

КЛИНИКА

РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ



Введение

Город процветает, но по мере развития нарастает и потребность в качественном медицинском обслуживании. К счастью, вы и ваши деловые партнёры располагаете средствами для строительства современной клиники. К несчастью, незадолго до открытия разные взгляды на идеальную клинику приводят к расколу — ваши пути расходятся, в то время как пациенты уже записываются на приём! Каждый из вас решает возвести клинику своей мечты, нанимая персонал, строя медицинские модули и многое другое, чтобы соответствовать запросам пациентов. Это — ваша клиника! Постройте её так, как вам нравится, чтобы обеспечить пациентам необходимый уход, и она станет самой популярной в городе!

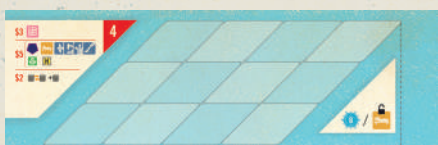
Состав игры



4 двусторонних планшета игрока



4 двусторонних планшета 3-го этажа



4 двусторонних планшета 4-го этажа



16 входов



8 вертолётных площадок



24 парковок



12 скверов



52 монеты
(\$1 — 20, \$5 — 20,
\$25 — 12)



4 жетона
+50 популярности



7 жетонов стартовых условий



1 игровое поле со зданиями, так или иначе связанными с деятельностью клиники



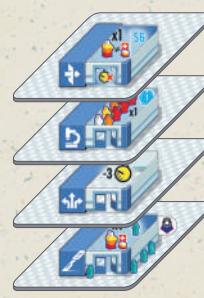
16 процедурных кабинетов



16 подсобных помещений



16 приёмных отделений



12 особых модулей

60 жетонов модулей



Строительство
(по 2 на игрока)



Наём
(по 2 на игрока)



Приём пациентов
(по 2 на игрока)

24 жетона действий в цветах игроков



1 мешок пациентов



1 мешок врачей

1 книга правил



56 фигурок врачей

(в 4 цветах по уровням квалификации:
20 белых, 16 жёлтых,
12 оранжевых, 8 красных)



93 кубика пациентов

(в 4 цветах по тяжести заболеваний: 38 белых,
28 жёлтых, 17 оранжевых,
10 красных)



25 фигурок медсестёр



9 фигурок санитаров



64 фишки автомобилей



20 фишек переходов



1 маркер действий



1 маркер раунда



12 маркеров игроков

Игра «Клиника» содержит ряд увлекательных мини-дополнений, добавленных благодаря успешной кампании на Kickstarter. Они ждут вас на стр. 22–23.

Краткий обзор

Вы строите медицинскую клинику и управляете ей, пытаясь завоевать наибольшую популярность.

В основном вы набираете популярность традиционным способом: тратя деньги; однако есть и несколько других способов повысить известность вашей клиники, например — отправляя врачей работать над исследованиями.

Вы получаете доход, предоставляя пациентам должное обслуживание, но дело осложняется тем, что строительство, наём персонала и эксплуатация клиники совсем не бесплатны!

Пациенты будут записываться на приём к специалистам вашей клиники. У каждого пациента — своя степень тяжести недуга. Это показано цветом кубика пациента: белый — лёгкие проблемы, жёлтый — проблемы посерьёзнее, оранжевый — дела плохи, красный — критическое состояние.

Чтобы принять пациента, вы должны предложить ему тот вид услуг, в котором он нуждается. Как только пациент окажется в клинике, отведите его в процедурный кабинет и направьте к нему врача — в идеале такого, квалификация которого подходит под серьёзность случая пациента. Вы можете компенсировать любое несоответствие, отправив медсестёр врачу в помощь.

Конечно, процедурные кабинеты нуждаются в обеспечении. Наём санитаров в подсобные помещения сэкономит ваши деньги (меньше повреждённого инвентаря; меньше сотрудников уносят домой собственность компании...). Существует немало нюансов в управлении эффективной и прибыльной клиникой!

Это только краткий обзор, так что не беспокойтесь, если чего-то не запомните. Далее мы разберём всё в подробностях!



Игровой процесс. Ключевые принципы

Во время игры вы строите собственную клинику для лечения пациентов. Ниже изложены принципы, которые позволят вам лучше понять стоящую перед вами задачу. Более детальные правила — как и когда вы строите и эксплуатируете клинику — мы рассмотрим позднее.

Модули

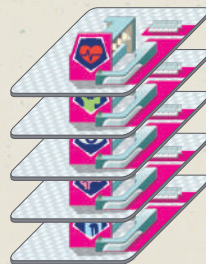
Модуль — это жетон, отражающий **внутреннее** помещение клиники. Он полностью занимает ячейку на вашем планшете игрока и имеет клетчатый пол.



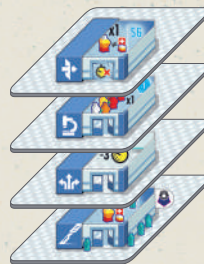
Процедурные кабинеты



Подсобные помещения



Приёмные отделения



Особые модули

Входы, вертолётные площадки, парковки и скверы **не** считаются модулями.

Строительство модулей



Модули могут иметь особые правила строительства и размещения в клинике, но есть единое правило, которое относится ко всем:

- **Нельзя построить 2 модуля одного цвета по соседству друг с другом.**

Соседство

Понятие «соседний» в игре «Клиника» наделено нетипичным значением.

- Соседство определяется по **горизонтали и вертикали** (ортогонально), но не по диагонали.
- Соседство учитывает не только север, юг, восток и запад, но также **верх и низ**.

Примечание. В частности, нельзя построить модуль этажом выше над модулем того же цвета.

Услуги

Медицинские услуги, представленные в игре:



Психиатрия



Кардиология



Офтальмология



Ортопедия



Неврология

Пациенты и персонал

На протяжении игры вы нанимаете персонал для лечения пациентов и работы в клинике.



Пациенты

Цвет кубика пациента указывает на тяжесть заболевания.



Врачи

Цвет фигурки врача указывает на тяжесть заболевания, которое он способен вылечить без участия медсестры.



Медсестры

Медсестры помогают врачам, позволяя тем лечить пациентов, заболеваниям которых они не соответствуют по квалификации.



Санитары

Санитары помогут вам сократить ежедневные расходы на содержание клиники.

Корпуса



Корпус определяется как группа соседних модулей, которая содержит **приёмное отделение** на хотя бы одном из этажей. Ваша клиника может состоять больше чем из одного корпуса.

Построив модуль, который соседствует с ранее размещённым, вы увеличиваете размеры корпуса. Если же вы строите модуль, который не примыкает ни к одному другому модулю, значит, возможно, вы начали возводить отдельный корпус. Он станет таковым, как только вы построите в нём приёмное отделение.

Отдельные корпуса впоследствии нельзя объединять.

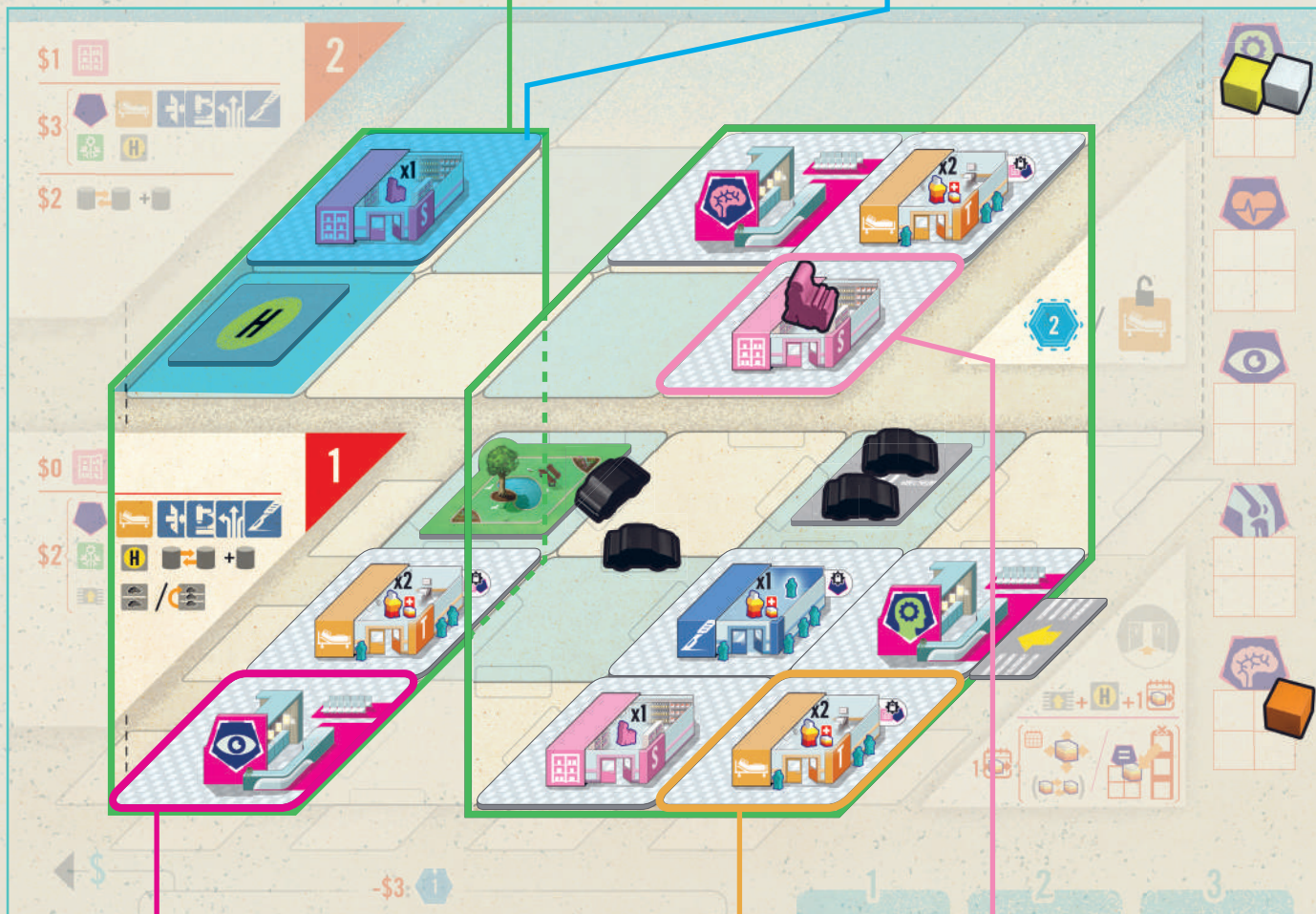
Этажи



Каждый корпус может иметь несколько этажей.

