

CLINIC

DELUXE EDITION

3RD EXTENSION

Introduction

Après les extensions sérieuses et réalistes de **The Extension** et de **2nd Extension**, qui ont pu vous faire poser la question si **Clinic Deluxe Edition** était encore un jeu ou un second boulot, peut-être devrions-nous sortir des sentiers battus et explorer des situations plus atypiques ? Voilà ce que vous pourrez trouver dans cette dernière proposition.

Dans votre clinique, vous connaîtrez le tabagisme, vous embarquerez dans un hélicoptère, vous éviterez les fantômes et les déjections canines, et les sirènes stridentes des camions de pompiers vont mettre à mal vos oreilles. Peut-être même qu'il faudra vous conformer aux nouvelles directives de construction proposées par les nouveaux conseillers du maire.

Allez-vous acheter un cadeau de dernière minute à la boutique pour remonter le moral d'un patient en psychiatrie ? Mais par-dessus tout, vous devriez garder un œil sur les intérimaires, et suivre de près ce nouveau système d'"air conditionné". Vous ne voudriez pas que quelqu'un ait un accident, n'est-ce pas ?

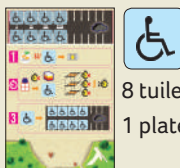
Matériel

Cigarettes



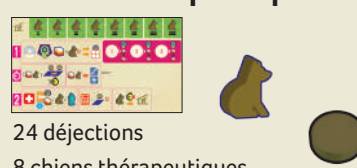
24 tuiles Cigarettes
4 Tuiles Distributeur automatique de cigarettes

Fauteuils Roulants



8 tuiles Fauteuil roulant
1 plateau Parking additionnel

Chiens Thérapeutiques



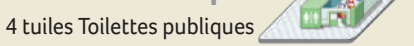
24 déjections
8 chiens thérapeutiques
1 plateau Chenil

Hélicoptères



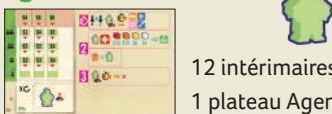
12 hélicoptères
12 grands brûlés
4 tuiles Hélistation
1 Module spécial Bloc opératoire
1 plateau double face Accès à l'hélicoptère

Toilettes Publiques



4 tuiles Toilettes publiques

Agence d'Intérim



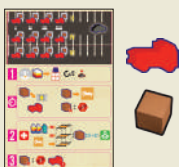
12 intérimaires
1 plateau Agence d'intérim

Boutique Cadeaux



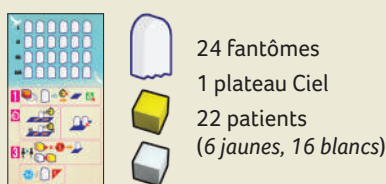
12 visiteurs
4 Modules Boutique cadeaux
4 plateaux Domicile

Camions de Pompiers



12 camions de pompiers
12 grands brûlés
1 plateau Parking additionnel

Fantômes



24 fantômes
1 plateau Ciel
22 patients
(6 jaunes, 16 blancs)

Air Conditionné



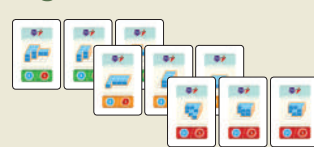
8 tuiles Climatiseur
1 plateau aide-mémoire Air conditionné

Triage



80 patients indéterminés
8 patients en état critique
4 Modules spéciaux Salle de tri
1 sac en tissu pour les patients entrants

Design Urbain 2.0

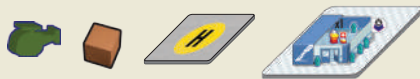


9 cartes Design urbain 2.0

Hélicoptères

Matériel

- 12 hélicoptères
- 12 grands brûlés
- 4 tuiles Hélistation
- 1 Module spécial Bloc opératoire
- 1 plateau double face Accès à l'hélicoptère



Compatibilité

Cette extension se combine particulièrement bien avec les extensions **Camions de Pompiers de 3rd Extension** et **Ambulance de The Extension**.

Quelques concepts cruciaux du jeu

Lors de l'étape de déplacement du tour IV, les grands brûlés commenceront à arriver à votre clinique par hélicoptère. Si vous ne possédez pas une hélistation et un bloc opératoire à ce moment-là, les choses tourneront mal. En fin de compte, vous aurez besoin de trois hélistations, donc anticipez soigneusement!

Mise en place

Vous placez le plateau Accès à l'hélicoptère à côté du plateau principal, tourné sur la face appropriée selon le nombre de joueurs (en fait, vous pouvez dans tous les cas utiliser la face B, mais pour une partie à 1 ou 2 joueurs, la face A est plus adaptée).

Vous remplissez chaque emplacement désigné selon le nombre de joueurs et en-dessous avec 1 hélicoptère. Vous placez 1 grand brûlé sur chaque hélicoptère.

