

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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

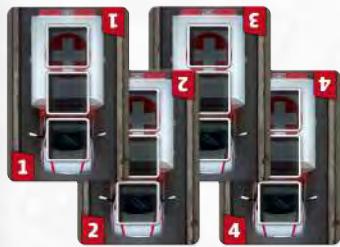
- 1 4 plateaux des hôpitaux de départ (constitués de 9 services hospitaliers et 4 salles de soins)
- 2 24 tuiles services (2 des 12 types)
- 3 24 cartes spécialistes (2 chacune des 12 types)
- 4 5 cartes ambulance (Numéroté 1 à 5) 4 cartes Aides de jeu.
- 5 8 cartes d'administrateur hospitalier 63
- 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



2



5



8



3



6



1



9



10



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

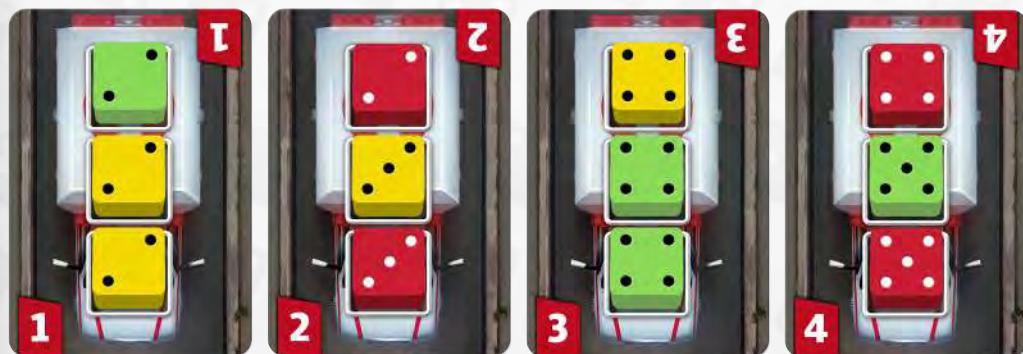
Le premier joueur pioche 3 Dés au hasard dans le sac pour chaque ambulance. Par exemple, dans un jeu à 3 joueurs il y a 4 ambulances, donc 12 Dés sont tirés du sac.

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".

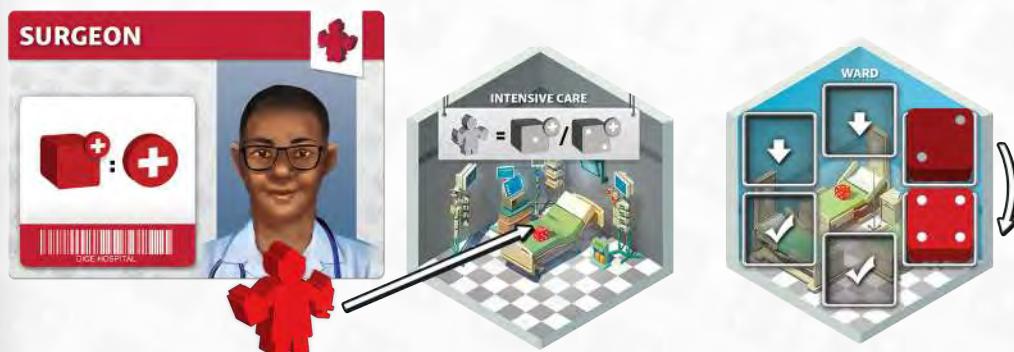
Placer un meeples sur un service de soin déclenche immédiatement l'effet de guérison de ce service qui doit être résolu en entier avant d'aller plus loin. S'il n'est pas possible de le résoudre complètement, il ne peut pas être activé.

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 meeples 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 poches 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.

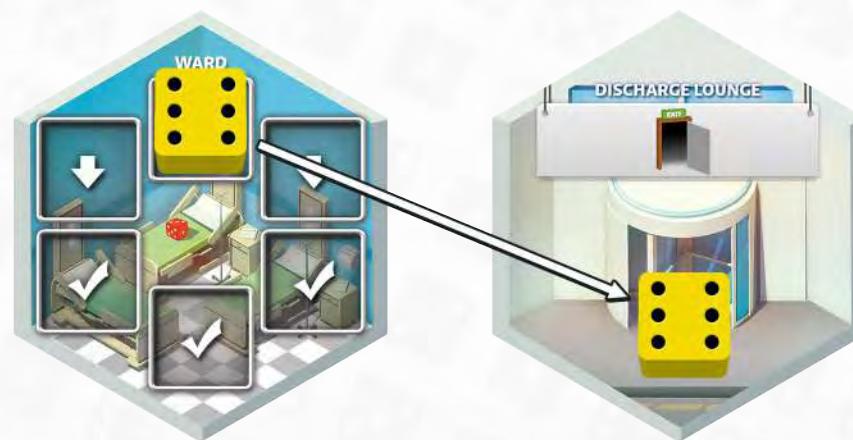
SUIVI DES CHANGEMENTS DE COULEURS

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

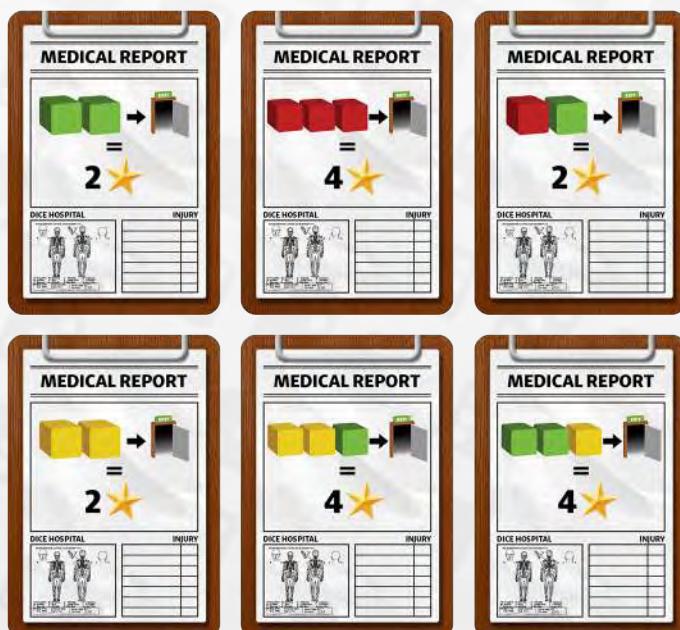
CARTES DE RAPPORT MÉDICAL

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 (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:

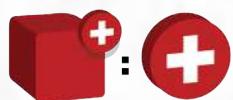
Placez un meeple sur ce service pour guérir trois patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'un niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.



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.

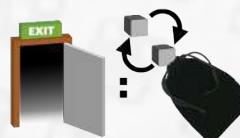


MÉDECIN GÉNÉRALISTE: Lorsqu'il guérit un patient, soignez d'un seul niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 4, 5 ou 6.

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.



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



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



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: Caesar 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, Caesar, 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..

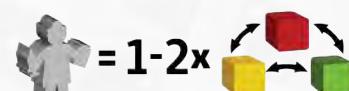
Les nouvelles améliorations sont détaillées ci-dessous:

SERVICES EXPÉRIMENTAUX



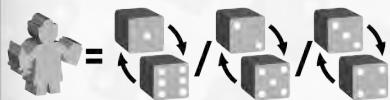
CENTRE D'ESSAI DE MEDICAMENTS:

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:

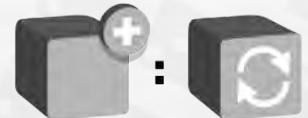
Placez un meeple sur ce service pour traiter exactement deux patients différents (de n'importe quelle couleur) et de la même valeur d'un niveau chacun.

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!



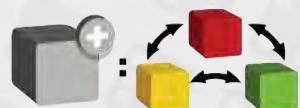
GREFFE:

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.

