

Stanislav Kordonskiy & Mike Nudd

DICE HOSPITAL



INTRODUCTION

Dice Hospital est un jeu de gestion d'hôpital et de patients pour 1 à 4 joueurs. Le temps de jeu est de 45 à 90 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, et reçoit les patients d'un centre de répartition d'ambulances. Les patients - représentés par des dés- devront être soignés en utilisant les divers services hospitaliers et le personnel, jusqu'à ce qu'ils puissent être considérés comme sortants. Lors de chaque tour, les joueurs marqueront des points pour chaque patient qu'ils feront sortir de leur établissement. À la fin de la partie, le joueur ayant obtenu le plus de points grâce aux patients sortis de son hôpital - moins tous les décès - sera déclaré vainqueur.

CONTENU

- 1 4 Plateaux Hôpital de départ (constitués de 9 services et 4 chambres)
- 2 24 Tuiles Service (2 exemplaires de 12 types)
- 3 24 Cartes Spécialiste (2 exemplaires de 12 types)
- 4 5 Cartes Ambulance (numérotées de 1 à 5)
- 5 4 Cartes Aide de jeu
- 6 8 Cartes Directeur d'hôpital
- 7 63 Dés à six faces de trois couleurs différentes (21 verts, 21 jaunes, 21 rouges)
- 8 1 Sac opaque pour les dés
- 9 41 Pions (13 blancs, 7 verts, 7 jaunes, 7 rouges, 7 bleus)
- 10 1 Plateau de score / tours
- 11 1 Compteur de tours
- 12 8 Marqueurs de score (2 par joueur)
- 13 1 Jeton Premier joueur
- 14 16 Jetons Poche de sang
- 15 14 Jetons Décès
- 16 15 Cartes Événement (facultatives)
- 17 15 Cartes Bilan médical (pour le jeu solo)



MISE EN PLACE

Le joueur qui a le plus récemment visité un hôpital sera le premier joueur et reçoit le jeton Premier joueur. Vous pouvez également définir le premier joueur au hasard.

1 Donnez à chaque joueur un plateau Hôpital de départ, il choisit une couleur et reçoit 2 marqueurs de score de la couleur correspondante. Chaque joueur prend également 3 pions Infirmière (pions blancs) et les pose dans la zone Salle des infirmières, au centre de son plateau de jeu.



2 Prenez un nombre d'Ambulances égal au nombre de joueurs plus un (en utilisant les nombres les plus bas), retournez-les du côté sans icônes de dé, et placez-les au milieu de la table dans l'ordre numérique. Par exemple, pour une partie à 3 joueurs, utilisez les Ambulances numérotées de 1 à 4. Remettez les Ambulances inutilisées dans la boîte.



3 Placez le plateau de score/tours à côté de l'espace de jeu. Chaque joueur place un de ses marqueurs à côté de la piste de score. L'autre est gardé devant lui pour lui rappeler sa couleur. Placez le compteur de tour de sorte que la case « 1 » de la piste des tours soit visible.



4 Mélangez les tuiles Service et placez-les en pile face cachée. Prenez un nombre de tuiles au sommet de cette pile égal au nombre de joueurs moins un, et placez-les face visible près des Ambulances.



5 Mélangez les cartes Spécialiste et placez-les en pile face cachée. Prenez un nombre de cartes du haut de cette pile égal au nombre de joueurs moins un, et placez-les face visible près des Ambulances.



Icones de deux personnes Pour une partie à 2 joueurs, le Premier joueur doit choisir de révéler durant la mise en place soit une carte Service supplémentaire, soit une carte Spécialiste supplémentaire.

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



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

7 Placez les jetons Poche de sang et 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.
- Dans une partie à 3 joueurs, enlevez 3 dés de chaque couleur (9 au total) et remettez-les dans la boîte, puis 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 des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche 3 dés au hasard dans le sac, qui représenteront ses patients de départ. Ces dés doivent être posés en indiquant les valeurs 3, 4 et 5 – le joueur peut décider quels dés seront posés et sur quelles valeurs. Les dés sont ensuite placés sur les cases « non traité » (ligne du haut) dans l'une de ses chambres (peu importe laquelle).



Exemple : vous piochez un dé jaune, un rouge et un vert et décidez de les poser comme indiqué sur une de vos chambres.

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

Note : Pour votre première partie, vous pouvez choisir de ne pas utiliser les cartes Directeur. Le jeu fonctionne bien sans elles, même si elles rendent les parties beaucoup plus intéressantes.

Vous trouverez une explication des cartes Directeur à la page 13.

11 Donnez à chaque joueur une carte Aide de jeu.

Vous êtes maintenant prêts à commencer.



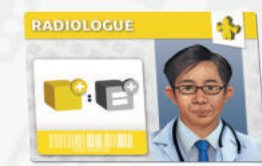
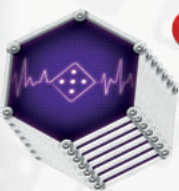
MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS

ELIZABETH GARRETT ANDERSON
DIRECTRICE

Placez un Spécialiste/Infirmière de la longueur quelle couloir.
Soignez d'1 niveau un autre patient rouge.
Soignez d'1 niveau un autre patient vert de même valeur.
Soignez d'1 niveau un patient de valeur 4.
Soignez de 2 niveaux exactement deux patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3.
Soignez d'1 niveau soit un patient de valeur 5, soit un patient de valeur 6.
Lorsque vous soignez un patient rouge, soignez d'1 niveau un autre patient de la même couleur quelle couloir mais de même valeur.
Soignez d'1 niveau chacun exactement trois patients verts de valeurs consécutives.
Soignez d'1 niveau exactement trois patients de même valeur.
Patient sortant
Déchets

