

Stanislav Kordonskiy & Mike Nudd

DICE HOSPITAL



INTRODUCTION

Dice Hospital est un jeu de gestion d'un hôpital et de ses patients pour 1-4 joueurs. Le temps de jeu est d'environ 45-60 minutes. Les règles principales sont conçues pour un jeu de 2 à 4 joueurs et les règles du jeu en solo se trouvent à la page 10.

Chaque joueur contrôle un hôpital différent qui reçoit des patients d'un groupement central d'ambulances. Les patients - représentés par des Dés- devront être soignés en utilisant divers services hospitaliers et leur personnel jusqu'à ce qu'ils puissent être sortants. A chaque tour, les joueurs marqueront des points pour chaque patient qu'ils feront sortir. A la fin de la partie, le joueur ayant obtenu le plus de points grâce aux patients sortis de l'hôpital - moins tous les décès - est déclaré vainqueur.

S'il vous plaît, notez que ce livre de règles utilise la nomenclature médicale anglaise. Cette traduction française essaie de s'en rapprocher au plus près.

COMPOSANT

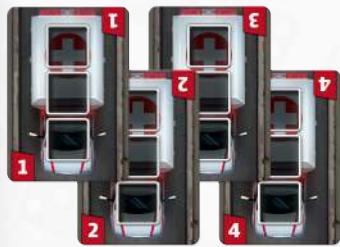
- 1 4 plateaux des hôpitaux de départ (constitués de 9 services hospitaliers et 4 salles de soins)
- 2 24 tuiles services (2 des 12 types)
- 3 24 cartes spécialistes (2 chacune des 12 types)
- 4 5 cartes ambulance (Numéroté 1 à 5) 4 cartes Aides de jeu.
- 5 8 cartes d'administrateur hospitalier 63
- 6 Dés à six faces en trois couleurs
- 7 (21 vert, 21 jaune, 21 rouge)
- 8 1 sac opaque pour les Dés
- 9 41 Meeples (13 blancs, 7 verts, 7 jaunes, 7 rouges, 7 bleus)
- 10 1 piste de suivi des scores de jeu
- 11 1 compteur de tour
- 12 8 marqueurs de score (2 par joueur)
- 13 1 jeton Premier Joueur
- 14 16 jetons poches de sang
- 15 14 jetons Décès
- 16 15 cartes d'événement (facultatives)
- 17 15 fiches bilan médical (pour le jeu solo)



MISE EN PLACE DU JEU

Le joueur qui a récemment visité un hôpital sera le premier joueur et reçoit le jeton Premier Joueur ou choisissez un joueur au hasard.

1 Donnez à chaque joueur un plateau de départ et 2 marqueurs de score dans la couleur choisie. Chaque joueur prend également 3 infirmières (meeples blancs) qui sont placées dans la zone de la salle des infirmières au centre de leur plateau de jeu.



2 Prenez un nombre d'ambulances égal au nombre de joueurs plus un (en utilisant les premiers numéros disponibles) retournez-les du côté sans icônes de Dés et placez-les au milieu de la table dans l'ordre numérique. Par exemple, pour un jeu à 3 joueurs, utilisez les ambulances numéro 1 à 4. Remettez les ambulances inutilisées dans la boîte.

3 Placez le plateau des scores et de compte-tours à côté de la zone de jeu. Chaque joueur place un de ses marqueurs de score à côté de la piste de score. L'autre est gardé devant eux pour leur rappeler leur couleur. Placez le compteur de tour de sorte que l'espace '1' des tours de jeu soit visible.



4 Mélangez les tuiles des services de soin et placez-les en pile face cachée. Prenez un nombre de tuiles au sommet de la pile égal au nombre de joueurs moins un et placez-les face visible près des ambulances.



5 Mélangez les cartes spécialistes et placez-les en pile face cachée. Prenez un nombre de cartes du haut de ce jeu égal au nombre de joueurs moins un et placez-les face visible près des ambulances.



Dans une partie à 2 joueurs, le premier joueur doit choisir de révéler une tuile d'un service de soin supplémentaire ou une carte de spécialiste supplémentaire lors de l'installation.

JOUEURS	AMBULANCES	SERVICES	SPECIALISTES
2	3	1-2	1-2
3	4	2	2
4	5	3	3



6 Placez tous les autres meeples dans une réserve générale au milieu de la table.



7 Placez les poches de sang et les jetons Décès dans une réserve générale à proximité.

8 Placez les Dés dans le sac en fonction du nombre de joueurs:

- Dans une partie à 4 joueurs utilisez les 63 Dés.
- Pour 3 joueurs, enlevez 3 Dés de chaque couleur (9 au total) et remettez-les dans la boîte, placez le reste dans le sac.
- Dans une partie à 2 joueurs, enlevez 6 Dés de chaque couleur (18 au total) et remettez-les dans la boîte, puis placez le reste dans le sac.

9 En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur pioche 3 Dés au hasard dans le sac comme patients de départ. Ces Dés doivent être sur les valeurs 3, 4 et 5 - le joueur peut décider quels Dés seront posés et sur quelles valeurs. Les Dés sont ensuite placés dans les espaces 'non traités' (rangée du haut) dans l'une des salles de soin du joueur (peu importe laquelle).



Exemple: vous piochez un Dé jaune, un rouge et un vert du sac et décidez de les placer comme ceci dans l'une de vos salles.

10 Mélangez les cartes d'administrateur hospitalier et distribuez 2 cartes à chaque joueur. Chaque joueur choisit l'une des cartes et la place face visible à côté de son hôpital. Les autres sont remises dans la boîte.

Note: Pour votre premier jeu vous pouvez choisir de ne pas utiliser les cartes d'administrateurs. Le jeu fonctionne bien sans elles mais elles le rendent beaucoup plus intéressant.

Vous trouverez une explication des compétences de chaque administrateur à la page 13.

11 Donnez à chaque joueur une carte Aide de jeu.

Vous êtes maintenant prêts à commencer.



INSTALLATION POUR 4 JOUEURS



4



8



3



2



41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ROUND 1



5



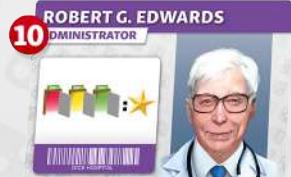
6



1



9



10



11

SEQUENCE DE JEU

-La partie se joue sur une série de 8 tours. Chaque tour comprend les 6 phases suivantes jouées dans l'ordre:

- 1 - ADMISSION DES PATIENTS
- 2 - AMELIORER SON HOPITAL
- 3 - ACTIVATION DE L'HOPITAL
- 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS
- 5 - PATIENTS SORTANTS
- 6 - CHANGEMENT D'EQUIPE

A la fin de chaque tour, le compteur est tourné d'un pas dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence. A la fin du 8e tour, la partie se termine et les points sont totalisés pour déterminer le gagnant.

