

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 Pink Extension comprend 4 nouveaux grands modules ainsi qu'un paquet supplémentaire de cartes pour le générateur aléatoire. Nous avons également inclus des jetons Gélule Bleue et Gélule Rose à destination des fans qui n'aiment pas jouer avec les véritables gélules présentes dans Clinic 6th Extension. 17 nouveaux Objectifs en Solitaire complètent ce nouvel ensemble de règles.

Matériel

Chirurgie Esthétique



16 Pop stars (4 dans chacune des 4 couleurs)



16 Limousines

4 Chirurgiens plasticiens

1 Bloc Opératoire



Gynécologues



4 Gynécologues

16 tuiles Pilule Contraceptive

5 Femmes enceintes

5 cubes patient Bébé

1 plateau Pharmacie Spécialisée



À l'Intérieur de la Clinique



8 Médecins pervers

4 Infirmières lubriques

4 Secrétaires séductrices

16 tuiles Salle de Repos

4 marqueurs Rapport Sexual

(1 dans chaque couleur de joueur)



Jetons Gélule Bleue & Gélule Rose



4 jetons Gélule Bleue

4 jetons Gélule Accro aux couleurs des joueurs

L'Institut de l'Obésité



16 SUV

4 Chirurgiens bariatriques

4 Services Bariatrie

16 patients Obèses morbides

1 plateau Institut de l'Obésité

Nouveaux Objectifs en Solitaire

Objectifs pour:

THE EXTENSION

2ND EXTENSION

3RD EXTENSION

Générateur Aléatoire de Clinique

15 Cartes Module



À l'Intérieur de la Clinique

Oubliez tout ce que vous avez appris à Clinic au travers de toutes les extensions. Avec cette extension, votre objectif n'est pas de soigner les patients ni même de les maintenir en état; en fait, vous vous appliquez surtout à satisfaire vos instincts les plus primaires...

Matériel

- 8 Médecins pervers (prédateurs)
- 4 Infirmières lubriques (prédatrices)
- 4 Secrétaires séductrices (prédatrices)
- 16 tuiles Salle de Repos
- 4 marqueurs Rapport Sexuel (1 dans chaque couleur de joueur)



Mise en Place

Vous commencez la partie avec davantage de personnel dans votre clinique... Malheureusement, ils ne sont pas là pour vous aider à soigner les patients, mais juste pour s'amuser et avoir des relations sexuelles les uns avec les autres ainsi qu'avec les patients, les médecins, les infirmières et les aide-soignantes que vous admettrez/recrutez pendant la partie. Chaque joueur prend 2 médecins pervers, 1 infirmière lubrique et 1 secrétaire séductrice. Ceux-ci attendent à l'entrée de votre clinique. N'oubliez pas d'ajouter 4 voitures!

Chaque joueur récupère également 4 tuiles Salle de Repos. L'une d'elles est construite en même temps que les 3 autres tuiles du jeu de base. Conservez les 3 autres à côté de votre plateau joueur prêtes à être construites plus tard. La tuile Salle de Repos doit être adjacente à au moins l'une des 3 tuiles construites lors de la mise en place au rez-de-chaussée.

Vous commencez aussi la partie avec plus d'argent: \$30.

Chaque joueur pose également son marqueur Rapport Sexuel sur le 0 de la piste Popularité. Empilez-les dans le même ordre que vos disques Popularité.



Astuce: Je ne recommande pas de jouer avec cette extension sur la face 3x3 des plateaux de votre clinique puisque vous commencez toujours avec 4 meeples supplémentaires dans votre clinique, ce qui signifie 4 voitures de plus que d'habitude...

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

La tuile Salle de Repos est un nouveau module; elle suit toutes les règles de construction habituelles. Vous ne pouvez avoir qu'une Salle de Repos par étage. 2 tuiles Salle de Repos ne peuvent pas être adjacentes (pas même l'une sur l'autre).



