

CLINIC

DELUXE EDITION

69TH EXTENSION

Introduction - NC17

WARNING

Ceci est une extension pour adultes et destinée à être utilisée uniquement avec des joueurs adultes. Cette extension relève du mauvais goût et contient des éléments à caractère sexuel, donc si vous n'êtes pas à l'aise avec cette thématique, il est préférable de vous arrêter là, de refermer cette boîte et de jouer avec une autre extension.

Cette extension nécessite le jeu de base, ainsi que Clinic Deluxe: The Extension pour certains des nouveaux modules.

Cette boîte 69th Blue Extension comprend 6 grands modules.

Matériel

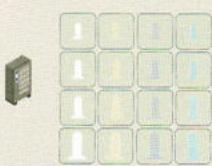
La Banque du Sperme



- 4 tuiles Banque du Sperme
- 16 fioles Erlenmeyer
- 1 plateau Grande Étagère



Distributeur Automatique de Préservatifs



- 8 tuiles Distributeur de Préservatifs
- 16 tuiles Préservatif
- 1 plateau Boutique de Préservatifs



Recherche Génétique



- 32 tuiles Molécule d'ADN
- 4 Conseillers en génétique
- 1 tuile Laboratoire*
- 16 cubes verts Zombie
(8 issus de la présente extension et 8 issus du module du jeu de base Les Zombies débarquent dans la Clinique)
- *Issue du module Une Nouvelle Addiction



Une Nouvelle Addiction



- 16 patients Obsédés Sexuels
- 16 tuiles Bactérie
- 4 Services Addiction au Sexe
- 1 tuile Laboratoire
- 1 plateau Boîte de Pétri



Cannabis Thérapeutique



- 16 tuiles Cigarettes au Cannabis
- 8 tuiles Armoire Médicale
- 1 plateau Bâtiment Abandonné



Cryogénie



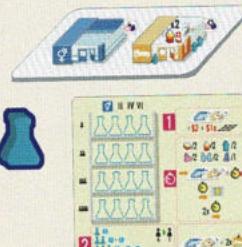
- 4 Services Cryogénie
- 4 meeples Caisson Cryogénique
- 1 plateau Cryogénie Clinique

La Banque du Sperme

Il est désormais possible d'exploiter une capacité spécifique des hommes: ceux-ci peuvent se rendre à la clinique pour donner leur sperme – c'est plus excitant que d'administrer ou de recevoir un traitement médical. Cela n'est cependant pas sans conséquences sur l'évolution de la partie... Si vous prenez trop de plaisir à donner de votre personne.

Matériel

- 4 tuiles Banque du Sperme
- 16 fioles Erlenmeyer
- 1 plateau Grande Étagère



Mise en Place

Chaque joueur récupère 1 banque du sperme et la place à côté de sa Clinique. Vous pourrez la construire pendant la partie. Placez le plateau Grande Étagère à côté du plateau principal et déposez-y 4 fioles Erlenmeyer par joueur. Remettez les fioles restantes dans la boîte.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions



Action 1: Construire

En plus des 2 composantes que vous êtes habituellement autorisé à construire lors de cette action, vous pouvez aussi construire la banque du sperme. Cela coûte \$2 + \$e, où e est égal au numéro de l'étage.



Exemple: Si vous la construisez à l'Étage 2, cela vous coûtera \$2 + \$2 = \$4. Il s'agit d'une tuile double. Une moitié est un module spécial bleu, l'autre moitié est une salle de soin orange. Vous devez respecter toutes les règles de construction pour chacune des deux moitiés. Lorsque vous construisez cette tuile, vous pouvez la retourner si vous préférez l'autre disposition des modules.

Remarque: Vous ne bénéficiez pas de l'opportunité de construction d'une réserve adjacente à cette "salle de soin" banque du sperme. Cependant, afin d'être fonctionnelle, la salle de soin banque du sperme doit être adjacente à une réserve rose, comme d'habitude. Ainsi, construire la banque du sperme est une "construction bonus", mais vous devez tout de même construire une réserve normalement.