PHASE 1- ADMISSION DES PATIENTS

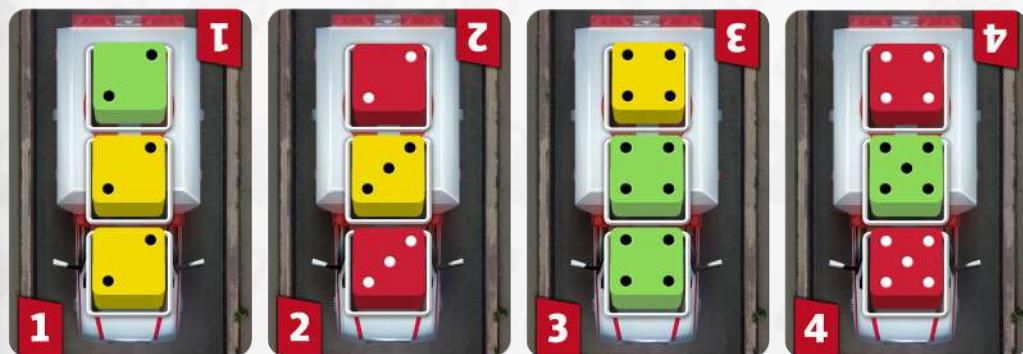
Le premier joueur pioche 3 Dés au hasard dans le sac pour chaque ambulance. Par exemple, dans un jeu à 3 joueurs il y a 4 ambulances, donc 12 Dés sont tirés du sac.

Ces Dés sont ensuite lancés. Si l'un d'eux affiche une valeur de 1 ou 6, alors il est relancé jusqu'à ce qu'il produise une valeur autre que 1 ou 6. Les Dés de faible valeur représentent les patients les plus malades.

Les Dés sont ensuite placés dans les ambulances un par un en commençant par les Dés de plus basse valeur jusqu'aux valeurs les plus hautes, c'est à dire, placez d'abord tous les Dés de valeur 2 puis les Dés de valeur 3 etc....

Commencez par placer les Dés dans l'ambulance de plus petit numéro, puis passez à la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Dés soient placés. Les Dés à l'intérieur d'une ambulance sont rangés avec ceux de valeur la plus basse au dessus des Dés d'une valeur plus élevée pour éviter les erreurs en les plaçant dans les bonnes ambulances.

Lorsqu'il y a plusieurs Dés de même valeur et de plusieurs couleurs, le joueur à la droite du 1er joueur décide de l'ordre et du placement dans les ambulances.



Exemple d'admission de patients dans un jeu à 3 joueurs. Il y a 4 Dés ayant la valeur 2. Seuls 3 d'entre eux entrent dans l'ambulance N° 1 laissant un Dé ayant le chiffre 2 pour l'ambulance N° 2. Le joueur à la droite du premier joueur décide quels Dés entrent dans l'ambulance N° 1 et quels Dés vont dans l'ambulance N° 2. Il en va de même pour les 4 Dés avec le chiffre 4.

Ensuite, en commençant par le premier joueur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque joueur doit prendre une ambulance pleine et la placer devant lui.

Notez que le premier joueur ne peut pas sélectionner l'ambulance numéro '1'. Le numéro de l'ambulance choisie dictant l'ordre du joueur lors du choix des améliorations de l'hôpital au cours de la phase suivante.

Après que chaque joueur a sélectionné une ambulance, les Dés des patients sur la dernière ambulance sont remis dans le sac et l'ambulance non réclamée reste sur la table pour le tour suivant.

Le joueur qui a réclamé l'ambulance de plus faible valeur prend un jeton poche de sang en bonus de la réserve et prend également le jeton "Premier Joueur" du premier joueur actuel, s'il ne le possède pas déjà.



Par exemple: si le premier joueur prend l'ambulance N°2 et qu'aucun autre joueur ne prend l'ambulance N°1, le premier joueur prend un jeton poche de sang et conserve le jeton Premier Joueur.

Tous les joueurs doivent alors déplacer les patients de l'ambulance qu'ils ont récupérés dans n'importe quel emplacement vide "non-traités" (espaces supérieurs) dans n'importe quelles salles de leur hôpital. Les nouveaux patients peuvent être répartis entre plusieurs salles (la salle dans laquelle le patient est placé n'a pas d'importance)



Par exemple: après avoir pris l'ambulance N°2, vous déplacez les patients dans des espaces vides 'non traités' de votre hôpital.*

L'ordre dans lequel les patients sont placés dans les salles et le choix des salles n'ont pas d'importance. Notez cependant que vous avez seulement un total de 12 emplacements pour les patients dans votre hôpital. S'il n'y a pas assez de place pour accueillir tous les nouveaux patients, vous devez retirer des patients déjà présents, qui deviennent alors des victimes, pour répondre aux nouveaux besoins de ce tour.

Pour chaque victime, placez un jeton Décès de la réserve dans votre morgue et remettez le Dé-patient dans le sac.



Exemple: Mike doit prendre en charge trois nouveaux patients, sauf qu'il ne peut en accueillir que deux. Il doit donc choisir de retirer un de ses patients de son plateau, mettre un jeton Décès dans sa morgue, puis placer les trois nouveaux patients.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Dans cette phase, chaque joueur, par ordre de Numéro d'ambulance (en commençant par le plus bas) peut prendre 1 amélioration et choisit soit:

- Un nouveau service à partir des tuiles disponibles face visible, ou...
- Une nouvelle carte de spécialiste disponible face visible.

Lorsque vous prenez une nouvelle tuile d'un service, posez-la pour qu'elle touche un autre de vos services. L'emplacement exact n'a pas d'importance.

Lorsque vous prenez une carte de spécialiste, placez-la près de votre hôpital et placez un Meeple de la réserve de la couleur associée sur la carte.

Notez que le spécialiste doit toujours être stocké sur la carte lorsqu'il n'est pas utilisé, ceci pour vous rappeler quelle est la compétence du spécialiste lorsque vous le placez pendant l'activation de l'hôpital (voir ci-dessous).

Vous pouvez seulement prendre une amélioration de la sélection disponible et cette sélection n'est pas rafraîchie ou remplacée jusqu'à la phase 6 - Changement d'équipe.

Vous pouvez avoir plusieurs améliorations avec le même nom.

Après que chaque joueur a pris une amélioration, chacun peut défausser une amélioration (y compris celle qui vient d'être prise) en dessous de la pile appropriée pour gagner 1 jeton 'poche de sang'. Une seule amélioration peut être défaussée par joueur et par tour de cette manière.

**Note: Les espaces "non traités" sont les espaces de la salle de soin où vos patients n'ont pas encore reçu un traitement médical approprié.*

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

Dans cette phase, chaque joueur active son hôpital pour soigner et faire sortir autant de patients que possible.

Pour soigner un patient, vous devez placer une infirmière ou un spécialiste disponible dans un service vide et approprié de votre hôpital pour déclencher l'action indiquée pour ce service. Les Meeples sont placés un par un dans vos services hospitaliers, l'effet de chaque Meeple étant entièrement résolu avant d'en placer un autre.

- Chaque meeples ne peut être placé qu'une fois par tour.
- Chaque service ne peut être activé qu'une fois par tour.

Chaque infirmière ou spécialiste peut être placé et employé dans n'importe quelle couleur de service. Il n'y a pas de corrélation entre les services et les couleurs des meeples.

Vous n'avez pas besoin de placer tous vos meeples, bien qu'il soit généralement avantageux de le faire.

JEU SIMULTANÉ

Pour votre première partie, il est recommandé que chaque joueur active individuellement son hôpital à tour de rôle dans l'ordre des ambulances afin que chaque joueur puisse voir ce qui se passe. Cela garantira que tout le monde joue selon les règles correctes.

