infirmière (de la colonne du tour en cours) OU 1 Aide-soignante.

Ceci est indiqué sur le plateau Pharmacie par les icônes suivantes:



Déplacement

Chaque infirmière peut prendre et emporter **1 gélule** sans coût de déplacement supplémentaire et sans aucun autre effet pour l'avoir prise avec elle. L'infirmière doit transporter la gélule vers une salle de soin (mais pas dans

un bloc opératoire ni dans les consultations externes). La gélule terminera son déplacement à l'endroit où l'infirmière terminera le sien. L'infirmière ne peut pas laisser échapper la gélule pendant son déplacement et doit se déplacer avec elle.

Ceci est indiqué sur le plateau Pharmacie par les icônes suivantes:



Phase 2: Business

Traitement des patients et revenus

Dans une salle de soin et si et seulement s'il n'y a pas de médecin dedans, une infirmière avec une gélule peut l'utiliser comme si elle était un médecin de la même couleur que la gélule. Cela signifie ce qui suit:

Si la couleur de la gélule correspond à la couleur du patient, alors l'infirmière utilise la gélule pour soigner le patient.

Si la couleur diffère, vous devez avoir une infirmière supplémentaire pour chaque couleur de différence entre la gélule et le patient.

Ceci est indiqué sur le plateau Pharmacie par les icônes suivantes:



Exemple: Vous pouvez traiter un patient orange avec une gélule jaune, mais vous avez besoin d'un total de 2 infirmières dans la salle de soin: 1 qui administre la gélule au patient et 1 autre qui compense la différence de couleur.

Phase 3: Administration

Vous défaissez du jeu les gélules qui n'ont pas été achetées qui sont encore dans la pharmacie. Elles sont maintenant périmées.

Vous piochez un nombre de gélules du sac selon le nombre de joueurs comme indiqué dans la Phase 3 de la tuile Pharmacie. Vous mettez chaque gélule dans la case correspondante à sa couleur (ce qui détermine aussi son prix).

Ceci est indiqué sur le plateau Pharmacie par les icônes suivantes:



L'hospice

Les personnes âgées se déplaçant plus lentement, les temps de parcours seront alors allongés. Néanmoins si vous assurez leurs besoins, alors vos gains augmenteront aussi.

Matériel

- 4 plateaux Hospice
- 16 personnes âgées beiges



Mise en place

Chaque joueur prend son plateau Hospice et le place à côté de son plateau joueur.

Vous placez une personne âgée dans chaque chambre de l'Hospice.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Déplacement

Les personnes âgées ne peuvent pas utiliser les hélistations.

Les personnes âgées viennent sans voiture !

Combien de temps prend une personne âgée pour se déplacer ?

Le déplacement d'une personne âgée de l'Hospice à une entrée prend 2 temps, au lieu d'1.

Ceci est indiqué sur le plateau Hospice par les icônes suivantes:



Capacité des modules

Les personnes âgées sont considérées comme des patients normaux pour toutes les capacités des modules les concernant. Cependant, elles n'acceptent d'être traitées que lorsqu'elles sont les seules patientes dans une pièce (voir ci-dessous).

Phase 2: Business

Traitement des patients et revenus

Vous pouvez soigner une personne âgée dans une salle de soin (pas dans le bloc opératoire, ni dans les consultations externes) qui n'a pas d'autre patient dedans de quelque sorte (même pas une autre personne âgée). Néanmoins

la salle de traitement peut être adjacente à n'importe quel service.

Un médecin ne peut pas soigner une personne âgée.

Une ou plusieurs infirmières peuvent traiter une personne âgée, peu importe s'il y a un médecin ou non de présent.

Chaque personne âgée soignée vous rapporte \$10 de revenus, plus le bonus de \$2 éventuel pour les jardins adjacents à la salle de soin, et \$3 pour chaque extincteur adjacent (comptez aussi la TV Satellite; voir TV par Satellite).

Retour à la maison

Rappel: Les personnes âgées ne viennent pas avec leurs voitures. Ainsi chaque personne âgée soignée de la salle de soin quitte simplement le jeu et retourne chez elle.

Dépenses

Chaque personne âgée encore dans l'hospice vous rapporte \$2, ce qui s'ajoute à votre revenu du tour ; et donc vous permet d'utiliser cet argent pour acheter des points de popularité.

