

# Alain Orban

# ♦ HIPPOCRATES ♦

## AGORA



### LIVRE ◀ ▶ RÈGLES

À côté du temple, où vous et votre équipe de Docteurs vous efforcez de soigner les malades et de traiter les blessés, se trouve l'Agora.

Ce lieu majeur de rassemblement grouille d'activités, de commerces, de politique et de personnes de tous les niveaux de la société. Naviguez dans ce centre pour trouver de l'aide pour votre nouveau cabinet médical. Devenez le digne successeur d'Hippocrate à l'Agora !

Dans cette extension d'Hippocrate, vous trouverez 4 modules qui peuvent être ajoutés au jeu de base. Vous pouvez choisir de jouer avec un ou plusieurs de ces modules dans n'importe quelle combinaison.



*Remarque :* Dans cette extension, vous trouverez également 4 Aides de Jeu (une pour chaque joueur), qui comportent un côté pour jouer avec le jeu de base (côté  du Plateau de Jeu) et un pour jouer avec cette extension (côté  du Plateau de Jeu).



# MODULE 1 : LES DIRIGEANTS



## MATÉRIEL

**6 Tuiles Dirigeant :** 1 de chacune des 6 régions :



**Macédoine** (rouge)



**Carthage** (violet)



**Perse** (vert)



**Alexandrie** (bleu foncé)



**Athène** (turquoise)



**Cyrène** (noir)

*Remarque :* Tout au long des règles, ces Tuiles seront désignées par leur couleur.

## MISE EN PLACE

À la fin de la mise en place normale des joueurs (étape J), mélangez les 6 Tuiles Dirigeant et distribuez 1 Tuile par joueur plus 1, face visible, à portée de tous. (Exemple : dans une partie à 3 joueurs, distribuez 4 Tuiles face visible). Remettez les Tuiles Dirigeant inutilisées dans la boîte.

Dans l'ordre inverse des joueurs (de droite à gauche sur la Piste d'Accueil), choisissez l'une des Tuiles Dirigeant face visible et placez-la face visible dans votre zone de jeu. Remettez la Tuile restante dans la boîte.

## MÉCANIQUE DE JEU

Lors de la **phase 5. Décompte des points**, lorsque vous **C. Laisser sortir les Patients**, si le Patient qui sort correspond à la région de votre Tuile Dirigeant et d'au moins 1 des Docteurs qui y est rattaché, vous gagnez également les points de victoire (PV) indiqués sur la Tuile Dirigeant (2 ou 3 PV).

Remarque : Cette règle s'applique lorsque vous utilisez des Docteurs ou des Patients sur les Tuiles Connaissance.

Exemple : **Galen** a choisi la Tuile Dirigeant rouge (Macédonien). Il a utilisé Démétrios pour guérir Kleocharis. Ils sont tous deux originaires de Macédoine. Lorsqu'il laisse sortir Kleocharis, il marque 5 PV (3 PV pour avoir soigné le Patient et 2 PV pour avoir associé le Patient et le Docteur à sa Tuile Dirigeant).



## MODULE 2 : LES INFIRMIÈRES




### MATÉRIEL

16 Tuiles Infirmière



### MISE EN PLACE

Utilisez le côté Agora () du Plateau de jeu. Après l'étape 8 de la mise en place du jeu, mélangez les 16 Tuiles Infirmière et placez une pile de 4 Infirmières face cachée sur chacun des 4 emplacements dédiés. Retournez l'Infirmière la plus haute de chaque pile, face visible.





## MÉCANIQUE DE JEU

Lors de la **phase 3. Recrutement**, lorsque vous **A. Poser une option sur un Docteur sans région** vous pouvez à la **place** recruter une Infirmière. Les Infirmières aideront les Docteurs à traiter les Patients. Une description complète des capacités des Infirmières se trouve en Annexe.

En suivant les règles du jeu de base, les joueurs jouent chacun leur tour, dans l'ordre de la Piste de Réputation, pour poser une option sur un Docteur ou recruter une Infirmière.

Poser une option sur un Docteur est identique au jeu de base.

Pour recruter une Infirmière, **payez 1 Drachme** à la réserve. Prenez l'Infirmière face visible de votre choix et placez-la sur l'un de vos Docteurs recrutés (voir ci-dessous pour plus de détails) ou à côté de votre Plateau de joueur (pour la placer sur un Docteur plus tard).

