

CLINIC

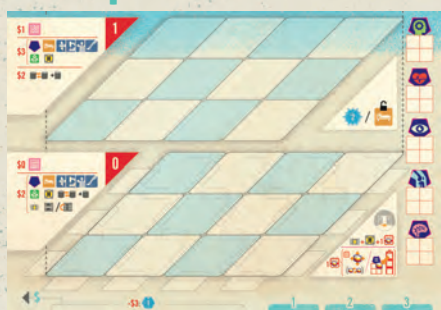
DELUXE EDITION



Introduzione

La citt    in continua espansione e man mano che cresce aumenta la richiesta di cure mediche. Fortunatamente, tu e i tuoi partner in affari avete i mezzi per costruire una clinica e soddisfare queste esigenze. Sfortunatamente, poco prima di iniziare i lavori, le vostre divergenze sulla clinica ideale causano una spaccatura e scegli di proseguire da solo per la tua strada, con i pazienti che gi  programmano gli appuntamenti! Ognuno di voi decide di costruire la clinica dei propri sogni assumendo personale, costruendo moduli e tutto il resto per curare i pazienti. Questa   la tua clinica! Costruiscila come preferisci per offrire ai pazienti le cure di cui hanno bisogno in modo da renderla la clinica pi  popolare in citt !

Componenti



4 plance giocatore a doppio lato



4 plance 2° piano a doppio lato



4 plance 3° piano a doppio lato



16 tessere Entrata



8 tessere Eliporto



24 tessere Parcheggio



12 tessere Giardino



52 monete
(20 \$1, 20 \$5, 12 \$25)



4 tessere +50
Popolarit 



7 tessere Bonus



1 Tabellone con raffigurati vari edifici collegati alla Clinica



16 Ambulatori



16 Magazzini



16 Dipartimenti



12 Moduli Speciali

60 tessere Modulo



Costruire
(2 per giocatore)



Assumere
(2 per giocatore)



Ricoverare pazienti
(2 per giocatore)

24 tessere Azione nei colori dei giocatori



1 sacchetto Pazienti



1 sacchetto Medici

1 regolamento



56 Medici

nei 4 colori di specializzazione:
20 bianchi, 16 gialli,
12 arancioni, 8 rossi



93 Pazienti

nei 4 colori di malattia:
38 bianchi, 28 gialli,
17 arancioni, 10 rossi



25 infermieri



9 portantini



64 automobili



20 trasportatori



1 segnalino Azione



1 segnalino Round



12 dischetti per i
giocatori

Panoramica

Nel gioco costruirai e gestirai una clinica cercando di ottenere la maggior popolarità. La fonte principale di popolarità è quella tradizionale: spendere soldi; tuttavia ci sono alcuni altri modi per accrescere la fama della tua clinica, come, ad esempio, permettere ad alcuni tuoi medici di lavorare come ricercatori.

Guadagnerai soldi provvedendo alle cure per i tuoi pazienti, ma ciò richiederà grandi spese per le strutture, lo staff e tutte le altre operazioni.

I pazienti richiederanno appuntamenti per diversi dipartimenti. Ognuno di essi presenterà patologie di gravità differente, rappresentate dal proprio colore: bianco per i pazienti con problemi più lievi, giallo per quelli un po' più seri, arancione per quelli più gravi e rosso per i pazienti in condizioni critiche.

Per ricoverare un paziente nella tua clinica devi potergli offrire le cure di cui ha bisogno. Una volta ricoverato nella clinica dovrai spostarlo in un ambulatorio e assegnarlo a un medico che possa gestire la gravità della malattia del paziente. Nel caso non fosse all'altezza, potrai aiutarlo affiancandogli un infermiere che lo assista.

Ovviamente un ambulatorio richiede un magazzino ben fornito e un portantino attento può farti risparmiare molti soldi (meno danni alle scorte, meno dipendenti che portano a casa beni di proprietà della clinica ...). Sono molti gli aspetti da gestire per portare la tua clinica al successo!

QUESTA È SOLO UNA PANORAMICA, QUINDI NON PREOCCUPARTI DI MEMORIZZARE ORA TUTTE QUESTE INFORMAZIONI, IN SEGUITO SARANNO SPIEGATE IN DETTAGLIO!



Alcuni Concetti Cruciali di Gioco

In una partita a Clinic costruirai la tua clinica per curare il maggior numero di pazienti. Di seguito troverai alcuni concetti basilari per aiutarti a farlo con successo. Le regole dettagliate per gestire ogni situazione verranno espone nelle prossime pagine.

Moduli

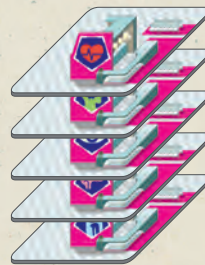
Un modulo è una tessera che rappresenta l'**interno** della tua clinica. Ogni modulo occupa interamente uno spazio della griglia della plancia giocatore e presenta il pavimento a scacchi.



Ambulatorio



Magazzino



Tessere Dipartimento



Moduli Speciali

Entrate, eliporti, parcheggi e giardini **non** sono moduli.

Costruire i moduli



Alcuni moduli possono avere regole di costruzione e piazzamento specifiche, ma seguono tutti una regola comune:

- **Non puoi costruire due moduli dello stesso colore adiacenti tra loro.**

Adiacenza

Il termine "adiacenza" è usato in modo molto specifico nel gioco:

- L'adiacenza è **sempre ortogonale**, mai diagonale.
- L'adiacenza non considera solamente nord, sud est e ovest, ma anche **sopra e sotto**.

Nota: ciò significa che non puoi costruire un modulo al piano superiore, sopra a uno dello stesso colore.

Dipartimenti

I servizi medici che possono essere forniti dalla clinica sono:



psichiatria



cardiologia



oftalmologia



ortopedia



neurologia

Pazienti & Dipendenti

Durante la partita assumerai del personale per gestire la clinica e curare i pazienti:



Pazienti

Il colore dei pazienti indica la gravità della loro malattia.



Medici

Il colore dei medici indica la gravità delle malattie che sono in grado di curare senza l'assistenza di un infermiere.



Infermieri

Gli infermieri assistono i medici aiutandoli a curare pazienti per cui non sono del tutto preparati.



Portantini

I portantini ti aiuteranno a ridurre le spese giornaliere di manutenzione della tua clinica.

Edifici



La tua clinica può comprendere più di un edificio.
Un edificio è definito semplicemente come un gruppo di moduli adiacenti.

Se costruisci un modulo adiacente ad uno precedentemente piazzato, stai solamente espandendo l'edificio. Se costruisci un modulo **non** adiacente a uno precedentemente piazzato, stai iniziando un nuovo edificio.

Edifici separati non possono mai essere uniti in seguito.

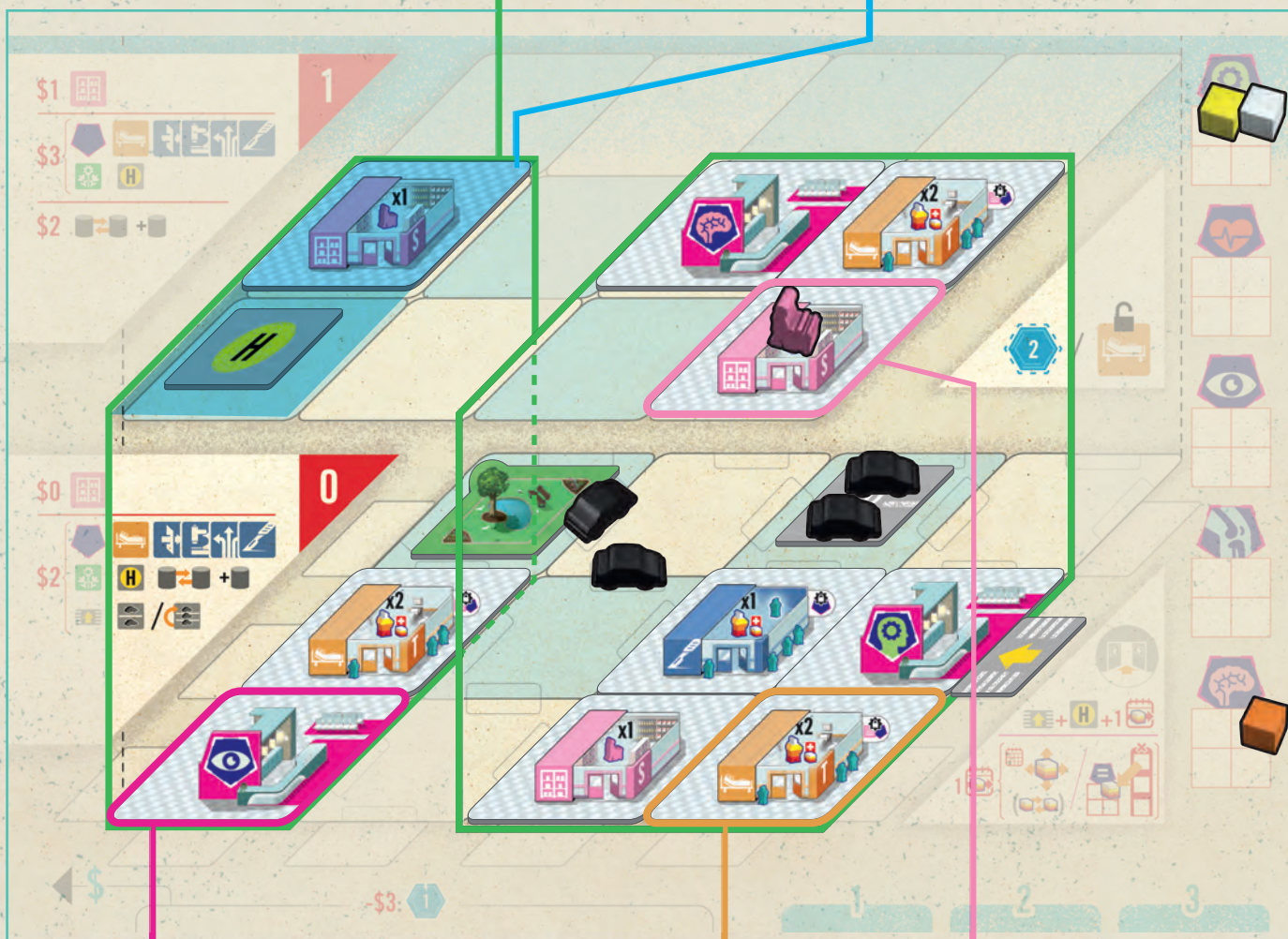
Piani



Ogni edificio può avere più piani.

La plancia giocatore include il pianterreno (Piano 0) e il 1° Piano, ma ci sono plance extra nel caso volessi un 2° o anche 3° Piano. Costruendo più in alto del pianterreno, **devi costruire sopra a un modulo precedentemente piazzato.**

Puoi espandere la tua plancia con un 2° e poi con un 3° Piano in qualsiasi momento, anche a inizio partita. Sono state realizzate come plance separate solo per risparmiare spazio sul tavolo.



Tessere Dipartimento



Una tessera dipartimento, di colore magenta, determina il tipo di cure offerte dall'intero piano dell'edificio.

Ogni piano di ogni edificio può avere un solo dipartimento, quindi può offrire un solo tipo di cure.