DICE



HOSPITAL

SOINS COMMUNAUTAIRES



RÈGLES DU JEU



INTRODUCTION

Dice Hospital : Soins Communautaires est un ensemble d'extensions pour Dice Hospital, comprenant trois modules qui peuvent se combiner : la Ville, les Investissements, et la Maternité. Dans les trois cas, le jeu de base est requis. Nous vous recommandons vivement de jouer chaque extension séparément pour bien les assimiler avant de les combiner.

Les extensions reprennent les 6 phases du jeu de base, mais certains modules modifient légèrement les règles de jeu. Ce livret de règles vous décrit ces changements et doit être utilisé en plus du livret du jeu de base.

Dice Hospital : Soins Communautaires comprend également de nouvelles règles pour jouer en solo contre un Automa. L'Automa peut uniquement être utilisé avec le jeu de base. Le pack Deluxe contient tous les éléments dont vous avez besoin pour jouer jusqu'à 5 joueurs, ainsi que des éléments améliorés. À 5 joueurs, vous pouvez utiliser l'hélicoptère en guise de 6^e Ambulance au besoin.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|------------------------------------|----|
| La Ville..... | 3 |
| Les Investissements..... | 11 |
| La Maternité..... | 18 |
| Combinaisons : | |
| · Ville & Investissements..... | 26 |
| · Ville & Maternité..... | 26 |
| · Investissements & Maternité..... | 28 |
| · Toutes les extensions..... | 28 |
| Mode Solo (Automa)..... | 29 |
| Crédits..... | 36 |

Les éléments de ces extensions ne sont pas censés être limités. Si vous venez à manquer de pions ou jetons (pions roses, etc.), utilisez un équivalent de votre choix.

LA VILLE

INTRODUCTION

Ce module remplace l'admission des patients par un nouveau mode de jeu où chacun va aller chercher des patients dans la ville. Chaque joueur peut s'y déplacer avec sa propre ambulance, placée sur les côtés, et envoyer son ambulancier chercher les patients et jetons bonus qu'il trouvera sur sa route. À vous de décider quels patients vous allez chercher – mais faites attention : dès qu'une ligne ou colonne se vide, elle se remplit de nouveau ! L'ordre du tour dépend de la valeur des dés ramassés. Les patients qui sont négligés en ville voient leur état se détériorer, et s'ils meurent, les joueurs reçoivent des jetons Décès dans le sens inverse de l'ordre du jeu.

MATÉRIEL



20 tuiles Ville



1 tableau des admissions



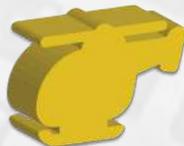
4 pions Ambulancier



4 marqueurs d'admission



4 jetons numérotés



1 pion Hélicoptère



30 jetons Bonus de ville

MATÉRIEL DE L'ÉDITION DE LUXE



1 pion Ambulancier



1 marqueur d'admission



1 jeton numéroté



1 figurine d'hélicoptère (à la place du pion)



5 pions d'admission

MISE EN PLACE

Respectez la mise en place normale, avec les exceptions suivantes :

Au lieu de l'étape 2 : donnez une Ambulance à chaque joueur. Remettez les Ambulances inutilisées de la boîte. Placez l'hélicoptère sur le côté. Chaque joueur reçoit un pion Ambulancier à sa couleur.

Après l'étape 3 : placez le tableau des admissions et les jetons numérotés (ordre des joueurs) à proximité du plateau de score/tours. Placez un marqueur de chaque couleur à côté du tableau des admissions.

Créez la ville en disposant les tuiles dans une grille qui dépend du nombre de joueurs (voir ci-contre). Placez les tuiles au hasard et remettez celles que vous n'utilisez pas dans la boîte. Si une tuile comprend un emplacement de dé rose, placez-la sur l'autre face de manière à cacher cet emplacement (ils ne servent que pour le module Maternité).

| Joueurs | Taille de la ville |
|---------|--------------------|
| 2 | 3 x 4 (12 tuiles) |
| 3 | 4 x 4 (16 tuiles) |
| 4-5 | 5 x 4 (20 tuiles) |

Créez la grille ligne par ligne, de haut en bas et de gauche à droite. La première tuile posée (en haut à gauche) doit au moins avoir une route qui part vers la droite et une autre vers le bas.

Ensuite, toute nouvelle tuile de la ligne doit pouvoir se connecter par la route à la précédente. Faites-la pivoter si nécessaire.



Pour les lignes suivantes, faites en sorte de connecter le plus de routes possibles aux autres tuiles (en les faisant pivoter).



Les routes qui donnent sur l'extérieur du plateau sont les entrées de la ville, où les joueurs débuteront chaque tour.

Après l'étape 7 : mélangez les jetons Bonus et formez-en une pile face cachée à proximité de la ville. Laissez un peu de place à côté pour la défausse.

Après l'étape 9 : le Premier joueur pioche un nombre de dés égal au nombre de tuiles, les lance et les place sur chaque tuile, en commençant en haut à gauche. Relancez les 1 et 6 comme d'habitude de manière à ce que la ville n'ait aucun patient de ces valeurs. Il doit y avoir un patient sur chaque tuile.

Pour chaque patient de valeur 2 dans la ville, piochez un jeton Bonus au sommet de la pile et placez-le face visible sur sa tuile.



Jetons Bonus : tout patient de valeur 2 dans la ville doit recevoir un jeton Bonus. Cette situation peut se produire lorsque vous remplissez une ligne ou colonne, ou lorsqu'un patient de la ville négligé passe de 3 à 2. Placez alors un jeton Bonus sur sa tuile. Si vous prenez en charge un patient qui se trouve au même endroit qu'un jeton Bonus, alors vous récupérez aussi ce jeton.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASES

Le module Ville respecte les mêmes phases que le jeu de base, avec quelques exceptions importantes. Ces règles expliquent ce qui diffère du jeu de base. Lorsqu'elles contredisent les règles du jeu de base, les règles de l'extension ont priorité.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Cette phase est complètement remplacée dans l'extension. Utilisez les règles ci-dessous à la place des règles de base.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur va ramasser trois dés dans la ville.



Entrées de la ville

Lorsqu'une route débouche à l'extérieur du plateau, il s'agit d'une entrée de la ville. C'est là que les Ambulances des joueurs seront placées. Deux joueurs ne peuvent pas se trouver à la même entrée.

PLACEMENT DES AMBULANCES

Premier tour uniquement.

En commençant par le Premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit une entrée. Il y place son Ambulance et son pion Ambulancier.

DÉPLACEMENT DES AMBULANCES

Ignorez cette étape au premier tour.

À partir du deuxième tour de jeu, l'ordre de jeu est déterminé par les jetons numérotés en possession des joueurs. Le joueur qui dispose du jeton n°1 joue en premier, et ainsi de suite.

Dans l'ordre des joueurs, vous pouvez choisir de déplacer votre Ambulance de 0, 1 ou 2 tuiles d'entrée, dans le sens horaire ou antihoraire, pour la garer devant une entrée libre de tout autre joueur.

Les coins de la ville ne comptent que pour une seule tuile, même s'ils ont deux entrées.

Au cours de votre déplacement, ignorez les entrées déjà occupées par les Ambulances des autres joueurs et les tuiles qui ne sont pas des entrées (sans route extérieure).

Le Premier joueur (qui aura récupéré l'hélicoptère lors du tour précédent) peut utiliser l'hélicoptère à la place de son Ambulance. Il peut alors le placer sur n'importe quelle tuile libre de tout autre joueur, même si ce n'est pas une tuile d'entrée, et même au milieu du plateau.

Dans cet exemple, l'Ambulance du joueur bleu peut se déplacer de 0 à 2 tuiles d'entrée dans le sens horaire ou antihoraire. Dans le sens horaire, l'Ambulance atteint d'abord la tuile du coin, ignore l'Ambulance rouge, puis termine son déplacement sur la tuile en haut à droite.

Dans le sens antihoraire, il suffit de compter les deux tuiles d'entrée adjacentes, dans la mesure où aucun joueur ne s'y trouve.