Contrairement au jeu de base, la **phase 3. A. est effectuée une seconde fois**. Lorsque c'est votre tour, vous pouvez à nouveau choisir de poser une option sur un Docteur ou de recruter une Infirmière. Comme vous n'avez qu'un seul jeton d'option, vous ne pouvez poser une option sur un Docteur qu'une seule fois par manche, donc si vous l'avez déjà fait, vous ne pouvez plus que recruter une Infirmière ou passer votre tour. Si vous avez déjà recruté une Infirmière lors de cette phase, vous pouvez poser une option sur un Docteur, recruter une deuxième Infirmière ou passer. Si vous passez la première fois cette étape, vous pouvez quand même participer la deuxième fois.

**Pour les parties avec moins de 4 joueurs :** Lorsqu'un non-joueur est le prochain sur la Piste de Réputation, la première fois qu'il effectue cette étape, il choisira de poser une option sur un Docteur (en suivant les règles du jeu de base). La deuxième fois, il choisira de recruter une Infirmière. Pour ce faire, il suffit de défausser l'Infirmière la plus à gauche.

Lors de la **phase 5. Décompte des points**, durant **E. Ajouter des Pots-de-vin et remplir les files d'attente**, défaussez les Tuiles Infirmière visibles restantes et retournez la Tuile supérieure de chacune des 4 piles de Tuiles Infirmière face visible pour la prochaine manche (comme pour les Tuiles Connaissance et les kits de Médicaments).



## INFIRMIERES

À tout moment, y compris lorsque vous recrutez une Infirmière, vous pouvez affecter une Infirmière à un Docteur.

Les Infirmières ne peuvent être affectées à un Docteur qu'avec un nombre correspondant de contrats (1, 2 ou 3 en fonction de ce qui est indiqué sur la Tuile Infirmière. ★ indique que vous pouvez affecter cette Infirmière à n'importe quel Docteur).

*Exemple : L'Infirmière de la figure 1 peut être affectée à un Docteur qui a 2 ou 3 contrats, mais pas à un Docteur qui n'a qu'un seul contrat.*

Les Tuiles Infirmière affectées sont placées sur les Tuiles Docteur de façon à ce que la base de leur triangle soit alignée avec un bord sans contrat (cf. figure 2). Vous ne pouvez pas placer une Tuile Infirmière sur le contrat d'un Docteur (à l'exception de l'Infirmière n° 5, voir page suivante). Les Docteurs peuvent se voir attribuer plus d'une Infirmière s'il existe un placement valide. Une fois affectée à un Docteur, une Infirmière ne peut pas être réaffectée. La Tuile Infirmière retourne dans la boîte lorsque le Docteur prend sa retraite.



Figure 1



Figure 2

## ANNEXE INFIRMIÈRE



1. Cette Infirmière permet à son Docteur d'utiliser le Médicament indiqué à la place de tout autre Médicament requis. Il y a 3 Tuiles, une avec chaque type de Médicament comme joker.

*Remarque :* Le Docteur n'accepte toujours que les Patients correspondant aux types de Médicaments indiqués, indépendamment de la capacité de l'Infirmière.

*Exemple :* L'Infirmière présentée ici permet à son Docteur d'utiliser des Onguents lorsque des Herbes ou des Potions sont nécessaires.



2. Cette Infirmière permet à son Docteur de traiter un Patient supplémentaire. La Tuile Infirmière est placée dans un emplacement vide (sans contrat) du Docteur sélectionné. Cette Infirmière a son propre contrat et ses propres types de Médicaments utilisés pour traiter un Patient. Les types de Médicaments indiqués peuvent être différents des types originaux du Docteur, mais ce contrat ne peut être traité qu'avec le type de Médicament indiqué sur l'Infirmière, ou si d'autres Médicaments sont nécessaires, il peut être associé à un autre Docteur.

*Exemple :* L'Infirmière présentée ici permet à son Docteur de traiter un Patient supplémentaire. Ils ne peuvent traiter que les Patients nécessitant des Herbes et/ou des Potions. Elle ne peut pas traiter les Patients nécessitant des Onguents, même si son Docteur le peut.