Ambulatori

È in questi moduli arancioni che i tuoi medici e infermieri cureranno molti dei tuoi pazienti. Il tipo di malattia che può essere curata è determinata dalla tessera dipartimento adiacente sullo stesso piano. Questo ambulatorio è per pazienti psichiatrici ().

Magazzini

Queste tessere rosa sono necessarie per fornire efficacemente le cure negli ambulatori.

Non hanno una funzione propria, ma permettono l'utilizzo degli ambulatori.

Moduli Speciali



Queste tessere blu hanno diverse funzioni o abilità speciali per aiutarti a gestire più efficacemente la tua clinica.

Parcheggio

Dovrai anche provvedere ai parcheggi per i medici, infermieri e portantini che assumi e per i pazienti della tua clinica. I bordi inutilizzati tra gli spazi possono essere usati per parcheggiare, ma puoi anche costruire veri e propri parcheggi per ottimizzare il limitato spazio a disposizione.

Preparazione

Si raccomanda di usare le opzioni per **PRINCIPIANTI** coi nuovi giocatori; chi invece ha già familiarità col gioco può usare quelle per **ESPERTI**. In una partita può esserci qualsiasi combinazione tra principianti ed esperti, anche 3 principianti e 1 esperto o viceversa.

Posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco **1**.

Display per Moduli e Tessere

Guarda l'agenda sul tabellone **2** per sapere quali dipartimenti saranno disponibili nella partita, in base al numero di giocatori (vedi anche la tabella in basso). Forma delle pile a **faccia in giù** per le tessere dipartimento, dividendole a seconda del tipo, vicino all'area corrispondente del tabellone **3** per formare una riserva. Gira la prima tessera di ogni pila a faccia in su. Riponi nella scatola le tessere non utilizzate.



Forma un qualsiasi numero di pile con gli ambulatori e mettile vicino all'area corrispondente del tabellone **4**.

Prendi **4 magazzini per giocatore**, forma un qualsiasi numero di pile con essi e mettile vicino all'area corrispondente del tabellone **5**.

Prendi un certo numero di moduli speciali (vedi tabella in basso) e forma delle pile a **faccia in giù**, a seconda del tipo, vicino all'area corrispondente del tabellone per formare delle riserve **6**. Gira la prima tessera di ogni pila a faccia in su. Riponi nella scatola le tessere non utilizzate.

- : 1 tessera di 2 diversi moduli speciali presi a caso
- : 1 tessera di ogni modulo
- : 2 tessere di ogni modulo
- : 3 tessere di ogni modulo

Vicino alle corrispondenti aree del tabellone piazza quanto segue:

giardini **7**, eliporti **8**, entrate **9**, trasportatori **10** e parcheggi **11**.

Posiziona le plance piano extra in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti **12**.

Forma una banca con le monete in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti.

Area del Giocatore

I **PRINCIPIANTI** dovrebbero usare il lato 4x3.

Gli **ESPERTI** possono scegliere ognuno quale lato usare (3x3 è impegnativo!).

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- Una plancia giocatore dal lato prescelto.
- 3 dischetti del proprio colore. Mettine uno sul primo spazio del tracciato Tempo Speso sul bordo esterno del tabellone **13**; un secondo sul tracciato Ordine di Turno **14** (*dopodiché determina a caso l'ordine di turno*); metti l'ultimo dischetto sullo spazio 0 del tracciato Popolarità **15**, impilato con gli altri a seconda dell'ordine di turno, in modo che il primo di turno sia in alto e l'ultimo in basso.
- \$15, da tenere vicino alla plancia giocatore, in basso a sinistra **16**.
- 1 set di 6 tessere azione nel proprio colore, ognuno contiene 2 tessere Costruire, Assumere e Ricoverare Pazienti.
- 1 tessera dipartimento psichiatrico **18**, 1 ambulatorio **19**, 1 magazzino **20** e 1 entrata **21**.
Vedi in seguito Costruire la tua Clinica iniziale, per sapere come posizionarli.
- 1 Medico bianco **22** e 1 auto **23**.
- 1 segnalino +50 nel proprio colore **24**.

Esempio di preparazione per 2



AREA GIOCATTORE

Tessere Bonus

Mescola le tessere bonus e disponine a faccia in su un numero pari al numero di giocatori più 1 **25**. In ordine di turno inverso ogni giocatore prende 1 tessera bonus. Si applica ogni bonus a uso singolo delle tessere, poi sono riposte tutte nella scatola.

Nota: se la tua tessera bonus ti fornisce una persona, prendila dalla riserva di pezzi avanzati; prendi anche un'automobile, come indicato sulla tessera bonus.

Costruire la tua Clinica iniziale

PRINCIPIANTI: prendi un paziente a caso tra: 1 bianco, 1 giallo, 1 arancione e 1 rosso. Forma la tua clinica in base al diagramma in basso corrispondente al paziente preso, quindi riponi i 4 pazienti nella riserva.



ESPERTI: costruisci simultaneamente la clinica in base alle **Regole di Costruzione**.

Note: per la costruzione iniziale, l'entrata DEVE connettersi alla tessera dipartimento.



Riserva di Pazienti e Medici

Forma la riserva di pazienti mettendo nel sacchetto Pazienti **26** i seguenti cubetti in base al numero di giocatori:

	1	2	4	6
	1	2	4	6
	3	8	12	16
	6	12	18	24
	9	18	26	34

Forma la riserva di medici mettendo nel sacchetto Medici **27**, i seguenti medici in base al numero di giocatori:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Metti i pazienti e i medici avanzati in una riserva a portata di tutti.

Tabellone

Display dei Medici

Riempi lo spazio dell'Università **28** da sinistra fino al numero dei giocatori, con medici presi a caso dal sacchetto. Ordinali in base al diagramma dell'Università: (rosso, arancione, giallo e bianco). Salta ogni colore non presente.

Display Infermieri e Inservienti

Riempi ogni riga della riserva **29** dal basso fino al numero di giocatori, con 1 infermiere per spazio. Nota che il prezzo di ognuno è indicato sopra di esso e lo punta.

Metti 2 portantini per giocatore nello spazio dedicato **30**.

Riempi lo spazio del parcheggio **31** con le auto (non per forza in modo ordinato). Metti da parte, per ora, le auto avanzate, se necessario potrai aggiungerle dopo.

Appuntamenti

Per ogni dipartimento disponibile (a seconda del numero di giocatori):

- Pesca 1 paziente e mettilo nello spazio più a destra dell'agenda **32**.

Altro

Posiziona il segnalino Azione sul primo spazio del tracciato Azione **33**, appena sotto all'agenda.

Posiziona il segnalino Round sul primo spazio del tracciato Round **34**, sul lato destro del tabellone.

Svolgimento del Gioco

Una partita dura 6 round, ognuno dei quali consiste nella stessa sequenza di fasi:

1. Azioni
2. Affari
3. Amministrazione

Fase 1: Azioni

In questa fase, ogni giocatore effettuerà 3 azioni; per ogni azione, tutti dovranno prima scegliere simultaneamente quale tessera azione desiderano usare e poi le azioni scelte saranno eseguite in un certo ordine. Di seguito la procedura dettagliata per ogni azione:

Ognuno sceglie simultaneamente un'azione (vedi **Scelta Simultanea delle Azioni** sotto).

Le azioni scelte vengono eseguite: prima si costruisce, poi si assume, infine si ricoverano i pazienti (vedi **Eeguire le Azioni** sotto).

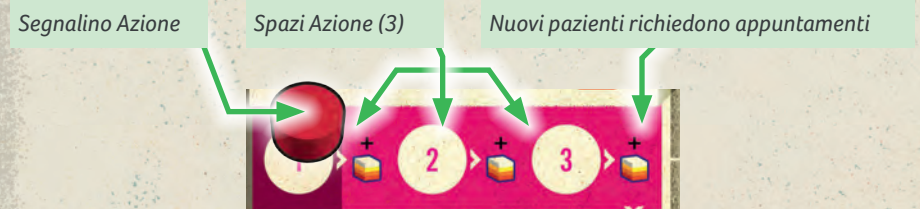
Quando tutti hanno eseguito le proprie azioni, nuovi pazienti richiederanno degli appuntamenti (vedi **Appuntamenti per Nuovi Pazienti p.13**), poi muovi il segnalino Azione sul tabellone.



Quest'area del tabellone riguarda la **Fase Azione**.



Esempio: come prima azione scegli di Costruire. Hai l'opportunità di eseguire altre due azioni prima di passare alla fase Affari, tuttavia solo una di queste può essere un'altra azione Costruire perché possiedi solo 2 tessera azione Costruire.



Scelta Simultanea delle Azioni

Tutti scelgono contemporaneamente un'azione da eseguire: scegli una delle tue tessere Azione disponibili e mettila a faccia in giù al centro dell'area di gioco (insieme a quella degli altri giocatori, se hanno già effettuato la loro scelta). Siccome possiedi solo 2 tessere per ogni tipo di azione non potrai compiere la stessa azione tre volte nello stesso round, ma al massimo due. Quando tutti hanno scelto una tessera Azione, queste vengono rivelate.

Eeguire le Azioni

Ora le azioni scelte dai giocatori vengono eseguite nel seguente ordine:



Costruire

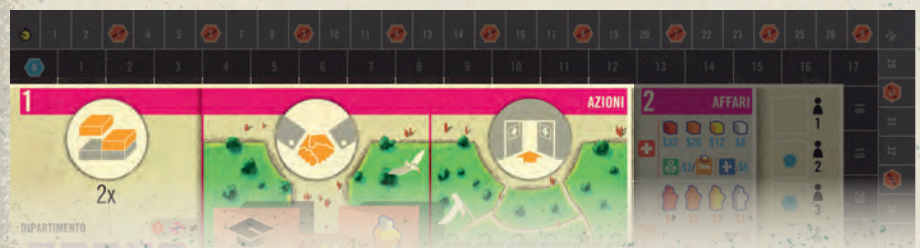


Assumere



Ricoverare Pazienti

È lo stesso ordine in cui appaiono da sinistra a destra nell'area **1 AZIONI** del tabellone:



Se più giocatori scelgono la stessa azione, effettuano la propria azione in ordine di turno. Compiuta l'azione, toglì la tessera azione dal centro dell'area di gioco e mettila al di sotto del primo spazio azione vuoto nell'angolo in basso a destra della tua plancia giocatore.



Azione 1: Costruire

Espandere la tua clinica per curare sempre più pazienti, non solo fa del bene a tanta gente, ma celebra anche il tuo successo.

Se hai scelto l'azione Costruire, puoi costruire **fino a 2 componenti**, pagando il costo corrispondente. I componenti sono illustrati sulla sinistra del tabellone e includono sia i moduli che altri componenti, come giardini, parcheggi, eliporti e trasportatori.

Il costo di ogni componente è determinato dal piano della clinica su cui vuoi costruirla. Trovi questi costi sul lato sinistro del piano.

Importante: quando costruisci una tessera dipartimento o un modulo speciale, devi prenderlo dalle tessere a faccia in su. Se la tessera che desideri non è più a faccia in su (perché qualcun altro l'ha costruita in questo round), non puoi costruirla in questo round.