Fin de la partie

Chaque personne âgée dans votre Hospice meurt et vous perdez 5 points de popularité par personne âgée.

Les règles de la phase Business et de fin de partie sont indiquées sur le plateau Pharmacie par les icônes suivantes:

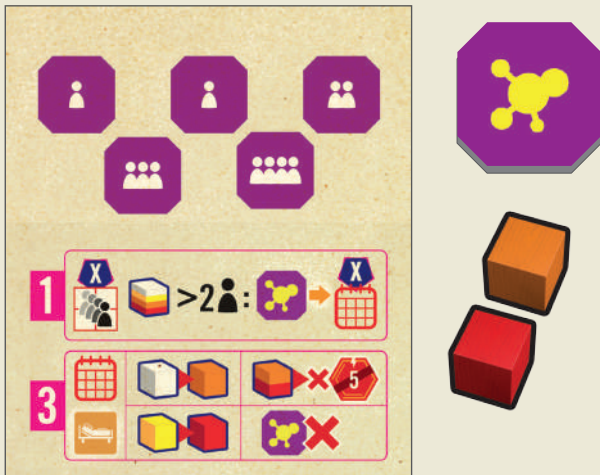


Les Virus

Vous avez tellement de nouveaux patients qui attendent d'être admis maintenant ! L'augmentation du stress réduit les défenses immunitaires et rendent les patients bien plus vulnérables lors de contagions... mais vous dirigez une clinique et plus de maladies signifie pour vous plus de revenus, à condition que vous arriviez à gérer tout ça !

Matériel

- 1 plateau Virus
- 5 tuiles virus
- 14 cubes patients supplémentaires (8 oranges et 6 rouges)



Phase 3: Administration

Pour chaque service qui a un virus à gauche de sa ligne sur le plateau principal, vous réalisez les tâches suivantes:

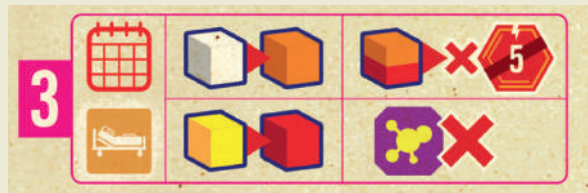
Chaque patient dans cette queue s'aggrave de deux niveaux: les rouges meurent, les oranges meurent, les jaunes deviennent rouges et les blancs deviennent orange.

Chaque patient dans votre clinique pour ce service touché (salle de soin, bloc opératoire) s'aggrave de deux niveaux. Les rouges meurent, les oranges meurent, les jaunes deviennent rouges et les blancs deviennent orange.

Rappel: Pour chaque patient qui meurt dans votre clinique, vous perdez 5 points de popularité et sa voiture retourne sur le plateau principal.

Vous enlevez la tuile virus qui se trouvait en fin de ligne des rendez-vous du plateau principal et vous la placez sur le plateau Virus.

Ceci est indiqué sur le plateau Virus par les icônes suivantes:



Mise en place

Vous placez le plateau Virus.

Vous placez les tuiles virus dépendant du nombre de joueurs sur le plateau Virus selon le nombre de joueurs. Vous remettez le reste dans la boîte.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

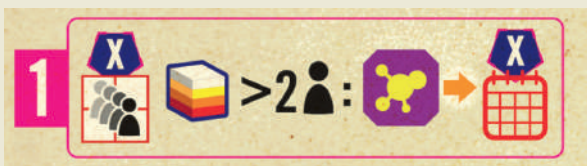
[Nouvelle étape] Contagion

Avant la phase de déplacement, vous vérifiez pour chaque service disponible dans cette partie les informations suivantes:

Vous comptez le nombre total de patients dans toutes les pré-admissions de tous les joueurs pour ce service.

Si le total est plus grand que 2 par joueur, alors vous devez placer une tuile virus à gauche de la fin de la file des rendez-vous pour ce service sur le plateau principal.

Ceci est indiqué sur le plateau Virus par les icônes suivantes:



Les Piliers

Les piliers vous permettent de nouvelles alternatives architecturales novatrices afin de soutenir des étages toujours plus hauts...

Matériel

- 1 plateau Piliers
- 8 piliers octogonaux noirs

Mise en place

Vous placez le plateau Piliers à côté du plateau principal.

Vous rangez les piliers sur le plateau Piliers près du plateau principal.

