# КЛИНИКА

РАСШИРЕННОЕ ИЗДАНИЕ

ALBAN VIARD STUDIO GAMES

1–4 игроков | Возраст 14+ | 120 минут

Настолки Пимпа

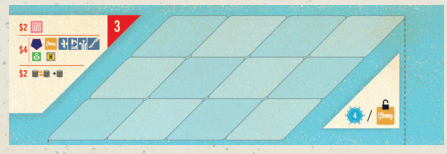
## Введение

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

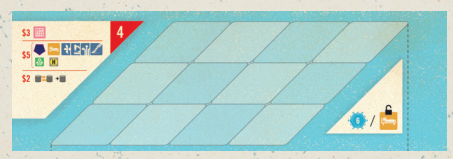
## Состав игры



4 двусторонних планшета игрока



4 двусторонних планшета 3-го этажа



4 двусторонних планшета 4-го этажа



16 входов



8 вертолётных площадок



24 парковок



12 скверов



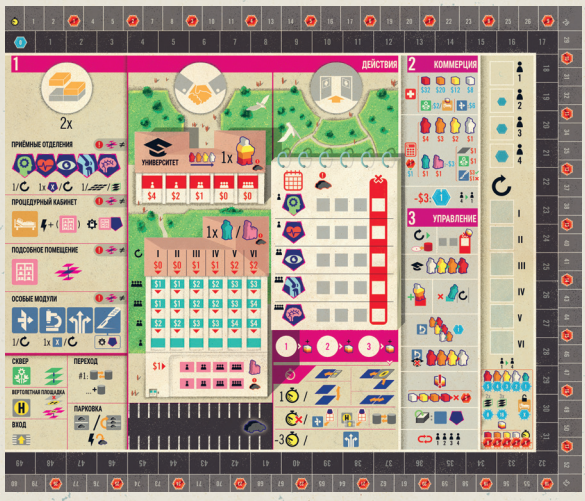
52 монеты
*($1 — 20, $5 — 20, $25 — 12)*



4 жетона +50 популярности



7 жетонов стартовых условий



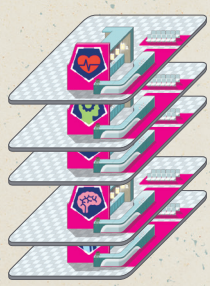
1 игровое поле со зданиями, так или иначе связанными с деятельностью клиники



16 процедурных кабинетов



16 подсобных помещений



16 приёмных отделений



12 особых модулей

**60 жетонов модулей**



Строительство
*(по 2 на игрока)*



Наём
*(по 2 на игрока)*



Приём пациентов
*(по 2 на игрока)*

**24 жетона действий в цветах игроков**



1 мешок пациентов



1 мешок врачей

1 книга правил



56 фигурок врачей

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



93 кубика пациентов

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



25 фигурок медсестёр



9 фигурок санитаров



64 фишки автомобилей



20 фишек переходов



1 маркер действий



1 маркер раунда



12 маркеров игроков

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

# Краткий обзор

Вы строите медицинскую клинику и управляете ей, пытаясь завоевать наибольшую популярность.
В основном вы набираете популярность традиционным способом: тратя деньги; однако есть и несколько других способов повысить известность вашей клиники, например — отправляя врачей работать над исследованиями.

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

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

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

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




# Игровой процесс. Ключевые принципы

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

## Модули

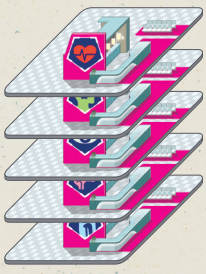
Модуль — это жетон, отражающий **внутреннее** помещение клиники. Он полностью занимает ячейку на вашем планшете игрока и имеет клетчатый пол.



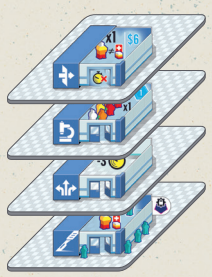
Процедурные кабинеты



Подсобные помещения



Приёмные отделения



Особые модули

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

## Строительство модулей



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

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

## Соседство

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

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

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

## Услуги

Медицинские услуги, представленные в игре:



**Психиатрия**



**Кардиология**



**Офтальмология**



**Ортопедия**



**Неврология**

## Пациенты и персонал

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



### Пациенты

Цвет кубика пациента указывает на тяжесть заболевания.



### Врачи

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



### Медсёстры

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



### Санитары

Санитары помогут вам сократить ежедневные расходы на содержание клиники.

## Корпуса

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

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

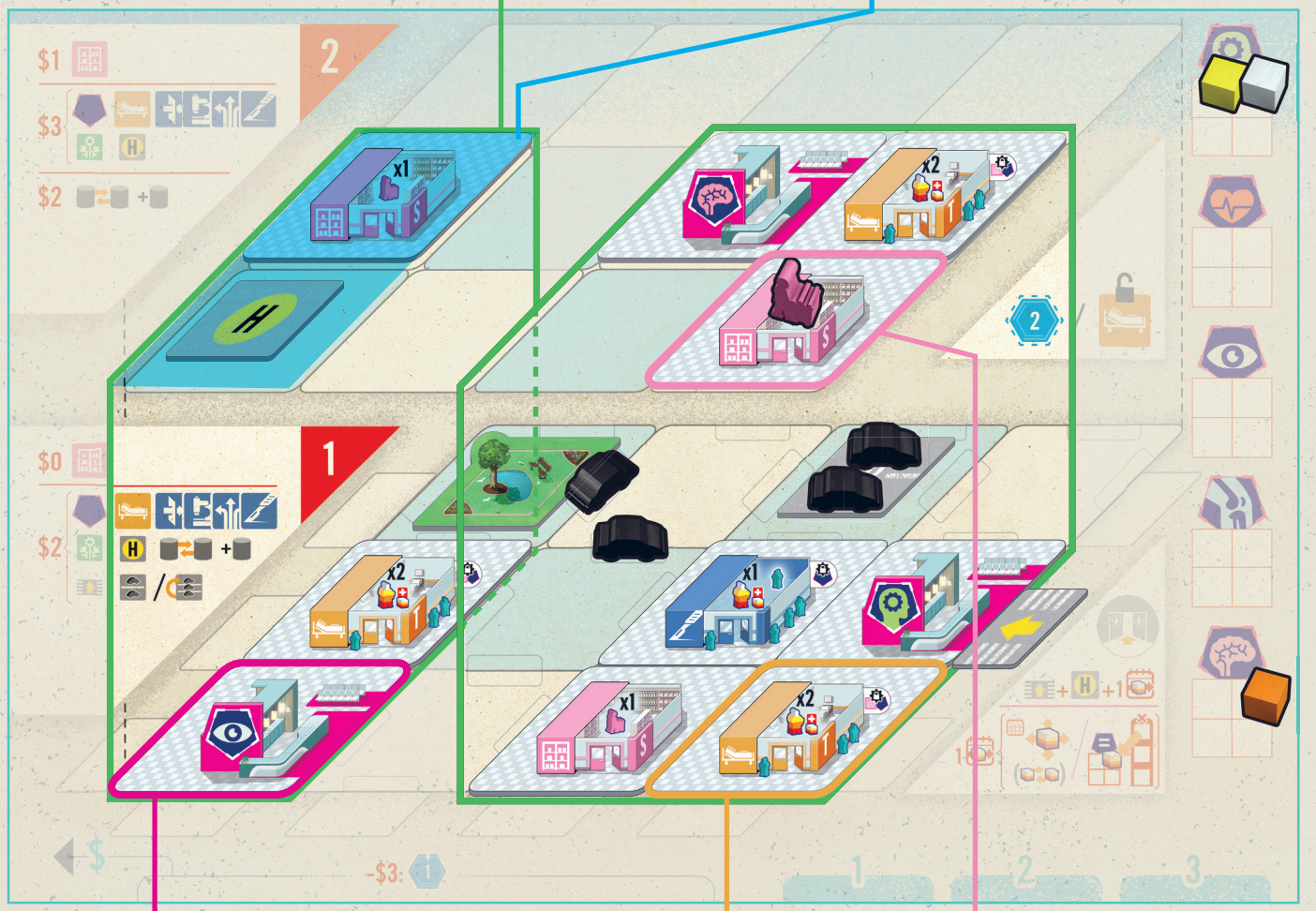
**Отдельные корпуса впоследствии нельзя объединять.**