3. Cette Infirmière permet à son Docteur de traiter les Patients avec une plus petite dose de Médicament. Le type de Médicament indiqué est réduit de 1 lors du traitement d'un Patient. Ceci s'applique également à la dose de traitement de l'Infirmière n°2, si l'Infirmière n°2 est également avec ce Docteur.

*Remarque :* Le Docteur doit toujours être en mesure de traiter le Patient avec tous les Médicaments dont il a besoin, même si l'Infirmière ramène la quantité requise à 0.

*Exemple :* L'Infirmière présentée ici permet à son Docteur de traiter tout Patient avec 1 Herbe de moins que nécessaire.



4. Cette Infirmière permet à son Docteur de fournir ses services gratuitement lors de la **phase 2. Paiement**. Aucun salaire ne doit être versé au Docteur lorsqu'il est associé à l'Infirmière n° 4.



5. Cette Infirmière retire 1 contrat à un Docteur. Lorsqu'elle est placée sur un Docteur, couvrez l'un des contrats et gagnez immédiatement 1 Drachme. Lorsque le Docteur prend sa retraite (**Phase 5. Décompte des points - étape D. Mettre les Docteurs à la retraite**) vous gagnerez 2 PV de moins que le montant indiqué sur la Tuile de Docteur.



6. Cette Infirmière ne peut être placée que sur un médecin qui n'a encore traité aucun Patient. Lorsque le médecin prend sa retraite (**Phase 5. Décompte des points - étape D. Mettre les Docteurs à la retraite**), vous gagnerez 2 PV de plus que le montant indiqué sur cette Tuile de médecin.

# MODULE 3 : BIENFAITEURS ET NOBLES



## MATÉRIEL


### 12 Tuiles Bienfaiteur



### 12 Tuiles Noble



## MISE EN PLACE

Utilisez le côté Agora () du Plateau de jeu. Modifications des étapes 6 et 7 : ne remettez pas les 6 Kits de Médicaments et les 6 Tuiles Connaissance restantes dans la boîte. Au lieu de cela, placez-les tous en piles de 5 Kits de Médicaments et de 5 Tuiles Connaissance (au lieu de 4) dans chacun des emplacements dédiés. **Attention, avec ce module, les Tuiles Connaissance sont placées face visible !**

Modifications à l'étape E de la mise en place pour les joueurs : Prenez 2 Drachmes supplémentaires pour un total de 8.

Mélangez les 12 Tuiles Bienfaiteur et placez au hasard 4 Tuiles face visible à l'emplacement dédié sur le Plateau de jeu. Préparez 4 autres Tuiles Bienfaiteur face cachée dans une pioche à côté du Plateau de jeu. Elles seront placées sur le Plateau de jeu au début de la manche 2. Remettez les 4 Tuiles Bienfaiteur restantes dans la boîte.

Mélangez les 12 Tuiles Noble et formez 2 pioches face cachée de 4 Tuiles chacune. Remettez les 4 Tuiles Noble restantes dans la boîte. Au début de la manche 3, vous placerez 4 Tuiles face visible à l'emplacement dédié sur le Plateau de jeu, et à nouveau au début de la manche 4.



## MÉCANIQUE DE JEU

Lors de la **phase 3. Recrutement** lorsque vous **A. Poser une option sur un Docteur sans région**, vous pouvez également recruter un Bienfaiteur (aux manches 1 et 2) ou un Noble (aux manches 3 et 4).

En suivant les règles du jeu de base, les joueurs jouent tour à tour, dans l'ordre de la Piste de Réputation, posant une option sur un Docteur ou recrutant un Bienfaiteur/ Noble (ou recrutant une Infirmière si vous jouez avec le module 2 : Les Infirmières).

Poser une option sur un Docteur est identique au jeu de base.



Pour recruter un Bienfaiteur, **payez 2 Drachmes** à la réserve. Prenez immédiatement le Bienfaiteur de votre choix face visible et placez-le sur votre Plateau de joueur. Les pouvoirs des Bienfaiteurs sont disponibles une fois par manche, y compris la manche où vous les recrutez (voir l'Annexe Bienfaiteur ci-dessous). Une fois utilisé, retournez la Tuile face cachée. Lors de la **phase 5. Décompte des points**, durant **étape E. Ajouter des Pots-de-vin et remplir les files d'attente**, toutes les Tuiles Bienfaiteurs sont retournées face visible. Elles sont maintenant prêtes à être réutilisées lors de la prochaine manche.