Regole di Costruzione

Le regole di costruzione di ogni componente sono indicate dall'iconografia nella corrispondente area del tabellone. Sono riportate anche qui di seguito tra le regole generali di costruzione.

Regole Generali di Costruzione

Supporto

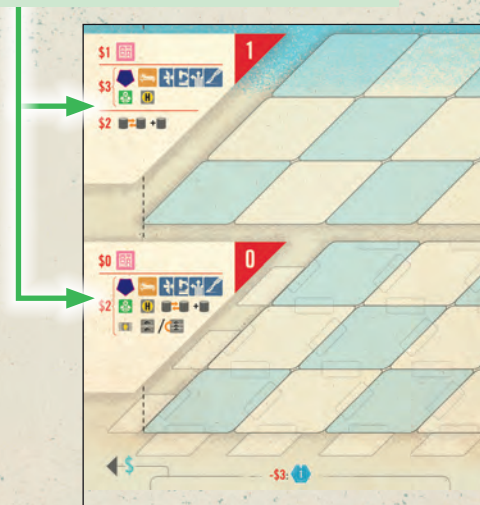
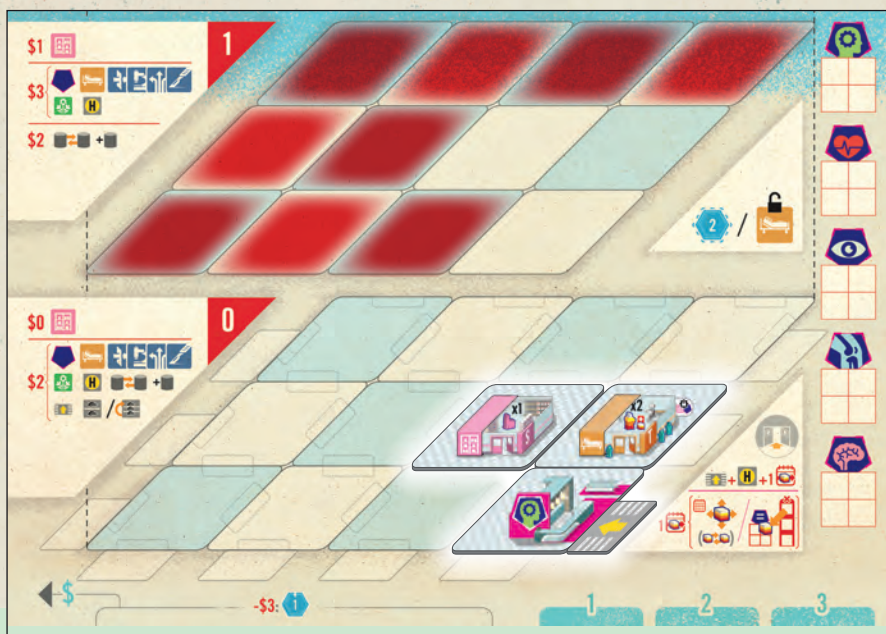
Per costruire un modulo più in alto del pianterreno, deve esserci un modulo sullo stesso spazio del piano inferiore.

Esempio: la tua clinica ha questi 3 moduli (tessera dipartimento di psichiatria, ambulatorio e magazzino) al pianterreno (piano 0). Non potrai costruire sugli spazi rossi fino a che non costruirai un modulo sotto di essi.



Quest'area del tabellone riguarda l'**Azione Costruire**.

I costi di costruzione sono indicati alla sinistra di ogni piano sulla plancia giocatore. Alcuni di questi costi variano a seconda del piano, quindi verifica sempre il costo sul piano su cui stai costruendo il componente!



PROMEMORIA



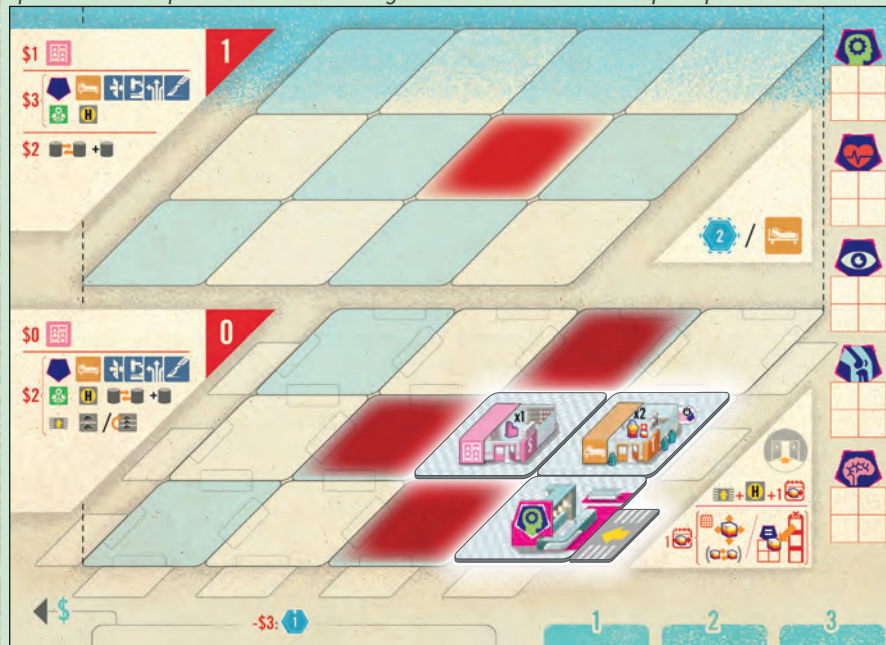
Nessuna Corrispondenza

Moduli dello stesso tipo (stesso colore) non possono essere adiacenti, neanche sopra/sotto!

Tutte le tessere dipartimento sono considerate dello stesso colore (magenta), quindi non puoi costruire il dipartimento di cardiologia vicino al dipartimento di psichiatria. Allo stesso modo, non puoi costruire un modulo speciale (blu) adiacente a un altro, neanche se è differente.

Adiacente significa sempre adiacente ortogonalmente, se non specificato altrimenti.

Esempio: nella stessa situazione dell'esempio precedente, vuoi costruire un magazzino. Gli spazi rossi sono quelli adiacenti a un magazzino esistente su cui non puoi quindi costruirlo.



Nessuna Ostruzione

Gli spazi al pianterreno possono avere delle automobili parcheggiate intorno a loro (vedi Parcheggiare le Auto p.12) e/o spazi parcheggio al loro interno. Possono avere anche dei giardini al loro interno (vedi Giardino in seguito). Non puoi costruire un modulo in uno spazio con una di queste ostruzione all'interno. Il modo più semplice di rammentarlo è che auto e giardini ostruiscono gli spazi della tua plancia giocatore. Se vuoi costruire ma è presente un'auto, prima dovrai spostarla; il modo principale di spostare un'auto è di mandare un paziente a casa o costruire spazi parcheggio. Potresti anche liberare i tuoi spazi dalle auto non pagando i tuoi dipendenti ...

Esempio: in questa situazione, con 3 auto parcheggiate in questo modo, non puoi costruire un modulo in nessuno degli spazi rossi; tuttavia puoi costruire un parcheggio (come vedi nello spazio più a nord) o un giardino (come vedi a ovest del magazzino) in mezzo a ognuno di essi.



Edifici Separati

Puoi possedere edifici separati sulla tua plancia, creando un piccolo campus; tuttavia una volta costruito un edificio separato, non potrai più costruire un modulo che connetta due edifici separati. Nota che i componenti che non coprono un intero parallelogramma (come i giardini e i parcheggi), non sono moduli e puoi costruirli in uno spazio adiacente a due edifici separati.

Regole di Costruzione per Componenti Specifici

Tessere dipartimento (modulo)



Ogni piano di ogni edificio può contenere 1 sola tessera dipartimento.

Ambulatorio (modulo)



Non ci sono particolari restrizioni alla costruzione di un ambulatorio, ma per poter essere utilizzato deve essere adiacente a una tessera dipartimento sullo stesso piano e anche a un magazzino; il magazzino può anche trovarsi immediatamente sopra o sotto l'ambulatorio.

Subito dopo aver costruito un ambulatorio, ottieni un'azione bonus da usare immediatamente per costruire un magazzino, che dovrà essere adiacente all'ambulatorio. Devi pagare per costruire il magazzino. Se non lo costruisci subito, l'azione bonus è persa.

Magazzino (modulo)



Non ci sono particolari restrizioni alla costruzione di un magazzino, ma un singolo magazzino può supportare molti ambulatori adiacenti, quindi un suo piazzamento intelligente è importante.

Modulo Speciale (modulo)



Ogni giocatore può costruire 1 solo Modulo Speciale per Round. Non ci sono particolari restrizioni alla costruzione di un modulo speciale; tuttavia la sala operatoria, per essere utilizzata, deve essere adiacente a una tessera dipartimento sullo stesso piano. Se sei interessato al funzionamento di ogni modulo speciale vedi **I Moduli** (p. 21).

Giardino



Deve essere costruito in uno spazio vuoto al pianterreno (le automobili parcheggiate intorno a esso non sono un problema né ne vengono disturbate) o su uno spazio **sopra** a un giardino.

Eliporto



Un eliporto è un'entrata/uscita a 5 vie: da esso puoi muovere a nord, sud, est, ovest o sotto (ma non sopra, lì è dove si muove l'elicottero), ma tratteremo del movimento in seguito. Deve essere costruito su uno spazio vuoto sopra a un modulo, ma nessuna costruzione è permessa sopra un eliporto.

PROMEMORIA

1/↻

1x X /↻

1/ / /

PROMEMORIA

⚙️ [Building] [Shield]

PROMEMORIA

⚡ + ([Building])

PROMEMORIA

[Cross]

PROMEMORIA

1x X /↻

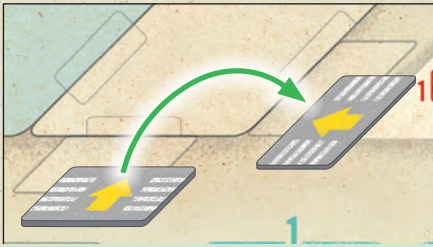
PROMEMORIA

[Cross]

PROMEMORIA

[Cross]

[Cross]



Un'entrata può essere girata in modo da adattarsi a ogni spazio dedicato.

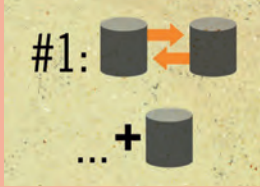
Entrata



Un'entrata è un ingresso unidirezionale al tuo campus. La freccia della tua prima entrata deve puntare verso una tessera dipartimento al pianterreno; in seguito la freccia di un'entrata può puntare verso un qualsiasi modulo al pianterreno di qualsiasi edificio. Le frecce delle entrate hanno il loro proprio spazio fuori della normale griglia del pianterreno: piazzala in uno di questi spazi in modo che punti verso un modulo al pianterreno. È la prima cosa che i pazienti e i nuovi dipendenti vedranno, almeno finché non ne costruirai altre o degli eliporti.

Nota: Non ci sono spazi per le entrate sul lato nord del pianterreno della clinica. Una clausola scritta in piccolo sul contratto stipulato proibisce le entrate sul lato nord! Ehi, non lamentarti ora, sei tu che ha firmato. Leggi più attentamente la prossima volta!