Si vous décidez de construire une salle de repos pendant votre action Construire (chaque joueur ne peut en construire qu'une par action), celle-ci ne compte pas comme l'une des composantes construites (c'est une "construction bonus"). Celle-ci coûte \$1 + \$e, où e est égal au numéro de l'étage.



Déplacement

Les médecins pervers, les infirmières lubriques et les secrétaires séductrices se déplacent uniquement vers la salle de repos et aucun autre module. Vous ne pouvez en disposer que de 2 par salle de repos. Si vous n'avez pas suffisamment de salles de repos, les autres languissent lascivement à l'entrée.

Capacité de la Nouvelle Salle de Repas:

- un total de 2 médecins pervers, infirmières lubriques et/ou secrétaires séductrices
- ET
- un total de 2 patients, médecins, infirmières, aide-soignantes, janitors, femmes enceintes, intérieures, kinésithérapeutes, infirmières auxiliaires, personnes âgées vigoureuses, visiteurs, médecins bourreaux de travail, directeurs, chirurgiens, secrétaires, équipes de brancardiers, pop stars, chirurgiens bariatriques, chirurgiens plasticiens, gynécologues, conseillers en génétique.

Exemple: 2 médecins pervers et (1 infirmière + 1 visiteur).

NOUVEAU! Comment Avoir un Rapport Sexuel dans la Clinique

- Les **médecins pervers** couchent uniquement avec des patients actifs.
- Les **infirmières lubriques** couchent uniquement avec des médecins/chirurgiens non pervers de tous types.
- Les **secrétaires séductrices** désirent coucher avec des personnes sexuellement actives, non prédatrices: **n'importe qui** sauf les bébés, les grands brûlés, les patients en état critique, les personnes âgées et les zombies.



Les médecins pervers, les infirmières lubriques et les secrétaires séductrices ne couchent pas entre eux; ils sont bien trop prédateurs pour ce niveau de consentement.

Déplacez les personnes (hormis les prédateurs) qui sont déjà présentes dans votre Clinique (pas celles des zones de Pré-admissions, ni des Entrées/Hélistations) vers les salles de repos, en respectant la capacité de la tuile Salle de Repos. Ils ne dépensent pas de temps pour s'y rendre... tellement ils sont enthousiastes.

Avoir un rapport sexuel dans une salle de repos prend 2 temps (juste un petit coup rapide entre deux gardes).

Avancez d'un emplacement votre marqueur Rapport Sexuel sur la piste Popularité pour chaque relation sexuelle venant de se produire dans les salles de repos de votre clinique.

Les partenaires sexuels restent dans les salles de repos pour le restant du tour (vite fait et bien fait vont de pair).

Phase 2: Business

Soins des Patients et Revenus

Toutes les personnes ayant un rapport sexuel pendant ce tour n'ont pas d'autre fonction, désir, soin ou motivation à se déplacer. Ils restent dans la salle de repos jusqu'à la fin du tour.

Dépenses

L'entretien d'une salle de repos est de \$1. Si des personnes ont un rapport sexuel dans une salle de repos pendant ce tour, les aide-soignantes doivent nettoyer ces salles de repos (l'une d'elles pourrait toutes les nettoyer, ou vous préféreriez que chacune soit nettoyée par une aide-soignante différente, ou toute autre combinaison): choisissez une aide-soignante à déplacer depuis sa réserve vers chaque salle de repos utilisée dont vous souhaitez qu'elle soit nettoyée, puis repartir vers la réserve de départ, en dépensant le temps habituel de trajet comme pour la phase de Déplacement. Dépensez 2 temps dans chaque salle de repos à nettoyer. Faites ainsi pour chaque aide-soignante que vous souhaitez mobiliser jusqu'à ce que toutes les salles de repos aient été nettoyées.

