

CLINIC

DELUXE EDITION



Introduction

La **4ème Extension** est une extension spéciale pour le jeu Clinic Deluxe Edition. Elle suit directement la sortie de **The Extension** en 2019, mais aussi **2nd Extension** et **3rd Extension**, qui ne sont d'ailleurs pas encore sorties à cause de la pandémie qui a interrompu et désorganisé les séances de tests... Mais ne vous inquiétez pas ! Ces deux boîtes intermédiaires sont planifiées pour bientôt. En attendant, voici cette extension inattendue, qui ajoute un étage supplémentaire à votre clinique (mais pas dans le sens que vous le pensez) ainsi que des tuiles doubles tout à fait spéciales...

Auteur: Alban Viard
Graphisme: Todd Sanders
Règles: Nathan Morse

Le Sous-Sol

Aviez-vous déjà pensé qu'il pourrait y avoir des activités sous-terraines dans votre clinique ? Et bien, parfois d'étranges choses se déroulent dans les endroits les plus reculés de votre clinique... Derrière une porte, à l'ombre des opérations les plus délicates réalisées par de talentueux chirurgiens, des pièces obscures éclairées par un fin halo lumineux hébergent d'inquiétantes expériences...

Matériel

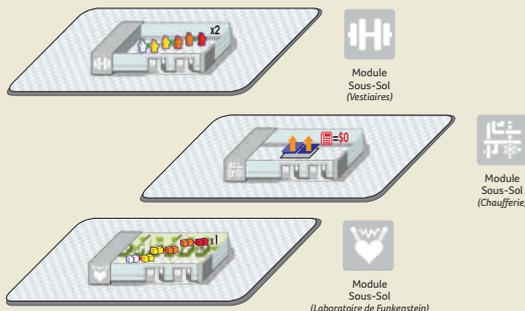
- 4 plateaux Sous-Sol imprimés recto verso (Normal/Expert)
- 3 Modules Sous-Sol Vestiaires, tuiles doubles imprimées recto verso
- 3 Modules Sous-Sol Chauffage, tuiles doubles imprimées recto verso
- 3 Modules Sous-Sol Laboratoire de Funkenstein, tuiles doubles imprimées recto verso



Face Joueur



Face Expert



Mise en place

Chaque joueur place le plateau Sous-Sol sous le plateau Rez-de-Chaussée.

Pour chaque tuile double du Sous-Sol, vous en mettez une de moins de disponibles que le nombre de joueurs (vous remettez l'excédent dans la boîte). Si vous jouez tout seul, vous en prenez une de chaque type, vous en remplacez une au hasard dans la boîte et vous laissez les 2 restantes disponibles près des autres modules.

Déroulement du jeu

Phase 1: Actions

Réalisation des actions

Action 1: Construire



Sur votre plateau Sous-Sol, vous ne pouvez construire que ces 3 nouvelles tuiles doubles. Vous ne pouvez construire aucune autre composante du jeu de base, ni des **Extensions 1 à 3**, pas même des Cylindres S.M.U.R ! Cependant deux tuiles doubles peuvent être adjacentes bien qu'elles aient la même couleur. Des tuiles doubles du Sous-Sol ne fusionnent pas deux Bâtiments construits au rez-de-chaussée.

Si vous jouez l'un des Tours pairs du jeu, c'est à dire pendant les Tours II, IV et VI, lorsque vous choisissez l'action Construire, en plus des 2 composantes du jeu que vous pouvez construire, vous pouvez construire **une** des 3 tuiles doubles pour \$6. Vous remarquez qu'elles sont imprimées des deux côtés et que vous pouvez choisir quel côté construire.

Remarque: Chacune des cliniques du jeu ne peut avoir plus d'une tuile double de chaque type. Les Travaux Publics (de l'**Extension 1**) n'empêchent pas de les construire en-dessous.

Entrée: Vous pouvez construire des Entrées directement au Sous-Sol, sur les emplacements déjà imprimés. Vous pouvez les utiliser par la suite pour faire entrer par exemple un Médecin directement dans les Vestiaires ou faire rencontrer le Dr. Funkenstein à un Patient dans son laboratoire, ou bien encore utiliser les tuiles doubles comme raccourci (lire la partie concernant leurs utilisations).

