



JOUEURS : 2-4
DUREE : 30 MINUTES/ JOUEUR

Au fur et à mesure que votre Town Center prospère, les besoins dans le domaine de la santé et des urgences médicales croissent avec lui.

Vous incarnez l'un de ces investisseurs qui va essayer de recruter les meilleurs docteurs, infirmières, staff et construire aux bons moments les services et modules les plus rentables en fonction des arrivées de patients.

Construisez la clinique de vos rêves afin de donner aux patients les soins dont ils ont besoin, et faites la devenir la clinique la plus rentable de Town Center ?

MATERIEL

- 4 plateaux personnels réversibles.
1 plateau commun indiquant les différents bâtiments relatifs à la clinique.
56 tuiles parallélogrammes représentant différents modules (Chambres, Services, Bureaux, Modules Spéciaux).
18 Entrées/Héliports.
12 Tuiles actions.
7 Tuiles Bonus.
185 Cubes 8mm (Staff, Voitures, Infirmières, patients dans 4 degrés de maladie).
70 Cubes 10mm (Couleurs des joueurs, Docteurs en 4 niveaux de compétences).
1 marqueur tour.
12 Disques verts pour les Jardins.
20 Disques gris pour les Tapis Roulants/Ascenseurs.
24 Parkings supplémentaires pour garer les voitures.
51 Pièces (Jaune \$1, Orange \$5, Rouge \$25).
4 rappels de règles.
1 livret de règles.

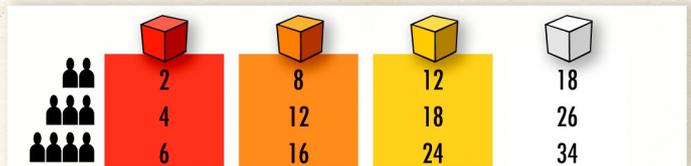


TUILES BONUS section with icons and descriptions for various bonus tiles like 'Commence avec une infirmière', 'Commence avec un Staff', etc.

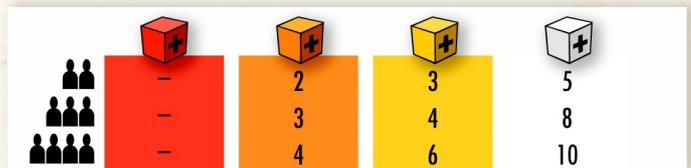
MISE EN PLACE

Pendant la phase de mise en place X signifie le nombre de joueurs.

- Mettre X-1 Blocs opératoires, Consultations externes, Laboratoires et Salles d'Attente à disposition des joueurs.
Se mettre d'accord si l'on joue sur la face 4x3 (joueurs débutants) ou sur la face 3x3 (joueurs confirmés) du plateau personnel.
Chaque joueur :
- Prend un plateau personnel du bon côté.
- Prend 5 gros cubes à sa couleur, \$15, 3 Tuiles Actions (Construire, Recruter, et Accueillir des Patients), 1 service de Psychiatrie, 1 chambre, 1 Bureau, 1 Flèche Entrée, 1 Cube de Médecin Blanc et 1 voiture noire.
- Sur chaque case appropriée du plateau commun mettre un cube à la couleur du joueur :
 - 0 Heures sur l'échelle des heures du marqueur Temps
 - 0 Minutes sur l'échelle des minutes du marqueur Temps
 - La fenêtre de toit vide du plateau des pré-admissions.
 - 0 sur la piste de popularité.
 - Tirer un ordre du tour au hasard.
- Choisir au hasard X+1 tuiles Bonus.
- Dans l'ordre inverse du tour, chaque joueur choisit une Tuile Bonus parmi celles disponibles.
- Simultanément les joueurs construisent GRATUITEMENT leur clinique selon les règles de construction.
- Remplir une tasse avec les Cubes Patients à l'aide du tableau suivant :



- Remplir une autre tasse avec les Cubes Docteurs à l'aide du tableau suivant.



- Pour chaque service ouvert (indiqué sur le bâtiment des pré-admissions), tirer 1 Cube Patient et le mettre dans le premier emplacement le plus à droite.
Mise en place de l'Université : Tirer autant de Cubes Docteurs que le nombre nécessaire, indiqué sur le plateau commun, selon le nombre de joueurs (X+1) et ranger les de gauche à droite dans les carrés correspondants en mettant les rouges en premier, les oranges, les jaunes puis les blancs.
Remplir l'école d'infirmières du plateau commun selon le nombre de joueurs.
Mettre 2 x X cubes roses de Staff dans l'endroit indiqué sur le plateau commun.



