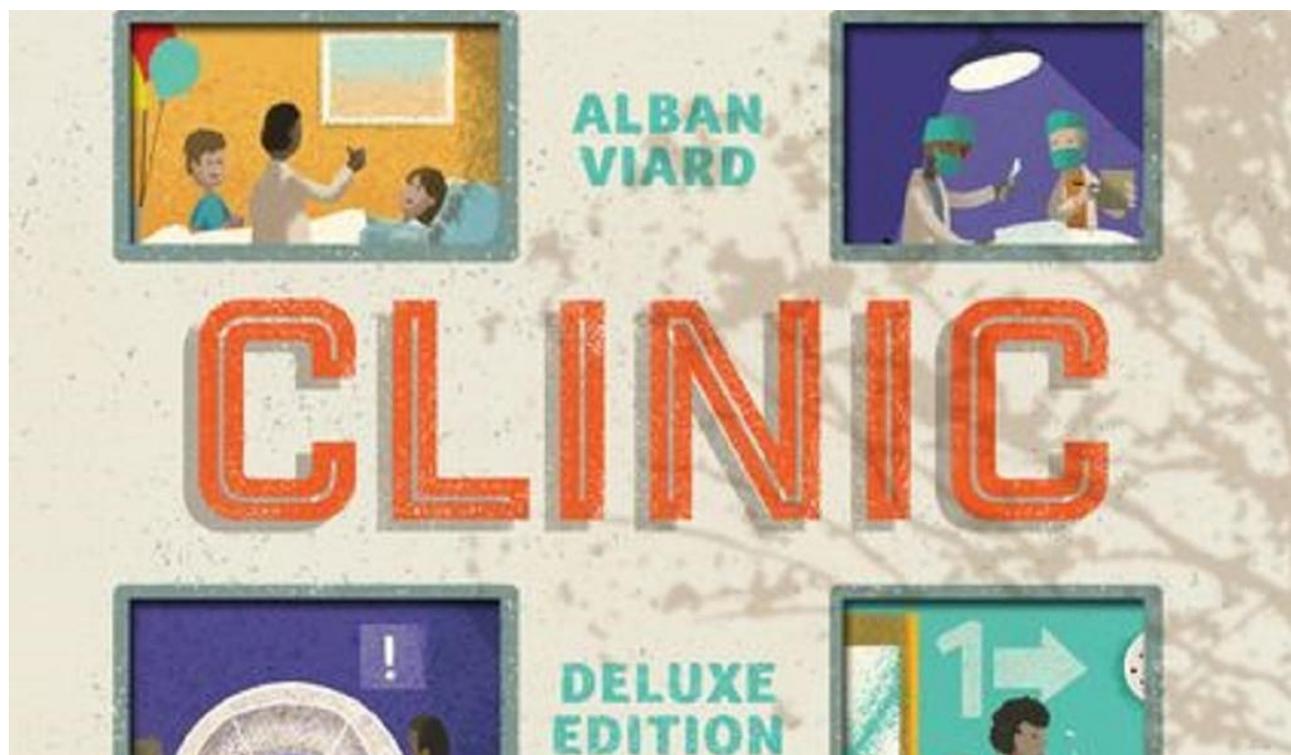


CLINIC DELUXE

Cura i pazienti, fai prosperare la tua clinica



Introduzione

Clinic Deluxe è la seconda edizione di questo gioco del francese **Alban Viard**: la prima (Clinic) era uscita nel **2014**, edita dallo stesso autore in maniera amatoriale, ed aveva ottenuto un buon successo fra i giocatori più esperti, quindi Viard ha deciso di creare una vera e propria casa editrice (AVStudio = Alban Viard Studio) per ripresentare il suo gioco in una veste molto migliorata, sostituendo tabellone e plance con materiale cartonato e rivedendo un po' tutti i segnalini, sostituiti da decine di "meeples" di legno colorato.

La versione italiana è stata curata da **Giochix.it** e ci ripresenta tutto il materiale tradotto nella nostra lingua. Clinic Deluxe è diretto soprattutto a **2-4 giocatori scafati**, dai **14 anni** in su, disposti ad investire un paio di ore a partita: fortunatamente tutte le icone che sono stampate su tabellone, tessere e plance non hanno bisogno di traduzione, ma è stata tuttavia creata una pagina riassuntiva apposita dove tutte vengono spiegate per un riferimento più veloce durante il gioco.