Déplacement

Les personnes (Patients, Médecins, Infirmières, Aide-soignantes) peuvent descendre au Sous-Sol; cependant chaque tuile double Sous-Sol occupe 2 emplacements. Lorsqu'une personne se déplace dans l'une des tuiles doubles, elle peut aller dans n'importe lequel des 2 emplacements de cette tuile sans dépenser de Temps. Les personnes peuvent se déplacer dans les emplacements du Sous-sol comme si c'était des emplacements vides du Rez-de-Chaussée chaque déplacement coûte donc 1 Temps.

Vestiaires: Un Médecin qui se déplace dans les Vestiaires augmente sa couleur de 1 (C'est incroyable comment le fait de simplement changer d'habits peut vous changer un homme!). Cependant vos Vestiaires ne peuvent servir que **2 fois par tour**.

Exemple A: Le Médecin Jaune descend depuis la Salle de Soins de Pédiatrie du rez-de-chaussée vers les Vestiaires pour un rapide changement de blouse, ce qui lui prend 1 Temps, puis retourne au rez-de-chaussée pour soigner un Patient du service de Cardiologie situé à 2 emplacements à l'Ouest. Le Médecin (maintenant orange grâce aux Vestiaires) a utilisé la tuile double et n'a besoin que de 2 Temps au total pour aller entre ces 2 Salles de Soins. Ainsi le déplacement du Médecin n'a nécessité que 3 Temps : 1 pour descendre, 0 pour se déplacer dans les Vestiaires, 1 pour remonter et 1 dernier pour aller à l'Ouest).

Le Laboratoire du Docteur Funkenstein:

En déplaçant 2 Patients de la même couleur dans le Laboratoire de Dr. Funkenstein, le « Dr Funkenstein » (c'est un vrai Chirurgien robot) détériorera très rapidement (en intervertissant « certains membres ») la santé de ces deux Patients d'une couleur chacun.. Ils retournent immédiatement dans les modules des mêmes services qui pourront les traiter; cependant, le laboratoire du Dr. Funkenstein ne pourra être utilisé qu'**une seule fois par tour** (i.e. une seule aggravation d'une paire de Patients).

Remarque: Les Patients n'ont pas besoin de venir du même module : l'un ou les deux peuvent venir des Pré-Admissions et continuent ensuite leurs traitements dans la clinique.

Exemple B: Dans votre Salle de Soins de Cardiologie du rez-de-chaussée et votre Salle de Soins de Psychiatrie, vous avez un Patient jaune. Vous descendez le patient de Psychiatrie vers le Sud en direction du laboratoire du Dr. Funkenstein ; 2 Temps. Vous déplacez le Patient de Cardiologie à l'Est en bas vers le Sud vers le Dr ; 3 Temps. Le Dr. Funkenstein décide rapidement quelles parties de chaque corps permettra de les transformer en Patients orange, puis ils retournent dans leurs Salles de Soins ; 5 Temps de plus (2+3). Ainsi pour un total de 10 Temps, 2 patients jaunes sont devenus oranges. Heureusement votre clinique va très vite les soigner...

Capacité des Modules: Les modules du Sous-Sol ont une capacité de 0: Les Médecins ne peuvent pas se cacher dans les Vestiaires pour faire une petite sieste. Ils doivent retourner au travail dans les emplacements habituels. La Chaufferie est une pièce trop chaude pour que quelqu'un reste dedans et personne, oh non personne, ne resterait perdre son temps (ou autre chose d'ailleurs) auprès de l'horrible Dr. Funkenstein.

Phase 2: Business

Dépenses

Paiement de vos Employés

La Chaufferie: La très mauvaise isolation thermique de la Chaufferie rend les modules de tous les étages directement au-dessus plus sympas et chaleureux; ils en deviennent si confortables que vous n'avez plus besoin de payer les employés présents dans ces modules !

Entretien

Chaque module du Sous-Sol a un coût d'entretien de \$3.

