

# CLINIC

DELUXE EDITION

## 6TH EXTENSION

## Introduction

Après l'annonce de l'extension finale, j'ai décidé de sortir une nouvelle extension intitulée l'extension pour accros parce que nous ne pouvons jamais vraiment nous arrêter de jouer: nous sommes tous des geeks, en particulier vous, mes fans! Dans cette extension pour accros, vous trouverez un paquet de cartes générateur de clinique, d'autres gélules destinées à soigner votre addiction, le Kinésithérapeute si vous avez besoin de massages après le travail, une extension amusante pour les Personnes Agées Vigoureuses, un lot de véritables (mais vides, désolé) gélules afin de remplacer les tuiles gélules de Clinic: The Extension, des Infirmières Auxiliaires afin d'aider vos Infirmières débordées et quelques autres éléments qui complètent ma version ultime de Clinic!

Mais le plus drôle, c'est que VOUS vous retrouverez dans la boîte sous la forme d'un meeple Accro de Clinic!

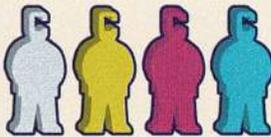
## Matériel

### Le Kinésithérapeute

4 Kinésithérapeutes



### Accro de Clinic



4 Geeks Accros de Clinic  
4 gélules médicinales roses  
8 cubes blancs  
8 cubes jaunes  
4 cubes orange  
4 cubes rouges



### Petites Pilules Bleues



4 gélules bleues médicinales  
8 Personnes Agées Vigoureuses

### Matériel Supplémentaire

Un lot aléatoire de matériel supplémentaire (au moins 50 éléments provenant d'autres extensions au hasard).

### Gélules Médicinales

12 gélules médicinales blanches  
6 gélules médicinales jaunes  
4 gélules médicinales orange  
3 gélules médicinales rouges



### Générateur Aléatoire de Clinique

36 Cartes Module



### Infirmière Auxiliaire

4 Infirmières Auxiliaires



### Patients Mécontents

16 Patients Mécontents





# Petites Pilules Bleues

Avec l'âge, les problèmes de santé "particuliers" de la vie quotidienne augmentent (plus précisément, cela n'augmente pas, hum)...

Notre clinique est maintenant en mesure de soigner les Personnes Agées Vigoureuses (ou autres) afin de retrouver une vie sexuelle optimale! Mais n'oubliez pas de prendre vos petites pilules bleues...

## Matériel

- 4 gélules médicinales bleues
- 8 Personnes Agées Vigoureuses



## Mise en Place

Placez une Personne Agée Vigoureuse sur le deuxième cube patient multicolore.



Placez une Personne Agée Vigoureuse sur l'emplacement **10** de la piste Popularité du plateau Principal, ainsi qu'une autre Personne Agée Vigoureuse sur l'emplacement **20**.



Déposez une gélule bleue par joueur sur le 10ème emplacement de la piste Temps (voir l'exemple pour une partie à 3 joueurs).



## Organisation du Jeu

### Phase 1: Actions

#### Nouveaux Patients dans les Files de Rendez-vous

Après que tous les joueurs ont réalisé leur action, des nouveaux patients arrivent dans les files.



Avant de piocher des cubes, au moment où le marqueur action est déplacé de l'emplacement 2 vers l'emplacement 3, ajoutez une Personne Agée Vigoureuse sur le premier emplacement (le plus à droite) de la file du service de Psychiatrie (s'il y a des patients déjà sur place, décalez-les d'un cran vers la gauche pour faire de la place. Si la file est déjà pleine, remettez le patient expulsé dans le sac). Une Personne Agée Vigoureuse est pressée de recevoir son traitement: certaines choses ne peuvent pas attendre!

### Action 3: Admettre des Patients

#### Admettre une Personne Agée Vigoureuse



Placez votre Personne Agée Vigoureuse sur un emplacement vide de la zone de pré-admissions du service de Psychiatrie de votre plateau joueur, comme s'il s'agissait d'un patient normal. Bien entendu, elle arrive avec sa voiture pour accélérer les choses :=), mais elle ne peut pas utiliser les hélistations.