## GENERALITES

- + Le terme adjacent dans le jeu signifie toujours orthogonalement adjacent, sauf mentionné par ailleurs.
- + Les patients (petits cubes) sont blancs, jaunes, oranges et rouges, les patients rouges étant dans l'état le plus critique.
- + Les docteurs (gros cubes) sont aussi blancs, jaunes, oranges, rouges. Chaque couleur de différence entre un docteur et un patient nécessite une infirmière (petit cube bleu) *Exemple : Un docteur rouge peut soigner un patient rouge, mais a besoin de 3 infirmières pour soigner un patient blanc. Un docteur orange aurait besoin de 2 infirmières pour traiter ce même patient.*

- Chaque docteur et infirmière ne peut traiter qu'un seul patient par round.
- Les docteurs, les infirmières et les membres du Staff ont un salaire qui doit être payé à chaque fin de round.
- Les docteurs et les infirmières augmentent la popularité des joueurs s'ils traitent les pathologies des patients.
- Quand les patients ou les docteurs changent de couleur, on les remplace par des cubes de la boîte et non des tasses.
- Les Staff (cubes roses) permettent d'entretenir les modules de la clinique et les jardins.
- Tous les docteurs, les infirmières, les patients et les membres du staff prennent du temps pour être déplacés dans la clinique. Plus les joueurs dépensent de temps à les déplacer, plus ils perdent de la popularité.

## LE JEU

La partie dure 6 rounds, comme indiqué sur le plateau commun. Le jeu est un mélange de choix simultanés et d'actions que l'on effectue dans l'ordre du tour, comme indiqué sur le plateau commun. Chaque tour est divisé en différentes phases. On joue 3 **phases d'Action**, puis une **phase de Mouvement**, une phase de **Business** et une **phase Administrative**.

### 1. ACTION : Choisir et réaliser une action :

- Chaque joueur simultanément : choisit secrètement une tuile action parmi celle que le joueur n'a pas encore joué 2 fois, puis révèle aux autres joueurs l'action.
- Dans l'ordre définit suivant, chaque joueur exécute l'action qu'il a choisie :
  - Les joueurs qui ont choisit l'action Construire (si plusieurs alors, dans l'ordre du tour, du moins populaire au plus populaire)
  - Les joueurs qui ont choisit l'action Recruter (si plusieurs alors, dans l'ordre du tour, du moins populaire au plus populaire)
  - Les joueurs qui ont choisit l'action Accueillir des patients (si plusieurs alors, dans l'ordre du tour, du moins populaire au plus populaire)
- Pour chaque service ouvert qui n'a pas dans sa queue déjà 4 patients qui attendent, tirer un patient (petit cube) et l'ajouter à la queue de la droite vers la gauche en suivant.

### 2.ACTION : Choisir et réaliser une action (cf ci-dessus)

### 3.ACTION : Choisir et réaliser une action (cf ci-dessus)

### 4.DEPLACEMENTS : Selon les règles de déplacements (voir page 5)

- S'accorder entre les joueurs si cette phase s'effectue simultanément ou dans l'ordre du tour.
- Déplacer un cube dans la Clinique prend 5 minutes.
- Déplacer un cube d'un Ascenseur/Tapis Roulant, vers un autre Ascenseur/Tapis Roulant ne prend pas de temps.
- Déplacer un cube vers une case adjacente prend 5 minutes.
- A la fin de la phase, chaque Salle d'attente réduit de 15 minutes le temps total dépensé (minimum 0 minute)

### 5.BUSINESS

- Revenu du soin des patients
- Dépenses, salaires.
- Gain de popularité éventuel

### 6. ADMINISTRATION :

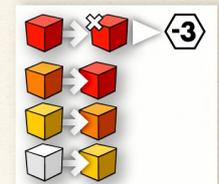
- Avancer le marqueur tour.
- Remettre dans la tasse le patient sur le premier espace du bâtiment de préadmission, et cela pour chaque service ouvert dans le jeu.
- Les docteurs à l'Université progressent (Schéma)



- Remplir les cases vides de l'Université selon le nombre de joueurs en suivant les règles de l'Université.
- Défausser les infirmières non recrutées de ce tour, elles ne sont plus disponibles.
- Pour chaque docteur dans le Laboratoire de la clinique des joueurs (chaque Laboratoire ne peut contenir qu'un seul Docteur), les docteurs progressent en compétence et le joueur gagne 1 point de popularité. (Schéma)



- Chaque Docteur dans les cliniques des joueurs qui ne sont pas dans les laboratoires régresse.
- Chaque patient dans les cliniques des joueurs ou restants dans le bâtiment des pré-admissions aggrave sa maladie d'une couleur (pas ceux dans les queues...)
  - Les patients rouges meurent et le joueur perd 3 points de popularité pour chaque patient décédé (remettre la voiture dans la réserve)
  - Les autres patients aggravent leur maladie
- Ajuster l'ordre du tour, du moins populaire au plus populaire.