Ваш планшет игрока содержит 1-й и 2-й этажи. Вы можете добавить 3-й этаж и даже 4-й — для этого в игре предусмотрены отдельные планшеты. При строительстве на 2-м этаже и выше **вы должны размещать модули только над ранее построенными.**


Вы можете бесплатно добавить планшеты 3-го и 4-го этажей в любое время, даже в начале игры, используя такую же сторону, как у вашего планшета игрока (с сеткой 3x4 или 3x3). Единственная причина разделения планшета игрока и двух верхних этажей — экономия места на столе.



Приёмные отделения

Приёмное отделение (модуль пурпурного цвета) определяет, какой из 5 видов медицинских услуг предоставляется на этаже корпуса. **На каждом этаже каждого корпуса может быть только одно приёмное отделение** и, как следствие, может предоставляться только один вид медицинских услуг.

Процедурные кабинеты

В процедурных кабинетах (модуль оранжевого цвета) ваши врачи и медсёстры лечат пациентов. Тип заболевания, которое можно вылечить, определяется соседним приёмным отделением на этаже. Вот этот процедурный кабинет — для пациентов с психиатрическими () расстройствами.

Подсобные помещения

Подсобные помещения (модуль розового цвета) необходимы исключительно для эффективного обслуживания процедурных кабинетов. Они не выполняют никакой другой функции.

Особые модули

Особые модули (синего цвета) имеют уникальные особенности, которые помогут вам в создании успешной клиники.

Парковка

Также вам предстоит находить парковочные места как для персонала, так и для пациентов. Автомобили можно парковать на незанятых границах между ячейками. Кроме того, вы можете строить парковки, чтобы эффективнее использовать ограниченное пространство на вашем планшете.

Подготовка к игре

Пожалуйста, используйте опции для **НОВИЧКОВ** для всех, кто играет впервые. Те, кто уже знакомы с игрой, могут использовать опции для **ЭКСПЕРТОВ**. У вас может быть любое сочетание новичков и экспертов, даже 3 новичка и 1 эксперт или наоборот.

Поместите игровое поле в центре стола **1**.

Модули и жетоны

В области «блокнот» на игровом поле **2** показано, какие приёмные отделения доступны в партии согласно числу игроков (см. таблицу ниже). Разложите жетоны приёмных отделений, которые будут представлены в партии, по типам и поместите **лицевой стороной вниз** рядом с одноименной областью игрового поля **3**. Откройте верхний жетон в каждой стопке. Уберите неиспользуемые жетоны в коробку.



Разложите жетоны процедурных кабинетов на любое число стопок и поместите рядом с областью «Процедурные кабинеты» **4**.

Возьмите **по 4 жетона подсобных помещений на игрока** и поместите рядом с областью «Подсобные помещения» **5**.

Разложите требуемое количество (см. таблицу ниже) жетонов особых модулей по типам **лицевой стороной вниз** рядом с одноименной областью игрового поля **6**. Откройте верхний жетон в каждой стопке. Уберите неиспользуемые жетоны в коробку.

1 : по 1 жетону двух разных случайных особых модулей

2 : по 1 жетону каждого типа

3 : по 2 жетона каждого типа

4 : по 3 жетона каждого типа

Поместите рядом с соответствующими областями игрового поля жетоны скверов **7**, вертолётных площадок **8**, входов **9**, фишки переходов **10**, и жетоны парковок **11**.

Сформируйте общий запас монет и сложите планшеты 3-го и 4-го этажей в пределах досягаемости всех игроков **12**.

Подготовка игроков

НОВИЧКАМ следует выбрать сторону планшета игрока с сеткой ячеек 3x4. Каждый **ЭКСПЕРТ** сам выбирает, на какой стороне играть (сетка 3x3 — непростая задача).

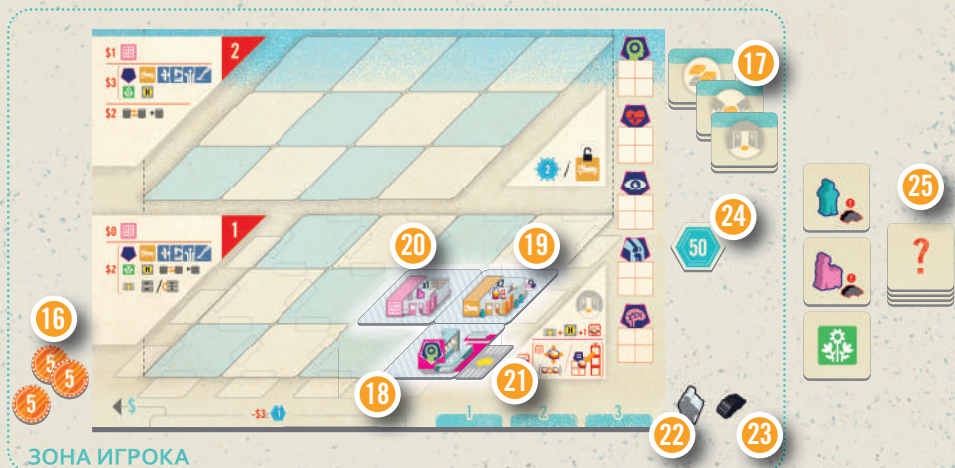
Каждый игрок выбирает цвет и берёт перечисленные ниже компоненты.

- Планшет игрока своего цвета поместите выбранной стороной вверх.
- Возьмите 3 маркера своего цвета. Первый маркер поместите на первое деление шкалы времени на внешнем краю игрового поля **13**. Второй маркер — на шкалу очередности хода **14** (стартовый порядок маркеров определите случайным образом). Последний, третий маркер, поместите на деление «0» шкалы популярности **15**, где расположите маркеры игроков в порядке очередности хода сверху

вниз: последний игрок — в самом низу, а первый — в самом верху.

- Положите \$15 слева от планшета игрока **16**.
 - Возьмите набор из 6 жетонов действий своего цвета **17**: 2 строительства, 2 найма и 2 приёма пациентов.
 - Возьмите 1 приёмное отделение психиатрии **18**, 1 процедурный кабинет **19**, 1 подсобное помещение **20** и 1 вход **21**.
- В разделе «Начальная клиника» (справа) объясняется, как разместить эти жетоны на планшете игрока.*
- Возьмите 1 белую фигурку врача из запаса **22** и 1 автомобиль **23**.
 - Возьмите 1 жетон +50 популярности своего цвета **24**.

Пример подготовки для 2 игроков



Жетоны стартовых условий

Перемешайте жетоны стартовых условий и раскройте на 1 жетон больше, чем игроков **25**. В обратном порядке хода каждый игрок берёт 1 жетон и получает то, что на нём указано (см. «Жетоны стартовых условий», стр. 20). Верните оставшиеся жетоны в коробку.

Примечание. Если ваш жетон добавляет сотрудника — не забудьте взять и фишку автомобиля! Это указано на жетоне. Фигурку сотрудника берите из запаса, а не из мешка и не с поля (см. справа).

Начальная клиника

НОВИЧОК. Возьмите 4 кубика пациентов из запаса — по одному каждого цвета. Случайным образом вытащите один из них. Согласно его цвету, подготовьте клинику так, как показано ниже. Затем верните эти 4 кубика в запас.



ЭКСПЕРТ. Одновременно с другими игроками подготовьте клинику в соответствии с разделом «Правила строительства», стр. 7.

Состав пациентов и врачей

Согласно числу игроков, поместите кубики пациентов в мешок пациентов **26**.

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

Согласно числу игроков, поместите фигурки врачей в мешок врачей **27**.

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

Оставшиеся кубики пациентов и фигурки врачей поместите в запас рядом с полем.

Игровое поле

Персонал для найма: врачи

Слева направо заполните ячейки университета **28** случайными фигурками врачей из мешка согласно числу игроков (см. указания в ячейках). Поменяйте врачей местами: сначала красные фигурки, потом оранжевые, затем жёлтые, последними белые (см. подсказку рядом с ячейками).

Персонал для найма: медсёстры и санитары

Согласно числу игроков, заполните каждый столбец снизу вверх **29** фигурками медсестёр из запаса, по одной в ячейку.

Поместите по 2 фигурки санитаров на игрока в отведённые для них ячейки **30**.

Заполните автомобилями общую парковку **31** (необязательно ставить идеально ровно). Оставшиеся фишки отложите — добавьте потом, если потребуются.

Запись на приём

Для каждой доступной услуги (согласно числу игроков) доставляйте по 1 кубик из мешка пациентов и помещайте в крайние правые ячейки «блокнота» **32**.

Что осталось?

Поместите маркер действий на первое деление шкалы действий **33** — найдите её под «блокнотом».

Поместите маркер раунда (большой кубик) на первое деление шкалы раундов **34** в правой части игрового поля.



Ход игры

Игра длится 6 раундов, каждый из которых состоит из одинаковой последовательности этапов:

1 — этап действий

2 — этап коммерции

3 — этап управления

Первый этап. Действия

На этапе действий каждый игрок выполняет по 3 действия. Трижды все игроки одновременно выбирают по 1 жетону действий и в определённой последовательности разыгрывают его. Давайте рассмотрим этот процесс подробнее.

Все игроки одновременно выбирают по 1 жетону действий (см. «**Одновременный выбор действий**» ниже).

Затем выбранные действия разыгрываются в следующем порядке: сначала строительство, затем наём, в конце приём пациентов (см. «**Выполнение действий**» ниже).

После того как каждый игрок выполнит выбранное им действие — новые пациенты записываются на приём (см. «**Новые записи на приём**», стр. 13), а маркер действий продвигается вперёд на 1 деление.



Данная часть игрового поля соответствует **этапу действий**.



Пример. Первым действием в раунде вы выбрали строительство. Вы сможете выполнить ещё 2 действия до наступления этапа коммерции, но только одно из них может быть строительством, т. к. у вас есть только 2 жетона для каждого типа действий.



Одновременный выбор действий

Одновременно с другими игроками выберите один из доступных вам жетонов действий и поместите перед собой рубашкой вверх. Так как вы имеете по 2 жетона для каждого типа действий, вы не сможете выполнить одно и то же действие трижды за раунд — максимум дважды. Как только все сделали выбор, каждый игрок раскрывает выбранный им жетон действия.

Выполнение действий

Выбранные действия выполняются в следующем порядке:



Строительство

Наём

Приём пациентов

На игровом поле действия показаны в том же порядке:



Когда несколько игроков выбирают одно и то же действие — очерёдность определяется порядком хода. Выполнив действие, положите его жетон под крайний пустой слот действий слева в нижней правой части вашего планшета игрока.



Действие. Строительство

Расширение вашей клиники для приёма всё большего числа пациентов не только помогает обществу, но и становится значимым достижением для вас самих!

Выбрав действие строительства, вы можете построить **до 2-х компонентов**, оплатив их стоимость. Компоненты располагаются слева от игрового поля и включают в себя модули, скверы, парковки, вертолётные площадки и переходы.

