

# CLINIC

DELUXE EDITION

## 7TH EXTENSION

### Introduction

Cette extension pour Clinic Deluxe Edition verse dans le cynisme, la stupidité et l'infantilisation. Vous devrez alimenter les salles de soins sans électrocuter vos patients, éclairer l'entrée de votre clinique et installer quelques camions restaurants pour satisfaire aux nouvelles habitudes alimentaires de votre personnel. Si cela ne suffit pas, vous pouvez aussi payer quelques taxis et bus pour faire venir des hypocondriaques, servir un peu d'alcool à vos vrais patients ou encore hydrater vos aînés pendant une vague de chaleur! De nouveaux objectifs en solitaire figurent même à la fin de ce livret de règles.

Tous les modules peuvent être combinés entre eux à loisir, sauf indication contraire.

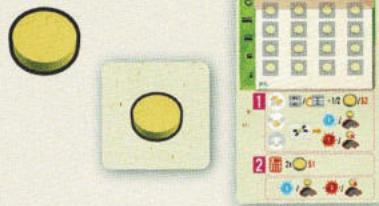
### Matériel

#### Statues



4 tuiles Statue du Concepteur  
1 plateau Sculpteur sur Pierre

#### Lampadaires



16 lampadaires jaunes  
1 plateau Usine de Lampadaires  
1 nouvelle tuile Bonus

#### Générateur Électrique



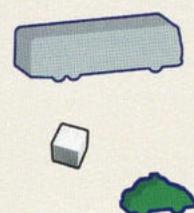
12 modules Alimentation Électrique  
1 plateau Générateur Principal  
12 Patients Maladroits bleus

#### Camions Restaurants



16 camions restaurants  
1 plateau Dépôt des Camions Restaurants

#### Bus et Taxis



8 bus  
12 taxis privés  
1 plateau Dépôt Central  
28 cubes blancs Patient

#### Festivités



12 jetons Flasque d'Alcool  
1 plateau Supermarché

#### H<sub>2</sub>O



16 jetons Bouteille d'Eau  
8 jetons Robinet  
1 plateau Fontaine  
16 personnes âgées\*  
\* Issues de l'Hospice (The Extension).

#### Nouveaux Objectifs en Solitaire

Objectifs pour:

4TH EXTENSION

CLINIC

5TH EXTENSION

6TH EXTENSION

69TH EXTENSION

69TH EXTENSION

7TH EXTENSION

# Statues

Et moi qui pensais que vous étiez guéris de votre addiction à Clinic ! À vrai dire, je suis ravi de vous retrouver en train de lire cette introduction d'un module de 7th Extension...

Avec ce module, vous devez ériger, à partir d'un matériel limité, une statue en l'honneur du fondateur de la première Clinique. Selon les archéologues ludiques, cette dernière remonte à 2014 et est localisée à proximité d'Essen, l'une des plus grandes villes de la Ruhr. Mais assez parlé de préhistoire: pour construire ma statue, vous devrez faire des sacrifices!

## Matériel

- 4 tuiles Statue du Concepteur
- 1 plateau Sculpteur sur Pierre



## Mise en Place

Chaque joueur récupère 1 tuile Statue du Concepteur et la place à côté de sa clinique. Remettez les tuiles Statue du Concepteur restantes dans la boîte.

## Organisation du Jeu

### Phase 1: Actions

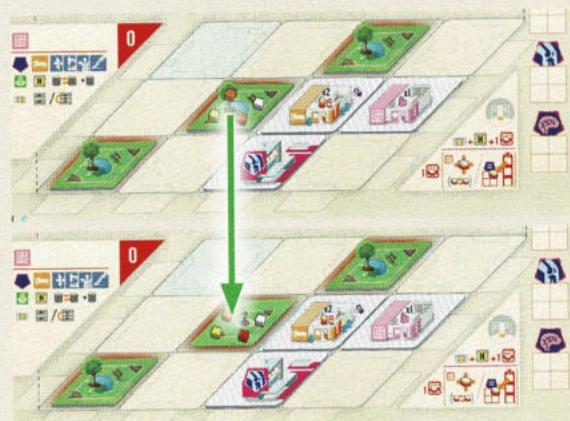


#### Action 1: Construire

Trois jardins alignés (verticalement, horizontalement ou diagonalement) forment ce que l'on appelle un **parc**. Vous pouvez très bien avoir un 4<sup>ème</sup> jardin qui y soit relié ou qui soit simplement autonome.



Si vous disposez d'un **Patient normal de chaque couleur** (blanc, jaune, orange et rouge) sur un seul et même jardin d'un parc, vous pouvez remplacer ce jardin par une tuile Statue du Concepteur. Remettez le jardin dans la réserve et remplacez-le par la statue du concepteur (les Patients se déplacent à l'étape Déplacement, comme d'habitude).



### Déplacement

Avec cette extension, vous êtes autorisé à déplacer un cube Patient (depuis les Pré-Admissions ou une Salle de Soin) vers un Jardin, en dépensant le temps habituel.