Vorremmo dedicare questa recensione ai medici ed agli infermieri italiani che stanno dando davvero tutto per aiutare la popolazione colpita dal COVID 18 a guarire e ritornare dai propri cari. Ci auguriamo poi che la "politica" non dimentichi questi giorni drammatici e l'abnegazione del personale medico quando la pandemia sarà passata e si dovrà mettere mano al portafogli per riorganizzare la Sanità.



I component.

Unboxing

Come si vede chiaramente nella foto qui sopra la scatola è piena di materiali di vario tipo, ma in particolare plance con tessere da de-fustellare e più di 280 segnalini di legno colorato. Consigliamo quindi fin da subito di dividere attentamente i materiali, tenendo soprattutto separati i “medici” (meeples in quattro colori), i pazienti (cubetti di quattro colori), infermieri e portantini, automobili e tutto il resto. Separate anche le tessere a forma romboidale (usata per dare un’immagine “in prospettiva”): Dipartimenti (fucsia), Ambulatori (arancioni), Magazzini (rosa), Moduli speciali (blu), parcheggi e giardini, ingressi ed eliporti.

Tenendo tutto accuratamente in ordine si riduce enormemente il tempo per il set-up: nella confezione sono forniti anche due sacchetti di stoffa nera per tenere i cubetti dei pazienti ed i meeples dei medici, e questo vi faciliterà il compito.

Tutti i materiali sono di buona fattura, robusti ed adatti a svolgere il loro compito: stonano un po’ solo gli infermieri (dei meeples più piccoli in legno verde) perché hanno qualche difficoltà a stare in piedi soprattutto se i giocatori hanno l’abitudine di ... scuotere troppo il tavolo. Le auto (di legno nero) sono davvero carine da vedere ma un po’ meno da maneggiare (essendo molto piccole ed arrotondate tendono a sfuggire dalle dita). Ne parliamo proprio per fare le pulci a tutto, ma in realtà durante la partita tutti sono iper-concentrati sul gioco e nessuno ci farà caso se qualche infermiere cade a terra o alcune auto non sono posizionate esattamente sulle linee di parcheggio



Un tavolo... apparecchiato e pronto all'uso.

Preparazione (Set-Up)

La preparazione di Clinic Deluxe è un po' articolata quindi, per non perdere tempo, è consigliabile che il padrone del gioco arrivi almeno una mezzoretta prima dell'inizio della partita per sistemare tutto con ordine. Serve anche un tavolo abbastanza largo (come quello della foto, per esempio) o abbastanza lungo perché ogni giocatore necessita di un certo spazio per la sua plancia personale e gli eventuali moduli aggiuntivi (per il terzo e quarto piano).

Non vi staremo ad annoiare con una descrizione dettagliata di tutti i componenti da preparare ma, in linea di massima, sul tabellone verranno posti i medici disponibili, gli infermieri, i portantini, le auto e, naturalmente, i pazienti, oltre ad i marcatori per l'ordine di turno, ecc. A fianco del tabellone si metteranno invece tutti i "moduli" con cui, turno dopo turno, ingrandiremo le nostre cliniche con nuovi reparti e specialisti, oltre a creare i necessari parcheggi, i giardini, gli "ingressi", ecc. fino a creare un eliporto per i casi più urgenti.



La plancia dei giocatori dopo il set-up.