Стоимость каждого компонента зависит от этажа клиники, на котором вы его строите. Она указана в левой части каждого этажа.

Важно! Когда вы строите приёмное отделение или особый модуль, вы должны взять жетон, лежащий лицевой стороной вверх. Если такого жетона нет (кто-то опередил вас в этом раунде или жетоны закончились), построить модуль не получится.

Правила строительства

Правила строительства для каждого компонента изображены иконографикой в области строительства в левой части игрового поля. Эти правила разъясняются на страницах 9–10.

Общие правила строительства

Опора

Вы можете строить модуль на 2-м этаже и выше, если под выбранной вами ячейкой этажом ниже построен другой модуль.

Пример. На 1-м этаже вашей клиники построены 3 модуля (приёмное отделение психиатрии, процедурный кабинет и подсобное помещение). На 2-м этаже можно строить модули над ними, но нельзя строить в красных ячейках, под которыми нет модулей.



Данная область игрового поля соответствует **действию строительства**.

Стоимость строительства указана в левой части каждого этажа на планшете игрока. Некоторые стоимости меняются в зависимости от этажа — сверяйтесь при строительстве!



ПОДСКАЗКА



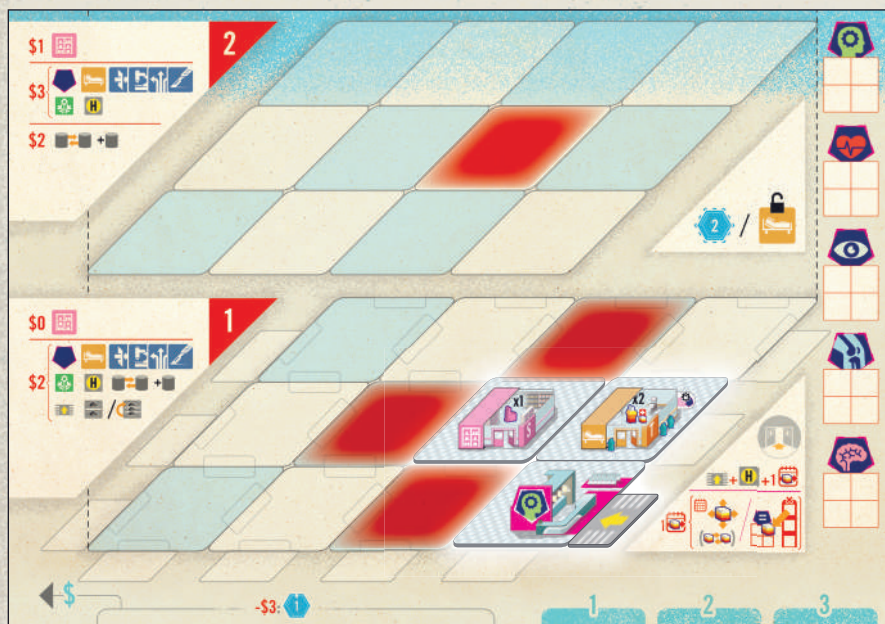
Никаких совпадений

Модули одного типа (одного цвета) не могут быть соседними, в том числе выше/ниже этажом!

Все типы приёмных отделений принадлежат к одному цвету (пурпурному), поэтому, например, приёмное отделение кардиологии не может соседствовать с отделением психиатрии. Таким же образом вы не можете строить особые модули (синие), даже разные, по соседству друг с другом.

Помните: соседство определяется **ортогонально**, но не по диагонали.

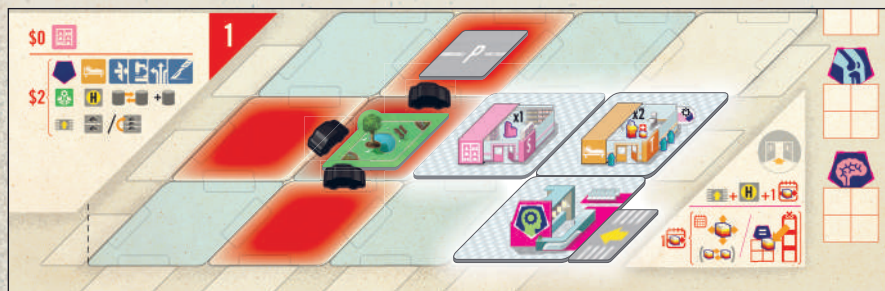
Пример. В продолжение предыдущего примера: вы хотите построить подсобное помещение. Красным выделены соседние с ранее построенным подсобным помещением ячейки, в которых его построить нельзя.



Никаких препятствий

По краям ячеек 1-го этажа могут быть припаркованы автомобили (см. «Парковка автомобилей», стр. 12) и/или в них могут располагаться парковки. Также в ячейках могут располагаться скверы (см. «Сквер» на следующей странице). Вы не можете построить модуль в ячейке, если присутствуют любые из перечисленных препятствий. Иначе говоря, автомобили и скверы препятствуют строительству модулей. Основные способы переместить мешающий автомобиль — отправить пациента домой... или построить парковку!

Пример. Из-за этих 3 автомобилей в красных ячейках нельзя строить модули. Но в них, как показано на иллюстрации, можно строить парковки и скверы.



Отдельные корпуса

В клинике на вашем планшете игрока может быть более одного корпуса, что образует небольшой кампус. Но, сделав отдельный корпус, вы не сможете впоследствии построить модуль, который соединил бы два корпуса в один.

Учитывайте две особенности. Первая: парковки и скверы — не модули, так что они могут быть построены по соседству с двумя корпусами. Вторая: пока группа модулей не содержит приёмного отделения, она не считается корпусом и, как следствие, может быть соединена с любыми другими модулями.

Специфические правила строительства

Приёмное отделение (модуль)



На каждом этаже каждого корпуса может быть только 1 приёмное отделение.

Процедурный кабинет (модуль)



Процедурный кабинет будет доступен для использования только в случае, если он одновременно соседствует с приёмным отделением на том же этаже и с подсобным помещением на том же этаже либо этажом выше/ниже (непосредственно «над» или «под» процедурным кабинетом).

Построив процедурный кабинет, вы можете **немедленно** построить подсобное помещение с ним по соседству. Вы должны заплатить за подсобное помещение. Если сразу его не постройте — возможность упущена.

Подсобное помещение (модуль)



Одно подсобное помещение может обеспечивать несколько соседних с ним процедурных кабинетов, так что мудрое размещение играет роль!

Особый модуль



Каждый игрок может построить **максимум 1 особый модуль за раунд**. Специфические правила строительства есть только для операционной: она должна соседствовать с приёмным отделением на том же этаже, чтобы быть доступной для использования. Подробно про то, как функционируют особые модули, читайте в разделе «Модули» (стр. 21).

Сквер



Строится в ячейке 1-го этажа (припаркованные автомобили не препятствуют) или в ячейке непосредственно **над** другим сквером.

Вертолётная площадка



Строится над модулем, т. е. на 2-м этаже или выше. Над вертолётной площадкой ничего строить нельзя. Забегая вперёд, отметим, что вертолётная площадка имеет 5 путей входа и выхода для передвижения: север, юг, восток, запад и вниз (но не вверх, т. к. сверху приземляется вертолёт).



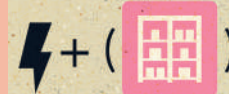
ПОДСКАЗКА



ПОДСКАЗКА



ПОДСКАЗКА



ПОДСКАЗКА



ПОДСКАЗКА

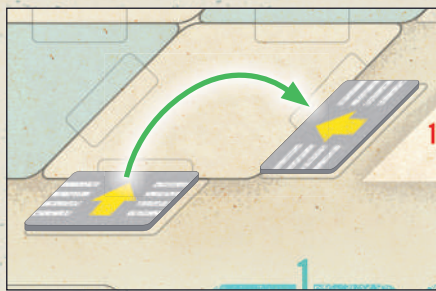


ПОДСКАЗКА



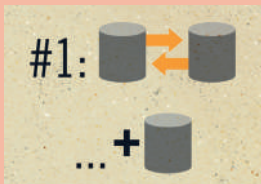
ПОДСКАЗКА





Жетон входа можно переверачивать, чтобы стрелка правильно указывала на модуль, к которому он примыкает.

ПОДСКАЗКА



ПОДСКАЗКА



Вход



Персонал и пациенты попадают в вашу клинику через вход. Первый вход, который вы размещаете при подготовке к игре, должен примыкать к приёмному отделению 1-го этажа. Второй и последующие — к любым модулям 1-го этажа любого корпуса. Для входов предусмотрены небольшие ячейки за пределами основной сетки ячеек. Вход должен указывать на модуль, к которому примыкает. Собственно, вход — это первое, что видят ваши пациенты и сотрудники, приходя к вам в клинику... во всяком случае, пока вы не постройте вертолётную площадку!

Примечание. Входы в вашу клинику могут быть только с трех сторон. Этот странный пункт в земельном контракте не предусматривает никаких входов с севера! Ну, теперь не жалуйтесь, ведь вы — тот, кто это подписал. В следующий раз читайте написанное мелким шрифтом!

Переход



Каждый переход представляет собой узловую точку, использующуюся для быстрого передвижения пациентов и персонала по клинике (возможно, вам будет проще представить себе переходы в виде... кабин телепортации!). Переход строится на модуле. Когда вы строите самый первый переход, вы получаете и должны разместить сразу 2 перехода (цена остаётся \$2, т. к. продавец даёт скидку новым клиентам «покупаешь один — второй за счёт фирмы!»). Переходы не обязаны быть на соседних модулях, но должны быть расположены на одной прямой линии (ортогонально).

Третий и последующие переходы тоже должны располагаться на прямой линии с хотя бы одним из ранее построенных. Ваша система переходов может работать в трёх направлениях (восток/запад, север/юг, верх/низ) и может разветвляться так широко, как вам хочется. Она может даже проходить между корпусами. Ваш полёт фантазии ограничен только единственностью сети переходов во всей клинике — нельзя запустить вторую сеть.

Парковка



Двухместная парковка. Строится в ячейке 1-го этажа (автомобили, припаркованные вокруг, этому не мешают). Построив парковку, можете сразу переместить на неё до 2 автомобилей.

Трёхместная парковка. Строится путём улучшения двухместной парковки — просто переверните её жетон в ячейке на другую сторону. Перепаркуйте автомобили с улучшаемой двухместной парковки на трёхместную сторону. Можете заодно переместить сюда ещё автомобили — до трёх в сумме.



Действие. Наём

Вы принимаете всё больше и больше пациентов, а значит, вам необходимо нанимать всё больше и больше персонала!

Действие найма позволяет вам нанять новых сотрудников в клинику. Вы можете:

- нанять 1 врача
и/или
- нанять 1 медсестру ЛИБО 1 санитара.

