

DICE HOSPITAL

SOINS COMMUNAUTAIRES



RÈGLES DU JEU



INTRODUCTION

Dice Hospital : Soins Communautaires est un ensemble d'extensions pour Dice Hospital, comprenant trois modules qui peuvent se combiner : la Ville, les Investissements, et la Maternité. Dans les trois cas, le jeu de base est requis. Nous vous recommandons vivement de jouer chaque extension séparément pour bien les assimiler avant de les combiner.

Les extensions reprennent les 6 phases du jeu de base, mais certains modules modifient légèrement les règles de jeu. Ce livret de règles vous décrit ces changements et doit être utilisé en plus du livret du jeu de base.

Dice Hospital : Soins Communautaires comprend également de nouvelles règles pour jouer en solo contre un Automa. L'Automa peut uniquement être utilisé avec le jeu de base. Le pack Deluxe contient tous les éléments dont vous avez besoin pour jouer jusqu'à 5 joueurs, ainsi que des éléments améliorés. À 5 joueurs, vous pouvez utiliser l'hélicoptère en guise de 6^e Ambulance au besoin.

TABLE DES MATIÈRES

La Ville.....	3
Les Investissements.....	11
La Maternité.....	18
Combinaisons :	
· Ville & Investissements.....	26
· Ville & Maternité.....	26
· Investissements & Maternité.....	28
· Toutes les extensions.....	28
Mode Solo (Automa).....	29
Crédits.....	36

Les éléments de ces extensions ne sont pas censés être limités. Si vous venez à manquer de pions ou jetons (pions roses, etc.), utilisez un équivalent de votre choix.

LA VILLE

INTRODUCTION

Ce module remplace l'admission des patients par un nouveau mode de jeu où chacun va aller chercher des patients dans la ville. Chaque joueur peut s'y déplacer avec sa propre ambulance, placée sur les côtés, et envoyer son ambulancier chercher les patients et jetons bonus qu'il trouvera sur sa route. À vous de décider quels patients vous allez chercher – mais faites attention : dès qu'une ligne ou colonne se vide, elle se remplit de nouveau ! L'ordre du tour dépend de la valeur des dés ramassés. Les patients qui sont négligés en ville voient leur état se détériorer, et s'ils meurent, les joueurs reçoivent des jetons Décès dans le sens inverse de l'ordre du jeu.

MATÉRIEL



20 tuiles Ville



1 tableau des admissions



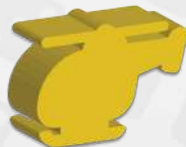
4 pions Ambulancier



4 marqueurs d'admission



4 jetons numérotés



1 pion Hélicoptère



30 jetons Bonus de ville

MATÉRIEL DE L'ÉDITION DE LUXE



1 pion Ambulancier



1 marqueur d'admission



1 jeton numéroté



1 figurine d'hélicoptère (à la place du pion)



5 pions d'admission

MISE EN PLACE

Respectez la mise en place normale, avec les exceptions suivantes :

Au lieu de l'étape 2 : donnez une Ambulance à chaque joueur. Remettez les Ambulances inutilisées de la boîte. Placez l'hélicoptère sur le côté. Chaque joueur reçoit un pion Ambulancier à sa couleur.

Après l'étape 3 : placez le tableau des admissions et les jetons numérotés (ordre des joueurs) à proximité du plateau de score/tours. Placez un marqueur de chaque couleur à côté du tableau des admissions.

Créez la ville en disposant les tuiles dans une grille qui dépend du nombre de joueurs (voir ci-contre). Placez les tuiles au hasard et remettez celles que vous n'utilisez pas dans la boîte. Si une tuile comprend un emplacement de dé rose, placez-la sur l'autre face de manière à cacher cet emplacement (ils ne servent que pour le module Maternité).

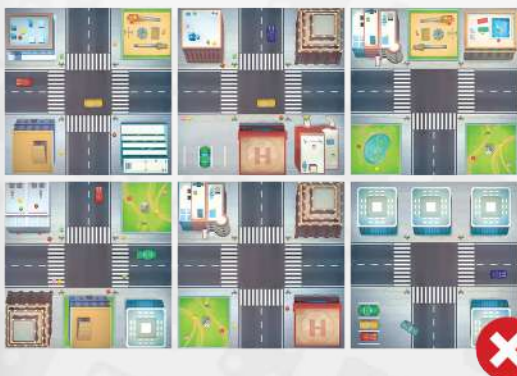
Joueurs	Taille de la ville
2	3 x 4 (12 tuiles)
3	4 x 4 (16 tuiles)
4-5	5 x 4 (20 tuiles)

Créez la grille ligne par ligne, de haut en bas et de gauche à droite. La première tuile posée (en haut à gauche) doit au moins avoir une route qui part vers la droite et une autre vers le bas.

Ensuite, toute nouvelle tuile de la ligne doit pouvoir se connecter par la route à la précédente. Faites-la pivoter si nécessaire.



Pour les lignes suivantes, faites en sorte de connecter le plus de routes possibles aux autres tuiles (en les faisant pivoter).



Les routes qui donnent sur l'extérieur du plateau sont les entrées de la ville, où les joueurs débuteront chaque tour.

Après l'étape 7 : mélangez les jetons Bonus et formez-en une pile face cachée à proximité de la ville. Laissez un peu de place à côté pour la défausse.

Après l'étape 9 : le Premier joueur pioche un nombre de dés égal au nombre de tuiles, les lance et les place sur chaque tuile, en commençant en haut à gauche. Relancez les 1 et 6 comme d'habitude de manière à ce que la ville n'ait aucun patient de ces valeurs. Il doit y avoir un patient sur chaque tuile.

Pour chaque patient de valeur 2 dans la ville, piochez un jeton Bonus au sommet de la pile et placez-le face visible sur sa tuile.



Jetons Bonus : tout patient de valeur 2 dans la ville doit recevoir un jeton Bonus. Cette situation peut se produire lorsque vous remplissez une ligne ou colonne, ou lorsqu'un patient de la ville négligé passe de 3 à 2. Placez alors un jeton Bonus sur sa tuile. Si vous prenez en charge un patient qui se trouve au même endroit qu'un jeton Bonus, alors vous récupérez aussi ce jeton.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASES

Le module Ville respecte les mêmes phases que le jeu de base, avec quelques exceptions importantes. Ces règles expliquent ce qui diffère du jeu de base. Lorsqu'elles contredisent les règles du jeu de base, les règles de l'extension ont priorité.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Cette phase est complètement remplacée dans l'extension. Utilisez les règles ci-dessous à la place des règles de base.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur va ramasser trois dés dans la ville.



Entrées de la ville

Lorsqu'une route débouche à l'extérieur du plateau, il s'agit d'une entrée de la ville. C'est là que les Ambulances des joueurs seront placées. Deux joueurs ne peuvent pas se trouver à la même entrée.

PLACEMENT DES AMBULANCES

Premier tour uniquement.

En commençant par le Premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une entrée. Il y place son Ambulance et son pion Ambulancier.

DÉPLACEMENT DES AMBULANCES

Ignorez cette étape au premier tour.

