



0. Presentation

Le retour de l'infirmière Dynamite est un jeu de deck building qui se déroule dans un univers fantastique hospitalier(monastère de soins). Les joueurs endossent le rôle de médecins appelées infirmières dont la mission est de guérir et soigner des aventuriers qui ont été blessés, empoisonnés, maudits ou simplement malades. Si vous vous débrouillez bien , votre monastère va rester célèbre en tant que centre sauvant des vies. Cela étant, ce n'est pas une tâche aisée car des monstres en surgissent régulièrement et il semble qu'il n'y ait pas de fin aux aventuriers imprudents qui foncent tête baissée dans les donjons en se mettant en danger. Vous devez prendre soin de tous ceux qui ont échoué, et les soigner pour qu'ils puissent quitter votre monastère entiers. Sinon, l'état de vos patients va empirer, vous manquerez de lits et plus généralement, tout va s'effondrer. Mais comme vous aller tout faire pour que les choses rentrent dans l'ordre, les autres monastères jaloux vont se mettre en travers de votre chemin. Et pendant que vous chercherez de nouveaux remèdes, vos patients vont cracher du sang. Vous devez faire attention pour qu'ils ne meurent pas dans vos bras. Vous devrez sûrement vous faire aider par d'autres infirmières compétentes. Si vous tuez trop de vos patients(qui peuvent être ranimés par une magie d'opérette de toute manière mais puante, gluante et désagréable), vous finirez par obtenir le titre de l'infâme infirmière Dynamite et vous serez crainte par tous pour le reste de vos jours, même par les monstres.

1. Elements

Ce jeu contient le matériel suivant:

- 214 cartes
- 40 cartes Patient
- 132 cartes jeu
- 23 cartes infirmière
- 15 cartes marqueur mort
- 1 carte infirmière Dynamite
- 3 cartes de référence
- 30 marqueurs (6 de 5 couleurs différentes)
- Ce livret de règles

Qu'es ce qu'un jeu de deck building?

Un jeu de deck building est un jeu de cartes où tous les joueurs commencent avec le même paquet de cartes minimaliste qui constitue un deck. Durant la partie et à chaque tour, les joueurs piochent et jouent avec les cartes de leur propre deck. Toutes les cartes jouées vont dans la défausse personnelle du joueur. Quand la pioche d'un joueur est vide, il mélange sa défausse pour former un nouveau deck. Ainsi, le deck du joueur va être utilisé et renouvelé sans cesse

Durant le jeu, les joueurs pourront ajouter des cartes à leur deck en les achetant dans une réserve commune contenant différents types de cartes communes à tous les joueurs. Cette réserve contient des cartes qui durant le tout peuvent être utilisées pour différents effets. Le choix des cartes à acheter est propre à chacun, alors que tous les joueurs commencent avec le même deck , ils vont progressivement acheter des nouvelles cartes pour finir avec des decks totalement différents d'où le nom deck building. A l'inverse des jeux de cartes à collectionner, toutes les cartes nécessaires au jeu sont dans cette boîte

Credits

Couverture: Nishida

Cartes: Akiyoshi Miina, Aruya, Ishigaa, F.S, Onineko, Omoiataru, Kawaku, Kinoshita Ichi, Kusaka Souji, Komone Ushio, COMTA, Sanba-so, Tachikawa Mushimaro, Natsuki Koko, Nishida, Fujii Rino, Matoki Misa, Midori Fuu, Yamadori Ofuu, Yuikawa Kazuno

Note: Bien que certains dessins de ce jeu soient érotiques, le jeu en lui-même ne l'est pas. C'est un jeu de cartes avec des infirmières sexy dessus

2. Cartes et marqueurs

Une explication détaillée de l'effet des cartes

Si vous lisez les règles d'un jeu de deck building pour la première fois, passez rapidement et revenez y quand vous aurez bien assimilé les règles de ce jeu ou utilisez cette section comme référence pendant que vous lisez les règles du jeu

2-1 Cartes patient(40)

Ce sont les patients qui sont envoyés dans les monastères des joueurs. Il existe 4 types de patients : malade, blessé, maudit et empoisonné. Les cartes ont également un indicateur de sévérité et montrent ce qui se passe quand le joueur obtient la carte(voir plus tard dans la règle).