Les cubes Patient situés sur la tuile Statue du Concepteur doivent retourner dans la clinique. Mais vous pouvez très bien envoyer chacun de ces vénérables Patients vers le service de votre choix! Ils sont quelque peu désorientés après avoir contribué à ce formidable hommage!

**Nouvelle capacité des Jardins:** 4 cubes Patient

**Capacité des Statues:** 0 cube Patient

### Phase 2: Business

#### Soins des Patients et Revenus

La Statue du Concepteur équivaut à 3 Jardins lorsque vous soignez un Patient adjacent à celle-ci. Vous percevez un bonus de \$9 si vous soignez un patient dans une Salle de Soin adjacente à la Statue du Concepteur. Ce bonus est cumulatif avec les autres Jardins et les autres bonus des différentes extensions. Les patients ne peuvent pas être soignés sur les tuiles Jardin ou sur la tuile Statue du Concepteur.

#### Dépenses

La Statue du Concepteur ne nécessite aucun entretien.

*Les Chiens Thérapeutiques sont autorisés à visiter la Statue du Concepteur, voir la Variante: Mauvais Goût ci-dessous.*

#### Gain de Popularité

Malheureusement, tout le monde ne partage pas la reconnaissance de la grandeur du concepteur. Ainsi, une fois que vous avez construit la Statue du Concepteur, chaque point de popularité vous coûte \$4 (au lieu de \$3) pour le restant de la partie.

#### Fin de la Partie

Puisque je suis le concepteur des règles, si vous n'avez pas construit la Statue du Concepteur d'ici la fin de la partie, vous ne pouvez pas prétendre à la victoire, désolé!

#### Variante: Mauvais Goût

Si vous possédez l'extension Chiens Thérapeutiques issue de 3rd Extension, emmenez vos chiens visiter la Statue du Concepteur avant de se rendre en salle de soin normale, en dépensant 1 temps par emplacement, comme d'habitude. Placez une déjection sur la tuile Statue du Concepteur. Appliquez les règles normales des Chiens Thérapeutiques. Il n'y a pas de limite au nombre de déjections pouvant être déposées sur la tuile Statue du Concepteur. À la fin de la partie, ajoutez 2 points de popularité pour chaque "offrande" faite par les Chiens Thérapeutiques à la Statue du Concepteur!

# Lampadaires

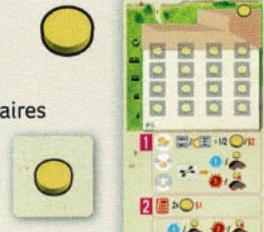
Vous maîtrisez désormais parfaitement le développement de votre clinique. Vous avez probablement déjà utilisé l'extension "Travaux publics de terrassement" (The Extension), qui réduit la zone jouable. Peut-être avez-vous déjà essayé les Camions Restaurants (7th Extension) pour étendre vos connaissances sur le jeu?

Mais l'on vous a signalé des zones pas très sûres dans les rues adjacentes à votre clinique. Votre première réaction a été d'appeler la police de Small City. Mais comme vous êtes pragmatique, vous choisissez finalement de jouer cette extension afin d'obtenir des résultats que vous espérez plus durables: l'installation d'un éclairage extérieur pour réduire les zones sombres et dangereuses du quartier. Cependant vous devrez non seulement payer les lampadaires mais aussi l'électricité pour les faire fonctionner!

**Remarque:** Je recommande de jouer cette extension sur une grille de 3x3 pour une meilleure expérience et mieux cerner les subtilités.

## Matériel

- 16 lampadaires jaunes
- 1 plateau Usine de Lampadaires
- 1 nouvelle tuile Bonus



## Mise en Place

Placez 4 lampadaires par joueur sur le plateau Usine de Lampadaires.

**Exemple:** Placez 12 lampadaires pour une partie à 3 joueurs.

Ajoutez la nouvelle tuile Bonus aux autres, mélangez-les et suivez les règles habituelles.

## Organisation du Jeu

### Phase 1: Actions

#### Action 1: Construire

Lorsque vous construisez une tuile Parking ou lorsque vous améliorez une tuile Parking, vous avez une opportunité unique et immédiate d'acheter 1 ou 2 lampadaires. Chaque lampadaire coûte \$2 et doit être placé sur une intersection (à l'angle d'un ou plusieurs emplacements). Cela éclaire les places de parking (jusqu'à 4) adjacentes au lampadaire.



Ces 4 places de parking sont éclairées par le faisceau lumineux.

Avec cette extension, lorsque vous construisez ou améliorez une tuile Parking, vous êtes seulement autorisé à déplacer des voitures situées dans les 4 rues autour de l'emplacement sur lequel vous avez construit le parking. Vous n'êtes pas autorisé à réorganiser toutes les voitures comme bon vous semble comme avec le jeu de base!

**Remarque:** Les tuiles Parking ne sont jamais éclairées par un lampadaire. :=)



Les voitures se garent sur ces places resteraient dans le noir, c'est tellement dangereux pour vos nouveaux patients...