Exemple: Pour une partie à 3 joueurs, vous devez utiliser la face B du plateau Accès à l'hélicoptère, et vous remplissez tous les emplacements désignés pour des parties de 1, 2 et 3 joueurs. Vous finissez donc avec 9 hélicoptères et 9 grands brûlés. Pour une partie à 1 joueur, vous pouvez utiliser n'importe quelle face, et vous n'utilisez que les emplacements pour 1 joueur: 3 hélicoptères et 3 grands brûlés.

Module et réserve de tuiles

Vous intégrez 1 bloc opératoire par joueur, au lieu du nombre habituel. Les autres instructions concernant les modules spéciaux restent les mêmes.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire

Règles de construction pour les modules spécifiques



Modules spéciaux (module)

Vous ne pouvez détenir qu'un seul bloc opératoire dans votre clinique.

Hélistation

Vous ne pouvez détenir que 3 hélistations dans votre clinique.

Action 3: Admettre des Patients

A la fin de cette phase, votre plateau joueur doit contenir au moins autant de patients que la moitié du numéro du tour en cours (*c'est-à-dire au tour IV: 2 patients; au tour V et VI: 3 patients*), sans compter les grands brûlés! Si votre plateau contient moins de patients que cela à la fin de cette phase, vous perdez 2 points de popularité. Assurez-vous de prévoir suffisamment d'actions Admettre des Patients durant ce tour! Vous devriez également dépenser vos Points de File pour déplacer les patients vers la zone de pré-admissions au fur et à mesure qu'ils arrivent, plutôt que de manipuler les rendez-vous, vous pouvez ainsi atteindre le quota!

Déplacement

Avant de déplacer qui que ce soit, vous devez prendre un hélicoptère et un grand brûlé du plateau Accès à l'hélicoptère. Ils doivent atterrir sur une hélistation de votre clinique qui ne contient pas déjà un hélicoptère. Si ce n'est pas possible, le grand brûlé meurt immédiatement: vous perdez 5 points de popularité; vous défaussez l'hélicoptère et le grand brûlé du jeu.

Faire atterrir l'hélicoptère sur une hélistation et déposer le grand brûlé sur cette hélistation prend 3 ☹️, après quoi vous devez encore déplacer le patient de l'hélistation vers un bloc opératoire (perdre le patient du fait qu'il n'y avait nulle part où atterrir prends 0 ☹️).

Remarque concernant la voiture: Un grand brûlé n'arrive ni ne repart avec une voiture: le grand brûlé dispose de son propre véhicule spécial d'urgence (un hélicoptère) avec son propre parking dédié (une hélistation).

Remarque concernant l'hélistation: Une hélistation peut toujours être utilisée comme d'habitude, peu importe s'il y a un hélicoptère stationné dessus. Cela signifie que les patients et le personnel peuvent continuer à s'en servir comme une "entrée sur le toit".

Astuce: Si vous ne construisez pas suffisamment d'hélistations (1 au tour IV, 2 au tour V, 3 au tour VI), les grands brûlés vont mourir!

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Les blocs opératoires

Comme d'habitude, 1 médecin peut soigner 1 patient du service dédié, assisté par l'infirmière fournie et par n'importe quel nombre d'autres infirmières; **OU** 2 médecins de n'importe quelle couleur et 1 infirmière (sans compter l'infirmière fournie) peuvent soigner 1 grand brûlé. Soigner ainsi le grand brûlé vous rapporte \$30; vous défaussez le grand brûlé du jeu.

Rappel: Le grand brûlé est arrivé sans voiture, et ne prend pas de voiture pour repartir; le grand brûlé est venu dans un hélicoptère qui reste stationné sur son hélistation pour le restant de la partie. *Le pilote devait gérer des affaires personnelles urgentes, et personne d'autre ne sait piloter l'engin!*

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Chaque grand brûlé encore présent dans votre clinique meurt: vous perdez 5 points de popularité, mais l'hélicoptère reste stationné sur l'hélistation pour le restant de la partie!

Les Modules

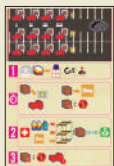
Bloc opératoire

Capacité: **SOIT** 1 médecin, 1 patient du service dédié, n'importe quel nombre d'infirmières, comme d'habitude, **OU** 2 médecins, 1 grand brûlé, 1 infirmière (plus l'infirmière fournie par le bloc opératoire).

Camions de Pompiers

Matériel

- 12 camions de pompiers
- 12 grands brûlés
- 1 plateau Parking additionnel



Compatibilité

Cette extension se combine particulièrement bien avec les extensions **Hélicoptères de 3rd Extension** et **Ambulance de The Extension**.

Mise en place

Vous placez le plateau Parking additionnel près du parking du plateau principal.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 camion de pompiers par emplacement. Vous placez 1 grand brûlé sur chaque camion de pompiers.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 3: Admettre des Patients



A chaque tour, à la fin de cette phase, votre plateau joueur doit contenir au moins autant de patients que la moitié du numéro du tour en cours (*c'est à dire Tour II: 1 patient, Tour IV: 2 patients, Tour VI: 3 patients*), sans compter les grands brûlés! Si votre plateau contient moins de patients que cela à la fin de cette phase, vous perdez 2 points de popularité. Assurez-vous de prévoir suffisamment d'actions Admettre des Patients durant ce tour! Vous devriez également dépenser vos Points de File pour déplacer les patients vers la zone de pré-admissions au fur et à mesure qu'ils arrivent, plutôt que de manipuler les rendez-vous, vous pouvez ainsi atteindre le quota!