Pour recruter un Noble, **payez 2 Drachmes** à la réserve. Prenez immédiatement le Noble de votre choix face visible et placez-le sur votre Plateau de joueur. Les Nobles donnent des PV à la fin de la partie (voir l'Annexe Noble ci-dessous).

**Remarque :** Si vous jouez également avec le module 1 : Les Dirigeants, vous ne pouvez pas prendre un Noble qui est de la même région que votre Dirigeant.




Contrairement au jeu de base, la **phase 3.A. est effectuée une deuxième fois** (ou une troisième si vous jouez également avec le **module 2 : Les Infirmières**). Lorsque c'est votre tour, vous pouvez à nouveau choisir de poser une option sur un Docteur ou de recruter un Bienfaiteur/Noble (ou une Infirmière). Comme vous n'avez qu'un seul jeton d'option, vous ne pouvez choisir qu'un Docteur à chaque manche, mais plusieurs Bienfaiteurs/Nobles ou Infirmières sont possibles.

Si vous passez la première fois cette étape, vous pouvez toujours participer la deuxième (ou troisième) fois.

Lors de la **phase 5. Décompte des points**, durant **l'étape E. Ajouter des Pots-de-vin et remplir les files d'attente**, défaussez toutes les Tuiles Bienfaiteur (manches 1 et 2) ou Noble (manche 3) encore visibles. Remplacez-les par les Tuiles de la pioche. Les Bienfaiteurs disponibles ne sont renouvelés qu'une seule fois avant la manche 2. Les Nobles deviennent disponibles avant la manche 3 et sont renouvelés avant la manche 4. **Important : Les Tuiles Connaissance visibles ne sont pas défaussées.**

**Pour les parties avec moins de 4 joueurs :** Lorsqu'un non-joueur est le prochain sur la Piste de Réputation, la première fois qu'il passe par cette étape, il choisira de poser une option sur un Docteur (en suivant les règles du jeu de base). La deuxième fois, il choisira de recruter une Infirmière si vous jouez avec le module 2 : Les Infirmières, en défaussant l'Infirmière la plus à gauche. La dernière fois au cours de cette phase, il choisira de recruter un Bienfaiteur/Noble. Pour ce faire, il suffit de défausser le Bienfaiteur/Noble le plus à gauche.

## ANNEXE BIENFAITEUR

	<p>1. Lors de la <b>phase 1. Accueil</b>, lorsque vous sélectionnez un Dé de valeur 1, vous pouvez prendre 1 Médicament de votre choix.</p>		<p>4. Lors de la <b>phase 2. Paiement</b>, vous pouvez payer 1 Drachme de moins à vos Docteurs rouges, bleus foncés et noirs.</p>
	<p>2. Lors de la <b>phase 1. Accueil</b>, lorsque vous sélectionnez un Dé de valeur 2, vous gagnez également 2 points de Réputation.</p>		<p>5. Lors de la <b>phase 2. Paiement</b>, vous pouvez payer 1 Drachme de moins à vos Docteurs violets, verts et turquoises.</p>
	<p>3. Lors de la <b>phase 1. Accueil</b>, lorsque vous sélectionnez un Dé de valeur 3, vous gagnez 1 PV.</p>		<p>6. Lors de la <b>phase 3. Recrutement</b>, quand vous embauchez un Docteur rouge, vert ou turquoise (que ce soit un Docteur régional ou votre Docteur sans région en option) vous bénéficiez d'une réduction de 2 Drachmes.</p>



7. Lors de la **phase 3. Recrutement**, quand vous embauchez un Docteur violet, bleu foncé ou noir (que ce soit un Docteur régional ou votre Docteur sans région en option) vous bénéficiez d'une réduction de 2 Drachmes.



10. Lors de la **phase 3. Recrutement**, vous pouvez poser une option sur un Docteur gratuitement. Si vous décidez plus tard d'embaucher ce Docteur, le coût est quand même réduit de 2 Drachmes (cumulable avec les tuiles bienfaiteur 6 et 7).