## Этажи

Каждый корпус может иметь несколько этажей.

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

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




## Приёмные отделения

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

## Процедурные кабинеты

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

## Подсобные помещения

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

## Особые модули

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

## Парковка

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

# Подготовка к игре

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

Поместите игровое поле в центре стола 1.

## Модули и жетоны

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



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

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

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

- : по 1 жетону двух разных случайных особых модулей
- : по 1 жетону каждого типа
- : по 2 жетона каждого типа
- : по 3 жетона каждого типа

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

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

## Подготовка игроков

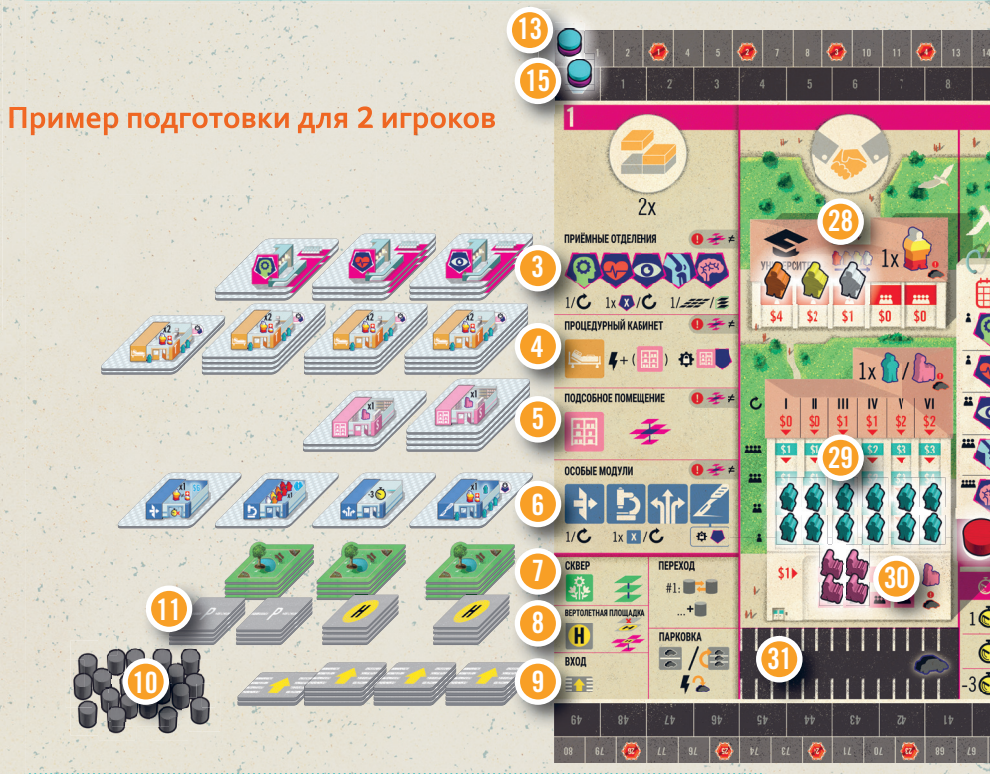
**НОВИЧКАМ** следует выбрать сторону планшета игрока с сеткой ячеек 3×4. Каждый **ЭКСПЕРТ** сам выбирает, на какой стороне играть (сетка 3×3 — непростая задача!).

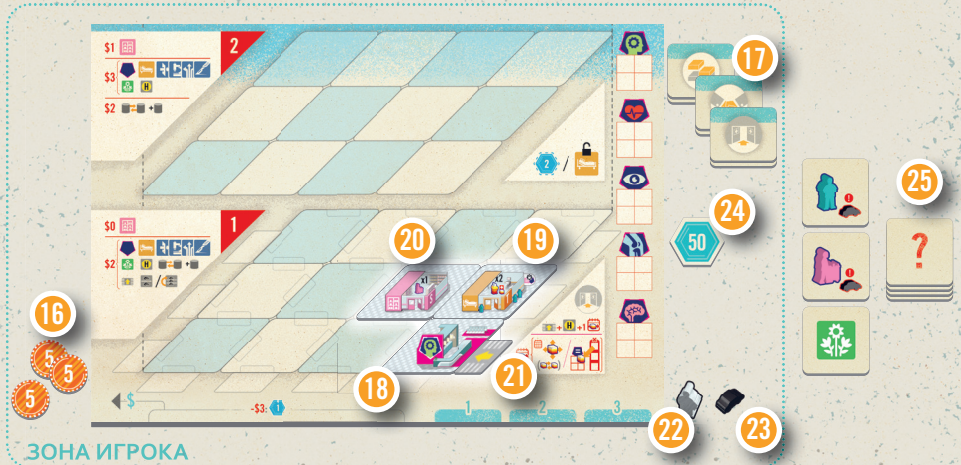
Каждый игрок выбирает цвет и берёт перечисленные ниже компоненты.

- Планшет игрока своего цвета поместите выбранной стороной вверх.
- Возьмите 3 маркера своего цвета. Первый маркер поместите на первое деление шкалы времени на внешнем краю игрового поля 13. Второй маркер — на шкалу очерёдности хода 14 *(стартовый порядок маркеров определите случайным образом)*. Последний, третий маркер, поместите на деление «0» шкалы популярности 15, где расположите маркеры игроков в порядке очерёдности хода сверху вниз: последний игрок — в самом низу, а первый — в самом верху.
- Положите $15 слева от планшета игрока 16.
- Возьмите набор из 6 жетонов действий своего цвета 17: 2 строительства, 2 найма и 2 приёма пациентов.
- Возьмите 1 приёмное отделение психиатрии 18, 1 процедурный кабинет 19, 1 подсобное помещение 20 и 1 вход 21.