Les cartes patient sont un côté avant et arrière. Le côté avant prend effet quand la carte sort du donjon. L'arrière prend effet quand l'état du patient empire et meurt. Les joueurs peuvent soigner leurs patients dans leur monastère et s'ils le font, il gagnent les cartes patients comme points de victoire. Cependant, s'ils les laissent dehors ou mettent trop de temps à les soigner, leur état va empirer. Tout patient dans un état grave dont l'état empire encore meurt et le joueur prend un marqueur mort. Un marqueur mort compte comme des points négatifs.

Les cartes patient ne vont jamais dans les decks des joueurs



1. **Nom de la carte**– un étoile indique que la carte fait partie du deck initial

2. **Type de la carte (et sous type)**

3. **Sévérité**

Le nombre de points de soin nécessaires pour soigner la patient indiqué à deux endroits. Sur le côté état grave, les cartes patient ont 2 numéros. Le grand est pour le soin, le petit pour le bandage

4. **Points de victoire** Le nombre de points de victoire que le joueur gagne à la fin du jeu s'il soigne le patient

5. **Effet de la carte** – Les patients dans un état grave ont un effet spécial qui se déclenche

6. **Etat grave** –La carte est retournée si l'état du patient empire

Pour l'explication détaillée de chaque carte, regardez les patchs correspondants, il y en a 6 pages pour toutes les cartes à jouer et les infirmières. Vous trouverez également une explication pour les patients. Comme ces dernières ne vont pas dans le deck des joueurs et que le texte des cartes patient n'est pas important, il n'y a pas de patch pour ces cartes.

2-2 Cartes à jouer (132)

Les cartes qui forment le deck des joueurs sont appelées "cartes à jouer". Ce sont les cartes que les joueurs piochent et jouent. Chaque joueur commence avec 8 cartes de jeu et une carte infirmière

comme deck de départ. Durant le jeu, les joueurs pourront acheter ou gagner plus de cartes de la réserve centrale(le village) pour faire grossir leur deck.

Les cartes de jeu sont au centre de jeu. Ce sont elles que le joueur peut utiliser pour soigner les patients, obtenir des effets bénéfiques ou acheter plus de cartes du village

Il existe 4 types de cartes de jeu : diagnostic, soin, paperasse et événements. Les cartes infirmière sont considérées comme des cartes de jeu mais ne sont pas mélangées.



Diagnostic(orange)



Soin(rose)



Tâches(bleu)



Evénement(pourpre)

1. **Nom de la carte**– un étoile indique que la carte fait partie du deck initial
2. **Type de la carte (et sous type)**
3. **Coût d'achat** (en or) –L'argent nécessaire pour acheter la carte de la réserve (village).
4. **Points de victoire** –Certaines cartes apportent des points de victoire en fin si celle ci est en votre possession(main, deck, monastère ou défausse). Certaines ont une valeur négative
5. **Bonus de jeu**–. Le nombre de points de soin(nombre dans une croix rouge) ou d'argent(dans une pièce d'or) que le joueur gagne quand il joue la carte
6. **Effet de la carte** Les effets qui se déclenchent quand vous jouez la carte
7. **Melons** – Pour mettre un peu de piment. Sans aucune influence sur le jeu

2-3 Cartes infirmière (23)

Durant le jeu, les cartes infirmière sont manipulées et jouées comme des cartes à jouer(elles ont le même dos) mais sont en fait un peu différentes

Les cartes infirmières sont des médecins(dans ce monde, les médecins et infirmières sont appelés infirmières) et des techniciens urgentistes

En jouant les cartes d'infirmière, les joueurs tentent d'aider les patients durant le transport et des les soigner dans leur lit. Chaque joueur commence avec une infirmière dans son deck qui le représente.

Durant le jeu, les joueurs peuvent embaucher(acheter) d'autres infirmières pour améliorer leur compétences à traiter, soigner et acheter d'autres cartes



Carte infirmière: avant et arrière

1. **Nom de la carte**– une étoile indique que la carte fait partie du deck initial
2. **Type de la carte (et sous type)**
3. **Points de victoire** –Certains cartes apportent des points de victoire en fin si celle ci est en votre possession(main, deck, monastère ou défausse). Certaines ont une valeur négative, d'autres zéro
4. **Effet de la carte** – Les patients dans un état grave ont un effet spécial qui se déclenche
5. **Couleur de l'infirmière** –Les 5 infirmières de départ ont un marqueur de couleur. Le joueur prend tous les marqueurs de la couleur d'infirmière correspondante
6. **Melons** – Pour mettre un peu de piment. Sans aucune influence sur le jeu