RÉCUPÉRER DES DÉS

Dans l'ordre de jeu, chaque joueur va récupérer 3 dés. Procédez comme suit :

- 1 Placez votre Ambulancier sur la tuile adjacente à votre Ambulance. S'il y a un patient sur cette tuile, vous devez prendre ce patient. Si la tuile où vous avez pris le patient comprend un jeton Bonus, placez ce jeton à côté de votre Ambulance.
- 2 Déplacez votre Ambulancier sur une tuile adjacente et reliée par la route. Vous avez le droit de repasser sur une tuile vide où vous êtes déjà allé lors de ce tour.
- 3 S'il y a un patient sur cette tuile, vous le récupérez et il monte dans l'Ambulance (sinon, répétez 2.). Si la tuile où vous avez pris ce patient comprend un jeton Bonus, placez ce jeton à côté de votre Ambulance.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce que vous ayez récupéré 3 patients (et les éventuels jetons associés).

Exemple : Mike est le Premier joueur. Il récupère le patient de la tuile où se trouve son Ambulancier et le place dans l'Ambulance.



Mike a maintenant deux possibilités pour le deuxième patient : le 2 jaune ou le 2 vert.



Note : même si une tuile est adjacente à celle où se trouve votre Ambulancier, vous ne pouvez pas vous y déplacer directement si elle n'est pas reliée par la route. Ici, Mike ne peut pas récupérer le 3 jaune en haut à gauche.

Mike récupère le patient jaune de la ligne centrale et le jeton Bonus qui lui est associé. Il lui reste trois options pour le troisième patient : le 5 rouge, le 4 rouge, ou le 2 vert.



Une fois que vous avez récupéré 3 patients, votre Ambulancier regagne l'Ambulance. Vous devez maintenant choisir quel jeton Bonus vous conservez parmi ceux déposés près de votre Ambulance. Placez-le dans votre hôpital et défaussez les autres.

Si une ligne ou colonne de la ville est vide, piochez, lancez et placez un nouveau patient sur chacune des tuiles de cette ligne ou colonne avant le tour du prochain joueur. Si vous videz à la fois une ligne et une colonne, remplissez les deux.

Faites le total des valeurs des dés de votre Ambulance.

Si vous avez récupéré un jeton Bonus -2 à ce tour ou lors d'un tour précédent, vous pouvez l'utiliser pour diminuer ce total de 2 points (et ainsi être mieux classé dans l'ordre du tour).



Dans l'ordre de jeu, placez votre marqueur dans la case du tableau des admissions correspondant à votre total. Si un joueur y a déjà placé son marqueur, placez le vôtre par-dessus. Ces marqueurs détermineront l'ordre de jeu pour le reste du tour.

DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

Une fois que tous les joueurs ont récupéré 3 patients et indiqué la valeur totale de leurs dés sur le tableau des admissions, déterminez l'ordre de jeu comme suit. Le nouvel ordre de jeu remplace les numéros des Ambulances du jeu de base.

Le joueur avec le total le plus faible reçoit le jeton n°1. Le suivant reçoit le jeton n°2, et ainsi de suite de la plus faible valeur à la plus élevée. Le joueur avec le total le plus faible reçoit aussi le marqueur Premier joueur, l'hélicoptère et un jeton Poche de sang.

Si deux joueurs sont à égalité, c'est le joueur qui a placé son jeton au dessus qui reçoit d'abord son jeton numéroté, et ainsi de suite de haut en bas.

Lorsque chaque joueur a reçu un jeton numéroté, tous les patients sont déplacés des Ambulances vers les hôpitaux, comme d'habitude. Passez à la Phase 2 – Amélioration de l'hôpital.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

Les joueurs peuvent utiliser les jetons Bonus qu'ils ont accumulés au fil du jeu. Il n'y a aucune limite au nombre de jetons Bonus que vous pouvez utiliser dans le même tour, et vous pouvez en conserver autant que vous le désirez d'un tour à l'autre.

Une fois utilisé, un jeton Bonus doit être défaussé face visible à proximité de sa pioche.

La liste des jetons Bonus est détaillée page 10.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Lors de cette phase, en plus des patients non traités de votre hôpital, tous les patients de la ville voient leur santé se détériorer. Leur valeur est réduite d'1 niveau pour cause de négligence.

Si un ou plusieurs patients de la ville décèdent, attribuez les jetons Décès un par un en commençant par le joueur qui a le jeton numéroté le plus élevé, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les jetons Décès aient été attribués.

Exemple : à 4 joueurs, si 3 patients décèdent, les possesseurs des jetons n°4, n°3 et n°2 reçoivent chacun 1 jeton Décès. Le Premier joueur n'en reçoit pas.

S'il y a plus de patients décédés que de joueurs, répétez la manœuvre autant de fois que nécessaire.

Exemple : à 4 joueurs, si 5 patients décèdent, tous les joueurs reçoivent 1 jeton Décès, puis le possesseur du jeton n°4 en reçoit un deuxième.

Rappel : si un patient de la ville non récupéré passe de 3 à 2, piochez un jeton Bonus et placez-le face visible sur sa tuile.

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base.

DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

Le décompte des points se déroule comme dans le jeu de base. Les jetons Bonus non utilisés ne rapportent rien à la fin de la partie.

VILLE : JETONS BONUS



Lors de la Phase 1 - Admission des patients, défaussez ce jeton pour faire reculer votre marqueur de 2 points sur le tableau des admissions.



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient de n'importe quelle couleur d'1 niveau (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient rouge de 2 niveaux (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient vert de 2 niveaux (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, défaussez ce jeton pour soigner un patient jaune de 2 niveaux (le patient est alors considéré comme traité).



Lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, utilisez ce jeton comme un pion Infirmière à usage unique. À la fin du tour où vous l'avez utilisé, défaussez-le.

LES INVESTISSEMENTS

INTRODUCTION

Ce module propose aux joueurs de personnaliser leur hôpital pour créer des combinaisons de soins plus efficaces. À chaque tour, les joueurs peuvent utiliser un de leurs pions pour récupérer des jetons Investissement. Ceux-ci pourront être placés sur des tuiles Service pour fournir jusqu'à 2 effets de soin supplémentaires. Ce module ajoute de nombreuses options pour les joueurs, avec notamment de nouveaux Services et Spécialistes en plus des jetons Investissement.

MATÉRIEL



1 parking
des admissions



8 tuiles Service



1 plateau d'investissements



8 cartes Spécialiste



1 carte Directeur d'hôpital



42 jetons Investissement
(3 couleurs)

MISE EN PLACE

Respectez la mise en place normale, avec les exceptions suivantes :

Lors de l'étape 2 : placez le parking des admissions près des deux Ambulances qui ont le plus haut numéro, face "Tours 1-4" visible.

Lors de l'étape 3 : placez le plateau d'investissements à portée de main de tous les joueurs sur la face dépendant du nombre de joueurs.

Séparez les jetons Investissement par couleur (rouge, jaune et vert). Mélangez chaque tas séparément pour former trois pioches face cachée, que vous placez sur les emplacements réservés du plateau d'investissements.

Lors de l'étape 4 : mélangez les 8 nouvelles tuiles Service de cette extension au reste des tuiles correspondantes.

Lors de l'étape 5 : mélangez les 8 nouvelles cartes Spécialiste bleues avec le reste des cartes correspondantes.

Lors des étapes 4 et 5 : placez 1 Service et 1 Spécialiste de plus que d'habitude (donc autant que le nombre de joueurs, sauf à 5 joueurs où il n'y en a que 4 de chaque).

Lors de l'étape 10 : ajoutez la nouvelle carte Directeur d'hôpital au reste des cartes correspondantes.



| Nombre de joueurs | Services | Spécialistes |
|-------------------|----------|--------------|
| 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 |
| 5 | 4 | 4 |

DÉROULEMENT DU JEU

PHASES

Le module Investissements respecte les mêmes phases que le jeu de base, avec quelques exceptions importantes. Ces règles expliquent ce qui diffère du jeu de base. Lorsqu'elles contredisent les règles du jeu de base, les règles de l'extension ont priorité.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Le parking des admissions agit comme une extension pour la ou les Ambulances avec le numéro le plus élevé, leur fournissant une case supplémentaire. Les dés sont ajoutés aux Ambulances comme d'habitude, du plus faible au plus élevé, mais certaines Ambulances disposeront de 4 cases au lieu de 3.