8. Lors de la **phase 3. Recrutement**, quand vous achetez un kit de Médicaments de 8,10 ou 12 Drachmes, vous bénéficiez d'une réduction de 2 Drachmes sur l'achat.



11. Lors de la **phase 3. Recrutement**, avant ou après avoir embauché un Docteur, acheté un kit de Médicaments ou un lot dans n'importe quelle colonne, vous pouvez acheter une Tuile connaissance dans la colonne bleu foncé, turquoise ou noire pour 2 Drachmes.



9. Lors de la **phase 3. Recrutement**, quand vous achetez un kit de Médicaments de 14 ou 18 Drachmes vous bénéficiez d'une réduction de 3 Drachmes sur l'achat.



12. Lors de la **phase 3. Recrutement**, avant ou après avoir embauché un Docteur, acheté un kit de Médicaments ou un lot dans n'importe quelle colonne, vous pouvez acheter une Tuile connaissance de la colonne rouge, violette ou verte pour 2 Drachmes.

## ANNEXE NOBLE

**Remarque :** Lorsque vous jouez avec ce module, ne remettez-pas dans la boîte les Docteurs retraités et les Patients soignés. Gardez-les dans une pile face cachée près de votre zone de jeu jusqu'à la fin de la partie.



1-6. À la fin de la partie, vous marquez 2 PV pour chaque Docteur retraité de la région correspondante (conservé dans une pile dans votre zone de jeu).



7-12. À la fin de la partie, vous marquez 1 PV pour chaque Patient que vous avez laissé sortir de la région correspondante (conservé dans une pile dans votre zone de jeu).



# MODULE 4 : LES ÉVÉNEMENTS



## MATÉRIEL

16 Tuiles Événement



2 Docteurs Prestigieux

2 Patients Prestigieux

1 Marqueur de Manche



## MISE EN PLACE

Utilisez le côté Agora (Agora icon) du Plateau de jeu. Mélangez séparément les Événements verts et rouges de la manche 2. Piochez un exemplaire de chaque et placez-les face visible sur le Plateau de jeu dans la section correspondante de la manche 2.

Mélangez séparément les Événements verts et rouges de la manche 3. Piochez un exemplaire de chaque et placez-les face visible sur le Plateau de jeu dans la section correspondante de la manche 3.

Le reste des Tuiles Événement ne seront pas utilisées pour cette partie et peuvent être rangées dans la boîte.

Placez le Marqueur de Manche sur la case 1 de la Piste de Manche. Utilisez ce Marqueur pour vous rappeler de prendre en compte les effets des Événements.



## MÉCANIQUE DE JEU

Pendant les manches 2 et 3 de la partie, les Événements verts et rouges s'activeront. Consultez l'Annexe Événement ci-dessous pour savoir quand et comment ils s'activent.

## ANNEXE ÉVÉNEMENT

### Événements Négatifs (Rouge) Manche 2



**2a. Patients Mécontents.** Les Patients de votre salle d'examen sont mécontents de l'absence de traitement dans votre hôpital et demandent un transfert. Pendant la **phase 5. Décompte des Points**, durant **A. déplacer vos Patients**, tous les Patients qui devraient normalement se rendre dans votre salle d'urgence se rendent maintenant dans la salle d'urgence du joueur à votre gauche. Vous perdez 1 PV pour chaque Patient qui quitte votre hôpital de cette manière.



**2b. Épidémie.** Tous les Patients accueillis lors de cette manche lors de la **phase 1. Accueil** iront directement dans votre salle d'urgence. Vous avez donc une seule manche pour traiter ces Patients. Vous recevez toujours leur paiement à la fin de la phase 1. Pour collecter correctement les présents lors de la **phase 1. Accueil - étape C. Collecter les Présents**, séparez les Patients épidémiques du reste du groupe jusqu'à la fin de la phase 1.



**2c. Restrictions de Voyage.** À la fin de la **phase 5. Décompte des points - étape E. Ajouter des Pots-de-vin et remplir les files d'attente** de la manche 1, ne rajoutez qu'un seul Patient de chaque région. À la manche 2, il y aura moins de Patients en quête de traitement.



**2d. Favoritisme.** Lors de la **phase 4. Traitement**, les Docteurs de Base sont accusés de favoritisme et ne sont pas autorisés à traiter ou à aider à traiter les Patients durant cette manche.

