

UARANTINE

Game Rules



Dans Quarantaine, chaque joueur est le propriétaire d'un hôpital. Les patients s'alignent devant l'hôpital à la recherche d'un traitement pour leurs rhumes et leurs bobos variés. Votre but est de vous assurer que votre hôpital possède toutes les solutions pour administrer le meilleur traitement possible. Etendez votre hôpital avec le meilleur choix de chambres pour prodiguer les derniers traitements, mais attention aux redoutables virus « Graysles » qui peuvent se propager à travers votre établissement causant des mises en QUARANTAINE de vos salles.



CONTENUS



96 Cubes Patients
(24 de chaque couleur bleu, vert, rouge, jaune) aussi appelés « Patients »



32 Cubes Virus gris infectés
avec le « Graysles »



28 Tuiles Salles Spéciales
(2 de chacun des 14 types)



16 Tuiles de Salles de Traitements de départ
(4 de chaque couleur jaune, rouge, vert, bleu)



8 Tuiles Additionnelles de Salles de Traitements
(2 de chaque couleur jaune, rouge, vert, bleu)



4 Tuiles de Salle d'Accueil



8 Marqueurs Actions Bonus



4 Disques Actions

1 sac de pioche



Bonjour ! Mon nom est Queasy, et je suis le porte-parole de la Société des Germes Graysles. Notre slogan : « nous ne sommes pas si mauvais ». Les Graysles sont connus pour causer des coudes collant, des genoux de joueurs, et des hoquets. Mais est-ce vraiment si terrible ?

Ne vous inquiétez pas, je suis ici pour vous aider à apprendre les règles importante de Quarantaine. Au cours des pages de ce livret, quand j'apparais, vous devriez porter attention. Comme cela vous pouvez être certain que nous les Graysles nous finirons dans les hôpitaux de vos adversaires et pas dans le vôtre. Sauf si vous nous inviter à le visiter, bien sûr !



MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une tuile salle de traitement de départ de chaque couleur et une tuile salle d'accueil. Les autres salles sont rangées dans la boîte. Chaque joueur arrange ces tuiles de départ en un hôpital connecté (voir placement des tuiles hôpital).

Ensuite, retournez toutes les salles spéciales face cachées et tirez-en aléatoirement huit pour cette partie. Si vous tirez un double, ignorez-la et tirez-en une autre. Une fois que les huit différentes salles spéciales sont sélectionnées, tournez-les faces visibles et placez les huit tuiles sélectionnées (avec leurs doubles) et le paquet de salles additionnelles au centre de la table pour former le marché.

Puis, retirez toutes les paires de salles spéciales qui n'ont pas été sélectionné aléatoirement pour la partie et rangez-les dans la boîte. Le marché doit contenir maintenant 24 tuiles de 12 types différents (8 tuiles de salles spéciales et les 4 tuiles de salles additionnelles).



Dos des tuiles de départ



Dos des tuiles simples

Placez tous les patients et les virus dans le sac.

Placez les 8 marqueurs d'action bonus en un stock près du marché. La personne qui a été hospitalisé le plus récemment est le premier joueur. Ce joueur prend les 4 disques d'action mais donne le sac à son voisin de gauche. Le jeu peut maintenant débuter, avec le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre.



Dans une partie à 2 joueurs, retirez 1 de toutes les tuiles de salles spéciales du jeu, donc il n'y a qu'une seule de chaque type.



Exemple de mise en place de début d'un hôpital : placer les 4 tuiles de salles de traitement de départ en s'étendant depuis la tuile de salle d'accueil, selon les règles de placement de tuile d'hôpital. (voir page suivante)



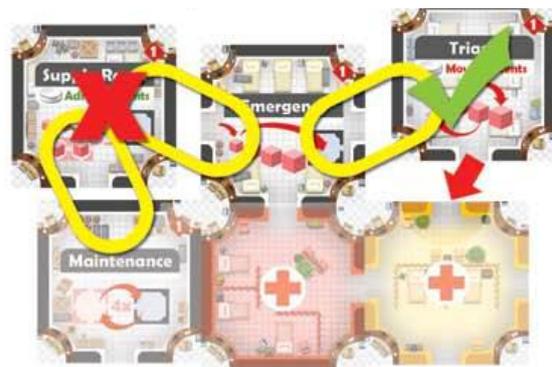
PLACEMENT DES TUILES HOPITAL

Durant la partie, chaque joueur va construire son propre hôpital en ajoutant, retirant, ou bougeant des tuiles. Il y a plusieurs règles importantes à retenir.