При найме сотрудника выполните следующее:

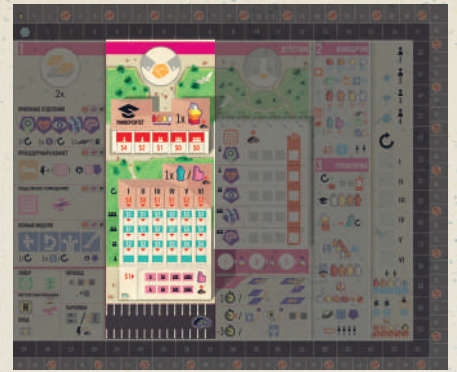
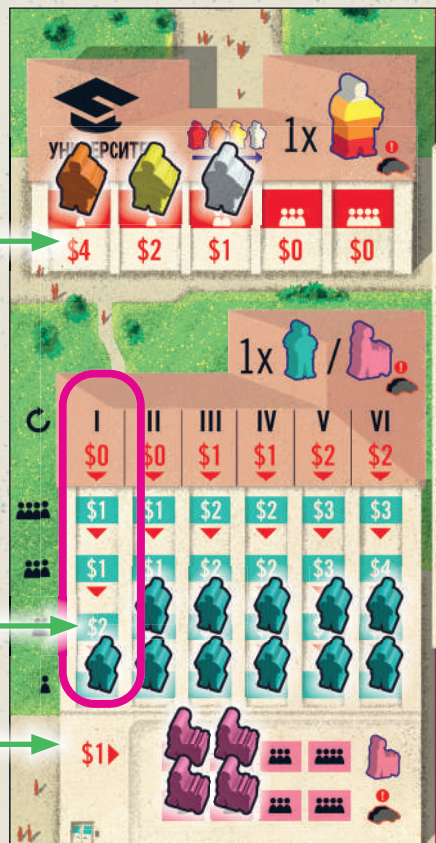
1. Заплатите указанную стоимость (см. иллюстрацию ниже).
2. Возьмите фигурку сотрудника из ячейки на игровом поле.
3. **Возьмите автомобиль с общей парковки на игровом поле.**
4. Поместите нанятого сотрудника на любой вход или на вертолётную площадку по вашему выбору. Это не отнимает времени (см. «Передвижение по клинике», стр. 14).
5. Припаркуйте автомобиль на свободном месте 1-го этажа (см. «Парковка автомобилей», стр. 12). **Если нигде припарковать автомобиль сотрудника — вы не можете его нанять!**

Стоимость найма врачей указана под ячейками с их фигурками.

Стоимость найма медсестёр указана над их ячейками, и она растёт по мере того, как игроки приглашают медсестёр на работу.

Можно нанимать медсестёр только из столбца, соответствующего текущему раунду.

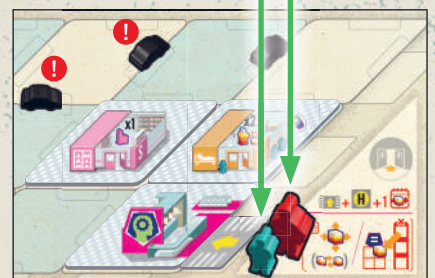
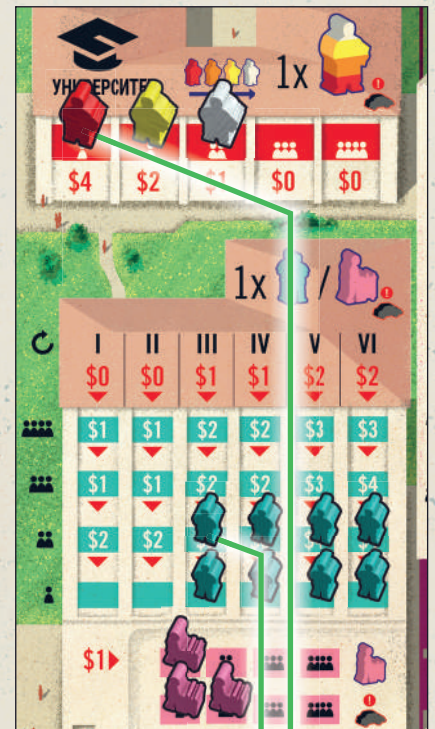
Наём санитаров всегда обходится в \$1.



Данная область игрового поля соответствует действию найма.

Пример. Вы решаете нанять врача с красной фигуркой. Вы платите указанную под ячейкой стоимость (\$4) и помещаете врача на вход в клинику, а также паркуете его автомобиль.

Затем вы решаете нанять медсестру: платите \$2 (как указано над её ячейкой) и помещаете её на вход, а также паркуете её автомобиль. Вы не можете заодно нанять и санитаров, т. к. одним действием нельзя нанимать обоих сразу.

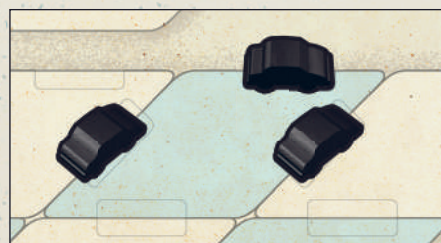




Данная область игрового поля соответствует **действию приёма пациентов**.



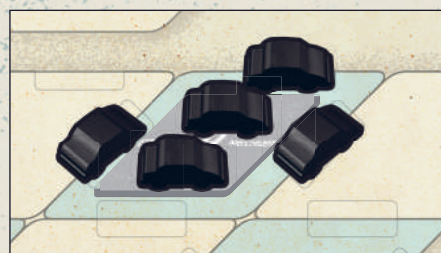
Данная область вашего планшета посвящена **очкам очереди** и тому, как их тратить.



Автомобили припаркованы на отмеченных местах вдоль границ ячеек 1-го этажа.



Автомобили можно парковать вокруг скверов.



Парковки позволяют парковать автомобили как на них самих, так и на границах вокруг.



Действие. Приём пациентов

Приём пациентов в вашу клинику может обернуться логистическим кошмаром, но у них — тяжёлый случай синдрома полного кошелька, и они действительно нуждаются в вашем лечении.

Действием приёма пациентов вы можете перевести пациентов с «блокнота» в область ожидания на вашем планшете игрока. Именно таким способом вы приводите пациентов к себе в клинику, чтобы потом заняться их лечением. Обратите внимание, что записи на приём представлены самими пациентами, чьи кубики стоят на «блокноте» (это действительно большой блокнот).

Для перевода пациентов с «блокнота» в область ожидания используются **очки очереди** (ОО). Количество доступных вам ОО определяется суммой входов и вертолётных площадок в вашей клинике.

ОО = 1 + количество входов и вертолётных площадок в клинике

ОО вы тратите на управление записями пациентов.

1 ОО ► переместить 1 пациента ортогонально на 1 ячейку в «блокноте»

Если другой пациент занимает место, на которое вы перемещаете выбранного пациента, они просто меняются местами. Будь то перемена мест или перемещение в пустую ячейку — **на это тратится 1 ОО**.

Примечание. Совершенно верно, это позволяет вам изменить запись пациента на соседний тип услуг (психиатрия соседствует с кардиологией; кардиология соседствует с психиатрией и офтальмологией и т.д.)!

Принять пациента

Это подразумевает перемещение 1 кубика пациента из крайнего правого (красного) столбца «блокнота» в свободную ячейку области ожидания того же типа услуг на вашем планшете игрока. **На это тратится 1 ОО**. Вы также должны припарковать его автомобиль (см. «Парковка автомобилей» ниже). **Если припарковать негде — вы не можете принять пациента!**

Всякий раз, когда в ряду образуется пробел, немедленно сместите крайние левые кубики пациентов вправо, чтобы заполнить его.

Вы можете повторять описанное выше и принимать любое количество пациентов (да и просто управлять их записями в «блокноте») до тех пор, пока не кончатся ОО.

Все ОО, которые вы не потратите, сгорают. Вы не можете сохранить их на будущее.

Примечание. В вашей области ожидания есть ячейки только для 4 пациентов на каждый тип услуг. Пятого пациента на ту же услугу принять нельзя.

Парковка автомобилей

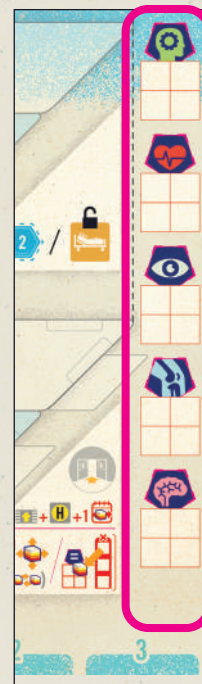
Вы должны припарковать автомобиль каждого нового пациента, которого принимаете, и каждого нового сотрудника, которого нанимаете. Даже для пациента, прибывающего через вертолётную площадку, кто-то заботливо подгонит автомобиль, чтобы он смог уехать после выписки.

Вы можете парковать автомобили только на 1-м этаже. Каждая граница ячеек этажа без модуля имеет одно парковочное место (показано на вашем планшете). Каждый жетон парковки имеет 2 или 3 места. Припарковав автомобиль, вы не можете его перемещать, кроме как при постройке новых парковок.

Помните: если на границе ячейки припаркован автомобиль, ни один модуль не может быть в ней построен. Так что думайте заранее, когда будете парковать машины у клиники!

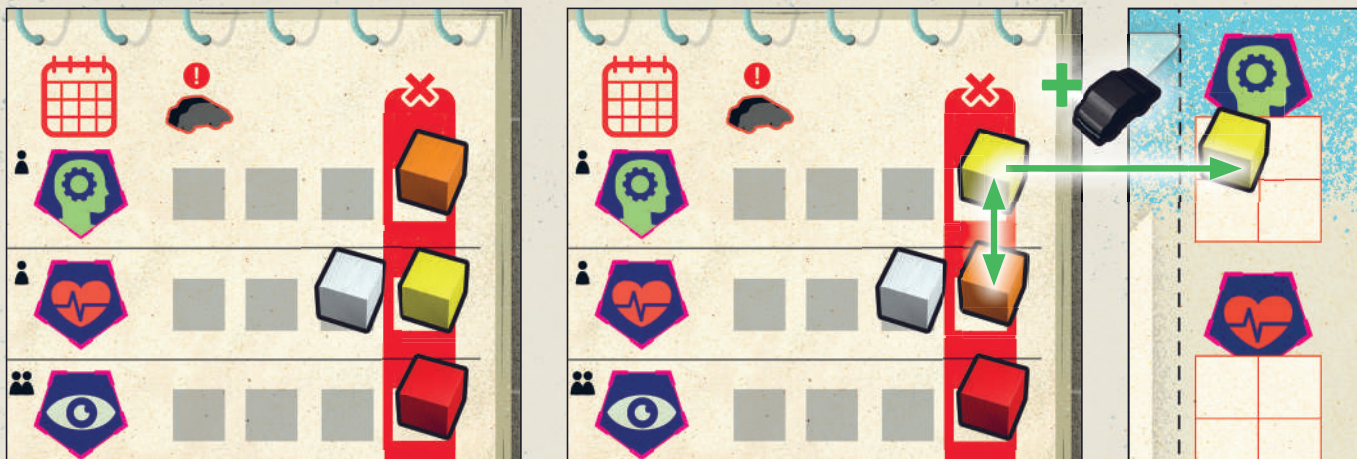
Забрать автомобиль

Когда человек (пациент или сотрудник) покидает вашу клинику по любой причине, уберите любой автомобиль с планшета и верните в запас. (Да-да, пациент только что уехал на «Мазерати» главврача. Не стоило оставлять ключи в замке зажигания!)