Si vous ne disposez pas d'aide-soignante pour nettoyer les salles de repos, l'entretien d'une salle de repos passe à \$6 (vous devez faire appel à des spécialistes dès que les choses se corsent). Si vous disposez d'une aide-soignante, vous ne pouvez pas choisir de payer \$6 à la place juste pour éviter de dépenser du temps, mais vous pouvez choisir l'aide-soignante qui nettoiera les salles de repos si vous avez plusieurs options.



Les aide-soignantes qui ont eu un rapport sexuel dans une salle de repos ne sont pas disponibles pour l'entretien, elles sont trop concentrées sur... d'autres "tâches". Ceci doit être dévolu à une aide-soignante présente dans une réserve.

Payer vos Employés

Les médecins pervers, les infirmières lubriques et les secrétaires séductrices n'attendent pas particulièrement de salaires; ils ne sont dans votre clinique que pour augmenter gaïement le nombre de leurs conquêtes sexuelles. Par conséquent, leurs voitures ne quittent jamais votre clinique.

Vous devez toujours verser les salaires des personnes qui fuient leurs obligations en direction de la salle de repos...

Phase 3: Administration

Déplacez les prédateurs qui ont eu un rapport sexuel en salle de repos vers n'importe quelles modules de votre choix dans votre Clinique pour 0 temps (ils se faufilent rapidement à l'abri des regards); les autres retournent vers des endroits autorisés.

Exemple: Les patients peuvent se déplacer vers des salles de soins différentes (même de services différents) de là où ils partis. C'est la magie de l'amour! L'état des patients continue de s'aggraver dans les salles de repos (existe-t'il une meilleure façon de quitter ce monde?), et les médecins continuent de perdre une couleur par épuisement.

Fin de la Partie

Le joueur dont la clinique a accueilli le plus de relations sexuelles pendant la partie (le marqueur Rapport Sexuel est le plus avancé sur la piste de Popularité) l'emporte. En cas d'égalité, celui parmi les joueurs à égalité qui possède la popularité la plus élevée gagne. S'il y a toujours égalité, celui parmi les joueurs à égalité qui a atteint en premier ce niveau de popularité l'emporte (comme dans le jeu de base).

1 tuile Salle de Repos compte pour 1 Relation sexuelle. 2 tuiles Salle de Repos comptent pour 3 Relations sexuelles. 3 tuiles Salle de Repos comptent pour 6 Relations sexuelles. 4 tuiles Salle de Repos comptent pour 10 Relations sexuelles. Déplacez en fonction votre marqueur Rapport Sexuel sur la piste.

Gynécologues

Rein de bizarre par ici, on ajoute juste nos amis gynécologues qui n'étaient pas encore représentés dans le jeu. Vous pourrez enfin recruter votre gynécologue préféré – il n'est peut-être pas aussi lubrique que vous l'imaginiez, espèce d'obsédé!

Remarque du concepteur: Cette extension ne peut pas être combinée avec l'Obstétrique de The Extension, ni avec la Pédiatrie de 2nd Extension, puisque les femmes enceintes et les bébés sont traités différemment dans cette extension.

Matériel

- 4 Gynécologues
- 16 tuiles Pilule Contraceptive
- 5 Femmes enceintes
- 5 cubes patient Bébé
- 1 plateau Pharmacie Spécialisée



Mise en Place

Placez le plateau Pharmacie Spécialisée à côté du plateau principal et mettez-y 4 Pilules Contraceptives pour chaque joueur.

Placez $j + 1$ femmes enceintes et cubes Patient Bébé sur la tuile Pharmacie Spécialisée, où j est le nombre de joueurs (par exemple, 4 femmes enceintes dans une partie à 3 joueurs).

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 2: Recrutement

Lorsque vous choisissez cette action, s'il y a au moins un médecin blanc à l'université, vous pouvez recruter un gynécologue si vous n'en disposez pas déjà d'un dans votre clinique. Le gynécologue coûte le double du médecin blanc le plus cher disponible à l'université (ce qui pourrait se monter à \$0). Bien entendu, le gynécologue arrive en voiture.