À partir du deuxième tour de jeu, l'ordre de jeu est déterminé par les jetons numérotés en possession des joueurs. Le joueur qui dispose du jeton n°1 joue en premier, et ainsi de suite.

Dans l'ordre des joueurs, vous pouvez choisir de déplacer votre Ambulance de 0, 1 ou 2 tuiles d'entrée, dans le sens horaire ou antihoraire, pour la garer devant une entrée libre de tout autre joueur.

Les coins de la ville ne comptent que pour une seule tuile, même s'ils ont deux entrées.

Au cours de votre déplacement, ignorez les entrées déjà occupées par les Ambulances des autres joueurs et les tuiles qui ne sont pas des entrées (sans route extérieure).

Le Premier joueur (qui aura récupéré l'hélicoptère lors du tour précédent) peut utiliser l'hélicoptère à la place de son Ambulance. Il peut alors le placer sur n'importe quelle tuile libre de tout autre joueur, même si ce n'est pas une tuile d'entrée, et même au milieu du plateau.

Dans cet exemple, l'Ambulance du joueur bleu peut se déplacer de 0 à 2 tuiles d'entrée dans le sens horaire ou antihoraire. Dans le sens horaire, l'Ambulance atteint d'abord la tuile du coin, ignore l'Ambulance rouge, puis termine son déplacement sur la tuile en haut à droite.

Dans le sens antihoraire, il suffit de compter les deux tuiles d'entrée adjacentes, dans la mesure où aucun joueur ne s'y trouve.



RÉCUPÉRER DES DÉS

Dans l'ordre de jeu, chaque joueur va récupérer 3 dés. Procédez comme suit :

- 1 Placez votre Ambulancier sur la tuile adjacente à votre Ambulance. S'il y a un patient sur cette tuile, vous devez prendre ce patient. Si la tuile où vous avez pris le patient comprend un jeton Bonus, placez ce jeton à côté de votre Ambulance.
- 2 Déplacez votre Ambulancier sur une tuile adjacente et reliée par la route. Vous avez le droit de repasser sur une tuile vide où vous êtes déjà allé lors de ce tour.
- 3 S'il y a un patient sur cette tuile, vous le récupérez et il monte dans l'Ambulance (sinon, répétez 2.). Si la tuile où vous avez pris ce patient comprend un jeton Bonus, placez ce jeton à côté de votre Ambulance.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que vous ayez récupéré 3 patients (et les éventuels jetons associés).

Exemple : Mike est le Premier joueur. Il récupère le patient de la tuile où se trouve son Ambulancier et le place dans l'Ambulance.

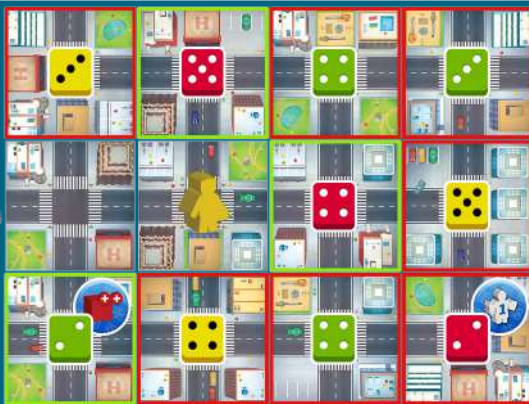


Mike a maintenant deux possibilités pour le deuxième patient : le 2 jaune ou le 2 vert.



Note : même si une tuile est adjacente à celle où se trouve votre Ambulancier, vous ne pouvez pas vous y déplacer directement si elle n'est pas reliée par la route. Ici, Mike ne peut pas récupérer le 3 jaune en haut à gauche.

Mike récupère le patient jaune de la ligne centrale et le jeton Bonus qui lui est associé. Il lui reste trois options pour le troisième patient : le 5 rouge, le 4 rouge, ou le 2 vert.



Une fois que vous avez récupéré 3 patients, votre Ambulancier regagne l'Ambulance. Vous devez maintenant choisir quel jeton Bonus vous conservez parmi ceux déposés près de votre Ambulance. Placez-le dans votre hôpital et défaussez les autres.

Si une ligne ou colonne de la ville est vide, piochez, lancez et placez un nouveau patient sur chacune des tuiles de cette ligne ou colonne avant le tour du prochain joueur. Si vous videz à la fois une ligne et une colonne, remplissez les deux.

Faites le total des valeurs des dés de votre Ambulance.

Si vous avez récupéré un jeton Bonus -2 à ce tour ou lors d'un tour précédent, vous pouvez l'utiliser pour diminuer ce total de 2 points (et ainsi être mieux classé dans l'ordre du tour).



Dans l'ordre de jeu, placez votre marqueur dans la case du tableau des admissions correspondant à votre total. Si un joueur y a déjà placé son marqueur, placez le vôtre par-dessus. Ces marqueurs détermineront l'ordre de jeu pour le reste du tour.

DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

Une fois que tous les joueurs ont récupéré 3 patients et indiqué la valeur totale de leurs dés sur le tableau des admissions, déterminez l'ordre de jeu comme suit. Le nouvel ordre de jeu remplace les numéros des Ambulances du jeu de base.

Le joueur avec le total le plus faible reçoit le jeton n°1. Le suivant reçoit le jeton n°2, et ainsi de suite de la plus faible valeur à la plus élevée. Le joueur avec le total le plus faible reçoit aussi le marqueur Premier joueur, l'hélicoptère et un jeton Poche de sang.

Si deux joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui a placé son jeton au dessus qui reçoit d'abord son jeton numéroté, et ainsi de suite de haut en bas.

Lorsque chaque joueur a reçu un jeton numéroté, tous les patients sont déplacés des Ambulances vers les hôpitaux, comme d'habitude. Passez à la Phase 2 – Amélioration de l'hôpital.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

Les joueurs peuvent utiliser les jetons Bonus qu'ils ont accumulés au fil du jeu. Il n'y a aucune limite au nombre de jetons Bonus que vous pouvez utiliser dans le même tour, et vous pouvez en conserver autant que vous le désirez d'un tour à l'autre.

Une fois utilisé, un jeton Bonus doit être défaussé face visible à proximité de sa pioche.

La liste des jetons Bonus est détaillée page 10.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Lors de cette phase, en plus des patients non traités de votre hôpital, tous les patients de la ville voient leur santé se détériorer. Leur valeur est réduite d'1 niveau pour cause de négligence.

Si un ou plusieurs patients de la ville décèdent, attribuez les jetons Décès un par un en commençant par le joueur qui a le jeton numéroté le plus élevé, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les jetons Décès aient été attribués.

Exemple : à 4 joueurs, si 3 patients décèdent, les possesseurs des jetons n°4, n°3 et n°2 reçoivent chacun 1 jeton Décès. Le Premier joueur n'en reçoit pas.

S'il y a plus de patients décédés que de joueurs, répétez la manœuvre autant de fois que nécessaire.

Exemple : à 4 joueurs, si 5 patients décèdent, tous les joueurs reçoivent 1 jeton Décès, puis le possesseur du jeton n°4 en reçoit un deuxième.

Rappel : si un patient de la ville non récupéré passe de 3 à 2, piochez un jeton Bonus et placez-le face visible sur sa tuile.

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base.

DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

Le décompte des points se déroule comme dans le jeu de base. Les jetons Bonus non utilisés ne rapportent rien à la fin de la partie.

VILLE : JETONS BONUS



Lors de la Phase 1 - Admission des patients, défaussez ce jeton pour faire reculer votre marqueur de 2 points sur le tableau des admissions.



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient de n'importe quelle couleur d'1 niveau (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient rouge de 2 niveaux (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient vert de 2 niveaux (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient jaune de 2 niveaux (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, utilisez ce jeton comme un pion Infirmière à usage unique. À la fin du tour où vous l'avez utilisé, défaussez-le.

LES INVESTISSEMENTS

INTRODUCTION

Ce module propose aux joueurs de personnaliser leur hôpital pour créer des combinaisons de soins plus efficaces. À chaque tour, les joueurs peuvent utiliser un de leurs pions pour récupérer des jetons Investissement. Ceux-ci pourront être placés sur des tuiles Service pour fournir jusqu'à 2 effets de soin supplémentaires. Ce module ajoute de nombreuses options pour les joueurs, avec notamment de nouveaux Services et Spécialistes en plus des jetons Investissement.

MATÉRIEL



1 parking
des admissions



8 tuiles Service



1 plateau d'investissements



8 cartes Spécialiste



1 carte Directeur d'hôpital



42 jetons Investissement
(3 couleurs)

MISE EN PLACE

Respectez la mise en place normale, avec les exceptions suivantes :

Lors de l'étape 2 : placez le parking des admissions près des deux Ambulances qui ont le plus haut numéro, face "Tours 1-4" visible.

Lors de l'étape 3 : placez le plateau d'investissements à portée de main de tous les joueurs sur la face dépendant du nombre de joueurs.

Séparez les jetons Investissement par couleur (rouge, jaune et vert). Mélangez chaque tas séparément pour former trois pioches face cachée, que vous placez sur les emplacements réservés du plateau d'investissements.

Lors de l'étape 4 : mélangez les 8 nouvelles tuiles Service de cette extension au reste des tuiles correspondantes.

Lors de l'étape 5 : mélangez les 8 nouvelles cartes Spécialiste bleues avec le reste des cartes correspondantes.

Lors des étapes 4 et 5 : placez 1 Service et 1 Spécialiste de plus que d'habitude (donc autant que le nombre de joueurs, sauf à 5 joueurs où il n'y en a que 4 de chaque).

Lors de l'étape 10 : ajoutez la nouvelle carte Directeur d'hôpital au reste des cartes correspondantes.



Nombre de joueurs	Services	Spécialistes
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	4	4

DÉROULEMENT DU JEU

PHASES

Le module Investissements respecte les mêmes phases que le jeu de base, avec quelques exceptions importantes. Ces règles expliquent ce qui diffère du jeu de base. Lorsqu'elles contredisent les règles du jeu de base, les règles de l'extension ont priorité.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Le parking des admissions agit comme une extension pour la ou les Ambulances avec le numéro le plus élevé, leur fournissant une case supplémentaire. Les dés sont ajoutés aux Ambulances comme d'habitude, du plus faible au plus élevé, mais certaines Ambulances disposeront de 4 cases au lieu de 3.

Tours 1 à 4 :

- Piochez et lancez 1 dé supplémentaire.
- Après avoir placé tous les dés dans les Ambulances (règle de base), placez le dernier dé sur le parking des admissions.

Au début du tour 5, retournez le parking des admissions sur son côté "Tours 5-8".

Tours 5 à 8 :

- Piochez et lancez 2 dés supplémentaires.
- Après avoir placé tous les dés de l'avant-dernière Ambulance (règles de base), placez le dé suivant sur la case du parking des admissions qui lui est adjacente. Remplissez ensuite la dernière Ambulance, puis placez le dé restant sur la case du parking des admissions qui lui est adjacente.

Exemple 1 : au tour 3 d'une partie à 2 joueurs, piochez 1 dé supplémentaire. L'un des dés les plus élevés est placé sur le parking adjacent à l'Ambulance au numéro le plus élevé.



Exemple 2 : au tour 6 d'une partie à 4 joueurs, piochez 2 dés supplémentaires. Après avoir rempli les 4 premières Ambulances, placez le dé suivant sur le parking des admissions, près de l'Ambulance n°4. Puis les 3 dés suivants sont placés dans l'Ambulance n°5, et le dernier sur la case libre du parking.



Comme dans le jeu de base, lorsqu'il y a plusieurs dés de même valeur mais de couleurs différentes, le joueur à la droite du Premier joueur décide de l'ordre et du placement dans les différentes Ambulances.

Un joueur qui choisit une Ambulance garée près du parking récupère également le dé du parking devant lequel elle est garée.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Ce module ajoute une seconde étape à cette phase, après les améliorations classiques.

INVESTISSEMENTS

Dans l'ordre du jeu (en commençant par le Premier joueur), chaque joueur peut choisir de placer un de ses pions (Infirmière ou Spécialiste) sur une case disponible du plateau d'investissements afin d'y récupérer un jeton Investissement. Chaque case de couleur contient les jetons relatifs à cette couleur et fournira des effets de soin supplémentaires pour les patients correspondants (voir p.17).

À 2 ou 3 joueurs, chaque case ne peut accueillir qu'un seul pion par tour.

À 4 ou 5 joueurs, chaque case peut accueillir jusqu'à deux pions à chaque tour.

Une fois que vous avez placé votre pion sur une case Investissement, piochez les 2 premiers jetons de la pile correspondante, conservez-en un et remettez l'autre sous la pioche.

Après avoir récupéré un jeton Investissement, vous devez immédiatement le placer sur un Service de votre hôpital (sauf si vous avez la Stagiaire qui peut accueillir des jetons sur sa carte).

Chaque Service peut accueillir jusqu'à 2 jetons Investissement.

Une fois qu'un jeton Investissement a été placé, il ne peut plus être déplacé sauf si un effet de jeu le permet.



Note : si vous échangez une tuile Service contre un jeton Poche de sang à la fin de la Phase 2 - Amélioration de l'hôpital, vous perdez les jetons Investissement qui se trouvent dessus, sans aucune contrepartie. Ces jetons ne peuvent pas être déplacés vers un autre Service.

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

Cette phase se joue normalement mais vous devez veiller aux effets de soin produits par les jetons Investissement que vous avez placés.

Les effets de soin doivent toujours être résolus dans cet ordre :

- **Effet de base du Service activé**
- **Effet de tout jeton Investissement du Service activé (facultatif)**
- **Capacité spéciale du Spécialiste (facultative)**
- **Effet de tout jeton Investissement du Spécialiste (facultatif)**

Tout effet de soin qui dépend de la valeur d'un dé se rapporte à la valeur du dé **avant** l'intervention de l'Infirmière ou du Spécialiste.

Ce module ajoute de nombreuses possibilités de combinaisons d'effets de jeu. Nous vous recommandons de faire jouer chaque joueur à tour de rôle, dans l'ordre du jeu, afin que chacun puisse voir et comprendre ce qui se passe. Ensuite, une fois que vous aurez bien compris les rouages de l'extension, jouer en simultané permet de réduire considérablement la durée de la partie.