## Événements Négatifs (Rouge) Manche 3



**3a. Taxe Locale.** Au début de la **phase 2. Paiement**, chaque joueur doit payer 1 Fiole de Médicament de chaque type à la réserve. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas le faire, vous perdez 3 PV et 3 points de Réputation.



**3b. En Grève.** Au début de la **phase 2. Paiement**, vos Docteurs ont menacé de se mettre en grève et vous demandent de verser à chacun d'eux un salaire supplémentaire de 2 Drachmes (même lorsque l'Infirmière 4 est affectée). Vous pouvez choisir les Docteurs auxquels vous verserez ce supplément de salaire. Vous n'êtes pas obligé de payer tous vos Docteurs. Tous les Docteurs auxquels vous refusez de verser un salaire supplémentaire quitteront votre zone de jeu, y compris le Docteur de Base. Tous les Patients soignés attachés aux Docteurs qui quittent la zone sont défaussés (sauf si vous jouez avec le module Noble; dans ce cas, vous les gardez dans votre zone de jeu jusqu'à la fin de la partie).



**3c. Liberté.** Lors de la **phase 3. Recrutement - étape A. Poser une option sur un Docteur sans région**, au lieu de poser une option sur un Docteur sans région, vous l'embauchez **immédiatement** en payant son coût de recrutement **plus 2 Drachmes**. Le Docteur est alors tout de suite placé face visible devant vous. Vous pouvez, bien sûr, choisir de ne pas poser d'option sur un Docteur pour cette manche.



**3d. Dime.** Au début de la **phase 1. Accueil**, chaque joueur place son jeton d'option directement sous son pion d'accueil (en dessous de la ligne passive et au-dessus de la ligne active). Pendant la manche, tout autre joueur qui place son pion d'accueil sur la ligne active directement sous votre jeton d'option doit vous payer 1 Drachme et 1 point de Réputation. (Ils se déplacent vers la gauche, vous vous déplacez vers la droite).

## Événements Positifs (Vert) Manche 2



**2a. Les Patients Prestigieux.** À la fin de la **phase 2. Paiement**, ces 2 Patients prestigieux arrivent pour se faire soigner. Le joueur ayant le plus de Drachmes peut choisir lequel des 2 Patients il souhaite accueillir dans son hôpital, et dans une partie à 3-4 joueurs, le deuxième joueur ayant le plus de Drachmes prend le Patient qui reste. En cas d'égalité, le joueur qui a la plus grande Réputation l'emporte. Les Patients prestigieux n'occupent pas d'emplacement normal sur votre Plateau de joueur et n'ont pas de pénalité si vous ne pouvez pas les traiter avant la fin de la partie, mais ils vous apporteront des récompenses si vous y parvenez. *Remarque : Vous ne pouvez pas vendre des Médicaments pour de l'argent dans les phases 1 et 2 de cette manche.*

- Le Roi Perdiccas II** : Il est en mal d'amour et a besoin d'un placebo immédiatement ! Il peut être traité avec 3 Médicaments du même type (votre choix). Une fois traité, vous gagnez 6 PV.
- Democrite** : Le philosophe rieur d'Abdère est un riche imbécile. Il n'a pas besoin de Médicaments pour se soigner. Il suffit de le confier à n'importe quel Docteur pour gagner 3 points de Réputation.



**2b. Charité.** À la fin de la **phase 2. Paiement**, tous les joueurs choisissent secrètement un nombre quelconque de Fioles de Médicaments de leur réserve (qui peut être nul) et les cachent dans leur main. Tous les joueurs révèlent simultanément les Médicaments qu'ils ont en main. Le joueur qui a le plus grand nombre de Fioles de Médicaments les donne aux nécessiteux (il les défasse et les remet dans la réserve) et gagne 5 PV, 3 points de Réputation et 1 Drachme. Tous les autres joueurs gardent leurs Médicaments. En cas d'égalité, le joueur qui a la plus grande Réputation remporte l'égalité. *Remarque : Vous ne pouvez pas acheter de Médicaments ou faire des échanges pour obtenir des Fioles de Médicaments dans les phases 1 et 2 de cette manche.*