Déplacement

NOUVEAU! Don de sperme

Après que chaque joueur a terminé l'étape de Déplacement, une nouvelle phase est susceptible d'être déclenchée. Uniquement lors des Tours 2, 4 et 6, des dons de sperme peuvent être effectués dans des banques du sperme fonctionnelles. Comme vous le savez, seuls les hommes peuvent faire un tel don. Afin de stimuler simuler ceci, considérez séparément chaque type de personnes dans votre clinique. Seulement la moitié de chaque type, arrondi à l'inférieur, sera en mesure de donner son sperme.

Ignorez les types suivants: tous les patients autres que les patients normaux (qui plus est, les femmes enceintes ont déjà reçu leur don), les secrétaires, les secrétaires

séduitrices, les fantômes. D'autre part, chaque équipe de brancardiers compte seulement pour 1, et chaque personne âgée vigoureuse compte pour 2.

Chaque joueur est limité à 4 donneurs à la fois (il n'y a qu'un nombre limité de récipients pour tout le monde, malgré l'enthousiasme des donneurs potentiels).

Remarque: Les donneurs potentiels sont listés sur le plateau Grande Étagère.

Exemple: Votre clinique dispose de 3 patients blancs, 2 patients jaunes, 1 patient orange, 2 médecins blancs, 1 médecin jaune, 1 infirmière, 2 femmes enceintes, 3 équipes de brancardiers et 1 personne âgée vigoureuse. Les donneurs éligibles sont les suivants: 1 patient blanc, 1 patient jaune, 1 médecin blanc, 1 équipe de brancardiers, 1 personne âgée vigoureuse.

Vous choisissez les donneurs qui se rendent à la banque du sperme; ceci n'est pas obligatoire. Pour chaque donneur (max. 4), faites comme suit:

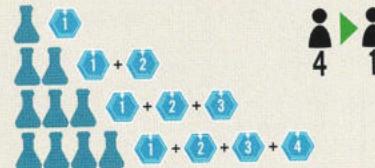
1. Se rendre à la banque du sperme ne prend pas de temps (les donneurs sont très désireux de prendre les choses en main), déplacez alors le donneur vers la salle de soin banque du sperme immédiatement pour 0 temps.
2. Prenez 1 fiole Erlenmeyer de la Grande Étagère. Placez la fiole avec son donneur.
3. Le donneur apporte sa fiole jusqu'à une entrée (pas une hélistation; les transports d'urgence ne sont pas nécessaires pour un tel échantillon) en dépensant le temps habituel pour le faire, et la laisse ici.
4. Le donneur doit ensuite retourner à l'endroit d'où il est parti (avant d'avoir eu cette idée excitante)... Mais il se sent un peu épuisé, le trajet retour prend donc le double de temps...

Astuce: Déplacez les donneurs les uns après les autres en réalisant toutes les étapes pour un même donneur avant de passer au suivant.

Phase 2: Business

Gain de Popularité

Après que chaque joueur a acheté des points de popularité normalement (s'ils le pouvaient et souhaitaient le faire), les actes de ces citoyens soucieux de leur prochain se sont fait connaître dans tout Small City, vous gagnez alors des points de popularité selon les fioles à récupérer sur vos entrées: 1 fiole vous rapporte 1 point de popularité, 2 fioles vous rapportent 3 (1 + 2) points de popularité, 3 fioles vous rapportent 6 (1 + 2 + 3) points de popularité, et 4 fioles vous rapportent 10 (1 + 2 + 3 + 4) points de popularité. Toutes les fioles sont retirées, stérilisées (dans l'autoclave en prenant maintes précautions) puis placées sur la grande étagère une fois encore, prêtes à être remplies à loisir lors de tours ultérieurs...