Chaque tuile ajoutée à un hôpital **doit être connecté à au moins une porte ouverte** (les tuiles comportent de 1 à 4 portes ouvertes chacune).



Il est permis à une porte ouverte dans un hôpital d'être fermée par une tuile placée **tant que cette tuile est connectée à une autre par une porte ouverte**.



Chaque tuile doit également **être connectée à la salle d'accueil** soit directement soit par une série de portes ouvertes.



Une tuile ne peut pas être placée sur une autre tuile.



Un hôpital doit toujours être formé par un seul groupe de tuile.



Une tuile ne peut jamais être connectée à une porte ouverte d'une tuile en Quarantaine (voir définition) sauf si elle est également connectée par une porte ouverte à une tuile qui n'est pas en Quarantaine.



L'entrée de l'hôpital doit toujours être ouverte, pour que les patients puissent s'aligner dehors en attendant leur tour de traitement. Donc, les tuiles salles d'accueil ne doivent jamais être complètement encerclées par d'autres tuiles.



Si les joueurs acquièrent une tuile qu'ils ne peuvent ou ne veulent pas ajouter à leur hôpital, ils peuvent la stocker à côté de leur hôpital. Ces tuiles peuvent être ajoutées sans coût d'action à leur hôpital à tout moment à n'importe lequel de leur tour. Néanmoins, un joueur ne peut avoir plus de 2 tuiles non placées à coté de son hôpital. Toute tuile à côté d'un hôpital ne génère aucun bénéfice pendant ou à la fin de la partie.

DEFINITIONS



Cette section clarifie quelques mots et concepts qui vous éclairciront ces règles.

Tout au long de ces règles le mot **Connectée** fait référence aux tuiles qui sont juxtaposées aux autres tuiles et sont rejointes par des portes ouvertes. Une porte ouverte d'une tuile doit toucher directement une porte ouverte d'une autre tuile pour être considérée comme connectée.

Le mot **Adjacent** fait référence à toutes tuiles connectées ou non qui se touchent orthogonalement.

Chaque hôpital a une **file d'attente** qui est représentée par 0 ou plus cubes patients alignés dans l'ordre d'arrivée devant la salle d'accueil. Chaque patient ajouté à la file d'attente est toujours ajouté à la fin de la file. Il n'y a pas de limite à la longueur de la file d'attente. La file d'attente ne contient jamais de cubes de virus gris.



Les coins de chaque tuile montrent une portion de *salle d'infirmière*. Une salle d'infirmière complète est le cercle formé quand les coins de 4 tuiles se rencontrent. Chaque salle d'infirmière complète dans un hôpital apportera des points supplémentaires à la fin de la partie, mais peut aussi faciliter la propagation des virus Graysles.

Quand un virus gris est sur une tuile, cette tuile est dite sous *Quarantaine*. Cela signifie que cette tuile ne peut être utilisée en aucune façon jusqu'à ce qu'elle soit *Décontaminée*. Toute tuile sans cube de virus gris est considérée comme Décontaminée et saine pour l'utilisation par l'hôpital.



TOUR DE JEU

Jouer un tour de Quarantaine est aussi simple que de se rappeler la phrase « 4 et 4 ». A chaque tour le joueur actif :

- A) doit piocher et placer **4** cubes patients/virus.
- B) peut faire **4** actions.



Ces actions n'ont pas besoin d'être prises séparément. Les joueurs peuvent les utiliser dans n'importe quel ordre, y compris en séparant et en mélangeant les actions. Par exemple un joueur peut piocher un patient, puis un second, puis utiliser les 4 actions avant de piocher les 3ème et 4^{ème} patients.

A) **DOIT PIOCHER 4 CUBES PATIENTS/VIRUS :**

Au début de chaque tour, le joueur à votre gauche pioche 4 cubes patients/virus, et les garde en main sans les regarder. Le joueur actif annonce « nouveau patient » et reçoit un cube patients/virus aléatoirement de la main du joueur à sa gauche. Chaque cube doit être placé avant que vous puissiez en piocher un autre. Après que chaque client soit tiré, placez-le à la fin de votre file d'attente ou à la fin de la file d'attente d'un autre joueur.