2-4 Cartes marqueur mort(15)

Ils représentent le nombre de patients qui sont morts sous les yeux des joueurs. Plus un joueur en a, plus il a de points de victoire négatifs. Il y a une fiche récapitulative au dos de chaque carte marqueur mort. Toutes les cartes marqueur mort ont également un numéro, si vous classez ces cartes dans l'ordre croissant, il deviendra facile de savoir combien de cartes il reste dans la pile. Les cartes marqueur mort ne vont jamais dans les decks des joueurs.

2-5 Carte infirmière Dynamite (1)

Durant le jeu, le joueur qui a le plus de marqueur mort gagne cette carte devant lui un peu comme une patate chaude. A la fin du jeu, cette carte compte comme 2 marqueurs mort

2-6 Cartes référence (3)

Pour un rappel rapide des règles du jeu. Le côté bleu indique le déroulement du jeu. Le côté noir indique les conditions de fin de jeu et de calcul des points

2-7 Marqueurs monastère

Ces marqueurs sont placés sur les patients qui sortent des donjons pour indiquer quel monastère(joueur) est responsable d'eux. Chaque joueur n'a que 6 marqueurs, il n'est donc pas possible d'être responsable de plus de 6 patients

Les joueurs ne peuvent soigner que leurs propres patients. Les joueurs gagnent des marqueurs mort si leurs patients meurent. A chaque fois qu'un patient quitte le jeu par les soins ou la mort, le joueur regagne son marqueur

3. Fin du jeu et victoire

Le jeu se termine si l'une des 2 conditions suivantes se remplit:

- Les 15 marqueurs mort ont été pris
- Il n'y a plus de patients dans le donjon

Quand le jeu se termine, chaque joueur compte ses points de victoire:

- Les points de victoire des patients soignés

- 1 PV par patient dans un lit
- Les PV des infirmières et cartes à jouer
- Pénalités des cartes mort

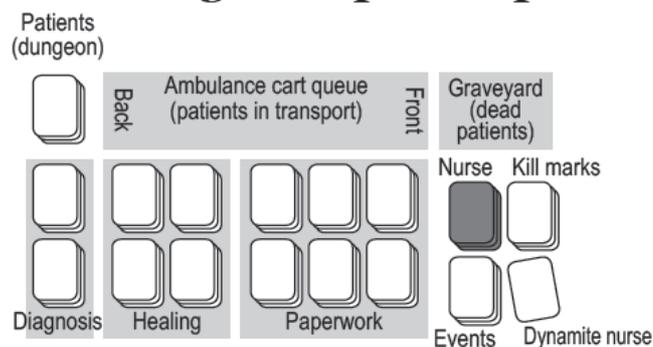
Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de marqueurs mort gagne sinon l'égalité est parfaite

4. Mise en place du jeu

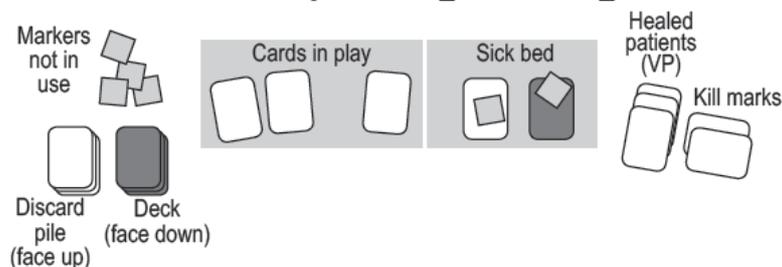
Si vous jouez à un jeu de deck building pour la première fois, allez directement à la section "exemple de mise en place du village et "exemple de mise en place du monastère" et continuez dans la règle du jeu