Déplacement

Aux tours II, IV et VI, et avant de déplacer qui que ce soit, vous devez prendre un camion de pompiers et un grand brûlé du plateau Parking additionnel. Vous devez garer le camion de pompiers dans une rue vide (un côté d'emplacement disponible du rez-de-chaussée) de votre clinique (il ne peut pas se garer sur une tuile Parking), déposant le grand brûlé sur n'importe quelle **entrée du rez-de-chaussée**. Vous devez ensuite déplacer le grand brûlé selon les règles habituelles vers une salle de soin de n'importe quel service, mais la salle de soin ne doit pas contenir d'autres patients, quel que soit le type. Si ce n'est pas possible, le grand brûlé meurt immédiatement: vous perdez 5 points de popularité; vous défaussez le camion de pompiers et le grand brûlé du jeu.

Si le camion de pompiers (avec le grand brûlé) se gare, cela prend 3 🚒 perdre le patient du fait qu'il n'y avait nulle part où se garer prends 🚒).

Remarque concernant la voiture: Un grand brûlé n'arrive ni ne repart avec une voiture: le grand brûlé dispose de son propre véhicule spécial d'urgence (un camion de pompiers) qui se gare sur un emplacement de parking dans une rue.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Les salles de soin

Un grand brûlé doit être le seul patient présent dans la salle de soin. Donc, 1 médecin peut soigner 1 patient du service dédié, assisté par n'importe quel nombre d'infirmières; **OU** 2 médecins peuvent soigner 2 patients du service dédié, assisté par n'importe quel nombre d'infirmières; **OU** 2 médecins de n'importe quelle couleur et 1 infirmière peuvent soigner 1 grand brûlé. Soigner ainsi le grand brûlé vous rapporte **\$25**, en ajoutant les bonus usuels (tels que les jardins); vous défaussez le grand brûlé du jeu.

Rappel: Le grand brûlé est arrivé sans voiture, et ne prend pas de voiture pour repartir; le grand brûlé est venu dans un camion de pompiers qui reste garé dans sa rue pour le restant de la partie. *Les pompiers et les passants se sont engagés dans une longue conversation impliquant de nombreux échanges de regards et de numéros de téléphones.*

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Chaque grand brûlé encore présent dans votre clinique meurt: vous perdez 5 points de popularité, mais le camion de pompiers reste garé dans la rue pour le restant de la partie!

Les Modules

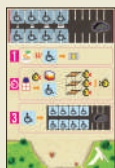
Salle de soin

Capacité: **SOIT** 2 médecins, 2 patients du service dédié, n'importe quel nombre d'infirmières, comme d'habitude, **OU** 2 médecins, 1 grand brûlé, 1 infirmière.

Fauteuils Roulants

Matériel

- 8 tuiles Fauteuil roulant
- 1 plateau Parking additionnel



Mise en place

Vous placez le plateau Parking additionnel à côté du parking du plateau principal.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 tuile Fauteuil roulant par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire



En plus des 2 composantes que cette action vous permet de construire, vous pouvez louer n'importe quel nombre de fauteuils roulants provenant du plateau Parking additionnel. Pour chaque fauteuil roulant que vous louez,

vous payez \$2, et vous placez le fauteuil roulant sur n'importe quelle entrée (mais pas sur une hélstation).

Déplacement

Chaque fauteuil roulant peut transporter 1 patient depuis la zone de pré-admissions vers la destination du patient. Un patient dans un fauteuil roulant se déplace plus rapidement horizontalement, mais plus lentement verticalement:

- Se déplacer **horizontalement** (c'est-à-dire au **même étage**) prend **0** 🕒, au lieu de **1** 🕒. **Remarque:** Comme d'habitude, un déplacement entre 2 bâtiments n'est possible qu'au rez-de-chaussée.
- Se déplacer **verticalement** (c'est-à-dire d'un étage vers un **étage adjacent**) prends **2** 🕒, au lieu de **1** 🕒.
- Se déplacer via un cylindre SMUR reste inchangé: Cela prend **0** 🕒 et peut vous déplacer entre 2 bâtiments, comme d'habitude.

Annonce Spéciale: *Il est strictement interdit au personnel de la clinique de monter sur les fauteuils roulants. La clinique n'est pas un parc d'attractions. Toute infraction fera l'objet de sévères réprimandes.*

Phase 3: Administration

Vous remettez tous les fauteuils roulants sur leurs emplacements au niveau du plateau Parking additionnel. *La période de location est terminée.*

Toilettes Publiques

Est-ce que la vie à la clinique vous met trop de pression? Vous pouvez relâchez un peu la pression (hum) et vous faufiler pour prendre une pause bien méritée sur un trône de porcelaine public.