LOUIS PASTEUR
DIRECTEUR

Placez un Spécialiste/Infirmière de la longueur quelle couloir.
Soignez d'1 niveau un autre patient rouge.
Soignez d'1 niveau un autre patient vert de même valeur.
Soignez d'1 niveau un patient de valeur 4.
Soignez de 2 niveaux exactement deux patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3.
Soignez d'1 niveau soit un patient de valeur 5, soit un patient de valeur 6.
Lorsque vous soignez un patient rouge, soignez d'1 niveau un autre patient de la même couleur quelle couloir mais de même valeur.
Soignez d'1 niveau chacun exactement trois patients verts de valeurs consécutives.
Soignez d'1 niveau exactement trois patients de même valeur.
Patient sortant
Déchets



ROBERT G. EDWARDS
DIRECTEUR

Placez un Spécialiste/Infirmière de la longueur quelle couloir.
Soignez d'1 niveau un autre patient rouge.
Soignez d'1 niveau un autre patient vert de même valeur.
Soignez d'1 niveau un patient de valeur 4.
Soignez de 2 niveaux exactement deux patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3.
Soignez d'1 niveau soit un patient de valeur 5, soit un patient de valeur 6.
Lorsque vous soignez un patient rouge, soignez d'1 niveau un autre patient de la même couleur quelle couloir mais de même valeur.
Soignez d'1 niveau chacun exactement trois patients verts de valeurs consécutives.
Soignez d'1 niveau exactement trois patients de même valeur.
Patient sortant
Déchets

GERTRUDE ELION
DIRECTRICE

Placez un Spécialiste/Infirmière de la longueur quelle couloir.
Soignez d'1 niveau un autre patient rouge.
Soignez d'1 niveau un autre patient vert de même valeur.
Soignez d'1 niveau un patient de valeur 4.
Soignez de 2 niveaux exactement deux patients (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3.
Soignez d'1 niveau soit un patient de valeur 5, soit un patient de valeur 6.
Lorsque vous soignez un patient rouge, soignez d'1 niveau un autre patient de la même couleur quelle couloir mais de même valeur.
Soignez d'1 niveau chacun exactement trois patients verts de valeurs consécutives.
Soignez d'1 niveau exactement trois patients de même valeur.
Patient sortant
Déchets

DÉROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 8 tours. Chaque tour comprend les 6 phases suivantes, jouées dans l'ordre :

- 1 - ADMISSION DES PATIENTS
- 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL
- 3 - ACTIVATION DE L'HÔPITAL
- 4 - PATIENTS NÉGLIGÉS
- 5 - PATIENTS SORTANTS
- 6 - CHANGEMENT D'ÉQUIPE

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

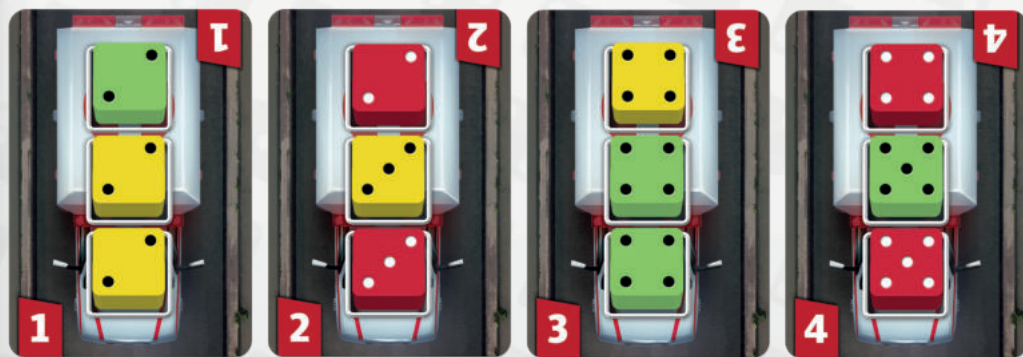
Le Premier joueur pioche 3 dés au hasard dans le sac pour chaque Ambulance. Par exemple, dans un jeu à 3 joueurs, il y a 4 Ambulances, donc 12 dés sont tirés du sac. Ces dés sont ensuite lancés. Si l'un d'eux indique une valeur de 1 ou 6, il est relancé jusqu'à ce qu'il indique une autre valeur que 1 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 dés de plus hautes valeurs, c'est à dire qu'il faut placer d'abord tous les dés de valeur 2, puis les dés de valeur 3, etc.

Commencez par placer les dés dans l'Ambulance au plus petit nombre, puis passez à la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dés soient placés.

Les dés sont rangés à l'intérieur d'une Ambulance en mettant ceux de valeur la plus basse au-dessus de ceux de valeur la plus élevée, pour éviter les erreurs de placement.

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.



Exemple d'admission : des patients dans une partie à 3 joueurs. Il y a 4 dés de valeur 2. Seulement 3 d'entre eux rentrent dans la première Ambulance, le dernier rentrant dans l'Ambulance 2. Le joueur à droite du Premier Joueur décide quels dés vont dans l'Ambulance 1 et quel dé va dans l'Ambulance 2. Même situation avec les 4 dés de valeur 4.

Ensuite, en commençant par le Premier joueur et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend une Ambulance pleine et la place devant lui.

Notez que le Premier joueur ne peut pas choisir l'ambulance numéro « 1 ». Le numéro de l'ambulance choisie indiquera l'ordre de jeu lors du choix des améliorations d'hôpital, au cours de la phase suivante.

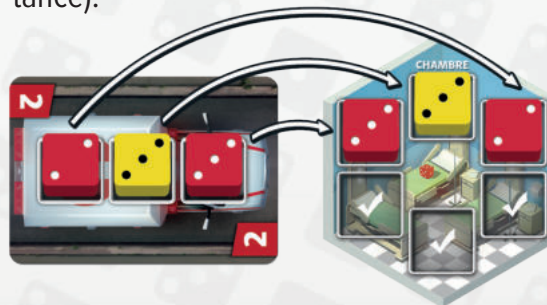
Lorsque chaque joueur a sélectionné une ambulance, les dés des patients sur la dernière Ambulance sont remis dans le sac, et l'Ambulance non réclamée reste sur la table pour le tour suivant.