- Les joueurs s'assoient autour de la table. La zone au centre de la table est la zone commune appelée le village. La zone devant chaque joueur est le monastère et chacun doit laisser de la place pour son deck, sa défausse, patients dans le lit et une pile pour les patients guéris et marqueurs mort
- Prenez les 5 cartes infirmières de départ(celles avec une étoile dans leur nom) et donnez en une à chaque joueur. Quand on joue à moins de 5 joueurs, on remet les infirmières non utilisées dans la boîte qui ne seront pas utilisées durant la partie. Mélangez les autres infirmières et mettez les face cachée dans une pile dans le village
- Donnez 5 histoire(jeu/diagnostic(orange) et 3 premiers soins(jeu/soins(rose) à chaque joueur. Mettez les autres cartes histoire et premiers soins dans la boîte qui ne seront pas utilisées dans la partie
- Prenez les cartes évènement. Mélangez les et mettez les dans une pile face visible dans le village
- Prenez les cartes à jouer restantes et mettez les dans des piles face visible en les classant par nom. Il y aura donc en tout 12 piles : 2 diagnostic, 4 soins, et 6 tâches
- Mélangez les cartes patient, assurez vous qu'elles soient toutes tournées du même côté et mettez les dans une pile face visible dans le village. C'est le donjon
- Mettez les 15 cartes marqueur mort dans l'ordre dans une pile face visible dans le village. Dans une partie à 3, enlevez les cartes numérotées de 13 à 15
- Chaque joueur prend les 6 cartes marqueurs qui correspondent à la couleur de son infirmière. Il mélange les 9 cartes(8 à jouer et l'infirmière) et les mets dans une pile face cachée devant lui(dans son monastère). C'est son deck
- Chaque joueur pioche 4 cartes de son deck

Village setup example



Monastery setup example



Exemple de mise en place du village et du monastère

5. Les phases du jeu

L'ordre du tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur se compose des 4 phases suivantes (qui seront explicitées ensuite):

1: Phase principale – Le joueur joue des cartes de sa main et peut également soigner un patient ou acheter une carte du village

2: Phase des blessés – Un patient du donjon est ajouté à la file d'attente de l'ambulance. Le joueur actif décide qui en est responsable. Ou, l'état d'un patient en cours de transport empire

3: Phase d'admission – Un joueur peut choisir de prendre en charge ses patients en cours de transport dans un lit. S'il n'y a pas assez de lits, l'état de ses patients va se dégrader

4: Nettoyage – Toutes les cartes, qu'elles aient été jouées ou qu'elles soient encore dans la main du joueur vont dans sa défausse. Le joueur peut conserver une carte non jouée dans sa main. Il pioche ensuite 4 cartes de son deck, en mélangeant sa défausse si son deck est vide et la main passe à son voisin de gauche

Cela continue jusqu'à la fin de la partie

6. Phase principale

Durant la phase principale, un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite. Seules les cartes à jouer et les infirmières peuvent être dans la main d'un joueur. Les patients, marqueurs mort et l'infirmière dynamite ne peuvent jamais aller dans le deck d'un joueur

Note: L'effet des cartes jouées se résout un par un et dans l'ordre indiqué

Certaines cartes à jouer ont un marqueur bonus dessus. Il existe deux types de bonus : Soins (dans une croix rouge) et or (dans une pièce d'or). Quand un joueur pose une carte de ce type, il gagne immédiatement le bonus. Les points de soin servent à soigner les patients et l'or à acheter des cartes. Ces points peuvent être dépensés à n'importe quel moment durant la phase principale mais ne sont pas cumulables d'un tour sur l'autre

Durant la phase principale, un joueur peut à n'importe quel moment **effectuer un soin ou acheter une carte** au village. Cela peut être fait avant ou après l'achat des cartes ou entre la pose de 2 cartes. Pour effectuer un soin ou acheter une carte, un joueur doit avoir suffisamment de points correspondants

Soins

Soins signifie soigner un patient dans son lit. Les patients qui sont transportés (dans l'ambulance) ou les patients des autres joueurs ne peuvent pas être soignés. Il existe 2 types de soin : chirurgie et bandage. Indépendamment de ce choix, un joueur ne peut soigner qu'un patient en même temps sauf s'il joue une carte qui le lui permet

Chirurgie signifie soigner totalement un patient et lui faire quitter son lit. Tous les patients ont un indicateur de criticité sur le coin haut droite et bas gauche. Les patients en état grave ont souvent 2 numéros sur le coin bas gauche, celui de la chirurgie est le plus grand. Si le joueur a suffisamment de points de soins, il peut les dépenser pour soigner totalement le patient. Les points sont virtuels et ne se conservent pas d'un tour sur l'autre. Le patient quitte ensuite le lit et est gagné comme points de victoire dans une pile à part. Le marqueur qui était dessus revient dans le stock du joueur comme non utilisé.