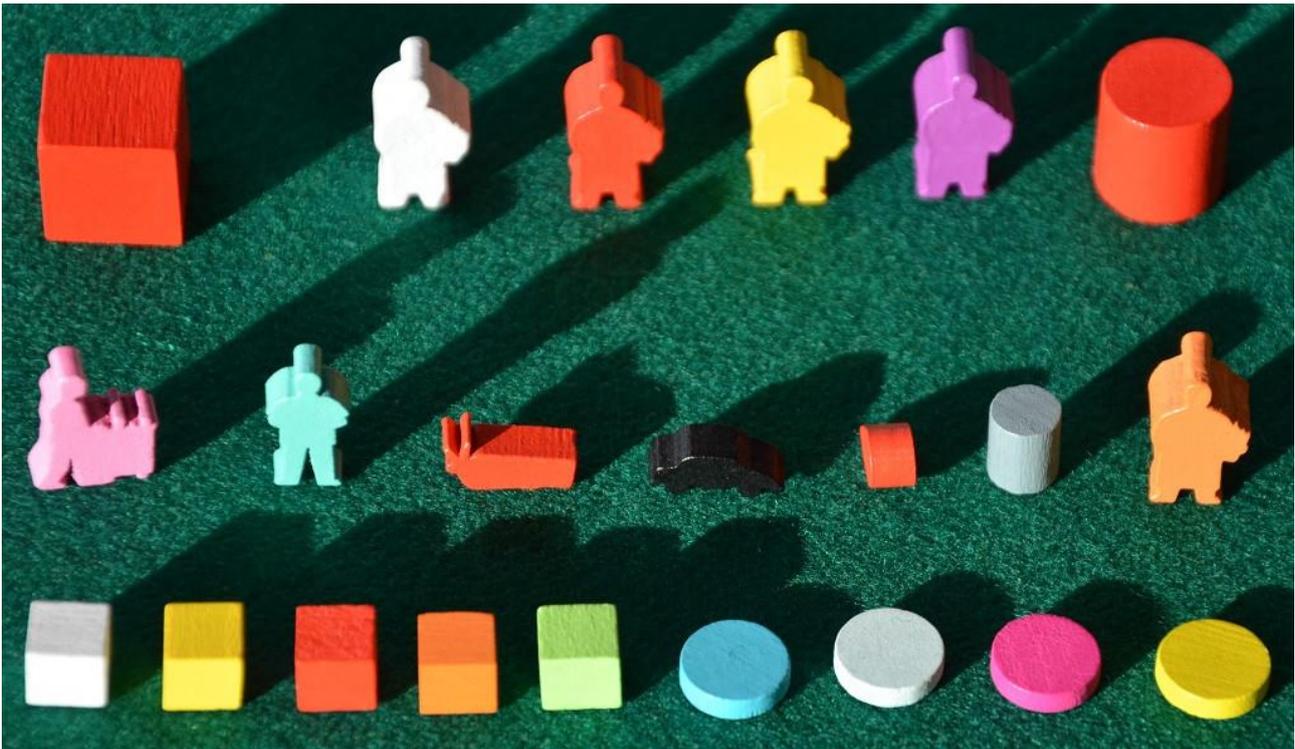
Ogni giocatore riceve una plancia personale che rappresenta l'area in cui saranno installati i suoi reparti, e la clinica potrà svilupparsi inizialmente su due piani (vedete nella foto le due griglie sovrapposte di 3x4 caselle a forma di rombo) ma in seguito si potranno aggiungere, volendo, anche altre due plance per il terzo ed il quarto piano.

È importante sapere fin da subito che per aprire un "reparto" nella vostra clinica avete bisogno di un "Dipartimento" (psichiatria, cardiologia, ortopedia, neurologia o oftalmologia), di una zona di degenza (ambulatori arancioni) e di un magazzino per i materiali sanitari (tessera rosa).

Su ogni piano può essere installato un solo reparto, quindi solitamente tutti i giocatori ne avranno almeno due, ma se avete... manie di grandezza potete crearne altri al terzo e quarto piano oppure iniziare un edificio separato, inizialmente sempre su due piani (i reparti dei due edifici non potranno però mai avere alcuna tessera adiacente).

La dotazione iniziale di ciascuno è composta da 6 tessere "azione" (le vedete a sinistra della plancia, due per tipo: costruire, assumere, ricoverare), tre moduli da piazzare subito sulla plancia (reparto psichiatria, ambulatorio e magazzino), una tessera "ingresso" (per entrare in clinica), un medico "bianco" (con la sua automobile) ed un capitale iniziale di 15 monete.

Ora finalmente siamo pronti a partire.



Tutti i tipi di segnalini di legno.