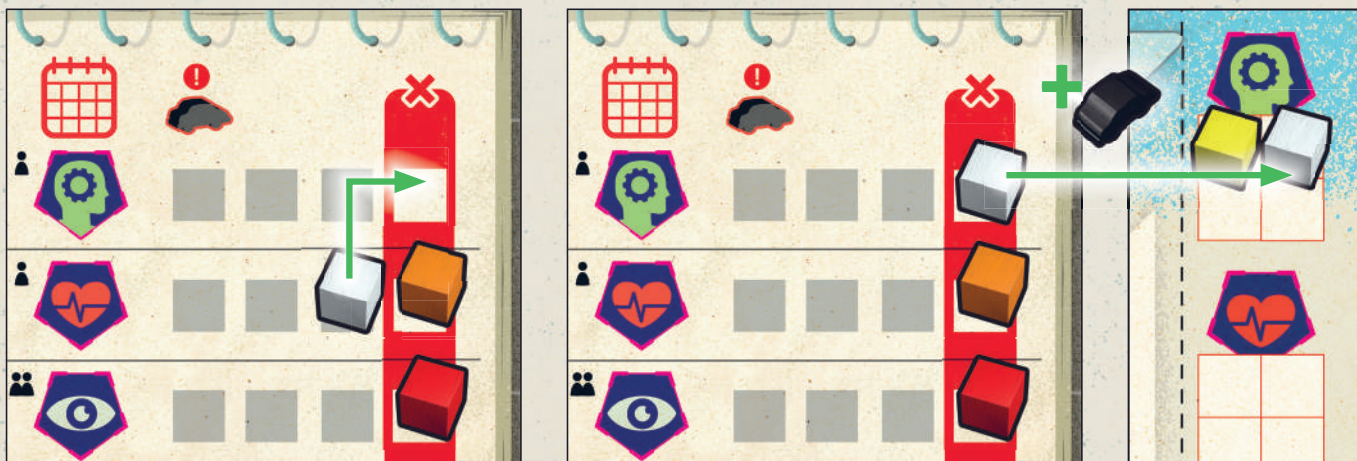


Данная область вашего планшета называется **областью ожидания**.

Пример. У вас есть 4 очка очереди (ОО), и вы хотите переместить белый и жёлтый кубики пациентов в область ожидания психиатрии. Сначала вы перемещаете жёлтый кубик из ряда кардиологии на соседнее место над ним (в ряду психиатрии). Так как новое место занято другим пациентом, кубики просто меняются местами — оранжевый кубик передвигается вниз в ряд кардиологии. Вы потратили 1 ОО. Затем вы перемещаете жёлтый кубик пациента из ряда психиатрии в область ожидания психиатрии. Ещё 1 ОО. Не забудьте взять и припарковать автомобиль нового пациента. Вы суммарно потратили 2 ОО.



Теперь вы перемещаете белый кубик пациента из ряда кардиологии на соседнее свободное место сверху. Это стоит 1 ОО. Так как справа от этого кубика образовался пропуск, он сдвигается максимально вправо, в данном случае — в конец ряда. Вы тратите четвёртое и последнее ОО, перемещая белый кубик из ряда психиатрии в область ожидания. Не забудьте взять и припарковать автомобиль.



Новые записи на приём

После того как каждый игрок выполнил выбранное им действие, новые пациенты записываются на приём. Добавьте по 1 кубуку из мешка пациентов в каждый ряд на «блокноте». Новый кубик выставляется на первое же свободное место слева. Если в ряду не осталось свободных мест — кубик в этот ряд не добавляется.

Если маркер действий уже достиг 3-го деления шкалы (а значит, каждый игрок выполнил по 3 действия) — настало время для передвижения (см. «Передвижение по клинике», стр. 14). В ином случае передвиньте маркер действий на 1 деление вперёд, и каждый игрок выбирает следующее действие. Таким образом, запись пациентов на приём происходит после каждого круга действий — трижды за раунд.

Маркер действий находится на 3-м делении, в «блокнот» в третий раз за раунд выставлены новые кубики пациентов — значит, пришла пора перемещать сотрудников и пациентов по клинике.



Передвижение по клинике

Как только вы выполнили третье действие в раунде, наступает черёд развести пациентов и сотрудников по клинике. Необязательно ждать, пока соперники закончат выполнять свои действия. Игроки могут выполнять передвижение одновременно, но в партии с новичками (или если кто попросит) лучше разыграть передвижение в порядке очерёдности хода.

Вы можете перемещать любых сотрудников и пациентов, кого и как хотите, но передвижение требует времени, а «время — деньги», как говорится! Так что стремитесь развести всех по местам как можно эффективнее. Потраченное время приведёт к штрафам при подсчёте очков в конце игры, как показано на шкале времени.

Обычно цели передвижения бывают следующими:

- Привести пациентов в процедурные кабинеты / операционные модули, соответствующие требуемым типам услуг, или в амбулаторию. Собственно говоря, куда больше вы переместить их и не можете.
- Привести врачей к пациентам, как можно точнее соблюдая цветовое соответствие.
- Привести медсестёр к врачам, несоответствующим пациентам по цвету.
- Привести врачей в лаборатории для повышения квалификации.
- Все должны быть в доступных им локациях к концу передвижения.

Люди просто так не уходят

Как только человек попал в вашу клинику (включая область ожидания), он не может покинуть ваш планшет игрока. Единственный способ для пациента покинуть вашу клинику — вылечиться или... испустить дух.

Пациенты не могут менять кабинеты

После того как пациент заканчивает раунд в процедурном кабинете, операционной или амбулатории, он остаётся там до конца лечения... или до скоропостижного конца.

Затраты времени на передвижение

	Перейти из области ожидания на вход или на вертолётную площадку	
	Войти в клинику с жетона входа (по стрелке) или с вертолётной площадки	1 
	Перейти в соседний модуль или в любую другую ячейку 1-го этажа (внутри или вне корпуса)	1 
	Переместиться от одного перехода к другому*	
	Перейти из области ожидания напрямую в амбулаторию	
	Особый модуль «Распределительный хаб» уменьшает потраченное время на 3 единицы в каждом раунде	-3 

* У вас может быть только **одна** сеть ортогонально соединённых переходов. Персонал и пациенты могут мгновенно перемещаться от одного перехода к любому другому без потери времени. Обратите внимание, что в некоторых дополнениях расположение переходов приобретает ещё большую важность.

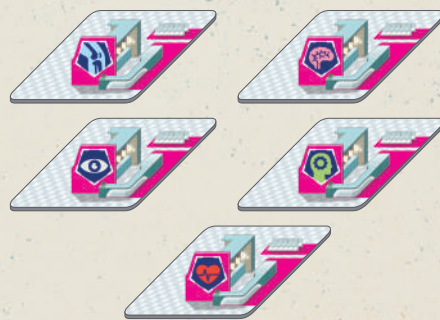
Завершив передвижение, передвиньте ваш маркер на 1 деление по шкале времени за каждую потраченную единицу времени.

Вместимость модуля

Передвижение персонала и пациентов не ограничены вместимостью модулей, но в конце передвижения в каждом модуле может быть только ограниченное количество людей. Вместимость указана на самих модулях. Для примера возьмём процедурный кабинет. Он может вмещать максимум 2 пациентов и 2 врачей. Медсестры — исключение. Сколько угодно медсестёр может помогать врачам в уходе за пациентами.

Помните: заполненный модуль не препятствует перемещению через него.

Если у вас возникнут сомнения насчёт вместимости модулей, руководствуйтесь памяткой ниже.



Приёмное отделение: сколько угодно врачей и медсестёр



Процедурный кабинет:
2 врача, 2 пациента, сколько угодно медсестёр



Подсобное помещение:
1 санитар



Операционная:
1 врач, 1 пациент, сколько угодно медсестёр



Распределительный хаб: здесь никто не может закончить перемещение



Лаборатория:
1 врач



Амбулатория:
1 врач, 1 пациент

Обратите внимание на следующее.

1. В конце передвижения каждый человек может находиться только в модуле, где ему разрешено быть. Единственное исключение — пациенты могут оставаться в области ожидания.

Пример. Каждый пациент должен в итоге находиться в одном из следующих мест: процедурный кабинет или операционная, относящиеся к требуемой услуге, амбулатория или область ожидания. Пациент не может закончить передвижение в лаборатории, приёмном отделении, подсобном помещении и в процедурном кабинете либо операционной с неподходящим для него типом услуг.

Пример. Каждый санитар должен закончить передвижение в подсобном помещении.

2. В конце передвижения в каждом модуле могут находиться только определённые люди в количестве, не превышающем вместимость модуля.

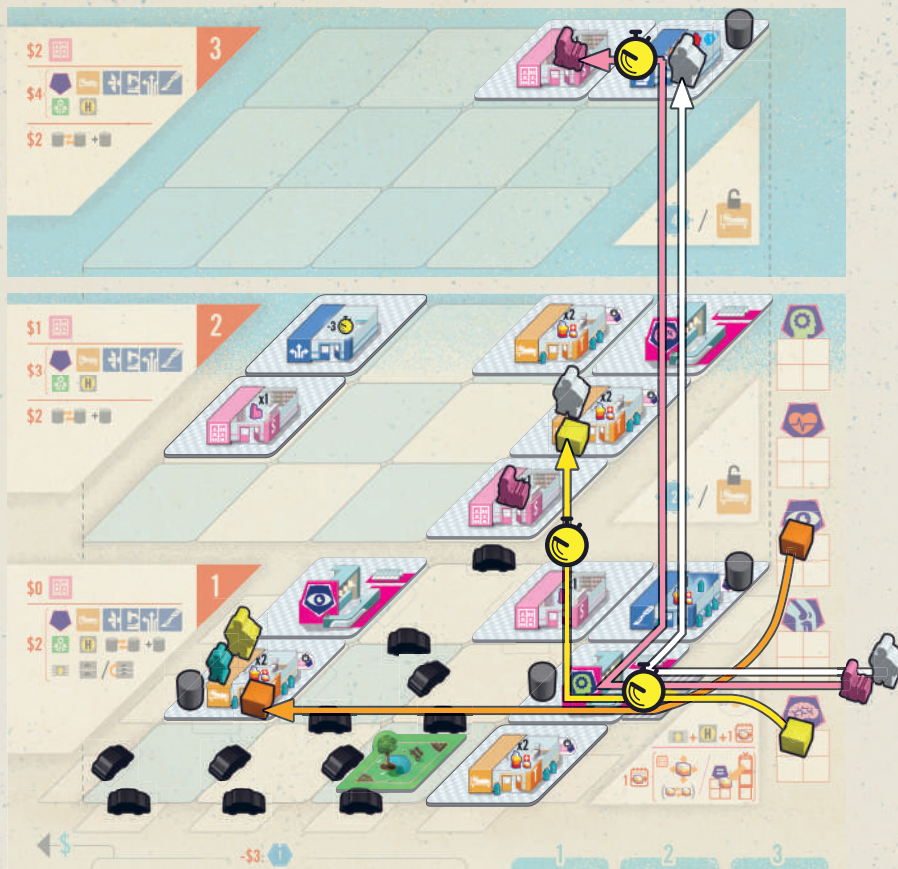
Пример. Каждый процедурный кабинет вмещает до 2 пациентов и 2 врачей, а также сколько угодно медсестёр. Санитары не могут находиться в процедурных кабинетах.