Note : vous pouvez activer les jetons Investissement d'un même Service dans l'ordre de votre choix.

Exemple 1 :

1. L'effet du Service permet de soigner un patient rouge de 3 niveaux.
2. L'effet du jeton permet de soigner un autre patient rouge de la même valeur que le précédent (avant qu'il ne soit soigné).

Exemple 2 :

1. L'effet du Service permet de soigner trois patients jaunes avec des valeurs qui se suivent.
2. L'effet du jeton de droite permet de soigner un patient vert dont la valeur était supérieure d'1 niveau à celle de l'un des patients jaunes (avant qu'ils ne soient soignés).
3. L'effet du jeton de gauche permet de soigner un patient rouge de la même valeur que l'un des patients jaunes (avant qu'ils ne soient soignés).
4. Le Spécialiste permet de soigner un autre patient de n'importe quelle couleur, et de la même valeur que l'un des patients jaunes (avant qu'ils ne soient soignés).



Exemple 3 :

1. L'effet du Service permet de soigner trois patients verts de même valeur.
2. L'effet du jeton permet de soigner un de ces patients d'un niveau supplémentaire.
3. La Stagiaire peut déplacer un patient de n'importe quelle couleur dans la zone "traité" d'une chambre.
4. L'effet du jeton de la Stagiaire permet de soigner un patient rouge dont la valeur était inférieure d'1 niveau à celle de l'un des patients verts (avant qu'ils ne soient soignés).



PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base.

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Les joueurs qui vident complètement leurs 4 chambres de tout patient ne reçoivent pas les 5 points supplémentaires lorsque vous jouez avec le module Investissements.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Les Infirmières qui se trouvent sur le plateau des investissements regagnent la salle des infirmières, et les Spécialistes regagnent leur carte.

DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

Le décompte des points se déroule comme dans le jeu de base. Ce module n'y apporte aucun changement.

INVESTISSEMENTS : SERVICES



Placez un pion sur ce Service pour remplacer un Spécialiste que vous avez déjà utilisé à ce tour par une Infirmière que vous n'avez pas encore utilisée. Vous pouvez réutiliser le Spécialiste à ce tour.



Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rouge de 2 niveaux et déplacer de haut en bas deux autres dés de n'importe quelle couleur. Les dés déplacés ne subissent pas de négligence lors de la Phase 4 - Patients Négligés.

Il y a deux tuiles Service de ce type pour chaque couleur : rouge, vert et jaune.

INVESTISSEMENTS : JETONS INVESTISSEMENT

Il y a deux jetons de chaque type dans chacune des piles de jetons Investissement. Chaque couleur dispose des mêmes jetons.



Soignez d'1 niveau un **autre** patient de la couleur indiquée, dont la valeur est égale / supérieure d'1 niveau / inférieure d'1 niveau à l'un des patients soignés par l'effet de base du Service utilisé.



Soignez de 2 niveaux un **autre** patient de la couleur indiquée, de valeur 1 ou 2.



Soignez d'1 niveau supplémentaire l'un des patients soigné par l'effet de base du Service utilisé, pourvu qu'il soit de la couleur indiquée (ce jeton n'a donc aucun effet sur un Service qui soigne des patients d'une autre couleur).



Ce jeton change la couleur d'un Service : ses effets de soin concernent maintenant la couleur du jeton plutôt que celle du Service par défaut.

Note : *exceptionnellement, lorsque ce jeton est placé sur un Service, soit directement, soit via un Spécialiste, son effet s'applique immédiatement et avant tout autre effet.*

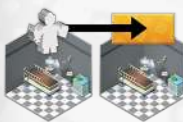


Ce jeton ne doit pas être placé sur le plateau. Défaussez-le pour gagner un pion Infirmière de la réserve. Ce gain est permanent.

INVESTISSEMENTS : SPÉCIALISTES



CONSEILLER FINANCIER : Lorsque ce pion prend un jeton Investissement, vous pouvez consulter les deux premiers jetons de la pioche d'une autre case Investissement en plus des deux premiers de la vôtre. Conservez 1 jeton parmi les 4. Remettez tous les autres sous leurs pioches respectives.



EXPERT GESTION : Lorsque vous utilisez ce Spécialiste, vous pouvez activer le jeton Investissement d'un autre Service.



CONSULTANT STRATÉGIQUE : Lorsque vous utilisez ce Spécialiste, vous pouvez activer deux fois un jeton Investissement du Service où il se trouve.



STAGIAIRE : La capacité par défaut de ce Spécialiste est de déplacer deux dés d'une chambre, de haut en bas. Ces patients sont considérés comme traités mais ne sont pas soignés pour autant (ils ne sont pas négligés, mais leur valeur n'augmente pas). Toutefois, vous pouvez placer des jetons Investissement sur chacune des cases de cette carte ; ils pourront être activés lorsque vous utiliserez ce Spécialiste.



INVESTISSEMENTS : DIRECTEUR D'HÔPITAL



STRATÈGE HOSPITALIER : Lorsque vous prenez des jetons Investissement, piochez un jeton supplémentaire de la pile (vous n'en conservez toujours qu'un seul, et remettez les autres sous la pioche).

LA MATERNITE

INTRODUCTION

Ce module présente deux nouveaux types de patients : les Mères et les Bébés, qui auront tous les deux besoins de soins dans votre hôpital, et ajoutent une contrainte de placement dans le jeu. Chaque fois que vous récupérez un dé Mère, vous recevez également un dé Bébé (voire deux !). Les Bébés sont logés dans les nouvelles chambres pédiatriques, sous votre plateau. Les Mères et leurs Bébés ne subissent pas de négligence, mais doivent évidemment quitter l'hôpital en même temps ! Plus de dés signifie plus de points, surtout avec les nouveaux Services et les Spécialistes Maternité, et leurs capacités impressionnantes !

MATÉRIEL



2 cartes Directeur d'hôpital



16 cartes Spécialiste Maternité



16 dés Mère



24 petits dés Bébé



16 tuiles Service Maternité



16 chevrons Chambre pédiatrique



8 pions Infirmière (roses)



1 dé Sage-femme

MATÉRIEL DE L'ÉDITION DELUXE



4 dés Mère



6 petits dés Bébé



4 chevrons Chambre pédiatrique

MISE EN PLACE

Respectez la mise en place normale, avec les exceptions suivantes :

Lors de l'étape 1 : chaque joueur commence la partie avec 4 Infirmières de base au lieu de 3. Chaque joueur reçoit également 4 chevrons Chambre pédiatrique et les place face cachée sous chacune des chambres de son plateau Hôpital.

Après l'étape 5 : mélangez **séparément** les 18 nouvelles cartes Spécialiste Maternité pour former une pioche face cachée. Mélangez **séparément** les 16 tuiles Service Maternité pour former une pioche face cachée.

À 2 joueurs, piochez 1 Spécialiste Maternité et 1 Service Maternité et placez-les face visible à côté des autres Services et Spécialistes disponibles.

À 3 joueurs ou plus, piochez 2 Spécialistes Maternité et 2 Services Maternité et placez-les face visible à côté des autres Services et Spécialistes disponibles.