Matériel

- 4 tuiles Toilettes publiques



Mise en place

Construction de votre première clinique

Votre première clinique doit aussi contenir une tuile Toilettes publiques sur un emplacement vide adjacent à un ou plusieurs autres modules.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Déplacement

Si les toilettes publiques sont occupées par quelqu'un au début de cette étape, il doit en sortir pendant cette étape.

Lors de l'étape de déplacement, vous devez choisir un médecin, une infirmière, une aide-soignante ou un patient dans votre clinique afin qu'il ou elle se

rende aux toilettes publiques, selon les règles habituelles de déplacement.

Phase 2: Business

Effectivement, c'est à ce moment-là que l'occupant des toilettes publiques fera son affaire, pour ainsi dire. Inutile de préciser que quiconque se rendra aux toilettes publiques ne pourra accomplir son travail habituel ce tour-ci, ou dans le cas d'un patient, ne recevra aucun soin.

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Un médecin occupant les toilettes publiques ne perd **pas** de couleur. *Un bref répit. Ahhh!*

L'état d'un patient occupant les toilettes ne s'aggrave **pas**. *Le soulagement peut prendre plusieurs formes.*

Les Modules

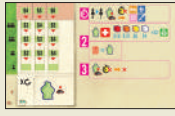
Toilettes Publiques

Capacité: **SOIT** 1 médecin, 1 infirmière, 1 aide-soignante, **OU** 1 patient.

Agence d'Intérim

Matériel

- 12 intérimaires
- 1 plateau Agence d'intérim



Incompatibilité

Cette extension est incompatible avec l'extension **Chiens Thérapeutiques** de 3rd Extension.

Mise en place

Vous placez le plateau Agence d'intérim à côté du plateau principal, juste au-dessus de l'Action 2: Recruter.

Vous remplissez chaque colonne de haut en bas jusqu'au bon nombre de joueurs, avec 1 intérimaire par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Déplacement

Cette étape n'est plus réalisée en simultané: vous devez effectuer cette étape dans l'ordre **inverse** du tour. A votre

tour, vous effectuez tous vos déplacements, comme d'habitude; cependant, à tout moment durant votre tour, aussi souvent que vous le voulez, vous pouvez recruter un intérimaire. Comme pour les infirmières, le coût de recrutement d'un intérimaire est indiqué au-dessus de l'emplacement, et augmente à mesure que d'autres intérimaires sont recrutés.

Lorsque vous recrutez un intérimaire, vous déclarez immédiatement le rôle tenu par l'intérimaire: médecin (vous précisez la couleur si nécessaire) ou infirmière. Immédiatement après vous placez l'intérimaire où vous en avez besoin, et ce pour 0 🟡. Comme d'habitude, l'intérimaire arrive avec une voiture que vous devez garer.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Chaque intérimaire endosse le rôle qui lui a été assigné, avec les résultats et récompenses habituels; cependant, les intérimaires ne rapportent pas autant d'argent que vos médecins ordinaires (voir le plateau Agence d'intérim).

Dépenses

Payer vos Employés

Vous n'avez pas besoin de payer vos intérimaires; vous les avez payés plus qu'assez lorsque vous les avez recrutés!

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Vous remettez chaque intérimaire sur le plateau Agence d'intérim, et ce pour 0 🟡; et pour chacun d'eux, vous remettez une voiture sur le parking du plateau principal.

Fantômes

Idée originale de Nathan Morse

Matériel

- 24 fantômes
- 1 plateau Ciel
- 22 patients
(6 jaunes, 16 blancs)



Mise en place

Vous placez le plateau Ciel à côté du plateau principal, juste au-dessus de l'Action 2: Recruter.

Vous remplissez chaque colonne de bas à haut jusqu'au bon nombre de joueurs, avec 1 fantôme par emplacement.

Patients et Médecins

Vous créez la réserve Patients, en mettant dans le sac en tissu des Patients, le nombre de cubes indiqué selon le nombre de joueurs:

	1	2	4	6
	1	2	4	6
	3	8	12	16
	7 (6+1)	14 (12+2)	22 (18+4)	30 (24+6)
	12 (9+3)	26 (18+8)	38 (26+12)	50 (34+16)

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 3: Admettre des Patients



Lorsque vous admettez un patient orange ou rouge dans la zone de pré-admissions, vous remettez le patient dans le sac de la réserve Patients. S'il reste des fantômes sur le plateau Ciel, vous en prenez un et vous le placez sur n'importe quel module de votre clinique qui ne contient pas de fantôme. De toute manière, vous gagnez un revenu de \$5 de la part du tabloïde local pour avoir communiqué cette nouvelle tragique.

Déplacement

Les fantômes ne peuvent pas se déplacer tant que vous n'avez pas effectué tous les autres déplacements lors de l'étape déplacement. Pour toutes les autres personnes, entrer dans un module contenant un fantôme ou se déplacer à travers ce module prend +1 🟡. Même si une personne emprunte un cylindre SMUR, traverser chaque module hanté (c'est-à-dire contenant un fantôme) où s'y arrêter prend +1 🟡.