À la fin de chaque tour, le compteur de tours est tourné d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, et un nouveau tour commence. À la fin du 8ème tour, la partie se termine et le total des points détermine le gagnant.



Exemple : si le Premier joueur prend l'Ambulance 2, et que personne ne prend l'Ambulance 1, le Premier joueur prend un jeton Poche de sang et garde le jeton Premier joueur.

Tous les joueurs doivent alors poser les patients de l'Ambulance qu'ils ont récupérée dans n'importe quelle case «non traité» vide (cases du haut) de n'importe quelle chambre 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).



Exemple : après avoir pris l'Ambulance 2, posez les patients dans les cases « non traité » vides des Chambres 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 dans votre hôpital seulement 12 emplacements disponibles pour des patients. 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, posez un jeton Décès de la réserve dans votre morgue, et remettez le dé du patient dans le sac.



Exemple : Michael doit accueillir trois nouveaux patients, mais il ne dispose de places que pour deux d'entre eux. Il doit donc d'abord choisir un des patients déjà sur place et le retirer du plateau, poser un jeton Décès dans sa morgue, et placer ses trois nouveaux patients.

PHASE 2 – AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Durant cette Phase, chaque joueur, dans l'ordre des Ambulances (en commençant par le nombre le plus bas), peut améliorer 1 fois son hôpital en choisissant :

- **Un nouveau Service parmi les tuiles disponibles face visible, ou**
- **Un nouveau Spécialiste parmi les cartes disponibles face visible.**

Lorsque vous prenez une nouvelle tuile 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 Spécialiste, placez-la près de votre plateau Hôpital et posez dessus un pion de la réserve de la couleur correspondante.

Notez que le pion spécialiste doit toujours rester sur la carte lorsqu'il n'est pas utilisé, afin de vous rappeler quelle est la capacité du spécialiste lorsque vous le placez pendant l'activation (voir ci-dessous).

Vous pouvez prendre seulement 1 des améliorations disponibles, et elles ne sont pas renouvelées ou remplacées jusqu'à la Phase 6 - Changement d'équipe.

Vous pouvez avoir plusieurs améliorations portant le même nom.

Lorsque que chaque joueur a choisi une amélioration, chacun peut remettre 1 de ses améliorations (y compris celle qui vient d'être prise) en dessous de la pile correspondante, pour obtenir 1 jeton Poche de sang. Une seule amélioration par joueur et par tour peut être remise sous sa pile de cette manière.

PHASE 3 – ACTIVATION DE L'HÔPITAL

Durant 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 approprié de votre hôpital, afin de déclencher l'effet de ce Service. Les pions sont placés un par un dans vos Services, l'effet de chaque Service étant entièrement résolu avant d'en placer un autre.

- **Chaque pion ne peut être placé qu'une fois par tour.**
- **Chaque Service ne peut être activé qu'une fois par tour.**

Une Infirmière ou un Spécialiste peut être placé dans n'importe quel Service, quelle que soit sa couleur. Il n'y a pas de corrélation entre les Services et les couleurs des pions.

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

Chaque fois qu'un patient est soigné, la valeur de son dé augmente d'un niveau. Par exemple : de la valeur 2 à la valeur 3. En outre, chaque fois qu'un patient est soigné pour la première fois du tour, il doit être déplacé de la case « non traité » de la salle qu'il occupe actuellement vers une case « traité » correspondante (celle directement en dessous dans la salle).



Exemple : Rachel pose une Infirmière sur le Service de pharmacie. Elle augmente la valeur du dé vert de 4 à 5 et le déplace d'une case vers le bas.

JEU SIMULTANÉ

Pour votre première partie, nous vous conseillons de faire jouer chaque joueur à tour de rôle, dans l'ordre des Ambulances, afin que chacun puisse voir et comprendre ce qui se passe. Cela garantit que tout le monde joue selon les règles.

Cependant, comme il n'y a pas d'interaction entre les joueurs durant cette Phase, vous pouvez préférer que tous les joueurs activent leurs hôpitaux simultanément, ce qui raccourcit considérablement la durée d'un tour et réduit le temps d'attente.

Choisissez la façon de jouer qui convient le mieux à votre groupe.

Chaque Service soignera un patient d'une couleur et/ou valeur. Pour connaître la liste des Services et leurs effets, voir l'aide de jeu à la fin de ce livret de règles.

Important : les patients traités peuvent être soignés plus tard pendant le tour par un autre effet. Ils sont simplement laissés sur la même case.

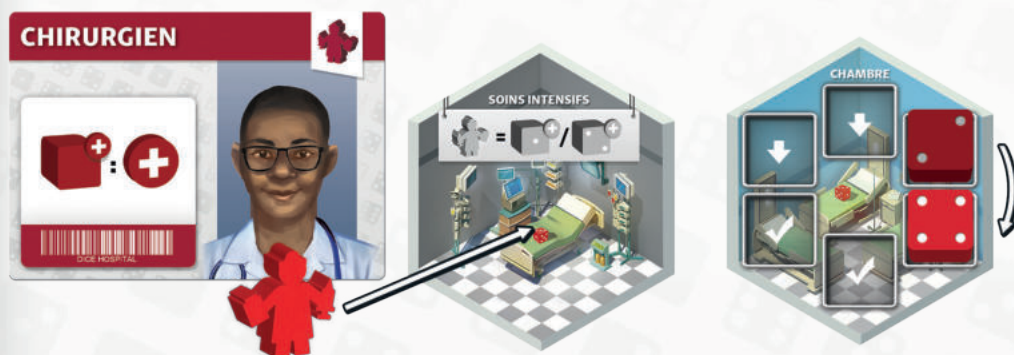
Placer un pion sur un Service déclenche immédiatement l'effet de ce Service, qui doit être résolu en entier avant de continuer. S'il n'est pas possible de le résoudre complètement, il ne peut pas être activé.