*Exemple de la phase administrative :*  
Tous les docteurs dans les laboratoires progressent et font obtenir 1 point de popularité, tous les autres docteurs régressent. Donc le docteur blanc dans le laboratoire devient orange (+1PP), les autres blancs restent blancs, les jaunes deviennent blancs. Tous les patients dans la clinique et dans le bâtiment des pré-admissions suivent la règle d'aggravation des pathologies et le patient rouge meurt (-3PP)



**Règles générales :** Les tuiles sont en quantités limitées, donc les premiers qui les construisent sont les premiers servis.

## CONSTRUIRE



Les joueurs construisent jusqu'à **2 composantes** de la Clinique en respectant les **règles de construction** (voir page 5). Ils paient les prix correspondants. On convient que dans la suite des règles, **f** signifie le numéro de l'étage, le rez de chaussée étant l'étage 0, le premier étage étant l'étage 1 et ainsi de suite.

### Les modules (parallélogrammes)

- Le module de bureau coûte **\$f**.
- Les autres modules coûtent **\$f+\$2**.
- Quand un joueur construit un module chambre, il peut construire un module de bureau. Cette construction supplémentaire ne compte pas dans la limite des 2 composantes (mais le joueur doit cependant payer le prix généré par cette construction supplémentaire).

- Autres types de modules possibles :

Les modules de Services (Psychiatrie, Ophtalmologie, Médecine, Chirurgie, Cardiologie) permettent le traitement des patients qui sont atteints de cette pathologie dans le bâtiment des pré-admissions.



**Règle de duplication :** Lorsque l'un de ces services a été construit pendant un round, aucun autre joueur, y compris le même joueur, ne peut construire ce même service. Il faudra attendre le round suivant. (la partie dure 6 rounds).

Les modules Chambres permettent d'accueillir jusqu'à 2 patients et doivent être construites adjacentes à un module de Service.



Les modules de Bureaux sont attenants aux chambres et sont les endroits dans lesquels travaillent les Staffs (un seul cube Staff par bureau).



Les modules Spécialisés. Chacun de ces modules modifient les règles normales du jeu. Chaque joueur peut construire UN seul d'entre eux par Round. On applique la règle de duplication : Une fois qu'un module Spécialisé a été construit dans le round, aucun autre joueur ne peut construire ce même module, pas même le joueur qui l'a construit :

**Le bloc opératoire :** Il fonctionne comme une chambre ayant une infirmière permanente dedans. Cependant il ne peut contenir qu'un seul patient, un seul docteur et autant d'autres infirmières que nécessaires en même temps. Il doit être construit adjacent à un module de Service. Il ne peut accueillir que des patients de la même ligne de ce service du bâtiment de préadmissions.



**Consultation Urgente :** Il accepte directement Un seul patient de n'importe quelle ligne du bâtiment de pré-admissions, c'est à dire que le joueur n'a pas besoin de dépenser du temps pour déplacer le patient, il est directement placé sur le module ! Il nécessite un Cube Docteur de n'importe quelle couleur pour être traité.



**Le Laboratoire :** Il permet d'améliorer les capacités des docteurs (UN seul par laboratoire). Le joueur gagne alors UN point de popularité. Le docteur peut rester autant de round que le joueur le souhaite.



**La salle d'Attente :** Diminue de 15 minutes le temps de déplacement des cubes à chaque round pendant la phase de mouvements.



### Les Entrées/Héliports



- Une Entrée/Héliport coûte **\$f+\$2**.
- La première Entrée donne 2 points de déplacement pendant la phase d'accueil des patients.
- Chaque Entrée/Héliport supplémentaire donne 1 point supplémentaire quand le joueur accueille un patient.
- La première Entrée doit obligatoirement être construite face à un module de Service, les suivantes peuvent être construites en face de n'importe quel autre module.
- Les joueurs peuvent construire une nouvelle Entrée au rez de chaussée en face de n'importe quel espace (flèche) ou un Héliport au dessus d'un module si possible. Il peut y avoir des modules plus haut à ce moment là.

### Les Parkings



- Construire un +2 Parking coûte \$2.
- Agrandir un +2 Parking en +3 parking coûte \$2.
- Les parkings permettent de récupérer des cubes de voitures construits sur les cotés des parallélogrammes au rez de chaussée uniquement.
- Construire ou agrandir un parking permet également de déplacer gratuitement certaines voitures qui pourraient être gênantes à la construction de modules.



