

클리닉

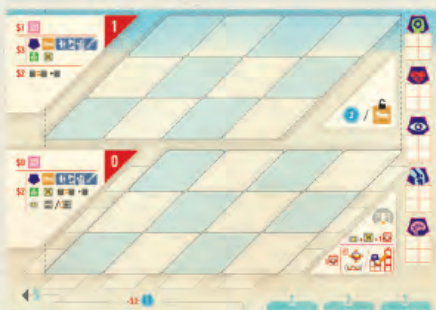
디럭스 에디션



소개

여러분이 살고 있는 도시의 변화가는 점점 변창하고 있지만, 도시가 성장함에 따라 의료 서비스의 필요성 또한 커지고 있습니다. 다행히도 여러분과 사업 파트너들은 이러한 요구를 해결해 줄 의료원을 건설할 자금이 있습니다. 하지만 불행히도 여러분과 사업 파트너들은 이상적인 의료원이 무엇인가에 대해 서로 다른 가치관을 갖고 있었습니다. 이로 인해 착공 직전에 분열이 일어났고, 결국 이미 환자들의 진료 예약을 잡아둔 채로 각자의 길을 가게 되었습니다! 여러분은 직원들을 고용하고, 모듈을 설치하는 등 각자가 꿈꾸는 의료원을 건설함으로써, 병든 환자들의 요구사항에 응답하기로 결심했습니다. 이것이 여러분의 의료원입니다! 의료원을 건설하고 한편으로는 환자들이 요구하는 의료 서비스를 제공함으로써, 여러분의 의료원을 도시에서 가장 인기 있는 의료원으로 만들어 보세요!

구성품



4장의 양면으로 된 개인 보드



4장의 양면으로 된 2층 보드



4장의 양면으로 된 3층 보드



16장의 입구 타일



8장의 헬기 이착륙장 타일



24장의 양면으로 된 주차장 타일



12장의 정원 타일



52개의 동전
(1\$ 20개, 5\$ 20개, 25\$ 12개)



4개의 +50 인기도 타일



7개의 보너스 타일



의료원과 관련 있는 여러 가지 건물들을 묘사한 1장의 메인 보드



16장의 치료실



16장의 진료과 의국



12장의 특수 모듈



16장의 비품실

60장의 건물 모듈 타일들



플레이어 마다 2장의 건설 타일



플레이어 마다 2장의 고용 타일



플레이어 마다 2장의 환자 입원 타일

24장의 플레이어 색깔 행동 타일



1개의 환자 주머니



1개의 의사 주머니

1권의 규칙서



56개의 의사 미플

(전문성에 따른 4가지 색깔:
20개의 흰색 의사, 16개의 노란색 의사,
12개의 주황색 의사, 8개의 빨간색 의사)



93개의 환자 큐브

(중상에 따른 4가지 색깔:
38개의 흰색 큐브, 28개의 노란색 큐브,
17개의 주황색 큐브, 10개의 빨간색 큐브)



25개의 간호사 미플



9개의 간호조무사 미플



64개의 자동차 마커



20개의 컨베이어 마커



1개의 행동 마커



1개의 라운드 마커



12개의 플레이어 디스크

우리의 환상적인 킷스타터 후원자분들에게 감사드립니다. 또한 기본 게임 박스 안에서 몇 개의 소형 확장들을 위한 추가 구성물들을 발견할 수 있을 것입니다. p. 22의 확장들 항목을 보세요.

개관

이 게임에서, 플레이어들은 가장 많은 인기를 얻기 위해 노력하면서 의료원을 건설하고 경영해야 합니다. 대부분의 경우 주로 돈을 소비하는, 일반적인 방법으로 인기를 얻습니다. 하지만, 의사들 중 일부를 연구에 참여하도록 하는 등, 어떤 다른 방법을 통해서 의료원의 명성을 높일 수도 있습니다.

환자들에게 적합한 의료를 제공하여 수입을 만들어 낼 수 있지만, 말처럼 단순한 일은 아닙니다. 건물을 짓고, 직원을 고용하고, 의료원을 운영하는 일련의 행동은 공짜가 아니기 때문입니다!

환자들은 다양한 진료 과목에 대해 일정을 예약합니다. 각 환자들은 색깔로 표현되는 다양한 증상의 고통을 갖고 있습니다. 흰색의 환자들이 가장 약한 질환을 갖고 있고, 노란 색의 환자들은 증상이 조금 악화됐으며, 주황색의 환자들은 증상이 나쁘고, 빨간색의 환자들은 생명이 치명적인 상황에 놓여 있습니다.

환자를 의료원에 입원시키기 위해 환자들에게 필요한 종류의 진료 과목을 제공해야 합니다. 한 번 환자들을 의료원에 입원시키고 나면, 그들을 치료실로 이송하여 의사에게 진찰받게 할 필요가 있습니다. 이론적으로는 진찰비가 환자들의 증상을 치료할 수 있을 만큼 전문적이어야 합니다. 하지만 환자의 증상과 의사의 전문성 사이에 차이가 있다면, 간호사를 의사에게 보내 보조하게 함으로써 이 차이를 보완할 수 있습니다.

물론, 치료실은 또한 비품 공급을 필요로 합니다. 비품실에 간호조무사들을 배치하는 것으로 비용을 절약할 수 있습니다. (비품 손상이 줄어들고, 직원들이 회사 비품을 집에 쌓아두는 일이 적어집니다.) 다양한 관점에서 의료원을 효율적이고 수입성 높게 운영할 수 있습니다!

“이것은 단지 개관일 뿐입니다. 지금 당장 이 모든 정보들을 외우는 것에 대해 걱정할 필요가 없습니다. 나중에 모든 내용을 보다 자세히 설명할 것입니다!”



몇 가지 중요한 게임 플레이 개념

게임 '클리닉' 이 진행되는 동안, 플레이어들은 각자의 의료원을 건설하여 환자들을 치료할 수 있게 됩니다. 이러한 업무를 보다 쉽게 이해할 수 있도록 도와주는 몇 가지 개념을 소개합니다. 어떻게 의료원을 건설하고 운영하는지에 대한 추가적이고 구체적인 규칙들은 나중에 다룰 것입니다.

모듈

모듈은 의료원 내부를 나타내는 타일입니다. 개인 보드에 바둑판무늬의 격자가 그려져 있고, 타일은 이 격자 한 칸을 완전히 채웁니다.



입구, 헬기 이착륙장, 그리고 정원은 모듈이 **아닙니다**. (역자 주: 모듈이 아닌 타일들은 격자를 꼭 채우지 않습니다.)

건물 모듈

여러 종류의 모듈들을 의료원에 배치할 때 각자 다른 규칙을 따르지만, 그럼에도 이 모든 것을 관통하는 단 하나의 규칙이 있습니다.

- 같은 색깔의 모듈을 서로 인접하게 건설할 수 없습니다.

인접

'인접'이라는 용어를 이 게임에서 매우 명확하게 사용해야 합니다.

- '인접'은 언제나 대각선이 아니라, **위아래로 직접 맞닿음**을 의미합니다.
- '인접'은 동서남북 뿐 아니라, **위층과 아래층**도 고려합니다.

주의: 이것은 즉 위층의 같은 위치에 같은 색깔의 모듈을 건설할 수 없다는 것을 의미합니다.

진료 과목

'클리닉'에서 지정된 진료 과목은 다음과 같습니다.



환자와 직원들

게임을 진행하는 동안 의료원을 운영하고 환자를 치료하기 위해 직원을 고용합니다.

<p>환자</p> <p>환자 큐브의 색깔은 환자들이 앓고 있는 질환의 증상을 나타냅니다.</p>	<p>의사</p> <p>의사 미플의 색깔은 의사들이 간호사들의 보조 없이 치료할 수 있는 증상을 나타냅니다.</p>	<p>간호사</p> <p>간호사들은 의사들을 보조하여 의사들이 정확하게 일치하지 않는 환자들도 치료할 수 있도록 해줍니다.</p>	<p>간호조무사</p> <p>간호조무사들은 의료원을 운영하는 데 남다른 필요한 지출을 줄이도록 도와줍니다.</p>
--------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

건물

의료원은 한 개 이상의 '건물'을 포함합니다. '건물'은 인접한 모듈의 그룹이라고 간단하게 정의할 수 있습니다.

만약 예전에 건설한 모듈과 인접하게 새로운 모듈을 건설한다면, 이것은 단순히 건물의 크기를 확장한 것입니다. 만약 이전에 건설한 건물과 인접하지 않게 모듈을 건설한다면, 이것은 새로운 건물을 건설한 것입니다.

분리된 건물들은 나중에 다시 합쳐질 수 없습니다.

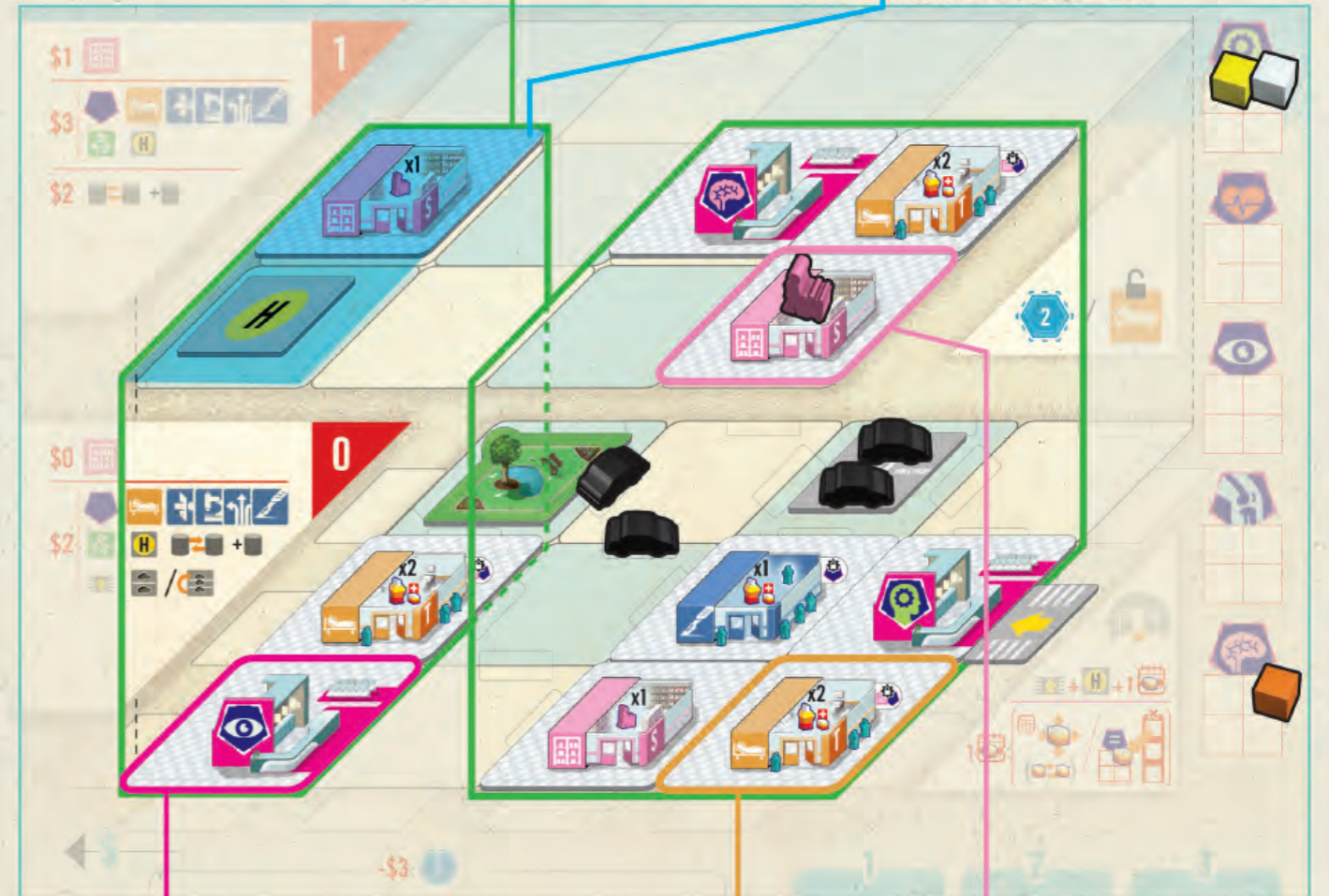
건물

각 건물은 몇 개의 층을 갖고 있습니다.