Пример. Каждая лаборатория вмещает 1 врача и никого больше.

3. Пациенты перемещаются (условно говоря, «телепортируются») напрямую из области ожидания в амбулаторию, игнорируя привычное пошаговое передвижение и не тратя времени.
4. Пациенты попадают в область ожидания только из области записи на приём (на «блокноте»).
5. Пациент может находиться только в таком процедурном кабинете или операционной, которые принадлежат к тому виду услуг, по которому он был принят в клинику.

Примечание. Передвижение каждого человека должно заканчиваться в одном из модулей (не относится к пациентам, оставшимся в области ожидания). Никто не может завершить движение на входе или вертолётной площадке, включая новых сотрудников. Все должны находиться на корректных местах, когда вы перейдёте к следующему этапу.

Примечание. Как можно видеть на шкале времени, в конце игры вы потеряете 1 очко популярности за каждые 3 потраченные единицы времени.



Пример. Вы хотите переместить 1 жёлтый кубик пациента неврологии и 1 оранжевый кубик пациента офтальмологии из области ожидания. Вы также наняли врача с белой фигуркой и нового санитаря.

1. Вы направляете нового врача в лабораторию:

- 1 🕒 войти в клинику с входа;
- 0 🕒 пройти по переходу из приёмного отделения психиатрии в операционную;
- 0 🕒 пройти по переходу из операционной в лабораторию.

Итого: 1 🕒

2. Вы направляете пациента с оранжевым кубиком, записавшегося в офтальмологию, в связанный с ней процедурный кабинет:

- 0 🕒 переместиться из области ожидания к входу;
- 1 🕒 войти в клинику с входа;
- 0 🕒 пройти по переходу из приёмного отделения в процедурный кабинет офтальмологии.

Итого: 1 🕒

3. Вы направляете санитаря в пустующее подсобное помещение на верхнем этаже:

- 1 🕒 войти в клинику с входа;
- 0 🕒 пройти по переходу из приёмного отделения психиатрии в операционную;
- 0 🕒 пройти по переходу из операционной в лабораторию;
- 1 🕒 перейти из лаборатории в подсобное помещение.

Итого: 2 🕒

4. Вы направляете пациента с жёлтым кубиком, записавшегося в неврологию, в один из относящихся к ней процедурных кабинетов:

- 0 🕒 переместиться из области ожидания к входу;
- 1 🕒 войти в клинику с входа;
- 1 🕒 переместиться из приёмного отделения в процедурный кабинет прямо над ним.

Итого: 2 🕒

5. У вас построен особый модуль «Распределительный хаб», поэтому время, затраченное на передвижения, уменьшается на 3 🕒.

6. Суммарно потрачено времени: $6 \text{ 🕒} - 3 \text{ 🕒} = 3 \text{ 🕒}$. Вы отмечаете это, передвигая свой маркер на 3 деления вперёд по шкале времени.



Данная часть игрового поля соответствует этапу коммерции.

Второй этап. Коммерция

Все игроки могут разыгрывать этот этап одновременно, но при игре с новичками (или если кто попросит) лучше следовать очередности хода.

На этом этапе вы оцените стоимость лечения пациентов и получите доход, оплатите расходы и наберёте очки популярности в зависимости от достигнутых успехов.

Лечение пациентов и доход

Пациенты, которые получили лечение, принесут вам доход. Это пациенты в процедурных, операционных и амбулатории.

Важно! До конца этапа коммерции храните полученный доход отдельно от сбережений (см. пример слева).



Амбулатория

Для амбулатории не важен цвет фигурки врача. 1 врач может вылечить 1 пациента, и вы заработаете \$6 независимо от цвета кубика пациента.

Процедурные кабинеты

В каждом процедурном кабинете и в каждой операционной назначьте по врачу для каждого пациента и выделите медсестёр в помощь врачам. Если цвет фигурки врача совпадает с цветом кубика пациента, медсестра не требуется, а в ином случае...

Для успешного лечения пациента врачу требуется по 1 медсестре за каждый уровень цветового несоответствия между квалификацией врача и тяжестью заболевания пациента. Другими словами — по 1 медсестре за каждый шаг по цветовой градации от белого к красному, отделяющий врача от пациента по цвету. Обратите внимание, что каждая медсестра может помогать только 1 врачу. Так что если 2 врачам в одном модуле требуется помощь, каждому нужно назначить своих медсестёр.

Примеры.

- Врач: красный. Пациент: красный. Медсестра не требуется.
- Врач: оранжевый. Пациент: жёлтый. Требуется 1 медсестра.
- Врач: жёлтый. Пациент: оранжевый. Требуется 1 медсестра (медсестры компенсируют несоответствие в обоих направлениях).
- Врач: красный. Пациент: жёлтый. Требуется 2 медсестры.
- Врач: красный. Пациент: белый. Требуется 3 медсестры.

Если пациенту назначен корректный состав из врача и медсестёр, он считается успешно вылеченным (и пациент счастлив, и вы получите с него плату)! В ином случае — лечение не удалось (и вам не заплатят).

Каждый **пациент**, успешно вылеченный в процедурном кабинете или операционной, приносит вам доход в зависимости от **цвета своего кубика** (а не цвета фигурки врача):



Скверы

Каждый успешно вылеченный в процедурном кабинете пациент дополнительно платит вам \$2 за каждый сквер по соседству с этим кабинетом.



Операционные

Они работают как процедурные кабинеты (ладно, как половина процедурной, поскольку вмещают только 1 врача и 1 пациента!), но в операционной по умолчанию всегда есть 1 медсестра, как и указано на жетоне (см. слева). Также в операционных нет окон на улицу, поэтому они не приносят дохода за скверы по соседству.



Каждый раунд помещайте получаемый доход в отведённую область, которая находится ниже вашего планшета. В конце этапа коммерции переместите весь оставшийся доход к сбережениям слева от планшета.



Выписка домой

Каждый успешно вылеченный пациент (в амбулатории, процедурном кабинете или операционной) садится в любой автомобиль (см. «Забрать автомобиль», стр. 12) и едет домой. Это не тратит время. Пациент покидает игру: верните его кубик в общий запас (не в мешок), а его автомобиль — на общую парковку на игровом поле.

Расходы

Не забыли про доход, полученный в этом раунде и сложенный ниже планшета? Вы должны оплатить расходы из этого дохода. Если дохода не хватает, оплатите остаток расходов из сбережений (лежат слева от планшета). Если и сбережений недостаточно, потеряйте 1 очко популярности за каждый \$1, который не можете заплатить, а если и популярность в итоге упала до нуля... просто считайте, что оставшиеся расходы погашены. В следующий раз лучше планируйте расходы!

Таким образом, вы оплачиваете расходы:

1. из дохода текущего раунда,
2. оставшиеся расходы — из своих сбережений,
3. если всё ещё остались расходы — очками популярности по курсу 1:1 (1 очко за \$1).

Зарплата персонала

Вы должны заплатить каждому сотруднику:



Содержание клиники

Каждый модуль и сквер в вашей клинике расходует \$1.

Каждая операционная, в которой успешно вылечен пациент, дополнительно расходует \$2. Суммарные её расходы в таком случае: \$1 за содержание + \$2 = \$3.

Каждый санитар снижает ваши затраты на содержание клиники на \$3 (но не ниже нуля).

Примеры затрат на содержание клиники.

- В клинике 4 модуля и 1 сквер. Затраты \$5.
- В клинике 4 модуля и 1 сквер, нанят 1 санитар. Затраты \$2.
- В клинике 4 модуля и 1 сквер, наняты 2 санитары. Затраты \$0.
- В клинике 7 модулей, один из которых — неиспользованная операционная. Затраты \$7.
- В клинике 7 модулей, один из которых — операционная, в которой вылечен пациент. Затраты \$9.

Получение популярности

Если после оплаты расходов у вас остаётся **неистраченный доход**, вы можете купить популярность (всё, как в реальной жизни!). Это выполняется в **обратном** порядке хода.

Каждое 1 очко популярности стоит \$3. Продвиньте свой маркер по шкале популярности. Если вы заняли то же место, что и соперник, поместите свой маркер сверху, чтобы был понятен порядок, в котором вы достигли этого уровня популярности.

Примечание. Вы можете использовать **только доход текущего раунда** для покупки популярности.

Купив популярность, добавьте оставшийся доход к вашим сбережениям. В следующем раунде вы можете тратить сбережения на наём сотрудников и так далее, но всегда помните — деньги, ставшие частью сбережений, нельзя потратить на популярность!



В вашей операционной успешно вылечили пациента, поэтому требуется заплатить \$3 вместо \$1 за содержание, как указано в области затрат на игровом поле.

ПОДСКАЗКА

Популярность указывается в шестиугольниках, имеющих 4 вариации.

Мгновенно

Популярность в шестиугольнике со значком молнии и без пунктирного контура: немедленно получите или потеряйте популярность.



Положительные



Отрицательные

В конце игры

Популярность в шестиугольнике без значка молнии и с пунктирным контуром: получите или потеряйте популярность в конце игры.





Положительные







Отрицательные

Третий этап. Управление



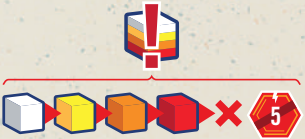
Этап управления в основном посвящён подготовке к следующему раунду. Выполните следующие шаги.

1.		Передвиньте маркер раунда на 1 деление вниз по шкале.
2.		Передвиньте маркер действий на первое деление шкалы.