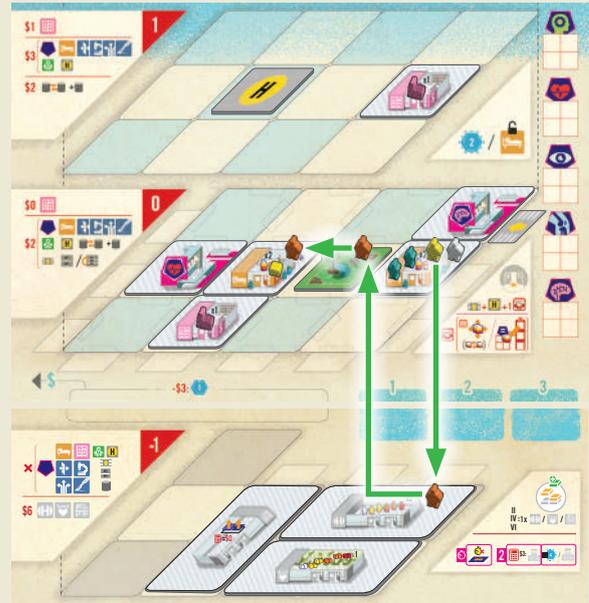
La Chaufferie: Parce que la mauvaise isolation thermique de la Chaufferie réchauffe tous les modules de tous les étages directement au-dessus, vous n'avez pas besoin de payer leur coût d'entretien, même pas pour le Bloc Opérateur ! Cependant, vous devez encore payer l'entretien des Jardins qui seraient éventuellement situés au-dessus.

Exemple C: Phase 2: Business, à l'étape des Dépenses. Vous devez d'abord payer les salaires de vos employés. Le Médecin orange et l'Aide-Soignante du rez-de-chaussée sont tous les deux au-dessus de la Chaufferie, vous n'avez donc pas besoin de les payer. Cela serait encore vrai s'ils étaient à l'Etage 1 ou même encore plus haut. Vous devez payer tous les autres : 1 Médecin blanc × \$1 + 2 Infirmières × \$1 + 1 Aide-Soignante × \$1 = \$4.

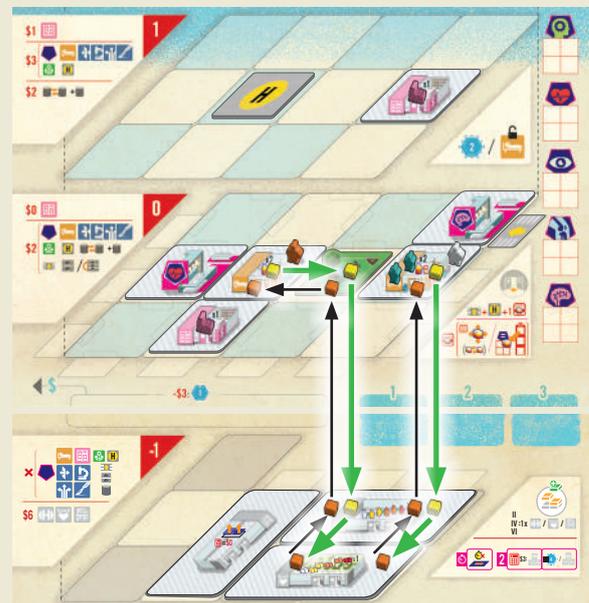
Puis c'est le moment de payer les coûts d'entretien. Une Salle de Soins et une Réserve se trouvent au-dessus de la Chaufferie, vous n'avez donc pas besoin de payer les coûts d'entretien. Il reste 3 tuiles doubles du Sous-Sol × \$3 + 4 autres modules × \$1 + 1 Jardin × \$1 = \$14. \$14 - 2 Aide-Soignantes × \$3 = \$8.

Fin de la partie

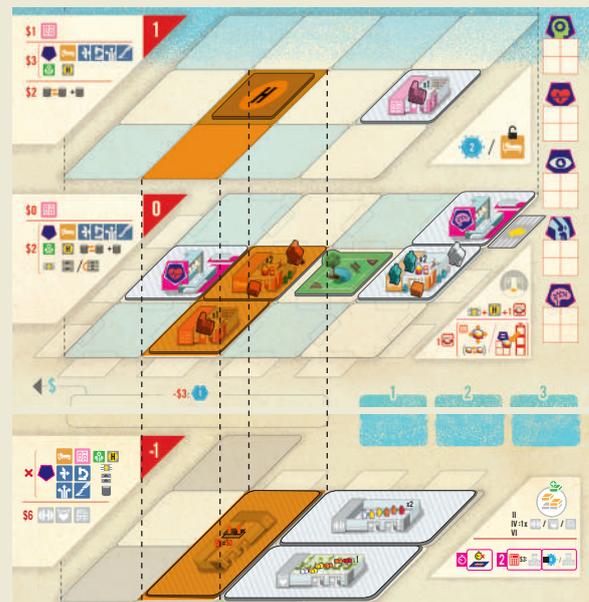
Chaque tuile double du Sous-Sol rapporte 4 Points de Popularité.



Exemple A



Exemple B



Exemple C