#### Déplacement

Les Personnes Agées Vigoureuses se déplacent comme des patients normaux (au contraire des autres Personnes Agées).

**Remarque:** Vous ne pouvez pas laisser une Personne Agée Vigoureuse en zone de pré-admissions. Sa "souffrance" doit être soignée durant ce tour. Il y a des besoins qui doivent être satisfaits!

Lorsque vous atteignez un emplacement de la piste Temps comportant une gélule bleue, vous pouvez la retirer du plateau principal et la poser devant vous. Vous ne pouvez détenir qu'une seule gélule bleue "en réserve" à la fois.

### Phase 2: Business

Les Personnes Agées Vigoureuses comptent comme des patients normaux en ce qui concerne la capacité des modules. Cependant, une Personne Agée Vigoureuse refusera les soins tant qu'elle n'est pas le seul patient dans la salle.

Un médecin ne peut pas soigner une Personne Agée Vigoureuse. Seules une infirmière et une aide-soignante doivent être présentes dans la salle de soin.

Vous devez également lui donner une gélule bleue.

Chaque Personne Agée Vigoureuse guérie vous rapporte un revenu de \$18 + 1 point de popularité, plus les traditionnels \$2 supplémentaires pour chaque jardin adjacent à la salle, ainsi que \$3 pour chaque extincteur adjacent à la salle (de même pour le bonus TV satellite; voir **TV satellite**).

Mais, à la différence des autres patients, une Personne Agée Vigoureuse ne quitte pas immédiatement le jeu: elle doit sortir de la clinique via n'importe quelle entrée de votre choix, en comptabilisant le temps nécessaire pour s'y rendre. Vous pourrez retirer sa voiture seulement à cet instant.

Placez la gélule bleue dépensée sur le premier emplacement libre de la piste Temps parmi les suivants: **15, 20, 25** et ainsi de suite... après votre disque de couleur.

### Dépenses

Comme d'habitude, vous pouvez dépenser l'argent gagné par ce traitement spécial pour acheter des points de popularité. L'aide-soignante présente dans la salle de soin ne réduit pas le coût d'Entretien de votre clinique (pour ce faire, elle devrait être présente dans une réserve). :=)

### NOUVEAU! Entretien de Pilule Bleue

S'il reste une gélule bleue devant vous, vous devez payer \$1 pour la maintenir "fonctionnelle" au prochain tour.

### Gain de Popularité

Le **dernier** joueur qui atteint le 10ème et le 20ème emplacement de la piste Popularité du plateau principal admet automatiquement la Personne Agée Vigoureuse via une entrée.

### Phase 3: Administration

Chaque Personne Agée Vigoureuse qui n'a pas reçu de soins vous fait perdre -3 points de popularité. Vous devez ensuite dépenser du temps pour la déplacer jusqu'à une entrée, d'où elle pourra repartir. Placez la Personne Agée Vigoureuse à côté du plateau principal, prête à entrer dans votre clinique en cas d'urgence...

Les Personnes Agées Vigoureuses présentes sur le Planning des Rendez-vous ne sont **JAMAIS** retirées. Elles ont vraiment besoin d'être soignées vous savez...

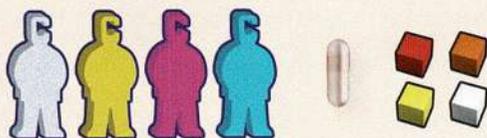
# Accro de Clinic

*D'une manière ou d'une autre, nous sommes certes tous un peu geeks, mais nous parlons ici d'une addiction au jeu Clinic, et c'est là tout le problème. Dans cette extension je vous propose de vous soigner vous-même, oui VOUS, le joueur qui lit ces lignes et joue ENCORE à Clinic, afin que vous puissiez un jour jouer à un autre jeu une fois guéri! Small City Deluxe Edition, par exemple!*

*Dans cette extension, vous découvrirez un nouveau type de patient un peu étrange: l'Accro de Clinic (VOUS)! C'est presque malheureux que vous deviez jouer une autre partie de Clinic pour recevoir le traitement dont vous avez besoin. Ne serions-nous pas en train de tourner un peu en rond?*

## Matériel

- 4 meeples Accro de Clinic; il VOUS représente
- 8 cubes blancs
- 8 cubes jaunes
- 4 cubes orange
- 4 cubes rouges
- 4 gélules médicinales roses



## Mise en Place

Chaque joueur récupère 2 cubes blancs, 2 cubes jaunes, 1 cube orange, 1 cube rouge et 1 gélule rose, puis place ces nouveaux éléments à côté de son plateau.