Déroulement du jeu

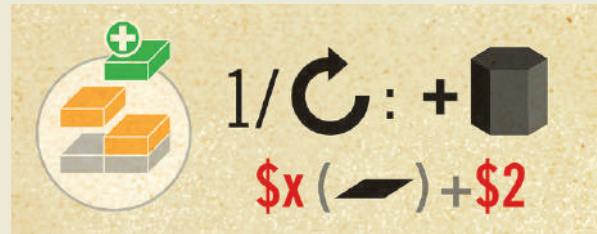
Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Vous pouvez construire une autre composante du jeu, les piliers dont le coût est l'étage (F) auquel vous voulez le construire plus \$2: **\$F+\$2**. En plus de construire un pilier comme une des deux composantes à construire avec l'action construire, vous pouvez construire un pilier en plus des deux composantes normales (mais vous devez en payer le prix).

Exemple: Pendant votre action construire, vous payez \$2 pour construire un pilier au rez-de-chaussée comme action bonus. Puis vous construisez un module au-dessus à l'étage 1 comme première composante. Pour votre deuxième composante, vous construisez un autre pilier au-dessus de ce même module; construire ce pilier à l'étage 2 coûte \$4.

Ces règles sont rappelées sur le plateau Piliers par les icônes suivantes:

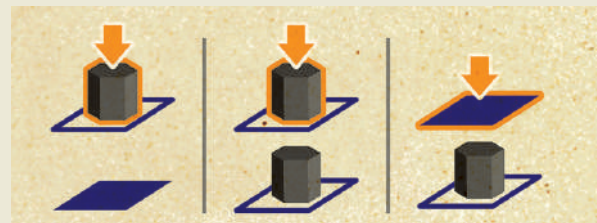


Vous pouvez construire des piliers aux emplacements suivants:

- Les emplacements au rez-de-chaussée sans tuile Parking, ni Jardin, ni Module
- Au-dessus d'un autre pilier
- Au-dessus d'un autre module

Remarque: Vous pouvez construire des modules au-dessus des piliers. En fait, c'est un peu leur but premier !

Ceci est rappelé sur le plateau Piliers par les icônes suivantes:



Si vous jouez également avec l'extension Design Urbain, souvenez-vous que les piliers comptent comme un module pour la forme finale de votre clinique...

TV par satellite

9 médecins sur 10 ont eu de bien meilleurs résultats de la part de leurs patients grâce à des expositions régulières devant un écran de télévision par satellite. Une antenne parabolique délivrera des programmes internationaux dans toutes vos salles de soin situées directement en-dessous.

Matériel

- 1 plateau Antenne parabolique
- 10 Tuiles antenne parabolique

Mise en place

Vous placez le plateau Antenne parabolique à côté du plateau principal et vous empilez les tuiles antennes paraboliques à côté des tuiles hélistations par exemple.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Une antenne parabolique a les mêmes règles de construction qu'une hélistation: elle doit être construite dans un emplacement vide, au-dessus d'un module, mais aucune construction n'est autorisée au-dessus de celle-ci.

Phase 2: Business

Traitement des patients et revenus

Chaque patient traité dans une salle de soin (mais pas dans le bloc opératoire, ni les consultations externes) avec une antenne parabolique située quelque part directement au-dessus d'elle rapporte un revenu supplémentaire de \$3. Ce bonus se cumule avec d'autres bonus comme celui procuré par les jardins adjacents et les extincteurs.

Ces règles sont rappelées sur le plateau Antenne parabolique par les icônes suivantes:



Travaux publics de terrassement

Vous aviez acquis une bien belle parcelle de terrain pour construire votre clinique. Vous comprenez maintenant pourquoi vous l'aviez obtenue à un si bon prix. Avant même que vous ne commenciez les travaux de construction, des travaux publics de terrassement ont commencé à empiéter sur votre terrain, le rendant inutilisable. Non seulement vous ne pouvez pas construire là où ils travaillent, mais leurs pelleteuses rendent impossibles le stationnement des voitures dans ces zones !

Matériel

- 16 tuiles travaux publics de terrassement

Mise en place

Les joueurs s'accordent sur un scénario de travail pour commencer la partie. Puisque ces scénarii rendent plus difficiles les parties (plus le nombre d'espaces bloqués par

les travaux publics est important, plus difficiles seront les parties), vous vous mettez d'accord pour que les joueurs les plus expérimentés jouent avec les plus difficiles.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Vous ne pouvez pas construire sur un emplacement contenant une tuile travaux publics de terrassement.