  *В разделе «**Начальная клиника**» (справа) объясняется, как разместить эти жетоны на планшете игрока.*
- Возьмите 1 белую фигурку врача из запаса 22 и 1 автомобиль 23.
- Возьмите 1 жетон +50 популярности своего цвета 24.

## Пример подготовки для 2 игроков



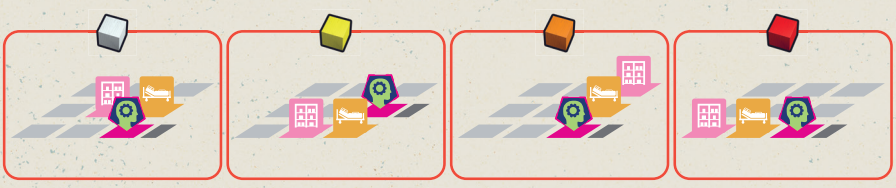
## Жетоны стартовых условий

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

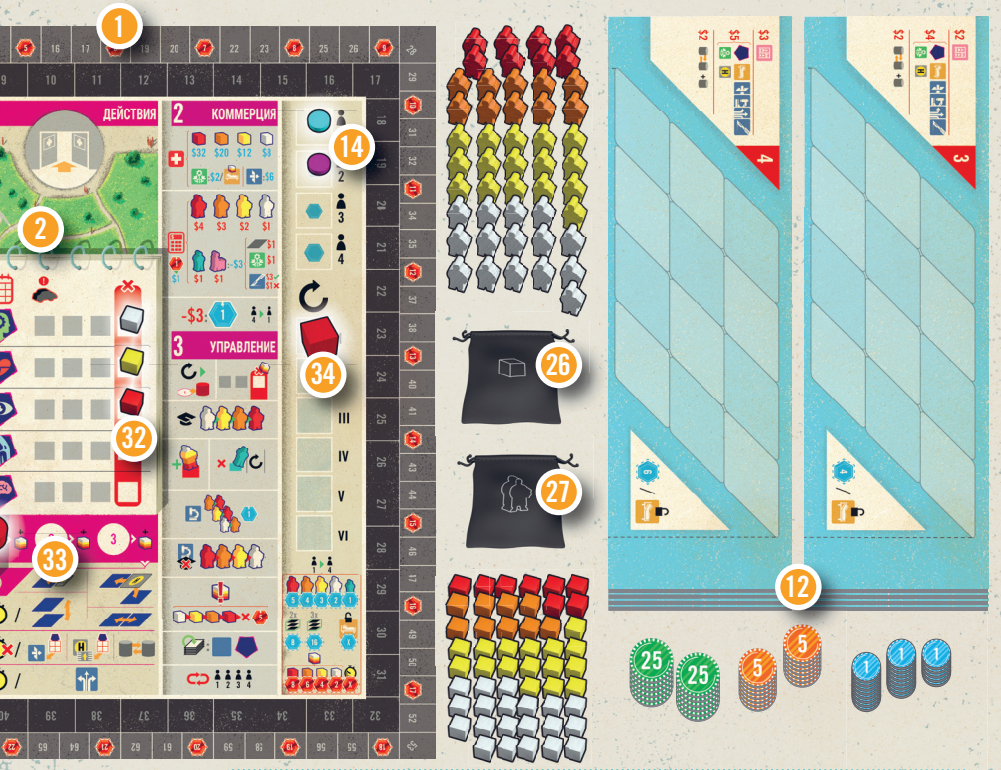
**Примечание.** *Если ваш жетон добавляет сотрудника — не забудьте взять и фишку автомобиля! Это указано на жетоне. Фигурку сотрудника берите из запаса, а не из мешка и не с поля (см. справа).*

## Начальная клиника

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



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







## Состав пациентов и врачей

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

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

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

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

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

## Игровое поле

### Персонал для найма: врачи

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

### Персонал для найма: медсёстры и санитары

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

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

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

### Запись на приём

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

### Что осталось?

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

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

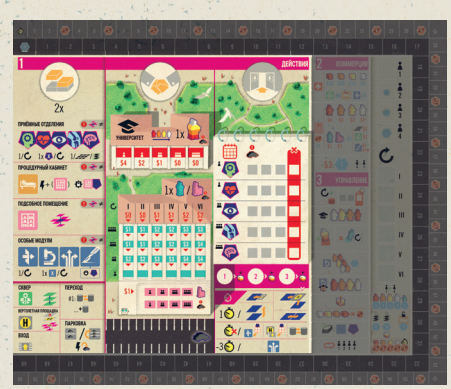
# Ход игры

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

**1 — этап действий**

**2 — этап коммерции**

**3 — этап управления**



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

# Первый этап. Действия

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

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

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

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




*Маркер действий* *Деления шкалы действий* *Новые записи на приём*




## Одновременный выбор действий

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

## Выполнение действий

Выбранные действия выполняются в следующем порядке:



**Строительство** **Наём** **Приём пациентов**

На игровом поле действия показаны в том же порядке:




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




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

# Действие. Строительство

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

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

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

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



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

## Правила строительства

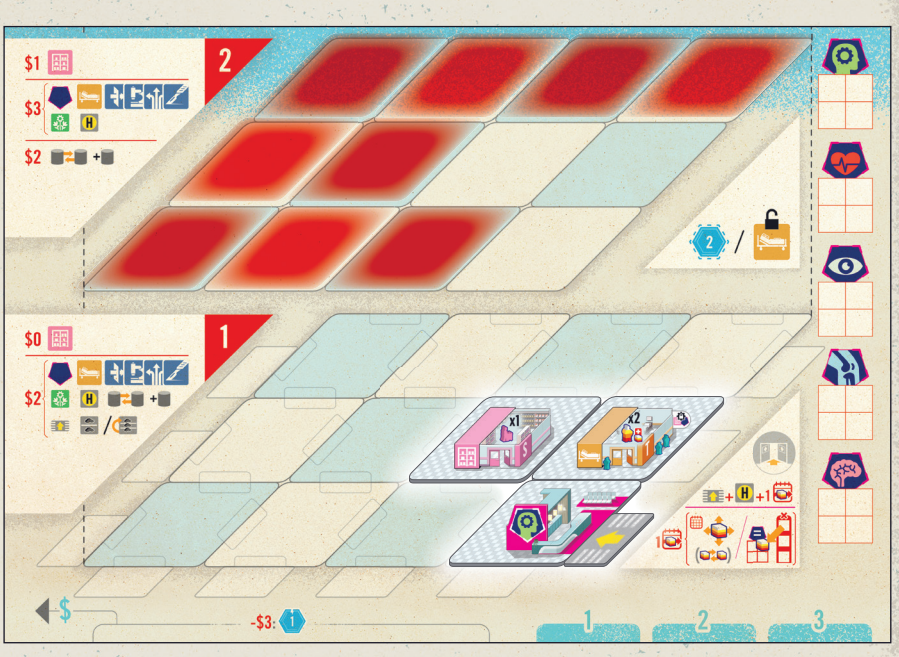
Правила строительства для каждого компонента изображены иконографикой в области строительства в левой части игрового поля. Эти правила разъясняются на страницах 9–10.