Munissez-vous également de l'Accro de Clinic de votre couleur! C'est VOUS! Dorénavant vous êtes un patient dans le jeu auquel vous êtes en train de jouer!

Placez VOTRE meeple sur la première Entrée; ajoutez un cube blanc à côté de votre meeple afin d'indiquer l'état de votre addiction à Clinic. Gare ensuite votre voiture.

Parviendrez-vous à soigner votre addiction avant la fin de la partie? Telle est la question!

## Organisation du Jeu

Afin d'être en mesure de soigner votre addiction, vous avez besoin d'acheter la gélule rose posée devant vous.

Plus vous tardez à l'acheter, plus elle sera chère. Mais ne vous inquiétez pas, votre propre clinique couvrira les frais liés à vos soins...

## Phase 1: Actions

### Exécution des Actions

#### Action 3: Admettre des Patients Admettre que Vous Ayez un Problème



En guise d'action bonus, vous êtes autorisé à acheter votre gélule rose. Elle coûte \$5 x le numéro du tour (par exemple, elle coûte \$15 au Tour 3). Placez-la sur n'importe quel Service de votre choix.

## Déplacement

VOUS et vos cubes état (voir Phase 3: Administration) devez vous déplacer comme une seule unité, toujours ensemble, mais comme des patients normaux: 1 Temps par case, VOUS pouvez utiliser les cylindres, etc. La grande différence est que VOUS n'êtes pas pris en compte en ce qui concerne la capacité des modules.

Les destinations les plus utiles pour VOUS sont les suivantes:

- Un module dans lequel vous envisagez de soigner un patient (comme une salle de soin).
- Le service contenant la gélule rose; vous pouvez y ramasser cette gélule permettant de vous soigner. Ramasser la gélule rose prend 0 Temps; celle-ci VOUS accompagne ensuite dans tous vos déplacements.
- Une salle de soin sans autre patient; les médecins peuvent y soigner votre addiction avec votre gélule rose.

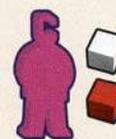
## Phase 2: Business

### Soins des Patients et Revenus

Si VOUS vous trouvez dans un module avec un patient au moment des soins (même les soins légers qui ne guérissent pas complètement le patient, ainsi que les soins pour les **Patients Mécontents**), vous gagnez un bonus supplémentaire de \$5.

Si VOUS vous trouvez dans une salle de soin sans aucun autre patient, mais avec 1 médecin de la couleur correspondante à chaque cube état qui VOUS accompagne (comme toujours, des infirmières peuvent combler les écarts de couleurs) ET la gélule rose ramassée plus tôt, VOUS êtes guéri: défaussez tous les cubes état, puis retirez-vous VOUS-MEME de la clinique. Vous ne gagnez pas d'argent à vous soigner... mais VOUS n'avez pas non plus à payer pour vos soins, donc tout s'arrange.

*Exemple: Cet Accro de Clinic violet a besoin d'un médecin blanc et d'un médecin rouge. Comme d'habitude, Violet peut se servir des infirmières pour compenser les différences de couleurs. Ainsi, 2 médecins jaunes et 3 infirmières seraient à même d'administrer la gélule rose à ce joueur obsessionnel...*



## Phase 3: Administration

Si VOUS vous trouvez toujours dans votre clinique, l'état de votre addiction s'aggrave d'une couleur: remplacez le cube VOUS accompagnant par le suivant, selon l'échelle de gravité habituelle de Clinic (blanc→jaune→orange→rouge). Cependant, si votre addiction était déjà au niveau rouge, laissez le cube rouge en place et empilez au-dessus un cube blanc; ce cube pourra évoluer aux tours ultérieurs si jamais votre addiction n'est toujours pas soignée.