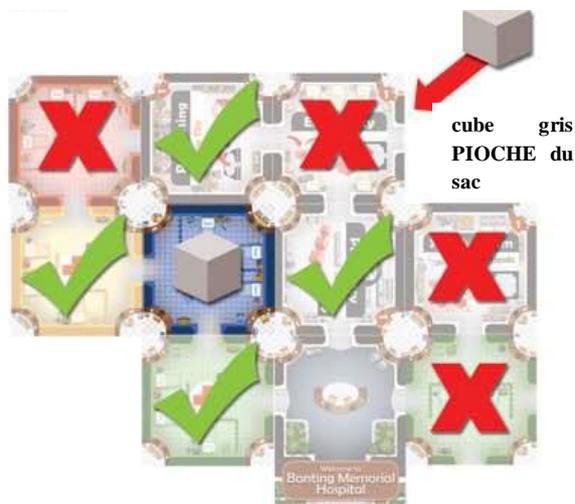
Au premier tour seulement, tous les joueurs piochent jusqu'à ce qu'ils aient pioché 4 cubes Patients non gris. Tous les cubes gris piochés sont placés en tas à côté du marché appelé Stock. Cela ne s'applique pas aux tours suivants.



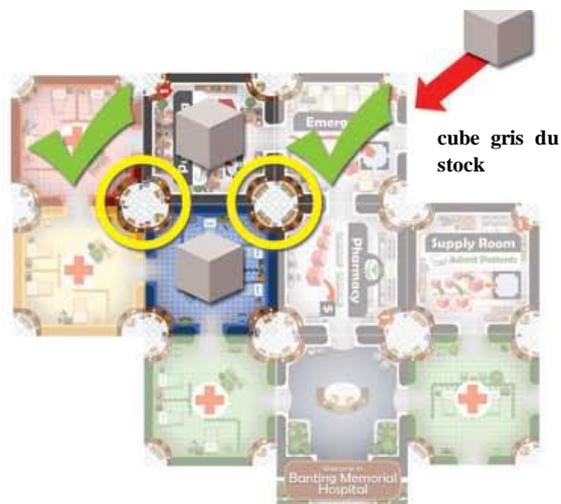
Si vous piochez un cube de virus gris, il n'est pas ajouté à votre file d'attente. A la place, il doit servir à mettre sous Quarantaine une tuile ; pour cela, il doit être placé sur n'importe quelle tuile de l'hôpital de n'importe quel joueur (y compris la salle d'accueil). Si l'hôpital sélectionné ne contient pas de tuile sous Quarantaine, vous pouvez mettre sous Quarantaine n'importe quelle tuile. Si l'hôpital comporte déjà une ou plusieurs tuiles sous Quarantaine, le cube gris doit être utilisé pour mettre sous Quarantaine une tuile qui n'est pas sous Quarantaine et qui est adjacente à n'importe quelle tuile sous Quarantaine.

Si vous mettez sous Quarantaine une tuile qui compose une salle d'infirmière complète, vous pouvez mettre sous Quarantaine une seconde tuile adjacente qui compose cette salle d'infirmière en prenant un cube virus gris du stock près du marché et le placer sur la tuile. S'il n'y a pas de cube virus gris en stock, vous ne pouvez pas mettre sous Quarantaine une tuile supplémentaire, cette fois-ci.

Le joueur ne peut jamais mettre sous Quarantaine plus de deux tuiles dans le cadre de la *pioche* d'un seul cube de virus gris. Par contre, la pioche de cube de virus gris additionnel peut engendrer la mise sous Quarantaine de plus de tuiles.



Cet hôpital a déjà une tuile sous quarantaine. Le cube de virus gris nouvellement pioché peut être placé dans n'importe quelle salle adjacente à la salle sous quarantaine.



Le cube de virus gris nouvellement placé est sur une tuile qui forme une salle d'infirmière complète. Un second cube gris, venant du stock, peut être ajouté à l'une des tuiles adjacentes qui compose cette même salle.

B) **PEUT FAIRE 4 ACTIONS** : A votre tour vous pouvez faire jusqu'à 4 actions.