Après l'étape 7 : ajoutez les pions Infirmière et tous les dés Maternité à la réserve. Les dés roses ne doivent pas être mis dans le sac !

Après l'étape 9 : en plus des 3 patients de départ, chaque joueur reçoit un dé Mère et le place sur 4 dans une chambre libre de tout autre patient. Retournez aussitôt face visible le chevron Chambre pédiatrique qui se trouve au-dessous de cette chambre et placez-y un dé Bébé, lui aussi sur 4.



La Mère et son Bébé sont deux patients séparés et les effets de soin s'appliquent individuellement sur chacun d'entre eux. Les dés roses peuvent être ciblés par les effets relatifs à leur couleur ou leur valeur (l'expression "n'importe quelle couleur" s'y applique).

Lors de l'étape 10 : ajoutez les nouvelles cartes Directeur d'hôpital (voir p.24) au reste des cartes correspondantes.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASES

Le module Maternité respecte les mêmes phases que le jeu de base, avec quelques exceptions importantes. Ces règles expliquent ce qui diffère du jeu de base. Lorsqu'elles contredisent les règles du jeu de base, les règles de l'extension ont priorité.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

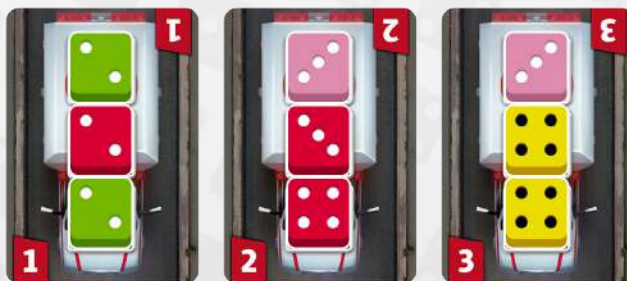
Lorsque vous piochez des dés dans le sac pour remplir les Ambulances, vous devez piocher moins de dés rouges/jaunes/verts que d'habitude, et ajouter autant de dés Mère de la réserve qu'indiqué dans le tableau ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs.

Joueurs	Ambulances	Dés rouges/jaunes/verts	Dés Mère (roses)
2	3	7	2
3	4	10	2
4	5	12	3
5	6*	15	3

* utilisez l'hélicoptère comme Ambulance n°0 en guise de 6^e Ambulance.

Lancez tous les dés et placez-les dans les Ambulances du plus faible au plus élevé, comme dans le jeu de base, avec toutefois une restriction : il ne peut y avoir qu'une seule Mère par Ambulance. Si vous devez placer 2 Mères dans la même Ambulance, le joueur qui les place doit en déplacer une dans une Ambulance adjacente, soit plus faible, soit plus élevée. Cela peut vous forcer à déplacer un autre dé (non-rose) vers une Ambulance plus élevée. Les dés non-roses doivent toujours être placés dans l'ordre croissant ; en conséquence, déplacer un seul dé rose peut provoquer le déplacement de plusieurs autres dés.

Dans l'exemple ci-dessous, la seconde Mère de valeur 3 doit être placée dans l'Ambulance n°3 pour la séparer de celle qui se trouve déjà dans l'Ambulance n°2. Elle aurait pu également être déplacée vers l'Ambulance n°1.



Si vous récupérez un dé Mère, vous devez le placer dans une chambre qui ne contient aucune autre Mère. Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 Mères dans votre hôpital en même temps. Si vous avez déjà 4 Mères, alors vous ne pouvez pas choisir une Ambulance qui en contient une. Si la situation est inévitable (parce qu'il y en a une dans chaque Ambulance par exemple), alors vous devez remplacer le dé Mère que vous récupérez par un dé d'une autre couleur, pris au hasard dans le sac, que vous placerez sur la même valeur.

À chaque fois que vous récupérez un dé Mère, retournez face visible le chevron Chambre pédiatrique qui se trouve sous la chambre où vous la logez. Le chevron sera retourné à nouveau lorsque la Mère quittera l'hôpital.

Pour chaque dé Mère que vous ajoutez à votre hôpital, lancez le dé Sage-femme. Selon le résultat, vous recevez 1 ou 2 Bébés (des jumeaux !) de la réserve. Placez ces Bébés dans la chambre pédiatrique, sous la chambre de leur Mère, et réglez leur valeur sur 4.

Comme dans le jeu de base, s'il n'y a pas assez de place pour accueillir tous les nouveaux patients, vous devez retirer des patients déjà présents, qui deviennent alors des victimes, pour répondre aux nouveaux besoins du tour. Vous ne pouvez cependant jamais retirer ainsi une Mère ou son Bébé.

IMPORTANT : lorsque vous jouez avec ce module, il n'est pas possible de déplacer des dés d'une chambre à l'autre. En effet, une Mère qui n'est pas seule dans sa chambre souffrira de négligence (voir p.22) ; c'est à vous de l'anticiper. Toutefois, il existe une exception : vous pouvez placer une Mère dans une chambre qui comporte déjà 3 patients, en déplaçant l'un d'entre eux vers une autre chambre (ce qui lui évite de devenir une victime !) à condition d'avoir une case libre.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Vous pouvez ajouter les tuiles Maternité dans votre hôpital comme toute autre tuile. Vous ne pouvez choisir qu'une seule amélioration par tour, comme dans le jeu de base (par exemple un nouveau Service Maternité ou un nouveau Service standard).

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

CHAMBRES PÉDIATRIQUES

Chaque chevron Chambre pédiatrique dispose d'un effet qui peut être utilisé lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital. Vous pouvez y placer un pion lors de chaque tour pour soigner d'1 niveau un unique dé rose (Mère ou Bébé). Si le pion est un Spécialiste, résolvez sa capacité comme d'habitude.

DÉS ROSES SORTANTS

IMPORTANT : bien qu'une Mère et son ou ses Bébés soient soignés séparément, ils doivent tous être soignés jusqu'à 7 (ou plus) lors du **même** tour et être placés dans la zone de sortie ensemble. Lorsqu'un dé rose est complètement soigné, placez-le provisoirement sous le chevron de la Chambre pédiatrique jusqu'à ce que son parent le rejoigne. Si le parent n'est pas soigné jusqu'à 7 (ou plus) avant la fin du tour, alors les deux dés retournent à leur chambre et ne quittent pas l'hôpital. Celui qui avait été soigné reste sur 6, et les deux doivent de nouveau être soignés jusqu'à 7 pour pouvoir quitter les lieux.

Exemple : cette Mère a été soignée jusqu'à 7. Elle est donc placée provisoirement sous le chevron de la Chambre pédiatrique pour indiquer qu'elle est prête à partir. Si son Bébé est lui aussi soigné, les deux regagnent la zone de sortie. Sinon, la Mère retourne dans sa chambre, avec une valeur 6.



CHANGEMENT DE COULEUR

Vous ne pouvez pas changer la couleur d'un dé depuis ou vers le rose. Seuls les dés rouges, jaunes ou verts peuvent changer de couleur.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

L'état de santé d'une Mère non traitée se détériore pour cause de négligence uniquement si elle partage sa chambre avec d'autres patients. Elle ne peut toutefois pas descendre en dessous de 1.