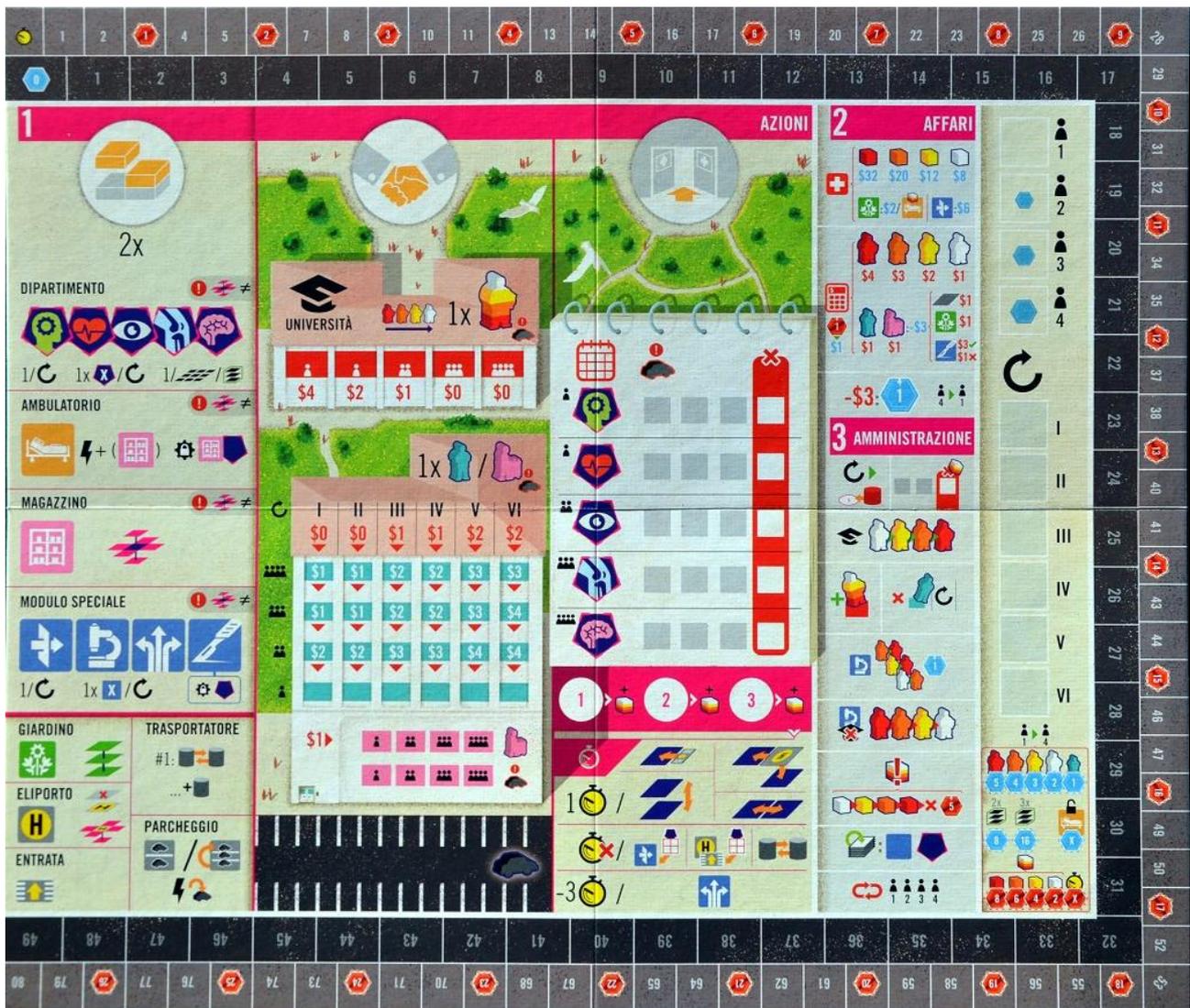
Il Gioco

La sequenza di gioco di Clinic Deluxe è piuttosto lineare:

- a. Fase delle azioni (costruire, assumere, ricoverare pazienti e movimento);
- b. Fase degli Affari (si dimettono i pazienti e si incassano le parcelle);
- c. Fase amministrativa (si aggiornano tabellone e plance e si prepara il turno successivo).

Naturalmente avrete già capito che il cuore del gioco è nella prima fase, per cui proviamo a dare un'occhiata più da vicino alle diverse azioni, specificando che ogni turno è diviso in tre rounds ed in ogni round i giocatori possono effettuare un'azione a scelta.

Tutti quale delle sei tessere utilizzare e la mettono “coperta” sul tavolo, poi tutte vengono scoperte contemporaneamente e si eseguono le azioni secondo l'ordine costruire-assumere-ricoverare: a questo punto si sposta il segnalino round di una casella (aggiungendo nuovi pazienti estratti a caso dal sacchetto e messi sulle caselle della lista d'attesa stampata sul tabellone) e si ricomincia da capo usando una seconda tessera per terminare con una terza nell'ultimo round. Le tessere usate vengono posizionate sotto alla propria plancia e naturalmente non possono essere più riprese in quel turno, quindi ognuno può ripetere due volte al massimo la stessa azione.



Il tabellone.