Exemple : pour utiliser le Service d'anesthésie, vous devez avoir trois patients rouges de la même valeur dans vos chambres. Si vous n'avez qu'un ou deux patients rouges de valeur identique, vous ne pouvez pas activer ce Service.

Lorsqu'un patient est soigné jusqu'à augmenter sa valeur à 7 ou plus, il est complètement guéri et sort immédiatement de l'hôpital (voir page 7).

Exemple : un patient de valeur 5 est soigné trois fois. Seulement deux soins sont nécessaires pour qu'il devienne sortant, le troisième soin est ignoré.

Si vous utilisez un pion Spécialiste pour activer un Service, la capacité spéciale du Spécialiste peut alors être également déclenchée, immédiatement après l'effet du Service. Cette capacité est facultative, mais généralement avantageuse. Une liste des capacités spéciales peut être trouvée à la fin de ces règles.



Exemple : Michael pose un Chirurgien sur le Service de soins intensifs pour soigner de 1 un patient de valeur 2. De plus, puisque le patient soigné est rouge, l'effet du Chirurgien le soigne de 1 supplémentaire, jusqu'à la valeur 4.

La compétence d'un Spécialiste n'est déclenchée qu'une seule fois, même si l'effet curatif du Service affecte plusieurs patients.



Exemple : Jenny pose un Hématologue sur un Service de Néphrologie et soigne de 1 trois patients jaunes de valeur identique. Puis la capacité de l'Hématologue se déclenche et soigne un de ces patients d'1 niveau supplémentaire.



Exemple : César pose un Pharmacien sur le Service d'anesthésie, soignant de 1 trois patients de valeur identique. La capacité du Pharmacien ne se déclenchant qu'en soignant un patient vert, il ne se passe rien de plus.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes vos Infirmières et Spécialistes, bien qu'il soit recommandé de le faire. S'il n'y a pas assez de Services pour placer tous vos pions disponibles, ou si poser un pion serait sans effet, vous pouvez décider de terminer cette Phase avant d'avoir placé tous vos pions.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser l'effet d'un Service ou la capacité d'un Spécialiste, bien qu'il soit recommandé de le faire.

UTILISER DES POCHE DE SANG

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



- Soigner un patient d'1 niveau, *ou*
- Changer temporairement la couleur d'un dé jusqu'à la fin de cette Phase (dans le but de déclencher un effet ou une capacité). Veuillez noter que ceci ne peut être utilisé qu'immédiatement avant d'être sur le point de résoudre un effet de soin sur le dé concerné.

Note : chaque Poche de sang que vous possédez encore à la fin de la partie vous rapportera 1 point.



Exemple : Stéphane pose une Infirmière sur le Service de pharmacie, dont l'effet est de soigner un patient vert. Néanmoins, il souhaite vraiment soigner un patient rouge. Alors il défusse une Poche de sang pour changer la couleur du patient rouge en vert, lui permettant d'utiliser l'effet du Service.

GARDER UNE TRACE DES CHANGEMENTS DE COULEUR

Parfois, la couleur d'un dé change temporairement. Pour s'en souvenir, placez le patient pour le reste du tour sur un des Services de votre plateau hôpital dont la couleur correspond au changement de couleur. Le patient est considéré comme « traité ». Pendant la Phase 6 – Changement d'équipe, remettez le dé sur une case « non-traité » de n'importe laquelle de vos salles de soin, et il retrouve sa couleur d'origine.




PHASE 5 - PATIENTS SORTANTS

Chaque joueur compte le nombre de ses patients sortants de ce tour, et marque des points selon le tableau ci-contre.

La progression du score de chaque joueur est indiquée sur le tableau des scores.

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

De plus, tout joueur qui termine cette Phase avec ses quatre chambres 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'ÉQUIPE

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).

À chaque changement d'équipe, chaque joueur doit :

- Déplacer tous ses pions Infirmière vers la salle des infirmières.
- Déplacer tous ses pions Spécialiste vers leurs cartes Spécialiste respectives.
- Remettre tous les patients traités vers les zones « non traité » de leurs chambres.
- Remettre son Ambulance au milieu de la table
- Le Premier joueur doit également :
- Faire pivoter le marqueur de tour pour que le prochain chiffre de tour soit visible.

- Remettre aléatoirement toutes les tuiles Service et cartes Spécialiste inutilisées en dessous de leurs piles respectives, face cachée.
- Piocher de nouvelles tuiles et cartes face visible, comme lors de la mise en place de la partie.



Dans une partie à 2 joueurs, pendant cette Phase, le Premier joueur doit choisir entre révéler une tuile Service et une carte Spécialiste additionnelle, comme lors de la mise en place.

Veillez noter que le jeton Premier joueur ne change de main qu'au cours de la Phase 1 – Admission des patients. Par conséquent celui qui possède le marqueur à la fin de la Phase 6 sera le Premier joueur lors du tour suivant.

DÉCOMPTE DES POINTS 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 possédez.

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, celui parmi les joueurs à égalité qui a le moins de patients encore présents dans son hôpital est déclaré vainqueur.

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 reste) est déclaré vainqueur.

S'il y a encore égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

RÈGLES OPTIONNELLES

Une fois que vous aurez joué plusieurs parties, vous pourrez essayer d'inclure une ou plusieurs des règles optionnelles suivantes pour augmenter la diversité du jeu et ajouter des défis.

CARTES ÉVÉNEMENT

Un paquet spécial de cartes Événement est fourni, il peut être intégré dans une partie de Dice Hospital.