## Общие правила строительства

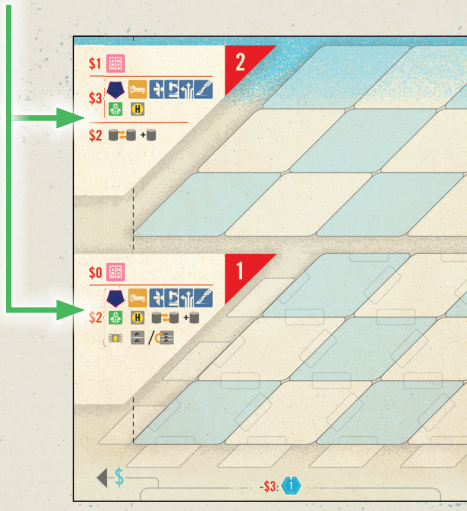
### Опора

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

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




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



ПОДСКАЗКА



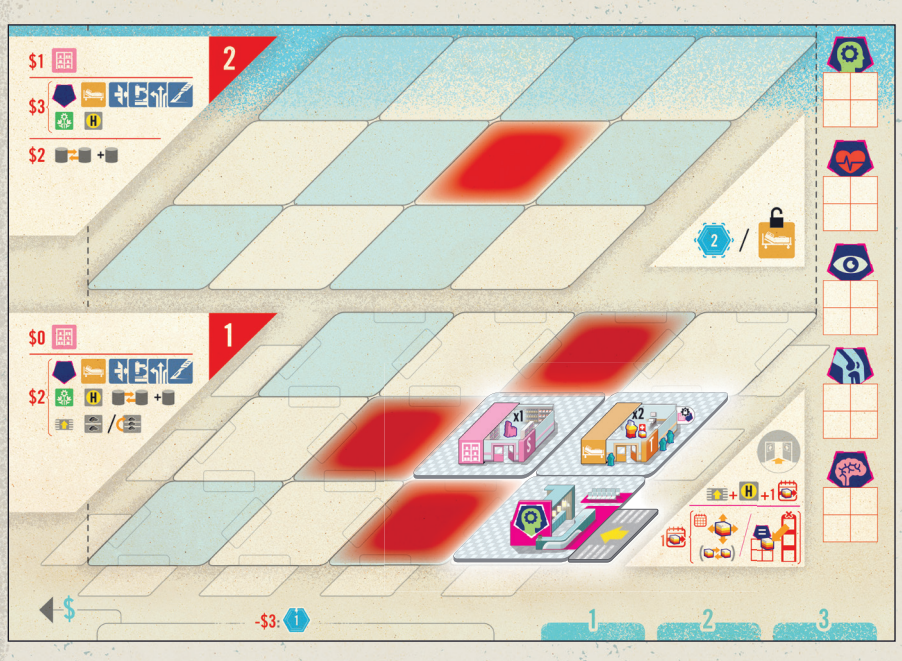
## Никаких совпадений

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

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

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

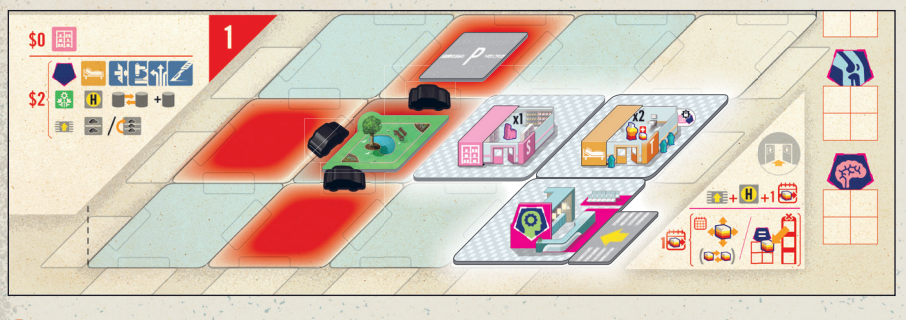
*Пример. В продолжение предыдущего примера: вы хотите построить подсобное помещение. Красным выделены соседние с ранее построенным подсобным помещением ячейки, в которых его построить нельзя.*




## Никаких препятствий

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

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



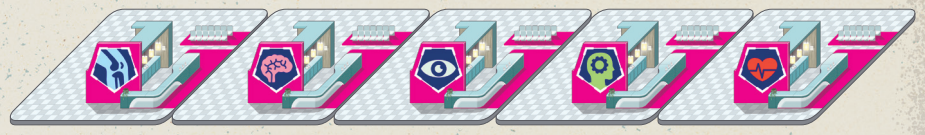

## Отдельные корпуса

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

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

# Специфические правила строительства

## Приёмное отделение (модуль)



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

ПОДСКАЗКА




## Процедурный кабинет (модуль)



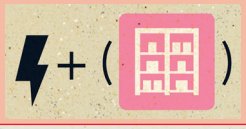

Процедурный кабинет будет доступен для использования только в случае, если он одновременно соседствует с приёмным отделением на том же этаже **и** с подсобным помещением на том же этаже либо этажом выше/ниже (непосредственно «над» или «под» процедурным кабинетом).

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

ПОДСКАЗКА



ПОДСКАЗКА



## Подсобное помещение (модуль)

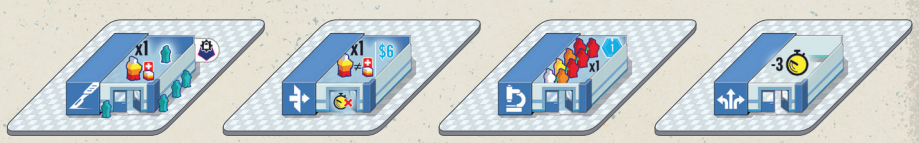



Одно подсобное помещение может обеспечивать несколько соседних с ним процедурных кабинетов, так что мудрое размещение играет роль!

ПОДСКАЗКА



## Особый модуль




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

ПОДСКАЗКА




## Сквер

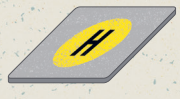


Строится в ячейке 1-го этажа (припаркованные автомобили не препятствуют) или в ячейке непосредственно **над** другим сквером.