Après que tous les autres déplacements sont terminés, vous pouvez déplacer vos fantômes pour 0 🟡. Chaque module ne peut contenir qu'un fantôme, et les fantômes doivent arriver à l'intérieur d'un module.

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

L'état de chaque patient sur votre plateau s'aggrave. **Les patients jaunes meurent**, mais vous ne perdez pas de points de popularité. Vous défaussez le patient du jeu, vous remettez une voiture sur le parking du plateau principal, **et vous remplacez le patient jaune par un fantôme**.

Les patients blancs deviennent jaunes.

Fin de la partie

Chaque fantôme dans votre clinique vous rapporte un nombre de points de popularité équivalent au numéro de son étage + 1: Etage 0 = 1 point de popularité; Etage 1 = 2 points de popularité, etc.

Triage

Idee originale de Nathan Morse

Cette extension introduit une variable très réaliste à gérer dans votre clinique: Dans quel état les patients vont-ils venir aujourd'hui? Et serez-vous toujours capable de vous regarder dans le miroir après avoir refusé d'admettre certains patients au vu de leurs situations?

Matériel

- 80 patients indéterminés
- 8 patients en état critique
- 4 Modules spéciaux Salle de tri
- 1 sac en tissu pour les patients entrants



Mise en place

Construction de votre première clinique

Votre première clinique doit aussi contenir une salle de tri sur un emplacement vide adjacent à un ou plusieurs autres modules.

Patients et Médecins

Vous créez aussi la réserve Patients Entrants, en mettant dans le sac en tissu des patients entrants, le nombre de cubes indiqué selon le nombre de joueurs:

	20	40	60	80
	2	4	6	8

Plateau principal

Rendez-vous

Pour chaque service disponible (en fonction du nombre de joueurs):

- Vous piochez 1 patient **du sac de la réserve Patients Entrants** et vous le placez dans l'emplacement le plus à droite sur le "bloc-notes".

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 3: Admettre des Patients



Lorsque vous admettez un patient dans la zone de pré-admissions, le patient sera toujours soit un patient indéterminé () soit un patient en état critique (). Dans les deux cas, vous placez le patient dans le service qui convient de la zone de pré-admissions, comme d'habitude.

Dans tous les cas, comme d'habitude, le patient arrive avec une voiture que vous devez garer.

Déplacement

Les patients indéterminés et les patients en état critique se déplacent selon les règles habituelles; cependant, la destination dépend du type de patient:

- **Patient en état critique:** Vous déplacez simplement le patient en état critique vers une salle de soin (ou équivalent) du service dédié, comme d'habitude.

- **Patient indéterminé:** Lorsque vous décidez de déplacer le patient indéterminé depuis la zone de pré-admissions, vous devez tout d'abord déplacer le patient indéterminé vers la salle de tri. Une fois que le patient est dans la salle de tri, vous défaussez le patient indéterminé du jeu, et vous piochez un patient ordinaire du sac de la réserve Patients pour le placer dans votre zone de pré-admissions du service dédié. Si vous n'êtes pas satisfait de la couleur du patient que vous avez pioché du sac, vous pouvez perdre 1 point de popularité pour en piocher un deuxième, vous choisissez celui que vous voulez conserver, et vous remettez l'autre dans le sac de la réserve Patients (Quel acte monstrueux!). Ensuite, vous devez continuer à déplacer le patient vers une salle de soin (ou équivalent) du service dédié.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Les patients en état critique sont dans un état pire d'1 couleur que les patients rouges. Soigner un patient en état critique avec succès vous rapporte **\$40**, en ajoutant les bonus usuels (tels que les jardins).

Exemple: Pour soigner un patient en état critique dans une salle de soin, un médecin rouge aurait besoin d'une infirmière; un médecin jaune aurait besoin de 3 infirmières.

Les consultations externes

Les patients en état critique ne peuvent pas être soignés dans les consultations externes. *Votre assurance contre les fautes professionnelles ne couvrirait jamais cela!*

Phase 3: Administration

Chaque patient en état critique encore présent dans votre clinique meurt: vous perdez 5 points de popularité; vous remettez leurs voitures sur le parking sur le plateau principal.

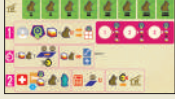
Remarque: Les patients rouges meurent toujours; leur état ne s'aggrave pas pour devenir des patients en état critique. Tous deux sont déjà proches de la mort!

Chiens Thérapeutiques

Idée originale de Nathan Morse

Matériel

- 24 déjections
- 8 chiens thérapeutiques
- 1 plateau Chenil



Mise en place

Vous placez le plateau Chenil à côté du plateau principal, avec les déjections à proximité.