Quand un joueur soigne totalement un patient par chirurgie, il prend la carte du dessus de la pile infirmière et la met dans sa défausse

S'il n'y en a plus, il n'en prend pas. Si un joueur gagne un patient comme points de victoire autrement que par chirurgie, il ne gagne pas de cartes infirmière

Bandage ne peut être fait que sur des patients dans un état grave. En dépensant le nombre de points de soins indiqué en petit sur le coin bas gauche, le joueur peut tourner la carte pour enlever l'état grave du patient. Cependant, celui-ci n'est pas totalement soigné et ne quitte pas le lit

Acheter des cartes

Acheter une carte. signifie que le joueur prend une carte de la réserve centrale et la met dans sa défausse. Les cartes à jouer sont les seules à pouvoir être achetées. Les cartes d'infirmière, de patient, de marqueur mort ou encore l'infirmière Dynamite ne peuvent pas être achetées. La carte achetée va dans la défausse du joueur et sera utilisable la prochaine fois que le joueur mélange sa défausse

Pour pouvoir acheter une carte, un joueur doit avoir suffisamment d'or (l'or s'obtient en jouant des cartes). Le coût en or de chaque carte est marqué sur le coin supérieur droit. Le joueur dépense ces points d'or pour prendre la carte du dessus de n'importe quelle pile du village. Les points d'or sont virtuels et ne se

conservent pas d'un tour l'autre. Un joueur ne peut acheter qu'une carte par action d'achat. Si un joueur veut acheter plus d'une carte, il doit jouer des cartes qui le lui permettent

Quand un joueur achète une carte événement, il peut acheter la carte qui se trouve sous la carte du dessus but mais il ne doit pas la regarder avant de déclarer l'achat. Après avoir révélé la carte, il peut décider de l'acheter ou pas, s'il ne le fait pas, il perd son action d'achat

7. Phase des blessés

Durant cette phase un patient du donjon est ajouté à la file d'attente de l'ambulance. *Cependant, la limite maximale de l'ambulance(nombre de cartes) est égale au nombre de joueurs*

Si l'ambulance est pleine quand quelqu'un est blessé, même par l'effet d'une carte, au lieu de mettre un nouveau patient, il y a crise de l'ambulance et un patient passe en état grave(voir ci dessous)

S'il y a encore de la place dans la file d'attente, le joueur actif pioche la première carte de la pile patient et l'ajoute au bout de la file(derrière les autres cartes de la file, s'il y en a une). *Si la pile patient est vide, le jeu se finit immédiatement.* Sinon, le joueur actif décide quel joueur va être responsable de ce patient. Il peut choisir tout joueur qui a des marqueur inutilisés, lui même ou un autre joueur. Le joueur ciblé met un de ses marqueurs sur cette carte patient

Si la file des blessés est déjà pleine, au lieu d'ajouter un patient, il y a une crise de l'ambulance: le patient le plus proche de la tête de l'ambulance en état non grave le devient(on le retourne). S'il n'y a que des patients en état grave alors le patient le plus proche de la tête de l'ambulance meurt et le joueur concerné reprend son marqueur et gagne une carte mort(cf état grave, mort et infirmière dynamite)

8. Phase d'admission

Durant cette phase, le joueur actif peut accepter dans ses lits un nombre quelconque de patients en cours de transport(ceux qui sont dans la file d'attente de l'ambulance)

Comme indiqué auparavant, les patients en cours de transport ne peuvent pas être soignés, il faut donc les transférer dans les lits au préalable pour pouvoir le faire(et gagner des points de victoire)

Seuls les patients qui ont un marqueur de la couleur du joueur actif peuvent être transférés de la file d'attente de l'ambulance vers les lits. Cela s'appelle accepter un patient et *cela n'est jamais obligatoire*

Un joueur n'a que 2 lits de disponibles dans son monastère.