ПОДСКАЗКА



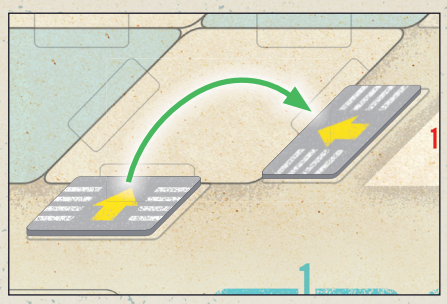
## Вертолётная площадка




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

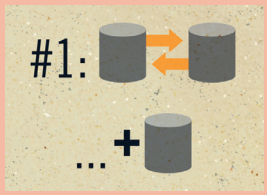
ПОДСКАЗКА





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

**ПОДСКАЗКА**




## Вход



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

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

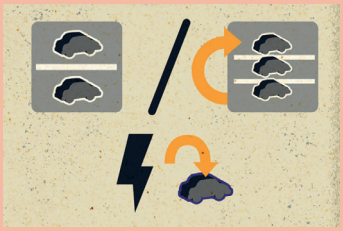
## Переход



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

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

**ПОДСКАЗКА**



## Парковка



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

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

# Действие. Наём

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

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

- **нанять 1 врача**

  **и/или**

- **нанять 1 медсестру ЛИБО 1 санитара.**

При найме сотрудника выполните следующее:

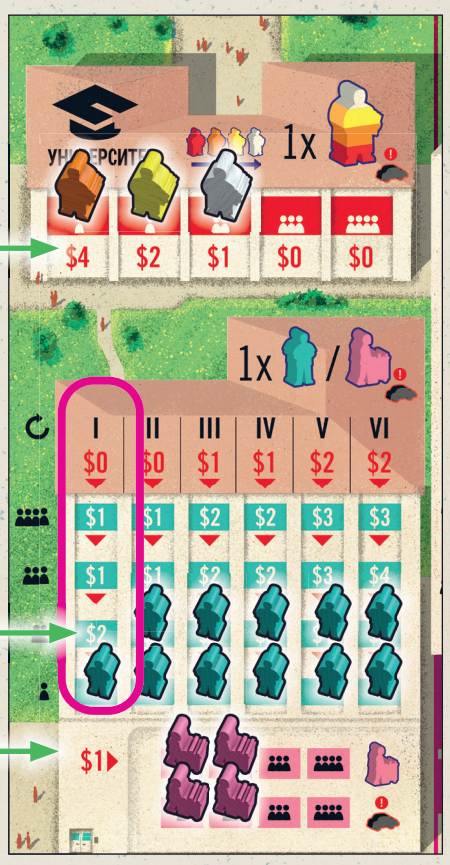
1. Заплатите указанную стоимость (см. иллюстрацию ниже).
2. Возьмите фигурку сотрудника из ячейки на игровом поле.
3. **Возьмите автомобиль с общей парковки на игровом поле.**
4. Поместите нанятого сотрудника на любой вход или на вертолётную площадку по вашему выбору. Это не отнимает времени (см. «**Передвижение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

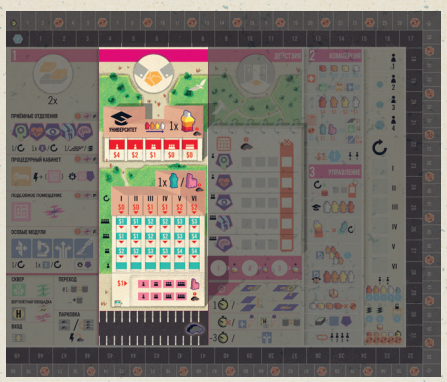
*Стоимость найма врачей указана под ячейками с их фигурками.*

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

*Можно нанимать медсестёр только из столбца, соответствующего текущему раунду.*

*Наём санитаров всегда обходится в $1.*

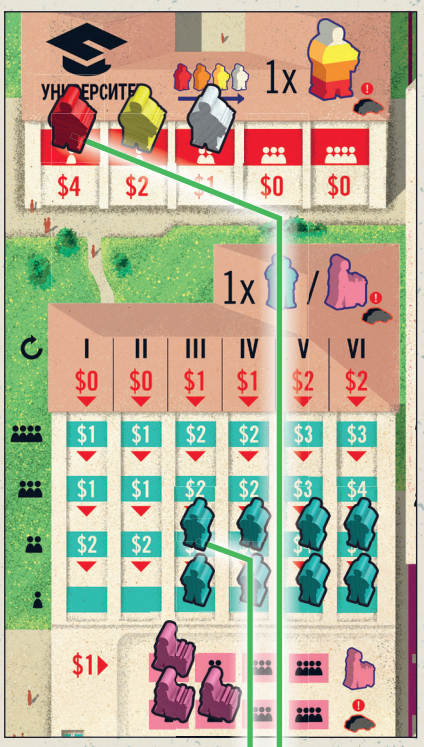


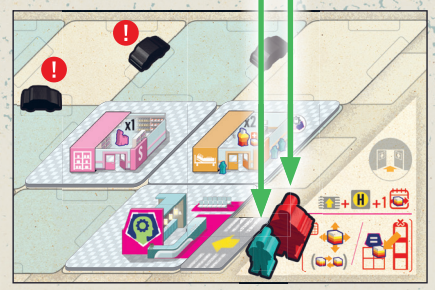



*Данная область игрового поля соответствует* **действию найма**.

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

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



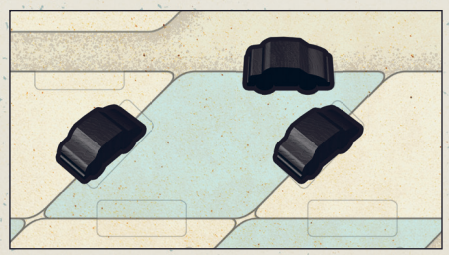





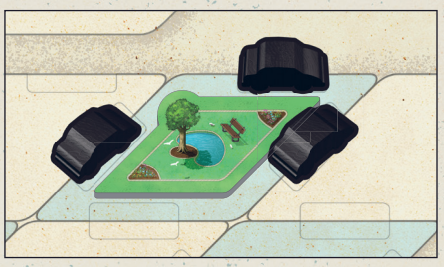
*Данная область игрового поля соответствует* **действию приёма пациентов.**



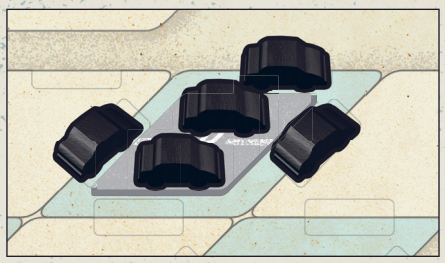
*Данная область вашего планшета посвящена* **очкам очереди** *и тому, как их тратить.*



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



*Автомобили можно парковать вокруг скверов.*



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

# Действие. Приём пациентов

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

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

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

## ОО = 1 + количество входов и вертолётных площадок в клинике

ОО вы тратите на управление записями пациентов.