Rappel : vous ne pouvez pas déplacer des dés d'une chambre à l'autre, sauf pour donner de la place à une Mère entrante. Bien gérer vos chambres est le moyen le plus sûr d'éviter d'infliger de la négligence à une jeune Mère.

L'état de santé d'un Bébé ne se détériore jamais, ni pour cause de négligence, ni pour aucune autre raison.

Ni une Mère, ni un Bébé, ne peuvent donc devenir des victimes.

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Les patients sortants rapportent des points comme d'habitude (les dés roses sont pris en compte dans le total).

Rappel : les Mères et leur(s) Bébé(s) doivent sortir lors du même tour.

Vous pouvez théoriquement sortir jusqu'à 20 patients par tour ! Le nouveau tableau ci-contre tient compte de ces nouvelles possibilités.

Lorsque vous jouez avec le module Maternité, vous devez vider tout votre hôpital (y compris les chambres pédiatriques) pour marquer les 5 points bonus.

Dans cet exemple, ce joueur sort 4 patients en tout, dont 1 Mère et son Bébé. Il marque donc 7 points à ce tour.



1 1

2 3

3 5

4 7

5 9

6 11

7 14

8 17

9 21

10 25

11 30

12 35

13 40

14 46

15 52

16 68

17 75

18 82

19 90

20 98

Les Mères et Bébés sortants regagnent la réserve.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Si un chevron Chambre pédiatrique est vide (parce que le Bébé est sorti lors de ce tour en compagnie de sa Mère), retournez-le face cachée. Vous ne pouvez pas utiliser l'effet de soin de ce chevron tant que la chambre pédiatrique n'est pas occupée par au moins 1 Bébé.

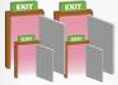
DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

Le décompte des points se déroule comme dans le jeu de base. Ce module n'y apporte aucun changement

MATERNITÉ : DIRECTEURS D'HÔPITAL



À chaque fois que vous prenez un dé Mère, vous pouvez choisir le résultat du dé Sage-femme au lieu de le lancer.



3



Si vous faites sortir au moins 2 Mères et 2 Enfants lors du même tour, marquez 3 points supplémentaires.

MATERNITÉ : SPÉCIALISTES



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, ce patient est soigné de 2 niveaux supplémentaires.



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez d'1 niveau un autre patient rose et un patient de n'importe quelle couleur, mais de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez deux autres patients roses d'1 niveau.



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez de 2 niveaux un patient de n'importe quelle couleur, mais de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez d'1 niveau deux autres patients de n'importe quelles couleurs, mais de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez une autre Mère ou un autre Bébé de 2 niveaux.



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez un patient de n'importe quelle couleur d'1 niveau.



Lorsque ce pion fait sortir une Mère ou un Bébé lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, gagnez immédiatement 2 jetons Poche de sang.

MATERNITÉ : SERVICES



Placez un pion sur ce Service pour soigner exactement trois patients de même valeur, dont un rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner de 2 niveaux un patient de n'importe quelle couleur, et de 3 niveaux un autre dé rose de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau quatre patients de même valeur, dont une Mère et un Bébé. Les autres dés peuvent être de n'importe quelle couleur.



Placez un pion sur ce Service pour soigner trois patients ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 4,5,6). Le plus faible dé doit être rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner trois patients ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 4,5,6). Le dé intermédiaire doit être rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner trois patients ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 4,5,6). Le dé le plus élevé doit être rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rose de 3 niveaux et déplacer deux autres dés d'une chambre, de haut en bas. Ces patients sont considérés comme traités mais ne sont pas soignés pour autant (ils ne sont pas négligés, mais leur valeur n'augmente pas).



Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rose de 2 niveaux et relancer n'importe quel autre dé, celui-ci est alors considéré comme soigné.



COMBINAISONS

COMBINAISONS

Respectez les règles données dans le jeu de base et les extensions, sauf lorsqu'elles sont remplacées par les changements donnés ci-dessous.

VILLE & INVESTISSEMENTS

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu et les modules Ville et Investissements comme indiqué à la p.4 et la p.12, mais n'utilisez pas le parking des admissions dans cette configuration.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

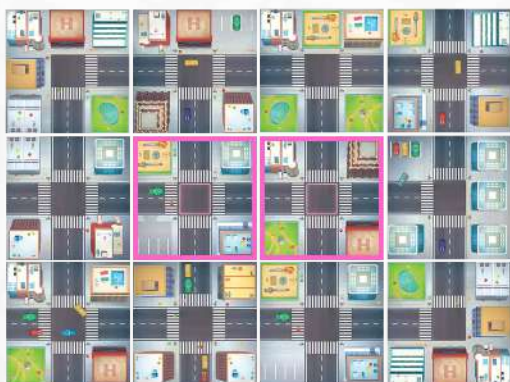
Les jetons numérotés déterminent l'ordre de jeu. Dans cet ordre, chaque joueur peut améliorer son hôpital et placer un pion sur une case Investissement.

VILLE & MATERNITÉ

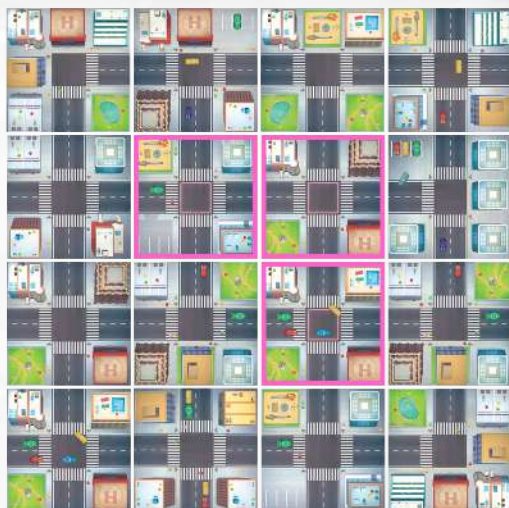
MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu et les modules Ville et Maternité comme indiqué à la p.4 et la p.19, mais ajustez la mise en place de la ville comme suit :

Trouvez les 4 tuiles Ville marquées d'un emplacement de dé rose. Placez-les face visible comme indiqué sur les schémas de la page suivante. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.



2 JOUEURS



3 JOUEURS



4-5 JOUEURS

Pour les parties ultérieures, vous pourrez placer les tuiles au hasard, en prenant soin de toujours intégrer autant de tuiles Maternité que de joueurs (sauf à 5 joueurs où il n'y en a que 4).

Lorsque vous devez ajouter un dé sur une de ces tuiles, prenez un dé Mère de la réserve et lancez-le avant de le poser sur son emplacement, au lieu de tirer un dé dans le sac.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Vous ne pouvez récupérer qu'un seul dé rose à chaque tour. Si le seul patient que vous pouvez récupérer est un dé rose (et seulement dans ce cas) alors que vous en avez déjà un, vous pouvez passer dessus comme si la tuile était vide.

Lorsque vous remplissez une ligne ou colonne vide et devez ajouter un dé sur un emplacement rose, prenez un dé Mère de la réserve et lancez-le avant de le poser sur son emplacement, au lieu de tirer un dé dans le sac.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Tout dé Mère qui reste en ville perd un niveau, comme tout autre patient négligé, mais ne peut pas descendre en-dessous de 1.