Vous remplissez chaque colonne de gauche à droite jusqu'à celle indiquant le bon nombre de joueurs avec 1 chien thérapeutique par emplacement.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 3: Admettre des Patients



Lorsque vous admettez un patient **psychiatrique** dans la zone de pré-admissions, s'il y a des chiens thérapeutiques sur le plateau Chenil, et que vous avez un autre emplacement disponible dans la zone de pré-admissions du service de psychiatrie, vous pouvez employer un chien thérapeutique pour seulement \$1. Vous prenez un chien thérapeutique du plateau Chenil et vous le placez à côté du patient sur un emplacement vide de la zone de pré-admissions, regardant patiemment le patient de ses yeux de chien battu.

Nouveaux Patients dans les files de rendez-vous

Pour le service de psychiatrie, vous ajoutez 2 nouveaux patients au lieu d'1 (si possible).

Déplacement

Cette étape n'est plus réalisée en simultané: vous devez effectuer cette étape dans l'ordre **inverse** du tour. A votre tour, vous effectuez tous vos déplacements, comme d'habitude.

Chaque chien thérapeutique se déplace pour 0 🕒 en accompagnant un patient, qui lui se déplace comme d'habitude. Chaque duo de patient psychiatrique et de chien thérapeutique doit arriver dans une salle de soin.

Chaque chien thérapeutique doit faire ses besoins une fois pendant son déplacement, dans 1 des modules qu'il traverse ou dans lequel il entre (même un module traversé par l'utilisation d'un cylindre SMUR): s'il reste des déjections à côté du plateau Chenil, vous en prenez une et vous la placez dans le module "cible". La déjection ne gêne pas les déplacements, et reste en place pour le restant de la partie.

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Les salles de soin du service de psychiatrie peuvent soigner 2 patients, comme d'habitude; cependant, pour tout patient présent accompagné d'un chien thérapeutique, le chien thérapeutique compte comme une infirmière **seulement pour ce patient**. En d'autres termes, si un patient psychiatrique est accompagné d'un chien thérapeutique, 1 infirmière de moins est requise.

Exemple: Un patient psychiatrique orange accompagné d'un chien thérapeutique peut être soigné par un médecin rouge, ou un médecin orange, ou un médecin jaune, ou un médecin blanc avec 1 infirmière.

Lorsque le patient est soigné avec succès, vous remettez aussi le chien thérapeutique sur le plateau Chenil pour 0 🕒.

Dépenses

Entretien des installations

Chaque déjection **double** le coût d'entretien du module qui la contient.

Exemple: Un chien thérapeutique a fait ses besoins dans votre bloc opératoire. Néanmoins, vous aviez besoin de l'utiliser. Entretien votre bloc opératoire souillé coûte \$6, au lieu de seulement \$3! Vous allez probablement devoir fermer entièrement la clinique pour nettoyer la salle de fond en comble – c'est dégoûtant!

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Chaque chien thérapeutique présent sur votre plateau joueur retourne sur le plateau Chenil pour 0 🕒.

Les Modules

Salle de soin

Capacité: 2 médecins, 2 patients, et n'importe quel nombre d'infirmières; cependant, dans le cas d'une salle de soin du service de psychiatrie, celle-ci peut accueillir 2 chiens thérapeutiques (avec leurs patients, bien entendu).

Boutique Cadeaux

Idée originale de Nathan Morse

Matériel

- 12 visiteurs
- 4 Modules Boutique cadeaux
- 4 plateaux Domicile



Mise en place

Chaque joueur: Vous prenez un plateau Domicile et vous le placez à côté de votre plateau joueur. Vous remplissez chaque emplacement de votre plateau Domicile avec 1 visiteur. Vous remplissez le parking de ce plateau avec 3 voitures de la réserve.

Construction de votre première clinique

Votre première clinique doit aussi contenir une boutique cadeaux sur un emplacement vide non adjacent à l'un des autres modules. Elle doit démarrer comme une petite échoppe indépendante, séparée du bâtiment fonctionnel de votre clinique; cependant, elle pourra être incorporée plus tard à un bâtiment fonctionnel, si vous le souhaitez.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Déplacement

Avant de déplacer qui que ce soit, vous déterminez le nombre de visiteurs qui se rendront à la clinique en fonction du nombre de points de popularité dont vous disposez: si vous avez au moins 45 points de popularité, vous obtenez 3 visiteurs; 30 points de popularité, 2 visiteurs; 15 points de popularité, 1 visiteur; en-dessous de 15 points, pas de visiteur. Chaque visiteur arrive avec une voiture que vous devez garer; si vous ne pouvez pas garer la voiture d'un visiteur, le visiteur reste au domicile. Vous déplacez le nombre déterminé de visiteurs depuis votre plateau Domicile vers une ou plusieurs de vos entrées (pas les hélistations) pour 0 🕒, et vous gardez leurs voitures.

Les visiteurs se déplacent selon les règles habituelles pour rendre visite aux patients en salles de soin (et seulement en salles de soin). Chaque visiteur doit rendre visite à un patient différent. Si cela n'est pas réalisable du fait que vous avez moins de patients que de visiteurs, vous répartissez les visiteurs aussi uniformément que possible.