Vous pouvez faire ces actions avant, après, entre ou également pendant le tirage des Patients si vous le désirez. Chaque action, cependant, doit être complètement terminée avant d'en commencer une autre. Il y a 4 disques d'actions inclus dans le jeu. A chaque action que vous réalisez, passez un disque d'action au joueur à votre gauche créant un tas devant lui. Cela vous aidera à savoir combien de vos 4 actions vous avez utilisées pour ce tour. Sauf indication contraire chaque action peut être utilisée plusieurs fois. Vous pouvez utiliser une action pour faire les choses suivantes :

ACTION: ADMETTRE DES PATIENTS

Vous pouvez admettre des patients de votre file d'attente dans les salles de traitements respectives de votre hôpital. Un seul patient peut être admis dans chaque salle de traitement correctement connecté (à moins d'utiliser la tuile de salle spéciale HELIPAD, décrite plus loin). La salle de traitement *doit* être de la même couleur que le patient qui peut être admis. Dans le cadre d'une action simple, les patients peuvent être admis un à la fois, dans l'ordre, jusqu'à ce que le premier patient de la file ne puisse pas être admis. Les patients ne peuvent pas être admis dans les salles de traitements sous Quarantaine. Les patients peuvent être admis dans les salles qui sont isolées par une zone de Quarantaine d'un hôpital (par exemple « passer à travers » une série de salles sous Quarantaine pour rejoindre une salle qui n'est pas sous Quarantaine.



D'abord le patient rouge puis le patient jaune peuvent être admis puisqu'il y a une salle de traitement de leur couleur respective disponible. La salle de traitement verte est sous Quarantaine, donc, le patient vert ne peut pas être admis.



ACTION: SOIGNER DES PATIENTS

Vous pouvez soigner des cubes Patients (pas des cubes de virus gris) d'une seule et même couleur qui occupent les tuiles de salles de traitement ou de salles spéciales dans votre hôpital. Les Patients soignés sont retirés de leurs tuiles de salles et placés devant le joueur qui les a soignés dans sa réserve personnelle. Les cubes Patients qui ont été soignés représentent maintenant un revenu gagné qui peut être dépensé pour acquérir des tuiles ou gardé pour des points. Les Patients ne peuvent pas être soignés s'ils sont sur une tuile sous Quarantaine, même si vous pouvez soigner les autres Patients de cette couleur.



ACTION: OUVRIR UN CONTRAT TUILE

Vous pouvez ouvrir un contrat pour acheter une tuile salle spéciale non achetée dans le marché. Pour ce faire, placez 2 cubes ou plus de n'importe quelle couleur depuis votre réserve personnelle sur la pile de tuile et placez la pile près de votre hôpital. A n'importe quel moment, à n'importe lequel de vos prochains tours, vous pouvez prendre une tuile de la pile contractée s'il en reste, et la placer immédiatement dans votre hôpital, en respectant les règles de placement de tuile hôpital ou la garder à côté de votre hôpital, pour la placer plus tard. Après avoir pris une tuile, s'il en reste une, vous devez la remettre au marché, laisser le prix en cube sur le dessus de la tuile. Dans le cas où il n'y a plus de pile à contracter à votre prochain tour, vous ne pourrez pas acquérir la tuile contractée. Dans ce cas vous récupérez vos cubes.

C'est peut-être l'élément le plus critique de Quarantaine. Si vous fixer un prix trop bas, les autres joueurs pourront acheter la tuile vous laissant sans tuile à acheter. Fixer un prix trop haut, cependant, et vous pourrez payer trop cher.



ACTION: ACHETER UNE TUILE SALLE

Acheter une tuile de salle spéciale : Cette action n'est disponible que s'il y a un contrat ouvert. (voir ci-dessus). Vous pouvez seulement acheter des tuiles contractées du marché ou de devant les autres joueurs. Pour acheter une tuile de salle spéciale vous devez payer le prix exact, sur le dessus de la tuile en quantité et en couleur. Ces cubes doivent provenir de votre réserve personnelle et sont écartés du jeu (placez-les dans la boîte). Vous pouvez maintenant ajouter une tuile de la pile à votre hôpital ou la garder à côté de votre hôpital, en respectant les règles de placement de tuile hôpital.