Action 3: Admettre des Patients

Vous pouvez maintenant utiliser un PF pour déplacer une femme enceinte depuis la Pharmacie Spécialisée vers une entrée/hélistation. N'oubliez pas d'ajouter une voiture!



Déplacement

Le gynécologue se déplacera uniquement vers une salle de soin (pour y soigner les patients) adjacente à 2 réserves.

Si le Gynécologue se déplace vers une telle salle de soin, la capacité de cette salle de soin est modifiée comme suit:

- 1 gynécologue et 1 patient ou

- 1 gynécologue et 1 femme enceinte



Les patients qu'un gynécologue peut soigner sont les suivants: Les patients normaux blancs, jaunes, orange et rouges, l'accro de Clinic (VOUS) si vous êtes de sexe féminin, les pop stars, les femmes enceintes, les patients obsédés sexuels et les patients indéterminés.

Déplacer un Bébé (Voir Phase 2: Business ci-dessous)

Si vous souhaitez déplacer un bébé, une infirmière ou une aide-soignante doit récupérer le bébé et le porter vers une salle de soin de n'importe quel service (l'infirmière/aide-soignante qui porte le bébé prend le temps habituel comme si elle ne portait pas de bébé).

Phase 2: Business

Soins des Patients et Revenus

Chaque gynécologue ne peut examiner qu'un seul patient ou qu'une seule femme enceinte dans une salle de soin.

Le gynécologue soigne un patient en lui vendant une tuile Pilule Contraceptive. Vous gagnez \$12 pour ce soin, puis le patient part avec sa voiture pour 0 temps, comme d'habitude. Prenez une pilule contraceptive du haut vers le bas de votre colonne à la pharmacie spécialisée (s'il y en a de disponibles) et glissez-la sous le patient.

Si le gynécologue soigne une femme enceinte, un nouveau cube Patient Bébé est né: remplacez la femme enceinte par un cube patient blanc et ajoutez un cube bébé rose de la réserve générale dans le même module; vous gagnez \$6 + 3 points de popularité. Retirez la femme enceinte du jeu (elle est devenue un patient blanc). Ne retirez pas de voiture, elle appartient désormais au patient blanc (la nouvelle mère)!

1 infirmière et 1 aide-soignante dans une salle de soin fonctionnelle peuvent soigner un bébé (mais pas dans le même tour lors duquel il est né). Vous gagnez \$25. Un Bébé compte comme un patient normal au regard de la capacité d'une salle de soin. Lorsque le bébé est soigné, ne retirez pas de voiture, elle appartient désormais au patient blanc (la nouvelle mère)!

La Capacité de la Salle de Soin est donc de:

- 2 patients (un bébé est un patient) + 2 médecins + ∞ infirmières ou
- 2 bébés + 2 infirmières + 2 aide-soignantes ou
- 1 gynécologue + soit 1 femme enceinte soit 1 patient

Payer vos Employés

Le gynécologue perçoit un salaire de \$1.



Phase 3: Administration

L'état des bébés ne s'aggrave pas; ils peuvent rester sans soins jusqu'à la fin de la partie si vous ne voulez pas d'argent!

Fin de la Partie

Marquez des points négatifs de popularité s'il vous reste des pilules contraceptives à la pharmacie spécialisée, comme indiqué par le diagramme de score sur le plateau Pharmacie Spécialisée. Les bébés présents dans votre clinique n'affectent pas votre popularité.

L'institut de l'Obésité

L'obésité – qu'elle soit héréditaire, due à un désordre alimentaire, lié au style de vie ou à une combinaison de ces éléments, voire même autre chose – affecte un pourcentage de plus en plus élevé de la population. En tant que directeur de la clinique la plus rentable de la région, vous comprenez qu'il est dans votre intérêt financier d'aider ces braves gens. L'Institut de l'Obésité devrait contribuer à faire pencher la balance en faveur d'une meilleure forme.