Fin de la Partie

Une banque du sperme fonctionnelle rapporte autant que 2 salles de soin fonctionnelles.



Distributeur Automatique de Préservatifs

Se protéger lors des rapports sexuels est l'unique méthode efficace à 100% contre les infections sexuellement transmissibles. Ceci reste vrai dans une partie de Clinic comme dans la vraie vie. Par conséquent, il est judicieux d'avoir toujours un préservatif à portée de main au cas où. Même pendant une partie de Clinic, vous ne savez jamais ce que votre voisin peut vous proposer entre deux tours de jeu...

Matériel

- 8 tuiles Distributeur de Préservatifs
- 16 tuiles Préservatif
- 1 plateau Boutique de Préservatifs



Mise en Place

Placez 2 tuiles Distributeur de Préservatifs par joueur à côté du plateau principal. Remettez les autres tuiles dans la boîte. Placez le plateau Boutique de Préservatifs à côté du plateau principal et mettez **toutes** les tuiles Préservatif dans la Boutique.

Remarque: Le nombre de tuiles Préservatif ne dépend pas du nombre de joueurs (la taille et la couleur des préservatifs n'a pas d'importance; c'est surtout la manière dont l'on s'en sert qui compte...).

Organisation du Jeu



Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Vous pouvez construire un distributeur de préservatifs. Cela coûte \$2 quel que soit l'étage auquel il est construit. Placez le distributeur de préservatifs dans n'importe quelle réserve déjà en place dans votre clinique.



Déplacement

NOUVEAU! Comment Avoir des Rapports Sexuels dans la Clinique

Icône Personnel médical: Cela signifie que n'importe quel **Personnel Médical** (exclusivement) peut réaliser cette action (Remarque: le fond de l'icône représente les 9 couleurs de meeples: **médecin jaune, médecin orange, médecin rouge, chirurgien, médecin blanc, kinésithérapeute, médecin bourreau de travail, chirurgien plasticien**,). Cela comprend tous les personnels exceptés les directeurs, les janitors, les aide-soignantes, les secrétaires, les secrétaires séductrices et les équipes de brancardiers; cela ne comprend pas la totalité des patients, les fantômes et les visiteurs.

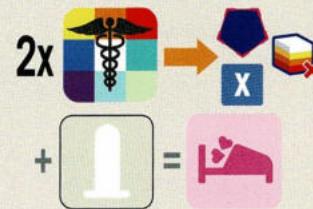
Chaque distributeur de préservatifs peut distribuer 1 préservatif par tour. Pour chacun d'eux, choisissez l'un de vos

Personnels Médicaux qui aimerait avoir un rapport sexuel ce tour, déplacez-le vers un Distributeur de Préservatifs, gagnez \$3 pour l'achat, récupérez une tuile Préservatif de la boutique et placez-la sous le meeple (s'il n'y a plus de préservatif, il ne pourra pas en acheter). Chaque personnel médical ne peut "porter" qu'un seul préservatif à la fois. À partir de cet instant, le préservatif est déplacé avec ce meeple; ils sont parés pour un rapport sexuel!



Chaque personne est très individualiste vis-à-vis de ses objectifs sexuels; aucune ne renoncera à son préservatif, pas même pour un ami dans le besoin. Une fois qu'un membre du personnel médical achète un préservatif, ce dernier lui appartient et se déplace avec lui jusqu'à ce qu'il soit utilisé.

Dans Clinic Deluxe: 69th Blue Extension, **avoir un rapport sexuel implique** ceci: 2 meeples du Personnel Médical avec au moins un préservatif doivent être réunis à la fin du Déplacement soit dans un service, soit dans un module spécial (bleu) sans patient ni personnel d'aucune sorte.



Phase 2: Business

Dépenses

Vous n'avez pas besoin de payer l'entretien du Distributeur de Préservatifs. Le Directeur (eh, le concepteur du jeu) recharge le distributeur tous les soirs.