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

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

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

## Принять пациента

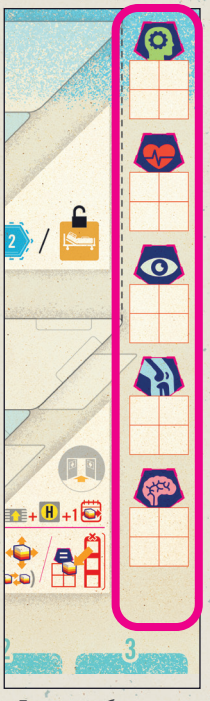
Это подразумевает перемещение 1 кубика пациента из крайнего правого (красного) столбца «блокнота» в свободную ячейку области ожидания того же типа услуг на вашем планшете игрока. **На это тратится 1 ОО**. Вы также должны припарковать его автомобиль (см. «**Парковка автомобилей**» ниже). **Если припарковать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

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

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

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

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



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

## Парковка автомобилей

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

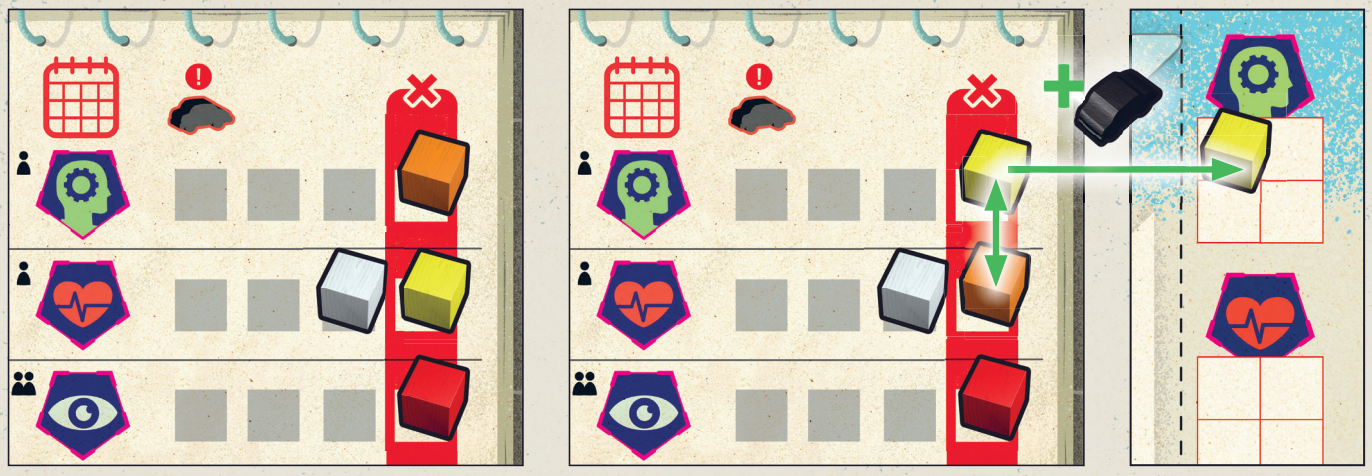
Вы можете парковать автомобили только на 1-м этаже. Каждая граница ячеек этажа без модуля имеет одно парковочное место (показано на вашем планшете). Каждый жетон парковки имеет 2 или 3 места. Припарковав автомобиль, вы не можете его перемещать, кроме как при постройке новых парковок.

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

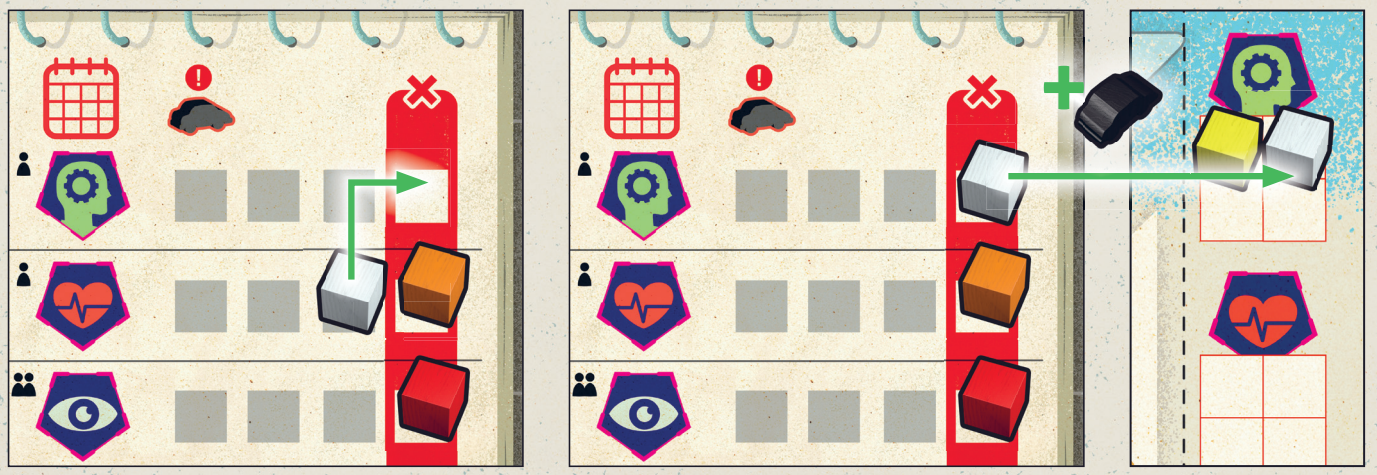
## Забрать автомобиль

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

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



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

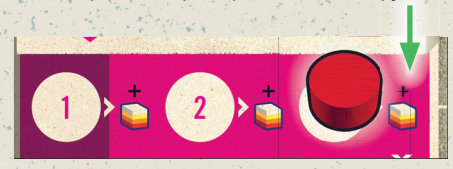


# Новые записи на приём

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

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

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



# Передвижение по клинике

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

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

Обычно цели передвижения бывают следующими:

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

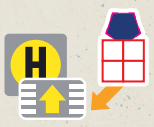
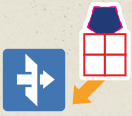
## Люди просто так не уходят

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

## Пациенты не могут менять кабинеты

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

## Затраты времени на передвижение

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

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

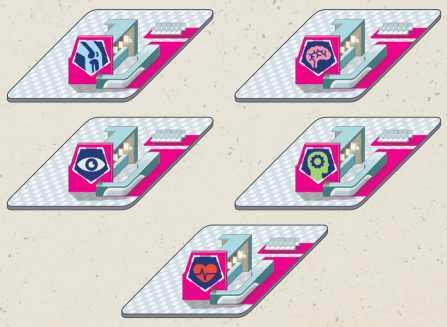
**Завершив передвижение, передвиньте ваш маркер на 1 деление по шкале времени за каждую потраченную единицу времени.**

## Вместимость модуля

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

**Помните: заполненный модуль не препятствует перемещению через него.**

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



**Приёмное отделение:** сколько угодно врачей и медсестёр



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



**Подсобное помещение:** 1 санитар



**Операционная:** 1 врач, 1 пациент, сколько угодно медсестёр



**Распределительный хаб:** здесь никто не может закончить перемещение



**Лаборатория:** 1 врач



**Амбулатория:** 1 врач, 1 пациент

Обратите внимание на следующее.