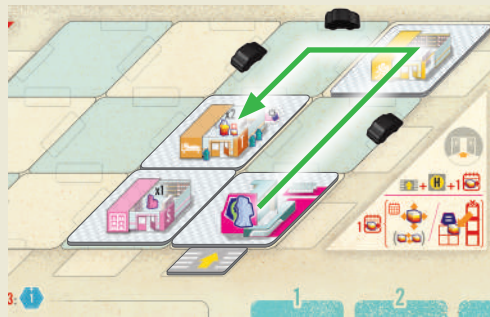
Exemple: Vous ne disposez que de 2 patients dans vos salles de soin, mais vous avez 3 visiteurs. 2 visiteurs rendent visite à un patient, et le 3ème rend visite à l'autre.

Chaque visiteur doit d'abord passer par la boutique cadeaux avant de se rendre vers la salle de soin, juste pour emporter une petite babiole à offrir. Les visiteurs sont invités à utiliser les cylindres SMUR.

Exemple (A): Le visiteur entre directement dans la boutique cadeaux, se déplace vers le sud à travers le jardin, demande le numéro de la salle au service de psychiatrie, et se déplace vers l'est dans la salle de soin. Cela prend 4 🕒.



Exemple (B): Le visiteur entre par le service de psychiatrie, se déplace vers le nord de deux emplacements jusqu'à la boutique cadeaux, et va vers l'ouest puis le sud dans la salle de soin: 5 🕒.



Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Chaque visiteur remet son achat fait à la boutique cadeaux, ce qui vous rapporte \$8.

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Chaque visiteur retourne sur votre plateau Domicile pour 0 🕒, en prenant une voiture avec lui.

Les Modules

Salle de soin

Capacité: 2 médecins, 2 patients du service dédié, n'importe quel nombre d'infirmières, et 3 visiteurs (si tous vos patients sont dans une seule salle).

Air Conditionné

Matériel

- 8 tuiles Climatiseur
- 1 plateau aide-mémoire Air conditionné



Mise en place

Vous placez les tuiles Climatiseur et le plateau aide-mémoire Air conditionné à côté du bord gauche du plateau principal.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Exécution des Actions

Action 1: Construire



En plus des 2 composantes que cette action vous permet de construire, vous pouvez aussi installer un climatiseur pour \$2.

Règles de construction pour les modules spécifiques

Climatiseur

Il doit être construit sur un emplacement d'entrée au rez-de-chaussée ou sur une position équivalente à un étage supérieur, c'est-à-dire adjacent à un module, et orienté de telle façon qu'il pointe vers le module (vous pouvez retourner la tuile climatiseur). En somme, vous le placez de la même manière qu'une entrée (juste en dehors de la grille d'emplacements), mais à n'importe quel étage. Chaque étage de chaque bâtiment peut être équipé d'1 seul climatiseur.



Remarque: Un climatiseur situé au rez-de-chaussée vous empêche de construire une entrée sur le même emplacement.

Phase 2: Business

Dépenses

Entretien des installations

Le coût d'entretien de toutes les composantes d'un bâtiment situées au même étage qu'un climatiseur de ce bâtiment est doublé; cependant, le climatiseur lui-même n'a pas de coût d'entretien.

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

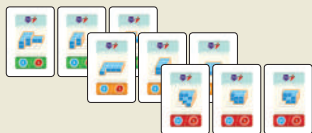
Avant que l'état des patients ne s'aggrave, chaque patient situé au même étage qu'un climatiseur vous rapporte 1 point de popularité.

Design Urbain 2.0

Pour se montrer efficace face aux électeurs réfractaires aux gratte-ciel, le nouveau maire a approuvé de nouvelles exigences strictes en matière de design urbain.

Matériel

- 9 cartes Design urbain 2.0



Compatibilité

Vous pouvez mélanger ces cartes avec celles de l'extension **Design Urbain 1.0** de **The Extension**.

Quelques concepts cruciaux du jeu

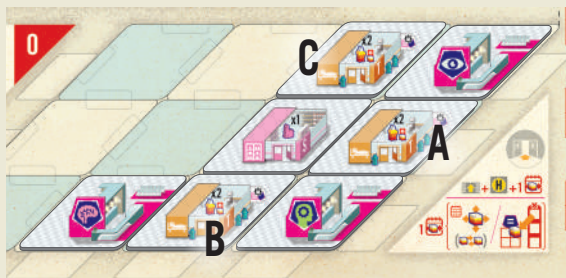
Les étages

Vous ne pouvez pas agrandir votre plateau joueur. Grâce aux nouvelles directives de construction du maire, vous ne pouvez pas construire plus haut que l'étage 1.