Quand l'admission est faite, que le joueur ait accepté des patients ou pas, si le joueur a plus de 2 patients dans ses lits, seuls 2 d'entre eux sont en fait dans des vrais lits avec des jolies infirmières qui s'occupent d'eux. Les autres sont allongés sur le sol froid en pierre dans leur désespoir et passent donc en état grave. Le joueur actif choisit librement ses 2 heureux élus. C'est l'admission des patients en état grave

Tous les patients guéris ne sont évidemment plus dans des lits et ne comptent pas. Ils sont en dehors du monastère en tentant de faire du voyeurisme sur les infirmières

Si un patient en état grave le devient encore, il meurt(cf Etat grave et mort)

9. A propos des piles épuisées

Il y a beaucoup de piles épuisées. Regardons ensemble ce qui se passe quand elles sont épuisées

Si la pioche d'un joueur est épuisée, il ne passe rien de spécial. Cependant, si le deck d'un joueur est épuisé et si le joueur *doit piocher des cartes de son deck par les règles du jeu ou par un effet de carte*, il mélange sa défausse pour former un nouveau deck

Vous constaterez que seules les cartes de la défausse sont remélangées, toutes les cartes jouées à ce moment là(si le mélange se fait au milieu de la phase principale) restent actives jusqu'à la fin du tour du joueur. Si la pioche et la défausse du joueur sont vides alors celui ci ne peut pas piocher de cartes et l'effet de pioche est annulé

Si une des piles des cartes à jouer ou si la pile des cartes infirmières du village est vide alors il ne se passe rien

En fait, vous ne pouvez plus acheter la carte concernée et vous ne gagnez plus d'infirmière quand vous soignez un patient

Si la pile des cartes patient ou si la pile des marqueurs mort est vide

alors le jeu se finit immédiatement, tous les joueurs passent au calcul des points de victoire(cf section 3)

Certains effets de carte demandent au joueur de renvoyer des cartes au village. La carte doit revenir au dessus de sa pile d'origine même si celle ci était vide et redevient achetable par tous les joueurs

La plupart des cartes sont identiques donc la question ne se pose pas vraiment, par contre pour les évènements et les infirmières, cela n'est pas le cas. Quand une carte infirmière revient dans le village, elle passe sous la pile face cachée. Les cartes évènement reviennent face visible au dessus de leur pile. Comme la carte infirmière revient face cachée, faites attention à ne rien dévoiler vu que seule la carte du dessus de la pile est visible

10. Etat grave, mort et infirmière Dynamite

Quelquesoit la raison, quand un patient passe de l'état normal a grave, retournez la carte. Le marqueur qui était sur la carte(qui désigne le responsable du patient), reste sur celle ci. Quand un patient grave le devient à nouveau, il meurt

Quand un patient meurt, la carte va au cimetière, ou des mages peu scrupuleux et avides ainsi que des nécromanciens vont essayer de le ressusciter (cela coûte affreusement cher et en plus cela fait peur et ne sent pas très bon donc la patient va vous renier pour l'éternité)

Le joueur reprend son marqueur coloré et prend un marqueur mort qu'il met dans son monastère(idéalement à côté de sa pile de points de victoire). S'il s'agit de la dernière carte marqueur mort, la partie se finit immédiatement. Les cartes marqueur mort sont des points négatifs qui se cumulent

Le joueur qui a le plus de cartes marqueur mort doit prendre immédiatement la carte infirmière Dynamite indépendamment de l'endroit où elle se trouve et la met devant lui. Par conséquent le premier joueur à tuer un patient prend la carte immédiatement et la garde tant qu'aucun joueur n'a pas une carte marqueur mort en plus que lui. Si un joueur a autant de cartes marqueur mort que lui, il ne se passe rien. Dans le cas où plusieurs joueurs obtiennent la majorité en nombre de cartes marqueur mort, la carte va au joueur le plus proche dans l'ordre du tour par rapport au joueur actif dans le sens des aiguilles d'une montre. Etre l'infirmière Dynamite rapporte l'équivalent de cartes marqueur mort à la fin du jeu, il n'y a donc aucun intérêt de s'en vanter

11. Cartes and règles

En cas de conflit entre la règle du jeu et le texte d'une carte, c'est toujours le texte qui prime

12. Lexique

Vous savez ce que ces termes signifient mais il est important de savoir leur sens réel