INVESTISSEMENTS & MATERNITÉ

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



Plateau
d'investissements
Maternité



14 jetons
Investissement
Maternité

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu et les modules Investissements et Maternité comme indiqué à la p.12 et la p.19.

De plus, ajoutez le plateau d'investissements Maternité sous le plateau d'investissements classique, en prenant soin de respecter le nombre de joueurs indiqué, et placez-y les jetons Investissement Maternité de la même manière que pour les autres couleurs.

Dans cette configuration, chaque joueur commence avec 3 pions Infirmière et non 4.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Les chevrons Chambre pédiatrique ne peuvent pas accueillir de jetons Investissement.

TOUTES LES EXTENSIONS

Prenez bien en compte toutes les combinaisons de règles données dans les pages précédentes ; il n'y a pas de changements supplémentaires. Les différentes phases de jeu se déroulent comme indiqué dans les différentes sections de ce livret.

MATÉRIEL DE L'ÉDITION DE LUXE

Éléments de jeu pour le 5^e joueur :



1 plateau de jeu



1 parking pour les ambulances



15 dés



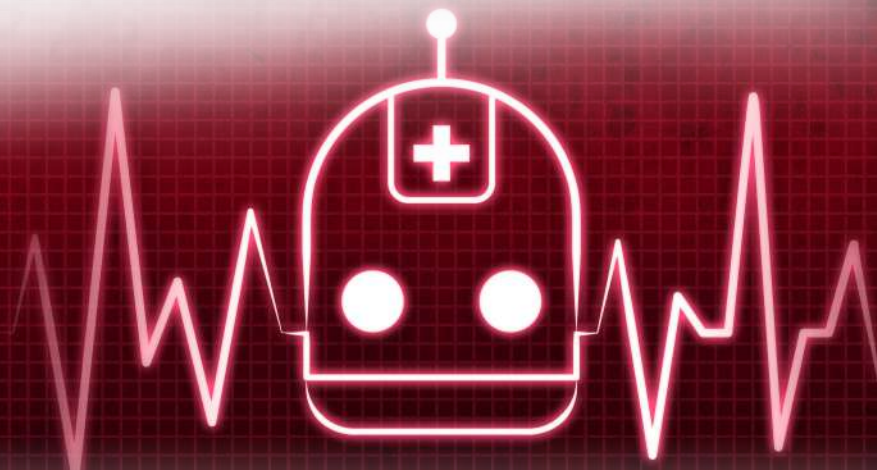
1 compte-tours



5 marqueurs
de score



4 pions
Infirmière



MODE SOLO (AUTOMA)

INTRODUCTION

Dans le mode Solo proposé dans cette extension, vous allez affronter une redoutable équipe de docteurs robotiques, l'Automa, qui représente votre concurrent. La partie se joue comme une partie à 2 joueurs, mais l'Automa vient apporter des contraintes et vous devez obtenir un score plus élevé que lui pour gagner. Attention, l'Automa ne marque pas ses points de la même manière que vous. À vous d'être plus rusé que lui !

MATÉRIEL



12 cartes Hôpital Automa



12 cartes Décision Automa






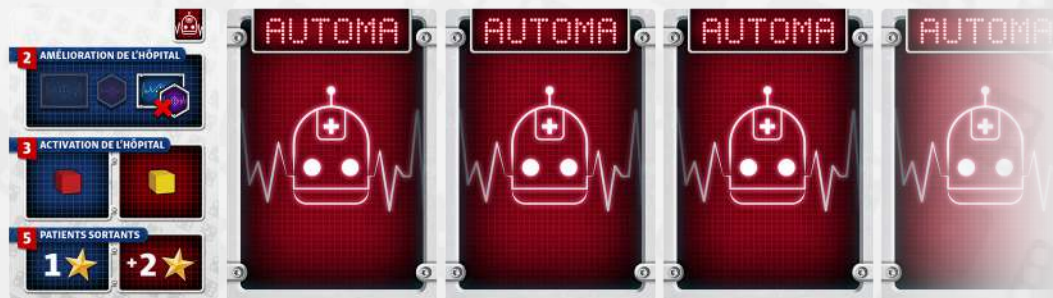
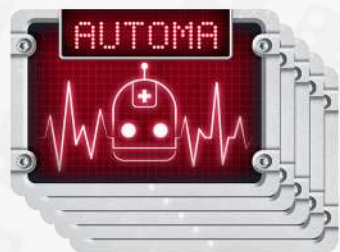
8 tuiles Premier joueur Automa

MISE EN PLACE

Ce mode Solo est compatible uniquement avec le jeu de base.

Faites une mise en place pour 2 joueurs mais ne donnez pas de plateau ni de patients de départ à l'Automa. Faites-lui toutefois une petite place dans la zone de jeu.

- 1 Mélangez les cartes Décision et placez-les face cachée pour former la **pioche de Décision**.
- 2 Triez les cartes Hôpital selon leur complexité (voir en haut à droite de chaque carte :  = simple,  = normal,  = difficile). Formez trois paquets, mélangez les séparément, puis piochez 3 cartes de chaque paquet et rangez les autres cartes.
- 3 Mélangez les 9 cartes piochées pour former le **paquet Hôpital**.
- 4 Formez une ligne de 9 cartes avec toutes les cartes du paquet Hôpital en les plaçant face cachée sur la table.
- 5 Révélez la carte la plus à gauche. Il reste donc 8 cartes face cachée, une par tour de jeu.
- 6 Vous êtes le Premier joueur du premier tour. Prenez le jeton Premier joueur.
- 7 Placez les tuiles Premier joueur de l'Automa à proximité pour former une réserve.



CARTES DE L'AUTOMA

CARTES HÔPITAL



- 1 Amélioration choisie
- 2 Emplacement de dés
- 3 PV gagnés si l'emplacement du dessus est rempli
- 4 Section de tuile Premier joueur

CARTES DÉCISION



- 5 Amélioration à ajouter
- 6 Numéro d'Ambulance choisi

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule comme d'habitude, mais l'Automa suit des règles légèrement différentes. Toute règle qui n'est pas expressément modifiée dans les pages qui suivent s'applique normalement.

Note : lorsque la pioche de Décision de l'Automa s'épuise, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Placez les dés lancés sur les Ambulances comme d'habitude. C'est toujours vous qui choisissez où placer les dés égaux même si vous n'êtes pas le Premier joueur.

Lors du choix des Ambulances :

- **Si l'Automa est le Premier joueur**, révéléz la première carte de sa pioche de Décision pour savoir quelle Ambulance il choisit (premier numéro). Vous pouvez ensuite choisir votre Ambulance.
- **Si vous êtes le Premier joueur**, choisissez d'abord votre Ambulance, puis révéléz la première carte de la pioche de Décision de l'Automa pour savoir quelle Ambulance il choisit (premier numéro). Si vous avez déjà pris cette Ambulance, l'Automa prend celle qui correspond au deuxième numéro inscrit.