Tours 1 à 4 :

- Piochez et lancez 1 dé supplémentaire.
- Après avoir placé tous les dés dans les Ambulances (règle de base), placez le dernier dé sur le parking des admissions.

Au début du tour 5, retournez le parking des admissions sur son côté "Tours 5-8".

Tours 5 à 8 :

- Piochez et lancez 2 dés supplémentaires.
- Après avoir placé tous les dés de l'avant-dernière Ambulance (règles de base), placez le dé suivant sur la case du parking des admissions qui lui est adjacente. Remplissez ensuite la dernière Ambulance, puis placez le dé restant sur la case du parking des admissions qui lui est adjacente.

Exemple 1 : au tour 3 d'une partie à 2 joueurs, piochez 1 dé supplémentaire. L'un des dés les plus élevés est placé sur le parking adjacent à l'Ambulance au numéro le plus élevé.



Exemple 2 : au tour 6 d'une partie à 4 joueurs, piochez 2 dés supplémentaires. Après avoir rempli les 4 premières Ambulances, placez le dé suivant sur le parking des admissions, près de l'Ambulance n°4. Puis les 3 dés suivants sont placés dans l'Ambulance n°5, et le dernier sur la case libre du parking.



Comme dans le jeu de base, lorsqu'il y a plusieurs dés de même valeur mais de couleurs différentes, le joueur à la droite du Premier joueur décide de l'ordre et du placement dans les différentes Ambulances.

Un joueur qui choisit une Ambulance garée près du parking récupère également le dé du parking devant lequel elle est garée.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Ce module ajoute une seconde étape à cette phase, après les améliorations classiques.

INVESTISSEMENTS

Dans l'ordre du jeu (en commençant par le Premier joueur), chaque joueur peut choisir de placer un de ses pions (Infirmière ou Spécialiste) sur une case disponible du plateau d'investissements afin d'y récupérer un jeton Investissement. Chaque case de couleur contient les jetons relatifs à cette couleur et fournira des effets de soin supplémentaires pour les patients correspondants (voir p.17).

À 2 ou 3 joueurs, chaque case ne peut accueillir qu'un seul pion par tour.

À 4 ou 5 joueurs, chaque case peut accueillir jusqu'à deux pions à chaque tour.

Une fois que vous avez placé votre pion sur une case Investissement, piochez les 2 premiers jetons de la pile correspondante, conservez-en un et remettez l'autre sous la pioche.

Après avoir récupéré un jeton Investissement, vous devez immédiatement le placer sur un Service de votre hôpital (sauf si vous avez la Stagiaire qui peut accueillir des jetons sur sa carte).

Chaque Service peut accueillir jusqu'à 2 jetons Investissement.

Une fois qu'un jeton Investissement a été placé, il ne peut plus être déplacé sauf si un effet de jeu le permet.



Note : si vous échangez une tuile Service contre un jeton Poche de sang à la fin de la Phase 2 - Amélioration de l'hôpital, vous perdez les jetons Investissement qui se trouvent dessus, sans aucune contrepartie. Ces jetons ne peuvent pas être déplacés vers un autre Service.

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

Cette phase se joue normalement mais vous devez veiller aux effets de soin produits par les jetons Investissement que vous avez placés.

Les effets de soin doivent toujours être résolus dans cet ordre :

- **Effet de base du Service activé**
- **Effet de tout jeton Investissement du Service activé (facultatif)**
- **Capacité spéciale du Spécialiste (facultative)**
- **Effet de tout jeton Investissement du Spécialiste (facultatif)**

Tout effet de soin qui dépend de la valeur d'un dé se rapporte à la valeur du dé **avant** l'intervention de l'Infirmière ou du Spécialiste.

Ce module ajoute de nombreuses possibilités de combinaisons d'effets de jeu. Nous vous recommandons de faire jouer chaque joueur à tour de rôle, dans l'ordre du jeu, afin que chacun puisse voir et comprendre ce qui se passe. Ensuite, une fois que vous aurez bien compris les rouages de l'extension, jouer en simultané permet de réduire considérablement la durée de la partie.

Note : vous pouvez activer les jetons Investissement d'un même Service dans l'ordre de votre choix.

Exemple 1 :

1. L'effet du Service permet de soigner un patient rouge de 3 niveaux.
2. L'effet du jeton permet de soigner un autre patient rouge de la même valeur que le précédent (avant qu'il ne soit soigné).

Exemple 2 :

1. L'effet du Service permet de soigner trois patients jaunes avec des valeurs qui se suivent.
2. L'effet du jeton de droite permet de soigner un patient vert dont la valeur était supérieure d'1 niveau à celle de l'un des patients jaunes (avant qu'ils ne soient soignés).
3. L'effet du jeton de gauche permet de soigner un patient rouge de la même valeur que l'un des patients jaunes (avant qu'ils ne soient soignés).
4. Le Spécialiste permet de soigner un autre patient de n'importe quelle couleur, et de la même valeur que l'un des patients jaunes (avant qu'ils ne soient soignés).



Exemple 3 :

1. L'effet du Service permet de soigner trois patients verts de même valeur.
2. L'effet du jeton permet de soigner un de ces patients d'un niveau supplémentaire.
3. La Stagiaire peut déplacer un patient de n'importe quelle couleur dans la zone "traité" d'une chambre.
4. L'effet du jeton de la Stagiaire permet de soigner un patient rouge dont la valeur était inférieure d'1 niveau à celle de l'un des patients verts (avant qu'ils ne soient soignés).



PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Cette phase se déroule comme dans le jeu de base.

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Les joueurs qui vident complètement leurs 4 chambres de tout patient ne reçoivent pas les 5 points supplémentaires lorsque vous jouez avec le module Investissements.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Les Infirmières qui se trouvent sur le plateau des investissements regagnent la salle des infirmières, et les Spécialistes regagnent leur carte.

DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

Le décompte des points se déroule comme dans le jeu de base. Ce module n'y apporte aucun changement.

INVESTISSEMENTS : SERVICES



Placez un pion sur ce Service pour remplacer un Spécialiste que vous avez déjà utilisé à ce tour par une Infirmière que vous n'avez pas encore utilisée. Vous pouvez réutiliser le Spécialiste à ce tour.



Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rouge de 2 niveaux et déplacer de haut en bas deux autres dés de n'importe quelle couleur. Les dés déplacés ne subissent pas de négligence lors de la Phase 4 - Patients Négligés.

Il y a deux tuiles Service de ce type pour chaque couleur : rouge, vert et jaune.

INVESTISSEMENTS : JETONS INVESTISSEMENT

Il y a deux jetons de chaque type dans chacune des piles de jetons Investissement. Chaque couleur dispose des mêmes jetons.



Soignez d'1 niveau un **autre** patient de la couleur indiquée, dont la valeur est égale / supérieure d'1 niveau / inférieure d'1 niveau à l'un des patients soignés par l'effet de base du Service utilisé.



Soignez de 2 niveaux un **autre** patient de la couleur indiquée, de valeur 1 ou 2. Soignez d'1 niveau supplémentaire l'un des patients soigné par l'effet de base du Service utilisé, pourvu qu'il soit de la couleur indiquée (ce jeton n'a donc aucun effet sur un Service qui soigne des patients d'une autre couleur).



Ce jeton change la couleur d'un Service : ses effets de soin concernent maintenant la couleur du jeton plutôt que celle du Service par défaut.



Note : *exceptionnellement, lorsque ce jeton est placé sur un Service, soit directement, soit via un Spécialiste, son effet s'applique immédiatement et avant tout autre effet.*

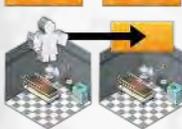


Ce jeton ne doit pas être placé sur le plateau. Défaussez-le pour gagner un pion Infirmière de la réserve. Ce gain est permanent.