### Les Jardins



- Un jardin coûte **\$f+\$2**.
- On ne peut rien construire d'autres qu'un jardin au dessus d'un jardin.

### Les Ascenseurs/Tapis Roulants



- Un Ascenseur/ Tapis Roulant coûte \$2. La première fois que le joueur choisit cette construction, il prend 2 disques gris pour \$2, les prochaines fois, il n'en prendra qu'un pour \$2 toujours.
- L'ascenseur/Tapis roulant permet de réduire le temps de déplacement des patients, docteurs, infirmières et staff pendant la phase de déplacements.
- 2 Disques gris placés en ligne orthogonalement permettent de connecter virtuellement les deux modules et le mouvement des cubes entre ces 2 modules prendra 0 minute ( Ces mêmes disques n'ont pas nécessairement besoin d'être adjacents, ils relient alors un point A à un point B en ligne droite en 3 dimensions)
- Le premier Ascenseur/Tapis Roulant que le joueur construit est un couple de 2 disques ; les autres constructions permettront d'étendre le réseau dans les 6 directions en ajoutant 1 disque à la fois.



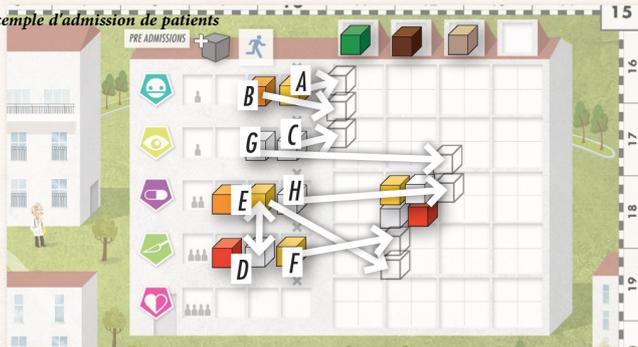
**ACCUEILLIR DES PATIENTS**



- Le nombre de mouvements possible que le joueur pourra faire dans la file d'attente des patients est égal à la somme du nombre d'entrées, d'Hélicopters et de 1.
- Les points de mouvement sont utilisés pour accueillir les patients qui attendent dans chaque file d'attente de chaque service en direction de la colonne du joueur (maximum 4 par service).
- Chaque place en avant dans la file coûte un point de mouvement.
- Aller de la 1ère place de la file d'attente (la plus à droite), vers la colonne d'accueil du joueur coûte 1 point de mouvement.
- Le joueur peut déplacer des patients entre service dans les files d'attente pour 1 point de mouvement quelque soit la position dans la file, on déplace cependant le patient afin de combler les trous s'il n'a personne « devant lui ».
- Il est interdit de déplacer des cubes patients, une fois qu'ils ont été accueilli par l'un des joueurs et qu'ils se trouvent dans la colonne d'autres joueurs.
- Tous les points non utilisés sont perdus.
- Chaque patient que le joueur déplace vers sa colonne de pré-admission arrive avec un cube voiture qui doit être garer sur le plateau personnel du joueur (on le place sur un coté libre d'un parallélogramme non construit par des modules) ; S'il n'y a plus de places, alors le joueur ne peut pas accueillir le patient.



Exemple d'admission de patients



Le joueur Vert a 2 entrées, donc il a 3 points de mouvement, s'il prend le patient rouge alors il utilisera ses 3 points de mouvement. A la place, il prend A, B se déplace alors automatiquement d'une case. Il prend alors le patient B et utilise son dernier point pour accueillir le patient C.

Le joueur marron a 2 entrées. Son service de Medecine est plein, mais elle veut E et F. Elle échange D avec E pour 1 point de mouvement, puis bouge F et E par la suite.

Le joueur bois a seulement 1 entrée, donc seulement 2 points de mouvement. Il prend les patients G et H.

**Attention, chaque patient alors accueilli arrive avec sa voiture qui DOIT être garée sur les plateaux respectifs des joueurs concernés.**