Gain de Popularité

Ce comportement scandaleux attise des rumeurs qui rendent la popularité [à l'extérieur] plus difficile à gagner: en jouant avec le Distributeur Automatique de Préservatifs, chaque point de popularité coûte \$4.



Phase 3: Administration

En revanche, ces actes sont très appréciés du personnel: à chaque fois qu'un rapport sexuel protégé a lieu, vous gagnez 3 points de popularité. Chaque jardin adjacent au module dans lequel le rapport sexuel a lieu vous rapporte 1 point de popularité supplémentaire. La TV satellite (nous savons tous de quelle chaîne il s'agit) et l'air conditionné rapportent aussi 1 point de popularité supplémentaire chacun. Lorsque l'affaire est faite, jetez bien entendu la tuile Préservatif usagée dans la boîte!



Recherche Génétique

Peut-être qu'il est grand temps de trouver un remède à l'épidémie zombie, de peur de ne découvrir que des cubes verts à l'ouverture de votre boîte de jeu... Faisons un peu de recherche génétique, il doit bien y avoir une solution!

Matériel

- 32 tuiles Molécule d'ADN
- 4 Conseillers en génétique
- 1 tuile Laboratoire*
- 16 cubes verts Zombie

(8 issus de la présente extension et 8 issus du module du jeu de base Les Zombies débarquent dans la Clinique)

*Issue du module Une Nouvelle Addiction



Remarque du concepteur: Ce module nécessite Les Zombies Débarquent dans la Clinique du jeu de base.

Mise en Place

Ajoutez 2 tuiles Molécule d'ADN A, 2 G, 2 C et 2 T par joueur dans le sac des médecins.

Chaque joueur commence la partie avec 1 conseiller en génétique (+1 voiture, bien entendu). Placez le conseiller en génétique sur votre entrée, prêt à travailler.

Pour chaque médecin que vous piochez du sac, piochez également une tuile molécule d'ADN et glissez-la face visible sous le médecin à l'Université, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir sa lettre.

Intégrer 1 laboratoire par joueur. Dans le cas où vous ne posséderiez pas 3rd Extension, nous vous fournissons ici une 4^{ème} tuile Laboratoire (si vous possédez cette extension, c'est alors votre 5^{ème} tuile, mais vous n'en aurez pas besoin)!

Mettez de côté 4 cubes Zombie par joueur; remettez le reste dans la boîte.

Outre les différences listées ici, toutes les règles des Zombies Débarquent dans la Clinique (ainsi que celles du jeu de base) s'appliquent.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 2: Recrutement

Si votre conseiller en génétique travaille dans un laboratoire lorsque vous recrutez un médecin, vous récupérez également la tuile Molécule d'ADN qui était sous le médecin. Conservez la tuile face visible à côté du plateau de votre clinique.

Si votre conseiller en génétique ne travaille pas dans un laboratoire lorsque vous recrutez un médecin, remettez la tuile Molécule d'ADN qui était sous le médecin dans le sac des médecins à la place.

Remarque: Vous ne payez jamais pour une tuile Molécule d'ADN: il s'agit du résultat fructueux des recherches de votre conseiller en génétique dans votre laboratoire (le point de vue d'un nouveau médecin catalyse la découverte).



Action 3: Admettre des Patients

Déplacement

Le conseiller en génétique fonctionne aussi comme un médecin jaune. Vous devez donc constamment choisir s'il effectue ses recherches dans le laboratoire ou s'il soigne des patients.



Capacité du Laboratoire: 1 médecin + 1 conseiller en génétique (le conseiller en génétique peut travailler en même temps comme un autre médecin).

Phase 2: Business

Soins des Patients et Revenus

Un médecin présent dans le laboratoire avec un zombie n'est pas en capacité de soigner le zombie (contrairement à Les Zombies Débarquent dans la Clinique).