INVESTISSEMENTS : SPÉCIALISTES



CONSEILLER FINANCIER : Lorsque ce pion prend un jeton Investissement, vous pouvez consulter les deux premiers jetons de la pioche d'une autre case Investissement en plus des deux premiers de la vôtre. Conservez 1 jeton parmi les 4. Remettez tous les autres sous leurs pioches respectives.



EXPERT GESTION : Lorsque vous utilisez ce Spécialiste, vous pouvez activer le jeton Investissement d'un autre Service.



CONSULTANT STRATÉGIQUE : Lorsque vous utilisez ce Spécialiste, vous pouvez activer deux fois un jeton Investissement du Service où il se trouve.



STAGIAIRE : La capacité par défaut de ce Spécialiste est de déplacer deux dés d'une chambre, de haut en bas. Ces patients sont considérés comme traités mais ne sont pas soignés pour autant (ils ne sont pas négligés, mais leur valeur n'augmente pas). Toutefois, vous pouvez placer des jetons Investissement sur chacune des cases de cette carte ; ils pourront être activés lorsque vous utiliserez ce Spécialiste.



INVESTISSEMENTS : DIRECTEUR D'HÔPITAL



STRATÈGE HOSPITALIER : Lorsque vous prenez des jetons Investissement, piochez un jeton supplémentaire de la pile (vous n'en conservez toujours qu'un seul, et remettez les autres sous la pioche).

LA MATERNITE

INTRODUCTION

Ce module présente deux nouveaux types de patients : les Mères et les Bébés, qui auront tous les deux besoins de soins dans votre hôpital, et ajoutent une contrainte de placement dans le jeu. Chaque fois que vous récupérez un dé Mère, vous recevez également un dé Bébé (voire deux !). Les Bébés sont logés dans les nouvelles chambres pédiatriques, sous votre plateau. Les Mères et leurs Bébés ne subissent pas de négligence, mais doivent évidemment quitter l'hôpital en même temps ! Plus de dés signifie plus de points, surtout avec les nouveaux Services et les Spécialistes Maternité, et leurs capacités impressionnantes !

MATÉRIEL



2 cartes Directeur d'hôpital



16 cartes Spécialiste Maternité



16 dés Mère



24 petits dés Bébé



16 tuiles Service Maternité



16 chevrons Chambre pédiatrique



8 pions Infirmière (roses)



1 dé Sage-femme

MATÉRIEL DE L'ÉDITION DELUXE



4 dés Mère



6 petits dés Bébé



4 chevrons Chambre pédiatrique

MISE EN PLACE

Respectez la mise en place normale, avec les exceptions suivantes :

Lors de l'étape 1 : chaque joueur commence la partie avec 4 Infirmières de base au lieu de 3. Chaque joueur reçoit également 4 chevrons Chambre pédiatrique et les place face cachée sous chacune des chambres de son plateau Hôpital.

Après l'étape 5 : mélangez **séparément** les 18 nouvelles cartes Spécialiste Maternité pour former une pioche face cachée. Mélangez **séparément** les 16 tuiles Service Maternité pour former une pioche face cachée.

À 2 joueurs, piochez 1 Spécialiste Maternité et 1 Service Maternité et placez-les face visible à côté des autres Services et Spécialistes disponibles.

À 3 joueurs ou plus, piochez 2 Spécialistes Maternité et 2 Services Maternité et placez-les face visible à côté des autres Services et Spécialistes disponibles.

Après l'étape 7 : ajoutez les pions Infirmière et tous les dés Maternité à la réserve. Les dés roses ne doivent pas être mis dans le sac !

Après l'étape 9 : en plus des 3 patients de départ, chaque joueur reçoit un dé Mère et le place sur 4 dans une chambre libre de tout autre patient. Retournez aussitôt face visible le chevron Chambre pédiatrique qui se trouve au-dessous de cette chambre et placez-y un dé Bébé, lui aussi sur 4.



La Mère et son Bébé sont deux patients séparés et les effets de soin s'appliquent individuellement sur chacun d'entre eux. Les dés roses peuvent être ciblés par les effets relatifs à leur couleur ou leur valeur (l'expression "n'importe quelle couleur" s'y applique).

Lors de l'étape 10 : ajoutez les nouvelles cartes Directeur d'hôpital (voir p.24) au reste des cartes correspondantes.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASES

Le module Maternité respecte les mêmes phases que le jeu de base, avec quelques exceptions importantes. Ces règles expliquent ce qui diffère du jeu de base. Lorsqu'elles contredisent les règles du jeu de base, les règles de l'extension ont priorité.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

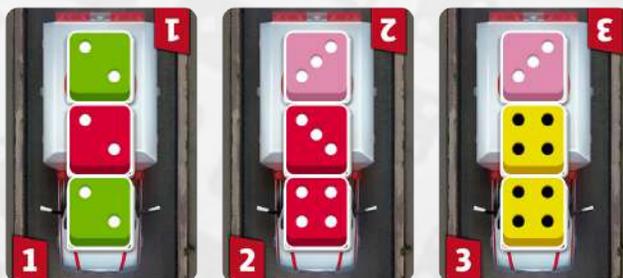
Lorsque vous piochez des dés dans le sac pour remplir les Ambulances, vous devez piocher moins de dés rouges/jaunes/verts que d'habitude, et ajouter autant de dés Mère de la réserve qu'indiqué dans le tableau ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs.

| Joueurs | Ambulances | Dés rouges/jaunes/verts | Dés Mère (roses) |
|---------|------------|-------------------------|------------------|
| 2 | 3 | 7 | 2 |
| 3 | 4 | 10 | 2 |
| 4 | 5 | 12 | 3 |
| 5 | 6* | 15 | 3 |

* utilisez l'hélicoptère comme Ambulance n°0 en guise de 6^e Ambulance.

Lancez tous les dés et placez-les dans les Ambulances du plus faible au plus élevé, comme dans le jeu de base, avec toutefois une restriction : il ne peut y avoir qu'une seule Mère par Ambulance. Si vous devez placer 2 Mères dans la même Ambulance, le joueur qui les place doit en déplacer une dans une Ambulance adjacente, soit plus faible, soit plus élevée. Cela peut vous forcer à déplacer un autre dé (non-rose) vers une Ambulance plus élevée. Les dés non-roses doivent toujours être placés dans l'ordre croissant ; en conséquence, déplacer un seul dé rose peut provoquer le déplacement de plusieurs autres dés.

Dans l'exemple ci-dessous, la seconde Mère de valeur 3 doit être placée dans l'Ambulance n°3 pour la séparer de celle qui se trouve déjà dans l'Ambulance n°2. Elle aurait pu également être déplacée vers l'Ambulance n°1.



Si vous récupérez un dé Mère, vous devez le placer dans une chambre qui ne contient aucune autre Mère. Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 Mères dans votre hôpital en même temps. Si vous avez déjà 4 Mères, alors vous ne pouvez pas choisir une Ambulance qui en contient une. Si la situation est inévitable (parce qu'il y en a une dans chaque Ambulance par exemple), alors vous devez remplacer le dé Mère que vous récupérez par un dé d'une autre couleur, pris au hasard dans le sac, que vous placerez sur la même valeur.

À chaque fois que vous récupérez un dé Mère, retournez face visible le chevron Chambre pédiatrique qui se trouve sous la chambre où vous la logez. Le chevron sera retourné à nouveau lorsque la Mère quittera l'hôpital.

Pour chaque dé Mère que vous ajoutez à votre hôpital, lancez le dé Sage-femme. Selon le résultat, vous recevez 1 ou 2 Bébés (des jumeaux !) de la réserve. Placez ces Bébés dans la chambre pédiatrique, sous la chambre de leur Mère, et réglez leur valeur sur 4.

Comme dans le jeu de base, 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 du tour. Vous ne pouvez cependant jamais retirer ainsi une Mère ou son Bébé.