Cependant, comme il n'y a pas d'interaction entre les joueurs durant cette phase il est possible pour tous les joueurs d'activer leurs hôpitaux simultanément ce qui raccourcit considérablement le temps nécessaire pour jouer le jeu complet et réduit le temps d'attente. On peut aussi préférer jouer cette phase en mode linéaire. Choisissez le mode de jeu qui convient le mieux à votre groupe.

Chaque service guérira une couleur spécifique et/ou la valeur de patient. Pour une liste des services et leurs effets, voir l'aide de jeu à la fin de ce livret de règles.

Chaque fois qu'un patient (Dé) guéri, sa valeur augmente d'un cran - par exemple: de la valeur 2 à la valeur 3. En outre, chaque fois qu'un patient est guéri pour la première fois dans un tour, il doit être déplacé de l'espace 'non traité'* de la salle qu'il occupe actuellement vers un emplacement 'traité' correspondant (celui directement en dessous dans la salle).



Exemple: Rachel place une infirmière sur le service de pharmacie. Cela augmente d'une unité la valeur d'un seul Dé vert dans l'une de ses salles et elle le déplace alors vers un espace traité.

Important: Les patients traités peuvent être guéris plus tard dans le tour par d'autres effets de guérison, ils sont alors simplement laissés sur le même emplacement "traité".

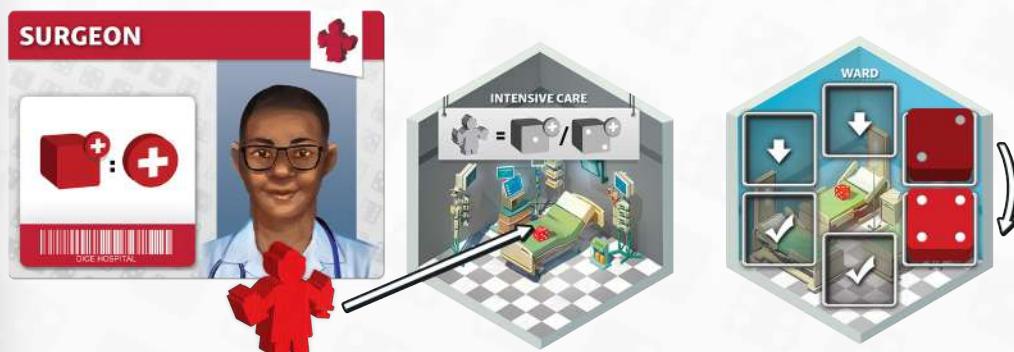
Placer un meeples sur un service de soin déclenche immédiatement l'effet de guérison de ce service qui doit être résolu en entier avant d'aller plus loin. S'il n'est pas possible de le résoudre complètement, il ne peut pas être activé.

Exemple: pour utiliser le service d'anesthésie, vous devez avoir trois patients rouges de la même valeur dans vos salles. Si vous n'avez qu'un ou deux patients rouges de même valeur ce service peut ne pas être activé.

Lorsqu'un patient arrive à une guérison qui augmente sa valeur à 7 ou plus il est complètement guéri et immédiatement sorti de l'hôpital (voir page 7).

Par exemple, un patient de valeur 5 est guéri de trois niveaux. Seules deux étapes sont requises pour faire sortir ce patient. La troisième étape est ignorée.

Si vous utilisez un spécialiste pour activer un service, la compétence spéciale du spécialiste peut alors être également déclenchée, immédiatement après l'effet de guérison du service. Ceci est facultatif mais généralement à votre avantage. Une liste de ces capacités spéciales peut être trouvée à la fin de ces règles.



Exemple: Mike place un chirurgien sur le service de soins intensifs pour guérir un patient rouge de valeur 2 d'un niveau. Cependant, et parce que le patient guéri était rouge, la compétence du chirurgien guérit ce patient d'un cran supplémentaire vers la valeur 4.

La compétence d'un spécialiste n'est déclenché qu'une seule fois même si l'effet curatif du service touche plusieurs patients.



Exemple: Jenny place un hématologue dans le service de néphrologie et guérit 3 patients jaunes de la même valeur d'un niveau. Ensuite la compétence de l'hématologue est déclenchée et guérit un de ces patients d'un cran supplémentaire.



Exemple: Cesar place un pharmacien dans le service d'anesthésie qui guérit 3 patients rouges différents de la même valeur d'un niveau chacun. La compétence du pharmacien n'est pas activée car elle ne peut s'appliquer qu'à la guérison d'un patient vert.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos infirmières et spécialistes bien qu'il soit normalement recommandé de le faire. S'il n'y a pas assez de services pour tous vos meeples disponibles ou si placer un meeple est sans effet, vous pouvez déclarer que vous avez terminé cette phase avant d'avoir placé tous vos meeples.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser l'effet d'un service de soin ou la compétence d'un spécialiste bien qu'il soit normalement recommandé de le faire.

UTILISER DES POCHE DE SANG

Lors de la phase d'activation de votre hôpital, vous pouvez également utiliser les jetons poche de sang que vous avez collectés. Chaque jeton peut être remis dans la réserve générale à tout moment pendant votre activation pour:



- Guérir un patient d'un niveau, ou...
- Changer temporairement la couleur d'un Dé jusqu'à la fin de cette phase (pour résoudre les effets d'activation de l'hôpital sur ce tour). Notez que ceci ne peut seulement être fait qu'immédiatement avant d'être sur le point de résoudre un effet de guérison sur ce Dé.

Remarque: tous les jetons de poche de sang restants à la fin du jeu valent 1 point chacun.



Exemple: Stan place une infirmière sur le service de pharmacie qui soigne un patient vert. Cependant il veut vraiment guérir un patient rouge alors il choisit de défausser une poche de sang pour changer temporairement la couleur du patient rouge en vert lui permettant d'utiliser le service de pharmacie sur le Dé comme s'il était vert.

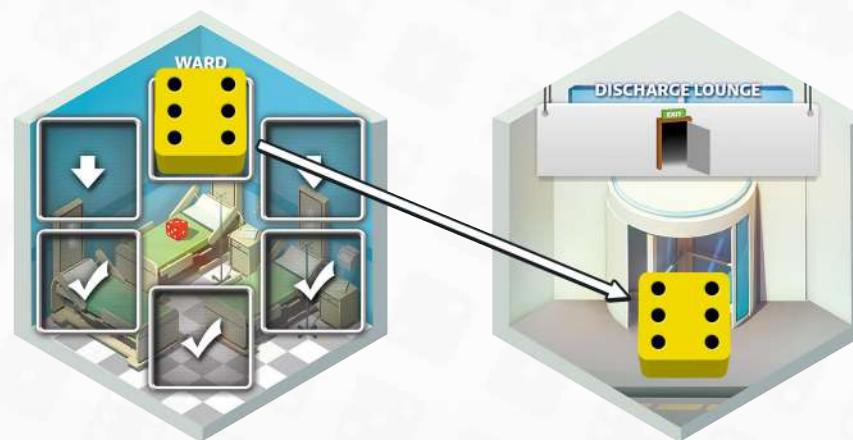
SUIVI DES CHANGEMENTS DE COULEURS

Il arrive que la couleur d'un Dé soit changée temporairement. Pour suivre cela, placez le patient dans l'un des services de la couleur correspondante sur votre plateau hôpital pour refléter leur nouvelle couleur pendant le reste du tour. Ce patient est considéré comme traité. Au cours de la phase 6 - Changement d'équipe- remettez ce Dé dans un espace non traité de l'une de vos salles et rétablissez sa couleur d'origine.