PROMEMORIA



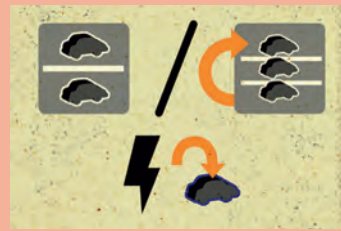
Trasportatore



Ogni trasportatore rappresenta il terminale di una rete di trasporto: devi immaginare tu la connessione tra questi trasportatori (per aiutarti ti suggeriamo di considerarli come delle cabine per il teletrasporto). Un trasportatore deve essere sempre costruito su di un modulo. La prima volta che costruisci un trasportatore devi posizionare due terminali allineati (ma costerà comunque soltanto \$2, la politica per i nuovi clienti dell'azienda dei trasportatori è: paghi uno prendi due). Non devono essere obbligatoriamente adiacenti, ma devono essere allineati ortogonalmente.

Ogni costruzione successiva di un trasportatore aggiunge un solo terminale che deve essere allineato con uno esistente. Il tuo sistema di trasporto funziona su tutti i tre assi (est/ovest, nord/sud e sopra/sotto) e puoi ramificarlo quanto vuoi. Funziona anche tra edifici separati, infatti sei limitato a una sola rete di trasporto per l'intera clinica, non puoi mai costruirne una seconda, nemmeno in un edificio separato.

PROMEMORIA



Parcheggio



Parcheggio a 2 spazi: puoi costruirlo piazzando una tessera parcheggio in uno spazio vuoto al pianterreno (le automobili parcheggiate intorno a esso non sono un problema né ne vengono disturbate). Quando lo costruisci, puoi spostare immediatamente delle auto al suo interno, fino alla sua capacità di 2.

Parcheggio a 3 spazi: Puoi costruirlo migliorando un tessera parcheggio a 2 spazi già costruita: semplicemente gira la tessera sul lato a 3 spazi. Quando lo fai riposiziona ogni auto già presente sulla tessera nei nuovi spazi, poi puoi spostare immediatamente delle auto al suo interno, fino alla sua capacità di 3.



Azione 2: Assumere

Aumentando il numero di pazienti, avrai bisogno di assumere sempre più personale!

Se hai scelto l'azione Assumere, puoi assumere nuovi dipendenti:

- **Assumere 1 medico.**
- e/o
- **Assumere 1 infermiere OPPURE 1 portantino.**

Quando assumi qualcuno, fai quanto segue:

1. Paga il costo indicato (vedi l'illustrazione qui sotto).
2. Prendilo dallo spazio corrispondente del tabellone.
3. **Prendi un'auto dallo spazio apposito del tabellone.**
4. Metti il nuovo assunto su un'entrata o un'elipporto a tua scelta. Non richiede nessuna spesa di tempo (vedi **Movimento**, p. 14).
5. Parcheggia l'auto in qualsiasi spazio parcheggio al pianterreno (vedi **Parcheggiare un'Auto** p.12).

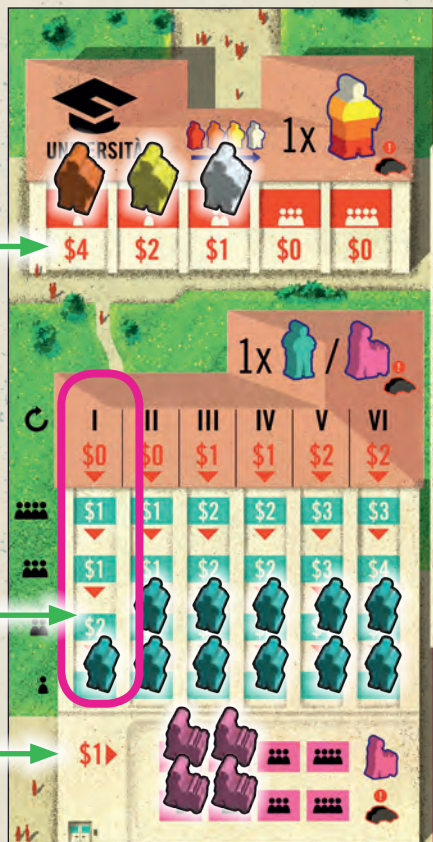
Se non puoi parcheggiare la sua auto, non puoi assumerlo!

Il costo per assumere un medico è indicato al di sotto.

Il costo per assumere un infermiere è indicato al di sopra e può aumentare man mano che si assumono infermieri.

Puoi assumere infermieri solo dalla colonna del round attuale.

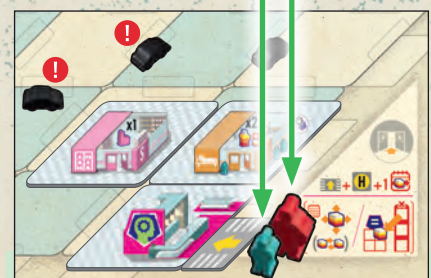
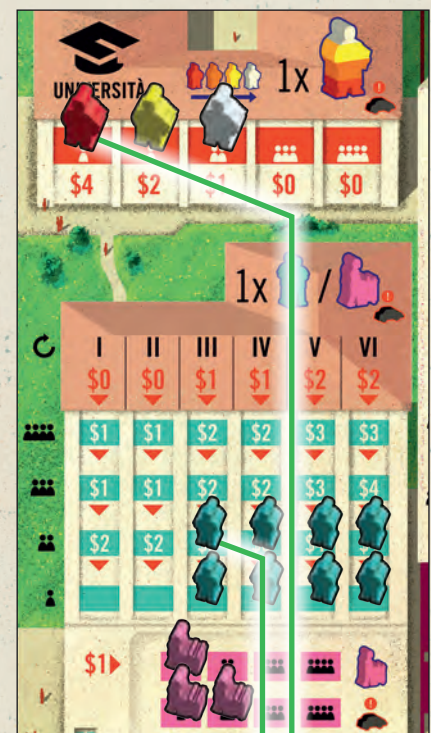
Assumere un portantino costa sempre 1\$.



Quest'area del tabellone riguarda l'**Azione Assumere**.

Esempio: decidi di assumere un medico rosso. Paghi il costo indicato (\$4) e lo metti sull'entrata della tua clinica. Trovi anche uno spazio per parcheggiare la sua auto.

Poi, decidi di assumere un infermiere, pagando il costo di \$2 (indicato sopra l'infermiere) e lo metti sull'entrata della tua clinica. Devi trovare lo spazio per parcheggiare la sua auto. Non puoi assumere anche un portantino perché puoi solo assumere 1 infermiere OPPURE un portantino.





Quest'area del tabellone riguarda l'**Azione Ricoverare Pazienti**.



Quest'area del tabellone riguarda i **Punti Fila** e come utilizzarli.



Le automobili sono parcheggiate nelle aree indicate lungo i bordi degli spazi del pianterreno.



Le automobili possono essere parcheggiate nelle aree intorno ai giardini.



I parcheggi permettono di parcheggiare le auto al loro interno e intorno a essi.



Azione 3: Ricoverare Pazienti

Ricoverare pazienti nella tua clinica può essere l'inizio di un incubo logistico, ma siccome hanno un brutto caso di sindrome da portafogli pieno, necessitano fortemente delle tue cure.

Se hai scelto l'azione Ricoverare Pazienti, puoi spostare pazienti dall'agenda appuntamenti alla tua area di pre-ricovero. Prendere pazienti dall'agenda per metterli nella tua area di pre-ricovero è il modo in cui inizi a occuparti di loro, in modo da spostarli nella tua clinica e iniziare a curarli. Nota che rappresentiamo l'appuntamento del paziente, mettendo il paziente stesso sull'agenda (sì, è un'agenda estremamente grande).

Per spostare un paziente dall'agenda alla tua area di pre-ricovero devi spendere **Punti Fila** (PF). Il numero di PF disponibili per la tua azione dipende dal numero di entrate ed eliporti che possiedi:

PF = 1 + il numero di entrate/eliporti che possiedi.

Puoi manipolare l'appuntamento di un paziente come segue:

Spostarlo di 1 spazio ortogonalmente sull'agenda

Se un altro paziente si trova nello spazio in cui lo sposti, semplicemente scambia le loro posizioni. Sia per uno spostamento che per uno scambio, **spendi 1 PF**.

Nota: ciò ti permette di cambiare il dipartimento per cui ha appuntamento il cliente con uno adiacente (psichiatria solo con cardiologia; cardiologia con psichiatria e oftalmologia; etc.)!

Ricoverare un paziente

Per ricoverare un paziente devi spostarlo dalla colonna più a destra (rossa) alla tua plancia giocatore, in uno spazio disponibile dello stesso tipo di dipartimento. **Ciò costa 1 PF**. Dovrai anche parcheggiare la sua auto al pianterreno della tua clinica (vedi **Parcheggiare un'Auto** in seguito). **Se non puoi parcheggiare la sua auto, non puoi ricoverarlo!**

Quando si forma uno spazio vuoto in una fila, scorri subito a destra gli "appuntamenti" rimasti alla sinistra del vuoto per riempirlo.

Puoi ripetere le opzioni esposte sopra e puoi ricoverare un qualsiasi numero di pazienti (e manipolare appuntamenti), finché hai PF.

Ogni PF non speso nell'azione è perso; non puoi tenerli per dopo.

Nota: la tua area di pre-ricovero ha spazio solo per 4 pazienti per ogni tipo di dipartimento. Se ne hai già 4, non puoi ammetterne altri per quel dipartimento.

Parcheggiare un'Auto

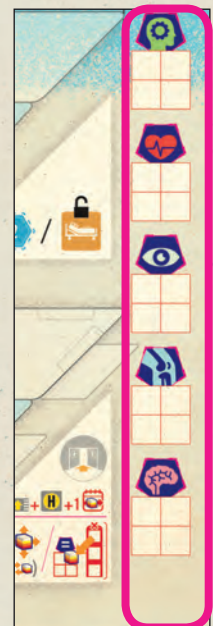
Per ogni nuovo paziente ricoverato nella clinica e per ogni dipendente che assumi, devi parcheggiare la loro auto. Anche un paziente arrivato tramite eliporto ha un'auto: qualcuno la porterà in modo che possa usarla per tornare a casa una volta guarito.

Devi sempre parcheggiare le auto al pianterreno. Ogni bordo di uno spazio che non è toccato da un modulo ha spazio per parcheggiare 1 auto (come indicato sulla tessera). Ogni tessera parcheggio ha spazio per 2 o 3 auto (come indicato sulla tessera). Una volta parcheggiata un'auto, non puoi spostarla, a meno che tu non costruisca un parcheggio.

Rammenta: se un bordo ha un'auto parcheggiata, un modulo non può occupare quello spazio. Quindi pensaci bene quando parcheggi un'auto nella tua clinica!