IMPORTANT : lorsque vous jouez avec ce module, il n'est pas possible de déplacer des dés d'une chambre à l'autre. En effet, une Mère qui n'est pas seule dans sa chambre souffrira de négligence (voir p.22) ; c'est à vous de l'anticiper. Toutefois, il existe une exception : vous pouvez placer une Mère dans une chambre qui comporte déjà 3 patients, en déplaçant l'un d'entre eux vers une autre chambre (ce qui lui évite de devenir une victime !) à condition d'avoir une case libre.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Vous pouvez ajouter les tuiles Maternité dans votre hôpital comme toute autre tuile. Vous ne pouvez choisir qu'une seule amélioration par tour, comme dans le jeu de base (par exemple un nouveau Service Maternité ou un nouveau Service standard).

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

CHAMBRES PÉDIATRIQUES

Chaque chevron Chambre pédiatrique dispose d'un effet qui peut être utilisé lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital. Vous pouvez y placer un pion lors de chaque tour pour soigner d'1 niveau un unique dé rose (Mère ou Bébé). Si le pion est un Spécialiste, résolvez sa capacité comme d'habitude.

DÉS ROSES SORTANTS

IMPORTANT : bien qu'une Mère et son ou ses Bébés soient soignés séparément, ils doivent tous être soignés jusqu'à 7 (ou plus) lors du **même** tour et être placés dans la zone de sortie ensemble. Lorsqu'un dé rose est complètement soigné, placez-le provisoirement sous le chevron de la Chambre pédiatrique jusqu'à ce que son parent le rejoigne. Si le parent n'est pas soigné jusqu'à 7 (ou plus) avant la fin du tour, alors les deux dés retournent à leur chambre et ne quittent pas l'hôpital. Celui qui avait été soigné reste sur 6, et les deux doivent de nouveau être soignés jusqu'à 7 pour pouvoir quitter les lieux.

Exemple : cette Mère a été soignée jusqu'à 7. Elle est donc placée provisoirement sous le chevron de la Chambre pédiatrique pour indiquer qu'elle est prête à partir. Si son Bébé est lui aussi soigné, les deux regagnent la zone de sortie. Sinon, la Mère retourne dans sa chambre, avec une valeur 6.



CHANGEMENT DE COULEUR

Vous ne pouvez pas changer la couleur d'un dé depuis ou vers le rose. Seuls les dés jaunes, verts ou bleus peuvent changer de couleur.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

L'état de santé d'une Mère non traitée se détériore pour cause de négligence uniquement si elle partage sa chambre avec d'autres patients. Elle ne peut toutefois pas descendre en dessous de 1.

Rappel : vous ne pouvez pas déplacer des dés d'une chambre à l'autre, sauf pour donner de la place à une Mère entrante. Bien gérer vos chambres est le moyen le plus sûr d'éviter d'infliger de la négligence à une jeune Mère.

L'état de santé d'un Bébé ne se détériore jamais, ni pour cause de négligence, ni pour aucune autre raison.

Ni une Mère, ni un Bébé, ne peuvent donc devenir des victimes.

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Les patients sortants rapportent des points comme d'habitude (les dés roses sont pris en compte dans le total).

Rappel : les Mères et leur(s) Bébé(s) doivent sortir lors du même tour.

Vous pouvez théoriquement sortir jusqu'à 20 patients par tour ! Le nouveau tableau ci-contre tient compte de ces nouvelles possibilités.

Lorsque vous jouez avec le module Maternité, vous devez vider tout votre hôpital (y compris les chambres pédiatriques) pour marquer les 5 points bonus.

Dans cet exemple, ce joueur sort 4 patients en tout, dont 1 Mère et son Bébé. Il marque donc 7 points à ce tour.



1 1

2 3

3 5

4 7

5 9

6 11

7 14

8 17

9 21

10 25

11 30

12 35

13 40

14 46

15 52

16 68

17 75

18 82

19 90

20 98

Les Mères et Bébés sortants regagnent la réserve.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Si un chevron Chambre pédiatrique est vide (parce que le Bébé est sorti lors de ce tour en compagnie de sa Mère), retournez-le face cachée. Vous ne pouvez pas utiliser l'effet de soin de ce chevron tant que la chambre pédiatrique n'est pas occupée par au moins 1 Bébé.

DÉCOMPTE DES POINTS DE FIN DE PARTIE

Le décompte des points se déroule comme dans le jeu de base. Ce module n'y apporte aucun changement

MATERNITÉ : DIRECTEURS D'HÔPITAL



À chaque fois que vous prenez un dé Mère, vous pouvez choisir le résultat du dé Sage-femme au lieu de le lancer.



Si vous faites sortir au moins 2 Mères et 2 Enfants lors du même tour, marquez 3 points supplémentaires.

MATERNITÉ : SPÉCIALISTES



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, ce patient est soigné de 2 niveaux supplémentaires.



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez d'1 niveau un autre patient rose et un patient de n'importe quelle couleur, mais de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez deux autres patients roses d'1 niveau.



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez de 2 niveaux un patient de n'importe quelle couleur, mais de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



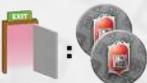
Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez d'1 niveau deux autres patients de n'importe quelles couleurs, mais de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez une autre Mère ou un autre Bébé de 2 niveaux.



Lorsque ce pion soigne une Mère ou un Bébé, soignez un patient de n'importe quelle couleur d'1 niveau.



Lorsque ce pion fait sortir une Mère ou un Bébé lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital, gagnez immédiatement 2 jetons Poche de sang.

MATERNITÉ : SERVICES



Placez un pion sur ce Service pour soigner exactement trois patients de même valeur, dont un rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner de 2 niveaux un patient de n'importe quelle couleur, et de 3 niveaux un autre dé rose de même valeur que le premier patient (avant qu'il ne soit soigné).



Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau quatre patients de même valeur, dont une Mère et un Bébé. Les autres dés peuvent être de n'importe quelle couleur.



Placez un pion sur ce Service pour soigner trois patients ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 4,5,6). Le plus faible dé doit être rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner trois patients ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 4,5,6). Le dé intermédiaire doit être rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner trois patients ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 4,5,6). Le dé le plus élevé doit être rose. Le dé rose est soigné de 3 niveaux, les autres dés d'1 niveau.



Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rose de 3 niveaux et déplacer deux autres dés d'une chambre, de haut en bas. Ces patients sont considérés comme traités mais ne sont pas soignés pour autant (ils ne sont pas négligés, mais leur valeur n'augmente pas).



Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rose de 2 niveaux et relancer n'importe quel autre dé, celui-ci est alors considéré comme soigné.



COMBINAISONS

COMBINAISONS

Respectez les règles données dans le jeu de base et les extensions, sauf lorsqu'elles sont remplacées par les changements donnés ci-dessous.

VILLE & INVESTISSEMENTS

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu et les modules Ville et Investissements comme indiqué à la p.4 et la p.12, mais n'utilisez pas le parking des admissions dans cette configuration.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

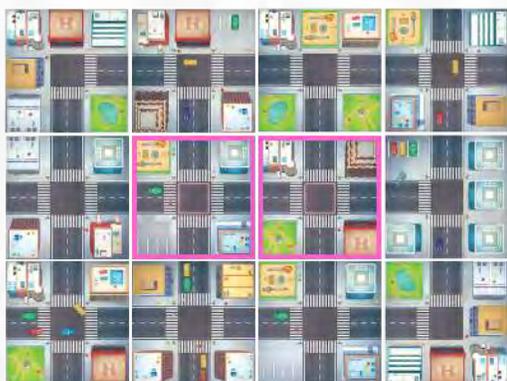
Les jetons numérotés déterminent l'ordre de jeu. Dans cet ordre, chaque joueur peut améliorer son hôpital et placer un pion sur une case Investissement.