Si vous achetez la dernière tuile d'une pile, remettez les cubes indiquant le prix dans la boîte (si vous achetez du marché) ou au joueur qui a ouvert le contrat (si vous achetez de devant un autre joueur). A chaque fois que vous achetez une tuile de devant un joueur, ce joueur reçoit un Marqueur d'Action Bonus du stock, s'il y en reste. Vous ne pouvez jamais acheter le même type de salle spéciale deux fois dans le même tour.

Acheter une salle de traitement additionnelle : Pour acheter une salle de traitement additionnelle vous devez payer deux cubes de n'importe quelle couleur (placez-les dans la boîte) et vous pouvez prendre n'importe quelle salle de traitement disponible du marché. Les salles de traitements doivent être ajoutées à votre hôpital immédiatement. Aucun contrat n'est nécessaire pour acheter une salle de traitement additionnelle. Vous ne pouvez jamais acquérir la même couleur de salle de traitement additionnelle deux fois dans le même tour.



ACTION:

BOUGER DES PATIENTS

Prenez n'importe quel Patient de votre file d'attente et bougez-le n'importe où dans votre file d'attente.



ACTION:

PRENDRE UN MARQUEUR D ACTION BONUS

Un joueur peut prendre un marqueur d'action bonus pour une action et le placer dans sa réserve personnelle pour l'utiliser plus tard. A n'importe quel tour, un joueur peut dépenser un marqueur d'action bonus ou plus. Chaque marqueur d'action dépensé donne au joueur une action supplémentaire. S'il n'y a plus de marqueur disponible dans le stock, cette action ne peut pas être utilisée.

Un joueur peut dépenser autant de marqueurs d'action bonus qu'il en a de disponible. Cependant, un joueur ne peut jamais en prendre plus de deux par tour.



ACTION:

DECONTAMINER

Pour une action, vous pouvez retirer un cube de virus gris de n'importe quel hôpital. Le cube de virus gris est remis dans le stock près du marché. Vous êtes autorisé à rompre une zone de Quarantaine en Décontaminant une tuile dans le milieu de la zone de Quarantaine.



ACTION:

RENOVER

Vous pouvez bouger, réorienter, ou retirer jusqu'à deux tuiles dans votre hôpital. L'hôpital peut être coupé en deux parties mais doit suivre toutes les règles de placement de tuiles à la fin de la rénovation. Aucune tuile sous Quarantaine ou contenant un Patient ne peut être affectée par l'action Rénovation. Toute tuile acquises précédemment à côté de votre hôpital qui sont incluses à votre hôpital pendant la Rénovation ne comptent pas dans la limite des deux tuiles de Rénovation. Si, pendant la rénovation, vous choisissez de retirer une tuile, vous pouvez la mettre à côté de votre hôpital.

Vous ne pouvez utiliser l'action Rénovation qu'une fois par tour.



FIN DE TOUR



Une fois que vous avez pioché et placé quatre Patient/cube de virus gris et fait vos quatre actions, votre tour est terminé. Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et le joueur doit passer le sac de tirage au joueur à sa gauche, garder les quatre disques d'action devant lui pour les utiliser à son propre tour. Pour ce faire, le sac de tirage est toujours détenu par le joueur suivant le joueur actif et les disques action sont toujours prêts au début du tour du joueur actif.



FIN DE PARTIE

La fin du jeu est déclenchée immédiatement ce qui suit arrive :

- A) La dernière tuile du jeu est achetée
- B) Le dernier Patient est pioché du sac.

Le tour où le joueur déclenche la fin du jeu sera le dernier tour pour ce joueur. Tous les autres joueurs auront un tour de plus. Dans le cas où il y aurait des tuiles devant un ou plusieurs joueurs, la fin du jeu est déclenchée quand la dernière tuile en jeu est ajoutée ou mise à côté d'un hôpital.

Aucun Patient ne sera pioché à ce tour final sans tenir compte de comment est déclenchée la fin de jeu.



SCORE

Vous marquerez un point pour ce qui suit arrive :

-  Chaque tuile de salle spéciale dans votre hôpital
-  Chaque salle d'infirmière complète dans votre hôpital
-  Chaque paire de cubes dans votre réserve personnelle
-  Ne pas avoir de Patient dans votre file d'attente



Le petit diamant sur certaines tuiles vous indique celles qui valent des points à la fin du jeu. Cependant, n'oubliez pas de récupérer des points pour les salles d'infirmière aussi !