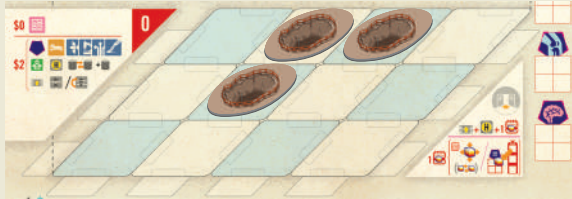
Action 3: Admettre des patients

Vous ne pouvez pas garer les voitures dans les rues qui touchent les travaux publics.

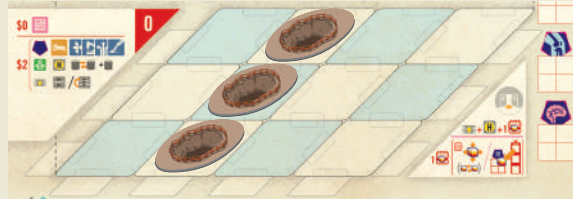
Déplacement

Les personnes ne peuvent pas traverser ou enjamber les tuiles travaux publics, elles doivent faire le tour, ce qui prend plus de temps. Des cylindres SMUR peuvent être utilisés pour traverser ces tuiles, ils doivent juste être placés de manière rectiligne comme dans le jeu de base.

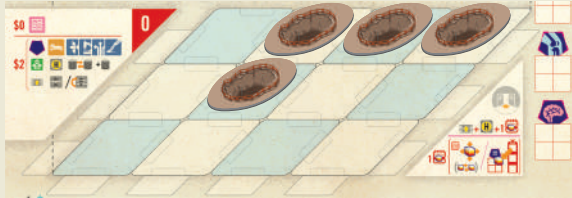
Scénario 1



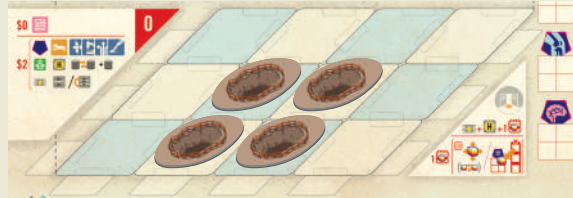
Scénario 2



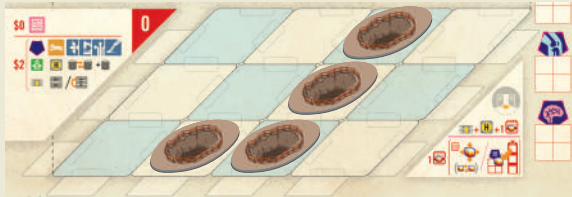
Scénario 3



Scénario 4



Scénario 5



Scénario 6



Scénario 7



Scénario 8



Scénario 9



Scénario 10

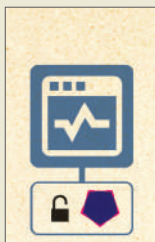


USI: Unité de Soins Intensifs

L'USI est un nouveau module spécial, capable de traiter les patients plus rapidement.

Matériel

- 1 tuile USI pour le plateau principal
- 3 modules spéciaux (Unité de Soins Intensifs)



Mise en place

Vous placez la tuile USI à gauche des Spécialités.

Vous empilez un certain nombre de tuiles USI selon le nombre de joueurs à gauche de Spécialités afin de former la réserve. Vous remettez les tuiles non utilisées dans la boîte.

[Vous commencez avec 2 modules spéciaux différents pris au hasard parmi tous les types.]	1	2	3

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

L'USI doit être construite adjacente à un service au même étage, et il permettra de traiter uniquement les patients qui ont besoin de ce service.

Ceci est rappelé sur la tuile USI par les icônes suivantes:



Déplacement

Capacité des modules



USI:

1 médecin, 1 patient (du bon service) et autant d'infirmières que vous voulez.

Phase 2: Business

Traitement des patients et revenus

Dans votre USI, vous assignez un médecin à un patient, et un nombre d'infirmières à un médecin. Si la couleur du médecin correspond à la couleur du patient, aucune infirmière n'est nécessaire, cependant, un médecin a besoin d'une infirmière pour chaque couleur qui diffère de celle du patient.