VILLE & MATERNITÉ

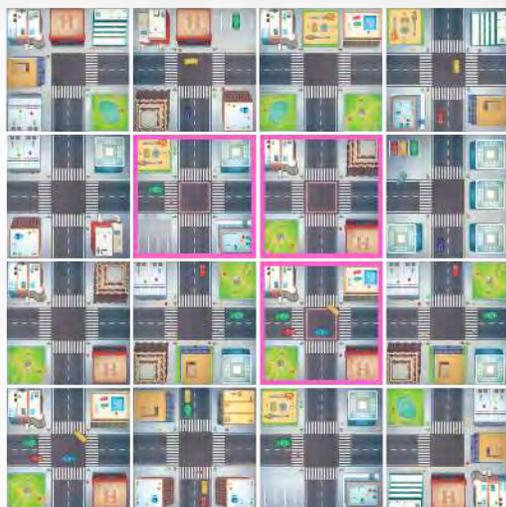
MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu et les modules Ville et Maternité comme indiqué à la p.4 et la p.19, mais ajustez la mise en place de la ville comme suit :

Trouvez les 4 tuiles Ville marquées d'un emplacement de dé rose. Placez-les face visible comme indiqué sur les schémas de la page suivante. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.



2 JOUEURS



3 JOUEURS



4-5 JOUEURS

Pour les parties ultérieures, vous pourrez placer les tuiles au hasard, en prenant soin de toujours intégrer autant de tuiles Maternité que de joueurs (sauf à 5 joueurs où il n'y en a que 4).

Lorsque vous devez ajouter un dé sur une de ces tuiles, prenez un dé Mère de la réserve et lancez-le avant de le poser sur son emplacement, au lieu de tirer un dé dans le sac.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Vous ne pouvez récupérer qu'un seul dé rose à chaque tour. Si le seul patient que vous pouvez récupérer est un dé rose (et seulement dans ce cas) alors que vous en avez déjà un, vous pouvez passer dessus comme si la tuile était vide.

Lorsque vous remplissez une ligne ou colonne vide et devez ajouter un dé sur un emplacement rose, prenez un dé Mère de la réserve et lancez-le avant de le poser sur son emplacement, au lieu de tirer un dé dans le sac.

PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Tout dé Mère qui reste en ville perd un niveau, comme tout autre patient négligé, mais ne peut pas descendre en-dessous de 1.

INVESTISSEMENTS & MATERNITÉ

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE



Plateau
d'investissements
Maternité



14 jetons
Investissement
Maternité

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu et les modules Investissements et Maternité comme indiqué à la p.12 et la p.19.

De plus, ajoutez le plateau d'investissements Maternité sous le plateau d'investissements classique, en prenant soin de respecter le nombre de joueurs indiqué, et placez-y les jetons Investissement Maternité de la même manière que pour les autres couleurs.

Dans cette configuration, chaque joueur commence avec 3 pions Infirmière et non 4.

DÉROULEMENT DU JEU

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Les chevrons Chambre pédiatrique ne peuvent pas accueillir de jetons Investissement.

TOUTES LES EXTENSIONS

Prenez bien en compte toutes les combinaisons de règles données dans les pages précédentes ; il n'y a pas de changements supplémentaires. Les différentes phases de jeu se déroulent comme indiqué dans les différentes sections de ce livret.

MATÉRIEL DE L'ÉDITION DE LUXE

Éléments de jeu pour le 5^e joueur :



1 plateau de jeu



1 parking pour les ambulances



15 dés



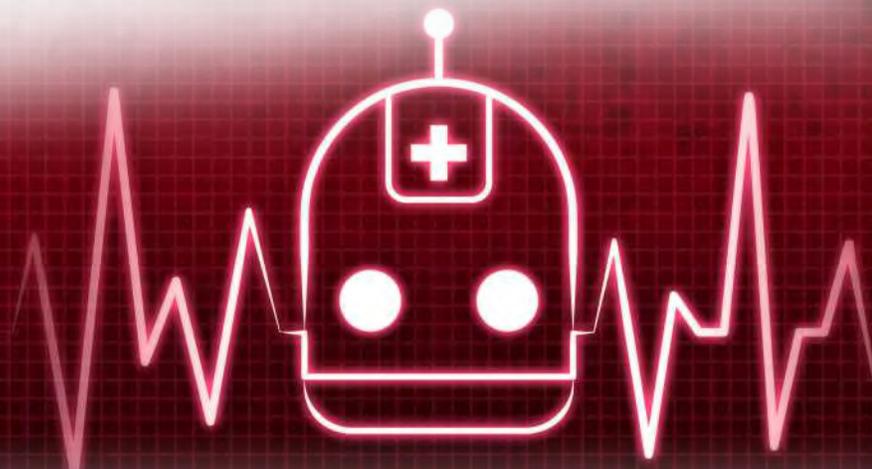
1 compte-tours



5 marqueurs
de score



4 pions
Infirmière



MODE SOLO (AUTOMA)

INTRODUCTION

Dans le mode Solo proposé dans cette extension, vous allez affronter une redoutable équipe de docteurs robotiques, l'Automa, qui représente votre concurrent. La partie se joue comme une partie à 2 joueurs, mais l'Automa vient apporter des contraintes et vous devez obtenir un score plus élevé que lui pour gagner. Attention, l'Automa ne marque pas ses points de la même manière que vous. À vous d'être plus rusé que lui !

MATÉRIEL



12 cartes Hôpital Automa



12 cartes Décision Automa



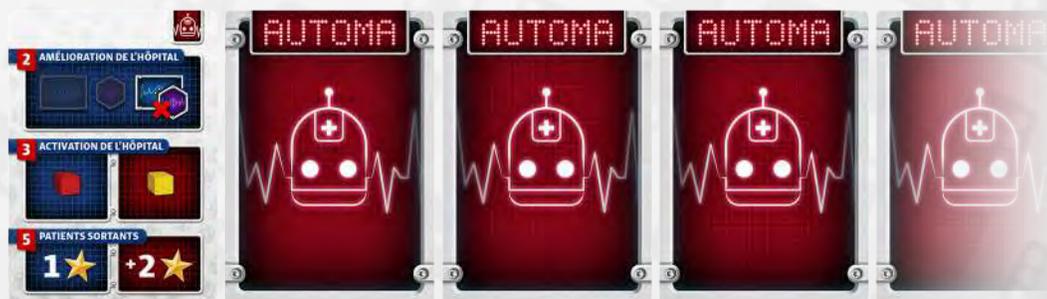
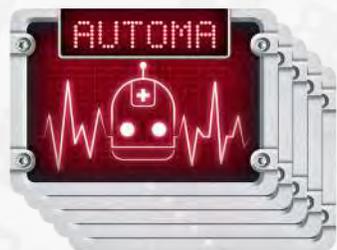
8 tuiles Premier joueur Automa

MISE EN PLACE

Ce mode Solo est compatible uniquement avec le jeu de base.

Faites une mise en place pour 2 joueurs mais ne donnez pas de plateau ni de patients de départ à l'Automa. Faites-lui toutefois une petite place dans la zone de jeu.

- 1 Mélangez les cartes Décision et placez-les face cachée pour former la **pioche de Décision**.
- 2 Triez les cartes Hôpital selon leur complexité (voir en haut à droite de chaque carte :  = simple,  = normal,  = difficile). Formez trois paquets, mélangez les séparément, puis piochez 3 cartes de chaque paquet et rangez les autres cartes.
- 3 Mélangez les 9 cartes piochées pour former le **paquet Hôpital**.
- 4 Formez une ligne de 9 cartes avec toutes les cartes du paquet Hôpital en les plaçant face cachée sur la table.
- 5 Révélez la carte la plus à gauche. Il reste donc 8 cartes face cachée, une par tour de jeu.
- 6 Vous êtes le Premier joueur du premier tour. Prenez le jeton Premier joueur.
- 7 Placez les tuiles Premier joueur de l'Automa à proximité pour former une réserve.



CARTES DE L'AUTOMA

CARTES HÔPITAL



- 1 Amélioration choisie
- 2 Emplacement de dés
- 3 PV gagnés si l'emplacement du dessus est rempli
- 4 Section de tuile Premier joueur

CARTES DÉCISION



- 5 Amélioration à ajouter
- 6 Numéro d'Ambulance choisi

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule comme d'habitude, mais l'Automa suit des règles légèrement différentes. Toute règle qui n'est pas expressément modifiée dans les pages qui suivent s'applique normalement.

Note : lorsque la pioche de Décision de l'Automa s'épuise, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Placez les dés lancés sur les Ambulances comme d'habitude. C'est toujours vous qui choisissez où placer les dés égaux même si vous n'êtes pas le Premier joueur.