개인 보드에는 바닥층 (Floor 0)과 1층만 있지만, 2층이나 3층까지 건설하기를 원할 경우를 대비해 여분의 층 보드가 있습니다. 바닥층보다 높은 곳에 건설을 할 때에는, 반드시 이전에 건설한 모듈의 위층에 건설해야 합니다.

언제든지 개인 보드를 2층 보드로, 그 후 3층 보드로 확장할 수 있습니다. 심지어 게임을 막 시작할 때에도 확장이 가능합니다. 단순히 테이블의 공간을 절약하기 위해 각 층의 보드를 나눠 놓았습니다.

(역자 주: 유럽에서는 1층이 Ground floor 이고, 그 위의 건물 층, 즉 우리나라에서의 2층부터 1층으로 씁니다.)



건물

진홍색으로 표현되는 진료과 의국은 건물의 한 개 층 전체가 다섯 가지 진료 과목들 중 어느 것을 진료하는지 결정합니다. 한 건물의 한 층은 오직 하나의 진료과 의국만 가질 수 있습니다. 따라서 한 건물의 한 층은 오직 한 종류의 과목만 진료할 수 있습니다.

치료실

의사들과 간호사들은 대부분의 환자들이 이 주황색 타일에서 치료합니다. 치료할 수 있는 질환의 종류는 같은 층의 인접한 진료과 의국에 의해 결정됩니다. 예를 들어 이 치료실은 정신과() 환자들을 위한 치료실입니다.

비품실

이 분홍색 타일은 치료실을 성공적으로 운영하기 위해 필요합니다. 비품실 자체는 스스로 어떤 기능도 수행하지 않으며, 오직 치료실이 기능을 수행할 수 있도록 해줍니다.

특수 모듈

이 파란색 타일은 의료원을 보다 효율적으로 운영할 수 있도록 도와주는 다양한 특수 능력들과 기능들을 갖고 있습니다.

건물

고용한 의사와 간호사, 간호조무사들 뿐 아니라 심지어 입원한 환자들을 위해서도 주차 공간을 제공해야 합니다. 모듈로 점유되지 않은 간과 간 사이의 테두리는 주차 공간으로 사용될 수 있습니다. 하지만 주어진 제한적인 공간을 보다 효율적으로 사용하기 위해 주차장을 건설할 수도 있습니다.

준비

만약 게임이 처음인 플레이어들이 있다면 **초보자** 사양을 선택해 주세요. 게임에 보다 익숙해진 플레이어들은 **전문가** 사양을 선택할 수도 있습니다. 한 게임 안에 초보자들과 전문가들이 아무렇게나 섞여서 게임을 할 수 있습니다. 심지어 3명의 초보자들과 1명의 전문가, 혹은 1명의 초보자와 3명의 전문가들로 게임을 시작할 수도 있습니다.

테이블 가운데에 메인 보드를 놓습니다 ①.

모듈과 타일 펼치기

메인 보드의 "메모장" ② 을 보고 플레이어 수에 따라 게임 중 어떤 진료 과목이 사용 가능할지 알 수 있습니다. (아래의 표를 보세요.) 사용 가능한 진료 과목의 의국을 과목에 따라 분류하여 **뒤집어진 채로**, 메인 보드의 진료과 의국 칸 ③ 옆에 놓아 공급처를 만듭니다. 각 더미의 꼭대기에 있는 타일을 앞면으로 뒤집습니다. 사용하지 않는 타일들은 박스로 되돌려 놓습니다.



치료실을 적당한 숫자로 쌓아서 메인보드의 치료실 부분 ④에 놓습니다.

플레이어 한 명당 4장의 비품실을 적당한 숫자로 쌓아서 메인보드의 비품실 부분 ⑤ 옆에 놓습니다.

아래의 표를 보고 지정된 숫자의 특수 모듈을 유형에 따라 **뒤집어진 채로** 쌓아서, 메인보드의 특수 모듈 부분 ⑥ 옆에 분류하여 개별적인 공급처 더미를 만듭니다. 각 더미의 첫 번째 타일을 앞면으로 뒤집습니다. 사용하지 않는 타일들은 박스로 되돌려 놓습니다.

- ① : 무작위로 2개 유형의 특수 모듈을 1장씩
- ② : 각 유형을 1장씩
- ③ : 각 유형을 2장씩
- ④ : 각 유형을 3장씩

정원 ⑦, 헬기 이착륙장 ⑧, 입구 ⑨, 컨베이어 ⑩, 그리고 주차장 ⑪ 을 메인 보드의 해당하는 부분 옆에 놓습니다.

동전 토큰들로 은행을 만들고, 여분의 층 보드들을 2층과 3층으로 나누어 쌓아 둡니다. 은행과 층 보드들은 모든 플레이어가 쉽게 가져갈 수 있도록 놓습니다 ⑫.

플레이어 영역

초보자는 4*3 으로 된 면을 사용합니다. 각 **전문가**는 그들이 사용하고 싶은 면을 선택합니다. (3*3은 아주 어렵습니다!)

각 플레이어들은 한 가지 플레이어 색을 선택하고 다음의 구성물들을 가져옵니다.

- 각자 개인 보드를 가져가서 적합한 면으로 놓습니다.
- 15\$를 가져와서 개인 보드의 왼쪽 아래 ⑬에 놓습니다.
- 각자의 색깔에 맞는 3개의 플레이어 디스크를 가져옵니다. 첫 번째 디스크는 메인 보드의 바깥쪽 가장자리에 있는 시간 소모 트랙 ⑬의 첫 번째 칸에 놓습니다. 두 번째 디스크는 차례 순서 트랙 ⑭에 놓습니다. (한 번 디스크가 차례 순서 트랙에 놓이면, 모두의 시작 순서를 무작위로 섞습니다.) 마지막 디스크를 인기도 트랙 ⑮의 '0' 칸에 놓고, 차례 순서와 일치하도록 위에서부터 밑으로 쌓아 놓습니다. 즉, 차례가 가장 느린 사람의 디스크가 아래로 가고, 차례가 가장 빠른 사람의 디스크가 위로 갑니다.
- 1장의 정신과 의국 타일 ⑯, 1장의 치료실 ⑰, 1장의 비품실 ⑲, 그리고 1장의 입구 ⑲를 가져옵니다. 옆에 나와 있는 **여러분의 첫 의료원 건설 항목**을 보세요. 이 타일들을 의료원에 어떻게 배치할지에 대해 더 많은 설명이 나와 있습니다.
- 1명의 흰색 의사 미물 ⑳과 1대의 자동차 ㉓.
- 각자의 색깔에 맞는 1개의 +50 인기도 토큰 ㉔.

보너스 타일

보너스 타일들을 섞어서, 플레이어의 수보다 1장 더 많게 앞면으로 배치합니다. 차례의 역순으로, 각자 1장의 보너스 타일을 가져옵니다. 보너스 타일이 제공하는 1회성 보너스를 적용하고, 모든 보너스 타일들을 상자로 되돌립니다.

주의: 만약 보너스 타일이 직원을 제공한다면, 반드시 보너스 타일에 명시된 것처럼 1대의 자동차도 함께 가져와야 합니다. 직원은 공급처에서 가져오며, 절대로 의사 풀 주머니나 메인보드에 배치된 곳에서 가져오지 않습니다.

여러분의 첫 의료원 건설

초보자: 빨간색, 주황색, 노란색, 흰색의 환자 큐브 1개씩으로 구성된 세트에서 무작위로 하나 환자 큐브를 뽑습니다. 아래에 있는 그림들 중 뽑은 환자의 색깔을 따라서 의료원을 준비하고, 다시 4개의 환자 큐브 모듈을 공급처로 되돌립니다.



전문가: p. 7에 있는 건설 규칙에 따라서 모든 플레이어가 동시에 각자의 초기 의료원을 건설합니다. **주의:** 이 초기 건설을 진행할 때, 입구는 반드시 진료과 의국과 연결되어 있어야 합니다.

2인 플레이 예시



환자와 의사 풀

플레이어 수에 따라, 다음의 표 대로 환자들을 환자 풀 주머니 ⑫에 넣어 환자 풀을 구성합니다.

플레이어 수	1	2	4	6
Red	1	2	4	6
Orange	3	8	12	16
Yellow	6	12	18	24
White	9	18	26	34

플레이어 수에 따라, 다음의 표 대로 의사들을 의사 풀 주머니 ⑬에 넣어 의사 풀을 구성합니다.

플레이어 수	1	2	3	4
White	1	2	3	4
Yellow	2	3	4	6
White	3	5	8	10

남아있는 의사들과 환자들은 가까운 곳에 공급처를 만들어 놓습니다.

환자와 의사 풀

의사 배치
의사 풀 주머니에서 의사를 무작위로 뽑아 대학교 ⑮의 각 영역에 왼쪽부터, 플레이어 수만큼 채웁니다. 그리고 대학교에 있는 그림을 따라서 의사들을 빨간색 - 주황색 - 노란색 - 흰색 순서대로 재배치합니다. 뽑지 않은 색깔이 있다면 건너칩니다.

간호사와 간호조무사 배치

간호사 공급처의 각 줄 ⑲의 아래쪽부터 각 칸마다 한 명의 간호사를, 플레이어 수만큼 채웁니다.

플레이어 당 2명의 간호조무사를 지정된 칸에 배치합니다 ⑳.

주차장 부지 ㉑를 자동차로 채웁니다. (정돈할 필요는 없습니다.) 남아있는 자동차들은 일단 치워 놓고, 필요할 경우 주차장 부지에 다시 추가합니다.

진료 예약

(플레이어 수에 따라) 각각의 사용 가능한 진료 과목에 대하여,

- 1명의 환자를 뽑아 "메모장" ㉒의 가장 오른쪽 칸에 배치합니다.

기타

행동 마커를 "메모장" 바로 아래쪽에 있는 행동 트랙 ㉓의 첫 번째 칸에 배치합니다.

라운드 마커 (커다란 정육면체로, 전혀 "동글지(round)" 않으며, 게임의 "라운드"를 나타냅니다.)를 보드의 오른쪽에 위치한 라운드 트랙 ㉔의 첫 번째 칸에 배치합니다.

게임 플레이

게임은 6개의 라운드로 구성되며, 한 라운드는 다음 순서로 진행되는 각 단계들로 구성됩니다.

1. 행동
2. 사업
3. 경영

1 단계: 행동

행동 단계 동안 각 플레이어들은 3번의 행동을 수행합니다. 이 3번의 각 행동 마다, 모든 플레이어는 동시에 각자 사용하고 싶은 행동의 타일을 선택합니다. 선택한 행동들은 정해진 순서대로 해결됩니다. 각 행동에 대해 정해진 절차는 다음과 같습니다.

- 1) 모든 플레이어들은 동시에 행동 타일을 선택합니다. (아래에 있는 동시에 행동 선택하기 항목을 보세요.)
- 2) 그 다음, 선택된 행동들을 해결합니다. 먼저 건축가들이 건축을 하고, 그 뒤 고용주가 고용을 하고, 마지막으로 환자 접수원이 환자를 입원시킵니다. (아래의 행동 수행하기 항목을 보세요.)

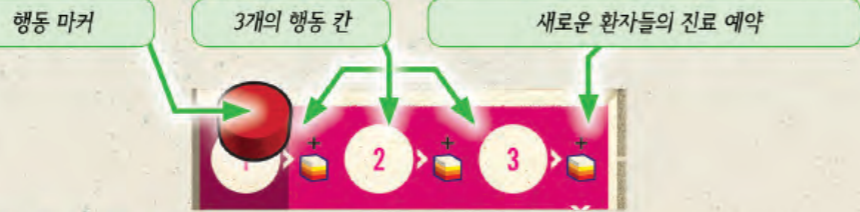
모든 플레이어가 행동을 수행하고 나면, 새로운 환자가 진료를 예약합니다. (p. 13에 나와 있는 새로운 환자들의 진료 예약 항목을 보세요.) 그 뒤 메인 보드의 행동 마커를 한 칸 전진시킵니다.