Les services

Heureusement, l'ingénieur municipal a été pragmatique lorsqu'il a spécifié les nouvelles contraintes: désormais chaque bâtiment peut contenir plusieurs services au même étage. Cela signifie que les salles de soins peuvent maintenant être adjacentes à plus d'un service. Dans ce cas, la salle de soin peut être utilisée pour des patients issus de tous les services auxquels elle est adjacente au même étage. Du fait que cela peut impliquer jusqu'à 4 services différents, vos salles de soin peuvent vraiment être multifonction. Cette nouvelle possibilité s'applique également aux autres modules qui sont habituellement connectés à un seul service adjacent, tels que les blocs opératoires.

Exemple: La salle de soin A peut accueillir des patients issus des services de psychiatrie et d'ophtalmologie (et ce en même temps!). La salle de soin B peut accueillir des patients des services de psychiatrie et de neurologie. La salle de soin C peut seulement servir à soigner des patients du service d'ophtalmologie.



Mise en place

Après avoir remis dans la boîte les tuiles Bonus, vous mélangez séparément les cartes des paquets correspondants aux niveaux de difficulté facile, intermédiaire et difficile, puis vous retournez et alignez face visible 1 carte facile, 1 carte intermédiaire et 1 carte difficile. Dans l'ordre inverse du tour, vous prenez 1 carte Design Urbain de votre choix parmi les cartes alignées, et vous la remplacez par une autre carte du paquet du même niveau de difficulté. Si vous ne pouvez pas la remplacer parce que le paquet est vide, vous la remplacez par une carte du paquet "adjacent" de votre choix.

Exemple: Vous prenez la carte Design Urbain intermédiaire, mais il n'y a plus de carte dans le paquet de ce niveau de difficulté, vous devez donc la remplacer par une carte du paquet facile ou du paquet difficile. Vous décidez de corser la difficulté du premier joueur, qui doit piocher en dernier (juste après vous): Vous la remplacez par une carte du paquet difficile.

A moins que vous ayez combiné ces cartes avec celles de **Design Urbain 1.0** de **The Extension**, vous remettez les plateaux des étages 2 et 3 (et les plateaux des étages 4 de **4th Extension**, si vous y songiez) dans la boîte; vous n'êtes pas autorisé à vous en servir!

Remarque: Si vous combiner ces cartes avec celles de **Design Urbain 1.0**:

- Si vous choisissez une carte **Design Urbain 2.0**, vous appliquez les règles du haut de la carte à votre clinique: pas de limite de services par étage et par bâtiment; pas de construction au-dessus de l'étage 1.
- Si vous choisissez une carte **Design Urbain 1.0**, vous subissez la limite habituelle d'un service par étage et par bâtiment, mais vous êtes autorisé à construire au-delà de l'étage 1.

Cela signifie que les autres joueurs peuvent jouer avec des règles différentes des vôtres. Déconseillé aux âmes sensibles!

Fin de la partie

Si vous avez au moins des modules (ou des piliers) dans toutes les positions requises par la carte Design Urbain, alors vous obtenez des points de popularité; sinon vous perdez 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.

Variante 2: Gestion du Stress

Un sujet de discussion récurrent sur les forums de jeu, tel que BoardGameGeek, est le suivant: Mais pourquoi diable le niveau d'un médecin diminue lors de la Phase 3: Administration? La réponse est que c'était censé représenter la fatigue, l'anxiété et l'épuisement dus au fait de travailler dans une clinique, en prenant jour après jour des décisions alors qu'il s'agit d'une question de vie ou de mort pour d'autres personnes. Cela fait des ravages, je vous assure! Néanmoins, le but de jouer à un jeu n'est pas le stress, mais l'amusement, aussi je vous propose quelques variantes simples qui peuvent avoir un impact important sur le jeu. Vous êtes invités à utiliser tout ou partie de ces variantes si elles rendent le jeu plus agréable pour vous.

Variante 2a: Médecins Robustes

Phase 3: Administration

Le Plateau des Joueurs

Les médecins ne perdent pas de couleur.

Variante 2b: Médecins Doués

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Lorsqu'un médecin soigne un patient, vous couchez le médecin.

Phase 3: Administration

Vous devez effectuer cette étape dans l'ordre du tour. Les médecins qui sont couchés apprennent: les rouges restent rouges, les orange deviennent rouges, les jaunes deviennent orange et les blancs deviennent jaunes – et tous sont redressés. S'il n'y a pas assez de médecins dans la réserve lorsque vous réalisez cette étape, les médecins concernés n'apprennent tout simplement pas.

Variante 2c: Médecins Modestes

Phase 2: Business

Soin des patients et revenus

Les médecins qui sont "surqualifiés" vis-à-vis de leurs patients n'ont plus besoin d'infirmières.

Exemple: Un médecin rouge peut soigner un patient jaune en l'absence d'infirmières; cependant un médecin jaune a toujours besoin de 2 infirmières pour soigner un patient rouge.



Les règles de Clinic Deluxe 3rd Extension appartiennent à son auteur, Alban Viard, et sont réservées à un usage personnel.

Clinic Deluxe Edition © Alban Viard 2021

Concepteur Graphique: Todd Sanders

Illustrateur: Ian O'Toole

Rédacteurs des règles: Nathan Morse, Stanislas Gayot