## Fin de la Partie

Si vous n'avez pas soigné votre addiction en achetant, en transportant et en utilisant une gélule rose, vous êtes **inéligible** à la victoire; seuls les joueurs qui ont pu guérir de leur addiction à Clinic sont pris en compte pour le score final. Il n'y a pas d'autre récompense à être guéri, excepté le fait que vous n'êtes plus accro à Clinic! Déterminez, selon les règles habituelles, lequel des joueurs guéris de la Clinicomanie l'emporte.

# Patients Mécontents

## Matériel

- 16 Patients Mécontents 

## Mise en Place

Insérez **dans** le sac en tissu des patients 2 Patients Mécontents par joueur.

Placez à **côté** du sac en tissu

**Exemple:** Dans une partie à 4 joueurs, 2 x 4 Patients Mécontents vont dans le sac et autant (8) vont à côté.

## Organisation du Jeu

Des Patients Mécontents peuvent apparaître pendant la partie lorsque vous les piochez du sac lors de l'étape Nouveaux Patients dans les Files de Rendez-vous, ou si vous décidez de soigner "en vitesse" un patient normal lors de la Phase 2: Business – Soins des Patients et Revenus!

## Phase 1: Actions

### Exécution des Actions

#### Action 3: Admettre des Patients Admettre un Patient



Les Patients Mécontents sont gérés exactement comme des patients normaux au niveau du Planning des Rendez-vous, lorsque vous les admettez et lorsqu'ils arrivent avec une voiture.

### Déplacement

Un Patient Mécontent présent sur l'une de vos entrées doit se déplacer vers le Service le plus proche.

Un Patient Mécontent se trouvant en zone de pré-admissions se déplace vers une salle de soin ou un bloc opératoire du service correspondant, comme un patient normal.

Les Patients Mécontents sont très énervés, ils se déplacent donc deux fois plus vite dans votre clinique. Comptez le temps nécessaire à un Patient Mécontent pour atteindre sa destination (comme s'il s'agissait d'un patient normal), puis divisez le total par 2 (arrondi à l'inférieur, ce qui permettrait d'obtenir 0 Temps); c'est le temps réel qu'ils prennent.

Pour chaque personne (patient ou personnel!) qu'un Patient Mécontent croise sur son chemin, vous perdez immédiatement -1 point de popularité! Veillez alors à ce qu'ils empruntent un chemin dégagé!

**Astuce:** Je vous recommande de procéder d'abord au déplacement des autres personnes PUIS de déplacer les Patients Mécontents. Vous pourrez limiter votre perte de popularité... mais vous dépenserez plus de temps.

## Phase 2: Business

### Soins des Patients et Revenus

Si vous le souhaitez, vous **pouvez** bâcler les soins de tout ou partie de vos patients présents dans les Salles de Soins (pas dans les Blocs Opératoires, etc.) comme s'ils avaient une maladie moins grave d'une couleur. Vous gagneriez les mêmes revenus, mais ces patients dont les soins ont été bâclés reviendront en tant que Patients Mécontents au tour suivant. S'il n'y a pas suffisamment de Patients Mécontents à côté du sac, vous ne pouvez pas envisager cette possibilité de (mauvais) traitement; procédez aux Soins Bâclés selon l'ordre du tour.

**Soins Bâclés:** Pour bâcler les soins...

- un patient blanc a besoin d'être soigné par 0 médecin et 1 infirmière.
- un patient jaune a besoin d'être soigné par un médecin blanc.
- un patient orange a besoin d'être soigné par un médecin jaune (ou un médecin blanc avec 1 infirmière).
- un patient rouge a besoin d'être soigné par un médecin orange (ou un médecin jaune avec 1 infirmière, ou encore un médecin blanc avec 2 infirmières).

Pour chaque patient qui a reçu des Soins Bâclés, prenez un Patient Mécontent disponible à côté du sac, puis placez-le sur l'une de vos Entrées... sans oublier de garer sa voiture, bien entendu. Ce Patient Mécontent **devra** entrer dans votre clinique au tour suivant.