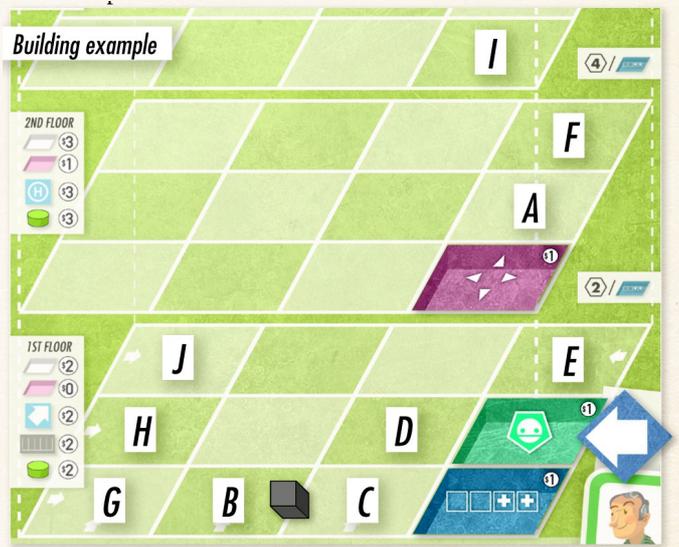
**RECRUTEMENT**



- Les joueurs paient les coûts indiqués sur le plateau commun. Il peut recruter :
  - Un Docteur de l'Université ET/OU
  - Une infirmière OU Un staff.
- Chaque nouvelle recrue est placée sur une Entrée/Hélicoptère
- Chaque nouvelle recrue arrive en voitures (cubes noirs) et doit être garées comme celles des patients.
- Le joueur ne peut pas recruter s'il n'a plus de place pour garer la voiture correspondante.



- On appelle Bâtiment toute combinaison de Modules adjacents contenant au moins 1 service.
- Il n'est pas autorisé de fusionner 2 Bâtiments.
- Les modules d'un même type ne peuvent jamais être adjacents (Chambre/Chambre, Bureau/Bureau, Service/Service...).
- Chaque étage d'un bâtiment ne peut contenir qu'un seul Module Service.
- Un module de Service ne peut pas être juste au dessus d'un autre module de Service.
- Les chambres doivent être adjacentes à la fois à un Module de service (donc au même étage que celui ci) et à un bureau (non nécessairement au même étage par contre) afin de pouvoir accueillir des patients. Si la chambre n'est pas adjacente à un service à un round donné, le joueur peut quand même accueillir des patients sur le plateau commun des pré-admissions, mais ils ne pourront pas venir dans la chambre pour être soignés.
- Un Bureau peut être adjacent à plusieurs chambres, d'étages différents.
- Il doit y avoir un module en dessous pour construire à un étage supérieur, les modules ne lèvent pas !

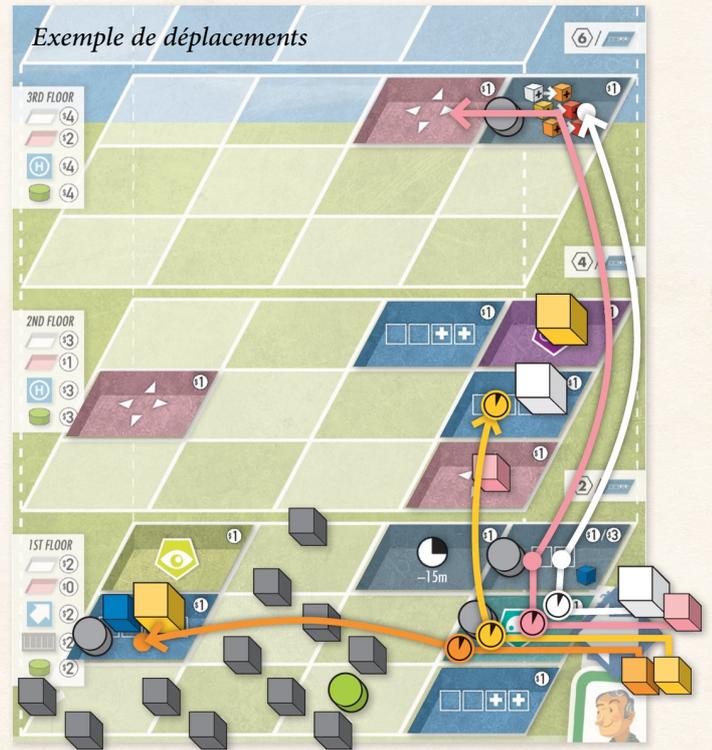


Pendant la phase de mise en place, le joueur a construit un Service de Psychiatrie (avec une Entrée), une chambre et un bureau (gratuitement). Le joueur décide de choisir l'action Construire en Action 1 du premier round et il imagine les différentes options qui s'offrent à lui :