메인 보드의 이 밝은 부분이 행동 단계를 다루고 있습니다.



예: 첫 번째 행동으로 건설 행동을 골랐습니다. 이번 라운드의 사업 단계로 넘어가기 전에 2번의 행동을 더 수행할 수 있습니다. 하지만 각 행동 마다 2장의 타일이 있기 때문에 남아 있는 건설 행동은 오직 한번 뿐입니다.



동시에 행동 선택하기

모든 플레이어들은 수행할 행동을 동시에 선택합니다. 각자 사용 가능한 행동 타일들 중 하나를 선택하고, 뒤집은 채로 게임을 플레이하는 타자의 한가운데에 배치합니다. 다른 플레이어들이 각자 선택한 행동들도 함께 배치되어 있을 것입니다. 플레이어들은 세 가지 행동 종류 마다 2장의 행동 타일만 갖고 있습니다. 그러므로 한 라운드에 같은 행동을 3번 수행할 수 없고, 최대 2번만 수행할 수 있습니다. 모든 플레이어가 행동을 선택하고 나면, 모두가 각자 선택한 행동 타일들을 공개합니다.

행동 수행하기

다음으로, 선택된 행동들은 다음 순서대로 해결됩니다.



위의 순서는 메인 보드의 "1 ACTION" 영역에 표시된 순서와 같습니다.



만약 일부 플레이어들이 같은 행동을 골랐다면, 차례 순서에 따라 행동을 수행합니다. 모두 각자의 행동을 수행하고 난 뒤, 타자 한 가운데에 있던 자신의 행동 타일을 개인 보드의 오른쪽 아래에 위치한 첫 번째 빈 행동 칸에 옮겨 놓습니다.



행동: 건설

더욱 더 많은 환자들을 치료하기 위해 의료원을 건설하는 것은 단순히 공공선을 위한 것이 아닙니다. 의료원 건물은 여러분 스스로에 대한 기념비이기도 합니다.

만약 건설 행동을 선택했다면, 한 번에 최대 2개의 구성물을 건설할 수 있으며 동시에 적절한 비용을 지불해야 합니다. 구성물의 종류는 메인 보드의 왼쪽에 나타나 있으며 건물의 모듈 뿐 아니라 정원, 주차장, 헬기 이착륙장, 컨베이어 같은 구성물들을 포함합니다.

각 구성물의 비용은 그 구성물을 의료원의 몇 층에 건설하느냐에 따라 결정됩니다. 이 비용은 각 층의 보드 왼쪽 편에서 확인할 수 있습니다.

중요: 진료과 의국이나 특수 모듈을 건설할 때에는 반드시 앞면으로 펼쳐진 타일들 중에서만 선택하여 가져와 건설해야 합니다. 만약 이번 라운드에 다른 플레이어가 먼저 건설하는 바람에, 혹은 모든 타일이 다 고갈되는 바람에 원하는 타일들 중 앞면으로 된 것이 더 이상 존재하지 않는다면 건설을 할 수 없습니다.

건설 규칙

각 구성물에 대한 건설 규칙은 메인 보드의 왼쪽 편에 아이콘으로 묘사되어 있습니다. 이 규칙들은 페이지 9~10에 설명되어 있습니다.

일반적인 건설 규칙

지원

바닥층 위, 즉 1층 이상에 모듈을 건설하기 위해서는 그 아래의 층에 반드시 모듈이 있어야 합니다.

예: 의료원의 바닥층에 정신과 진료과 의국, 치료실, 비품실의 3개 모듈이 건설되어 있습니다. 빨간색 칠해진 칸의 아래층에 모듈을 건설하기 전까지 빨간색 칸에 건설을 할 수 없습니다.



메인보드의 이 밝은 부분이 건설 행동을 다루고 있습니다.

건설비용은 개인 보드의 각 층 왼쪽에 표시되어 있습니다. 구성물 중 일부는 층마다 건설비용이 다르기 때문에, 그 구성물을 건설하려는 층의 건설비용을 항상 확인해야 합니다!



아이콘 도움말

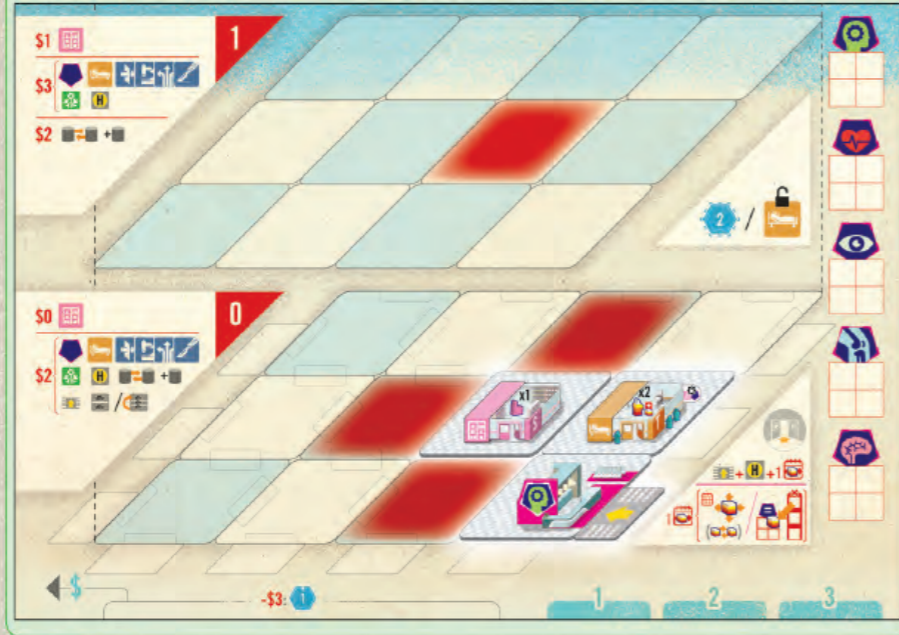


지원

같은 유형 (같은 색깔) 모듈은 인접할 수 없습니다. 심지어 위, 아래층으로도 인접할 수 없습니다!
모든 진료과 의국은 진료 과목에 상관없이 같은 색깔 (진홍색)로 간주됩니다. 따라서 심장과 의국은 정신과 의국과 인접해서 지을 수 없습니다. 같은 방법으로, 특수 모듈 (파란색)끼리는 비록 다른 종류의 특수 모듈이라 하더라도 서로 인접해서 지을 수 없습니다.

기억할 것: 인접은 대각선이 아니라, **연계나 동서남북이나 위아래로 직접 맞닿음**을 의미합니다.

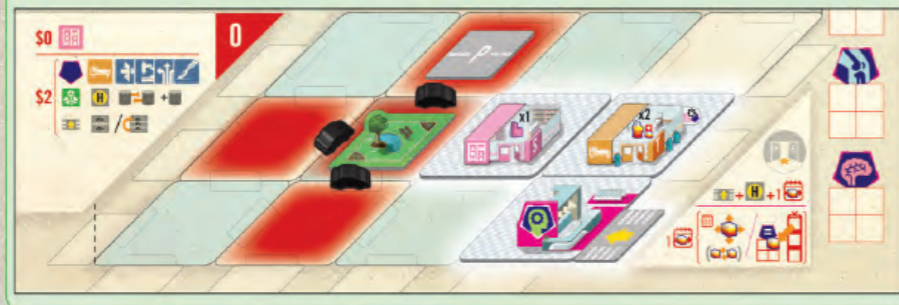
예: 전에 언급한 상황과 동일한 배치에서, 비품실을 건설하고자 합니다. 빨간색으로 표시된 빈 칸은 이미 존재하는 비품실과 인접해있기 때문에, 다른 비품실을 설치할 수 없습니다.



건설 방해

바닥층에는 주차된 자동차들이 있을 수도 있으며 (p.12의 자동차 주차하기 항목을 보세요.) 혹은 주차장이 설치되어 있을 수도 있습니다. 어떤 칸에는 정원이 있기도 합니다. (반대편의 정원 항목을 보세요.) 이런 장애물들이 어느 하나라도 존재하는 칸에는 모듈을 건설할 수 없습니다. 이것을 가장 쉽게 기억하는 방법은 개인 보드 위에 존재하는 자동차와 정원들이 실제로 칸을 방해한다는 점을 아는 것입니다. 만약 차가 있는 칸에 모듈을 건설을 하려면, 우선 그 차를 옮겨야 합니다. 그리고 이 차를 옮기는 우선적인 방법은 환자를 집으로 퇴원시키거나, 주차장을 건설하는 것입니다. 또한 직원의 봉급을 주지 못해 주차장이 비워질 수도 있습니다...

예: 의료원에 3대의 차가 이렇게 배치되어 있을 때, 빨간색 칸 모두 모듈을 건설할 수 없습니다. 그러나 자동차로 인해 방해받는 상황에서도 가장 북쪽에 보이는 것처럼 주차장이나, 비품실 서쪽에 보이는 것처럼 정원을 빨간색 칸에 건설할 수 있습니다.



건물 분리

개인 보드에 작은 캠퍼스를 구성하도록 건물들을 분리하여 건설할 수 있습니다. 그러나 한번 건물들 분리해서 건설하고 나면, 분리된 건물들이 다시 연결되도록 모듈을 건설할 수 없습니다. 정원이나 주차장처럼, 개인 보드의 평행사변형 칸을 꼭 채우지 않는 구성물들은 모듈이 아니기 때문에 두 건물 모두에 인접하게 건설할 수 있다는 점에 주의하세요.

특정 구성물에 대한 건설 규칙

진료과 의국 (모듈)



각 건물의 각 층은 오직 1개의 진료과 의국만 가질 수 있습니다.

치료실 (모듈)



치료실에 대해 특정한 건설 규칙은 없습니다. 하지만 치료실을 사용하기 위해서는 같은 층의 진료과 의국과 인접해야 하며 동시에 비품실과 인접해야 합니다. 진료과 의국과는 다르게, 비품실은 이 치료실과 위, 아래층으로 연결될 수 있습니다. (꼭 치료실과 같은 층에서 동서남북으로 연결될 필요는 없습니다.)

치료실을 건설한 후 즉시 비품실을 그 치료실과 인접하도록 건설할 수 있는 1회성 보너스를 얻습니다. 반드시 그 비품실에 대한 비용을 지불해야 합니다. 만약 즉시 비품실을 건설하지 않는다면, 그 기회가 날아간 것입니다.

비품실 (모듈)



비품실을 건설하는 것에 대한 특별한 제한은 없습니다. 하지만 하나의 비품실이 동시에 여러 개의 인접한 치료실을 지원할 수 있기 때문에, 비품실을 현명하게 배치하는 것이 중요합니다.

특수 모듈



각 플레이어들은 한 라운드에 오직 하나의 특수 모듈만 건설할 수 있습니다. 특수 모듈에 대한 특별한 건설 규칙은 없습니다. 하지만 특수 모듈을 사용하려면 반드시 그 특수 모듈이 같은 층의 진료과 의국과 인접해 있어야 합니다. 만약 다양한 특수 모듈이 어떻게 작동하는지 읽고 싶다면, p.21의 모듈 항목을 읽어 보세요.

정원



정원은 반드시 바닥층 (자동차로 둘러싸인 칸도 괜찮으며, 자동차로 방해받지도 않습니다.)의 빈칸이나 혹은 정원 위층의 칸에 건설되어야 합니다.

헬기 이착륙장



헬기 이착륙장은 다섯 가지 방향으로 출입할 수 있습니다. 헬기 이착륙장으로부터 동서남북 혹은 아래쪽으로 움직일 수 있지만, 위쪽은 헬기가 오고 가는 공간이기 때문에 위로는 움직일 수 없습니다. 그러나 이동에 대해서는 나중에 다시 다룰 것입니다. 헬기 이착륙장은 반드시 모듈 위의 빈칸에 건설되어야 하지만, 헬기 이착륙장 위에 다른 것을 건설하는 것은 불가능합니다.

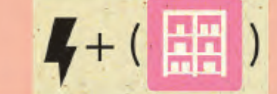
아이콘 도움말



아이콘 도움말



아이콘 도움말



아이콘 도움말



아이콘 도움말

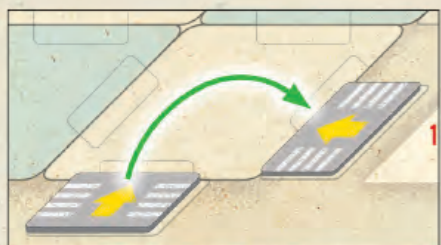


아이콘 도움말



아이콘 도움말





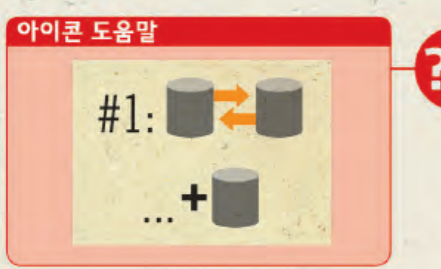
모든 입구 타일을 공간에 맞게 뒤집을 수 있습니다.

입구



입구는 캠퍼스로 향하는 일방통행 진입로입니다. 여러분의 첫 번째 입구는 반드시 바닥층의 진료과 의국을 향해야 합니다. 그 후로 바닥층에 지어지는 입구는 어떤 건물의 모듈든지 향할 수 있습니다. 입구는 개인 보드 바닥층에 그려진, 일반적인 격자 바깥의 고유한 칸을 갖고 있습니다. 다른 입구나 헬기 이착륙장을 건설하기 전까지, 의료원의 새로운 환자과 직원들이 처음으로 마주하는 것은 이 입구일 것입니다.

주의: 의료원 부지의 북쪽 지역에는 어떤 입구 칸도 없어요. 부동산 계약의 처음 보는 조항에서 북쪽 면에 어떤 입구도 없어야 한다고 규정하고 있거든요! 그 계약서에 서명을 한 이상, 지금은 불평하지 마세요. 다음부터는 숨겨진 주의사항도 꼼꼼히 읽어보시기 바랍니다!



컨베이어



각 컨베이어는 운송 연결망의 종착점을 나타냅니다. 이 컨베이어들 사이사이가 연결되어 있다고 상상해야 합니다. 아마도 이 컨베이어들을 순간이동 장치처럼 이해하는 것이 쉬울 것입니다. 컨베이어들은 반드시 모듈 위에 건설되어야 합니다. 처음 컨베이어를 건설할 때에는, 두 개의 연결된 "정류장"을 건설해야 합니다. 하지만 가격은 여전히 \$2입니다. 컨베이어 회사가 신규 고객을 위한 1+1 할인 행사로 여러분들을 낚았기 때문입니다. 두 컨베이어는 인접할 필요가 없지만, 반드시 직선으로 연결되어야 합니다.

최초 1회 건설 이후, 새로운 컨베이어를 건설할 때에는 이미 존재하는 종착점과 직선상에 위치한 새로운 종착점을 하나 추가합니다. 컨베이어 시스템은 동/서, 남/북, 위/아래의 세 모든 방향으로 가동될 수 있습니다. 또한 컨베이어 시스템은 원하는 만큼 가치를 뺏어나갈 수 있습니다. 심지어 컨베이어 시스템이 건물들 사이를 연결하도록 확장할 수도 있습니다. 사실은 의료원 전체를 통틀어 하나의 컨베이어 연결망만 존재할 수 있습니다. 심지어 별도의 건물이라도 두 번째 컨베이어 연결망이 새롭게 시작하도록 건설할 수 없습니다.



주차장



2칸짜리 주차장: 이 주차장은 반드시 바닥층의 빈칸에 주차장 타일을 배치하는 방식으로 건설되어야 합니다. 칸을 둘러싸고 있는 거리에 자동차들이 주차되어 있어도 상관없으며 방해도 받지 않습니다. 주차장을 건설할 때 즉시 자동차들을 주차장의 최대 용적인 2대가 가득 차도록 옮길 수도 있습니다.

3칸짜리 주차장: 이 주차장은 이미 건설했던 일반 주차장을 향상시키는 방식으로 건설됩니다. 단순히 2칸짜리 주차장 타일을 3칸짜리 주차장 면으로 뒤집으면 됩니다. 이렇게 할 때, 우선 2칸짜리 면에 있던 자동차들을 3칸짜리 면으로 옮겨 주차하고, 그 뒤 즉시 자동차들을 추가로 주차장의 최대 용적인 3대가 가득 차도록 옮길 수도 있습니다.



행동: 고용

점점 더 많은 환자를 입원시킬 때 마다, 점점 더 많은 직원을 고용해야 할 것입니다!

게임은 6개의 라운드로 구성되며, 한 라운드는 다음 순서로 진행되는 각 단계들로 구성됩니다.

- 1명의 의사를 고용합니다. 그리고/또는
- 1명의 간호사나 1명의 간호조무사를 고용합니다.

누군가를 고용할 때에는 다음 절차를 따릅니다.

1. 표시된 비용을 지불합니다. (아래에 표시된 그림을 보세요.)
2. 메인보드의 해당 칸에서 고용할 직원들을 가져옵니다.
3. 메인보드의 주차장 부지에서 자동차들을 가져옵니다.
4. 새로 고용한 직원들을 선택한 입구 또는 헬기 이착륙장에 배치합니다. 이 행동은 시간을 소모하지 않습니다. (p. 14의 이동 항목을 보세요.)
5. 자동차들을 개인 보드 바닥층에 있는 사용 가능한 주차 공간에 주차합니다. (p. 12의 자동차 주차하기 항목을 보세요.) 만약 직원들의 차를 주차할 수 없다면, 그 직원들을 고용할 수 없습니다!

의사를 고용하는 비용은 의사 칸 아래에 인쇄되어 있습니다.

간호사를 고용하는 비용은 간호사 칸 위에 인쇄되어 있으며, 간호사를 고용하면 할수록 비용이 증가합니다.

간호사는 오직 현재 라운드에 해당하는 세로줄에서만 고용할 수 있습니다.

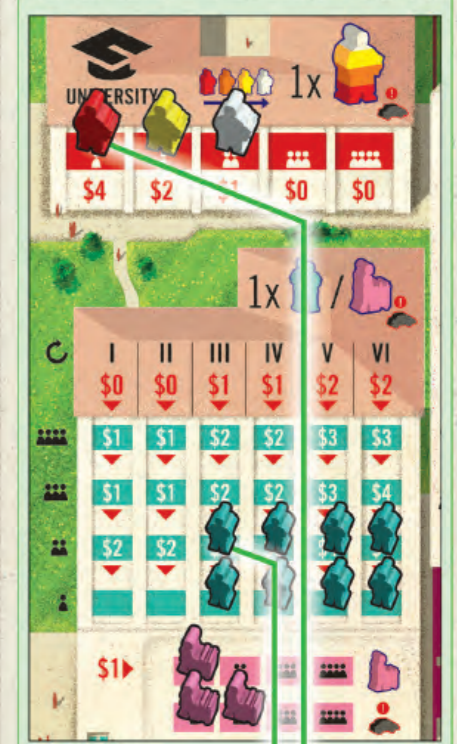
간호조무사의 고용 비용은 언제나 \$1입니다.



메인보드의 이 밝은 부분이 고용 행동을 다루고 있습니다.

예: 빨간색 의사를 고용하기로 결정했습니다. 표시된 비용 (\$4)을 지불하고 그 의사를 의료원 입구에 배치합니다. 또한 그 의사의 자동차를 주차할 공간도 찾았습니다.

다음으로, 간호사를 고용하기로 결정했습니다. 간호사 칸의 위에 표시된 금액인 \$2를 고용비용으로 지불하고 간호사를 의료원 입구에 배치합니다. 또한 간호사의 자동차를 주차하기 위한 공간을 찾아야 합니다. 간호사 또는 간호조무사 중 한 명만 고용할 수 있기 때문에, 이번 행동에는 간호조무사를 고용할 수 없습니다.





메인 보드의 이 밝은 부분이 환자 입원시키기 행동을 다루고 있습니다.



행동: 환자 입원시키기

환자들을 의료원에 입원시키는 것으로 물류의 지옥문이 열릴 수도 있지만, 환자들은 만기지갑증후군 (full wallet syndrome)의 심한 증상을 보이고 있으며, 치료의 손길이 정말로 필요합니다.

만약 환자 입원시키기 행동을 선택했다면, 환자들을 진료 예약 메모장에서 입원 전 칸으로 데려올 수 있습니다. 환자들을 메모장에서 입원 전 칸으로 데려오는 것은 환자들을 플레이어의 간호 아래 둔다는 뜻으로, 이렇게 해서 그들을 의료원으로 데려와 치료를 시작할 수 있습니다. 우리가 환자들을 메인보드의 메모장 위에 세워진 진료 예약을 표시한다는 것에 주의하십시오. (이 메모장은 엄청나게 크니까요.)

환자들을 진료 예약 메모장에서 입원 전 칸으로 데려오는 과정은 대기열 점수 (QP)를 사용합니다. 이 행동에서 사용 가능한 QP의 숫자는 플레이어가 가진 입구/헬기 이착륙장의 수에 따라 달라집니다.

QP = 1 + 플레이어가 가진 입구/헬기 이착륙장의 수

다음과 같은 방법으로 환자의 진료 예약을 조정할 수 있습니다.

메모장에서 한 칸 직선으로 움직이기

만약 이 환자가 움직이려고 하는 칸에 다른 한 명의 환자가 있다면, 두 환자의 위치를 바꿉니다. 위치를 바꾸든 단순히 움직이든, 1 QP를 소모합니다.

주의: 이것은 환자의 진료 예약을 인접한 다른 진료 과목으로 변경할 수 있게 해줍니다. (정신과는 오직 심장과에만 인접해 있으며, 심장과는 정신과와 안과에 인접해있는 식입니다.)

환자 입원시키기

환자 입원은 환자를 메모장 가장 오른쪽의 빨간 세로열에서 개인 보드 위에 있는 동일한 진료 과목의 사용 가능한 입원 전 칸으로 옮기는 것을 의미합니다. 이것은 1 QP를 소모합니다. 환자를 입원시킬 때 마다, 반드시 그들의 자동차 또한 주차해야 합니다. (아래의 자동차 주차하기 항목을 보세요.) 만약 환자들의 차를 주차할 수 없다면, 환자를 입원시킬 수 없습니다!

만약 "진료 예약"의 세로줄에 빈칸이 생기면, 즉시 빈칸 왼쪽의 환자를 오른쪽으로 움직여 빈칸을 채웁니다.

위의 선택사항을 반복할 수 있으며, QP가 모두 소모될 때까지 여러 환자를 입원시킬 수도, 환자를 입원시키지 않을 경우 진료 예약을 조정할 수도 있습니다.

이번 행동에서 소모하지 않은 QP는 버려집니다. 다음을 위해 남겨둘 수 없습니다.

주의: 각 진료 과목의 입원 전 칸에는 오직 4명의 환자만 대기할 수 있습니다. 만약 한 진료 과목의 입원 전 칸에 이미 4명의 환자가 있다면, 더 이상 그 진료 과목의 환자를 입원시킬 수 없습니다.

자동차 주차하기

의료원에 새로운 환자를 입원시킬 때마다, 그리고 새로운 직원을 고용할 때마다, 반드시 그들의 차를 주차해야 합니다. 심지어 헬기 이착륙장을 통해 입원하는 환자들마저도 차를 가지고 옵니다. 고맙게도 누군가가 헬기를 통해 입원하는 환자들을 차를 의료원에 주차해 놓았기 때문에, 그 환자들만 완치되고 난 후 차를 갖고 퇴원할 수 있습니다.

기억할 것: 만약 가장자리에 차가 주차되어 있다면, 어떤 모들도 그 가장자리를 포함하는 칸에 놓일 수 없습니다. 따라서 차를 의료원에 주차하기 전에 미리 생각해야 합니다.

자동차 가져가기

비록 아주 불행한 상황 때문이라 할지라도, 환자든지 직원이든간에 누군가가 떠날 때, 개인 보드에서 차를 선택하여 제거하고 그것을 공급처로 되돌립니다. (네, 환자가 방금 의사의 마세라티를 몰고 떠나버렸습니다. 열쇠를 두고 내리지 말았어야 했어요!)



개인 보드의 이 부분이 대기열 점수 및 대기열 점수를 사용하는 방법을 다루고 있습니다.



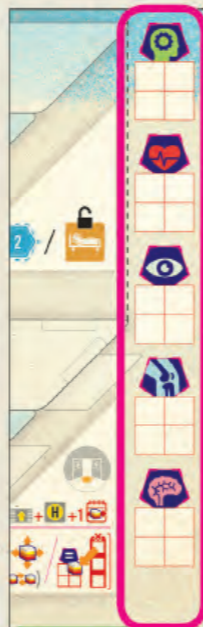
자동차들이 바닥층 칸 가장자리의 표시된 부분에 주차되어 있습니다.



자동차들을 정원 주변에 주차할 수도 있습니다.



주차장 내부의 공간 뿐 아니라 주차장 가장자리에도 차를 주차할 수 있습니다.



개인 보드의 이 영역을 입원 전 칸이라고 부릅니다.

예: 대기열 점수를 (QP) 4점 갖고 있으며, 흰색 환자와 노란색 환자를 정신과 입원 전 칸에 더하고자 합니다. 먼저, 심장과 가로줄의 노란색 환자를 정신과 가로줄에 있는 인접한 위 칸으로 옮깁니다. 옮기고자 하는 칸에 이미 다른 환자가 있기 때문에, 두 환자는 위치를 바꾸고 주황색 환자가 심장과 가로줄로 내려갑니다. 이것은 1 QP를 소모합니다. 다음으로, 이제는 정신과 가로줄에 있는 노란색 환자를 입원시킵니다. 이것은 추가로 1 QP를 소모합니다. 노란색 환자를 개인 보드에 놓습니다. 이 때 환자들의 자동차를 가져와서 주차하는 과정을 잊지 마세요. 최종적으로 2 QP를 사용했습니다.



다음으로, 심장과 가로줄의 흰색 환자를 인접한 위쪽의 빈칸으로 옮깁니다. 이것은 1 QP를 소모합니다.

오른쪽에 빈칸이 있기 때문에, 환자는 그 가로줄에서 가능한 한 오른쪽으로 미끄러집니다.

마지막 네 번째 QP를 소모해서, 이제는 정신과 가로줄에 있는 이 환자를 입원시킵니다. 이 때 환자들의 자동차를 가져와서 주차하는 과정을 잊지 마세요.



새로운 환자의 진료 일정 예약하기

각 플레이어가 위의 순서대로 선택한 행동들을 완료하고 나면, 새로운 환자들이 진료 일정을 예약합니다. 위의 진료 과목부터 아래의 과목 순서대로, 각 과목마다 1명의 환자를 환자 풀 주머니에서 뽑고, 그 과목 가로줄의 가장 오른쪽에 추가합니다. 만약 진료 과목에 빈 공간이 없다면, 그 과목에 추가할 새로운 환자를 뽑지 않습니다.

만약 행동 마커가 이미 3에 있다면, '이동'으로 이어집니다. (p. 14의 이동 항목을 보세요.) 만약 그렇지 않다면, 행동 마커를 전진시키고, 모든 플레이어는 수행하고자 하는 행동을 새롭게 선택합니다. 새로운 환자들의 진료 일정 예약은 행동 1, 행동 2, 행동 3 이후에, 최종적으로는 라운드마다 3번씩 이루어집니다.

한 번 행동 마커가 세 번째 칸에 놓이고 새로운 환자들이 진료 예약을 하고 나면, 환자들과 직원들을 의료원으로 이동시킬 차례입니다.



이동

모든 플레이어들이 세 번째 행동을 완료하고 나면, 환자들과 직원을 필요한 곳으로 이동시킬 차례입니다. 상대방이 세 번째 행동을 마칠 때 까지 기다릴 필요는 없습니다. 모두가 이 단계를 동시에 진행할 수 있습니다. 하지만, 초보자와 함께하거나 누군가가 요청할 경우 테이블을 돌아가며 차례대로 한 번씩 진행합니다. 한 명이 이동을 모두 완료하면, 다음 플레이어가 진행하는 식입니다.

의사, 간호사, 간호조무사, 환자들을 포함하여 모두를 원하는 만큼 이동시킬 수 있지만, 모든 이동은 시간을 필요로 하고, 아시는 바와 같이 "시간은 금입니다!" 이 격언 처 타임 소모 트랙에서 표시되는 시간 소모가 게임의 종료 시점에서 감점을 발생시키기 때문에, 가능한 한 효과적으로 모든 사람들을 그들이 필요한 곳으로 옮겨야 합니다.

이동의 가장 공통적인 목표는 다음과 같습니다.

- 환자들을 올바른 진료과목과 연결된 치료실/수술실 혹은 외래 진료실로 이동시킵니다. (사실, 환자들을 다른 목적으로 이동시킬 수 없습니다.)
- 의사들이 가능한 한 가까운 색깔의 환자들을 진료하도록 이동시킵니다.
- 간호사들을 의사와 환자의 색깔이 맞지 않는 곳으로 이동시킵니다.
- 의사들을 실험실로 이동시켜 연구를 수행하고 스스로를 향상시키도록 합니다.
- 이동 단계의 종료 시점에서 모든 사람이 규칙에 맞는 위치에 있도록 이동시킵니다.

사람들은 떠날 수 없습니다

한 번 어떤 사람이 클리닉에 들어오고 나면 (입구 혹은 헬기 이착륙장으로부터 개인 보드에 있는 칸으로 이동되었거나, 입원 전 칸으로부터 외래 진료실로 이동된 경우), 그들은 개인 보드 위의 칸을 떠날 수 없습니다. 환자들이 의료원을 떠나는 유일한 방법은 치료되거나...사망하는 것뿐입니다.

환자들은 절대로 방을 바꾸지 않습니다

한 번 환자가 치료실, 수술실, 혹은 외래 진료실에서 차례를 마치고 나면, 그들은 치료되거나...죽음을 맞이할 때 까지 그 곳에 머무릅니다.

사람들을 이동시킬 때 소모되는 시간

	입원 전 칸으로부터 입구 혹은 헬기 이착륙장으로 이동시키는 경우	
	환자들을 입구나 헬기 이착륙장에서 의료원 안으로 이동시키는 경우	
	외부로 나가는 것을 포함하여 인접한 모듈 혹은 바닥층 칸으로 이동시키는 경우	
	한 컨베이어로부터 직선상으로 연결된 다른 컨베이어로 이동시키는 경우	
	입원 전 칸으로부터 골강 외래 진료실로 데려가는 경우	
	환자 분류실 특수 모듈은 각 라운드 마다 소모되는 최종 시간을 3까지 줄여줍니다.	

* 직선상으로 연결된 컨베이어들의 연결망은 하나로 통합되어 있습니다. 이것은 하나의 컨베이어에서 다른 컨베이어들로 시간 소모 없이 효과적으로 움직일 수 있음을 의미합니다. 그러나 일부 추가 확장 규칙에서는 각 중첩점이 중요하게 작용하기 때문에, 컨베이어를 통해 이동시키는 순간마다 항상 생각해야 합니다.

한 번 모든 이동을 완료하고 나면, 시간 트랙 위에 있는 시간 소모 디스크를 이동에 소모한 각 시간만큼 전진시킵니다.

모듈 용적

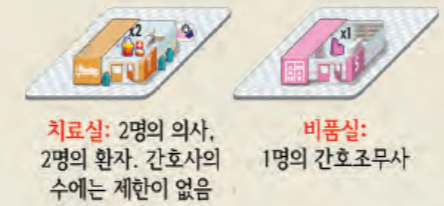
이동은 모듈 용적에 의해 제한되지 않습니다. 그렇지만 모듈의 용적에 따라 이번 단계의 종료 시점에 얼마나 많은 사람들이 모듈 안에 있을 수 있는지가 제한됩니다. 용적은 각 모듈에 표시되어 있습니다. 치료실을 예로 들어 봅시다. 치료실은 오직 2명의 환자와 2명의 의사만을 수용할 수 있습니다. 중요한 예외사항으로 간호사가 있습니다. 얼마나 많은 간호사들이 의사들을 보조하고 환자들 돌보는 등의 행동을 할 수 있는지에 대한 제한은 없습니다.

기억할 것: 꼭 찬 방을 가로질러 이동하는 것은 가능합니다.

만약 모듈 용적에 대해 궁금한 점이 있다면, 아래의 상세 사항을 보세요.

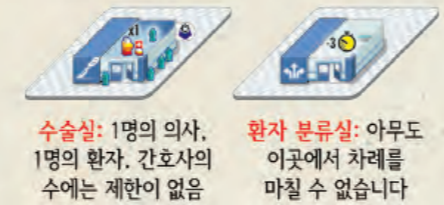


진료과 의국: 의사와 간호사의 수에 제한이 없음



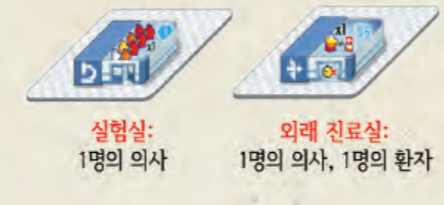
치료실: 2명의 의사, 2명의 환자, 간호사의 수에는 제한이 없음

비품실: 1명의 간호조무사



수술실: 1명의 의사, 1명의 환자, 간호사의 수에는 제한이 없음

환자 분류실: 아무도 이곳에서 차례를 마칠 수 없습니다



실험실: 1명의 의사

외래 진료실: 1명의 의사, 1명의 환자

다음 사항에 주의합니다.

1. 이번 단계가 끝날 때, 특정 사람은 위에서 그 유형의 사람이 있을 수 있다고 언급된 모듈들 중 하나에만 있을 수 있습니다. 한 가지 예외사항으로 입원 전 칸에 있는 환자는 그 칸에 남아 있을 수 있습니다.

예: 각 환자들은 반드시 이번 단계가 끝날 때 진료과 의국과 연결된 치료실, 수술실과 외래 진료실 혹은 입원 전 칸 중 한 곳에 있어야 합니다. 환자들은 실험실, 진료과 의국, 비품실 혹은 잘못된 진료과 의국에 연결된 치료실, 수술실에서 차례를 마칠 수 없습니다.

예: 각 간호조무사들은 반드시 비품실에서 차례를 종료해야 합니다.

2. 이번 단계가 끝날 때, 모듈은 각 유형 별 사람들을 오직 표시된 숫자만큼만 수용할 수 있습니다.

예: 각 치료실은 최대 2명의 의사와, 그 의사들이 돌보는 같은 수의 환자들, 그리고 의사들을 보조하는 무제한의 간호사들을 수용할 수 있습니다. 어떤 간호조무사도 치료실에 머무를 수 없습니다.

예: 각 실험실은 1명의 의사를 수용할 수 있으며 그 밖의 아무도 머무를 수 없습니다. (역자 주: '준비' 확장팩의 준비는 머무를 수 있습니다.)

3. 환자들은 입원 전 칸으로부터 외래 진료실까지 순간 이동하는 그들만의 효과적인 이동 방법을 갖고 있습니다. 외래 진료실로의 이동은 일반적인 한 걸음 한 걸음의 이동 방법을 무시하며 시간을 소모하지 않습니다.

4. 환자들은 오직 진료 예약 메모장에서만 입원 전 칸으로 이동할 수 있습니다.

5. 환자들이 치료실이나 수술실에 있기 위해서는, 그 방들이 올바른 진료과 의국, 즉 그 환자가 입원한 진료과 의국과 연결되어 있어야 합니다.

주의: 각 사람들의 이동은 입원 전 칸을 제외하면 반드시 모듈 위에서 끝나야 합니다. 어떤 사람도 입구나 헬기 이착륙장 위에서 이동을 마칠 수 없습니다. 이와 마찬가지로, 새롭게 고용한 직원들을 입구나 헬기 이착륙장에 세워 둘 수 없습니다. 다음 단계를 시작하기 전에 모든 사람들이 반드시 합당한 위치에 있어야 합니다.

주의: 시간 소모 트랙에 표시된 것처럼, 게임이 끝날 때 지금까지 소모한 3 시간 당 1 인기도를 잃을 것 입니다.



예: 1명의 노란색 신경과 환자와 주황색 안과 환자를 입원 전 칸으로부터 이동시키고자 합니다. 또한 한 명의 흰색 의사와 한 명의 간호조무사를 새롭게 고용했습니다.

1. 새로운 의사를 실험실로 이동시킵니다.

- * 1 ⌚ 입구에서 의료원으로 진입하는데 1 시간이 필요합니다.
 - * 0 ⌚ 컨베이어를 이용하여 정신과 의국에서 수술실로 이동하는데 0 시간이 필요합니다.
 - * 0 ⌚ 컨베이어를 이용하여 수술실에서 실험실로 이동하는데 0 시간이 필요합니다.
- 최종: 1 ⌚**

2. 주황색 안과 환자를 안과 치료실로 이동시킵니다.

- * 0 ⌚ 입원 전 칸에서 입구로 진입하는데 0 시간이 필요합니다.
 - * 1 ⌚ 입구에서 의료원 안으로 들어가는데 1 시간이 필요합니다.
 - * 0 ⌚ 컨베이어를 이용하여 정신과 의국에서 안과 치료실로 이동하는데 0 시간이 필요합니다.
- 최종: 1 ⌚**

3. 간호조무사를 꼭대기 층의 비어있는 비품실로 이동시킵니다.

- * 1 ⌚ 입구에서 의료원 안으로 들어가는데 1 시간이 필요합니다.
 - * 0 ⌚ 컨베이어를 이용하여 정신과 의국에서 수술실로 이동하는데 0 시간이 필요합니다.
 - * 0 ⌚ 컨베이어를 이용하여 수술실에서 실험실로 이동하는데 0 시간이 필요합니다.
 - * 1 ⌚ 실험실에서 비품실로 이동하는데 1 시간이 필요합니다.
- 최종: 2 ⌚**

4. 노란색 신경과 환자를 신경과 치료실 중 하나로 이동시킵니다.

- * 0 ⌚ 입원 전 칸에서 입구로 진입하는데 0 시간이 필요합니다.
 - * 1 ⌚ 입구에서 의료원 안으로 들어가는데 1 시간이 필요합니다.
 - * 1 ⌚ 정신과 의국에서 바로 위 칸으로 이동하는데 1 시간이 필요합니다.
- 최종: 2 ⌚**

5. 환자 분류실 특수 모듈이 있기 때문에, 사람들을 이동시키는데 소비한 시간이 3 ⌚ 만큼 줄어듭니다.

6. 최종 소모 시간은 6 ⌚ - 3 ⌚ = 3 ⌚ 입니다. 이것을 시간 소모 마커를 시간 소모 트랙에서 3 칸 전진시킴으로써 기록합니다.



메인 보드의 이 밝은 부분이 **사업 단계**를 다루고 있습니다.

2 단계: 사업

일반적으로, 모든 사람이 이 단계를 동시에 수행할 수 있지만, 초보자와 함께하거나 누군가가 요청할 경우 이 단계를 순서대로 수행합니다.

이 단계에서, 환자 간호와 수입을 평가하고, 지출을 지불하고, 성과에 따라서 인기를 얻습니다.

환자 간호와 수입

치료를 받은 환자는 수입을 만들어줍니다. 치료를 받은 환자는 외래 진료실, 치료실, 수술실에 있는 환자를 의미합니다.

중요: 이 단계가 완료될 때 까지, 수입을 개인 보드 아래쪽에 대기시켜 놓습니다. (왼쪽의 예시를 보세요.)



외래 진료실

외래 진료실에서, 의사의 색깔은 중요하지 않습니다. 1명의 의사가 1명의 환자를 치료할 수 있으며, 환자의 색깔에 상관없이 \$6을 얻습니다.

치료실

각 치료실과 수술실마다, 의사들이 각 환자에게 지정되고, 몇 명의 간호사들이 의사들에게 지정됩니다. 만약 의사의 색깔이 환자의 색깔과 일치한다면, 간호사가 필요 없습니다. 하지만...

성공적으로 환자를 치료하기 위해서, 의사들은 의사들의 수준과 환자의 질병 증상의 차이를 나타내는 색깔의 차이 한 단계마다 1명의 간호사를 필요로 합니다. 바꿔 말하면, 만약 의사가 환자와 같은 색깔이 아니라면, 색깔 차이 1등급 마다 간호사 1명을 필요로 합니다. 또한, 간호사는 한 라운드에 오직 한 명의 의사만 보조할 수 있습니다. 따라서 만약 같은 모듈에 있는 2명의 의사가 모두 간호사를 필요로 한다면, 각 의사마다 충분한 숫자의 간호사가 필요합니다.

예:

- * 만약 빨간색 의사가 빨간색 환자를 치료한다면, 간호사가 필요하지 않습니다.
- * 만약 주황색 의사가 노란색 환자를 치료한다면, 1명의 간호사가 필요합니다.
- * 만약 노란색 의사가 주황색 환자를 치료한다면, 1명의 간호사가 필요합니다. (간호사는 수준이 넘치든 부족하든 모두를 연결할 수 있습니다.)
- * 만약 빨간색 의사가 노란색 환자를 치료한다면 (혹은 노란색 의사가 빨간색 환자를 치료한다면), 2명의 간호사가 필요합니다.
- * 만약 빨간색 의사가 흰색 환자를 치료한다면 (혹은 흰색 의사가 빨간색 환자를 치료한다면), 3명의 간호사가 필요합니다.

만약 환자에게 할당된 의사들과 간호사들의 조합이 정확하다면, 그 환자는 성공적으로 치료됩니다! (그리고 돈을 지불받을 것입니다. - 크흠, 환자들이 아주 행복해 하는군요!) 그렇지 못하면, 치료는 실패합니다. (그리고 돈을 지불받지 못할 것입니다.)

치료실이나 수술실에서 성공적으로 치료된 환자는 **각 환자의 색깔**에 따라서 (의사들의 색깔은 상관 없습니다.) 수입을 만들어줍니다.



정원

추가적으로, 치료실에서 성공적으로 치료된 각 환자는 치료실과 인접한 각 정원마다 \$2를 추가적으로 생성합니다.



수술실

수술실은 치료실과 비슷하게 작동하지만, (물론 수술실은 동시에 오직 1명의 환자와 1명의 의사만을 수용하기 때문에 치료실의 절반 크기입니다.) 수술실에는 흰색 테두리로 강조되어 있는 상주 간호사가 기본적으로 존재합니다. (왼쪽을 보세요.) 또한, 수술실은 밖으로 향한 창문이 없기 때문에, 인접한 정원은 플레이어들에게 아무런 이익을 주지 않습니다.



각 라운드마다, 수입을 개인 보드 밑의 표시된 부분에 놓습니다. 이 단계가 끝날 때, 남아있는 수입을 개인 보드 왼쪽에 있는 저축으로 옮깁니다.



집으로 돌아가기

외래 진료실, 치료실 혹은 수술실에서 성공적으로 치료된 각 환자는 아무 자동차나 가지고 (p. 12의 자동차 가져가기 항목을 보세요) 집으로 돌아갑니다. (이것은 어떤 시간도 소비하지 않습니다.) 환자는 게임을 떠나지만 (공급처로 돌아가며, 주머니로 돌아가지 않습니다.), 자동차는 메인 보드의 주차장 부지로 돌아갑니다.

지출

이번 라운드에 얻은 수입을 개인 보드 아래쪽에 대기시켜 놓았던 것을 기억하시나요? 지출은 반드시 이번 라운드의 수입 중에서만 지불해야 합니다. 만약 이번 라운드의 수입을 전부 지불하고 나서도 남아있는 지출이 있다면, 저축에서 지불합니다. 만약 저축도 충분하지 않다면, 여전히 빚지고 있는 \$1 당 1 인기를 지불해야 합니다. 만약 인기가 0이 되고 나서도 여전히 빚진 것이 있다면, 나머지 빚의 지불 의무에 대해서는 벗어나게 됩니다. 지출이 지불되었다고 생각하세요.

다시 요약하자면, 지출을 다음 우선순위로 지불해야 합니다.

1. 이번 라운드의 수입에서.
2. 저축에서.
3. 인기도에서, 1:1의 비율로. (\$1 당 1 인기도)

직원에게 임금 지불하기

각 직원에게 다음과 같이 임금을 지불해야 합니다.



시설 유지비

의료원에 있는 각 모듈과 정원의 유지비는 \$1입니다.

성공적으로 환자를 치료한 각 수술실은 추가적으로 \$2를 청구합니다. 즉 모듈 유지비 \$1 + \$2 = \$3를 청구합니다.

각 간호조무사는 최종 유지비를 \$3만큼 줄여줍니다. (최소 유지비는 \$3입니다.)

시설 유지비 예시:

- 4개의 모듈과 1개의 정원이 있다면, 유지비는 \$5입니다.
- 4개의 모듈과 1개의 정원이 있으나, 1명의 간호조무사가 있다면 유지비는 \$2입니다.
- 4개의 모듈과 1개의 정원이 있으나, 2명의 간호조무사가 있다면 유지비는 \$0입니다.
- 7개의 모듈이 있으며, 그 중 1개는 수술실인데 이번 차례에 사용하지 않았다면, 유지비는 \$7입니다.
- 7개의 모듈이 있으며, 그 중 1개는 수술실인데 이번 차례에 사용하였다면, 유지비는 \$9입니다.

인기도 얻기

만약 이번 라운드의 수입 중 남아있는 것이 있다면, 그것으로 인기를 차례의 반대 순서대로 살 수 있습니다. (돈으로 인기를 살 수 있다니, 현실 세계와 똑같군요!)

각 인기도의 가격은 \$3입니다. 인기도 트랙에서 인기도 마커를 전진시킵니다. 만약 다른 플레이어들의 인기도 마커가 있는 칸에서 멈추었다면, 방금 도착한 인기도 마커를 꼭대기에 놓아 그 인기도 칸에 도착한 순서를 확실하게 합니다.

주의: 오직 이번 라운드의 수입만 인기도를 구매하는데 사용할 수 있습니다.

인기도를 구매한 후, 이번 라운드의 수입 중 남아있는 것은 직원을 고용하는 등의 여러 가지 행동을 위해 저축에 더합니다. 하지만 더 이상 그 돈으로 인기도를 구입할 수 없다는 사실을 기억하세요.



수술실은 성공적으로 환자를 치료하였으므로, 메인보드의 지출 영역에 표시되어 있는 것처럼 일반적인 유지비 \$1이 아니라 \$3을 지불합니다.

아이콘 도움말

인기도는 육각형 안에 표시되어 있지만, 이 육각형에는 네 가지 유형이 있습니다.

즉시 획득하는 인기도

왼쪽에 번개 표시가 있고 외곽선에 점선이 없는 인기도: 이 인기도를 즉시 인기도 트랙에 기록합니다.



득점



감점

게임 종료 시 획득하는 인기도

외곽선이 점선으로 되어 있고 번개 표시가 없는 인기도: 게임이 끝날 때 까지 이 인기도를 기록하지 않습니다.



득점



감점

3 단계: 경영

이 단계는 대부분 다음 라운드를 위한 준비입니다. 다음의 절차를 수행합니다.

1.		라운드 마커를 전진시킵니다.
2.		행동 마커를 행동 1로 되돌립니다.

메인 보드

3.		예약: 각 진료 과목의 가장 오른쪽 칸 (빨간 X 로 표시된) 에 있는 환자를 환자 풀로 되돌립니다.
4.		대학교: 대학교에 있는 각 의사들의 수준이 상승합니다. 빨간색 의사는 그대로 유지되고, 주황색 의사는 빨간색이 되고, 노란색 의사는 주황색이 되고, 흰색 의사는 노란색이 됩니다.
5.		대학교: 각 빈칸 (칸의 숫자는 플레이어의 숫자에 따라 달라집니다.) 마다 1 명의 의사를 뽑고, 의사들을 왼쪽부터 오른쪽으로 빨간색, 주황색, 노란색, 흰색이 되도록 재배치합니다.
6.		대학교: 라운드 동안 고용되지 않은 간호사들을 제거합니다. 예: 만약 라운드 마커가 라운드 IV로 옮겨진다면, 아직도 III 열에 남아있는 간호사들은 제거됩니다.

개인 보드

7.		실험실: 실험실에 있는 각 의사는 수준이 두 번 상승하고, 1 인기도를 줍니다. 빨간색 의사는 그대로 유지되고, 주황색 의사는 빨간색이 되고, 노란색 의사는 빨간색이 되고, 흰색 의사는 주황색이 됩니다. 이미 빨간색인 의사는 비록 색깔은 변하지 않지만 여전히 1 인기도를 줍니다.
8.		개인 보드에 있는 각각의 다른 의사들 (즉 실험실에 없는 의사들)은 수준이 하락합니다. 흰색 의사는 그대로 유지되고, 노란색 의사는 흰색이 되고, 주황색 의사는 노란색이 되고, 빨간색 의사는 주황색이 됩니다. 라운드를 운영하는 동안, 환자를 치료하는 것은 매우 피곤합니다!
9.		개인 보드에 남아있는 각 환자는 증상이 악화됩니다. 빨간색 환자들은 사망하고, 인기도를 5 만큼 감소시킵니다. 그 환자를 게임에서 제거하고 자동차를 메인 보드의 주차장 부지로 되돌립니다. 주황색 환자들은 빨간색이 되고, 노란색 환자들은 주황색이 되고, 흰색 환자들은 노란색이 됩니다.

기타

10.		특수 모듈과 진료과 의국: 필요하다면, 각 유형의 특수 모듈과 진료과 의국 더미의 꼭대기 타일을 앞면으로 뒤집습니다. 만약 더미가 고갈된다면, 그 모듈을 더 이상 건설할 수 없을 것입니다.
11.		차례 순서 재설정: 가장 인기도가 낮은 플레이어가 첫 번째가 되고, 두 번째로 낮은 플레이어가 두 번째가 되는 식입니다. 만약 여러 명의 플레이어가 같은 인기도를 갖고 있다면, 그 인기도에 먼저 도착한 플레이어가 차례 순서에서 나중이 됩니다. 만약 이전 라운드의 차례 순서가 바뀌지 않았다면, 마지막 플레이어가 첫 번째가 되고, 나머지 모든 플레이어들은 뒤로 한 칸씩 차례 순서에서 밀려납니다. 예를 들어 4인 게임에서는 이 결과로 1→2, 2→3, 3→4, 4→1이 됩니다.

게임의 종료

6 라운드 이후, 게임이 종료됩니다. 게임 동안 구매했던 인기도 외에 추가적으로, 게임이 종료될 때 차례 순서대로 다음에 따라 인기도를 획득합니다.

득점

1.		직원: 의료원 직원들에 대해 인기도를 얻습니다. 각 의사와 간호사를 통해 획득하는 인기도가 그 아래에 표시되어 있습니다.
2.		치료실: 완전하게 작동하는 치료실에 대해서 인기도를 얻습니다. 같은 층의 진료과 의국과 아무 층의 비품실 (간호조무사가 있을 필요는 없습니다.) 모두에 연결된 치료실 하나마다 개인 보드 옆에 표시된 만큼 인기도를 얻습니다.
3.		건물: 올바르게 환자를 치료할 준비가 된, 추가적인 각 건물들 마다 8점을 얻습니다.

감점

4.		환자: 입원 전 칸에 있는 환자들을 포함하여 여전히 의료원에 있는 각 환자들마다 그 아래에 표시된 만큼의 인기도를 잃습니다.
5.		시간 소모: 마지막으로, 하지만 결코 무시하지 못할 것으로, 시간 소모 트랙에서 마커가 도착하거나 통과한 가장 높은 인기도 감점만큼 인기도를 잃습니다.

가장 인기도가 높은 플레이어가 승리합니다!

만약 동점일 경우, 그 인기도 칸에 먼저 도착한 플레이어 (즉 차례 순서가 더 빠른 플레이어)가 승리합니다.



메인 보드의 이 밝은 부분이 경영 단계를 다루고 있습니다.



메인 보드의 이 밝은 부분이 게임의 종료를 다루고 있습니다.

1인용 모드

1. 사용하고자 하는 개인 보드 면을 선택합니다.
2. 다음의 게임 종료 목표들 중 하나를 선택합니다.

 <p>주머니 혹은 어떤 보드에도 흰색 환자가 남아있지 않습니다.</p>	 <p>환자를 치료할 수 있는 건물 3채를 건설합니다.</p>	 <p>사용한 시간이 (환자 분류실을 적용하지 않고) 12 시간을 넘지 않습니다.</p>	 <p>개인 보드 위에 7명의 의사가 있습니다.</p>	 <p>개인 보드 위에 모든 4가지 색깔의 의사가 있습니다.</p>
 <p>개인 보드에 적어도 3가지 색깔의 환자가 있습니다.</p>	 <p>플레이하고 있는 가장 높은 층*에 진료과 의국을 건설합니다.</p>	 <p>라운드 VI에 적어도 6명의 환자 (빨간색 2명, 주황색 2명, 노란색 2명)를 치료합니다.</p>	 <p>개인 보드에 적어도 4명의 간호사가 있습니다.</p>	 <p>(시간 소모에 따른 불이익을 계산한 뒤) 적어도 \$200과 0의 인기도가 있습니다.</p>

* 보통은 3층이지만, 확장팩에서 다른 층이 추가됩니다.

3. 일반적인 규칙에 따라 플레이 합니다.
4. 만약 목표를 달성하지 못했다면, 절차 2로 돌아가서 새로운 목표를 설정하고 다시 플레이 합니다. 만약 목표를 달성했다면, 아래의 명예의 전당에서 점수를 확인합니다.

0 - 20	간호조무사
21 - 30	간호사
31 - 40	인턴
41 - 50	레지던트
51 - 60	펠로우
61 - 70	외과 의사
71 - 80	주치의
81 +	CEO

모듈들



진료과 의국

건설: 다른 진료과 의국 (심홍색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다. 각 건물의 한 층에는 하나의 진료과 의국만 존재할 수 있습니다. 매 라운드마다 각 진료과 의국은 오직 한 번씩만 건설될 수 있습니다.

작동: 작동하는 모듈이 아닙니다.

용적: 간호사 그리고/또는 의사를 제한 없이 수용할 수 있습니다.

기능: 해당 건물의 진료과 의국이 설치된 층이 제공하는 진료 과목을 결정합니다. 같은 층의 인접한 치료실만이 진료를 필요로 하는 환자들을 치료할 수 있습니다.



치료실

건설: 다른 치료실 (주황색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다. 선택 보너스로 1개의 비품실을 인접하게 건설할 수 있습니다.

작동: 작동하기 위해서는 같은 층에 인접한 진료과 의국이 있어야 하며 동시에 비품실이 인접해 있어야 합니다.

용적: 2명의 의사, 2명의 환자, 제한 없는 수의 간호사.

기능: 사업 단계 때, 최대 2명의 의사가 같은 수의 색깔이 일치하는 환자를 치료할 수 있습니다. 만약 색깔이 일치하지 않다면 간호사가 존재해야 합니다. (p. 16의 치료실 항목을 보세요.)



비품실

건설: 다른 비품실 (분홍색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다.

작동: 작동 조건이 없습니다.

용적: 오직 1명의 간호조무사만 수용할 수 있습니다.

기능: 인접한 각 치료실이 작동할 수 있도록 해줍니다. 꼭 치료실과 같은 층에 있을 필요는 없습니다.



수술실

건설: 다른 특수 (파란색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다.

작동: 작동하기 위해서는 반드시 같은 층에 인접한 진료과 의국이 있어야 합니다.

용적: 1명의 의사, 1명의 환자, 제한 없는 수의 간호사.

기능: 사업 단계 때, 1명의 의사가 색깔이 일치하는 1명의 환자를 치료할 수 있습니다. 만약 색깔이 일치하지 않다면 간호사가 있어야 합니다. 하지만 수술실에는 언제나 의사를 보조하는 1명의 "가상의" 간호사가 있습니다. 이 "간호사"는 임금을 지불할 필요가 없습니다. (p. 16의 치료실과 수술실 항목을 보세요.)



외래 진료실

건설: 다른 특수 (파란색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다.

작동: 작동 조건이 없습니다.

용적: 1명의 의사, 1명의 환자.

기능: 사업 단계 때, 1명의 의사가 1명의 환자를 색깔이나 요구하는 진료 과목에 상관없이 치료할 수 있습니다. 환자들은 입원 전 칸에서 외래 진료실로 시간 소모 없이 직접 움직일 수 있습니다.



실험실

건설: 다른 특수 (파란색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다.

작동: 작동 조건이 없습니다.

용적: 1명의 의사.

기능: 경영 단계 때, 이 실험실에 있던 의사의 수준이 두 번 향상됩니다. 이 때 주황색 의사는 빨간색이 되고, 빨간색 의사는 빨간색으로 남아 있습니다. 어떤 경우든지 간에, 경영 단계 동안 실험실에 의사를 갖고 있다면, 1 인기도를 얻습니다.



환자 분류실

건설: 다른 특수 (파란색) 모듈에 인접하게 건설할 수 없습니다.

작동: 작동 조건이 없습니다.

용적: 인원을 수용하는 모듈이 아닙니다.


기능: 이동 과정에서, 최종 시간 소모를 3만큼 줄여줍니다. 하지만 이동 단계 동안의 최종 시간 소모는 0보다 작아질 수 없습니다.

확장들

크라우드펀딩 스트레치골에 도달할 수 있게 되어서 감사드립니다. 본판 게임이 일부 미니 확장을 포함하게 되었습니다. 모든 사람이 기본 게임을 몇 번 플레이해보기 전까지는 이 확장들을 추가하지 마시기 바랍니다. '클리닉'은 마스터하기에 매우 방대합니다! 하지만 한 번 모든 사람이 준비가 되었다면, 이 확장들의 일부 혹은 전체를 게임에 추가할 수 있습니다. 하지만, 한 번에 하나씩 추가하는 것이 모든 사람들에게 더 쉬울 것입니다. 스스로를 정신병동으로 몰아넣지 마세요!

혈액 수혈

구성물

 8개의 혈액 토큰들

게임의 플레이

매 라운드마다, 각 플레이어들은 한 명의 직원에게 헌혈을 받을 수 있습니다. (물론 의료원 혈액은행의 재고를 위해서입니다.)

1 단계: 행동

이동

[신규!] 혈액 제공

직원들 중 한 명(간호사, 의사, 간호조무사 혹은 청소부)을 일반적으로 이동시킬 수도 있습니다. 하지만 추가적으로, **비어있는 진료과 의국**에 이동시켜 헌혈을 시작할 수 있습니다. 2 단계: 사업 단계에 헌혈 과정을 끝낼 것입니다. 만약 다른 직원이 진료과 의국에 있다면, 한 직원이 헌혈하기 전에 다른 직원을 옮길 필요가 있습니다. (진료과 의국에는 근사한 자가 정맥 절개 설비가 있으니까요!) 절차를 시작하기 위해 직원을 놓여 놓습니다.

- 빈 진료과 의국에 헌혈을 위해 직원을 놓여 놓습니다. 이 작업은 3이 소모됩니다.

2 단계: 사업 단계에, 기증자는 혈액 토큰을 생성할 것입니다. 다음 라운드에, 아무 간호사나 그 토큰을 집어 들고, 치료실로 운반하여 환자를 도울 수 있습니다. 이 혈액을 들어 올리고 내려놓는 작업은 추가적인 시간을 소모하지 않습니다!

- 간호사는 혈액을 들어 올려 **치료실**로 향할 수 있습니다. 들어 올리는 작업은 **시간을 소모하지 않습니다.**
- 간호사는 혈액을 내려놓을 수 있습니다. 내려놓는 작업은 **시간을 소모하지 않습니다.**

2 단계: 사업

환자 간호와 수입

[신규!] 진료과 의국 (헌혈)

만약 진료과 의국에 홀로 누워있는 직원이 있다면, 그 직원들 중 한 명에게서 혈액을 채취할 수 있습니다. 공급처에서 혈액 토큰을 가져와서 그 직원이 있는 진료과 의국에 놓고, 직원을 다시 일으켜 세웁니다. 만약 여러 플레이어들이 혈액을 채취하는데 혈액 토큰이 부족할 경우, 가장 인기도가 낮은 플레이어부터 먼저 진행합니다.

치료실

만약 치료실에 있는 간호사가 환자 및 혈액 토큰과 함께 있다면, **의사가 없더라도** 그 혈액으로 환자를 도울 수 있습니다.