Afin d'être correctement soigné, un Patient Mécontent a besoin que **n'importe quel** personnel médical (Médecin, Infirmière, Infirmière Auxiliaire) l'écoute se plaindre, où que ce soit dans la clinique. Cependant, ce membre du personnel ne pourra rien faire d'autre pendant cette phase (une Infirmière Auxiliaire pourra donc **uniquement** traiter la plainte – voir **Infirmière Auxiliaire**). Chaque Patient Mécontent que vous soignez correctement en l'écoutant vous rapporte \$5.

### Remarque du Concepteur

*Je souhaitais rester positif dans le jeu, les Patients Mécontents représentent donc moins de 10% du total des Patients!*

# Infirmière Auxiliaire

## Matériel

- 4 Infirmières Auxiliaires



## Mise en Place

Dès l'inauguration de la nouvelle Clinique Deluxe à Small City, vous avez accueilli une Infirmière Auxiliaire très motivée pour vous assister! Chaque joueur récupère une Infirmière Auxiliaire et gare sa voiture. Placez votre IA sur votre première Entrée, enjouée et désireuse d'apporter son aide.

## Organisation du Jeu

L'Infirmière Auxiliaire est censée aider vos Infirmières. Votre IA est inutile jusqu'à ce que vous ayez recruté au moins une Infirmière.

### Phase 1: Actions

#### Déplacement

L'Infirmière Auxiliaire se déplace comme la plupart des autres meeples: 1 Temps par case, avec la possibilité d'utiliser les cylindres, etc. Mais si elle se déplace **avec** une Infirmière, le déplacement fonctionne différemment: l'Infirmière + l'IA se déplacent comme une seule unité, le couple dépense donc 1 Temps par case au lieu de 2.

Si vous ne disposez d'aucune Infirmière dans votre clinique, déplacez simplement l'Infirmière Auxiliaire depuis l'Entrée vers le lieu de votre choix. L'IA n'est pas autorisée à travailler sans Infirmière, elle doit donc attendre sagement sans toucher à rien!

### Phase 2: Business

#### Soins des Patients et Revenus

L'Infirmière Auxiliaire compte pour 0 en ce qui concerne la capacité des modules. Elle assiste seulement les Infirmières, et compte comme une Infirmière en ce qui concerne les soins des patients tant qu'elle fait équipe avec une Infirmière. Cependant, l'IA est volontaire et

pleine d'énergie: au fur et à mesure que vous soignez les patients les uns après les autres, vous pouvez déplacer votre IA afin qu'elle aide l'Infirmière suivante, puis la suivante et ainsi de suite. Vous avez bien lu: l'Infirmière Auxiliaire est la SEULE personne de la Clinique capable de se déplacer pour aider tout ou partie des Infirmières tandis que les patients sont en train d'être soignés. C'est comme bénéficier d'une infirmière supplémentaire ultra rapide... qui ne peut pas travailler sans une véritable infirmière à ses côtés. L'IA dépense néanmoins autant de temps que d'habitude lorsqu'elle se déplace pendant cette phase.

**Exemple:** Vous avez une salle de soin contenant 2 patients et un bloc opératoire contenant 1 patient. Chaque patient dispose d'un médecin qui n'est pas du tout de la bonne couleur, et chacun de ces médecins manque d'une infirmière pour pouvoir soigner son patient. Pas de panique! L'Infirmière Auxiliaire arrive à la rescousse! Votre IA fournit 1 "infirmière supplémentaire" dans chacune de ces 3 salles, tout en dépensant du temps pour se déplacer d'une salle à une autre. Vous avez également une autre salle de soin contenant un patient blanc et un médecin jaune, mais aucune infirmière. L'IA ne peut pas y aider le médecin car il n'y a pas d'infirmière titulaire.

### Dépenses

Le salaire de l'Infirmière Auxiliaire est égal au nombre d'Infirmières dont vous disposez dans votre clinique.

**Exemple:** Si vous disposez de 3 Infirmières, vous devriez payer \$3 à l'IA; ainsi, le total des salaires du personnel infirmier se monterait à \$6.