- Il ne peut pas construire en F car il doit d'abord construire en E.
- Il peut construire un Jardin ou un parking en G ou C. A cause de la voiture en C, il ne peut pas construire de module là...
- Il peut construire une Entrée supplémentaire en face la chambre du rez de chaussée pour \$2.
- Il peut construire une chambre en E et ainsi avoir une capacité de traitement de 4 patients de Psychiatrie par round. S'il construit cette chambre (en E ou D), il devra construire un autre Bureau (action gratuite), car la chambre doit être adjacente à un bureau à tout moment. S'il construit la chambre en E et le Bureau en F, cela lui coûtera \$2 pour la chambre et \$1 pour le bureau.
- Il peut construire une chambre en A, Il n'est pas obligé de construire un bureau puisqu'elle sera déjà adjacente à l'un (bien qu'il puisse cependant le faire par exemple par dessus pour \$2 alors). Cette chambre en A ne peut pas accueillir actuellement de Patients parce qu'il n'y a pas de service à cet étage...
- Il peut construire un Service de Medecine (ou tout autre Service non déjà construit pendant ce round et ouvert selon le nombre de joueurs) en G, créant ainsi un deuxième bâtiment. Il peut l'agréments d'une chambre en H et comme action gratuite lui ajouter un bureau en J pour \$2+\$2+\$0 = \$4. Il pourra plus tard ajouter une entrée vers G pour \$2.
- Il peut construire un Hélicoptère en I pour \$4

## REGLES DE DEPLACEMENTS

- Les patients admis dans le tableau des pré-admissions vont se déplacer comme suit dans la clinique du joueur pour être soignés ou leur maladie va s'aggraver :
  - Vers les chambres des services correspondants à leur pathologie pour laquelle ils ont été admis. (un patient de chirurgie vers une chambre de chirurgie...)
  - Vers les blocs opératoires des services correspondants à leur pathologie.
  - Vers les Consultations Urgentes, directement.
- Les docteurs vont se déplacer vers les chambres, les laboratoires, les blocs opératoires ou retourner dans les modules de service si le joueur estime qu'ils ne serviront pas ce round.
- Le staff va se diriger vers les modules de Bureau.
- Les infirmières se déplacent vers les chambres et les blocs opératoires afin d'assister les docteurs ou retourner dans les modules de service.
- Chaque chambre ne peut accueillir que 2 patients, 2 docteurs et autant d'infirmières que nécessaires.
- Les Docteurs en trop doivent se rediriger vers les modules de Services parce que les chambres ont des capacités limitées. Ils ne peuvent pas rester en dehors de la clinique. D'une manière générale aucun cube ne doit rester en dehors de la clinique des joueurs.
- Les patients que le joueur ne peut traiter ce round, peuvent rester dans la zone des pré-admissions du plateau commun, leurs voitures également sur le plateau du joueur.
- Même si le joueur a plusieurs bâtiments, il doit utiliser l'Entrée d'origine pour faire entrer ses cubes ou construire une autre Entrée plus adéquate.



Le joueur vert veut traiter 1 patient jaune de Médecine et un orange d'Ophthalmologie. Il a aussi recruté un nouveau docteur blanc et un nouveau staff. Cela fait un total de 5 personnes dans sa Clinique + 4 nouveaux = 9 voitures, il y a en a 11 sur le plateau parce que le joueur a encore 2 autres patients dans sa colonne personnel du plateau commun :

- Il déplace le nouveau docteur dans le laboratoire : 5 min pour entrer + 0 min par le tapis roulant et l'ascenseur du bloc opératoire. = 5 minutes
- Il déplace le patient orange d'Ophthalmologie vers la chambre d'Ophthalmologie à gauche : 5 min pour entrer + 0 min par le tapis roulant = 5 minutes
- Il déplace le staff vers le bureau vide tout au dessus : 5 min pour entrer + 0 min vers le bloc + 0 min vers le labo + 5 min vers le bureau = **10 minutes**
- Il déplace le Patient jaune dans la chambre avec le Médecin blanc au dessus : 5 min pour entrer + 5 min pour monter l'escalier = **10 minutes**
- Le joueur a une salle d'attente donc il va dépenser  $5\text{min} + 5\text{min} + 10\text{min} + 10\text{min} - 15\text{min} = 15\text{min}$

- Il ajoute **15 min** sur l'échelle du temps du plateau commun.



## SOIN DES PATIENTS ET REVENUS

- Chaque docteur et chaque infirmière ne peut soigner qu'UN seul patient s'il se trouve dans la même chambre que celui ci :
  - Si la maladie du patient correspond aux compétences du médecin (leurs couleurs correspondent) , alors aucune infirmière n'est nécessaire.
  - Si la maladie du patient est différente des compétences du médecin alors une infirmière est nécessaire par couleur de différence.
- Si le patient est soigné avec succès , le joueur obtient les revenus suivants (+\$2 pour chaque jardin adjacent à la chambre)



- Chaque patient soigné prend sa voiture et s'en va (on remet les cubes dans la réserve, mais pas dans les tasses).
- Chaque patient soigné dans le service des consultations urgentes avec un docteur paie \$6, prend sa voiture et quitte le plateau (on remet les cubes dans la réserve également)

## DEPENSES

- Chaque joueur paie les salaires de son personnel et l'entretien de sa clinique comme suit avec ses revenus du round.