Игровое поле

3.		Записи на приём. Верните кубики пациентов с крайних правых ячеек (в красной зоне) обратно в мешок с набором пациентов.
4.		Университет. Каждый врач в университете повышает квалификацию: красные фигурки остаются красными, оранжевые становятся красными, жёлтые — оранжевыми, белые — жёлтыми. Заменяйте их фигурками из запаса (не из мешка).
5.		Университет. Согласно числу игроков, достаньте из мешка и поместите фигурку врача в каждую пустую ячейку, затем переставьте фигурки врачей слева направо в порядке: красные, оранжевые, жёлтые, белые.
6.		Университет. Уберите с поля фигурки медсестёр, которых можно было нанять только в этом раунде. <i>Пример.</i> Если вы передвинули маркер раунда на деление IV, все медсёстры, оставшиеся в столбце III, убираются с поля.

Ваш планшет игрока

7.		Лаборатория. Каждый врач в лаборатории повышает свою квалификацию дважды , принося вам 1 очко популярности: красные фигурки остаются красными, оранжевые и жёлтые становятся красными, белые — оранжевыми. Врач, чья фигурка уже была красной, не повышает квалификацию, но всё равно приносит 1 очко популярности.
8.		Все остальные врачи на вашем планшете (не в лаборатории) теряют квалификацию : белые фигурки остаются белыми, жёлтые становятся белыми, оранжевые — жёлтыми, красные — оранжевыми. Заменяйте их фигурками из запаса (не из мешка). <i>Бегать по коридорам и лечить пациентов — утомительно, а уставшие врачи хуже справляются с задачами.</i>
9.		Состояние пациентов, остающихся на вашем планшете, ухудшается. Каждый пациент с красным кубиком умирает , и вы теряете 5 очков популярности . Верните кубики почивших в запас, а их автомобили — на общую парковку на игровом поле. Оранжевые кубики пациентов становятся красными, жёлтые — оранжевыми, белые — жёлтыми. Заменяйте их кубиками из запаса (не из мешка).

Прочее

10.		Приёмные отделения и особые модули. В каждой стопке, где нет открытого модуля, откройте 1 модуль. Если стопка закончилась, вы больше не можете строить модули этого типа.
11.		Обновите порядок хода. Игрок с наименьшей популярностью становится первым, игрок со вторым результатом с конца — вторым, и т. д. Если несколько игроков равны по популярности — тот из них, кто достиг этой популярности первым, будет ходить позднее. Если порядок хода никак не поменялся, тогда все игроки смещаются на 1 позицию по шкале очерёдности. <i>Например, при игре вчетвером: 1 → 2, 2 → 3, 3 → 4, 4 → 1.</i>

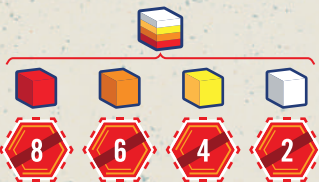

Конец игры

Игра заканчивается после 6 раунда. Помимо популярности, накопленной в течение партии, в порядке очередности хода вы получаете или теряете популярность за следующее.

Положительные очки

1.		Персонал. Каждый сотрудник приносит вам столько популярности, сколько указано слева.
2.		Процедурные кабинеты. За каждый процедурный кабинет, одновременно соседствующий с приёмным отделением на том же этаже и с подсобным помещением (не важно, есть там санитар или нет), вы получаете столько популярности, сколько указано в памятке на этаже этого кабинета.
3.		Корпуса. За каждый дополнительный корпус, который способен принимать пациентов, вы получаете +8 популярности. Для этого в нём должно быть не только приёмное отделение, но и модуль для лечения пациентов — процедурный кабинет или подходящий особый модуль.

Отрицательные очки

4.		Пациенты. За каждого пациента, оставшегося в вашей клинике (включая пациентов в области ожидания), потеряйте столько популярности, сколько указано слева.
5.		Потраченное время. Потеряйте популярность согласно самому высокому отрицательному значению, которого достиг или пересёк ваш маркер на шкале времени.

Игрок с наибольшей популярностью побеждает!

В случае ничьей побеждает тот из претендентов, кто первым набрал наибольшую популярность (т. е. находится раньше в очередности хода).



Данная область игрового поля соответствует **этапу управления**.



Данная область игрового поля относится к **концу игры**.

Одиночный режим

1. Выберите, какую сторону планшета игрока вы будете использовать.
2. Поставьте себе одну из приведённых ниже целей на партию.

 <p>В мешке, на игровом поле и на вашем планшете не осталось белых кубиков пациентов.</p>	 <p>Вы построили 3 корпуса, в каждом из которых можно принимать пациентов.</p>	 <p>По итогу партии вы потратили не больше 12 единиц времени.</p>	 <p>Ровно 7 врачей на вашем планшете игрока.</p>	 <p>Фигурки врачей всех 4 цветов на вашем планшете игрока.</p>
 <p>Кубики пациентов как минимум 3 цветов на вашем планшете игрока.</p>	 <p>Вы построили приёмное отделение на самом верхнем возможном этаже.*</p>	 <p>В 6 раунде вы вылечили не менее 2 красных, 2 оранжевых и 2 жёлтых пациентов.</p>	 <p>Не менее 4 медсестёр на вашем планшете игрока.</p>	 <p>Не менее \$200 и не менее чем 0 очков популярности (после штрафа за потраченное время).</p>

* Обычно это 4-й этаж, но одно из дополнений добавляет 5-й.

3. Играйте по обычным правилам.
4. Если вы не смогли достичь поставленной цели, перейдите к шагу 2, чтобы выбрать новую цель и сыграть снова.

Если вы достигли поставленной цели, оцените свои успехи:



санитар



ординатор



зав. отделением



медсестра



дежурный врач



генеральный директор



врач-стажёр



хирург

Жетоны стартовых условий



1



2



3



4



5



6



7

Обратите внимание: сотрудник, полученный согласно жетону стартовых условий, должен быть взят из запаса и помещён на начальный вход в вашу клинику (как и первый врач), а жетоны сквера и парковки, равно как и автомобили должны быть размещены согласно обычным правилам.

- 1 Начните игру с медсестрой (из запаса, а не с игрового поля) и припаркуйте её автомобиль.
- 2 Начните игру с санитаром (из запаса, а не с игрового поля) и припаркуйте его автомобиль.
- 3 Начните игру со сквером.
- 4 Начните игру с белым кубиком пациента (из запаса, а не из мешка) в области ожидания психиатрии и припаркуйте его автомобиль.
- 5 Начните игру с двухместной парковкой.
- 6 Начните игру с жёлтой фигуркой врача вместо белой фигурки.
- 7 Начните игру с дополнительными \$5 (у вас будет \$20 вместо \$15).

Модули



Приёмное отделение

Строительство: нельзя строить по соседству с другим приёмным отделением (пурпурного цвета). Допускается только одно приёмное отделение на каждом этаже каждого корпуса. В каждом раунде можно строить не более чем по одному приёмному отделению каждого типа.

Эксплуатация: без особенностей.

Вместимость: неограниченно врачей и медсестёр.

Назначение: определяет тип медицинских услуг, предоставляемых на всём этаже корпуса. Процедурные кабинеты на этаже могут принимать только пациентов, которым требуется данный тип услуг.



Процедурный кабинет

Строительство: нельзя строить по соседству с другим процедурным кабинетом (оранжевого цвета). Построив процедурный кабинет, можно немедленно построить соседнее с ним подсобное помещение.

Эксплуатация: функционирует, если по соседству есть приёмное отделение на том же этаже и подсобное помещение на том же этаже или этажом выше/ниже.

Вместимость: 2 врача, 2 пациента, неограниченно медсестёр.

Назначение: на этапе коммерции до 2 врачей могут вылечить до 2 пациентов с кубиками тех же цветов, что их фигурки. Если цвета не совпадают, дополнительно требуются медсёстры (см. «Процедурные кабинеты», стр. 16).



Подсобное помещение

Строительство: нельзя строить по соседству с другим подсобным помещением (розового цвета).

Эксплуатация: без особенностей.

Вместимость: 1 санитар.

Назначение: позволяет функционировать соседнему процедурному кабинету, который может находиться не только на том же этаже, но и этажом выше/ниже.



Операционная

Строительство: нельзя строить по соседству с другим особым модулем (синего цвета).

Эксплуатация: функционирует, если на том же этаже по соседству есть приёмное отделение.

Вместимость: 1 врач, 1 пациент, неограниченно медсестёр.

Назначение: на этапе коммерции в операционной 1 врач может вылечить 1 пациента с совпадающим цветом кубика. Если цвет не совпадает, требуются медсёстры. В операционной есть 1 «виртуальная» медсестра, которая всегда готова помочь врачу и не требует зарплаты (см. «Процедурные кабинеты» и «Операционные», стр. 16).



Амбулатория

Строительство: нельзя строить по соседству с другим особым модулем (синего цвета).

Эксплуатация: без особенностей.

Вместимость: 1 врач, 1 пациент.

Назначение: на этапе коммерции в амбулатории 1 врач может вылечить 1 пациента вне зависимости от цвета его кубика и требуемой услуги. Пациенты могут перемещаться в амбулаторию напрямую из области ожидания без траты времени (но не могут перемещаться отсюда дальше по клинике).



Лаборатория

Строительство: нельзя строить по соседству с другим особым модулем (синего цвета).

Эксплуатация: без особенностей.

Вместимость: 1 врач.

Назначение: на этапе управления врач в лаборатории дважды повышает квалификацию: красные, оранжевые и жёлтые фигурки остаются/становятся красными, а белые становятся оранжевыми. Также на этом этапе врач в лаборатории приносит вам 1 очко популярности (независимо от изменений в его квалификации).



Распределительный хаб

Строительство: нельзя строить по соседству с другим особым модулем (синего цвета).

Эксплуатация: без особенностей.

Вместимость: здесь никого не должно быть.

Назначение: в конце передвижения по клинике снизьте затраты времени на 3 единицы. Общее затраченное время не может стать меньше нуля.

Дополнения

Благодаря добавочным целям, успешно достигнутым в ходе кампании на Kickstarter, базовая игра включает в себя мини-дополнения. Не добавляйте их, пока не сыграете несколько раз, — в «Клинике» есть, в чём достигать мастерства! Когда поймёте, что готовы, можете включать любые мини-дополнения, даже сразу все. Впрочем, рекомендуем включать их по одному — так всем будет проще. А то, если всё разом добавить, и самим недолго оказаться в роли пациента психиатрии!

Переливание крови

Состав



8 фишек крови

Ход игры

Каждый раунд вы можете отправить 1 сотрудника сдать кровь (для пополнения банка крови в клинике, конечно же).