Matériel

- 16 SUV
- 4 Chirurgiens bariatriques
- 4 Services Bariatrie
- 16 patients Obèses morbides
- 1 plateau Institut de l'Obésité



Mise en Place

Placez 4 patients obèses morbides par joueur à l'Institut de l'Obésité; remettez le reste dans la boîte.

Garez 4 SUV par joueur (1 par patient obèse morbide en jeu) sur le parking du plateau Institut de l'Obésité.

Placez 1 chirurgien bariatrique par joueur au-dessus de l'Université sur le plateau principal; remettez le reste dans la boîte.

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

Placez 1 patient obèse morbide sur l'emplacement le plus à gauche de chaque file de service ouvert sur le bloc-notes du plateau principal. C'est normal s'il y a des emplacements vides entre ces patients et le reste de la file.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 1: Construire

Vous pouvez construire un service Bariatrie. Pour vos VIP et vos patients les plus snobs, les patients obèses morbides ne sont pas très populaires; cela signifie que vous ne pouvez pas construire le service Bariatrie aux étages 0-1.



Afin que les patients obèses morbides utilisent votre système SMUR, au moins 1 module du réseau SMUR doit contenir **2 cylindres**. Ceci améliore l'ensemble du réseau.



Action 2: Recrutement

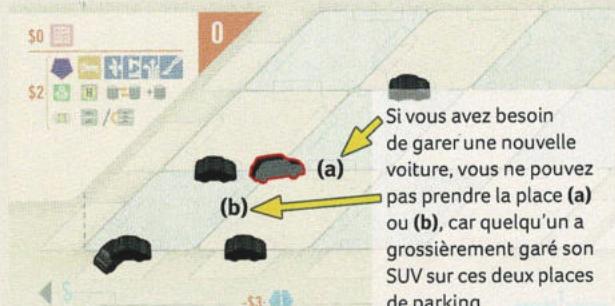
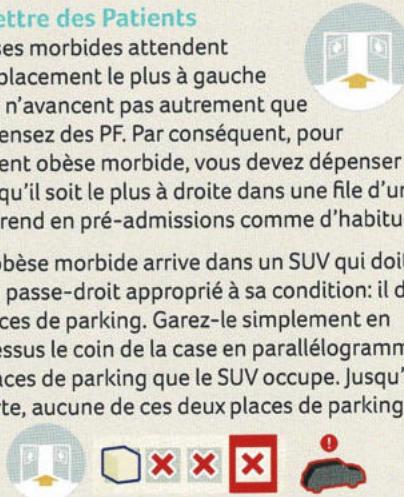
Lorsque vous choisissez cette action, s'il y a des médecins jaunes à l'Université, vous pouvez recruter un chirurgien bariatrique si vous n'en disposez pas déjà d'un. Le chirurgien bariatrique coûte le double du médecin jaune le plus cher disponible à l'université. Comme d'habitude, cette personne arrive en voiture!



Action 3: Admettre des Patients

Les patients obèses morbides attendent toujours sur l'emplacement le plus à gauche de chaque file; Ils n'avancent pas autrement que lorsque vous dépensez des PF. Par conséquent, pour admettre un patient obèse morbide, vous devez dépenser assez de PF pour qu'il soit le plus à droite dans une file d'un service; d'ici il se rend en pré-admissions comme d'habitude.

Chaque patient obèse morbide arrive dans un SUV qui doit être garé avec un passe-droit approprié à sa condition: il doit occuper deux places de parking. Garez-le simplement en diagonale par-dessus le coin de la case en parallélogramme entre les deux places de parking que le SUV occupe. Jusqu'à ce que le SUV parte, aucune de ces deux places de parking n'est disponible.



Si vous garez le SUV sur le parking, mettez-le bien entendu à cheval sur 2 places de parking, de préférence en diagonale (pour faire comme dans la vraie vie, et pour vous aider à vous souvenir qu'il prend les deux places).