**2c. Les Docteurs Prestigieux.** À la fin de la **phase 2. Paiement**, les 2 fils d'Hippocrate se présentent à l'Agora pour prêter main forte. Le joueur ayant le plus grand nombre de Fioles de Médicaments recrute Thessalos, et dans une partie à 3-4 joueurs, le joueur avec le deuxième plus grand nombre de Fioles de Médicaments recrute Dracon. En cas d'égalité, le joueur ayant la plus grande Réputation remporte l'égalité. Aucun salaire ne doit être versé à Thessalos ou à Dracon, ils travaillent gratuitement. *Remarque : Vous ne pouvez pas acheter de Médicaments ou faire des échanges pour obtenir des Fioles de Médicaments dans les phases 1 et 2 de cette manche.*

- Thessalos** : Comme il n'aime pas partager le mérite, il ne traitera qu'un seul Patient nécessitant un seul type de Médicament et qui n'a aucun autre Docteur attaché. Lorsqu'il a traité son Patient et qu'il prend sa retraite, vous gagnez 4 PV.
- Dracon** : Il est tout comme son frère Thessalos, mais vous ne gagnez que 2 PV lorsqu'il prend sa retraite.



**2d. Dons.** À la fin de la **phase 2. Paiement** tous les joueurs choisissent secrètement un nombre quelconque de Drachmes de leur réserve (qui peut être nul) et les cachent dans leur main. Tous les joueurs révèlent simultanément les Drachmes qu'ils ont en main. Le joueur qui a le plus grand nombre de Drachmes les donne aux autorités (en les payant à la réserve) et gagne 2 PV, 2 points de Réputation et 2 Fioles de Médicaments de son choix. Tous les autres joueurs gardent leurs Drachmes. En cas d'égalité, le joueur qui a la plus grande Réputation l'emporte. *Remarque : Vous ne pouvez pas vendre des Médicaments ou faire des échanges contre de l'argent dans les phases 1 et 2 de cette manche.*



## Événements Positifs (Vert) Manche 3



**3a. Plein à Craquer.** Lors de la **phase 1. Accueil - étape B. Accueillir des Patients**, vous jouerez un 4ème tour de cette phase.



**3b. Réputation Éclatante.** À la fin de la **phase 5. Décompte des points**, le joueur ayant la meilleure Réputation gagne 3 Fioles de Médicaments de son choix qu'il peut panacher, et dans une partie à 3-4 joueurs, le joueur ayant la deuxième meilleure Réputation gagne une Fiole de Médicament de son choix. Les joueurs neutres ne sont pas pris en compte ici.



**3c. L'Union Fait la Force.** Lors de la **phase 5. Décompte des points - étape D. Mettre les Docteurs à la retraite**, déterminez combien de vos Docteurs ont aidé à traiter des Patients cette manche-ci. Incluez les Docteurs de Base, prestigieux, et les Tuiles Connaissance faisant office de Docteur. Gagnez des récompenses en fonction du nombre de Docteurs utilisés :

- 3 Docteurs = 1 Drachme, 1 PV et 1 point de Réputation.
- 4 Docteurs = 4 Drachmes, 3 PV et 2 points de Réputation.
- 5+ Docteurs = 8 Drachmes, 6 PV et 3 points de Réputation.



**3d. Travail Intense.** Lors de la **phase 5. Décompte des points - étape C. Laisser sortir les Patients**, déterminez le nombre de Patients que vous avez traités cette manche-ci (y compris les Patients des Tuiles Connaissance). Gagnez des récompenses en fonction du nombre de Patients traités :

- 4 Patients = 2 PV et 2 points de Réputation.
- 5 Patients = 3 PV et 3 points de Réputation.
- 6+ Patients = 5 PV et 4 points de Réputation.

## CRÉDITS

**AUTEUR :** Alain Orban

**ILLUSTRATRICE :** Laura Bevon

**CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens

**DÉVELOPPEUR :** Seb Van Deun

**DIRECTION ARTISTIQUE :** Rafaël Theunis

**RÉDACTRICE :** Amanda Erven

**TRADUCTION FRANÇAISE :** Damien Constant

**CONTRÔLE QUALITÉ :** Eefje Gielis

**LOGISTIQUE :** Wim Goossens

*En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : <https://gamebrewer.com/customer-service>*