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

À partir du 2^{ème} tour, et au début de chaque tour suivant (avant l'Admission des patients), révéléz la carte Événement du sommet de la pile et appliquez son effet.

MODE DIFFICILE

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

PANIQUE AUX ADMISSIONS

Pendant la mise en place (et seulement pendant la mise en place), chaque joueur prend 5 dés dans le sac au lieu des 3 dés habituels. Les valeurs de ces dés devront être fixées à 3, 3, 4, 5 et 5, dans n'importe quelle combinaison de couleurs.

TRANSFERT FINAL

Cette variante simule les autres hôpitaux de la ville (n'appartenant pas aux joueurs) qui envoient leurs ambulances pour transférer vos patients restants à la fin du jeu, afin qu'ils reçoivent un traitement, vous faisant gagner des points supplémentaires.

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

1. Remettez les Ambulances que vous avez utilisées pendant la partie au centre de la table. Défaussez l'Ambulance ayant le plus haut nombre, pour qu'il y en ait autant que le nombre de joueurs.
2. Retournez les Ambulances face verso, du côté montrant différentes valeurs et couleurs de dés.
3. En commençant par le Premier joueur actuel, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut transférer un des patients restants dans une de ses chambres sur une case d'Ambulance vide, de couleur et de valeur correspondantes.
4. Chaque patient déplacé de cette manière octroie 1 point supplémentaire au 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 leur tour.
6. Si un joueur ne parvient pas à déplacer un patient de cette manière, il doit passer son tour jusqu'à la fin du transfert.

Certaines cartes 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 de ce tour.

ÉPIDÉMIE NATIONALE

Pendant l'Admission des patients (Phase 1), lorsqu'un joueur prend une Ambulance il doit également piocher un dé supplémentaire au hasard dans le sac. Ce dé supplémentaire est lancé (relancer un 1 ou un 6 comme d'habitude), puis placé dans l'une des chambres de ce joueur. Par conséquent, lors de chaque Admission des patients, les joueurs devront trouver de la place pour 4 nouveaux patients.

VIRUS SUPER RÉSISTANT

Pendant la Phase 4 (Patients négligés), chaque patient qui n'a pas été traité durant ce tour voit sa santé se détériorer de 2 niveaux au lieu d'1.

7. Une fois le transfert terminé, le décompte final se déroule comme d'habitude, mais chaque joueur perd 1 point pour chaque patient restant dans ses chambres.



Exemple : pendant le transfert final, Stéphane déplace un de ses patients rouges de valeur 3 sur une case vide d'une Ambulance en attente.

RÈGLES DU JEU SOLO

Dice Hospital peut être joué en solo. Pour se faire, vous devez utiliser les cartes Bilan médical. Ces cartes indiquent une combinaison de couleurs à obtenir, ainsi que les points qu'elle rapporte.

CHANGEMENTS DANS LA MISE EN PLACE

- N'utilisez pas les Ambulances.
- Ne choisissez pas de cartes Directeur d'hôpital.
- Retirez 10 dés de chaque couleur et remettez-les dans la boîte, puis mettez le reste dans le sac.

En plus de ces changements de mise en place, mélangez le paquet de cartes Bilan médical et tirez aléatoirement six d'entre elles, puis posez-les face visible, en formant 2 rangées de 3 cartes.

CARTES BILAN MÉDICAL

Pour atteindre l'objectif d'une carte Bilan médical, vous devez avoir les dés des couleurs requises dans votre zone de sortie au début de la Phase 5 (Patients sortants).

Pendant le décompte, seules les cartes Bilan médical de la rangée inférieure sont considérées.

Vous pouvez atteindre l'objectif de plusieurs cartes si vous avez suffisamment de dés. Cependant, chaque dé ne peut être utilisé que pour atteindre l'objectif d'une seule carte.

Une fois que vous avez atteint l'objectif d'une carte de la rangée inférieure, placez-la devant vous et faites glisser la carte du dessus vers le bas ; son objectif peut être immédiatement atteint si vous avez les dés requis.



Exemple : vous avez 2 dés jaunes et 2 dés verts dans votre zone de sortie à la fin de votre tour. Vous pouvez atteindre l'objectif d'une carte Bilan médical qui nécessite 2 jaunes et 1 vert OU celui qui nécessite 2 verts et 1 jaune OU celui qui nécessite 2 jaunes ET celui qui nécessite 2 verts, car cette dernière deviendra disponible. Vous obtiendrez également les points de sortie des 4 dés de manière habituelle.

AUTRES MODIFICATIONS DES RÈGLES

PHASE 1 - ADMISSION DES PATIENTS

Piochez 4 dés dans le 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 de ces 4 dés, placez-les dans vos chambres et remettez le dé inutilisé dans le sac.

Si la valeur totale des points des 3 dés que vous avez choisis est inférieure à 9, gagnez 1 jeton Poche de sang.

PHASE 2 - AMÉLIORATION DE L'HÔPITAL

Au début de la Phase 2, révéléz 1 carte Spécialiste et 1 tuile Service.

Choisissez-en une et remettez l'autre au bas de sa pile.

SCORE DE FIN DE PARTIE

Les patients sortants rapportent des points comme pour une partie normale. De plus, les cartes Bilan médical dont l'objectif est atteint vous rapportent autant de points qu'indiqué sur la carte. Un Bilan médical dont l'objectif n'est pas atteint vous fait perdre autant de points de la valeur indiquée sur la carte.

Mémorisez votre meilleur score final et essayez différentes stratégies pour voir si vous pouvez l'améliorer.

Si vous voulez rendre le jeu plus difficile, essayez d'appliquer les modificateurs de score suivants :

- **PÉNALITÉ DE DÉCÈS** - Doublez les points négatifs pour tous les jetons Décès dans votre morgue à la fin de la partie.
- **PÉNALITÉ DE BILAN MÉDICAL** - Doublez les points que vous perdez à la fin de la partie pour chaque objectif de Bilan médical que vous n'avez pas atteint.