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a le moins de tuile dans son hôpital. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est le joueur avec le moins de salle d'infirmière dans son hôpital, s'il y a toujours égalité le vainqueur est le joueur qui est resté sain le plus longtemps.

NOTES: LES TUILES DE SALLES SPECIALES

Chaque tuile de salle spéciale peut soit vous fournir une nouvelle action, soit améliorer la fonction d'une action basique ou vous accorder un autre bénéfice. Cependant, pour fonctionner ces tuiles doivent être légalement placées dans votre hôpital et ne pas être sous Quarantaine. Les images de cubes roses font référence à des cubes de n'importe quelle couleur.

Les tuiles de salle spéciales qui vous fournissent une nouvelle action coûteront un disque d'Action. Sur ces tuiles vous trouverez un disque d'action avec une flèche verte.

Les tuiles de salle spéciales qui améliorent la fonction d'une action basique sont marquées avec une icône de disque d'action sur la tuile et indiquent également l'action avec laquelle les utiliser.

Les tuiles de salle spéciales qui ne présentent pas d'icône de disque d'action peuvent être utilisées sans dépenser de disque d'action. Cependant, référez-vous à la liste de description des tuiles (page suivante) pour connaître leurs bénéfices exacts.

Il est important de savoir ce que peut chaque tuile apporter à votre hôpital. Cependant, ne vous inquiétez pas si vous ne mémorisez pas tout car toutes les tuiles ne sont pas utilisées en même temps dans chaque partie de Quarantaine. Chaque tuile comporte des icônes pratiques pour vous rappelez ce que fait chaque tuile, si vous oubliez, vous pouvez trouver ces informations sur la page suivante.



RESERVE

Chaque salle de traitement connectée à la réserve, comme toute autre salle de traitement de cette couleur dans votre hôpital, peut admettre un Patient supplémentaire.



SALLE DE GARDE

Quand vous soignez des Patients vous pouvez aussi soigner tous les Patients de la couleur de la salle de traitement connectée à la salle de garde pour 0 action.



SECURITE

Quand un autre joueur acquiert une tuile de l'un de vos contrats de tuiles ouverts, il doit vous payer le prix au lieu de défausser les cubes du jeu.



ACHATS

Quand vous achetez une tuile vous avez seulement besoin de payer le prix en quantité de cubes et non en couleur.



TRIAGE

Vous pouvez réorganiser entièrement votre file d'attente quand vous utilisez l'action bouger un patient.



CAFETERIA

Au début de chaque tour où la cafétéria n'est pas sous Quarantaine, vous pouvez prendre un marqueur d'action bonus du stock. S'il n'y en a plus, prenez-en un de la réserve personnelle d'un autre joueur.



LABO

Quand vous décontaminez une tuile, vous pouvez garder le cube de virus gris dans votre réserve personnelle. Deux cubes gris comptent comme un cube de couleur quand vous achetez des tuiles ou quand vous calculez les points.



MAINTENANCE

Vous pouvez utiliser une action Rénovation à chaque tour. Chaque rénovation vous octroie de bouger, réorienter ou enlever jusqu'à 4 tuiles. Il vous est toujours permis une seule rénovation par tour.



BOUTIQUE CADEAUX

Dépensez un disque d'action pour prendre n'importe quel cube non gris de la boîte et l'ajouter à votre réserve personnelle.



PHARMACIE

Dépensez un disque d'action pour soigner le premier patient de votre file d'attente et le placer dans votre réserve personnelle.



PATHOLOGIE

Dépensez un disque d'action pour enlever tous les cubes de virus gris dans chaque zone de 2x2, y compris dans une zone incomplète de 2x2 ; Pathologie ne peut être utilisé qu'une fois par tour. Le labo peut être utilisé pour améliorer Pathologie (utilisez l'action Labo avec Pathologie), mais vous ne pouvez garder qu'un seul cube de virus gris, remettez les autres dans le stock.



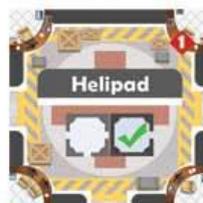
CONFINEMENT

Cette salle ne peut pas être mise sous Quarantaine. Utilisez-la pour rompre la propagation des cubes virus dans votre hôpital.