Il tabellone è stato ben organizzato per aiutare i giocatori: nella parte alta ci sono le tre icone delle azioni (mattoni per costruire, mani per assumere e porte aperte per ricoverare) e subito sotto sono indicate le possibili alternative. La prima colonna, per esempio, indica cosa è possibile costruire (partendo dall'alto vediamo dipartimenti, ambulatori, magazzini, ecc.) mentre i relativi segnalini/tessere sono depositati alla sinistra del tabellone (li potete vedere sulla foto del set-up oppure in quella che segue poco più avanti). Ma andiamo a vedere più in dettaglio le varie azioni:

COSTRUIRE – Con questa azione i giocatori possono acquistare DUE “oggetti”: nuovi moduli per ampliare un reparto o iniziarne uno nuovo (acquistando come sempre per primo un modulo “Dipartimento” accoppiato ad un ambulatorio, mentre il magazzino solitamente è gratis); nuovi ingressi (vedremo fra poco il loro uso); parcheggi; giardini; trasportatori (una specie di ascensori, ma funzionano anche in orizzontale); e persino un eliporto. Tutti i “pezzi” acquistati (il costo è indicato sulla plancia personale e cambia a seconda del “piano” in cui si effettua la costruzione) devono esser subito piazzati sulla propria plancia.

ASSUMERE – I giocatori passano sulla seconda colonna per decidere se vogliono assumere uno dei medici della zona “università” (la prima in alto, che viene riempita all’inizio di ogni round mettendo sempre i medici in ordine di importanza da sinistra a destra: rossi, arancioni, gialli e bianchi) e/o un infermiere (verde) o, in alternativa, un portantino (rosa). Tutti hanno un costo

iniziale (sempre indicato sul tabellone in corrispondenza della casella scelta) da versare subito, ma a fine turno bisognerà naturalmente pagare anche gli stipendi: per questo all'inizio è bene non esagerare con le assunzioni, anche perché tutti i dipendenti arriveranno in clinica con la loro auto, per la quale bisognerà prevedere uno spazio "parcheggio" (in caso contrario non potranno essere assunti). Da notare inoltre che gli infermieri sono in numero fisso per ogni turno e quelli non assunti vengono tolti dal gioco a fine turno.

RICOVERARE PAZIENTI – La terza colonna mostra la lista di attesa di ogni reparto (dall'alto in basso vediamo psichiatria, cardiologia, ecc.) e questa lista può essere al massimo di quattro caselle: i pazienti nelle caselle più a destra (bordate di rosso) saranno i primi ad essere ricoverati, ma poiché il loro colore indica anche quanto siano malati (dal bianco che sta quasi bene al rosso che è in grave pericolo di vita) i giocatori spesso li scambieranno fra caselle adiacenti (sfruttando un numero di mosse pari al numero di ingressi della loro clinica) per poter ricoverare quelli di "valore" più alto. Naturalmente anche i pazienti ricoverati arrivano con la loro auto e dovrete avere adeguati spazi per parcheggiarle o ... rinunciare a curarli. Piazzate i cubetti nelle liste di attesa (quattro caselle per ogni reparto stampate sulla destra della plancia personale) dove aspetteranno il momento per il ricovero.



Ecco come si presenta il tabellone ad inizio partita, con tutti i pezzi.

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito l'azione programmata per quel round si sposta in avanti il segnalino di uno spazio e si aggiunge un nuovo paziente ad ogni fila (pescando i cubetti dal sacchetto). Poi si parte con il round successivo, con tutti che scelgono la loro seconda (e poi la terza) tessera ed eseguono l'azione relativa.

Finito il terzo round si procede con il...

MOVIMENTO – Tutti i neo assunti e tutti i pazienti vengono posizionati su un ingresso delle rispettive cliniche e/o reparti. E qui entra in ballo il concetto di "tempo" a complicare un po' (almeno all'inizio) la vita dei giocatori. Oltre ai Punti Vittoria (PV) che i giocatori otterranno durante il gioco ed alla conclusione della partita esistono infatti delle Penalità (PP) che essi

potranno beccare durante il gioco o che dovranno subire a causa del tempo utilizzato: proprio così, se volete una clinica efficiente nessuno deve mai gingillarsi (avete presente la serie televisiva SCRUBS? Beh, qui non funzionerebbe!!!).

Per questo motivo ogni spostamento all'interno della clinica deve essere programmato al meglio evitando i perditempo: entrare in clinica, per esempio costa 1 Punto Tempo (PT) dovuto probabilmente al marcatempo ed alla necessità di cambiarsi, ma anche spostarsi da un modulo ad un altro adiacente costa 1 PT, ecc. Se però avete acquistato dei moduli "trasporto" e li avete piazzati nel posto giusto ogni trasferimento fra queste caselle costa 0 PT. Se poi avete acquistato un modulo "Triage" (tessera blu) avrete lo sconto di 3 PT a fine movimento.