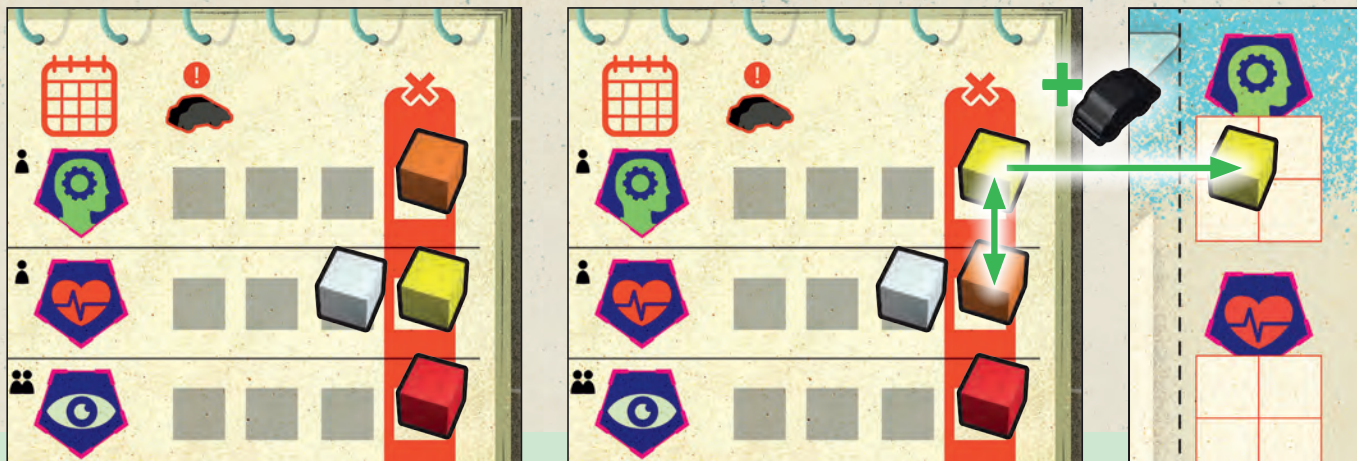
Prendere un'Auto

Quando una persona (paziente o dipendente) lascia la clinica, rimuovi un'auto a scelta e riponila nella riserva. (Sì, può succedere che un paziente prenda la Maserati di un medico, forse non avrebbe dovuto lasciarci le chiavi dentro!)

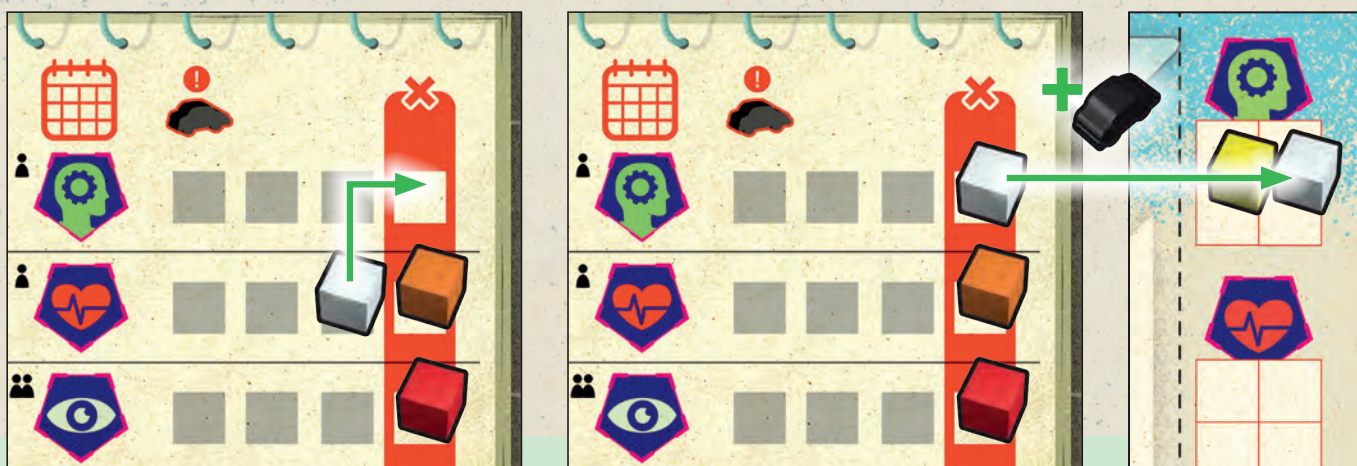


Quest'area del tabellone riguarda i **Pre-Ricoveri**.

Esempio: hai 4 Punti Fila (PF) e vuoi aggiungere un paziente bianco e uno giallo alla tua area di pre-ricovero per Psichiatria. Prima sposti il paziente giallo dalla fila di Cardiologia allo spazio adiacente sopra (nella fila di Psichiatria). Siccome lo spazio in cui lo stai spostando è occupato da un altro paziente, scambi le loro posizioni, spostando il paziente arancione giù nella fila di Cardiologia. Ciò costa 1 PF. Poi ricoveri il paziente giallo, ora nella fila di Psichiatria. Ciò costa 1 ulteriore PF. Metti il paziente giallo sulla tua plancia giocatore, ricordandoti di parcheggiare la sua auto. Hai ora speso 2 PF.



Poi, sposti il paziente bianco dalla fila di Cardiologia allo spazio adiacente sopra. Ciò costa 1 PF. Siccome c'è uno spazio vuoto sulla destra, il paziente scorre il più possibile sulla destra, in questo caso fino alla fine della fila, il tuo quarto e ultimo PF viene speso per ricoverare questo paziente, ora in Psichiatria, ricordandoti di parcheggiare la sua auto.



Appuntamenti per Nuovi Pazienti

Quando tutti i giocatori hanno completato l'azione scelta nell'ordine esposto sopra, nuovi pazienti richiedono appuntamenti. Partendo dal dipartimento più in alto e procedendo verso il basso, si piazza un nuovo paziente, pescato dal sacchetto, aggiungendolo sullo spazio libero più a destra. Se un dipartimento non ha spazi liberi, non pescare un paziente da aggiungere. Se il segnalino Azione è già sul 3, prosegui con il Movimento, altrimenti avanzalo di uno spazio e tutti scelgono una nuova azione da eseguire. Nuovi pazienti richiedono degli appuntamenti dopo l'Azione 1, poi dopo l'Azione 2 e ancora dopo l'Azione 3, per un totale di 3 volte in un round.

Una volta che il segnalino Azione è sul terzo spazio e i nuovi pazienti hanno fissato gli appuntamenti, è tempo di muovere i tuoi pazienti e il tuo personale all'interno della clinica.



Movimento

Completata la tua terza azione, devi muovere i tuoi pazienti e dipendenti nel luogo dove desideri che stiano. Non è necessario attendere che gli altri giocatori abbiano completato la terza azione, si può effettuare il movimento individualmente e in contemporanea agli altri; tuttavia, se ci sono dei principianti (o se qualcuno lo richiede) potete effettuarla una alla volta in ordine di turno: compi tutti i tuoi movimenti, poi il giocatore seguente e così via. Puoi muovere tutte le persone nella clinica, medici, infermieri, portantini e pazienti, quante volte desideri, ma ogni movimento richiederà del tempo e il tempo è denaro! Quindi vorrai muovere ognuno nel posto giusto nel modo più efficiente possibile, perché il tempo speso causerà penalità al punteggio di fine partita, come indicato sul tracciato Tempo Speso. Gli obiettivi del movimento più comuni sono:

- Portare i pazienti negli ambulatori/sale operatorie connesse al corretto dipartimento o ai servizi ambulatoriali (non è possibile spostarli in un'altra destinazione).
- Portare i medici dai pazienti dello stesso colore o quanto più simile possibile.
- Disporre gli infermieri in modo da aiutare i medici non del colore del paziente.
- Portate i medici nei laboratori per studiare e migliorarsi.
- Portare ognuno in un luogo valido entro la fine del movimento.

Esistono altre motivazioni minori per muovere le persone che ti saranno chiarite nella Fase 3: Amministrazione.

Nessuno può andarsene

Una volta che una persona è entrata nella tua clinica (si è mossa da un'entrata/eliporto a uno spazio sulla tua plancia o dall'area pre-ricovero ai servizi ambulatoriali), rimane sulla tua plancia. L'unico modo per un tuo paziente di lasciare la clinica è guarire o ... morire.

I pazienti non cambiano mai stanza

Quando un paziente termina il round in un ambulatorio, sala operatoria o servizio ambulatoriale, rimane lì finché non è guarito o ... morto.

Quanto tempo richiede il movimento

	Muovere su un'entrata o eliporto (dal tuo Pre-Ricovero)	
	Muovere nella tua clinica da un'entrata o eliporto	1 
	Muovere in un modulo adiacente/spazio al pianterreno (anche esterno)	1 
	Muovere da un trasportatore a un trasportatore* allineato ortogonalmente	
	Venire spedito dal Pre-Ricovero direttamente ai Servizi Ambulatoriali	
	Il modulo speciale Triage riduce di 3 il tempo totale speso nel round.	-3 

* Siccome hai **una** rete di trasportatori allineati ortogonalmente, puoi muovere da un trasportatore a un altro istantaneamente, spendendo 0 tempo; ma alcune espansioni si riferiscono alle tappe effettuate, quindi valuta bene, quali e quante tappe effettuare.

Quando hai terminato tutti i tuoi movimenti, avanza il tuo dischetto sul tracciato Tempo per ogni tempo che hai speso nel movimento.

Capacità dei moduli

Sebbene il tuo movimento non sia limitato dalla capacità dei moduli, tale capacità limita il numero di persone che possono trovarsi nei moduli alla fine di questa fase. La capacità è indicata in ogni modulo. Per esempio, un ambulatorio può contenere 2 pazienti e 2 medici. Gli infermieri sono un'eccezione: non c'è alcun limite al numero di infermieri che possono assistere medici, prendersi cura dei pazienti e così via.

Rammenta: una stanza piena non ne impedisce il movimento attraverso.

Se hai dubbi sulla capacità dei moduli, riferisciti al diagramma qui sotto:



Tessera dipartimento: qualsiasi numero di medici/infermieri



Ambulatorio:
2 medici, 2 pazienti,
qualsiasi numero di
infermieri

Magazzino:
1 portantino



Sala operatoria:
1 medico, 1 paziente,
qualsiasi numero di
infermieri

Triage:
nessuno può
terminare il
movimento qui



Laboratorio:
1 medico

Day Hospital:
1 medico, 1 paziente

Tieni a mente quanto segue:

1. Alla fine di questa fase, una persona può trovarsi solo in uno dei moduli in cui è menzionato quel tipo di persona. L'unica eccezione è che i pazienti possono rimanere in pre-ricovero.

Esempio: ogni paziente deve stare in uno dei seguenti luoghi alla fine della fase: un ambulatorio connesso al dipartimento corretto, una sala operatoria connessa al dipartimento corretto, day hospital o pre-ricovero. Non può stare in un laboratorio, una tessera dipartimento, un magazzino o un ambulatorio/sala operatoria connessi al dipartimento sbagliato.

Esempio: ogni portantino deve terminare il movimento in un magazzino.

2. Al termine di questa fase, un modulo può contenere solo il numero indicato di ogni tipo di persona.

Esempio: ogni ambulatorio può contenere 2 pazienti, affidati a non più di 2 medici, con un qualsiasi numero di infermieri ad assisterli. I portantini non possono stare negli ambulatori.

Esempio: ogni laboratorio può contenere un medico e nessun altro.