Astuces:

- Le nombre de zombies ne cesse d'augmenter pendant la partie en raison de ce changement.
- La seule limite est le nombre de cubes Zombie mis de côté pour la partie (4 x le nombre de joueurs).
- Puisque chaque paire de patients jaunes devient un zombie, vous voudrez peut-être soigner en premier lieu les patients jaunes... ou le contraire, tout dépend de votre stratégie!

Payer vos Employés

Le conseiller en génétique perçoit le même salaire qu'un médecin jaune: \$2. Si vous ne le payez pas, le conseiller en génétique roule rageusement jusqu'à un bunker afin d'échapper à la suite de l'apocalypse zombie que vous n'étiez semble-t-il pas capable d'anticiper (remettez le conseiller en génétique dans la boîte, puis retirez une voiture).

Phase 3: Administration

Le conseiller en génétique ne perd pas de couleur.

Fin de la Partie

Si vous avez récupéré les quatre lettres de la Molécule d'ADN (ACGT), vous avez découvert la cause de l'infection zombie. Vous gagnez 10 points de popularité pour être la clinique qui a trouvé le remède. Plusieurs cliniques pourraient tout aussi bien le découvrir lors d'une même partie; chacune remporte alors la récompense.



Rappelez-vous d'ajouter le bonus pour les zombies présents dans votre clinique!



Une Nouvelle Addiction

Dans la 6^{ème} extension, vous avez appris à vous soigner vous-même à l'addiction au jeu Clinic. Mais vous n'êtes pas le seul à vivre avec une addiction. Il existe une dépendance plus délicate à traiter, et que nous cachons aussi bien à nous-mêmes qu'aux autres: l'addiction au sexe!

Matériel

- 16 patients Obsédés Sexuels
- 16 tuiles Bactérie
- 4 Services Addiction au Sexe
- 1 tuile Laboratoire
- 1 plateau Boîte de Pétri



Mise en Place

Empilez 4 tuiles Bactérie sur le plateau Boîte de Pétri sous votre couleur de joueur, de telle sorte que chaque joueur puisse voir le nombre de tuiles en sa possession à n'importe quel moment de la partie. Ajoutez 4 patients Obsédés Sexuels **par joueur** dans le sac des patients.

Mettez à disposition 1 tuile Laboratoire par joueur afin que chacun puisse construire 1 laboratoire pendant la partie.

 Mettez à disposition 1 Service Addiction au Sexe par joueur, à côté des autres services.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Lorsque vous piochez un patient Obsédé Sexuel, au lieu de le poser sur l'emplacement vide le plus en haut à droite du bloc-notes, ce patient est attiré par le patient éligible* le plus en haut à droite n'ayant pas déjà un patient Obsédé Sexuel qui lui grimpe dessus. Empilez ce nouveau patient Obsédé Sexuel sur l'autre patient (le plus à droite du premier service, puis le plus à droite du deuxième service... le deuxième plus à droite du premier service, etc.). Dans le cas où il n'y aurait plus aucun patient sur le bloc-notes, le patient Obsédé Sexuel retourne dans le sac, déçu et frustré; piochez un patient afin de le remplacer.



* Les patients éligibles comprennent les patients normaux blancs, jaunes, orange et rouges, les patients mécontents, les patients obèses morbides et les patients indéterminés.

Action 1: Construire

Vous pouvez construire un service Addiction au Sexe dans votre clinique pour le coût habituel d'un service, et selon les règles habituelles.



Action 3: Admettre des Patients

Vous ne pouvez pas admettre un patient ayant un patient Obsédé Sexuel le recouvrant tant que vous n'avez pas construit le service Addiction au Sexe. Lorsque vous admettez un patient avec un patient Obsédé Sexuel sur lui, vous devez admettre les deux, et vous devez donc gérer 2 voitures. Si vous êtes dans l'incapacité de les gérer toutes les deux, vous ne pouvez pas admettre l'un ou l'autre de ces patients.