- **Accepter un patient:** Prendre un de ses patients de l'ambulance depuis la file de l'ambulance et le mettre dans un de ses lits
- **File de l'ambulance:** La file de patients en cours de transport qui sont sortis récemment du donjon mais qui ne sont pas encore dans un lit. La limite maximale est le nombre de joueurs
- **Crise de l'ambulance:** Se déclenche quand il y a un blessés et que la file de l'ambulance est pleine. Le patient de tête en état non grave le devient. S'ils le sont tous, le patient de tête meurt
- **Carte en jeu:** Les cartes que vous avez jouées ce tour ci. Elles sont dans votre zone de jeu et ne font pas encore de la défausse. L'effet indiqué est actif tant que la carte est en jeu. Toutes les cartes jouées vont dans la défausse durant la phase de nettoyage
- **Deck:** Toutes les cartes du village sont considérées comme des decks sauf l'infirmière dynamite. Tous les decks sont face visible sauf celui des infirmières mais seule la carte du dessus est visible et personne ne peut regarder en dessous un deck
- **Défausser:** Prendre une carte de sa main, parfois une carte jouée et la mettre dans sa pile de défausse
- **Défausse:** La pile de cartes défaussées de chaque joueur qui doit toujours être visible par tous les joueurs et qui donne des informations
- **Piocher une carte:** Prendre la carte du dessus de sa pioche et la mettre dans sa main
- **Pioche:** La pile personnelle face cachée de chaque joueur où celui ci prend ses cartes
- **Donjon:** La pile des patients face visible. La partie se termine quand celle ci est vide
- **Gagner une carte:** Vous gagnez une carte patient(PV) quand vous les soignez totalement. Ils vont dans votre pile des patients soignés. Vous gagnez alors une carte infirmière qui va de suite dans votre défausse comme si vous l'aviez achetée
- **Pièces d'or(points):** Points virtuels qui se gagnent en jouant les cartes correspondantes et qui servent à acheter des cartes. L'or ne se conserve pas d'un tour sur l'autre

- **Cimetière:** La pile de patients qui ont subi des événements malheureux. L'ordre des patients décédés n'a aucune importance et le cimetière doit rester visible à tous les joueurs
- **Main:** Ce sont les cartes qui sont dans votre main
- **Heal:** Dépenser des points de soin sert à opérer ou faire un bandage à un patient de votre lit. Vous ne pouvez soigner qu'un patient en même temps
- **Points de soin:** Ce sont des points virtuels qui s'obtiennent en jouant des cartes qui ont le bonus. Ils servent à soigner les patients. Ces points ne se conservent pas d'un tour sur l'autre
- **Monastère:** Chaque joueur a sa zone qui lui est propre où il a son deck, sa défausse, ses cartes à jouer, ses lits, ses marqueurs de couleur, ses patients gagnés et ses marqueur mort. La main d'un joueur ne compte pas comme faisant partie de son monastère
- **Jouer une carte:** Signifie choisir une carte de votre main puis la mettre dans votre zone de jeu et appliquer ses effets(bonus...)
- **Retour au village:** Remettre la carte dans la pile appropriée du village
- **Un blessé:** Il y en a un à chaque tour. Il faut piocher la carte patient du dessus de la pile et le mettre dans la file de l'ambulance. Si celle ci est déjà pleine, on en ajoute pas et il y a une crise de l'ambulance
- **Lit:** L'endroit où les joueurs logent leurs patients dans leur monastère. Chaque joueur n'a que de lits. S'il y a plus de 2 patients dans les lits, l'état des autres va empirer
- **Détruire une carte:** Signifie que la carte est retirée du jeu et ne pourra plus être achetée ou gagnée par qui que ce soit
- **Village:** La réserve centrale de cartes
- **Vos patients:** Ce sont les patients avec un marqueur de votre couleur dessus. Il peuvent être dans un lit ou en cours de transport. Les patients guéris et gagnés comme PV ne comptent pas
- **Vos cartes:** Les cartes en votre possession désignent toutes vos cartes ie cartes en main, en jeu, pioche, défausse, globalement toutes!

Le retour de l'infirmière Dynamite

Game design: Atsuo Yoshizawa (Arclight)

Direction/Art design:

Atsuo Yoshizawa (Arclight)

Akihiro Kusano (Arclight)

Kazuna Shizukuishi (Arclight)

Design Graphique: Jun'ichi Narusawa (Media Desk N)

DTP: Akira Suzaki (Arclight)

Test du jeu, assistant au developpement:

Tomohide Iijima (Arclight)

Masayuki Kudo (Arclight)

Naoki Kubouchi (Arclight)

Kota Tagashira (Arclight)

Nobuaki Takerube

Tatsuya Chiyo (Arclight)

Shinsuke Yamagami (Arclight)

Traduction anglaise: Simon Lundström

Traduction française: Dany Doan