Con questa azione potrete portare dunque i pazienti negli ambulatori e medici, infermieri e portantini al loro posto di lavoro, pronti a visitarli e curarli.



Ecco la vostra clinica in fase di avviamento dove avete già aperto due reparti. Medici, infermieri e portantini hanno appena finito di curare i vostri pazienti. Notate i trasportatori, cilindri grigi, i giardini ed alcune auto parcheggiate.

Ogni malato completamente guarito viene tolto dall'ambulatorio in cui era stato curato e permette al giocatore di incassare parcelle tanto più ricche quanto peggiore era l'avanzamento della malattia: un malato "bianco" permette di incassare 8 monete, uno giallo 12, uno arancione 20 ed uno rosso 32. Naturalmente l'ex ammalato torna a casa in auto (toglietene una dal parcheggio).

Per curare i pazienti servono gli ambulatori ed i medici: quelli bianchi possono curare un malato bianco, quelli gialli uno giallo, ecc. Se però non possedete il medico "giusto" potete farvi aiutare dagli infermieri: ogni infermiere fa aumentare di uno il livello del medico, così, per fare un esempio, potreste curare un paziente giallo con un medico bianco ed un infermiere, oppure un malato rosso con un medico giallo e due infermieri, ecc.

Attenzione però: gli ambulatori di Clinic Deluxe possono ospitare solo 2 pazienti e due medici (oltre ad un numero qualsiasi di infermieri); le sale operatorie (moduli aggiuntivi) possono ospitare un solo paziente ed un medico (ma hanno un infermiere gratis e possono ospitarne un numero

indefinito); nel Day Hospital si può ricoverare un paziente e basta un medico di qualsiasi colore per guarirlo, ma la parcella sarà sempre e solo di 6 monete; ecc.

Dopo aver incassato le parcelle arriva il momento di pagare gli stipendi ai propri dipendenti: 4-3-2-1 monete ai medici (rosso-arancione-giallo-bianco) ed 1 moneta a infermieri e portantini. Ci sono poi le spese di manutenzione (non vogliamo formiche o topi nelle nostre cliniche, giusto? E le apparecchiature devono essere sempre perfette!) che costano 1 moneta per ogni modulo installato. Il totale delle spese si riduce di 3 monete per ogni portantino che abbiamo assunto (non chiedeteci perché i portantini siano così... generosi perché non viene spiegato dalle regole, ma il sistema funziona).

Naturalmente ci auguriamo che resti un po' di "grana" in fondo al cassetto, dopo aver pagato tutto e tutti, e non ci resta quindi che decidere se mettere in cassa tutti i soldi (per le nuove costruzioni e le assunzioni del turno successivo) oppure se spenderne una parte per farci pubblicità, guadagnando 1 PV (qui chiamati punti popolarità) per ogni 3 monete spese.

Fatto anche questo possiamo tornare a casa e prepararci per il... turno successivo. In questa fase i medici dell'Università crescono di un grado (da bianchi a gialli, da arancioni a rossi, ecc.) e vengono sostituiti quelli assunti con altri presi a caso dal sacchetto, mentre gli infermieri che non sono stati impiegati in una clinica in quel turno vengono tolti dal gioco.



I malati che potranno venire nella vostra clinica: mancano i rossi perché sono già... in terapia intensiva.

Si passa poi alla nostra clinica: tutti i medici calano di un grado (da arancione a giallo, ecc.) mentre quelli che erano stati mandati in laboratorio (uno per tessera) crescono di due gradi) da bianco ad arancione, ecc. Se ci sono pazienti non curati all'interno della clinica ... peggiorano subito di un grado (da bianchi a gialli, ecc.) e quelli rossi purtroppo muoiono (e ci costano 5 PP ognuno).

Infine si verifica il nuovo ordine di gioco: per primo sarà il giocatore con meno PV, e gli altri a seguire secondo il tracciato dei punti popolarità.

La partita finisce dopo 6 turni completi ed i giocatori ricevono PV extra per il personale in clinica, per ogni ambulatorio operativo e per ogni piano aggiuntivo, ma perdono PV per ogni malato non guarito e per il livello di tempo raggiunto (da un minimo di 1 PP ad un massimo di 26 PP). Chi ha il totale più alto vince e gli altri dovranno per lo meno offrirgli un check-up completo nella più vicina clinica.