Second choix de l'Automa
Premier choix de l'Automa

Placez les dés récupérés par l'Automa dans son coin de la zone de jeu. N'assignez pas encore ces dés à ses cartes : *vous le ferez lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital.*

Attribuez le jeton Premier joueur comme d'habitude. N'oubliez pas de donner un jeton Poche de sang à l'Automa s'il prend ou conserve le jeton Premier joueur à ce tour.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Si l'Automa est le Premier joueur :

- Révélez la prochaine carte Hôpital la plus à gauche.
- La section supérieure de la carte indique quelle amélioration l'Automa **retire** du jeu. Défaussez-la, puis choisissez une amélioration parmi celles qui restent.
- Ensuite, placez une tuile Premier joueur Automa sur la section en bas à droite de la carte ainsi révélée pour couvrir la zone rouge. Les emplacements de dés ainsi cachés n'ont plus besoin d'être remplis pour compléter la carte (voir Phase 5 - Patients sortants).



Si vous êtes le Premier joueur :

- Choisissez votre amélioration puis défaussez les deux autres.
- Révélez la prochaine carte Hôpital la plus à gauche.

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

L'Automa assigne des dés à ses cartes Hôpital face visible comme suit :

- Vérifiez si vous pouvez placer les dés récupérés à ce tour (et/ou des tours précédents) sur les emplacements indiqués de la carte Hôpital la plus à gauche. La couleur doit correspondre.
- Si c'est le cas, placez chaque dé sur un emplacement qui lui correspond :
 - ▷ Si plusieurs emplacements sont éligibles, commencez par celui qui se trouve le plus à gauche.
 - ▷ Si plusieurs dés sont éligibles pour le même emplacement, choisissez un dé à placer (sa valeur n'a aucune importance).
- Les emplacements gris sont des jokers qui peuvent accueillir n'importe quel dé. Vous pouvez placer un dé sur un emplacement gris uniquement si vous ne pouvez pas le poser sur un emplacement coloré de la même carte.
 - ▷ Si plusieurs dés sont éligibles pour un emplacement gris, placez-en un au hasard.
- Une fois que vous avez assigné autant de dés que possible à la carte de gauche, passez à la carte suivante et répétez la procédure.
- Continuez le long de la ligne de cartes jusqu'à avoir assigné le plus de dés possible.



Les dés de la carte de gauche et les 3 de la deuxième carte ont été placés lors du tour précédent. À ce tour, l'Automa a obtenu un dé de chaque couleur. Il place le dé rouge sur l'unique emplacement disponible. Reste un emplacement vert et un gris : par défaut, le dé vert doit donc être placé sur l'emplacement à sa couleur. Le dé jaune, enfin, peut être placé sur l'emplacement gris car aucun emplacement jaune n'est disponible.

Ensuite, si l'Automa dispose d'un ou plusieurs jetons Poche de sang, il peut les utiliser comme des dés jokers. Placez-les sur n'importe quel emplacement de carte en partant de la gauche.

- Un jeton Poche de sang peut être placé sur un emplacement gris, mais l'Automa cherchera toujours à le placer d'abord sur un emplacement coloré vide.
- Continuez le long de la ligne de cartes jusqu'à avoir assigné le plus de jetons possible.




PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Les patients de l'Automa ne subissent jamais de négligence. Les docteurs robotiques ne laissent jamais un malade sans surveillance !

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

L'Automa fait sortir ses patients lorsque tous les emplacements de dés d'une carte Hôpital sont occupés (par des dés et/ou des jetons). Une carte recouverte d'une tuile Premier joueur est remplie dès que sa section de gauche est complète. Lorsqu'une carte de l'Automa est remplie :

- L'Automa marque autant de  qu'indiqué en bas de la carte. Si la section de droite n'est pas couverte d'une tuile Premier joueur, elle marque également le bonus indiqué dans cette section.

- Remettez tous les dés de la carte Hôpital dans le sac, et remettez les jetons Poche de sang dans la réserve. Remettez la tuile Premier joueur de la carte dans la boîte, s'il y en avait une.
- Défaussez la carte Hôpital.



Dans cet exemple, l'Automa marque 5 points pour sa carte de gauche (dont la section de droite a été recouverte d'une tuile Premier joueur), et 14 points pour la carte centrale.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Si l'Automa est le Premier joueur :

- Lorsque vous piochez de nouvelles tuiles et cartes pour les améliorations du prochain tour, révélez la prochaine carte de la pioche de Décision de l'Automa. La partie supérieure de la carte vous indique si vous devez placer une tuile Service supplémentaire, ou une carte Spécialiste supplémentaire.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Le jeu se termine après la fin du 8^e tour comme pour une partie classique.

Calculez votre score final et celui de l'Automa comme d'habitude : chaque Poche de sang rapporte 1 point supplémentaire, et chaque jeton Décès vous en fait perdre 2 (l'Automa n'aura pas de jeton Décès).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté de l'Automa en jouant sur les paramètres suivants.

PARTIE PLUS FACILE :

- Lorsque vous construisez la pioche Hôpital de l'Automa, ajoutez une carte simple et retirez une carte difficile (4/3/2 au lieu de 3/3/3).
- Ne placez pas de jetons Poche de sang sur les emplacements gris des cartes Hôpital, même lorsque tous les emplacements colorés sont occupés.
- Cessez de considérer les jetons Poche de sang comme des jokers pour l'Automa (ils rapporteront simplement 1 ★ à la fin de la partie).

PARTIE PLUS DIFFICILE

- Lorsque vous construisez la pioche Hôpital de l'Automa, ajoutez une carte difficile et retirez une carte simple (2/3/4 au lieu de 3/3/3).
- Accordez 1 ★ à l'Automa à chaque fois qu'il gagne une tuile Premier joueur.
- L'Automa marque 1 ★ par dé restant sur ses cartes Hôpital non remplies à la fin de la partie.
- L'Automa marque 1 ★ par dé inutilisé à la fin de la partie (à savoir, les dés qui n'ont pas été assignés à des emplacements de cartes).

CRÉDITS

Auteur : Mike Nudd

Conception additionnelle : Simon Milburn et Caezar Al-Jassar

Auteur original de l'automa : Mark Outten

Conception additionnelle de l'automa : Simon Milburn et Nick Shaw

Illustrations : Sabrina Miramon

Conception graphique : Sebastian Koziner

Développement : Caezar Al-Jassar et Simon Milburn

Développement additionnel : Brett J. Gilbert et David Digby

Rédaction originale : l'équipe Gaming Rules!

Maquette : Sebastian Koziner and Magalí Reyes

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Localisation française : Super Meeple

Testeurs : Olly Pilsworth, Phil Underwood, Paul Martyn Berrow, les joueurs de Playtest UK Cambridge, UK Games Expo 2019, et du Spiel 2019 à Essen.

Alley Cat Games remercie particulièrement ses testeurs "ACG Gold Award" : Becc et Ben Dobie, David Digby, David Ellis, Dr Anuchit Chaiyaboon, Nattakan Chaiyaboon, Christian Keldborg, Melissa Jones, Travis Dalke, BSN, RN-BC, Jürgen & Xandra, et Jeff & Crystal Talsma.

Super Meeple remercie les relecteurs : Aurélien Frelin, Stéphane Josephy, Gwendoline Rotrou, Morgane "Carnet des Geekeries".



**GAMING
RULES!**