### Phase 3: Administration

L'Infirmière Auxiliaire se téléporte vers l'une de vos Entrées (pas une hélistation) pour 0 Temps. La voiture de l'IA n'est jamais retirée (elles restent tout le temps dans votre clinique).

## Fin de la Partie

Votre Infirmière Auxiliaire vous rapporte autant de points de popularité que le nombre d'Infirmières dont vous disposez dans votre clinique.

# Gélules Médicinales

## Matériel

- 12 gélules médicinales blanches
- 6 gélules médicinales jaunes
- 4 gélules médicinales orange
- 3 gélules médicinales rouges



## Mise en Place

Retirez les tuiles Gélules de leur sac, puis remplissez le sac avec ces véritables gélules selon le nombre de joueurs.

# Le Kinésithérapeute

## Matériel

- 4 Kinésithérapeutes



## Mise en Place

Vous utilisez seulement 1 Kinésithérapeute par joueur dans la partie.

Placez 1 Kinésithérapeute par joueur à côté du plateau principal.

Quel que soit le nombre de joueurs, vous utilisez toujours le Service Orthopédie du Planning des Rendez-vous, même si les modules services correspondants ne sont pas en jeu.



**Exemple:** Dans une partie à 2 joueurs, des patients arriveront dans la file du service Orthopédie à chaque étape Nouveaux Patients dans les Files de Rendez-vous, mais pas lors de la Mise en Place... et les modules services Orthopédie ne seront pas disponibles.

## Organisation du Jeu

### Phase 1: Actions

#### Exécution des Actions

#### Action 3: Admettre des Patients

#### Admettre un Patient



Vous ne pouvez pas déplacer des patients des files de rendez-vous des services autres qu'Orthopédie vers la file du service Orthopédie, ni déplacer des patients de la file du service Orthopédie vers les autres files. Les patients de la file du service Orthopédie se dirigent vers la zone de pré-admissions du service Orthopédie, comme ils le feraient habituellement (4 emplacements).

#### Nouveaux Patients dans les Files de Rendez-vous

A chaque fois que vous piochez un patient blanc dans le sac en tissu, placez ce patient dans la file du service Orthopédie, à moins qu'il n'y ait plus de place (max 4 donc). Si la file est pleine, le patient blanc doit faire la queue selon les règles habituelles.

**Remarque:** Cela signifie que dans une partie à 1 ou 2 joueurs, la file du service Orthopédie ne contiendra que des patients blancs.

#### Déplacement

Le Kinésithérapeute se déplace de la même manière que la plupart des autres meeples dans la clinique: 1 Temps par case, avec la possibilité d'utiliser les cylindres, etc. Le Kinésithérapeute n'est pas un médecin, il ne compte donc pas en ce qui concerne la capacité des modules. Par exemple, vous pouvez disposer de 2 Médecins et d'un Kinésithérapeute dans une salle de soin. Dans une **partie à 1 ou 2 joueurs**, vous pouvez déplacer le patient blanc de votre zone de pré-admissions du service Orthopédie vers n'importe quelle salle de soin ou bloc opératoire (puisque vous n'avez pas de module service Orthopédie). A partir de 3 joueurs, vous devez déplacer ce patient afin qu'il reçoive des soins orthopédiques, comme d'habitude.

## Phase 2: Business Soins des Patients et Revenus

### Massage

Avant l'étape habituelle de Soins des Patients, vérifiez s'il y a un Kinésithérapeute et un patient blanc dans une même **Salle de Soins**. Le Kinésithérapeute peut soigner 1 patient blanc dans une Salle de Soins par le massage thérapeutique (**Rappel:** 1 à 2 joueurs: **n'importe quel** service; sinon, dans une salle de soin du service Orthopédie). C'est une technique de soin supplémentaire destinée à soulager votre patient, sans pour autant le guérir complètement. Cela signifie que vous ne retirez pas le patient (ni sa voiture); le patient peut toujours être soigné (ou non) par un médecin pendant l'étape habituelle de Soins des Patients. Si votre Kinésithérapeute masse un patient blanc, vous gagnez \$5 mais les bonus ne s'appliquent pas dans ce cas. Les bonus habituels s'appliqueront lors des soins habituels (le cas échéant).