Empilez la paire de patients dans la zone de pré-admissions correspondante sur votre plateau joueur (gardez-les empilés), puis glissez sous eux une tuile Bactérie issue de la zone de votre couleur du plateau Boîte de Pétri.

Déplacement

Le patient Obsédé Sexuel dispense des "bienfaits" bactériens dans votre clinique...

Le patient Obsédé Sexuel se déplace **en premier** accompagné de l'objet de son obsession ainsi que la tuile Bactérie, vers la même salle, en restant ensemble à chaque instant possible. Bien qu'ils se déplacent ensemble, ils dépendent autant de temps que 2 patients distincts (*Ils sont un peu distraits*). Déposez la tuile Bactérie dans la salle d'arrivée; déplacez ensuite le patient Obsédé Sexuel vers une salle de soin du service Addiction au Sexe afin d'être soigné, en dépensant le temps habituel pour le restant du trajet. Retirez maintenant le patient Obsédé Sexual du jeu et remplacez-le par un cube patient de la réserve identique au patient sur lequel il était empilé. Vous soignerez ce patient comme d'habitude.



Phase 2: Business

Soins des Patients et Revenus

Chaque salle (Salle de Soin, Bloc Opératoire) avec des tuiles bactérie nécessite précisément 1 Infirmière de plus que d'habitude pour chaque patient qui s'y trouve.



Exemple: 1 patient blanc avec une tuile Bactérie peut être soigné par un médecin blanc + 1 infirmière, ou par un médecin jaune.

Gain de Popularité

Une clinique avec des contaminations bactériennes... Ce n'est pas bon pour votre popularité.

Si (et seulement si) vous achetez des points de popularité, vous perdez par la suite 1 point de popularité pour **chaque salle** infectée par des Bactéries.

Phase 3: Administration

Lorsque les patients se décalent vers la droite, chaque patient Obsédé Sexuel reste sur l'objet de son obsession. Cela implique que s'ils sont sur l'emplacement le plus à droite et qu'ils doivent donc retourner dans le sac, ils y vont ensemble, ainsi l'obsédé reviendra certainement plus tard dans la partie...

Lorsque l'un de vos médecins s'améliore dans un laboratoire, vous pouvez retirer 1 tuile Bactérie de votre Clinique; remettez la tuile Bactérie dans la boîte de jeu.



Fin de la Partie

-3 points de popularité pour chaque tuile Bactérie encore présente dans votre clinique.



Cryogénie

Vous construisez la clinique du futur, aussi appelée Clinique 2.0 (entre les fantômes et les zombies, il n'y a désormais plus grand-chose qui puisse vous surprendre). Vous proposez maintenant à vos patients la possibilité d'être congelés dans la toute dernière génération de caissons cryogéniques. Mais assurez-vous de tout planifier correctement afin d'être en mesure de tous les soigner lorsque vous les réveillerez à la fin de la partie; vous gagnerez ainsi un maximum de popularité. En outre, si vous ne pouvez pas prendre soin de ces glaçons humains décongelés, leurs familles déposeront plainte contre votre clinique. Cela ne serait pas bon pour votre popularité...

Matériel

- 4 Services Cryogénie
- 4 meeples Caisson Cryogénique
- 1 plateau Cryogénie Clinique



Mise en Place

Placez 4 meeples Caisson Cryogénique par joueur sur le plateau Cryogénie Clinique.

Placez 1 service Cryogénie par joueur à côté du plateau principal; remettez le reste dans la boîte.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Vous pouvez construire **un seul service Cryogénie** dans votre clinique pour le coût habituel d'un service, et selon les règles habituelles.

Pour construire un Caisson Cryogénique (chaque joueur ne peut en construire qu'un par tour), prenez-le du plateau Cryogénie Clinique et placez-le sur votre service Cryogénie. Si vous décidez de construire un caisson cryogénique pendant votre action Construire, celui-ci ne compte pas comme l'une de vos composantes construites (c'est une "construction bonus"). Il coûte $\$0 + \T , où T est le Tour actuel du joueur.