Nouveaux Patients dans les Files de Rendez-vous

Ajoutez des patients dans les files comme d'habitude, sauf en ce qui concerne les patients obèses morbides qui préfèrent rester sur l'emplacement le plus à gauche, en invitant les nouveaux venus à les laisser passer.

Déplacement

Les patients obèses morbides se déplacent comme n'importe qui d'autre dans votre Clinique, excepté que:

- Ils ont besoin de deux fois plus de temps, ils dépensent donc 2 temps par case au lieu d'un.
- Ils peuvent emprunter un réseau SMUR qui dispose d'un double cylindre sur l'un de ses arrêts (c'est-à-dire 2 cylindres sur le même module). Cela prend ainsi 0 temps entre deux arrêts, comme pour n'importe qui d'autre.

Les équipes de brancardiers ne sont pas capables de déplacer des patients obèses morbides.

Les patients obèses morbides peuvent uniquement être soignés dans une salle de soin adjacente à un service Bariatrie. Si vous admettez un patient obèse morbide (pour quelque raison que ce soit) avant d'avoir une salle de soin fonctionnelle de Bariatrie, le patient peut attendre dans n'importe quel service.



Capacité de la Salle de Soin: 1 patient obèse morbide + 1 chirurgien bariatrique (ou les autres possibilités habituelles).

Phase 2: Business

Soins des Patients et Revenus

Un patient obèse morbide peut uniquement être soigné par un chirurgien bariatrique dans une salle de soin fonctionnelle qui ne contient pas d'autre patient, et qui est adjacente au service Bariatrie. Après qu'il a été soigné, placez le patient obèse morbide sur le plateau Institut de l'Obésité et retirez 1 SUV, libérant 2 places de parking. Vous gagnez \$20, modifiés par les bonus habituels de soin (jardins, TV satellite, air conditionné...).



\$20

Dépenses

Chaque patient obèse morbide non soigné présent dans votre Clinique vous coûte \$1.



\$1

Payer vos Employés

Votre Chirurgien Bariatrique perçoit un salaire de \$2. Si vous ne voulez pas le payer, il retourne au-dessus de l'Université.



\$2

Remarque: Les chirurgiens bariatriques ne comptent pas comme des chirurgiens normaux (bleu foncé). Ils ne peuvent pas non plus travailler comme des médecins normaux.

Gain de Popularité

Après que chacun a acheté ses points de popularité, en suivant l'ordre inverse du tour, chaque patient obèse morbide non soigné présent dans votre Clinique vous rapporte 3 points de Popularité.



4 1
3 /

Phase 3: Administration

Les patients obèses morbides déjà présents sur le bloc-notes se déplacent d'un emplacement vers la droite comme les autres patients, mais ils ne sont jamais retirés lorsqu'ils se trouvent sur l'emplacement le plus à droite avec la croix rouge X.

Pour les files des services qui ne contiennent plus de patient obèse morbide, ajoutez-en un sur l'emplacement le plus à gauche à partir des $4 \times j$ premiers patients obèses morbides du plateau Institut de l'Obésité, où j est égal au nombre de joueurs. Il doit y avoir exactement 1 patient obèse morbide dans chaque file, à moins qu'il n'en reste tout simplement plus.

Fin de la Partie

Pour chaque patient obèse morbide non soigné présent dans votre Clinique, marquez -5 points de popularité.

Le chirurgien bariatrique vous rapporte 3 points de popularité.