FAIRE SORTIR UN PATIENT

Lorsqu'un patient reçoit un niveau de guérison qui augmente sa valeur à 7 ou plus il est immédiatement sortant et placé dans la zone de sortie de l'hôpital du joueur où il sera comptabilisé pendant la phase 5 - Patients sortants.



Exemple - Un patient jaune de valeur 6 reçoit un niveau guérison supplémentaire; il est sorti de l'hôpital.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Une fois que toutes les activations des hôpitaux sont terminées, chaque joueur doit vérifier s'il reste des patients non traités dans ses salles.

Chaque patient non traité (ceux qui se trouvent encore dans la rangée supérieure d'une salle) voit sa valeur réduite d'un niveau pour cause de négligence.



Avant

Après

La santé de 2 patients non-traités se détériore...

Si un patient de valeur 1 est réduit à 0 de cette manière, le patient meurt. Le Dé est remis dans le sac de pioche et le joueur doit prendre 1 jeton Décès dans la réserve pour le placer dans sa morgue.



Chaque jeton Décès fera perdre des points à la fin de la partie.



PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Chaque joueur compte alors le nombre de patients qu'il a sortis pendant ce tour et marque des points selon le tableau ci-contre.

Les points sont suivis en utilisant les marqueurs de score appropriés sur le tableau des scores.

Après le comptage des points, tous les patients sortants sont remis dans le sac.

En bonus spécial, tout joueur qui termine cette phase avec ses quatre salles complètement vides obtient 5 points supplémentaires.

		
1	1	1
2	3	3
3	5	5
4	7	7
5	9	9
6	11	11
7	14	14
8	17	17
9	21	21
10	25	25
11	30	30
12	35	35



PHASE 6 - CHANGEMENT D'EQUIPE

La phase de changement d'équipe marque la fin du tour et un certain nombre d'étapes sont effectuées pour préparer le tour suivant. Lors du huitième tour de jeu, passez cette phase et procédez au décompte de fin de partie. (voir ci-dessous).

A chaque changement d'équipe chaque joueur doit:

- Déplacer tous ses meeples infirmiers vers la salle des infirmières.
- Déplacer tous ses meeples de spécialistes vers leurs cartes de spécialiste.
- Renvoyer tous les patients traités vers les zones non traitées de leurs salles.
- Remettre son ambulance au milieu de la table.

Le premier joueur doit également:

- Tourner le marqueur de tour pour que le prochain chiffre de tour soit visible.
- Remettre toutes les tuiles services non réclamés et les spécialistes face cachée en dessous de leurs piles respectives dans un ordre aléatoire.
- Piocher de nouvelles tuiles et cartes face visible selon le nombre de joueurs.



Dans une partie à 2 joueurs, durant cette phase, le premier joueur doit choisir, soit une tuile de service supplémentaire, soit une carte spécialiste supplémentaire à révéler comme dit dans la configuration.

Notez que le pion premier joueur ne change de mains que pendant la phase 1 - Admission du patient-. Par conséquent, celui qui a ce pion à la fin de cette phase sera le premier joueur pour le tour suivant.

DECOMPTE DE FIN DE PARTIE

le jeu se termine après la fin du 8ème tour. Chaque joueur ajuste son score comme suit:

- Soustrayez 2 points pour chaque jeton Décès dans votre morgue.
- Ajoutez 1 point pour chaque poche de sang que vous avez conservé.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

S'il y a une égalité, alors parmi les joueurs à égalité, celui qui a le moins de patients restant dans son hôpital est déclaré gagnant.

S'il y a toujours égalité, celui dont la valeur totale de tous ses patients est la plus élevée (c'est-à-dire en additionnant la valeur des Dés qui lui restent) est déclaré vainqueur. S'il y a encore égalité, ces joueurs partagent la victoire.

REGLES OPTIONNELLES

Une fois que vous avez joué plusieurs fois au jeu, vous pouvez essayer d'inclure une ou plusieurs des règles facultatives suivantes pour augmenter la diversité du jeu et ajouter des défis supplémentaires

CARTE EVENEMENTS

Un paquet spécial de cartes d'événement est fourni qui peut être inclus dans votre jeu de Dice Hospital.

Lors de la mise en place du jeu, mélangez ces cartes et placez-les face cachée à proximité.

A partir du tour 2 et ensuite au début de chaque tour (avant l'admission des patients), révéléz la carte d'événement du sommet de la pile et appliquez son effet.

MODE DIFFICILE

Une fois que vous êtes devenu un joueur expérimenté de Dice Hospital, vous pouvez essayer une version plus difficile. Pour augmenter la difficulté du jeu utilisez une ou plusieurs des variantes suivantes:

PANIQUE AUX ADMISSIONS

Pendant la phase d'installation (et seulement pendant l'installation), chaque joueur prend 5 Dés de patient du sac au lieu des habituels 3 Dés. Les valeurs de ces Dés devront être fixées à 3, 3, 4, 5 et 5 dans n'importe quelle combinaison de couleurs.

COLLECTE DU TOUR FINAL

Cette variante simule que d'autres hôpitaux de la ville (n'appartenant pas aux joueurs) envoient des ambulances pour recueillir vos patients restants à la fin du jeu afin qu'ils reçoivent un traitement ailleurs, vous donnant alors des points supplémentaires.

Après le dernier tour du jeu, mais avant le score final des points suivez ces étapes:

1. Remettez les ambulances que vous avez utilisées pendant le jeu au centre de la table. Défaussez l'ambulance ayant le plus haut numéro, de même s'il y a des cartes égales au nombre de joueurs.
2. Retournez les ambulances sur leurs côtés opposés qui montrent différentes couleurs et numéros de Dés.
3. En commençant par l'actuel premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut déplacer un de ses patients restants dans une salle sur un espace d'ambulance vide de couleur et de valeur correspondantes.
4. Chaque patient déplacé de cette manière donne un point supplémentaire à ce joueur.
5. Continuez de cette façon jusqu'à ce que toutes les places d'ambulance aient été remplies ou que tous les joueurs aient passé.
6. Si un joueur ne parvient pas à déplacer un patient de cette manière il doit passer le reste de cette phase.
7. Une fois cette phase terminée, le comptage final se déroule comme d'habitude, mais chaque joueur perd 1 point pour chaque patient restant dans ses salles.

Certaines cartes d'événement ont un effet instantané qui doit être appliqué immédiatement. Les autres cartes événement ont un effet continu qui s'applique pour la durée du tour.

Pendant la Phase 6 - Changement d'équipe- défaussez la carte événement en cours.

ÉPIDÉMIE NATIONALE

Pendant l'admission de patient (phase 1), lorsqu'un joueur prend une ambulance il doit également piocher un Dé supplémentaire dans le sac. Ce Dé supplémentaire est lancé (relancer un 1 ou un 6 comme d'habitude) puis placé dans l'une des salle de ce joueur. Par conséquent, lors de chaque admission, les joueurs devront trouver de la place pour 4 nouveaux patients.

VIRUS SUPER RESISTANT

Au cours de la phase 4, (patients négligés), chaque patient qui n'a pas été traité ce tour voit sa santé se détériorer de 2 niveaux au lieu d'un.