### Payer vos Employés

Le Kinésithérapeute a un salaire de \$1.

## Phase 3: Administration

### Divers

11. Après l'étape du Réarrangement de l'Ordre du Tour, UN joueur peut recruter UN Kinésithérapeute. Afin de déterminer quel joueur est autorisé à recruter le Kinésithérapeute, additionnez les points de gravité des **cubes** patients présents sur votre plateau joueur (y compris les zones de pré-admissions):

+ blanc		compte pour 1
+ jaune		compte pour 2
+ orange		compte pour 3
+ rouge		compte pour 4

Et ceux des différentes extensions:

+ rose (bébé)		compte pour 5
(2E: Pédiatrie)		
+ marron (grand brûlé)		compte pour 5
(3E: Camions de Pompiers / Hélicoptères)		
+ gris (indéterminé)		compte pour 5
(3E: Triage)		
+ rouge foncé (état critique)		compte pour 5
(3E: Triage)		
+ violet (mécontent)		compte pour 0
(6E: Patients Mécontents)		
+ vert (zombie)		compte pour 0
(CD: Les Zombies débarquent dans la clinique!)		

Le joueur qui détient le total le plus bas a la possibilité de recruter le Kinésithérapeute. En cas d'égalité, c'est celui qui détient la Popularité la plus basse parmi ceux à égalité qui a la possibilité de recruter le Kinésithérapeute. S'il y a toujours égalité, c'est le premier joueur dans l'ordre inverse du tour parmi ceux à égalité qui a alors la possibilité de recruter le Kinésithérapeute.

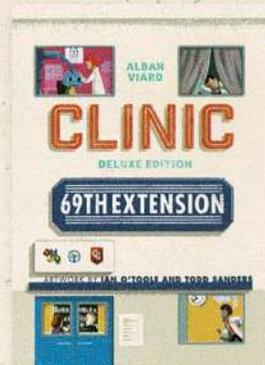
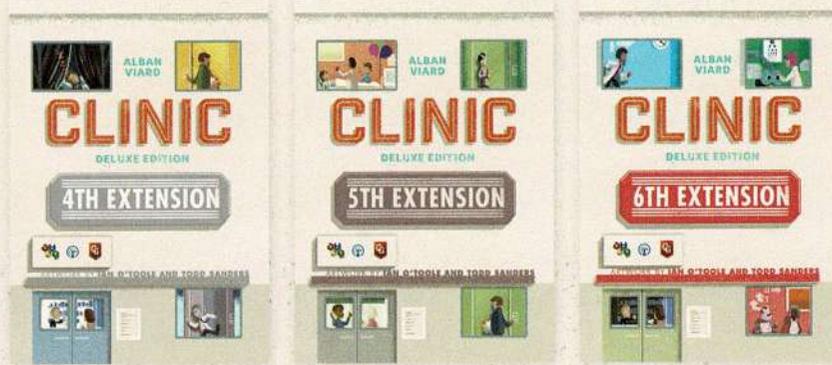
Cependant, vous ne pouvez pas disposer de plus d'un Kinésithérapeute dans votre clinique. Si le joueur obtenant le droit de recruter le Kinésithérapeute en dispose déjà d'un, aucun Kinésithérapeute n'est recruté durant ce tour.

Recruter un Kinésithérapeute coûte \$4.

Bien entendu, le Kinésithérapeute arrive avec une voiture que vous devez garer immédiatement.

## Fin de la Partie

Vous remportez 5 points de popularité si vous disposez d'un Kinésithérapeute!



Les règles de Clinic Deluxe 6th Extension appartiennent à son auteur, Alban Viard, et sont réservées à un usage personnel.

Clinic Deluxe Edition © Alban Viard 2023

**Concepteur Graphique:** Todd Sanders

**Illustrateur:** Ian O'Toole

**Rédacteurs des règles:** Nathan Morse, Stanislas Gayot