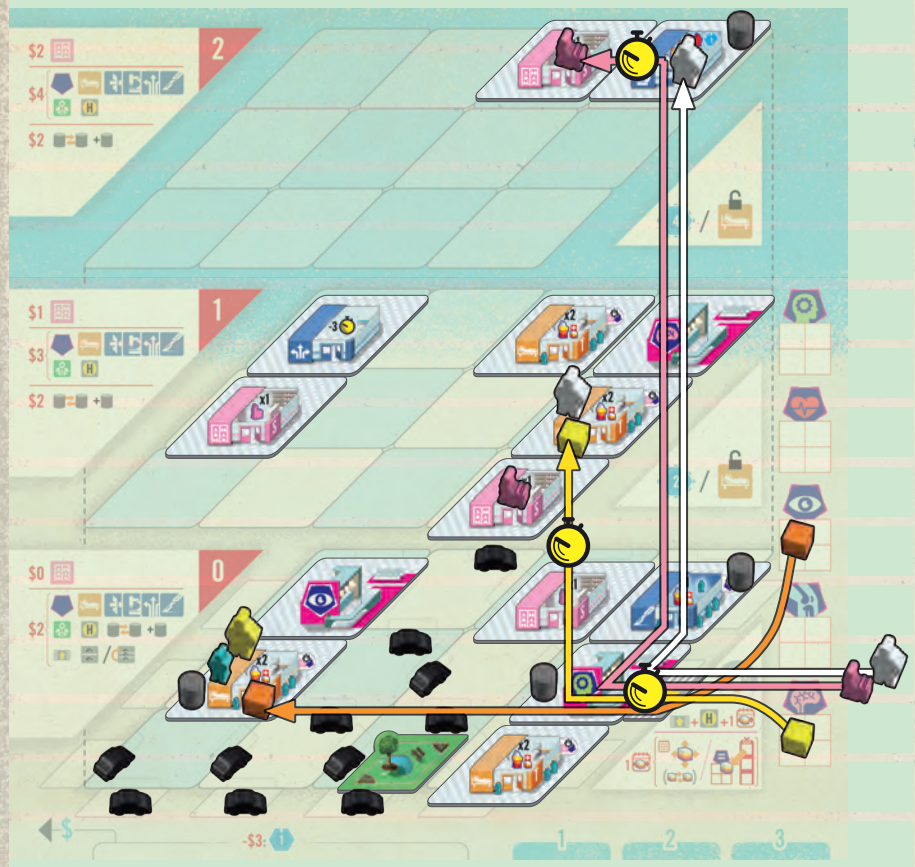
3. I pazienti si spostano direttamente ai day hospital dal pre-ricovero, ignorando le normali procedure di movimento e senza spendere tempo.

4. I pazienti si muovono nel tuo pre-ricovero solo dall'agenda degli appuntamenti.

5. Un paziente può essere in un ambulatorio o una sala operatoria solo se sono connessi al dipartimento corretto, cioè quello per cui è stato ricoverato.

Nota: il movimento di ogni persona deve terminare in un modulo (a meno che non rimangano in pre-ricovero); nessuno può terminare il movimento in un'entrata o eliporto. Allo stesso modo, non puoi lasciare i nuovi assunti sulle tessere Entrata o Eliporto. Tutti devono raggiungere una destinazione valida prima di iniziare la fase successiva.

Nota: come puoi vedere sul tracciato Tempo Speso, a fine partita, ogni 3 tempi spesi perderai 1 Punto Popolarità.



Esempio: vuoi muovere 1 paziente giallo in Neurologia e 1 arancione in Oftalmologia dal tuo Pre-Ricovero. Hai anche assunto un nuovo Medico bianco e un portantino.

1. Muovi il nuovo medico al Laboratorio:

- 1 🕒 per muovere dall'entrata all'interno della clinica.
- 0 🕒 per muovere tramite trasportatore dalla tessera dipartimento alla sala operatoria.
- 0 🕒 per muovere tramite trasportatore dalla sala operatoria al laboratorio.

Totale: 1 🕒.

2. Muovi il paziente arancione all'ambulatorio di Oftalmologia sulla sinistra:

- 0 🕒 per muovere dal pre-ricovero all'entrata.
- 1 🕒 per muovere dall'entrata all'interno della clinica.
- 0 🕒 per muovere tramite trasportatore dalla tessera dipartimento all'ambulatorio di Oftalmologia.

Totale: 1 🕒.

3. Muovi il portantino al magazzino vuoto al piano superiore:

- 1 🕒 per muovere dall'entrata all'interno della clinica.
- 0 🕒 per muovere dalla tessera dipartimento di Psichiatria alla sala operatoria.
- 0 🕒 per muovere dalla sala operatoria al laboratorio.
- 1 🕒 per muovere dal laboratorio al magazzino.

Totale: 2 🕒.

4. Muovi il paziente giallo all'ambulatorio di Neurologia al 2° piano:

- 0 🕒 per muovere dal pre-ricovero all'entrata.
- 1 🕒 per muovere dall'entrata all'interno della clinica.
- 1 🕒 per muovere dalla tessera dipartimento all'ambulatorio direttamente sopra.

Totale: 2 🕒.

5. Hai un Modulo Speciale Triage, quindi il tempo speso per il movimento è diminuito di 3 🕒.

6. Il tempo speso totale è $6 \text{ 🕒} - 3 \text{ 🕒} = 3 \text{ 🕒}$. Va annotato avanzando il tuo segnalino di 3 spazi sul tracciato Spazio Speso.



Quest'area del tabellone riguarda la **Fase Affari**.

Fase 2: Affari

In generale, tutti possono svolgere questa fase simultaneamente, ma se ci sono dei principianti (o se qualcuno lo richiede) potete effettuarla in ordine di turno.

In questa fase, dovrai valutare le Cure ai Pazienti e i Guadagni, pagare le Spese e Ottenere Popolarità in base alle tue prestazioni.

Cure ai Pazienti e Guadagni

I pazienti che vengono curati generano dei guadagni per te. Questi pazienti si trovano nei Day Hospital, negli ambulatori e nelle sale operatorie.

Importante: tieni i tuoi guadagni da parte, sotto la plancia giocatore fino al termine di questa fase (vedi esempio a sinistra).



Day Hospital

Nei Day Hospital il colore dei medici non ha importanza. 1 medico può curare 1 paziente e guadagna \$6 indipendentemente dal colore.

Ambulatori

In ogni ambulatorio e sala operatoria, assegna un medico presente a ogni paziente e un numero di infermieri a ogni medico. Se il colore del medico corrisponde a quello del paziente, nessun infermiere è necessario; però ...

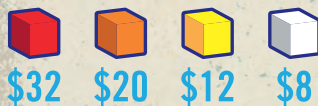
Per curare con successo un paziente, un medico necessita di un infermiere per ogni grado di differenza (distanza tra i colori) tra il colore del medico e la gravità della malattia; in altre parole, se il dottore non è dello stesso colore del paziente, il medico necessita di un infermiere per ogni colore di differenza. Inoltre un infermiere può assistere un solo medico per turno. Quindi se 2 medici nello stesso modulo necessitano entrambi di infermieri, ognuno deve avere il proprio set di infermieri.

Esempi:

- Se un medico rosso cura un paziente rosso sono necessari 0 infermieri.
- Se un medico arancione cura un paziente giallo è necessario 1 infermiere.
- Se un medico giallo cura un paziente arancione è necessario 1 infermiere (gli infermieri si usano in caso di differenza di colore in entrambe le direzioni).
- Se un medico rosso cura un paziente giallo (o a colori invertiti), sono necessari 2 infermieri.
- Se un medico rosso cura un paziente bianco (o a colori invertiti), sono necessari 3 infermieri.

Se a un paziente è assegnata la corretta combinazione di medici e infermieri, questo viene curato con successo ed è guarito (e sarai pagato). Altrimenti la cura ha fallito (e non sarai pagato).

Ogni paziente curato con successo in un ambulatorio o sala operatoria ti fa guadagnare dei soldi in base al **colore del paziente** (non del dottore):



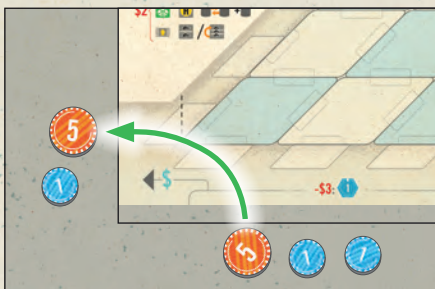
Giardini

Ogni paziente curato con successo in un ambulatorio ti fa guadagnare \$2 per ogni giardino adiacente a esso.



Sala Operatoria

Funziona come un ambulatorio (in realtà come mezzo ambulatorio perché può contenere solo 1 medico e 1 paziente per volta), ma la sala operatoria possiede un infermiere (virtuale) in dotazione, indicato con l'icona di un infermiere con un bordo bianco (vedi a sinistra). Inoltre la sala operatoria non possiede finestre sull'esterno quindi non ottieni benefici dai giardini adiacenti.



In ogni round, i tuoi guadagni sono tenuti nello spazio apposito sotto la plancia giocatore. A fine round ogni guadagno rimasto verrà spostato nella tua riserva alla sinistra della plancia giocatore.



Tornare a Casa

Ogni paziente curato con successo (nei day hospital, ambulatorio o sala operatoria) prende un'auto - qualsiasi auto (vedi **Prendere un'Auto**, p.12) - e torna a casa (ciò non richiede alcuna spesa di tempo). Il paziente viene rimosso dal gioco, mentre l'auto va riposta nello spazio parcheggio del tabellone.

Spese

Ricordi i guadagni del round che hai tenuto da parte? **Devi pagare le spese utilizzando i guadagni del round.** Se hai speso fino all'ultimo centesimo dei guadagni del round e hai ancora spese, paga usando i risparmi (la tua riserva). Se anche i tuoi risparmi non sono sufficienti, devi perdere 1 popolarità per ogni \$1 che devi ancora pagare. Se la tua popolarità arriva a 0 e devi ancora pagare dei soldi, ignorali totalmente e considera tutte le tue spese pagate.

Riassumendo devi pagare le spese:

1. Dai guadagni del turno.
2. Dai tuoi risparmi (la tua riserva).
3. Dalla tua popolarità, in rapporto 1:1 (1 popolarità per \$1).

Stipendi dei Dipendenti

Devi pagare ogni dipendente come segue:



Mantenimento

Ogni modulo e giardino della tua clinica costa \$1; tuttavia ogni portantino riduce questo totale di \$3 (minimo \$0).

Ogni sala operatoria che ha curato un paziente con successo costa \$2 aggiuntivi. Sarebbe a dire che costa \$1 per il mantenimento del modulo + \$2 se un paziente è stato curato con successo = \$3.

Esempio di mantenimento:

- Hai 4 moduli e un giardino, quindi il mantenimento costa \$5.
- Hai 4 moduli e un giardino, ma hai un portantino, quindi il mantenimento costa \$2.
- Hai 4 moduli e un giardino, ma hai 2 portantini, quindi il mantenimento costa \$0.
- Hai 7 moduli, di cui 1 è una sala operatoria, che però non è stata utilizzata in questo round, quindi il mantenimento costa \$7.
- Hai 7 moduli, di cui 1 è una sala operatoria, che è stata utilizzata con successo in questo round, quindi il mantenimento costa \$9.

Ottenere Popolarità

Se hai **guadagni del round corrente** rimanenti, puoi acquistare popolarità (proprio come nel mondo reale!), **in ordine di turno inverso**.