Exemple: lors de la collecte des ambulances du dernier tour, Stan déplace un patient rouge de valeur 3 dans un espace vide de l'une des ambulances en attente.

RÈGLES DU JEU SOLO

Dice Hospital peut être joué en solo. Pour ce faire, vous devez utiliser les fiches de rapport médical. Ces cartes montrent une certaine combinaison de couleurs requises à compléter et combien de points elles rapportent.

CHANGEMENTS DE CONFIGURATION DE JEU

- N'utilisez pas les ambulances.
- Ne choisissez pas de carte d'administrateur d'hôpital.
- Retirez 10 Dés de chaque couleur et remettez-les dans la boîte puis placez le reste dans le sac.

En plus de ces changements à la configuration de base, mélangez également le paquet de cartes de rapport médical et distribuez aléatoirement six d'entre elles face visible en formant 2 rangées de 3 cartes.

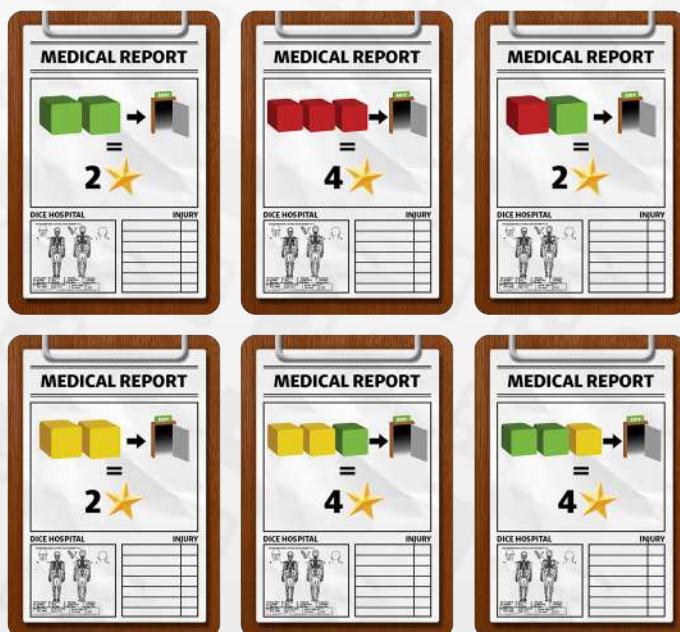
CARTES DE RAPPORT MÉDICAL

Pour remplir une fiche de rapport médical, vous devez avoir les Dés des couleurs requises dans votre zone de sortie au début de la phase 5 (sortie des patients).

Pendant le décompte, seules les cartes de la rangée inférieure de l'affichage du rapport médical peuvent être complétées.

Vous pouvez compléter plusieurs cartes si vous avez suffisamment de Dés. Cependant, chaque Dé ne peut être utilisé que pour compléter une seule carte.

Une fois que vous avez complété une carte de la rangée du bas, placez-la devant vous et faites glisser la carte du dessus vers le bas ; elle peut être complétée immédiatement si vous avez les Dés requis.



Exemple: vous avez 2 Dés jaunes et 2 verts dans votre zone de sortie à la fin de votre tour. Vous pouvez remplir une carte de rapport médical qui exige 2 jaunes et un vert OU une carte qui nécessite 2 verts et un jaune. Alternativement, vous pouvez compléter une carte qui nécessite 2 jaunes ET une carte qui nécessite 2 verts car elle sera alors disponible. Vous marquerez également les points pour sortir vos 4 Dés comme dit dans les règles.

AUTRES MODIFICATIONS DES RÈGLES

· PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Piochez 4 Dés du sac et lancez-les. Relancez les résultats de 1 ou 6 jusqu'à ce que tous les Dés affichent des valeurs qui ne sont ni 1 ni 6.

Choisissez 3 Dés sur 4 à placer dans vos salles et remettez le Dé inutilisé dans le sac.

Si la valeur totale des points sur les 3 Dés que vous avez sélectionnés est inférieure à 9, prenez un jeton de poche de sang.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Au début de la phase 2, révélez 1 carte de spécialiste et 1 tuile de service de soin.

Choisissez entre prendre la carte ou la tuile et remettez l'autre au bas de la pile.

SCORE DE FIN DE JEU

Les patients sortis rapportent normalement pendant la partie. En plus de cela, les cartes de rapport médical complétées marquent des points comme indiqué sur la carte. Tout rapport médical incomplet réduit vos points de la valeur de la carte à la fin de la partie.

Notez votre score final et essayez différentes stratégies pour voir si vous pouvez obtenir un score plus élevé.

Si vous voulez rendre le jeu plus difficile essayez les modificateurs de score suivants:

- **PÉNALITÉ DE DÉCÈS** - Doublez les points négatifs pour tout les jetons décès dans votre morgue à la fin de la partie.
- **PÉNALITÉ DE RAPPORT MÉDICAL** - Doublez les points que vous soustrayez à la fin de la partie pour tout rapport médical que vous n'avez pas complété.



QUESTIONS FRÉQUENTES

Q: Comment les ambulances sont-elles remplies avec les patients à chaque tour?

R: Le premier joueur pioche le nombre requis de Dés à l'aveugle dans le sac et les lance (relancez les 1 et les 6).

Q: Si pendant l'admission il y a beaucoup de Dés de la même valeur, qui est celui qui assigne l'ordre dans lequel ils sont placés dans les ambulances?

R: Le joueur à la droite du premier joueur actuel qui a pioché et lancé les Dés réalise le placement des Dés dans les ambulances.

Q: Qu'arrive-t-il à l'ambulance restante après l'admission des patients?

R: Les Dés sont remis dans le sac et l'ambulance est laissée au milieu de la table pour le tour suivant.

Q: Que se passe-t-il si je n'ai pas assez de place pour tous mes patients à l'admission?

R: Choisissez les patients existants de votre hôpital qui deviendront des victimes (c.-à-d. Chaque Dé est remis dans le sac et un jeton décès est ajouté à votre morgue). Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir les nouveaux patients pour les enlever lors de ce tour.

Q: Qu'arrive-t-il aux tuiles Services/Specialiste restantes à chaque tour?

R: Elles sont remises en dessous des piles correspondantes et remplacées par de nouvelles tuiles ou cartes piochées durant la Phase 6 - Changement d'équipe.

Q: Sur quels services puis-je placer mes infirmières?

R: Vous pouvez placer une infirmière dans n'importe quel service de votre hôpital qui n'a pas encore été activé par un meeples.

Q: Sur quels services puis-je placer mes spécialistes?

R: Vous pouvez placer un spécialiste dans n'importe quel service de votre hôpital qui n'a pas encore été activé par un meeples.

Q: Quand je place un spécialiste, qu'est-ce qui se passe en premier. L'effet du service ou l'effet du spécialiste?

R: L'effet de service est toujours résolu avant le pouvoir du spécialiste.

Q: Lorsque je place le pharmacien au centre d'allergologie après avoir guéri 3 patients, est-ce que le pharmacien me permet de guérir à nouveau les 3 patients?

R: Non, toutes les compétences spécialisées ne peuvent être déclenchées qu'une seule fois - sélectionnez simplement un patient parmi ceux qui ont été ciblés par l'effet de service précédent.

Q: Que se passe-t-il si j'utilise un service comme le centre des allergies, mais que je n'ai pas trois patients de la couleur requise?

R: L'effet de service ne peut pas être utilisé et le placement du meeples est perdu.