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

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

   ***Пример.*** *Каждый санитар должен закончить передвижение в подсобном помещении.*

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

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

   ***Пример.*** *Каждая лаборатория вмещает 1 врача и никого больше.*

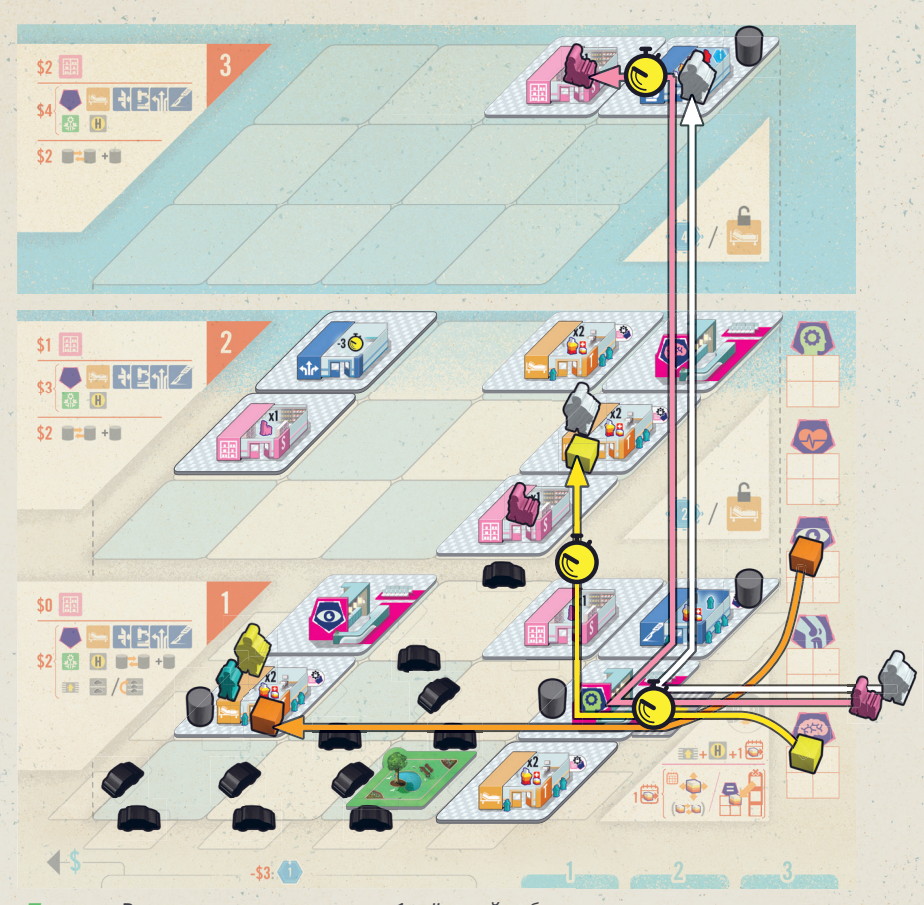
3. Пациенты перемещаются (условно говоря, «телепортируются») напрямую из области ожидания в амбулаторию, игнорируя привычное пошаговое передвижение и не тратя времени.

4. Пациенты попадают в область ожидания только из области записи на приём (на «блокноте»).

5. Пациент может находиться только в таком процедурном кабинете или операционной, которые принадлежат к тому виду услуг, по которому он был принят в клинику.

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

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



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

***1. Вы направляете нового врача в лабораторию:***
- *1 ⏱ войти в клинику с входа;*
- *0 ⏱ пройти по переходу из приёмного отделения психиатрии в операционную;*
- *0 ⏱ пройти по переходу из операционной в лабораторию.*

***Итого: 1 ⏱.***

***2. Вы направляете пациента с оранжевым кубиком, записавшегося в офтальмологию, в связанный с ней процедурный кабинет:***
- *0 ⏱ переместиться из области ожидания к входу;*
- *1 ⏱ войти в клинику с входа;*
- *0 ⏱ пройти по переходу из приёмного отделения в процедурный кабинет офтальмологии.*

***Итого: 1 ⏱.***

***3. Вы направляете санитара в пустующее подсобное помещение на верхнем этаже:***
- *1 ⏱ войти в клинику с входа;*
- *0 ⏱ пройти по переходу из приёмного отделения психиатрии в операционную;*
- *0 ⏱ пройти по переходу из операционной в лабораторию;*
- *1 ⏱ перейти из лаборатории в подсобное помещение.*

***Итого: 2 ⏱.***

***4. Вы направляете пациента с жёлтым кубиком, записавшегося в неврологию, в один из относящихся к ней процедурных кабинетов:***
- *0 ⏱ переместиться из области ожидания к входу;*
- *1 ⏱ войти в клинику с входа;*
- *1 ⏱ переместиться из приёмного отделения в процедурный кабинет прямо над ним.*

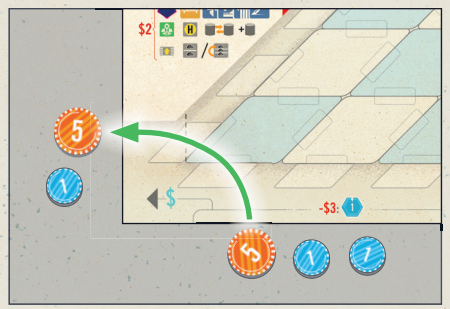
***Итого: 2 ⏱.***

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

*6. Суммарно потрачено времени: 6 ⏱ – 3 ⏱ = 3 ⏱. Вы отмечаете это, передвигая свой маркер на 3 деления вперёд по шкале времени.*



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



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



# Второй этап. Коммерция

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

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

## Лечение пациентов и доход

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

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

### Амбулатория

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

### Процедурные кабинеты

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

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

***Примеры.***

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

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

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



$32 $20 $12 $8

### Скверы

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

### Операционные

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

### Выписка домой

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

## Расходы

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

Таким образом, вы оплачиваете расходы:

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

### Зарплата персонала

Вы должны заплатить каждому сотруднику:




### Содержание клиники

Каждый модуль и сквер в вашей клинике расходует $1.

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

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

***Примеры затрат на содержание клиники.***

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

## Получение популярности

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

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

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

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




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

**ПОДСКАЗКА**

Популярность указывается в шестиугольниках, имеющих 4 вариации.

### Мгновенно

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




**Положительные** **Отрицательные**

### В конце игры

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




**Положительные** **Отрицательные**

# Третий этап. Управление

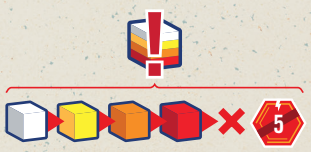
Этап управления в основном посвящён подготовке к следующему раунду. Выполните следующие шаги.