Ogni punto di popolarità ti costa \$3. Avanza di conseguenza il tuo segnalino Popolarità sul tracciato Popolarità. Se termini su uno spazio su cui c'è già un segnalino, metti il tuo sopra di esso, in modo che sia chiaro l'ordine in cui siete giunti a tale livello di popolarità.

Nota: puoi utilizzare **solo i guadagni del round corrente** per comprare popolarità.

Aggiungi tutti i guadagni del round corrente che non hai speso ai risparmi nella tua riserva; potrai utilizzarli per le assunzioni e tutto il resto, ma ricorda che non potrai usarli per acquistare popolarità!



La tua sala operatoria ha curato un paziente, quindi paghi \$3 invece del normale \$1 per la manutenzione, come indicato nell'area delle spese sul tabellone.

PROMEMORIA

La popolarità è indicata all'interno di esagoni, ma ci sono 4 varianti a cui prestare attenzione:

Istantanea

La popolarità, quando presenta un fulmine e non ha bordi tratteggiati, viene registrata immediatamente sul tracciato Popolarità.



POSITIVA



NEGATIVA

Fine Partita

La popolarità, quando presenta bordi tratteggiati, va registrata a fine partita.





POSITIVA







NEGATIVA

Fase 3: Amministrazione



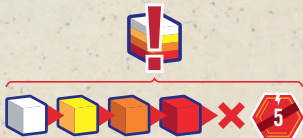
In questa fase, principalmente, si prepara il round successivo; tuttavia si ottengono anche i benefici di alcune azioni minori. Effettua quanto segue:

1.		Avanza il segnalino Round .
2.		Riporta il segnalino Azione sull'Azione 1.

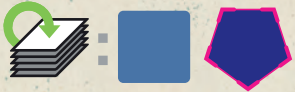

Tabellone

3.		Appuntamenti: riponi nel sacchetto i pazienti sullo spazio più a destra (indicato da una X rossa) di ogni dipartimento.
4.		Università: ogni medico nell'università aumenta di livello: se è rosso rimane rosso, se arancione diviene rosso, se giallo diviene arancione, se bianco diviene giallo.
5.		Università: pesca 1 medico per ogni spazio vuoto (il numero degli spazi dipende dal numero di giocatori), poi riordina i medici, da sinistra a destra: rosso, arancione, giallo, bianco.
6.		Università pubblica: rimuovi gli infermieri non assunti dalla colonna del round. Per esempio, se è il round III e hai appena mosso il segnalino Round sul Round IV, tutti gli infermieri ancora nella colonna III sono rimossi.

Plancia Giocatore

7.		Laboratorio: ogni medico in un laboratorio aumenta due volte di livello e ti fa ottenere 1 in popolarità: se è rosso rimane rosso, se arancione diviene rosso, se giallo diviene rosso, se bianco diviene arancione. Un medico già rosso, ti fa ottenere 1 in popolarità anche se rimane rosso.
8.		Ogni altro medico (cioè quelli non in un laboratorio) sulla tua plancia diminuisce di livello : se è bianco rimane bianco, se giallo diviene bianco, se arancione diviene giallo, se rosso diviene arancione. Correre avanti e indietro tutto il giorno per curare i pazienti è molto stressante!
9.		Ogni paziente sulla tua plancia giocatore peggiora: i pazienti rossi muoiono e subisci -5 in popolarità . Togli il paziente dal gioco e riponi un' automobile nello spazio parcheggio sul tabellone. I pazienti arancioni divengono rossi, i gialli divengono arancioni e i bianchi divengono gialli.

Varie

10.		Moduli speciali e tessere dipartimento: dove necessario, gira la prima tessera di ogni pila di moduli speciali e dipartimenti, in modo che una tessera per ogni tipo rimasto sia a faccia in su. Se una pila è esaurita, quel tipo di modulo non può più essere costruito.
11.		Modifica l'ordine di turno: il giocatore ultimo in popolarità diviene il primo di turno, poi il penultimo, ecc.. Se più giocatori hanno uguale popolarità, quello che ha raggiunto tale livello per primo sarà dietro nell'ordine di turno. Se l'ordine di turno non cambia dal round precedente, metti l'ultimo di turno come primo e sposta tutti gli altri di 1 spazio indietro. <i>Per esempio, in una partita a 4 giocatori risulterà: 1→2, 2→3, 3→4, 4→1.</i>



Fine del Gioco

Dopo 6 round la partita termina. In aggiunta alla popolarità acquistata durante la partita, ottenete popolarità a fine partita, **in ordine di turno**, come segue:

Punteggio Positivo

1.		Dipendenti: ottieni popolarità per il tuo personale medico. Ogni medico e infermiere ti fa ottenere la popolarità indicata al di sotto.
2.		Ambulatori: ottieni popolarità per ogni ambulatorio pienamente operativo: Per ogni ambulatorio che possiedi, adiacente sia a una tessera dipartimento sullo stesso piano e a un magazzino (non c'è bisogno di un portantino al suo interno): ottieni i punti indicati vicino al corrispondente piano sulla tua plancia giocatore.
3.		Edifici: per ogni edificio aggiuntivo che possiedi, organizzato in modo da poter curare i pazienti, ottieni +8 punti in popolarità.

Punteggio Negativo

4.		Pazienti: per ogni paziente nella tua clinica, inclusi quelli nell'area pre-ricovero, perdi i punti popolarità indicati al di sotto.
5.		Tempo speso: da ultimo, ma non per importanza, perdi popolarità pari al valore negativo maggiore che il tuo segnalino Popolarità ha raggiunto o superato sul tracciato Tempo Speso.

Il giocatore col maggior punteggio in popolarità è il vincitore!

In caso di pareggio, il giocatore che ha raggiunto tale livello per primo (cioè che è più avanti nell'ordine di turno) è il vincitore.



Quest'area del tabellone riguarda la **Fase Amministrazione**.



Quest'area del tabellone riguarda la **Fine del Gioco**.

Modalità Solitario

1. Scegli il lato della plancia giocatore che desideri utilizzare.
2. Scegli uno dei seguenti obiettivi di fine partita:

 <p>Non avere pazienti bianchi nel sacchetto, sulle plance e sul tabellone</p>	 <p>Costruire 3 edifici che possono curare pazienti</p>	 <p>Non aver speso più di 12 unità di tempo</p>	 <p>Possedere almeno 7 medici sulla tua plancia giocatore</p>	 <p>Possedere 4 colori di dottori sulla plancia giocatore</p>
 <p>Possedere almeno 3 colori di pazienti sulla plancia giocatore</p>	 <p>Costruire una tessera dipartimento al piano più alto con cui stai giocando*</p>	 <p>Curare almeno 6 pazienti al Round VI (2 rossi, 2 arancioni e 2 gialli)</p>	 <p>Possedere almeno 4 infermieri sulla tua plancia giocatore</p>	 <p>Possedere almeno \$200 e 0 popolarità (dopo aver applicato la penalità per il tempo speso)</p>

* Solitamente si tratta del 3° Piano, ma con le espansioni potrebbe trattarsi di un piano in più.

3. Gioca seguendo le normali regole.
4. Se non consegui il tuo obiettivo, torna al passo 2, scegli un nuovo obiettivo e rigioca.

Se consegui il tuo obiettivo, controlla il tuo punteggio nella tabella qui sotto:

0 - 20	Portantino
21 - 30	Infermiere
31 - 40	Specializzando
41 - 50	Medico
51 - 60	Borsista
61 - 70	Chirurgo
71 - 80	Primario
81 +	CEO

Moduli



Tessere dipartimento

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un'altra tessera dipartimento (magenta). Solo una tessera dipartimento per piano in ogni edificio.

Ogni giocatore può costruire 1 sola tessera dipartimento per round. Considerando tutti i giocatori, può essere costruita 1 sola tessera dipartimento di ciascun tipo per round.

Funzionamento: N/A

Capacità: qualsiasi numero di medici e/o infermieri.

Funzione: determina il dipartimento dell'intero piano dell'edificio. Gli ambulatori adiacenti possono curare solo pazienti che richiedono tale dipartimento.



Ambulatorio

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un altro ambulatorio (arancione). Bonus opzionale di costruzione: un magazzino adiacente.

Funzionamento: per funzionare necessita di una tessera dipartimento adiacente sullo stesso piano e di un magazzino adiacente. Il magazzino non necessita di essere sullo stesso piano.

Capacità: 2 medici, 2 pazienti e qualsiasi numero di infermieri.

Funzione: nella Fase Affari, fino a 2 medici possono curare fino a 2 pazienti dello stesso colore. Sono necessari infermieri se i colori non coincidono (vedi p. 16).



Magazzini

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un altro magazzino (rosa).

Funzionamento: N/A

Capacità: 1 portantino.

Funzione: permette a tutti gli ambulatori adiacenti di funzionare. Il magazzino non necessita di essere sullo stesso piano degli ambulatori.



Sala operatoria

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un altro modulo speciale (blu).

Funzionamento: per funzionare necessita di una tessera dipartimento sullo stesso piano e adiacente.

Capacità: 1 medico, 1 paziente e qualsiasi numero di infermieri.

Funzione: nella Fase Affari, 1 medico può curare 1 paziente dello stesso colore. Sono necessari infermieri se i colori non coincidono (vedi p. 16); la sala operatoria ha sempre 1 infermiere "virtuale" per assistere il dottore. Questo "infermiere" non va stipendiato.



Day Hospital

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un altro modulo speciale (blu).

Funzionamento: N/A

Capacità: 1 medico, 1 paziente.

Funzione: nella Fase Affari, 1 medico può curare 1 paziente indipendentemente dal colore o dal servizio richiesto. I pazienti possono muoversi qui direttamente dall'area di pre-ricovero senza alcuna spesa di tempo.



Laboratorio

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un altro modulo speciale (blu).

Funzionamento: N/A

Capacità: 1 medico.

Funzione: durante la Fase Amministrazione un medico nel laboratorio aumenterà due volte di livello. Un medico arancione diverrà rosso e un medico rosso rimarrà rosso. In ogni caso, se hai un medico nel laboratorio nella Fase Amministrazione ottieni 1 in popolarità.



Triage

Costruzione: non puoi costruirlo adiacente a un altro modulo speciale (blu).

Funzionamento: N/A

Capacità: N/A

Funzione: durante il Movimento, riduce di 3 il tempo totale speso. In ogni caso il totale di tempo speso non può mai essere inferiore a 0.

Espansioni

Grazie alle migliorie sbloccate durante la campagna di crowdfunding per la realizzazione del gioco, il gioco base include alcune mini espansioni. Fate prima esperienza con il gioco base e poi aggiungete le espansioni. Ci sono già molti aspetti da gestire in Clinic! Quando sarà il momento potrai aggiungere tutte o alcune espansioni; aggiungerle una alla volta sarà più semplice! Evita di finire al reparto psichiatrico!

Trasfusione di Sangue

Componenti



8 segnalini Sangue

Effetti sul gioco

In ogni round, ogni giocatore può permettere a **un** dipendente di donare il sangue (*per la propria banca del sangue, ovviamente*).