Exemple: Si vous jouez le Tour III, le Caisson Cryogénique coûte \$3.

Votre Service Cryogénie peut accueillir jusqu'à 4 meeples Caisson Cryogénique (vous pouvez les empiler si vous le souhaitez). Vous n'êtes pas autorisé à acheter un 5^{ème} Caisson Cryogénique.



Déplacement

Un patient normal (blanc, jaune, orange, rouge) peut se déplacer vers un caisson cryogénique construit dans votre service Cryogénie: dépensez simplement le temps habituel nécessaire pour se rendre dans ce service, puis placez le cube patient à l'intérieur du caisson. Ce patient ne peut plus être déplacé et sa voiture reste sur votre plateau joueur.

Capacité du Nouveau Service Cryogénie:

- 4 caissons cryogéniques
- 4 patients normaux (chacun dans son propre caisson cryogénique)

Phase 2: Business Soins des Patients et Revenus

Les patients en caisson cryogénique ne peuvent pas être soignés (voir **Fin de la Partie**).

Dépenses

Un service Cryogénie avec au moins un caisson cryogénique a un coût d'entretien de \$2. S'il n'a pas encore de caisson cryogénique, il n'a pas de coût d'entretien.



$\geq 12\$$

Phase 3: Administration

L'état des patients en caisson cryogénique ne s'aggrave pas – c'est tout l'intérêt!



Fin de la Partie

Après le calcul habituel du score final, il y a une autre action à accomplir! Déplacez 1 infirmière et 1 aide-soignante vers votre service Cryogénie. Pour chaque patient congelé (c'est-à-dire dans un caisson cryogénique), déplacez 1 médecin; vous devez faire en sorte que le médecin soit exactement de la même couleur que le patient – trop d'exigences sont nécessaires au réveil du patient pour que les infirmières soient en mesure de compenser la différence.

Comptez la quantité totale de temps dépensé pour déplacer l'infirmière, l'aide-soignante et les médecins. Divisez par 3 en arrondissant en-dessous, puis retirez ce nombre de votre popularité dans l'ordre inverse du tour.

Capacité du Service Cryogénie à la Fin de la Partie:

- 4 caissons cryogéniques
- 4 patients normaux (chacun dans son propre caisson cryogénique)
- 1 infirmière
- 1 aide-soignante
- 4 médecins (1 par patient congelé)

Soins des Patients et Revenus de la Cryogénie à la Fin de la Partie

Chaque patient qui dispose de son propre médecin de la même couleur précisément se réveille et est soigné. Encore une fois, les couleurs doivent correspondre exactement; l'infirmière ne compense pas la différence de couleurs.

Pour chaque patient que vous avez décongelé et soigné avec succès, vous gagnez:

- \$12 pour un patient blanc
- \$20 pour un patient jaune
- \$32 pour un patient orange
- \$48 pour un patient rouge



Aucun bonus (comme les jardins ou la TV satellite) ne s'applique – les patients sont trop loin de cela pour être en capacité de profiter (et donc de payer) de ces installations.

Gain de Popularité à la Fin de la Partie

Utilisez l'argent gagné lors du dégel des patients, en plus de votre argent restant, pour acheter des points de popularité dans l'ordre inverse du tour.

Pour chaque patient encore congelé dans son caisson cryogénique, vous marquez **-5 points de popularité**.



Cannabis Thérapeutique

Il est prouvé cliniquement que fumer du tabac est néfaste pour la santé... Mais fumer de l'herbe est-il meilleur? Certaines cliniques prescrivent légalement l'usage du cannabis. Soyez toutefois prudent avec l'usage approuvé du cannabis thérapeutique: il y en a peut-être un peu qui est fumé en secret. Si le personnel en fume, cela n'aidera probablement pas les patients...