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

## Игровое поле

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

## Ваш планшет игрока

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

## Прочее

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

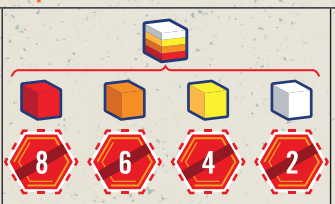
# Конец игры

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

## Положительные очки

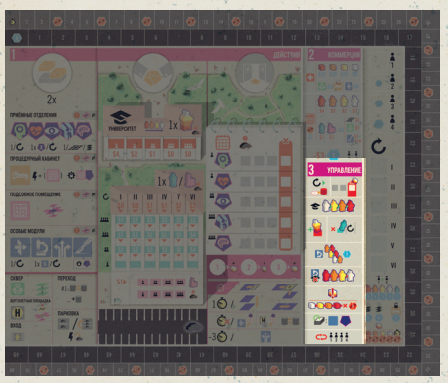
| | | |
|---|---|---|
| 1. |  | **Персонал.** Каждый сотрудник приносит вам столько популярности, сколько указано слева. |
| 2. |  | **Процедурные кабинеты.** За каждый процедурный кабинет, одновременно соседствующий с приёмным отделением на том же этаже **и** с подсобным помещением (не важно, есть там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

## Отрицательные очки

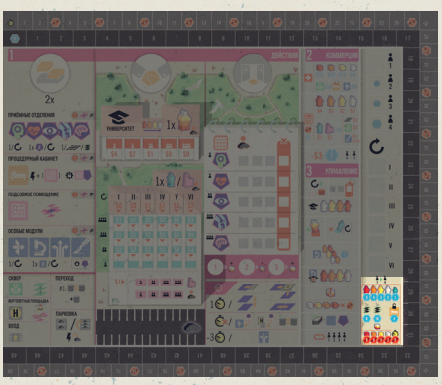
| | | |
|---|---|---|
| 4. |  | **Пациенты.** За каждого пациента, оставшегося в вашей клинике (включая пациентов в области ожидания), потеряйте столько популярности, сколько указано слева. |
| 5. |  | **Потраченное время.** Потеряйте популярность согласно самому высокому отрицательному значению, которого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

## Игрок с наибольшей популярностью побеждает!

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



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



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

# Одиночный режим

**1.** Выберите, какую сторону планшета игрока вы будете использовать.

**2.** Поставьте себе одну из приведённых ниже целей на партию.

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

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

**3.** Играйте по обычным правилам.

**4.** Если вы не смогли достичь поставленной цели, перейдите к шагу 2, чтобы выбрать новую цель и сыграть снова.

Если вы достигли поставленной цели, оцените свои успехи:

| | | |
|---|---|---|
| 0–20 санитар | 41–50 ординатор | 71–80 зав. отделением |
| 21–30 медсестра | 51–60 дежурный врач | 81+ генеральный директор |
| 31–40 врач-стажёр | 61–70 хирург | |

# Жетоны стартовых условий




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

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

# Модули



## Приёмное отделение

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

**Эксплуатация:** без особенностей.

**Вместимость:** неограниченно врачей и медсестёр.

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



## Процедурный кабинет

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

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

**Вместимость:** 2 врача, 2 пациента, неограниченно медсестёр.

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



## Подсобное помещение

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

**Эксплуатация:** без особенностей.

**Вместимость:** 1 санитар.

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



## Операционная

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

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

**Вместимость:** 1 врач, 1 пациент, неограниченно медсестёр.

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



## Амбулатория

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

**Эксплуатация:** без особенностей.

**Вместимость:** 1 врач, 1 пациент.

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



## Лаборатория

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

**Эксплуатация:** без особенностей.

**Вместимость:** 1 врач.

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



## Распределительный хаб

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

**Эксплуатация:** без особенностей.

**Вместимость:** здесь никого не должно быть.

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

# Дополнения

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

# Переливание крови

## Состав



8 фишек крови

## Ход игры

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

## Первый этап. Действия

### Передвижение по клинике

#### **Новое!** Сдача крови

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

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

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

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

## Второй этап. Коммерция

### Лечение пациентов и доход

#### **Новое!** Приёмное отделение (донорство крови)

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

#### Процедурные кабинеты

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

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

В ином случае вы получаете доход как если бы вылечили пациента, но ему просто становится легче, и цвет его кубика меняется на 1 градацию (красный ➔ оранжевый, оранжевый ➔ жёлтый, жёлтый ➔ белый). Пациент остаётся в процедурном кабинете. Поставьте фигурку медсестры на кубик пациента *(а вы думали, переливание крови — это легко?!)*.

## Третий этап. Управление

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

# Огнетушители

## Состав



8 фишек огнетушителей

## Ход игры

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

## Первый этап. Действия

### Действие. Строительство

#### Специфические правила строительства

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

### Передвижение по клинике

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

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

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

## Второй этап. Коммерция

### Лечение пациентов и доход

#### Процедурные кабинеты

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

# Врачи-трудоголики

## Состав



4 фиолетовые фигурки врачей-трудоголиков

## Подготовка к игре

Согласно количеству игроков, поместите следующие фигурки в мешок врачей.

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

### Игровое поле

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

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

## Ход игры

# Первый этап. Действия

## Действие. Наём

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

### Передвижение по клинике

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

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

# Второй этап. Коммерция

## Лечение пациентов и доход

### Процедурные кабинеты

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

### Расходы: зарплата персонала

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

# Третий этап. Управление

### Игровое поле

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

### Планшет игрока

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

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

# Зомби в клинике

## Состав


8 зелёных кубиков зомби

# Первый этап. Действия

## Передвижение по клинике

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

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

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

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

# Второй этап. Коммерция

## Лечение пациентов и доход

### Процедурные кабинеты

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

### Лаборатории

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

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

# Третий этап. Управление

## Планшет игрока

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

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

# Конец игры

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

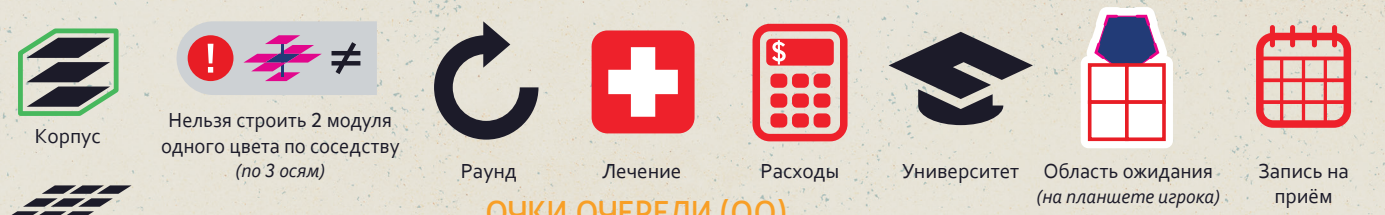
# ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

## ДЕРЕВЯННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

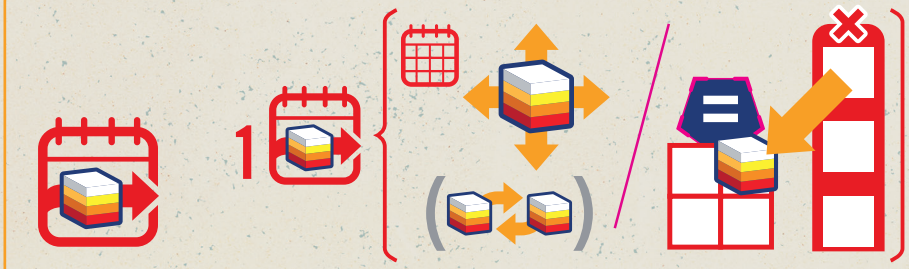



## ЖЕТОНЫ




## ОЧКИ ОЧЕРЕДИ (ОО)




## ДЕЙСТВИЯ




## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ / ВРЕМЯ