QUESTIONS FRÉQUENTES

Q : Comment les Ambulances sont-elles chargées de nouveaux patients à chaque tour ?

R : Le Premier joueur pioche aléatoirement le nombre requis de dés 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 décide dans quel ordre ils sont placés dans les Ambulances ?

R : Le joueur à la droite du Premier joueur actuel (qui a pioché et lancé les dés durant ce tour) décide et place les 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 jusqu'au tour suivant.

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

R : Choisissez des patients existants de votre hôpital qui deviendront des victimes (chaque dé choisi est remis dans le sac, et un jeton Décès est ajouté à votre morgue). Notez que vous ne pouvez pas choisir les patients en cours d'admission pour devenir des victimes lors de ce tour.

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

R : Elles sont remises en dessous des piles correspondantes et remplacées par de nouvelles tuiles ou cartes piochées pendant 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 pion.

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 pion.

Q : Lorsque je place un Spécialiste, que se passe-t-il en premier : l'effet du Service ou la capacité du Spécialiste ?

R : L'effet du Service est toujours résolu avant la capacité du Spécialiste.

Q : Lorsque je place le Pharmacien au Centre d'allergologie, après avoir soigné trois patients, est-ce que le Pharmacien me permet de soigner à nouveau les trois patients ?

R : Non, les capacités de Spécialiste ne peuvent être déclenchées qu'une seule fois - choisissez simplement un patient parmi ceux qui ont été ciblés par l'effet du Service.

Q : Que se passe-t-il si j'utilise un Service comme le Centre d'allergologie, mais que je n'ai pas trois patients de la couleur requise ?

R : L'effet du Service ne peut pas être utilisé, et la pose du pion est gâchée.

Q : À quoi sert un jeton Poche de sang ?

R : Il peut être défaussé pendant l'Activation de l'hôpital pour soigner un patient d'1 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 de la partie, chacun ajoute 1 point à votre score total.

Q : Comment puis-je obtenir 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 par d'autres moyens.

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

R : Il doit toujours y avoir suffisamment de dés pour remplir toutes les Ambulances lors de chaque tour. Si vous n'avez pas assez de dés, vérifiez que tous les patients sortants, les victimes 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 pion sur le même Service pendant l'Activation de l'hôpital ?

R : Non.

Q : Puis-je poser un même pion 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 pions ?

R : Ces pions ne peuvent pas être posés et doivent attendre le prochain tour pour être utilisés.

Q : Comment savoir quel pion représente quel Spécialiste ?



R : Si pendant le Changement d'équipe, vous remettez tous les pions Infirmière sur la Salle des infirmières et tous les pions Spécialistes sur leurs cartes d'amélioration respectives (de la même couleur), vous pourrez reconnaître le type de pion lorsque vous les poserez pendant l'Activation du tour suivant.



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


R : Oui. La première fois qu'il est soigné il est déplacé vers la case traitée, mais il peut continuer à recevoir d'autres soins après cela.



EFFETS DES SOINS HOSPITALIERS



SERVICES DE DÉPART



 =  **TRAUMATOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner n'importe quel patient rouge d'1 niveau.

 =  **ONCOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour guérir n'importe quel patient jaune d'1 niveau.



 =  **PHARMACIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner n'importe quel patient vert d'1 niveau.



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

 =  **IMAGERIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau un patient de valeur 3 ou 4 de n'importe quelle couleur.



 =  **DISPENSARE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau un patient de valeur 5 ou 6 de n'importe quelle couleur.



AMÉLIORATIONS DE SERVICES



 =  **BLOC OPÉRATOIRE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rouge de 3 niveaux.



 =  **OTO-RHINO-LARYNGOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient vert de 3 niveaux.



 =  **ORTHOPÉDIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient jaune de 3 niveaux.



 =  **CARDIOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients rouges différents ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).



 =  **IMMUNOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients verts différents ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).



 =  **UROLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients jaunes différents ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).



 =  **ANESTHÉSIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients rouges ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

 =  **ALLERGOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients verts ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

 =  **NÉPHROLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients jaunes ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

 =  **URGENCE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1 ou 2 de 4 niveaux.

 =  **RADIOLOGIE** : Placez un pion sur ce Service pour soigner exactement trois patients (de n'importe quelles couleurs) de valeur 1, 2 ou 3 d'1 niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

 =  **CENTRE DE RÉPARTITION** : Placez un pion sur ce Service pour soigner exactement deux patients (de n'importe quelles couleurs) de valeur 1, 2 ou 3 de 2 niveaux chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

AMÉLIORATIONS DE SPÉCIALISTES



CHIRURGIEN : Lorsque ce pion soigne au moins un patient rouge, soignez un de ces patients rouges d'1 niveau supplémentaire.



PHARMACIEN : Lorsque ce pion soigne au moins un patient vert, soignez un de ces patients verts d'1 niveau supplémentaire.



HÉMATOLOGUE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient jaune, soignez un de ces patients jaunes d'1 niveau supplémentaire.



ANESTHÉSISTE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient rouge, soignez un autre patient rouge d'1 niveau.



VIROLOGUE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient vert, soignez un autre patient vert d'1 niveau.



UROLOGUE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient jaune, soignez un autre patient jaune d'1 niveau.



CARDIOLOGUE : Lorsque ce pion soigne un patient rouge, soignez d'1 niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur, mais avec la même valeur que le premier patient avant qu'il ne soit soigné).



MICROBIOLOGISTE : Lorsque ce pion soigne un patient vert, soignez d'1 niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur, mais avec la même valeur que le premier patient avant qu'il ne soit soigné).



RADIOLOGUE : Lorsque ce pion soigne un patient jaune, soignez d'1 niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur, mais avec la même valeur que le premier patient avant qu'il ne soit soigné).