Q: A quoi sert un jeton poche de sang?

R: Il peut être défaussé pendant l'activation de l'hôpital pour guérir un patient d'un niveau ou pour changer temporairement la couleur d'un patient jusqu'à la fin du tour. Sinon, si vous avez ces jetons à la fin du jeu, chacun ajoute 1 point à votre score total.

Q: Comment puis-je acquérir des jetons poche de sang?

R: Prenez l'ambulance ayant le numéro le plus bas lors de l'admission des patients, ou défaussez un service ou un spécialiste non désiré pendant la phase d'amélioration de l'hôpital. Certaines améliorations peuvent également vous permettre de les gagner d'autres façons.

Q: Que se passe-t-il s'il ne reste aucun Dé dans le sac?

R: Il devrait toujours y avoir suffisamment de Dés pour remplir chaque ambulance à chaque tour. Si vous n'avez pas assez de Dés, assurez-vous que tous les patients sortis, les patients qui ont perdu la vie et les patients des ambulances non utilisées ont été remis dans le sac.

Q: Puis-je prendre plus d'une copie de la même amélioration d'hôpital?

R: Oui.

Q: Puis-je placer plus d'un meeples sur le même service pendant l'activation de l'hôpital?

R: Non.

Q: Puis-je placer un meeples plus d'une fois pendant le même tour?

R: Non.

Q: Que se passe-t-il si mes services sont pleins et qu'il me reste des meeples?

R: Ces meeples ne peuvent pas être placés et doivent attendre jusqu'au prochain tour pour être utilisés.

Q: Comment savoir quel meeples représente quels spécialistes?

R: Si, pendant le changement d'équipe, vous remettez tous les meeples infirmiers sur la salle d'accueil et tous les meeples de spécialistes sur leurs cartes d'amélioration respectives (de la même couleur) vous pourrez voir qui sont les meeples quand vous les placez..

Q: Un patient peut-il être guéri plus d'une fois par tour?

R: Oui. La première fois qu'il reçoit une guérison il est déplacé vers l'emplacement traité mais peut continuer à recevoir d'autres soins après cela.

EFFETS DES SOINS HOSPITALIERS

SERVICES HÔPITALIERS DE DÉPART



UNITÉ DE SOINS CRITIQUES:

Placez un meeple sur ce service pour soigner n'importe quel patient rouge d'un niveau.



ONCOLOGIE

Placez un meeple sur ce service pour guérir n'importe quel patient jaune d'un niveau.



PHARMACIE

Placez un meeple sur ce service pour soigner n'importe quel patient vert d'un niveau.



SOINS INTENSIFS

Placez un meeple sur ce service pour soigner d'un niveau un patient de valeur 1 ou 2 de n'importe quelle couleur.



IMAGERIE

Placez un meeple sur ce service pour soigner d'un niveau un patient de valeur 3 ou 4 de n'importe quelle couleur.



CLINIQUE

Placez un meeple sur ce service pour soigner d'un niveau un patient de valeur 5 ou 6 de n'importe quelle couleur.

AMÉLIORATIONS DES SERVICES DE SOIN



SALLE D'OPERATION:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner un patient rouge de trois niveaux.



OREILLE, NEZ & GORGE (ORL):

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner un patient vert de trois niveaux.



ORTHOPEDIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner tout patient jaune de trois niveaux.



CARDIOLOGIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients rouges ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).



IMMUNOLOGIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients verts ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).



UROLOGIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients jaunes ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).



ANESTHESIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients rouges ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).



CENTRE D'ALLERGOLOGIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients verts ayant la même valeur valeurs (par exemple 3, 3, 3).



NEPHROLOGIE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner trois patients jaunes différents ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3) d'un niveau chacun.



URGENCE:

Placez un meeple sur ce service pour soigner un patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1 ou 2 de quatre niveaux.



RADIOLOGIE:

Placez un meeple sur ce service pour guérir trois patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'un niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.



CENTRE DE REPARTITION:

Placez un meeple sur ce service pour guérir deux patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 de deux niveaux chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

COMPETENCES DES SPÉCIALISTES



CHIRURGIEN: Lorsque ce meeples guérit au moins un patient rouge, soignez ce patient rouge d'un niveau supplémentaire.



PHARMACIEN: Lorsque ce meeples guérit au moins un patient vert, soignez ce patient vert d'un niveau supplémentaire.



HEMATOLOGUE: Lorsque ce meeples guérit au moins un patient jaune, soignez ce patients jaune d'un niveau supplémentaire.



ANESTHESISTE: Lorsque ce meeples guérit au moins un patient rouge, soignez un autre patient rouge d'un niveau.



VIROLOGUE: Lorsque ce meeples guérit au moins un patient vert, soignez un autre patient vert d'un niveau.



UROLOGUE: Lorsque ce meeples guérit au moins un patient jaune, soignez un autre patient jaune d'un niveau.



CARDIOLOGUE: Lorsque ce meeples guérit un patient rouge, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur mais avec la même valeur que le patient précédent avant qu'il ne soit guéri) d'un seul niveau.



MICROBIOLOGISTE: Lorsque ce meeples guérit un patient vert, il guérit un autre patient (de n'importe quelle couleur mais avec la même valeur que le patient précédent avant qu'il ne soit guéri) d'un seul niveau.



NEUROLOGUE: Lorsque ce meeples guérit un patient jaune, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur mais de même valeur que le patient précédent avant guérison) d'un seul niveau.



INFIRMIERE DE REPARTITION: Lorsqu'elle guérit un patient, soignez deux patients différents (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'un niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.



SPECIALISTE MEDECINE ALTERNATIVE: Lorsqu'il guérit un patient, soignez de deux niveaux un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3.



MÉDECIN GÉNÉRALISTE: Lorsqu'il guérit un patient, soignez d'un seul niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 4, 5 ou 6.

L'édition Kickstarter du jeu comprend deux cartes de spécialiste promo supplémentaires. Pour mettre une carte promo en jeu, sélectionnez une autre carte spécialiste dans le paquet, remettez-la dans la boîte et remplacez-la par la carte promotionnelle. Répétez ce processus pour chaque carte promotionnelle ajoutée puis mélangez le jeu normalement avant de piocher des cartes pour le premier tour de la partie.



CONSULTANT: Au début de chaque phase d'activation de l'hôpital choisissez un autre spécialiste dans votre hôpital. Le consultant a la même capacité que le spécialiste choisi jusqu'à la fin de la phase



INFIRMIERE DES ADMISSIONS: Chaque fois que cette spécialiste fait sortir un patient, vous pouvez, soit renvoyer un autre patient dans la pioche soit piocher un nouveau Dé du sac pour le lancer et l'ajouter à vos salles (relancez les 1 et 6 comme d'habitude).

ADMINISTRATEURS HOSPITALIERS



★ Au cours de la phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins deux patients rouges pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.



★ Au cours de la phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins deux patients jaunes pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.



★ Pendant la phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins deux patients verts pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.



★ Pendant la phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins trois patients de couleur différentes pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.



1x La santé d'un patient rouge négligé dans votre hôpital ne se détériore pas ce tour.



1x La santé d'un patient jaune négligé dans votre hôpital ne se détériore pas ce tour.



1x La santé d'un patient vert négligé dans votre hôpital ne se détériore pas ce tour.