- Si le bloc opératoire a été utilisé ce round, alors il coûte \$3, sinon le coût normal est de \$1.
- Chaque Cube rose Staff fait diminuer de \$3 le coût total des tuiles et Jardins.
- Les patients non traités restent dans les chambres ou dans le bâtiment des pré-admissions et ne coûtent rien (cf phase Administrative).
- Si le joueur ne peut pas payer ses frais avec ses revenus de ce round, alors il peut puiser dans ses fonds restants du round.
- Si le joueur ne peut toujours pas payer, alors il doit vendre des points de popularité. Chaque point de popularité vaut \$1, si le joueur n'a pas assez de points de popularité, alors on ignore les dépenses supplémentaires.

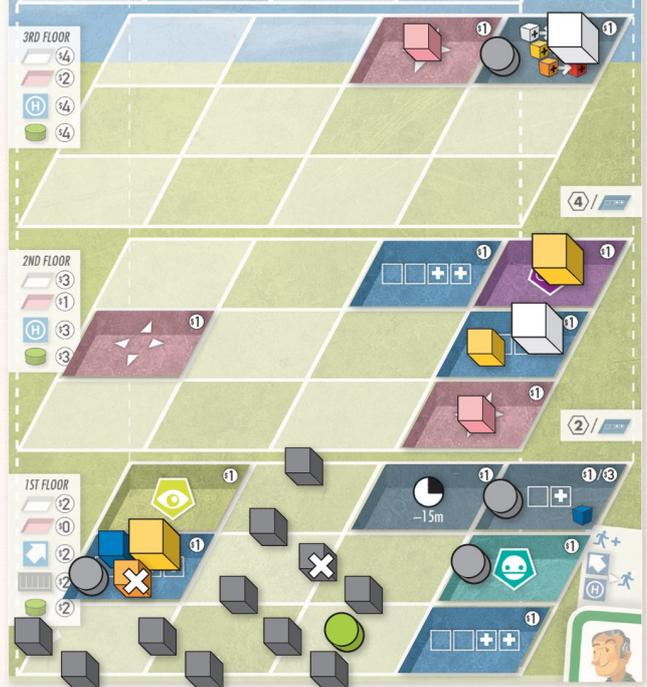
## GAIN DE POPULARITE

Dans l'ordre du tour, si les joueurs ont un bénéfice à ce round, alors ils peuvent convertir le solde en points de popularité (seulement l'argent gagné à ce round est convertible).

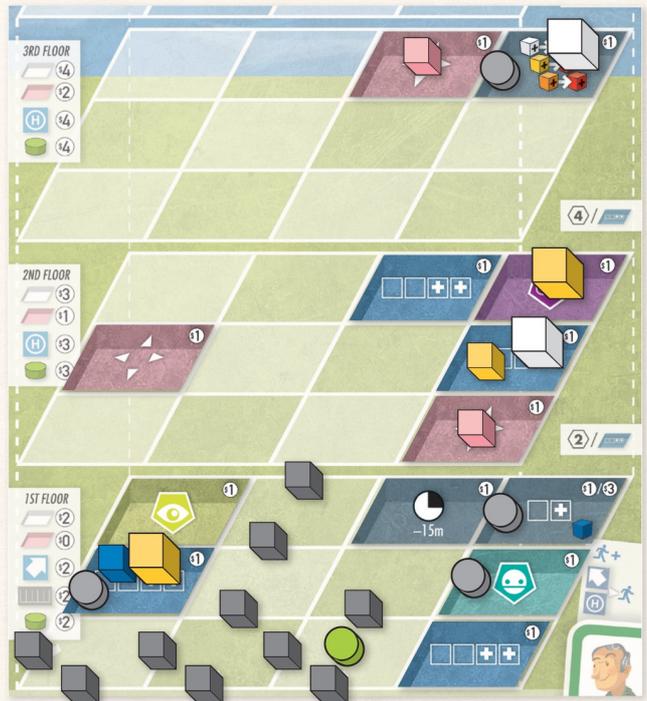
Chaque point de popularité coûte \$3. Si le marqueur du joueur se trouve sur la même case qu'un autre joueur, alors il est considéré comme ayant moins de popularité que l'ancien joueur qui avait atteint ce niveau de popularité.