Lors du choix des Ambulances :

- **Si l'Automa est le Premier joueur**, révélez la première carte de sa pioche de Décision pour savoir quelle Ambulance il choisit (premier numéro). Vous pouvez ensuite choisir votre Ambulance.
- **Si vous êtes le Premier joueur**, choisissez d'abord votre Ambulance, puis révélez la première carte de la pioche de Décision de l'Automa pour savoir quelle Ambulance il choisit (premier numéro). Si vous avez déjà pris cette Ambulance, l'Automa prend celle qui correspond au deuxième numéro inscrit.



Second choix de l'Automa
Premier choix de l'Automa

Placez les dés récupérés par l'Automa dans son coin de la zone de jeu. N'assignez pas encore ces dés à ses cartes : *vous le ferez lors de la Phase 3 - Activation de l'hôpital.*

Attribuez le jeton Premier joueur comme d'habitude. N'oubliez pas de donner un jeton Poche de sang à l'Automa s'il prend ou conserve le jeton Premier joueur à ce tour.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Si l'Automa est le Premier joueur :

- Révélez la prochaine carte Hôpital la plus à gauche.
- La section supérieure de la carte indique quelle amélioration l'Automa **retire** du jeu. Défaussez-la, puis choisissez une amélioration parmi celles qui restent.

- Ensuite, placez une tuile Premier joueur Automa sur

la section en bas à droite de la carte ainsi révélée pour couvrir la zone rouge. Les emplacements de dés ainsi cachés n'ont plus besoin d'être remplis pour compléter la carte (voir Phase 5 - Patients sortants).



Si vous êtes le Premier joueur :

- Choisissez votre amélioration puis défaussez les deux autres.
- Révélez la prochaine carte Hôpital la plus à gauche.

PHASE 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL

L'Automa assigne des dés à ses cartes Hôpital face visible comme suit :

- Vérifiez si vous pouvez placer les dés récupérés à ce tour (et/ou des tours précédents) sur les emplacements indiqués de la carte Hôpital la plus à gauche. La couleur doit correspondre.
- Si c'est le cas, placez chaque dé sur un emplacement qui lui correspond :
 - ▷ Si plusieurs emplacements sont éligibles, commencez par celui qui se trouve le plus à gauche.
 - ▷ Si plusieurs dés sont éligibles pour le même emplacement, choisissez un dé à placer (sa valeur n'a aucune importance).
- Les emplacements gris sont des jokers qui peuvent accueillir n'importe quel dé. Vous pouvez placer un dé sur un emplacement gris uniquement si vous ne pouvez pas le poser sur un emplacement coloré de la même carte.
 - ▷ Si plusieurs dés sont éligibles pour un emplacement gris, placez-en un au hasard.
- Une fois que vous avez assigné autant de dés que possible à la carte de gauche, passez à la carte suivante et répétez la procédure.
- Continuez le long de la ligne de cartes jusqu'à avoir assigné le plus de dés possible.



Les dés de la carte de gauche et les 3 de la deuxième carte ont été placés lors du tour précédent. À ce tour, l'Automa a obtenu un dé de chaque couleur. Il place le dé rouge sur l'unique emplacement disponible. Reste un emplacement vert et un gris : par défaut, le dé vert doit donc être placé sur l'emplacement à sa couleur. Le dé jaune, enfin, peut être placé sur l'emplacement gris car aucun emplacement jaune n'est disponible.

Ensuite, si l'Automa dispose d'un ou plusieurs jetons Poche de sang, il peut les utiliser comme des dés jokers. Placez-les sur n'importe quel emplacement de carte en partant de la gauche.

- Un jeton Poche de sang peut être placé sur un emplacement gris, mais l'Automa cherchera toujours à le placer d'abord sur un emplacement coloré vide.
- Continuez le long de la ligne de cartes jusqu'à avoir assigné le plus de jetons possible.



PHASE 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS

Les patients de l'Automa ne subissent jamais de négligence. Les docteurs robotiques ne laissent jamais un malade sans surveillance !

PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

L'Automa fait sortir ses patients lorsque tous les emplacements de dés d'une carte Hôpital sont occupés (par des dés et/ou des jetons). Une carte recouverte d'une tuile Premier joueur est remplie dès que sa section de gauche est complète. Lorsqu'une carte de l'Automa est remplie :

- L'Automa marque autant de ★ qu'indiqué en bas de la carte. Si la section de droite n'est pas couverte d'une tuile Premier joueur, elle marque également le bonus indiqué dans cette section.

- Remettez tous les dés de la carte Hôpital dans le sac, et remettez les jetons Poche de sang dans la réserve. Remettez la tuile Premier joueur de la carte dans la boîte, s'il y en avait une.
- Défaussez la carte Hôpital.



Dans cet exemple, l'Automa marque 5 points pour sa carte de gauche (dont la section de droite a été recouverte d'une tuile Premier joueur), et 14 points pour la carte centrale.

PHASE 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

Si l'Automa est le Premier joueur :

- Lorsque vous piochez de nouvelles tuiles et cartes pour les améliorations du prochain tour, révélez la prochaine carte de la pioche de Décision de l'Automa. La partie supérieure de la carte vous indique si vous devez placer une tuile Service supplémentaire, ou une carte Spécialiste supplémentaire.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Le jeu se termine après la fin du 8^e tour comme pour une partie classique.

Calculez votre score final et celui de l'Automa comme d'habitude : chaque Poche de sang rapporte 1 point supplémentaire, et chaque jeton Décès vous en fait perdre 2 (l'Automa n'aura pas de jeton Décès).

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté de l'Automa en jouant sur les paramètres suivants.

PARTIE PLUS FACILE :

- Lorsque vous construisez la pioche Hôpital de l'Automa, ajoutez une carte simple et retirez une carte difficile (4/3/2 au lieu de 3/3/3).
- Ne placez pas de jetons Poche de sang sur les emplacements gris des cartes Hôpital, même lorsque tous les emplacements colorés sont occupés.
- Cessez de considérer les jetons Poche de sang comme des jokers pour l'Automa (ils rapporteront simplement 1 ★ à la fin de la partie).

PARTIE PLUS DIFFICILE

- Lorsque vous construisez la pioche Hôpital de l'Automa, ajoutez une carte difficile et retirez une carte simple (2/3/4 au lieu de 3/3/3).
- Accordez 1 ★ à l'Automa à chaque fois qu'il gagne une tuile Premier joueur.
- L'Automa marque 1 ★ par dé restant sur ses cartes Hôpital non remplies à la fin de la partie.
- L'Automa marque 1 ★ par dé inutilisé à la fin de la partie (à savoir, les dés qui n'ont pas été assignés à des emplacements de cartes).

CRÉDITS

Auteur : Mike Nudd

Conception additionnelle : Simon Milburn et Caezar Al-Jassar

Auteur original de l'automa : Mark Outten

Conception additionnelle de l'automa : Simon Milburn et Nick Shaw

Illustrations : Sabrina Miramon

Conception graphique : Sebastian Koziner

Développement : Caezar Al-Jassar et Simon Milburn

Développement additionnel : Brett J. Gilbert et David Digby

Rédaction originale : l'équipe Gaming Rules!

Maquette : Sebastian Koziner and Magalí Reyes

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Localisation française : Super Meeple

Testeurs : Olly Pilsforth, Phil Underwood, Paul Martyn Berrow, les joueurs de Playtest UK Cambridge, UK Games Expo 2019, et du Spiel 2019 à Essen.

Alley Cat Games remercie particulièrement ses testeurs "ACG Gold Award" : Becc et Ben Dobie, David Digby, David Ellis, Dr Anuchit Chaiyaboon, Nattakan Chaiyaboon, Christian Keldborg, Melissa Jones, Travis Dalke, BSN, RN-BC, Jürgen & Xandra, et Jeff & Crystal Talsma.

Super Meeple remercie les relecteurs : Aurélien Frelin, Stéphane Josephy, Gwendoline Rotrou, Morgane "Carnet des Geekeries".