INFIRMIER DE TRIAGE : Lorsque ce pion soigne un patient, soignez deux patients différents (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'1 niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.



AMBULANCIER : Lorsque ce pion soigne un patient, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 de 2 niveaux.



MÉDECIN GÉNÉRALISTE : Lorsque ce pion soigne un patient, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 4, 5 ou 6 d'1 niveau.

DIRECTEURS D'HÔPITAL



★ Pendant la Phase 5 - Patients sortants, si vous sortez au moins deux patients rouges, gagnez 1 point supplémentaire.



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



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



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



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



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



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



★ Si vous êtes le joueur avec le plus de patients sortants pendant ce 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 dont la santé est réduite 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 dont la santé atteint une valeur de 7 ou plus est complètement guéri, et il sort immédiatement de l'hôpital.

TRAITEMENT : Tout effet du jeu ciblant un patient est considéré comme traitant ce patient, quel que soit le résultat du traitement.

SOIN : Toute action qui augmente la valeur d'un patient est considéré comme soignant ce patient.

DÉTÉRIORATION : Toute action qui réduit la valeur d'un patient est considéré comme détériorant sa santé.

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

SALLE DE SOIN : Tous les patients accueillis dans l'hôpital d'un joueur doivent être placés sur une case dans une salle de soin.

SERVICE : Une zone dans un hôpital dont l'effet est déclenché par la pose d'une Infirmière ou d'un Spécialiste.

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

SPÉCIALISTE : Un cadre de l'hôpital qui dispose d'une compétence particulière (représenté par un pion coloré). Un Spécialiste compte comme une Infirmière lors du déclenchement des effets des Services.

DIRECTEUR : Une carte piochée au début de la partie qui oriente votre stratégie.

CREDITS

Designers: Stanislav Kordonskiy and Mike Nudd

Concepteurs du jeu : Stanislav Kordonskiy and Mike Nudd

Original Concept: Stanislav Kordonskiy

Original Editor: Caezar Al-Jassar

Graphic Designer: Sebastian Koziner

Illustration: Sabrina Miramon

Traduction française : Arnaud Zannier

Localisation française : Super Meeple

Relecture des règles : Eric Ducreux



WWW.ALLEYCATGAMES.COM



WWW.SUPERMEEPLE.COM

Mike Nudd would like to thank the following people:

I would like to thank my mum, Vicky, Caezar, everyone from the Playtest UK Meetup, and everyone from BGT&CUK Facebook group for all your help and support.

Stanislav Kordonskiy would like to thank the following people:

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

Alley Cat Games would like to award the following playtesters and rulebook proofreaders with the following status:

• **Gold playtester awards to:**

Barrett family and friends, Katie Bain, Jon Merrifield & Katie Strong, Melissa Millar, Christian Keldborg and Frank Calcagno Jr.

• **Silver playtester awards to:**

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

• **Bronze playtester awards to:**

Sarah Reed, Sabine, Paul and Brandy Novak, Adam & Jennie Martin, Jonathan Rodriguez, Melissa Rodriguez, Matthew Ertl, Paul Goldstone, Stu Bailey, Jorge Padilla & Alise Willis, Rob & Sean Moore, Peter and Lisa Chilton, William Taira, Brooks Family, Nicole Landwehr, Janina and 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, IndianalsAFlufflyPuddle, jwmanila, K. Stone, KJA, Lightning, Makisupa, makisupa, MANOWAR, movetherobber, pkitty, redalona, t3hwookiee, wargfn, Wolvehunde.

We would also like to thank any of those whose names are not mentioned above.

We would also like to thank the following for helping to thoroughly proofread early and/or final versions of the rulebook:

Matt Charlton, Chris Bromley, Jasmeer Sangha, Alex Hilton, Henk Allaert, Jonathan Torabe, Ken Grazier, Kay Jongmsa, Domenic Filingeri, Joshua Rothaug, Tudor Gherasim, Francesco Barretta, Kalman Perenyi, Phil Campbell, Austin Lin, Colleen Maguire, Jane Rosen, Joseph Kirkman and Paul Henderson. We also thank those whose names are not in the list above.

Finally we would like to thank the following people for their suggestions and advice on medical nomenclature:

Chooi Oh, Andrea Fabris and Sarah.

MINI-EXTENSION MÉDECINE EXPÉRIMENTALE

La mini-extension de médecine expérimentale est incluse dans l'édition de luxe.

Cette extension contient les éléments supplémentaires suivants :

- 8 tuiles de Service (2 exemplaires de 4 types)
- 12 cartes de Spécialistes (2 exemplaires de 6 types)

Lorsque vous jouez avec cette extension, la mise en place du jeu est modifiée comme suit :

Triez les tuiles Service du jeu de base en deux piles de 12 tuiles uniques. Pour une partie à 2-3 joueurs, remettez une de ces piles entièrement dans la boîte. Pour une partie à 4 joueurs, enlevez 8 tuiles au hasard dans une des piles et remettez-les dans la boîte.

Puis mélangez les tuiles restantes avec les 8 tuiles Service 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)

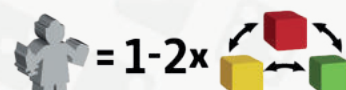
Procédez de la même manière avec les cartes Spécialiste, sauf que vous mélangez 12 cartes de l'ensemble de base (une de chaque) avec les 12 cartes de cette extension pour obtenir une pile de 24 cartes Spécialiste, quel que soit le nombre de joueurs.

Les nouvelles améliorations sont détaillées ci-dessous.

SERVICES EXPÉRIMENTAUX



CENTRE D'ESSAI CLINIQUE : Placez un pion sur ce Service pour traiter exactement deux patients, en relançant chaque dé (vous devez accepter le nouveau résultat).