Remarque: Si vous avez le personnel approprié présent dans l'USI, vous ne pouvez pas l'oublier et ne pas le traiter, vous devez le soigner.

Si le patient a la bonne combinaison de médecin et d'infirmières, le patient est traité (vous allez être payé... et tout le monde sera content), améliorant son état de santé de deux niveaux: le blanc est soigné et retourne chez lui, le jaune est soigné et retourne aussi chez lui, le orange devient blanc le rouge devient jaune, **ces deux derniers restent dans votre clinique.**

Dans le cas contraire, le traitement est un échec (et vous n'êtes pas payé).

Ces règles sont rappelées sur la tuile USI par les icônes suivantes:



Phase 3: Administration

Clinique/Pré-admissions: Chaque patient du plateau joueur s'aggrave comme dans le jeu de base, à moins que le patient soit dans l'USI, dans ce cas, son état reste stable.

Ceci est rappelé sur la tuile USI par les icônes suivantes:



Obstétrique

Le hurlement de la sirène. Le gémissement de la maman en plein travail ! Le cri du nouveau-né prenant sa première respiration ! Tout cela sonne comme de nouvelles sources de profit !

Matériel

- 1 plateau Obstétrique
- 3 femmes enceintes rose



Mise en place

Vous placez le plateau Obstétrique à côté du plateau principal près de l'université. Vous placez les femmes enceintes sur le côté droit de ce plateau selon le nombre de joueur.

Disponibilité des médecins

Le premier joueur choisit le nombre de femmes enceintes qui seront mises en jeu au premier tour et les place dans l'université de droite à gauche. Puis il pioche les médecins pour compléter les emplacements de l'université de gauche à droite comme dans les règles normales, selon le nombre de joueurs.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Action 2: Recruter

A la place de recruter, vous pouvez admettre une femme enceinte que vous prenez de l'université et que vous placez sur l'une de vos entrées ou hélistations. Vous prenez également une voiture que vous devez pouvoir garer. Si vous faites cela, vous gagnez immédiatement 1 point de popularité.

Ces règles sont rappelées sur le plateau Obstétrique par les icônes suivantes:



[Nouvelle étape] Mauvaise publicité

Avant la phase de mouvement, le joueur ayant le plus de popularité perd 2 points de popularité pour chaque femme enceinte qui se trouve encore à l'université et elles rentrent à la maison (vous les replacez sur le plateau Obstétrique).

Ceci est rappelé sur le plateau Obstétrique par les icônes suivantes:



Phase 2: Business

Traitement des patients et revenus

Vous pouvez faire accoucher une femme enceinte dans une salle de soin ou dans le bloc opératoire. Elle a besoin d'un médecin blanc et d'un médecin jaune. Comme dans le jeu de base, les infirmières peuvent compenser la différence de couleur.

Exemple: 2 médecins jaunes et une infirmière peuvent faire naître un bébé.

Vous gagnez \$10, plus le bonus des jardins, des antennes parabolique et des extincteurs qui s'appliqueraient alors. Puis elle retourne chez elle (remettre la femme enceinte sur le plateau Obstétrique).

Si vous échouez à donner les soins à la femme enceinte, alors vous perdez 2 points de popularité, et elle retourne encore chez elle (vous la replacez sur le plateau Obstétrique).

Ces règles sont rappelées sur le plateau Obstétrique par les icônes suivantes:



Phase 3: Administration

Université: Le joueur avec le moins de points de popularité (i.e. le premier dans l'ordre du tour), choisit le nombre de femmes enceintes qui arriveront au tour prochain. Il les place à l'université de droite à gauche puis complète les emplacements selon le nombre de joueurs en piochant les médecins dans le sac en tissu des médecins comme dans le jeu normal.

Ces règles sont rappelées sur le plateau Obstétrique par les icônes suivantes:



LÉGENDE DES ICÔNES

PIÈCES EN BOIS



Janitor



Personne âgée



Femme enceinte



Ambulance



Pilier

TUILES



Gélule
(n'importe quelle couleur)



Gélule
(blanche)



Gélule
(jaune)



Gélule
(orange)



Gélule
(rouge)



Virus

ACTIONS



Bonus de construction
(ne compte pas pour l'une de vos deux constructions)



Hospice



Le plus haut étage auquel vous avez construit