혈액 토큰을 공급처로 되돌려 놓습니다.

만약 환자가 흰색이라면, 환자는 완전하게 치료됩니다. 보통 때처럼 수입을 얻고, 환자는 차를 갖고 집으로 돌아갑니다.


만약 환자가 흰색이 아니라면, 환자를 치료하는 경우처럼 수입을 받을 수 있지만, 환자는 퇴원하는 대신 증상이 1 단계 호전되고 (빨간색 → 주황색, 주황색 → 노란색, 노란색 → 흰색), 치료실에 남아 머무릅니다. 수술을 진행한 간호사를 환자 위에 세워 놓습니다. (수술은 매우 어렵습니다!)

3 단계: 경영

위에 간호사가 서 있는 환자는 **악화되지 않습니다.** 그 대신, 치료실의 환자 위에 서 있는 간호사를 환자 옆으로 옮겨 세워 놓습니다.

소화기

구성물

 8개의 소화기 토큰

게임의 플레이

의료원이 작은 도시에 혁신적이고 실험적인 물건인, 소화기들을 제공하고 있습니다. 불행히, 어떤 직원도 이 최신 유행하는 기술이 어떻게 작동하는지 모릅니다. 하지만 환자들은 너무 기뻐서 소화기 근처의 방에 대해 할증금을 지불할 정도입니다! 이 소화기들은 너무 매력적이네요!

1 단계: 행동

행동: 건설

특정 구성물에 대한 건설 규칙

소화기: 소화기는 직접 환자를 치료하지 않는 모듈, 즉 치료실과 수술실 및 외래 진료실이 아닌 모듈이면서 동시에 아직 소화기가 놓여 있지 않은 모듈에 건설되어야만 합니다. 바닥층에 소화기를 건설하는 비용은 \$2, 1층에 건설하는 비용은 \$3, 2층에 건설하는 비용은 \$4, 3층에 건설하는 비용은 \$5, 4층에 건설하는 비용은 \$6입니다. (확장팩에서 4층이 추가됩니다.)

이동

누군가 (직원 혹은 환자)가 소화기가 있는 모듈로 이동할 때, 그들은 소화기에 낫이 빠져 1을 추가로 소모합니다. 만약 누군가가 컨베이어를 이용하여 소화기가 있는 모듈에서 한 번 정지하고, 다시 계속해서 컨베이어를 통해 이동할 경우, 계속 이동하기 전에 잠깐 멈춰 소화기라는 물건을 관찰하는데 시간을 소모하는 것을 막을 수 없습니다. 하지만, 만약 컨베이어가 소화기가 설치된 모듈에서 "정지"하지 않는다면, 소화기는 컨베이어에 어떤 영향도 주지 못합니다.

- 이동이나 컨베이어를 통해 소화기가 설치된 모듈에서 멈추는 경우, 1을 추가적으로 소모합니다.

주의: 라운드가 시작할 때 소화기가 설치된 모듈에 있는 사람은 소화기를 보는 것으로 시간을 소모하지 않을 것입니다. 소화기가 있는 모듈을 향해 이동하는 사람만이 (비록 그들이 즉시 그 모듈을 떠난다 하더라도) 소화기를 보는 것으로 시간을 소모합니다.

2 단계: 사업


환자 간호와 수입

치료실

또한, 치료실에서 성공적으로 치료된 환자들은 그 치료실에 인접한 **소화기 1개 당 \$3을 추가로** 생성합니다. 소화기들이 너무 매력적입니다!




워커홀릭 의사

구성물

 4명의 보라색 워커홀릭 의사

준비

플레이어 수에 따라 다음 수의 의사들을 의사 풀 주머니에 넣어 **의사 풀**을 만듭니다.

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

메인 보드:

대학교: 플레이어가 수만명 의사 주머니에서 무작위로 의사를 꺼내서 각 칸의 왼쪽 위부터 채웁니다. 대학교의 그림에 따라 의사들을 재배치합니다. (보라색, 빨간색, 주황색, 노란색, 흰색) 뽑지 않은 색깔이 있다면 생략합니다.

주의: 대학교는 1명 이상의 워커홀릭 의사를 수용할 수 없습니다. 만약 보라색 의사를 추가로 뽑았다면, 대학교를 채우고 난 뒤 추가로 뽑은 보라색 의사를 주머니로 되돌립니다.

게임의 플레이

1 단계: 행동

행동: 고용

워커홀릭 의사를 고용하려면 2배의 비용을 지불해야 합니다. 워커홀릭 의사는 대학교에 1명만 있을 수 있으며 항상 **가장 왼쪽 칸**에 있으므로, 고용하기 위해서는 언제나 \$8의 비용을 지불해야 합니다.

이동

모듈 용적: 워커홀릭 의사가 있는 치료실은 노란색 환자와 흰색 환자에 대해 더 넓은 용적을 갖고 있습니다. (하지만 두 가지 색깔을 동시에 수용할 수는 없습니다.) 워커홀릭 의사가 있는 치료실은 최대 3명의 노란색 환자들이나 4명의 흰색 환자들을 수용할 수 있습니다.

2 단계: 사업

환자 간호와 수입

치료실

한 치료실의 워커홀릭 의사는 1명의 빨간색 환자, 혹은 최대 2명의 주황색 환자들, 혹은 최대 3명의 노란색 환자, 혹은 최대 4명의 흰색 환자들을 간호사 없이 치료할 수 있습니다. 워커홀릭 의사는 환자들을 치료한 후에 놓여 놓습니다. (의사가 탈진해버렸어요!)

3 단계: 경영

메인 보드

대학교: 각 비어있는 칸마다 1명의 의사를 뽑고 (비어있는 칸은 플레이어 수를 따릅니다.), 의사들을 재배치해서 왼쪽부터 오른쪽으로 보라색, 빨간색, 주황색, 노란색, 흰색 순서로 오게 합니다.


기억할 것: 대학교는 1명 이상의 워커홀릭 의사를 수용할 수 없습니다. 만약 보라색 의사를 추가로 뽑았다면, 대학교를 채우고 난 뒤 추가로 뽑은 보라색 의사를 주머니로 되돌립니다.

개인 보드

개인 보드에 있는 누워 있는 워커홀릭 의사는 게임을 떠납니다. (의사의 자동차를 메인 보드의 주차장 부지로 되돌려 놓는 것을 기억하세요.)

의료원의 준비들

구성물

 8개의 녹색 준비들

1 단계: 행동

이동

만약 의료원에 준비들이 있다면, 다른 사람들을 이동시키기 전에 준비들을 이동시켜야 합니다. (그러나, 아래의 규칙에 따라 원하는 대로 이동시킵니다.)

- 준비들은 **시간 소모 없이 인접한 모듈/바닥층**으로 이동할 수 있습니다.
- 준비들은 **컨베이어**를 이용할 수 없습니다.

그 뒤 다른 모든 사람들은 일반적인 규칙대로 이동할 수 있지만, 예외적으로 그 어느 누구도 준비가 있는 모듈이나 칸으로 이동할 수 없습니다. 물론 사람들은 준비가 있는 칸으로부터 나올 수는 있습니다. 그리고 이 규칙은 중요합니다. 왜냐하면...

이동이 끝난 뒤, 준비와 같은 칸에 있는 사람 (직원과 환자)은 **게임에서 제거됩니다.** (실험실에 1명의 의사가 1명의 준비와 있는 경우는 제외합니다.) 그러나 제거된 사람들은 공급처로 돌아가지 않고 개인 보드 근처에 놓여 놓습니다. **반드시** 제거된 사람들의 자동차를 개인 보드에 주차해 놓아야 합니다. 개인 보드 근처에 시체들을 갖고 있으면 주차된 차의 수를 세는 것에 도움이 될 것입니다. 이 과정으로 사망한 환자들도 환자가 사망하는 것에 따른 일반적인 불이익을 줄 것입니다!

2 단계: 사업

환자 간호와 수입

치료실

간호사나 의사 없이 2명의 노란색 환자가 있는 치료실에서는, **2명의 노란색 환자를 1명의 준비**로 바꿉니다. 만약 바꿀 준비가 부족하다면, 앞선 순서의 플레이어가 먼저 이 절차를 수행하고, 그 뒤에 다음 순서의 플레이어가 수행합니다. 공급처에 준비가 없으면 남아있는 각 쌍의 노란색 환자들은 변이하지 않습니다.

실험실

한 실험실에 색깔에 상관없이 1명의 의사가 1명의 준비와 함께 있다면 그 준비를 치료하고 \$32를 받을 수 있습니다. 만약 이렇게 할 경우, 준비는 자동차 수 계산을 위해 개인 보드 옆에 두고 실험실의 의사를 놓여 둡니다.

주의: 2명의 노란색 환자들 1명의 준비가 되고 나면, 노란색 환자들의 자동차들은 그 준비를 치료한다 하더라도 주차장에 남아 제거되지 않습니다. 바꿔 말하면, 노란색 환자들 1명이 변이해서 발생한 각 준비들은 자동차를 2대씩 남겨 둡니다.

3 단계: 경영

개인 보드

실험실: 실험실에 서 있는 각 의사들은 수준이 두 번 상승하고, 1 인기도를 줍니다. 빨간색 의사는 그대로 유지되며, 주황색 의사와 노란색 의사는 빨간색이 되고, 흰색 의사는 주황색이 됩니다. 이미 빨간색인 의사는 비록 색깔이 변하지 않지만 여전히 1 인기도를 줍니다.

실험실: 실험실에 누워 있는 각 의사들은 다시 일어섭니다.

의료원/입원 전 칸: 개인 보드에 있는 준비가 아닌 환자들은 증상이 악화됩니다.

게임의 종료

준비들: 의료원에 여전히 남아있는 각 준비 한 명당 9 인기도를 얻습니다. (정말 장광이군요!)

목재 부품

아이콘 목차

의사 (아무 색깔이나)	빨간색 의사	주황색 의사	노란색 의사	흰색 의사	의사 수준 상승 (흰색에서 노란색이 되는 것의 예)	의사 수준 하락 (노란색에서 흰색이 되는 것의 예)	간호사	컨베이어
환자 (아무 색깔이나)	빨간색 환자	주황색 환자	노란색 환자	흰색 환자	환자 증상 악화	환자 증상 악화 (흰색에서 노란색이 되는 것의 예)	간호조무사	자동차

타일

진료과 의국 (아무 과목이나)	진료과 의국 (아무 한 과목이나)	정신과 의국	심장과 의국	안과 의국	정형외과 의국	진료과목 허브 (신경과)	치료실	비품실
특수 모듈 (아무 한 유형이나)	외래 진료실 특수 모듈	실험실 특수 모듈	환자 분류실 특수 모듈	수술실 특수 모듈	정원	헬기 이착륙장	입구	주차장 (2칸&3칸)

건물	같은 색의 두 모듈을 (X,Y,Z 축 모두) 서로 인접하게 건설할 수 없습니다	라운드	치료	지출	대학교	입원 전 칸 (개인 보드)	진료 예약

총	X, Y, Z축에 인접
X, Y, Z축에 인접	작동하기 위해 비품실과 진료과 의국을 요구

대기열 점수

대기열 점수	각 대기열 점수마다	진료 예약 메모장에 있는 1명의 환자를 1칸 이동시킬 수 있습니다 (움직이고자 하는 칸에 이미 다른 환자가 있다면 위치를 바꿉니다)	진료 예약 메모장의 가장 오른쪽 세로줄에서 환자 한 명을 입원 전 칸으로 이동시킬 수 있습니다 (반드시 진료 과목이 일치해야 합니다)

행동

건설	고용	환자 입원

이동/시간

시간	입구로부터 같은 층의 인접한 칸으로 이동시킵니다	한 층으로부터 위나 아래로 인접한 다른 층으로 이동시킵니다	헬기 이착륙장으로부터 같은 층이나 바로 아래층의 인접한 칸으로 이동시킵니다	한 칸으로부터 같은 층의 인접한 칸으로 이동시킵니다.	한 컨베이어로부터 (아무 층이나 상관없이) 직선상으로 인접한 다른 컨베이어로 이동시킵니다	입원 전 칸으로부터 외래 진료실 특수 모듈로 이동시킵니다	입원 전 칸으로부터 입구나 헬기 이착륙장으로 이동시킵니다	