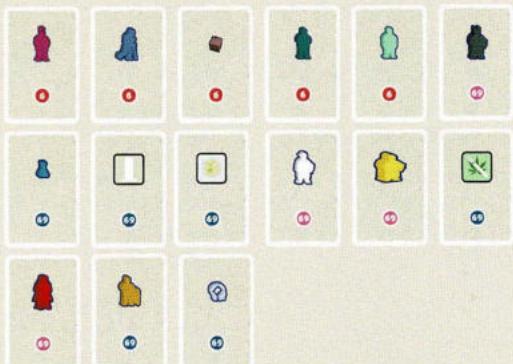
5 3 /

Générateur Aléatoire de Clinique

Avec plus de 60 modules d'extensions (si vous possédez le jeu de base, The Extension, 2nd Extension, 3rd Extension, 4th Extension, 5th Extension, 6th Extension et ces 69th blue and pink Extensions... ainsi que Danger Biologique et COVID-19), il peut être difficile d'en choisir certains parmi tous ceux-ci (le Campaign Book peut être un bon guide, mais il ne contient pas les dernières sorties). Ce paquet de cartes s'en chargera pour vous et vous permettra de gagner du temps.

Matériel

- 15 Cartes Module



Mise en Place

Description d'une carte

Sur chaque carte figurent:

- le matériel requis
- un disque coloré qui identifie la boîte d'origine de ce matériel (orange pour le jeu de base, rouge pour The Extension, bleu pour 2nd Extension, vert pour 3rd Extension et ainsi de suite...). S'il y a deux disques, vous utiliserez deux boîtes!

Avant la mise en place, mettez-vous d'accord sur le nombre de cartes à utiliser, puis tirez au hasard ce même nombre de cartes. Nous vous recommandons de ne pas utiliser plus de 5 cartes afin de limiter les interférences entre les extensions; 4 est un nombre correct. Si une carte ne vous satisfait pas, défaussez-la simplement et piochez-en une nouvelle. Après tout, diversité et amusement sont les maîtres-mots de cette "extension".

Munissez-vous juste du matériel requis dans les boîtes désignées, puis lisez les règles correspondantes dans leurs livrets respectifs. Il n'y a plus qu'à jouer!

Si vous possédez les autres cartes du générateur aléatoire de 6th Extension, vous pouvez combiner les deux paquets de cartes.

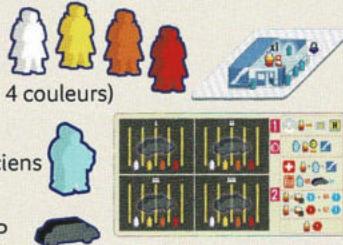
Chirurgie Esthétique

Avec une telle popularité, votre clinique devient reconnue de par le monde! Par conséquent, des demandes spécifiques émanent de personnalités très en vue. Il est temps de proposer une nouvelle spécialité: la chirurgie esthétique. Les stars du monde entier vont vous adorer! Mais veillez à ne pas gâcher cette source de capitaux: une star reste sans cesse sous les feux des projecteurs!

Remarque: Ce module est incompatible avec les Chirurgiens (C2) et les Hélicoptères (C3).

Matériel

- 16 Pop stars (4 dans chacune des 4 couleurs)
- 16 Limousines
- 4 Chirurgiens plasticiens
- 1 Bloc Opératoire
- 1 plateau Parking VIP



Mise en Place

Votre clinique est maintenant en mesure de proposer la chirurgie esthétique. Cela signifie que chaque joueur commence la partie avec un bloc opératoire qui doit être construit lors de la mise en place. Vous commencez également avec un chirurgien plasticien à l'entrée, avec sa voiture [normale], bien sûr.

Placez le plateau parking VIP en-dessous de la zone de Parking du plateau principal. Comblez-le avec autant de limousines et de pop stars qu'indiqué, en fonction du nombre de joueurs.

Exemple: Dans une partie à 3 joueurs, il y aura 12 limousines, 3 pop stars blanches, 3 pop stars jaunes, 3 pop stars orange et 3 pop stars rouges.

Organisation du Jeu

Phase 1: Actions

Action 3: Admettre des Patients

Vous pouvez dépenser 1 PF pour déplacer une pop star depuis votre parking VIP vers n'importe quelle entrée/hélistation de votre clinique.