#### Action 2: Recrutement

Si vous garez la voiture d'un nouvel employé sur une place de parking qui n'est pas éclairée par un lampadaire ou sur un parking (lequel n'étant jamais éclairé), vous perdez immédiatement 1 point de popularité (sans descendre en-dessous de 0 cependant).



#### Action 3: Admettre des Patients

Si vous garez la voiture d'un nouveau patient sur une place de parking qui n'est pas éclairée par un lampadaire ou sur un parking (lequel n'étant jamais éclairé), vous perdez immédiatement 1 point de popularité (sans descendre en-dessous de 0 cependant).



## Phase 2: Business

### Soins des Patients et Revenus

**Astuce:** Lorsqu'un patient quitte la clinique en voiture, faites en sorte d'en choisir une qui soit située sur une place de parking éclairée, comme cela vous ne perdrez pas de points de popularité au prochain tour en garant la voiture d'un nouveau patient ou employé.

#### Dépenses

Vos lampadaires vous appartiennent, vous devez donc payer pour les alimenter en électricité. Chaque paire de lampadaires vous coûte \$1 à alimenter.



**Exemple:** 3 lampadaires vous coûtent \$1; 4 lampadaires vous coûtent \$2.

## Fin de la Partie

Dans l'ordre inverse du tour, chaque voiture restante garée dans une rue éclairée vous rapporte 1 point de popularité (même si elle est éclairée par plusieurs lampadaires).

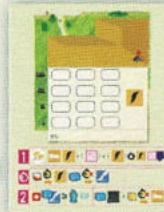
Dans l'ordre inverse du tour, chaque voiture restante garée dans une rue non éclairée vous fait perdre 2 points de popularité. Il n'y a pas de pénalité de fin de partie pour les voitures situées sur les parkings.

## Générateur Électrique

Jusqu'à présent, nous avons considéré que votre clinique était automatiquement alimentée en électricité et qu'il n'était pas de votre responsabilité, en tant que gestionnaire de soins, de superviser également cette tâche. Mais ce n'est plus le cas avec cette extension: vous commencez la partie sans électricité et vous devrez faire avec... ou plutôt sans. Attention à ne pas électrocuter vos patients!

### Matériel

- 12 modules Alimentation Électrique
- 1 plateau Générateur Principal
- 12 Patients Maladroits bleus



### Mise en Place

Vous commencez la partie avec un module Alimentation Électrique que vous devez construire de manière adjacente à votre Service et à votre Réserve, mais pas forcément au même étage.

Ajoutez 3 patients maladroits par joueur sur le plateau Générateur Principal.

### Organisation du Jeu

#### Phase 1: Actions



##### Action 1: Construire

Lorsque vous construisez une Salle de Soin, en plus de l'action bonus consistant à construire une Réserve, vous pouvez aussi/à la place construire immédiatement un module Alimentation Électrique. Celui-ci coûte le même prix que la Réserve.

**Définition modifiée:** une Salle de Soin **fonctionnelle** est une Salle de Soin qui est:

- adjacente à un Service au même Étage.
- adjacente à une Réserve, mais pas nécessairement au même Étage.
- **adjacente à une Alimentation Électrique**, mais pas nécessairement au même Étage.

Veuillez remarquer que seules les Salles de Soin doivent être adjacentes à une Alimentation Électrique.

**Exemple:** La Salle de Soin du Rez-de-chaussée est adjacente à une Réserve et à une Alimentation Électrique au même étage. La Salle de Soin de l'Étage 1 est adjacente à l'Alimentation Électrique du Rez-de-chaussée et à une Réserve de l'Étage 2.



### Déplacement

Lorsque vous déplacez un cube Patient depuis une Entrée/Hélistation vers un(e) Bloc Opératoire/Salle de soin approprié(e), vous pouvez déplacer le patient en passant par un module Alimentation Électrique. Si vous faites ainsi, ce patient devient un patient maladroit: remettez le cube patient dans le sac des Patients et remplacez-le par un patient maladroit provenant du plateau Générateur Principal (s'il n'y en a pas assez pour tout le monde, procédez selon l'ordre inverse du tour, chaque joueur qui en a besoin en prend un... jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus). S'il n'y en a plus sur le plateau, votre patient décède purement et simplement et vous perdez 5 points de popularité. Si vous changez un patient en patient maladroit, le patient maladroit est immédiatement conduit vers le Bloc Opératoire pour 0 temps, peu importe la distance parcourue. Le patient maladroit doit être soigné durant ce tour. Si ce n'est pas possible (par exemple si vous n'avez pas de Bloc Opératoire), le patient maladroit décède et vous perdez 5 points de popularité.

#### Phase 2: Business

#### Soins des Patients et Revenus

Un Patient Maladroit situé dans un Bloc Opératoire peut être soigné par 2 Infirmières et 0 Médecin.