Qualche considerazione e suggerimento

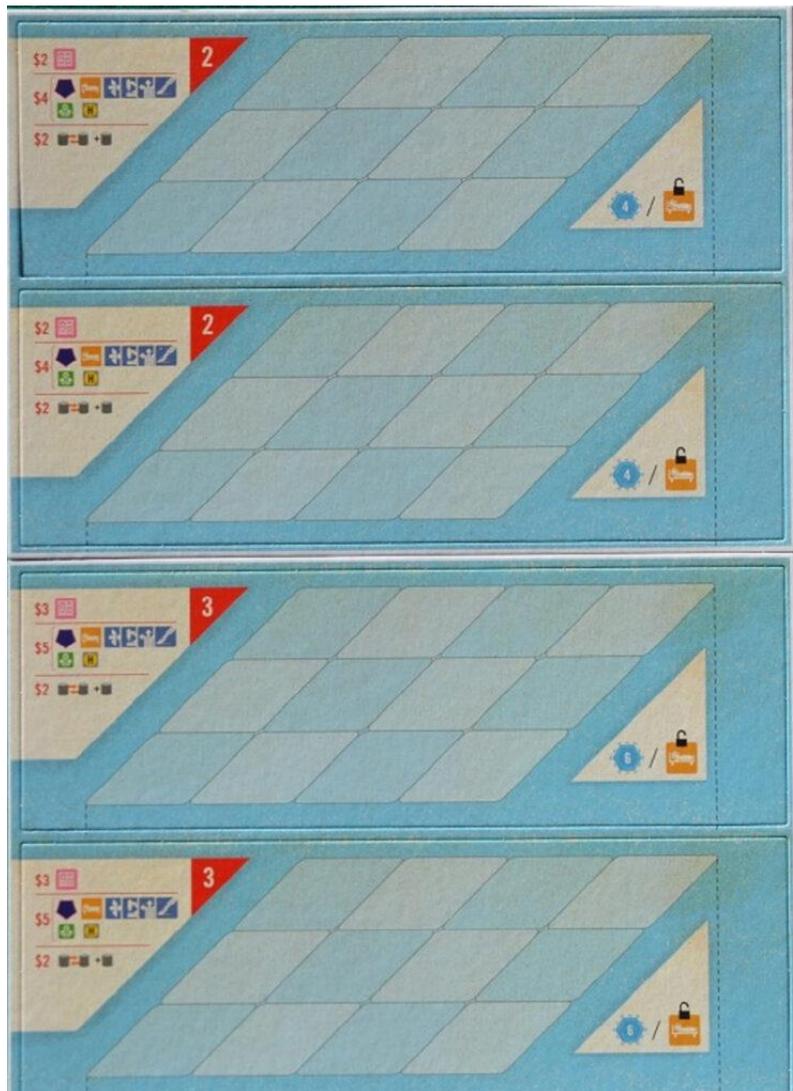
I “Direttori Sanitari” di Clinic Deluxe iniziano la partita con pochi soldi (15 monete in tutto) ma con un reparto di neurologia già pronto ed un medico “bianco”: devono quindi cercare di sfruttare al massimo il primo turno per riuscire a portare a casa un po’ di soldi, magari assumendo un infermiere e cercando di portare in ambulatorio un malato “giallo” che, una volta curato, farà incassare 12 monete, quindi un po’ più di quanto servirà a pagare le spese. Si potrà così iniziare il secondo turno (il più “cruciale” dei sei) con ancora abbastanza denaro per acquisti importanti. Per risparmiare “tempo” non sarebbe male acquistare un sistema di trasporto e magari il modulo speciale Triage. Un secondo ingresso in clinica inoltre sarebbe importante per un migliore “smistamento” dei pazienti.



Da sinistra a destra: trasportatori, automobili ed infermieri.

Nel secondo turno consigliamo di costruire un secondo reparto al piano terreno creando quindi un edificio nuovo a fianco del primo: scegliete naturalmente un reparto che gli altri giocatori non hanno ancora acquistato, in modo da non avere inizialmente troppa “concorrenza” durante la fase di ricovero dei pazienti. Sempre nel secondo turno è il caso di aumentare il sistema di trasporto mettendo un terminale anche nel secondo reparto per facilitare gli spostamenti e possibilmente creare un giardino nello spazio fra i due edifici che sia adiacente ad entrambi gli ambulatori (questo aumenta di 2 monete la parcella per ognuno dei pazienti curati). Infine è bene pensare ad assumere un medico arancione (se possibile) ed un secondo infermiere: in questo modo si potranno curare malati arancioni (20 monete) e gialli (12 monete): con questo incasso si potranno finalmente scambiare un po’ di soldi per i primi PV.