★ Si vous êtes celui qui a sorti le plus de patients lors du tour, gagnez immédiatement 1 point supplémentaire.

GLOSSAIRE

PATIENT: Chaque patient est représenté par un Dé à six faces (D6). La valeur affichée sur le Dé reflète la santé relative du patient de 1 (très malade) à 6 (en bonne santé).

DÉCÈS: Un patient réduit à une valeur de 0 ou moins meurt et est représenté par un jeton Décès placé dans votre morgue. Remettez le Dé dans le sac.

SORTANT: Un patient qui arrive à une valeur de 7 ou plus est complètement guéri et il est immédiatement sorti (sortant) de l'hôpital.

TRAITEMENT: Tout effet du jeu ciblant un patient est réputé traiter ce patient quel que soit le résultat du traitement..

SOIN: Tout processus qui augmente la valeur d'un patient est considéré être fait pour guérir ce patientt.

DÉTÉRIORATION: Tout processus qui réduit la valeur d'un patient est considéré comme détériorant la santé du patient.

NÉGLIGENCE: La santé de tout patient qui n'a pas été traité se détériore automatiquement à la fin d'un tour en raison de négligence.

SALLE: Tous les patients reçus par l'hôpital d'un joueur doivent être placés dans un lit d'appoint dans une salle de soin.

SERVICE: Une zone dans un hôpital qui déclenche un effet par le placement d'une infirmière ou d'un spécialiste.

INFIRMIÈRE: Le personnel de base (représenté par un meeple blanc).

SPÉCIALISTE: Un personnel particulier qui peut offrir des effets de jeu supplémentaires positifs (représentés par un meeple coloré). Un spécialiste compte également comme une infirmière dans le but de résoudre les effets des services.

ADMINISTRATEUR: Une carte piochée au début qui influe sur votre stratégie de jeu.

CREDITS

Créateurs: Stanislav Kordonskiy et Mike Nudd

Conception originale: Stanislav Kordonskiy

Illustration: Sabrina Miramon

Publication: Alley Cat Games

Developpeurs: Caezar Al-Jassar et Mike Nudd

Graphismes: Sebastian Koziner

Editeur livre des règles: Paul Grogan (règles du jeu!)

Traduction en Français: Don Carmelo

Mike Nudd would aimerait remercier les personnes suivantes:

Je voudrais remercier ma maman, Vicky, Caezar, tous les testeurs du jeu, UK Meetup, et aussi BGT&CUK Groupe Facebook pour toute votre aide et votre soutien.

Stanislav Kordonskiy tiens à remercier les personnes suivantes:

Rachel Kordonskiy, Holden Kim, Patrick Lindsay, Matt et Laura Treat, Nyles Breecher, Jordan Sorensen, Ian Klug, Jason Richter, Amie Barnard, Dan Giralte, Brian Peterson, Amanda Marconi, Dan Sonnemann et Chris Barden.

Alley Cat Games aimerait récompenser les testeurs suivants et les relecteurs de règles avec le statut suivant:

• **Récompenses de playtesteur d'Or à:**

Famille Barrett et leurs amis, Katie Bain, Jon Merrifield & Katie Strong, Melissa Millar, Christian Keldborg et Frank Calcagno Jr.

• **Récompenses de playtesteur d'Argent à:**

Helge Sidow et Manuel Lerch, Courtney Falk, Mark Capell-Helm, Robert L et Simon Lewis.



WWW.ALLEYCATGAMES.COM

GAMING RULES!

Récompenses de playtesteur de Bronze à:

Sarah Reed, Sabine, Paul et Brandy Novak, Adam & Jennie Martin, Jonathan Rodriguez, Melissa Rodriguez, Matthew Ertl, Paul Goldstone, Stu Bailey, Jorge Padilla & Alise Willis, Rob & Sean Moore, Peter et Lisa Chilton, William Taira, Brooks Family, Nicole Landwehr, Janina et Andreas Ziegmann, Bret Gruber, Ron Rich, Luke & Sarah Ratcliffe, Dan Sonnemann, Alicja Olejniczak, Matt Pendry, Jon Lipscombe & Amy Humberstone, Jeremy Mease, Robert L, Dr Jane Rosen, Salisbury Road Collective, ArcticWolf, belatarr, BSquaredPalio, cardboardkickdrum, Catz60, ChitsNPieces, ChucosauveDuck, Furbs McBain, grossepointers, ilikebananas, IndianalsAFluffyPuddle, jwmanila, K. Stone, KJA, Lightning, Makisupa, makisupa, MANOWAR, movetherobber, pkitty, redalona, t3hwookiee, wargfn, Wolvehunde.

Nous voudrions également remercier tous ceux dont les noms ne sont pas mentionnés. Nous aimerions également remercier les personnes suivantes pour avoir aidé à relire attentivement les premières versions et/ou finales du livret de règles.

Matt Charlton, Chris Bromley, Jasmeer Sangha, Alex Hilton, Henk Allaert, Jonathan Torabe, Ken Grazier, Kay Jongsma, Domenic Filingeri, Joshua Rothaug, Tudor Gherasim, Francesco Barretta, Kalman Perenyi, Phil Campbell, Austin Lin, Colleen Maguire, Jane Rosen, Joseph Kirkman and Paul Henderson. Nous remercions également ceux dont les noms ne figurent pas dans la liste ci-dessus

Enfin, nous aimerions remercier les personnes suivantes pour leurs suggestions et conseils sur la nomenclature médicale.

Chooi Oh, Andrea Fabris et Sarah.

MINI-EXPANSION DE MÉDECINE EXPÉRIMENTALE

Inclus dans la boîte Deluxe il y a le pack de mini-extension de médecine expérimentale.

Cette extension contient les composants supplémentaires suivants:

- 8 tuiles de service de soin (2 chacune de 4 types)
- 12 cartes de spécialistes (2 chacune de 6 types)

Lorsque vous jouez avec cette extension la configuration du jeu est modifiée comme suit:

Triez les tuiles services de base en deux ensembles de 12 tuiles uniques. Dans une partie à 2-3 joueurs remettez en totalité un ensemble de tuiles dans la boîte. Dans une partie à 4 joueurs enlevez en 8 au hasard de l'un des ensembles et replacez-les dans la boîte.

Ensuite mélangez les tuiles restantes avec les 8 tuiles des services de soin de cette extension pour former une pile de 20 tuiles (pour une partie à 2-3 joueurs) ou 24 tuiles (pour une partie à 4 joueurs)

Effectuez un processus similaire pour créer le jeu de cartes des spécialistes, sauf que vous mélangez 12 cartes de l'ensemble de base (une de chaque) avec les 12 cartes de cette extension. Par conséquent il y a 24 cartes de spécialistes quel que soit le nombre de joueurs..

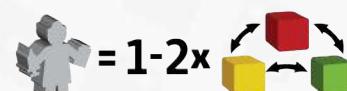
Les nouvelles améliorations sont détaillées ci-dessous:

SERVICES EXPÉRIMENTAUX



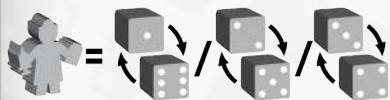
CENTRE D'ESSAI DE MEDICAMENTS:

Placez un meeple sur ce service pour traiter exactement deux patients en relançant chaque Dé (vous devez accepter le nouveau résultat).