Matériel

- 16 tuiles Cigarette au Cannabis
- 8 tuiles Armoire Médicale
- 1 plateau Bâtiment Abandonné



Mise en Place

Placez 4 tuiles Cigarette au Cannabis par joueur sur le plateau Bâtiment Abandonné (par exemple 8 tuiles Cigarette au Cannabis pour une partie à 2 joueurs).

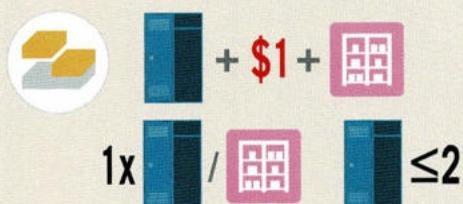
Placez 2 tuiles Armoire Médicale par joueur à côté des tuiles à construire. Vous pouvez les construire lors de la phase de construction.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Vous pouvez construire une armoire médicale en tant qu'une des composantes. Cela coûte \$1. Celle-ci doit être installée dans une réserve. Vous pouvez avoir une seule armoire médicale dans chaque réserve, et pas plus de 2 au total dans votre clinique.



Déplacement

Un médecin peut désormais se déplacer vers la réserve:

- Si le médecin termine son déplacement dans la réserve, il subtilisera une cigarette au cannabis de l'armoire médicale pour son usage personnel.
- Si le médecin traverse une réserve où il y a des cigarettes au cannabis à l'intérieur, celui-ci en récupérera une pour le reste du trajet afin d'aider à soigner un patient; glissez la tuile sous le médecin.



Capacité de la Réserve: 1 aide-soignante + 1 médecin (+1 armoire médicale et 2 cigarettes au cannabis).

Capacité de la Salle de Soin: 2 patients + 2 médecins + ∞ infirmières + 1 cigarette au cannabis par médecin.

Phase 2: Business Soins des Patients et Revenus

Si un médecin détient une cigarette au cannabis en sa possession dans une salle de soin (exclusivement), il peut utiliser la cigarette au cannabis pour soigner un patient, vous rapportant \$5 de plus. Remettez la cigarette au cannabis dans la réserve de tuiles.



Dépenses

Vous pouvez acheter des cigarettes au cannabis dans l'ordre inverse du tour. La première coûte \$1; la deuxième \$3 (\$1 + \$2); la troisième \$6 (\$1 + \$2 + \$3); la 4^{me} \$10 (\$1 + \$2 + \$3 + \$4).



Exemple: Vous possédez déjà 2 cigarettes au cannabis contenues dans vos armoires médicales. Vous pourriez vous réapprovisionner pleinement pour \$3, mais au lieu de cela, vous décidez d'en acheter juste 1 pour \$1.

Vous pouvez en entreposer seulement 2 par armoire médicale, et vous pouvez acheter seulement ce qui est disponible dans la réserve de tuiles. Répartissez les cigarettes au cannabis nouvellement acquises dans les armoires médicales comme vous le souhaitez, en respectant la limite de 2 par armoire.

Phase 3: Administration

Fumer du cannabis dérobé n'est possible que dans la réserve (*derrière l'armoire médicale*): retirez la cigarette au cannabis, le médecin augmente d'un niveau (mais rouge reste rouge), et vous gagnez 2 points de popularité (dans l'ordre inverse du tour)! Ce médecin ne perdra pas de couleur ce tour, il est défoncé et se sent bien.



LÉGENDE DES ICÔNES

PIÈCES EN BOIS



TUILES



AUTRES ICÔNES



Les règles de Clinic Deluxe 69th Blue Extension appartiennent à son auteur, Alban Viard, et sont réservées à un usage personnel.
Clinic Deluxe Edition © Alban Viard 2024
Conçu par Linda Brava ©2024
Graphisme par Sen. Stoddard
Édition des règles par The Arson Man
Traduction par Stanislas Gayot