URGENCES

Quand un Patient est ajouté à la fin de votre file d'attente, il peut être immédiatement bougé vers les urgences si elles sont vides. Les urgences ne peuvent accepter de Patient durant une action normale d'admission. Cependant, les urgences peuvent immédiatement accepter un patient placé dans votre file d'attente par un autre joueur tant que c'est encore son tour.



HELIPORT

Les tuiles dans votre hôpital n'ont pas besoin d'être connectées. Quand l'héliport est sous Quarantaine, toute nouvelle tuile doit suivre toutes les règles de placements, même si les tuiles existantes peuvent encore être utilisées.



QUARANTINE TURN SUMMARY

A votre tour, vous piocherez 4 patients et utiliserez 4 actions

DRAW 4 CUBES

Piochez 4 cubes, un par un, du joueur à votre gauche en annonçant « nouveau patient » et placez-en un avant d'en piocher un autre. Les cubes piochés peuvent être posés en une fois ou mixés avec vos 4 actions durant votre tour dans n'importe quel ordre.



Ajoutés à la file d'attente de n'importe quel hôpital (généralement le votre), dans l'ordre où ils ont été piochés



Ajoutés à n'importe quelle tuile de n'importe quel hôpital (généralement celui de vos adversaires). Souvenez-vous de propager la maladie si des salles d'infirmières sont complètes sur la tuile où vous placez le cube de virus gris.

TAKE 4 ACTIONS



Bougez des patients dans leurs salles de traitement respectives jusqu'au premier implaçable. Les salles sous Quarantaine ne peuvent admettre de patients.



Soignez tous les patients d'une couleur (mettez-les dans votre réserve). Les patients dans des salles sous quarantaine ne peuvent être soignés.



Prenez une pile de tuile de salles spéciales du marché, mettez la pile devant vous et fixez le prix en ajoutant au moins 2 cubes dessus. Dans les prochains tours, une de ces salles (s'il en reste) peut être ajoutée à votre hôpital sans coût d'action.



ACHERER UNE SALLE SPECIALE : prenez un contrat ouvert et payez le prix en cube de votre réserve personnelle (payez à la boîte). Ajoutez la salle à votre hôpital. Si vous achetez la tuile depuis devant un joueur donnez-lui un marqueur action bonus du stock.

ACHERER UNE SALLE DE TRAITEMENT SUPPLEMENTAIRE : prenez une salle de traitement disponible du marché et payez 2 cubes de votre réserve. Ajoutez la salle à votre hôpital.



Sélectionnez un patient de votre file d'attente, et bougez-le n'importe où dans votre file d'attente.



Prenez un marqueur d'action bonus du stock. Vous ne pouvez faire ceci que 2 fois par tour.



Retirez un cube de virus gris et remettez-le dans le stock.



Repositionnez légalement jusqu'à 2 tuiles dans votre hôpital.

La fin de partie survient immédiatement quand :

- A) La dernière tuile du jeu est achetée
- B) Le dernier patient est pioché du sac



Marquer 1 point pour chaque :

- Salle spéciale dans votre hôpital
- Salle d'infirmière complète
- Chaque paire de cubes dans votre réserve
- Pas de patient présent dans votre file d'attente

CREDITS

Game Design: Mark Klassen
 Artwork and Layout: Michael Christopher
 Artwork Director: Richard "Doc" Diosi
 Game Development Lead: Kevin Nesbitt
 Mercury Games Playtesting: Jeff Watts,
 Chris Kraska, Chris Nyhila, Dave Malesich

The Author would like to thank: Michelle Klassen, Steven Dueck, Matt Thiessen, Graeme Jahns, Jay Cormier, Sean Ross, Clive Lovett, David Short, Graeme Dueck, Kirt Purdy, Jeremy Wedel, Matt Musselman, Andrei Filip, J.C., Christoph Brandt, Mark Zukowski, Jesse Olivier, Justun Chan, Mark Peters, Don Kirkby, Peter Reinhardt, Jeff Bergen, Greg Vegt, Laura Vegt, Andrew Klassen, Elaine Klassen, Yves Tourigny, Al Leduc, Daryl Chow, Rob Bartel

The Designer is a Member of the Game Artisans of Canada