PHYSIOTHÉRAPIE:

Placez un meeple sur ce service pour changer la couleur d'un ou 2 patients jusqu'à la fin de ce tour. Ces patients sont considérés comme traités (voir page 6 pour les règles de suivi des changements de couleur).



THÉRAPIE EXPÉRIMENTALE:

Placez un meeple sur ce service pour traiter un seul patient en changeant sa valeur par celle du côté opposé du Dé (c'est-à-dire 1 à 6 ou vice versa).



CENTRE D'ENTRAÎNEMENT:

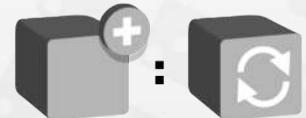
Placez un meeple sur ce service pour traiter exactement deux patients différents (de n'importe quelle couleur) et de la même valeur d'un niveau chacun.

SPÉCIALISTES EXPÉRIMENTAUX



PATHOLOGISTE:

Si ce meeple guérit au moins un patient, vous pouvez défausser un jeton Décès. Si vous le faites, gagnez un jeton poche de sang.



CHIMISTE EXPERIMENTAL:

Si ce meeple guérit au moins un patient, relancez un patient différent dans votre hôpital et déplacez-le vers un espace traité. Notez que cela peut effectivement l'aggraver!



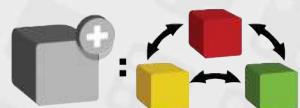
GREFFE:

Au cours de la phase 3 - Activation à l'hôpital - si ce meeple fait sortir au moins un patient gagnez 1 point.



ÉTUDIANT EN MÉDECINE:

Si ce meeple guérit au moins un patient, il guérit un patient différent d'un niveau et détériore un autre patient (différent) d'un niveau. Ces deux patients sont considérés traités pour ce tour.



PHYSIOTHÉRAPEUTE:

Si ce meeple guérit au moins un patient, choisissez un patient dans votre hôpital et changez temporairement sa couleur en n'importe quelle couleur pour le reste du tour. Ce patient est considéré comme traité (voir page 6 pour les règles de suivi des changements de couleur).



TECHNICIEN EN HÉMATOLOGIE:

Au cours de la phase 3 - Activation de l'hôpital - si ce meeple fait sortir au moins un patient gagnez 1 jeton poche de sang.

SERVICES HÔPITALIER DE DÉPART

 =  **UNITÉ DE SOINS CRITIQUES:**
Placez un meeple sur ce service pour soigner n'importe quel patient rouge.

 =  **ONCOLOGIE :**
Placez un meeple sur ce service pour soigner n'importe quel patient jaune.

 =  **PHARMACIE:**Placez un meeple sur ce service pour soigner n'importe quel patient vert d'un niveau.

 =  /  **SOINS INTENSIFS:**
Placez un meeple sur ce service pour soigner d'un niveau un patient de valeur 1 ou 2 de n'importe quelle couleur.

 =  /  **IMAGERIE:**
Placez un meeple sur ce service pour soigner d'un niveau un patient de valeur 3 ou 4 de n'importe quelle couleur.

 =  /  **CLINIQUE:**
Placez un meeple sur ce service pour soigner d'un niveau un patient de valeur 5 ou 6 de n'importe quelle couleur.

AMELIORATIONS DES SERVICES

 =  **SALLE D'OPERATION:**
Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner un patient rouge de trois niveaux.

 =  **CARDIOLOGIE:**Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner 3 patients rouges différents de valeurs se suivant (par exemple 2, 3, 4) d'un niveau chacun.

 =  **ANESTHESIE:**Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients rouges ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

 =  **URGENCE:**
Placez un meeple sur ce service pour soigner un patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1 ou 2 de quatre niveaux.

 =  **OREILLES, NEZ & GORGE:**
Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner un patient vert de trois niveaux.

 =  **IMMUNOLOGIE:** Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun 3 patients verts ayant des valeurs qui se suivent.

 =  **ALLERGOLOGIE:** Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients verts ayant la même valeur (ex: 3, 3, 3).

 =  **RADIOLOGIE:**
Placez un meeple sur ce service pour guérir trois patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'un niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

 =  **ORTHOPEDIE:**
Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner tout patient jaune de trois niveaux.

 =  **UROLOGIE:** Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner d'un niveau chacun trois patients jaunes ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).

 =  **NEPHROLOGIE:**
Placez un meeple sur ce service pour traiter et soigner trois patients jaunes différents ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3) d'un niveau chacun.

 =  **CENTRE DE REPARTITION:**
Placez un meeple sur ce service pour guérir deux patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 de deux niveaux chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

AMELIORATIONS SPECIALISTES

 :  **CHIRURGIEN:**
Lorsque ce meeple guérit au moins un patient rouge, soignez un de ces patients rouge d'un niveau supplémentaire.

 :  **ANESTHESISTE**
Lorsque ce meeple guérit au moins un patient rouge, soignez un patient rouge différent d'un niveau.

 :  **CARDIOLOGUE:** Lorsque ce meeple guérit un patient rouge, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur mais avec la même valeur que le patient précédent avant qu'il ne soit guéri) d'un seul niveau.

 :  **INFIRMIERE REPARTITION:**
Lorsqu'elle guérit un patient, soignez 2 patients différents (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'un niveau chaque. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

 :  **PHARMACIEN:**
Lorsque ce meeple guérit au moins un patient vert, soignez un de ces patients vert d'un niveau supplémentaire.

 :  **VIROLOGUE:**Lorsque ce meeple guérit au moins un patient vert, soignez un patient vert différent d'un niveau.

 :  **MICROBIOLOGISTE:**Lorsqu'il guérit un patient vert, soignez un patient différent (de n'importe quelle couleur mais de même valeur que le patient précédent avant guérison) d'un seul niveau.

 :  **SPECIALISTE MEDECINE ALTERNATIVE :** Lorsqu'il guérit un patient, soignez de deux niveaux un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3.

 :  **HEMATOLOGUE:**
Lorsque ce meeple guérit au moins un patient jaune, soignez un de ces patients jaune d'un niveau supplémentaire.

 :  **UROLOGUE**
Lorsque ce meeple guérit au moins un patient jaune, soignez un patient jaune différent d'un niveau.

 :  **NEUROLOGUE:** Lorsque ce meeple guérit un patient jaune, soignez un patient différent (de n'importe quelle couleur mais de même valeur que le patient précédent avant guérison) d'un seul niveau.

 :  **MÉDECIN GÉNÉRALISTE:**
Lorsqu'il guérit un patient, soignez d'un seul niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 4, 5 ou 6.

ADMINISTRATEURS HOSPITALIER

 :  Au cours de la Phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins deux patients rouges pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.

 :  Pendant la Phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins deux patients verts pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.

 1x  1 patient rouge négligé dans votre hôpital ne se détériore pas ce tour.

 1x  1 patient vert négligé dans votre hôpital ne se détériore pas ce tour.

 :  Au cours de la Phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins deux patients jaunes pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.

 :  Pendant la phase 5 - Patients sortants- si vous sortez au moins trois patients de couleur différentes pour ce tour, gagnez 1 point supplémentaire.

 1x  1 patient jaune négligé dans votre hôpital ne se détériore pas ce tour.

 :  Si vous êtes celui qui a sorti le plus de patients dans le tour, gagnez immédiatement 1 point supplémentaire.