Nouvelle capacité du Bloc Opératoire:

- comme dans le jeu de base OU
- 1 patient maladroit et 2 Infirmières

Si vos infirmières parviennent à sauver le patient maladroit, vous gagnez \$38, vous remettez le patient maladroit sur le plateau Générateur Principal, puis vous prenez un patient jaune du sac des Patients. Placez ce patient dans une Salle de Soin de votre choix pour 0 temps, afin qu'il soit soigné au prochain tour. Si le présent tour est déjà le dernier, ce patient ne sera pas soigné.

**Remarque:** Lorsque vous soignez un patient maladroit, ne retirez pas de voiture puisque le patient reste dans la clinique pour devenir un patient jaune. Lorsque le patient désormais normal est éventuellement soigné, ce patient repart avec une voiture comme d'habitude.

**Astuce:** Ne déplacez pas un patient normal en passant par un module Alimentation Électrique, à moins que vous soyiez certain d'être en capacité de soigner ce patient maladroit **ce tour** (rappelez-vous: un Bloc Opératoire avec 2 infirmières); sinon, faites le tour! :=)

# Camions Restaurants

Ah, la succulente nourriture grasse des camions restaurants où l'on se retrouve avec ses amis pour discuter et médire de ses collègues de travail! Et pourquoi pas y rester un peu plus longtemps et se détendre autour d'une bière? Bon, d'accord, vous avez quelques patients urgents à soigner, mais bon, ils ne vont pas partir en courant...

## Matériel

- 16 camions restaurants
- 1 plateau Dépôt des Camions Restaurants



**Remarque du concepteur:** Cette extension ne peut pas être combinée avec les Travaux publics de terrassement (The Extension) et je recommande vivement de ne pas y jouer sur la grille de 3x3. Cette extension ne peut pas non plus être combinée avec les Équipements (The Extension).

## Mise en Place

Distribuez à chaque joueur 1 camion restaurant. Vous devez le **garer** comme une voiture. Cependant il reste stationné là où il se trouve toute la partie et ne peut pas être déplacé. Garez 3 camions restaurants par joueur sur le parking du plateau Dépôt des Camions Restaurants.

## Organisation du Jeu

### Phase 1: Actions

Lorsque vous construisez un Parking, vous ne pouvez pas non plus déplacer les camions restaurants sur le parking; ils restent dans la rue. Un camion Restaurant est considéré comme une voiture normale (ou un SUV normal si vous jouez avec l'Institut de l'Obésité, de 69th Extension: Pink).

### Action 2: Recrutement

En plus du recrutement normal, vous pouvez acheter un camion restaurant. Vous devez le garer immédiatement dans une rue libre (place de parking normale). Si vous ne possédez pas de place pour lui, vous ne pouvez pas l'acheter. Un camion restaurant coûte \$2.



### Déplacement

Avant de procéder aux déplacements normaux, tous les meeples exceptés les cubes Patient doivent se restaurer (les patients doivent se contenter de la nourriture d'établissement de santé tandis que les effluves de cuisine de camion restaurant leur titillent les narines).

Les meeples prennent leur nourriture de l'un des camions restaurants garés à l'extérieur de la clinique (au rez-de-chaussée, évidemment) – ou du moins tentent de le faire. Voici comment procéder:

1. Comptez le nombre de meeples qui doivent se restaurer.
2. Sur le plateau Dépôt des Camions restaurants, comptez autant d'emplacements dans le sens de lecture (de gauche à droite, puis la ligne en-dessous, etc.), en utilisant seulement autant de groupes de colonnes de camion restaurant que de camions restaurants garés.
3. Chaque icône d'Aggravation de l'État des Patients que vous atteignez signifie que l'état d'un patient doit s'aggraver; il vous revient de choisir celui qui va souffrir par négligence en premier, mais l'état de tous les patients doit s'aggraver aussi uniformément que possible. En d'autres termes, l'état d'un patient ne peut pas s'aggraver une 2ème fois alors que l'état de tous les patients ne s'est pas aggravé

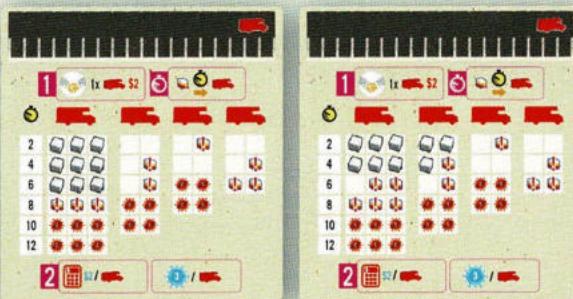
une 1ère fois. Comme d'habitude, chaque patient qui décède fait perdre 5 points de popularité.

4. Chaque icône de Popularité Négative que vous atteignez signifie que vous perdez le nombre de points de popularité indiqué. Oui, là aussi c'est cumulatif!

5. Si vous avez plus de personnes à nourrir que ce que les camions restaurants peuvent servir, ceux qui restent n'insisteront pas et mangeront leurs stupides déjeuners emballés. Il n'y a pas de pénalité supplémentaire, ni de temps dépensé en plus. Ils ont vu la longueur de la file d'attente et ont préféré rester à l'intérieur.