Fase 1: Azioni

Movimento

Novità! Donare il Sangue

Puoi muovere uno dei tuoi dipendenti (infermieri, medici, portantini o inservienti) con le normali regole in una **tessera dipartimento vuota** per iniziare a donare sangue, operazione che sarà completata nella **Fase 2: Affari**. Se ci sono altri dipendenti nel dipartimento, dovrai farli uscire prima di poter donare il sangue (*i dipartimenti dispongono di sofisticate apparecchiature di auto flebotomia*). Stendi il dipendente per iniziare a donare il sangue.

- **Giacere steso** per **donare sangue** in un **dipartimento vuoto** richiede la spesa di **3 tempi**.

Nella **Fase 2: Affari**, il tuo donatore produrrà un segnalino Sangue. Il round seguente, qualunque infermiere potrà prendere il sangue e portarlo in un ambulatorio per aiutare un paziente; prendere e portare il sangue non richiede tempo extra!

- Un infermiere può portare il sangue in un **ambulatorio**. **Non richiede spesa di tempo.**
- Un infermiere può depositare il sangue in un **ambulatorio**. **Non richiede spesa di tempo.**

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Novità! Tessera dipartimento (Donazione di Sangue)

Se hai un qualunque numero di dipendenti stesi a terra, tutti soli in una tessera dipartimento, puoi ottenere sangue da **uno** di essi. Prendi il segnalino Sangue dalla riserva, mettilo nel dipartimento con il dipendente e rialza quest'ultimo. Se più giocatori vogliono il sangue e non ci sono abbastanza segnalini, il meno popolare lo prende per primo.

Ambulatori

Un infermiere in un ambulatorio con un paziente e un segnalino Sangue, ma **senza medico**, può aiutare il paziente con il sangue.

Riponi il segnalino Sangue nella riserva.

Un paziente bianco viene totalmente curato: guadagni dei soldi e il paziente torna a casa in auto, come di consueto.

Altrimenti guadagni soldi come se avessi curato il paziente, ma questo diminuisce solo il colore di un grado (rosso ➔ arancione, arancione ➔ giallo, giallo ➔ bianco) e rimane in ambulatorio.

Metti l'infermiere sopra al paziente (le trasfusioni sono ardue!).

Fase 3: Amministrazione

Un paziente con un infermiere sopra di sé **non peggiora**; invece semplicemente prendi l'infermiere e mettilo accanto al paziente nell'ambulatorio.

Estintori

Componenti



8 segnalini Estintore

Effetti sul gioco

La tua clinica offre qualcosa di innovativo e sperimentale per una piccola città: estintori. Sfortunatamente, nessuno dipendente sa come funziona questa nuova tecnologia, ma i pazienti sono felici di pagare una piccola differenza per una stanza vicino a un estintore! È così affascinante!

Fase 1: Azioni

Azione 1: Costruire

Regole di Costruzione per Componenti Specifici

Estintore: devi costruirlo in un modulo che non cura direttamente i pazienti (cioè non in un ambulatorio, sala operatoria o Day Hospital). Costa \$2 al pianterreno; \$3 al 1° piano; \$4 al 2° piano; \$5 al 3° piano; 6\$ al 4° Piano.

Movimento

Quando una persona (dipendente o paziente) si muove in un modulo con un estintore, deve spendere **1 tempo aggiuntivo** per fissarlo meravigliato. Anche se si è mosso tramite trasportatore, per proseguire il movimento col trasportatore, deve prendersi un momento per studiare questo prodigio; tuttavia se il trasportatore non ha un terminale nel modulo, l'estintore non avrà effetto sul trasportato.

- **Muoversi o venire trasportato in** un modulo con un estintore costa **1 tempo aggiuntivo**.

Nota: una persona che inizia il round in un modulo con un estintore e non si muove, non spenderà del tempo per guardarlo. Solo chi si muove nel modulo si prende del tempo per bearsene (anche se ne esce subito).

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Ambulatori

Ogni paziente curato con successo in un ambulatorio ti fa guadagnare **\$3 aggiuntivi** per **ogni estintore** adiacente a esso. Sono talmente affascinanti!

Medici Stacanovisti

Componenti



4 medici stacanovisti

Preparazione

Forma una **riserva di medici** mettendo il seguente numero e tipo di dottori nel sacchetto, a seconda del numero di giocatori:

	1	2	3	4
	1	2	3	4
	2	3	4	6
	3	5	8	10

Tabellone:

Università: riempi ogni spazio da sinistra fino al numero dei giocatori con un medico pescato a caso dal sacchetto, riordinali in base al diagramma sull'università (**viola**, rosso, arancione, giallo, bianco). Semplicemente salta ogni colore non pescato.

Note: l'università non può mai avere più di un medico stacanovista; se ne peschi di più, riponili nel sacchetto dopo averla riempita.

Effetti sul gioco

Fase 1: Azioni

Azione 2: Assumere

I medici stacanovisti costano 2x per essere assunti. Siccome può essercene solo 1 all'Università ed è sempre nello **spazio più a sinistra**, costerà sempre **\$8** assumere un medico stacanovista.

Movimento

Capacità del Modulo: un ambulatorio con un medico stacanovista al suo interno ha una maggiore capacità per i pazienti gialli o bianchi (ma non per entrambi allo stesso tempo): può ospitare 3 pazienti gialli o 4 bianchi.

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Ambulatorio

Un medico stacanovista può curare 1 paziente rosso o fino a 2 pazienti arancioni o fino a 3 pazienti gialli o fino a 4 pazienti bianchi in una volta in un singolo ambulatorio, senza bisogno di infermieri. Curati i pazienti, stendilo a terra (*è spossato!*).

Fase 3: Amministrazione

Tabellone

Università: pesca un medico per ogni spazio vuoto (il numero degli spazi dipende dal numero di giocatori), poi riordina i medici, da sinistra a destra: viola, rosso, arancione, giallo e bianco.

Rammenta: l'università non può mai avere più di 1 medico stacanovista; se ne peschi di più, riponili nel sacchetto dopo aver riempito l'università.

Plancia Giocatore

Ogni medico stacanovista steso a terra sulla tua plancia giocatore

è rimosso dal gioco (ricordati di riporre la sua **auto** nello spazio parcheggio del tabellone).

Zombi nella Clinica

Componenti



8 zombi verdi

Fase 1: Azioni

Movimento

Se hai zombi nella clinica, si muovono prima di tutti, dove desideri.

- Gli zombi possono muoversi in un **modulo adiacente/spazio al pianterreno**. **Non richiede spesa di tempo**.
- Gli zombi non possono utilizzare i **trasportatori**.

Poi tutte le altre persone si muovono come di consueto, eccetto che nessuno può muoversi IN un modulo o uno spazio in cui è presente uno zombi. Tuttavia è possibile muoversi DA uno spazio in cui è presente uno zombi e ciò è importante perché ...

Alla fine del movimento, chi (dipendenti e pazienti) si trova in uno spazio con uno zombi è **rimosso dal gioco** (unica eccezione è 1 medico nel laboratorio con 1 zombi), ma tieni i cadaveri stesi accanto alla tua plancia giocatore. **Devi** lasciare le loro auto parcheggiate sulla plancia. Tenere i cadaveri vicino alla plancia ti aiuterà nella conteggio delle auto. Tutti i pazienti morti così ti causano la solita penalità per aver lasciato morire un paziente!

Fase 2: Affari

Cure ai Pazienti e Guadagni

Ambulatori

In qualsiasi ambulatorio contenente **2 pazienti gialli**, ma **nessun medico né infermiere**, sostituisci i due pazienti gialli con **1 zombi**. Se non ci sono sufficienti zombi, il giocatore più avanti nell'ordine di turno li prende, mentre, per tutti gli altri, le coppie di pazienti gialli rimangono immutati.

Laboratori

1 **medico di qualsiasi colore** in un **laboratorio** con uno zombi può curarlo, guadagnando **\$32**. Se lo fai, metti lo zombi accanto alla tua plancia (per il conteggio delle auto) e stendi a terra il dottore

Nota: quando 2 pazienti gialli diventano uno zombi, le loro auto rimangono abbandonate per sempre, anche se lo zombi viene curato. In altre parole, ogni zombi dovrebbe avere 2 automobili.

Fase 3: Amministrazione

Plancia Giocatore

Laboratorio: ogni medico in piedi in un laboratorio aumenta due volte di livello e ottieni 1 in popolarità: se è rosso rimane rosso, se arancione diviene rosso, se giallo diviene rosso, se bianco diviene arancione. Un medico già rosso, ti fa ottenere 1 in popolarità anche se rimane rosso.

Laboratorio: ogni medico steso in un laboratorio si rialza in piedi.

Clinica/Pre-Ricovero: ogni paziente non zombi sulla tua plancia giocatore peggiora.

Fine del Gioco

Zombi: ottieni **9 in popolarità** per **ogni** zombi nella clinica (*figol!*).

LEGENDA DELLE ICONE

PEZZI IN LEGNO

Medico (Qualsiasi)	Medico (Rosso)	Medico (Arancione)	Medico (Giallo)	Medico (Bianco)	Aumento di Livello (Esempio da bianco a giallo)	Diminuzione di Livello (Esempio da giallo a bianco)	Infermiere	Trasportatore
Paziente (Qualsiasi)	Paziente (Rosso)	Paziente (Arancione)	Paziente (Giallo)	Paziente (Bianco)	Paziente Peggiora (Esempio da bianco a giallo)	Paziente Peggiora (Esempio da bianco a giallo)	Portantino	Automobile

TESSERE

Dipartimento (Qualsiasi)	Dipartimento (Un tipo qualsiasi)	Dipartimento (Psichiatria)	Dipartimento (Cardiologia)	Dipartimento (Oftalmologia)	Dipartimento (Ortopedia)	Dipartimento (Neurologia)	Ambulatorio	Magazzino
Modulo speciale (Un tipo qualsiasi)	Modulo speciale (Day Hospital)	Modulo speciale (Laboratorio)	Modulo speciale (Triage)	Modulo speciale (Sala operatoria)	Giardino	Eliporto	Entrata	Parcheggio (2 spazi & 3 spazi)

Edificio	Non puoi costruire 2 moduli dello stesso colore adiacenti (sui 3 assi)	Round	Cura	Spese	Università	Pre-Ricovero (Plancia giocatore)	Appuntamenti

Piano	Adiacenza sui 3 assi	Richiede un magazzino e una tessera dipartimento per funzionare

PUNTI FILA

Punto Fila	Per ogni Punto Fila puoi:	Spostare di 1 spazio 1 paziente negli Appuntamenti (se occupato avviene uno scambio)	Spostare 1 paziente dalla colonna più a destra degli Appuntamenti al Pre-Ricovero (stesso dipartimento)

AZIONI

Costruire	Assumere	Ricoverare

MOVIMENTO/TEMPO

Tempo	Muovi da un'entrata a uno spazio adiacente sullo stesso piano	Muovi da uno spazio a uno spazio adiacente sul piano direttamente sopra o sotto	Muovi da un eliporto a uno spazio adiacente sullo stesso piano o direttamente sotto	Muovi da uno spazio a uno spazio adiacente sullo stesso piano	Muovi da un trasportatore a uno allineato ortogonalmente (su qualsiasi piano)	Muovi dagli Appuntamenti al modulo speciale Day Hospital	Muovi dal Pre-Ricovero a un'entrata o eliporto