PHYSIOTHÉRAPIE : Placez un pion sur ce Service pour changer la couleur d'un ou deux patients jusqu'à la fin de ce tour. Ces patients sont considérés comme traités (voir page 6 pour la règle de changement de couleur).



THÉRAPIE EXPÉRIMENTALE : Placez un pion sur ce Service pour traiter un seul patient, échangeant sa valeur par celle du côté opposé du dé (par exemple 1 pour 6, ou vice versa).



CENTRE DE FORMATION : Placez un pion sur ce Service pour traiter exactement d'1 niveau deux patients différents de la même valeur (de n'importe quelles couleurs).

SPÉCIALISTES EXPÉRIMENTAUX



PATHOLOGISTE : Si ce pion soigne au moins un patient, vous pouvez défausser un jeton Décès. Si vous le faites, gagnez un jeton Poche de sang.



CHIMISTE EXPÉRIMENTAL : Si ce pion soigne au moins un patient, relancez un patient différent de votre hôpital et déplacez-le vers une case « traité ». Notez que cela peut aggraver son état !



OFFICIER D'ÉTAT CIVIL : Pendant la phase 3 - Activation de l'hôpital, si ce pion fait sortir au moins un patient, gagnez 1 point.



INTERNE : Si ce pion soigne au moins un patient, il soigne un autre patient d'1 niveau et détériore la santé d'un troisième patient d'1 niveau. Ces deux patients sont considérés comme traités pour ce tour.



PHYSIOTHÉRAPEUTE : Si ce pion soigne au moins un patient, choisissez un patient de 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 changement de couleur).



HÉMATOLOGUE : Pendant la Phase 3 - Activation de l'hôpital, si ce pion fait sortir au moins un patient, gagnez 1 jeton Poche de sang.

PAGE DE RÉFÉRENCE

SERVICES DE DÉPART

TRAUMATOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner n'importe quel patient rouge d'1 niveau.

ONCOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour guérir n'importe quel patient jaune d'1 niveau.

PHARMACIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner n'importe quel patient vert d'1 niveau.

SOINS INTENSIFS : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau un patient de valeur 1 ou 2 de n'importe quelle couleur

IMAGERIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau un patient de valeur 3 ou 4 de n'importe quelle couleur

DISPENSARE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau un patient de valeur 5 ou 6 de n'importe quelle couleur.

AMÉLIORATIONS DE SERVICES

BLOC OPÉRATOIRE : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient rouge de 3 niveaux.

OTO-RHINO-LARYNGOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient vert de 3 niveaux

ORTHOPÉDIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient jaune de 3 niveaux

CARDIOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients rouges différents ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).

IMMUNOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients verts différents ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).

UROLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients jaunes différents ayant des valeurs qui se suivent (par exemple 2, 3, 4).

ANESTHÉSIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients rouges ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

ALLERGOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients verts ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

NÉPHROLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner d'1 niveau exactement trois patients jaunes ayant la même valeur (par exemple 3, 3, 3).

URGENCE : Placez un pion sur ce Service pour soigner un patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1 ou 2 de 4 niveaux.

RADIOLOGIE : Placez un pion sur ce Service pour soigner exactement trois patients (de n'importe quelles couleurs) de valeur 1, 2 ou 3 d'1 niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

CENTRE DE RÉPARTITION : Placez un pion sur ce Service pour soigner exactement deux patients (de n'importe quelles couleurs) de valeur 1, 2 ou 3 de 2 niveaux chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

AMÉLIORATIONS DE SPÉCIALISTES

CHIRURGIEN : Lorsque ce pion soigne au moins un patient rouge, soignez un de ces patients rouges d'1 niveau supplémentaire.

PHARMACIEN : Lorsque ce pion soigne au moins un patient vert, soignez un de ces patients verts d'1 niveau supplémentaire.

HÉMATOLOGUE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient jaune, soignez un de ces patients jaunes d'1 niveau supplémentaire.

ANESTHÉSISTE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient rouge, soignez un autre patient rouge d'1 niveau.

VIROLOGUE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient vert, soignez un autre patient vert d'1 niveau.

UROLOGUE : Lorsque ce pion soigne au moins un patient jaune, soignez un autre patient jaune d'1 niveau.

CARDIOLOGUE : Lorsque ce pion soigne un patient rouge, soignez d'1 niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur, mais avec la même valeur que le premier patient avant qu'il ne soit soigné).

MICROBIOLOGISTE : Lorsque ce pion soigne un patient vert, soignez d'1 niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur, mais avec la même valeur que le premier patient avant qu'il ne soit soigné).

RADIOLOGUE : Lorsque ce pion soigne un patient jaune, soignez d'1 niveau un autre patient (de n'importe quelle couleur, mais avec la même valeur que le premier patient avant qu'il ne soit soigné).

INFIRMIER DE TRIAGE : Lorsque ce pion soigne un patient, soignez deux patients différents (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 d'1 niveau chacun. Les patients peuvent avoir des valeurs différentes.

AMBULANCIER : Lorsque ce pion soigne un patient, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 1, 2 ou 3 de 2 niveaux.

MÉDECIN GÉNÉRALISTE : Lorsque ce pion soigne un patient, soignez un autre patient (de n'importe quelle couleur) de valeur 4, 5 ou 6 d'1 niveau.

DIRECTEURS D'HÔPITAL

: ★ Pendant la Phase 5 - Patients sortants, si vous sortez au moins deux patients rouges, gagnez 1 point supplémentaire.

: ★ Pendant la phase 5 - Patients sortants, si vous sortez au moins deux patients jaunes, gagnez 1 point supplémentaire.

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

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

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

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

La santé d'un patient négligé vert de votre hôpital ne se détériore pas pendant ce tour.

Si vous êtes le joueur avec le plus de patients sortants pendant ce tour, gagnez immédiatement 1 point supplémentaire.