Первый этап. Действия

Передвижение по клинике

Новое! Сдача крови

Вы можете переместить 1 сотрудника (врача, медсестру, санитару или уборщика) по обычным правилам **в пустое приёмное отделение** для сдачи крови. В таком случае потребуется вывести оттуда всех прочих сотрудников (не волнуйтесь, отделение оснащено модным оборудованием для проведения флеботомии своими силами). Положите фигурку сдающего кровь сотрудника плашмя, чтобы начать процедуру, которая завершится на **этапе коммерции**.

- **Положите** фигурку сотрудника плашмя в **пустом приёмном отделении** для **сдачи крови**. Это тратит 3 единицы времени.

На этапе коммерции ваш донор произведёт 1 фишку крови. В следующем раунде любая медсестра может взять и отнести её в процедурный кабинет для оказания помощи пациенту. Медсестра может переносить только 1 фишку крови за раз.

- Медсестра может взять и отнести 1 фишку крови в **процедурный кабинет**.
- Медсестра в обычном порядке тратит время на передвижение от приёмного отделения до процедурного кабинета.

Второй этап. Коммерция

Лечение пациентов и доход

Новое! Приёмное отделение (донорство крови)

Если у вас есть сотрудники, поодиночке лежащие в приёмных отделениях, вы можете взять кровь у одного из них. Поместите фишку крови из запаса в приёмное отделение с донором и поставьте его фигурку на ноги. Если несколько игроков берут кровь, а в запасе не хватает фишек, первым получает кровь игрок с наименьшей популярностью.

Процедурные кабинеты

Медсестра в процедурном кабинете с пациентом и фишкой крови, но **без врача**, может провести переливание крови. Верните фишку крови в запас.

Если кубик пациента был белым, то пациент успешно вылечен. Вы получаете доход, и пациент уезжает домой на автомобиле, как обычно.

В ином случае вы получаете доход как если бы вылечили пациента, но ему просто становится легче, и цвет его кубика

меняется на 1 градацию (красный → оранжевый, оранжевый → жёлтый, жёлтый → белый). Пациент остаётся в процедурном кабинете. Поставьте фигурку медсестры на кубик пациента (а вы думали, переливание крови — это легко?!).

Третий этап. Управление

Пациенту с фигуркой медсестры, стоящей сверху, **не становится хуже** (цвет кубика не меняется). Снимите фигурку медсестры и поставьте рядом.

Огнетушители

Состав



8 фишек огнетушителей

Ход игры

Ваша клиника закупила нечто инновационное и экспериментальное для маленького городка: огнетушители. К сожалению, никто из сотрудников не знает, как работает эта новомодная технология, но пациенты с удовольствием доплатят за палату рядом с огнетушителем — ведь это так необычно!

Первый этап. Действия

Действие. Строительство

Специфические правила строительства

Огнетушитель можно разместить в любом модуле, где пациенты не проходят лечение (т. е. нельзя в процедурном кабинете, операционной и амбулатории). В каждом подходящем модуле может быть только 1 огнетушитель. Стоимость размещения равна номеру этажа плюс один. Например, на 1-м этаже — \$2, а на 5-м этаже (из одного из дополнений) — \$6.

Передвижение по клинике

Когда сотрудник или пациент заходит в модуль с огнетушителем, он тратит **1 дополнительную единицу времени**, чтобы погладить на него. Даже если кто-то пользуется переходом, он не может не уделить минутку изучению необычного устройства; но если в модуле с огнетушителем нет перехода, т. е. человек не останавливается, то и дополнительное время не тратится.

- **Передвижение** в модуль с огнетушителем, включая использование **перехода**, тратит **1 дополнительную единицу времени**.

Примечание. Человек, начинающий раунд в модуле с огнетушителем, не тратит время на любование. Только тот, кто заходит в модуль с огнетушителем, тратит время (даже если сразу покидает этот модуль).

Второй этап. Коммерция

Лечение пациентов и доход

Процедурные кабинеты

Каждый пациент, успешно вылеченный в процедурном кабинете, приносит **дополнительные \$3** за **каждый модуль с огнетушителем** по соседству. **Огнетушители прямо-таки завораживают!**

Врачи-трудооголики









Состав



4 фиолетовые фигурки врачей-трудооголиков

Подготовка к игре

Согласно количеству игроков, поместите следующие фигурки в мешок врачей.

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

Игровое поле

Университет. Заполняйте ячейки как обычно. Когда будете менять врачей местами, первыми ставьте **фиолетовые** фигурки врачей.

Примечание. В университете может быть только 1 врач-трудоголик. Если вы вытащили из мешка второго, отложите его фигурку в сторону, а после заполнения ячеек верните в мешок.

Ход игры

Первый этап. Действия

Действие. Наём

Наём врача-трудоголика обходится в 2 раза дороже. Так как в университете может находиться только один — он всегда занимает крайнюю левую ячейку, а значит, его наём стоит \$8.

Передвижение по клинике

Вместимость процедурного кабинета с врачом-трудоголиком увеличена для пациентов с жёлтыми и белыми кубиками (но только для одного цвета из двух): модуль вмещает 3 жёлтых или 4 белых кубика пациентов.

Врач-трудоголик может лечить пациентов только в процедурном кабинете. Он не может находиться в амбулатории или операционной (а также в лаборатории).

Второй этап. Коммерция

Лечение пациентов и доход

Процедурные кабинеты

Врач-трудоголик за раз может вылечить либо 1 пациента с красным кубиком, либо до 2 пациентов с оранжевыми кубиками, либо до 3 пациентов с жёлтыми кубиками, либо до 4 пациентов с белыми кубиками без помощи медсестёр. После лечения положите фигурку врача плашмя (он истощён!).

Расходы: зарплата персонала

Врачи-трудоголики, которые не лечили пациентов, получают зарплату в размере \$8.

Третий этап. Управление

Игровое поле

Университет. Как при подготовке к игре с мини-дополнением.

Планшет игрока

Каждый врач-трудоголик, чья фигурка лежит плашмя на вашем планшете, убирается из игры (не забудьте вернуть его автомобиль на общую парковку на игровом поле).

Врачи-трудоголики, которые не лечили пациентов, остаются в вашей клинике и не теряют квалификацию. В конце игры они не приносят очки популярности, если так и остались в вашей клинике.

Зомби в клинике

Состав



8 зелёных кубиков зомби

Первый этап. Действия

Передвижение по клинике

Если в вашей клинике есть зомби, они передвигаются первыми. Передвигайте их кубики как вам удобнее, следуя правилами ниже.

- Зомби может переместиться в **соседний модуль** или в **ячейку 1-го этажа**. Это не тратит времени.
- Зомби не использует **переходы**.

Затем персонал и пациенты выполняют передвижения как обычно, но за одним исключением: нельзя перемещаться в модули и ячейки, в которых есть зомби. Однако уходить из таких мест можно, и это важно, потому что...

В конце передвижения **уберите из игры** каждого сотрудника и пациента, который находится в одном модуле или ячейке с зомби (исключение: 1 врач с 1 зомби в лаборатории). Припаркованные автомобили остаются. Держите убранные фигурки и кубики возле вашего планшета для учёта количества припаркованных автомобилей. За каждого пациента, погибшего из-за зомби, вы теряете 5 очков популярности.

Второй этап. Коммерция

Лечение пациентов и доход

Процедурные кабинеты

В каждом процедурном кабинете, где **нет врачей и медсестёр, но есть 2 жёлтых кубика пациентов**, замените их кубики на **1 кубик зомби** (верните жёлтые кубики в запас). Если в запасе не хватает кубиков зомби, игроки берут их в порядке очерёдности хода. Ваши пациенты не превращаются в зомби, если на вашу долю не хватило кубиков зомби.

Лаборатории

1 врач с фигуркой любого цвета в **лаборатории** с 1 зомби может его вылечить, заработав **\$32**. В таком случае положите кубик зомби возле вашего планшета (для учёта автомобилей), а фигурку врача положите плашмя.

Примечание. Если 2 пациента с жёлтыми кубиками становятся зомби, их автомобили навсегда остаются брошенными, даже когда вы вылечите зомби. Другими словами, на каждого зомби приходится по 2 автомобиля.

Третий этап. Управление

Планшет игрока

Лаборатория. Каждый лежащий врач просто встаёт — его квалификация не повышается, и 1 очко популярности вы за него не получаете. Для стоящих на ногах врачей функции лаборатории применяются в обычном порядке.

Область ожидания и клиника. Состояние пациентов (не зомби) на вашем планшете ухудшается по обычным правилам.

Конец игры

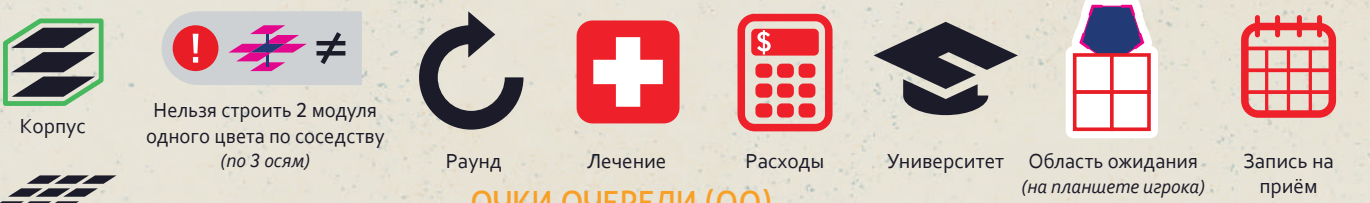
Вы получаете **9 очков популярности за каждого зомби** в вашей клинике (*та-а-акой спектакль!*).

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

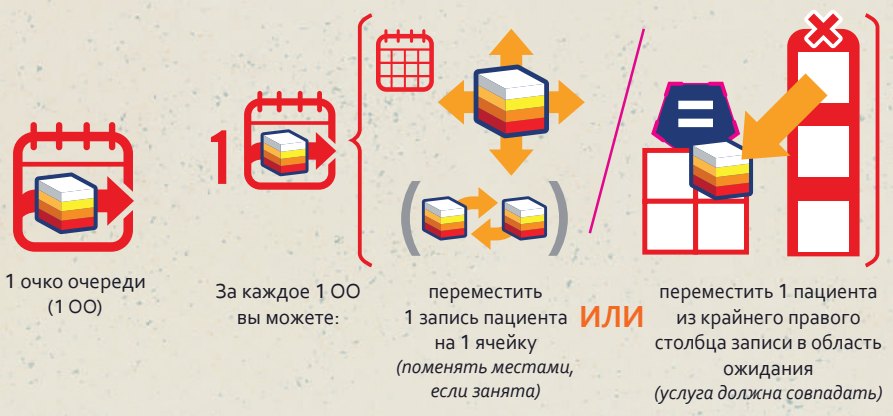
ДЕРЕВЯННЫЕ КОМПОНЕНТЫ



ЖЕТОНЫ



ОЧКИ ОЧЕРЕДИ (OO)



ДЕЙСТВИЯ



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ / ВРЕМЯ