## Exemple de soins de patients



Le docteur blanc a besoin d'une infirmière pour traiter le patient jaune, donc le patient attend un prochain round. Le docteur jaune peut soigner le patient orange avec l'aide de l'infirmière, le joueur gagne \$20 (le jardin est trop loin pour avoir un bonus) ; Le patient orange prend sa voiture et quitte le jeu. Ils retournent dans leurs réserves respectives, le joueur choisit quelle voiture est enlevée sur le plateau.



Salaires des docteurs	\$6		
Salaires des infirmières	\$1		
Salaires des staffs	\$2		
Maintenance	\$14	Soin des patients	+\$20
	$14 - 3 \times 2 = 8$	Dépenses	-\$17
Total des dépenses =	\$17	Solde	+\$3

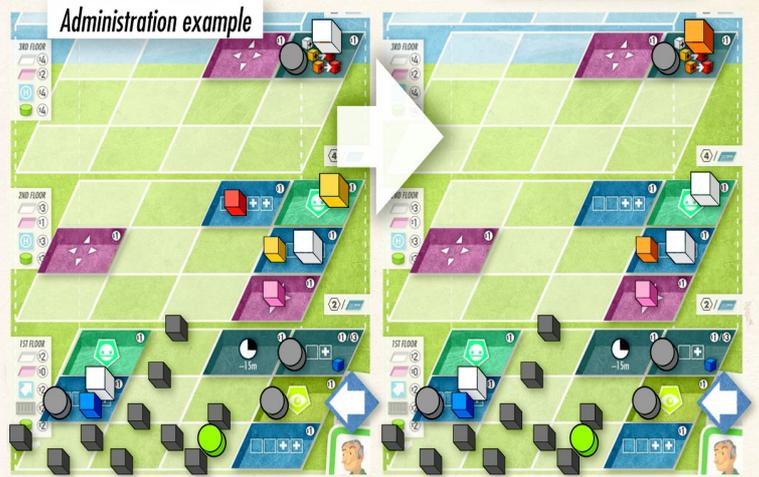
Bien que le joueur puisse acheter un point de popularité avec ses \$3, il décide de les mettre dans sa tirelire pour le round suivant.



# ADMINISTRATION

Cf page 3 pour les détails de cette phase.

Tous les docteurs dans les laboratoires progressent et font obtenir 1 point de popularité, tous les autres docteurs régressent. Donc le docteur blanc dans le laboratoire devient orange (+1PP), les autres blancs restent blancs, les jaunes deviennent blancs. Tous les patients dans la clinique et dans le bâtiment des pré-admissions suivent la règle (schéma) et le patient rouge meurt (-3PP)

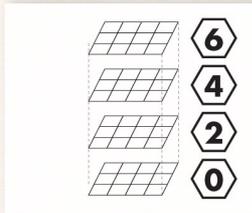


# FIN DE PARTIE

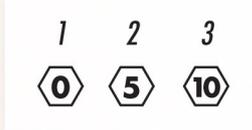
- **Les docteurs et infirmières:** Le joueur gagne des points de popularité pour les docteurs et infirmières dans sa clinique comme suit :



- **Bâtiments :** Chaque chambre active rapporte selon l'étage à laquelle elle a été construite. Une chambre est active lorsqu'elle est adjacente à un service et à un bureau.



- Le joueur gagne aussi un **bonus** selon le nombre de bâtiments construits sur son plateau de jeu.



- **Pénalités :** Chaque patient non soigné restant dans sa clinique ou dans le bâtiment des pré-admissions du plateau commun engendre des pénalités et fait perdre de la popularité aux joueurs, voir ci contre.
- Chaque **15 minutes** entières fait également perdre **UN POINT** de popularité.



On ajuste au fur et à mesure les scores sur l'échelle du plateau commun, on peut se servir des tuiles 50PP si nécessaires.

## REMERCIEMENTS :

Les règles du jeu CliniC appartiennent à l'auteur Alban Viard et sont réservées à un usage personnel uniquement. L'auteur remercie Sylvain et Damien Nocquard, David Glantenay et tous les joueurs du groupe AoS team, Sampo Sikiö et Nathan Morse pour leur indéfectible patience, leur aide pendant les 3 ans de développement de ce jeu.

Graphique : Sampo Sikiö (samposdesign.com)  
Illustrations : Fanny Dalle Aste (da-fanny.ultra-book.com)



Score sur la piste : 42  
 Docteurs blancs :  $3 \times 2 = 6$   
 Docteurs oranges :  $1 \times 4 = 4$   
 Infirmières :  $1 \times 1 = 1$   
 2 bâtiments : 5  
 Chambres :  $0 + 0 + 2 + 2 = 4$   
 Patients jaunes :  $1 \times -4 = -4$   
 Temps dépensé :  $8 \times -1 = -8$   
 Total : 50