Déplacement

Dans cette extension, le bloc opératoire est réservé exclusivement au soin des pop stars.

Les pop stars et les chirurgiens plasticiens se déplacent vers les blocs opératoires.



Capacité du Bloc Opératoire: 1 pop star + 1 chirurgien plasticien.

Phase 2: Business

Soins des Patients et Revenus

1 chirurgien plasticien peut soigner 1 pop star dans un bloc opératoire. La chirurgie esthétique est un business délicat,

le visage d'une pop star est scruté davantage que n'importe quel autre; il faut vérifier si les résultats plaisent à la pop star: piochez un cube du sac des Patients:

- Si la couleur du cube pioché correspond à celle de la pop star, cette dernière est satisfaite: marquez immédiatement 5 points de popularité, puis lors de la phase de Gain de Popularité de ce tour, chaque point de popularité coûtera \$4.
- Si la couleur du cube pioché ne correspond pas à celle de la pop star, cette dernière n'est pas satisfaite et le clame publiquement: perdez immédiatement 5 points de popularité, puis lors de la phase de Gain de Popularité de ce tour, chaque point de popularité coûtera \$2.



Dépenses

Chaque limousine qui reste garée sur le parking VIP en attendant sa pop star paie \$4 pour le parking haut de gamme. Ce montant est réparti entre tous les joueurs, arrondi à l'inférieur. *Il n'y a qu'un seul endroit pour payer, donc tout le monde partage les bénéfices.*

Payer vos Employés

Le chirurgien plasticien perçoit un salaire de \$8.

Gain de Popularité

Selon votre décision après avoir soigné une pop star, achetez des points de popularité au coût habituel ou au coût spécifique. Si vous n'avez pas soigné de pop star, prenez en compte le coût habituel.

Phase 3: Administration

Retirez du jeu les pop stars soignées, ainsi que leurs limousines!

Fin de la Partie

-5 points de popularité pour chaque pop star encore présente dans votre clinique.



Remarque: Les chirurgiens plasticiens ne comptent pas comme des chirurgiens normaux (bleu foncé).

Nouveaux Objectifs en Solitaire

1. Choisissez l'un des objectifs de fin de partie suivants:

THE EXTENSION



construire un bloc opératoire à l'Étape 4



utiliser toutes les couleurs de gélules au moins une fois

≥ 4



utiliser au moins 4 piliers dans votre clinique

≥ 3



construire au moins 3 tuiles TV Satellite

2ND EXTENSION



construire au moins 5 modules spéciaux bleus

≥ 4



soigner au moins 4 bébés

2



construire 2 scanners médicaux



construire une morgue et qu'elle soit pleine à la fin de la partie

≥ 3



votre chirurgien doit soigner au moins 3 patients

3RD EXTENSION



avoir 5 fumeurs vivants dans votre clinique



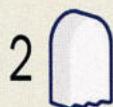
construire au moins 3 hélistations



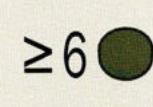
garer 3 camions de pompiers au rez-de-chaussée



utiliser vos toilettes publiques à chacun des 6 tours



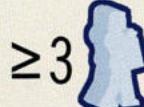
avoir 2 fantômes à chaque étage (rez-de-chaussée y compris)



avoir au moins 6 déjections



avoir 1 climatiseur à chaque étage (rez-de-chaussée y compris)



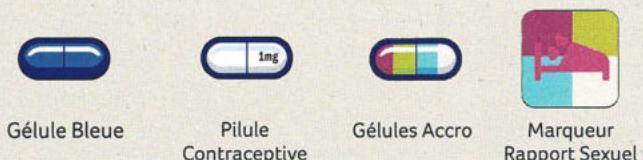
apporter au moins 3 cadeaux à vos patients

LÉGENDE DES ICÔNES

PIÈCES EN BOIS



TUILES



AUTRES ICÔNES



Les règles de Clinic Deluxe 69th Pink 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