6. Enfin, vous dépensez le temps indiqué à l'extrême gauche de la ligne la plus basse que vous avez atteinte... même si c'est juste au premier emplacement. Ce temps dépensé tient entièrement compte des trajets aller et retour vis-à-vis des camions restaurants.

**Exemple:** Si vous avez 9 personnes à nourrir et un seul camion restaurant à disposition, vous dépensez 6 temps et l'état de 3 patients s'aggraverait.



Si vous avez un deuxième camion restaurant, vous devriez dépenser seulement 4 temps et l'état d'un seul patient devrait s'aggraver... C'est juste une question de priorité...

Si vous avez 19 personnes à nourrir avec seulement un camion restaurant à disposition, l'état de 6 patients s'aggraverait, vous perdriez 21 (2+2+2+5+5+5) points de popularité et dépensez 12 temps.

**Astuce:** Si vous pensez pouvoir y parvenir, vous pourriez limiter le nombre de camions restaurants dans le but de gagner davantage en profitant de cette négligence "accidentelle" vis-à-vis de vos patients...

### Phase 2: Business

#### Soins des Patients et Revenus

Chaque camion restaurant vous rapporte un revenu de \$2.

#### Fin de la Partie

Chaque camion restaurant vous rapporte 3 points de popularité.

## Bus et Taxis

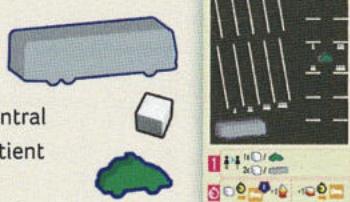
Voici une idée: Payez les services de bus de la ville et les taxis privés pour qu'ils vous amènent de nouveaux patients à soigner! Mais attention, ce ne sont pas non plus des ambulances, alors ne perdez pas votre temps à soigner des citoyens qui n'ont absolument rien... à moins que vos médecins ne mentent un peu, juste pour se faire un peu d'argent. Après tout, il est plus facile de soigner quelqu'un qui n'est pas vraiment malade et de gagner en popularité que de tenter un traitement de dernière minute sur un patient incurable.

### Concept Général

Avec cette extension, les patients blancs ne sont pas forcément malades – ils sont justes influençables, les chauffeurs de bus et de taxi sachant propager des rumeurs paranoïaques mieux que personne! Dans tous les cas, les passagers blancs des bus/taxis viennent juste pour se rassurer; seul un avis professionnel peut les orienter vers les "bons" soins médicaux.

### Matériel

- 8 bus
- 12 taxis privés
- 1 plateau Dépôt Central
- 28 cubes blancs Patient



### Mise en Place

Garez 2 bus par joueur et 3 taxis par joueur sur le parking du plateau Dépôt Central. Ajoutez 1 cube blanc Patient à côté de chaque taxi et 2 à côté de chaque bus.

## Organisation du Jeu

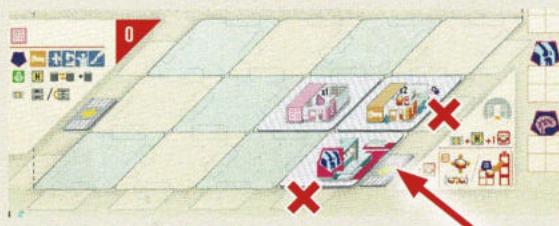
### Phase 1: Actions

Avant de choisir la première action, dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur vérifie si sa clinique est en capacité d'accueillir un bus et/ou un taxi ce tour. Chaque véhicule nécessite simplement 1 place de parking dans une rue située sur la bordure extérieure; cependant, chacun d'eux dispose de spécificités particulières de stationnement dans votre clinique.

- Pour qu'un taxi puisse venir, il doit y avoir une place de parking libre en bordure extérieure adjacente à une entrée.
- Pour qu'un bus puisse venir, il doit y avoir 3 places de parking libres qui se suivent dans une rue verticale en bordure extérieure ou dans une rue horizontale en bordure extérieure.

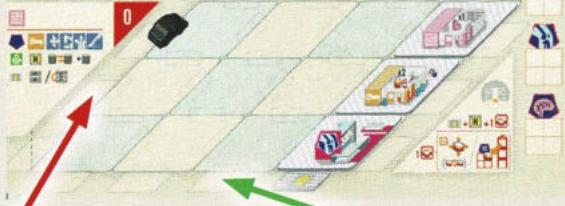
**Remarque:** Vous pouvez accueillir à la fois un bus et un taxi dans le même alignement de 3 places de parking: les chauffeurs de taxi sont passés maîtres dans l'art de garer leur taxi dans des espaces étroits, au grand dam des autres conducteurs.

### Exemple pour un taxi:



Il n'y a pas de place de parking libre adjacente à une entrée. Pas de taxi pour vous!

### Exemple pour un bus:

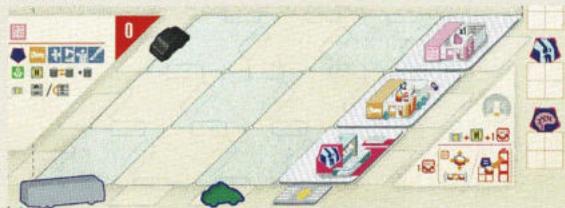


Cet alignement vertical de 3 places de parking contient 2 places libres, mais la dernière est occupée par une voiture. Un bus n'a pas la place de s'y arrêter!

Cet alignement horizontal de 3 places de parking libres peut accueillir un bus.

Peu importe le nombre de places de parking éligibles dont vous disposez, vous pouvez accueillir un seul bus et un seul taxi à chaque tour. Affectez chacun d'eux à une seule place de parking éligible.

Chaque taxi vous amène 1 cube blanc Patient. Chaque bus vous amène 2 cubes blancs Patient. Vous devez déplacer chacun d'eux vers une Salle de Soin à l'étape Déplacement pour y être examiné.



### Déplacement

Si vous disposez de cubes blancs Patient provenant d'un bus et/ou d'un taxi, vous devez déplacer chacun d'eux vers une Salle de Soin de votre choix en dépensant le temps habituel.

Mais puisque ces patients ne sont pas vraiment malades et qu'ils passent par la clinique sur les conseils du chauffeur de bus/taxi, ils se tiendront sur le module au niveau du couloir juste à l'extérieur de la Salle de Soin, dans l'attente de l'avoir du médecin.

Afin d'obtenir un avis médical basé sur une rapide observation, un médecin de n'importe quelle couleur qui ne soignera pas de patient dans cette Salle de Soin doit passer par ce module, en dépensant 1 temps pour donner son avis.

Si vous ne disposez pas d'un médecin pour donner un avis médical ou si vous oubliez de déplacer un médecin pour le faire, dépensez 0 temps pour retirer le patient et perdez 3 points de popularité. Changez la couleur du patient fraîchement examiné en n'importe quelle couleur (même blanc) et envoyez le patient vers la Salle de Soin de votre choix – mais pas un Bloc Opératoire – en dépensant le temps habituel.

### Nouvelle capacité de la Salle de Soin

2 patients + 2 médecins + n'importe quel nombre d'infirmières... plus 1 patient blanc dans le couloir à l'extérieur



### Phase 2: Business

#### Soins des Patients et Revenus

Lorsque vous "soignez" un hypochondriaque, vous pouvez retirer une voiture comme d'habitude ou un taxi. Lorsque vous "soignez" 2 hypochondriques, vous pouvez retirer un bus à la place.

# H<sub>2</sub>O

Nous sommes en pleine canicule! Il faudra être très vigilant avec les personnes âgées qui arrivent de plus en plus nombreuses par à-coups à l'accueil! Elles sont déshydratées et requièrent une attention particulière, attention que j'espère vous leur porterez...

**Attention:** Ce module nécessite du matériel issu de l'Hospice (The Extension) mais ne peut pas être combiné avec l'Hospice car il modifie les règles et les spécificités relatives aux Personnes Âgées.

## Matériel

- 16 jetons Bouteille d'Eau
- 8 jetons Robinet
- 1 plateau Fontaine
- 16 personnes âgées\*



\*Issues de l'Hospice (The Extension).

## Mise en Place

Distribuez à chaque joueur 2 jetons Robinet. Placez-en 1 sur n'importe quel module construit lors de la mise en place. Conservez l'autre pour plus tard. Ajoutez deux jetons Bouteille d'Eau sur la même tuile où vous avez construit le robinet.

## Organisation du Jeu



### Phase 1: Actions

#### Action 1: Construire

Vous pouvez construire votre deuxième robinet en plus de vos constructions normales. Vous pouvez le construire à n'importe quel endroit pour \$4; les deux robinets ne peuvent cependant pas se retrouver sur un même module.

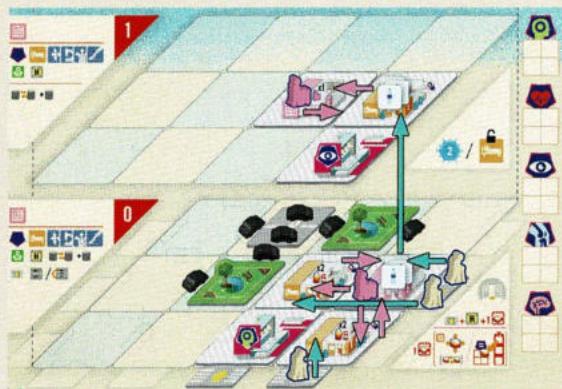
À la fin de la phase Action, chaque joueur récupère toutes les personnes âgées d'une rangée de la colonne du tour en cours sur le plateau Fontaine. *Par exemple, au Tour I, il n'y a aucune personne âgée à déplacer; au Tour IV, il y a 2 personnes âgées.* Rappelez-vous, chaque personne âgée arrive en voiture! Si vous n'avez pas assez de places de parking pour garer les voitures des personnes âgées, vous **devez** renvoyer d'autres personnes avec leurs voitures pour faire suffisamment de place afin d'accueillir les personnes âgées déshydratées et déliantes; elles sont votre priorité! Ceci prends 0 temps.

#### Déplacement

Les personnes âgées déshydratées doivent se déplacer vers une Salle de Soin en dépensant le double du temps, comme dans l'extension l'Hospice.

À la fin de l'étape Déplacement, vous devez apporter de l'eau à vos personnes âgées. Pour apporter de l'eau à une personne âgée, votre aide-soignante doit se déplacer vers un module disposant d'un robinet contenant encore une Bouteille d'Eau. Ensuite vous la glissez sous l'aide-soignante, puis vous déplacez l'aide-soignante et la bouteille d'eau vers une Salle de Soin comportant une personne âgée. Glissez la bouteille d'eau sous la personne âgée. Procédez-ainsi jusqu'à ce que toutes les personnes âgées soient hydratées; déplacez ensuite les aides-soignantes vers des Réserves inoccupées.

En partant de la réserve jusqu'au retour à la réserve, le temps est décompté différemment pour ce processus d'hydratation: chaque unité de temps dépensé vous permet de déplacer **toutes** vos aide-soignantes d'un emplacement. Ceci étant, si vous avez plus de personnes âgées que d'aide-soignantes, essayez de mobiliser de nouveau autant d'aide-soignantes que possible car chaque trajet prend du temps, sauf que dans ce processus d'hydratation, 1 temps permet de déplacer toutes les aide-soignantes.



**Exemple:** À la fin de la phase Action du Tour V, 3 personnes âgées déshydratées arrivent depuis le plateau Fontaine sur les entrées de la clinique (avec une voiture par personne âgée), en dépensant 0 temps.

Lors de l'étape Déplacement, chaque personne âgée doit se déplacer vers une Salle de Soin en dépensant le double du temps:  $2 + 4 + 4 = 10$  temps.

À la fin de l'étape Déplacement, les 2 aide-soignantes doivent apporter de l'eau aux 3 personnes âgées, mais chaque temps dépensé permet aux 2 aide-soignantes de se déplacer d'un emplacement.

Pour le premier temps dépensé, l'aide-soignante du Rez-de-chaussée prend une bouteille d'eau située sur le jeton Robinet (glissez un jeton bouteille d'eau sous l'aide-soignante) et l'apporte à la personne âgée de la Salle de Soin la plus au sud (retirez la bouteille d'eau), tandis que l'aide-soignante de l'Étage 1 se déplace vers la Salle de Soin à l'est pour y prendre une bouteille d'eau et la donner à la personne âgée qui s'y trouve. Pour le deuxième temps dépensé, l'aide-soignante du Rez-de-chaussée retourne vers la Réserve pour y prendre une autre bouteille d'eau, alors que l'aide-soignante de l'Étage 1 retourne vers la Réserve.

Les 2 temps suivants dépensés permettent à l'aide-soignante du Rez-de-chaussée de se déplacer vers la Salle de Soin à l'ouest pour donner la bouteille d'eau à la personne âgée puis retourner vers la Réserve.

Temps total dépensé pour le processus d'hydratation:  
10 (personnes âgées) + 4 (aide-soignantes) = 14 temps.



#### Nouvelle capacité de la Salle de Soin

2 patients + 2 médecins + n'importe quel nombre d'infirmières... plus 1 Personne Âgée.

### Phase 2: Business

#### Soins des Patients et Revenus

Pour chacune des personnes âgées qui reçoit une bouteille d'eau, sa mutuelle de santé vous verse \$24.

Chaque personne âgée qui ne reçoit pas de bouteille d'eau décède et vous perdez 5 points de popularité, comme d'habitude.

Dans les deux cas, retirez les personnes âgées (et leurs voitures), puis placez les personnes âgées à côté du plateau Fontaine (voir Phase 3: Administration).

### Phase 3: Administration

À la fin du Tour II, complétez la colonne du Tour III du plateau Fontaine avec 1 personne âgée par joueur. Aux tours suivants, il y aura 1 personne âgée de plus par joueur, comme indiqué par les emplacements figurés. Approvisionnez en Bouteille d'Eau les tuiles Robinet à raison de 2 Bouteilles d'Eau maximum.

# Festivités

Tant que les médecins et les chirurgiens ne songent pas à organiser une soirée dans votre clinique, tout va bien et l'eau coule à flot. Mais lorsque tout est calme, ces deux types de personnel prennent du bon temps pendant que le reste de la clinique s'endort. Et tant pis si cela affecte les patients: on ne peut pas en même temps faire la fête et soigner les malades. Peut-être devriez-vous interdire aux médecins de partager leur bouteille avec leurs patients... à moins que vous ne puissiez en tirer profit; ce ne serait pas votre premier choix douteux lorsqu'il s'agit de gérer la clinique la plus rentable!

## Matériel

- 12 jetons Flasque d'Alcool
- 1 plateau Supermarché



## Mise en Place

Placez 2 flasques d'alcool par joueur sur le plateau Supermarché. Remettez dans la boîte les flasques restantes.

Glissez une flasque d'alcool sous le médecin situé sur l'emplacement le plus à droite.

## Organisation du Jeu

### Phase 1: Actions

#### Action 2: Recrutement

Lorsque vous recrutez un médecin en possession d'une flasque d'alcool, vous devez la prendre avec le médecin et la laisser avec lui.



#### Déplacement

Un médecin en possession d'une flasque d'alcool peut uniquement se déplacer vers une Salle de Soin, en dépensant le temps habituel.

Un patient situé dans une Salle de Soin où il y a une flasque d'alcool tombe immédiatement par l'une des fenêtres de votre choix. Il atterrit au premier étage sous cette fenêtre où il y a une construction (autre qu'un pilier), ou sinon sur le sol (c'est-à-dire au Rez-de-chaussée). L'état de ce patient s'aggrave à raison d'une couleur par étage d'écart.



**Exemple:** Le patient blanc situé à l'Étage 2 chute par la fenêtre à l'est jusqu'au Rez-de-chaussée et devient un patient orange.

Remettez la flasque d'alcool vide dans la boîte. Veillez à ce que vos patients ne tombent trop de haut, sinon ils décéderont et vous perdrez 5 points de popularité pour chacun d'eux... mais vous retirerez au moins leurs voitures.

Chaque patient qui tombe par une fenêtre doit être désormais soigné dans un service de Psychiatrie et doit donc être déplacé immédiatement vers une Salle de Soin disponible de Psychiatrie ou vers un Bloc Opératoire disponible de Psychiatrie, en dépensant le temps habituel. S'il n'y en a pas de disponible, le patient meurt et vous perdez 5 points de popularité; retirez alors une voiture.

S'il n'y a pas de patient dans la Salle de Soin, vous pouvez y laisser la flasque d'alcool pour un autre tour.

### Phase 3: Administration

Glissez une flasque d'alcool sous le médecin situé sur l'emplacement le plus à droite s'il en reste au supermarché, à moins que ce médecin ne soit déjà en possession d'une flasque d'alcool.

# Nouveaux Objectifs en Solitaire

## 4TH EXTENSION



construire toutes les doubles-tuiles au sous-sol

## 5TH EXTENSION

$\geq 5$

construire au moins 5 doubles-tuiles

## CLINIC

BIOHAZARD



$\geq$



avoir au moins autant de tuiles Danger Biologique que de modules

(y compris les parkings, jardins, piliers et tuiles air conditionné; les doubles-tuiles de C4 et C5 comptent pour 2 tuiles)

## 6TH EXTENSION



soigner votre addiction à Clinic au cours du Tour VI

$\geq 4$



soigner au moins 4 patients mécontents

## Nouveaux Objectifs en Solitaire

### 69TH EXTENSION



marquer 30 points de popularité ou plus grâce aux fioles de la Banque du Sperme



utiliser toutes les tailles de préservatifs au moins une fois



perdre au moins 12 points de popularité avec les tuiles Bactérie

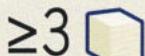


cryo-soigner les 4 couleurs de cubes patient

### 69TH EXTENSION



utiliser aucune Pilule contraceptive de toute la partie



avoir au moins 3 patients obèses morbides dans votre clinique à la fin de la partie



avoir au moins 2 Pop Stars non soignées à la fin de la partie

### 7TH EXTENSION



avoir au moins 4 déjections sur la tuile Statue du Concepteur



sauver au moins 4 patients maladroits



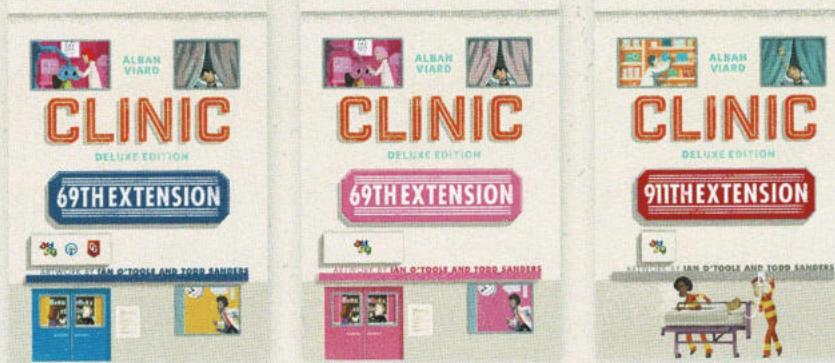
avoir seulement 1 camion restaurant



avoir 2 bus et 4 taxis à votre rez-de-chaussée



Conçu avec macrovector / Freepik



Les règles de Clinic Deluxe 7th Extension appartiennent à son auteur, Alban Viard, et sont réservées à un usage personnel.  
 Clinic Deluxe Edition © Alban Viard 2025  
 Concepteur Graphique: Todd Sanders  
 Illustrateur: Ian O'Toole  
 Rédacteur des règles: Nathan Morse  
 Traduction: Stanislas Gayot