Dal terzo turno in poi (ed in base alla disponibilità di denaro) è possibile costruire un nuovo reparto al secondo piano di uno dei due edifici, corredato naturalmente da un terminale di trasporto, da un nuovo medico e da un infermiere. Anche i portantini entrano in gioco, se potete permetterveli, in modo da ridurre le spese (3 monete in meno da pagare per ogni portantino non sono poche). Ricordate anche che è sempre possibile aggiungere il terzo ed il quarto piano alla vostra clinica, usando le apposite plance.



Le plance aggiuntive per costruire un secondo e un terzo piano.

Come abbiamo già detto tutti i medici scendono di un livello a fine turno, per cui non è male acquistare almeno un modulo “laboratorio” dove mandare un dottore a turno per farlo salire di due livelli.

Ricordate inoltre che i malati peggiorano di un livello a turno: per questo motivo i giocatori spesso fanno diventare “rossi” i pazienti in un turno per curarli nel successivo ed incassare più soldi. Evitate di portare in clinica pazienti “rossi” se non siete più che certi di poterli guarire perché essi finiranno nella camera mortuaria e voi perderete 5 PV.

Il regolamento contenuto nella scatola ci offre anche una “Modalità in solitario” da utilizzare se non trovate nessuno per fare una partita (e che noi abbiamo provato durante il “coprifuoco” di marzo, dovuto all’emergenza “coronavirus”, tanto per restare in argomento).

Prima di iniziare la partita dovrete scegliere uno dei 10 obiettivi elencati sul regolamento e dovrete soddisfare le condizioni indicate per vincere... oppure ricominciare tutto da capo, magari con un altro obiettivo.

Se poi il gioco standard non vi basta più, magari perché avete deciso di frequentare la facoltà di Medicina e volete imparare bene il mestiere, potreste anche utilizzare le “Espansioni” che vi sono offerte dalla confezione Deluxe. Esse vi permettono di aggiungere le regole sulle “trasfusioni ematiche” e quelle sul corretto utilizzo degli “estintori”, oppure potreste assumere dei “medici stakanovisti” che vi chiederanno stipendi più alti ma potranno curare più pazienti a turno.



“Agosto, moglie mia non ti conosco” ... ed infatti quasi tutti sono andati in ferie. Ecco come si presenta il tabellone a fine partita.

Purtroppo la “deontologia” del recensore mi obbliga a citarvi anche l’ultima variante compresa nel regolamento: “zombi in clinica” ... ma quella parola che inizia con “z” l’ho esclusa dal mio vocabolario ludico e me ne sto ben lontano dai tavoli in cui si praticano giochi con gli z..., con gli zo... mannaggia, davvero non riesco neppure a scriverla. Paura? Ma no, solo rifiuto mentale di occuparmi di z ... di zo ... insomma fate voi!

Commento finale



La scatola del gioco.

Siamo arrivati alla fine... sani e salvi, schivando ogni contagio: mentre scriviamo queste note in Italia “infuria” il Coronavirus ed ho smesso di accendere la televisione per non essere assalito ad ogni istante da cifre, percentuali, consigli, false soluzioni del problema, ecc. Quindi per giocare a Clinic Deluxe era veramente il momento giusto, anche se nella scatola non è compreso un modulo “malattie infettive”... per cui noi, naturalmente, abbiamo subito sostituito il reparto di “Oftalmologia” con quello di “Malattie infettive” e così siamo tornati perfettamente in tema.

Occorrono senz’altro un paio di partite di prova non solo per abituarsi alla iconografia (che dopo le prove diventa facile da capire e da utilizzare) ma anche e soprattutto per riuscire a comprendere quale sia la programmazione più giusta per ottimizzare i propri reparti senza assumere troppo personale e quando costruire nuovi moduli. Dopo la seconda partita però avrete già sufficiente esperienza per districarvi al meglio ed iniziare a dirigere con il massimo beneficio personale il vostro complesso ospedaliero.

A noi il gioco è piaciuto molto, nonostante la prima partita sia stata piuttosto lunga per i continui e necessari controlli delle regole: lo consigliamo dunque a tutti i giocatori che amano i giochi del tipo “German” perché si tratta di un’opera impegnativa ma di grande soddisfazione.

Ah se lo vedete, salutatemmi il Dott. House.

Si ringrazia la ditta GIOCHIX.it per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione.