

GARDENS  
— OF —  
CERES



RÈGLEMENTS

Alors que les fondations de Rome se forment, la déesse Ceres pleure pour la nature qui se fait détruire. Avec sagesse, elle a guidé ses partisans à ériger de somptueux jardins pour rebalancer la ville grandissante. La déesse contemple l'idée de surveiller encore plus les constructions de la ville...

Mais la ville doit grandir et vous devez suivre les ordres du roi, même si cela consiste à bâtir autour des jardins.

Tout au long de ces règles, 'vous' fera référence au joueur alors que votre adversaire sera référé en tant que 'Ceres' ou 'elle'.

### COMPOSANTES

- 1 Sac pour les tuiles Jardins
- 1 Aide mémoire
- 18 Cartes Actions de Ceres
- 32 Tuiles Jardins

## MISE EN PLACE

1. Installez un jeu régulier 2-joueurs sauf que vous n'utiliserez pas le Plateau ni les Bâtiments du 2ième joueur, seulement les vôtres. Par contre, vous aurez besoin des 8 marqueurs de Terrain pour Ceres (A). Distribuez à Ceres 6 cartes Contrat comme s'il s'agissait d'un opposant humain (B). Placez ses cartes Contrat face caché de façon à former sa pile de cartes Contrat.

2. Vous êtes le premier joueur - prenez 5 pièces d'Argent comme normalement pour le premier joueur (C). Ne donnez pas les pièces d'Argent départ à Ceres (elle n'utilise pas les pièces d'Argent de la même façon que vous).

3. Placez toutes les tuiles Jardins dans le sac (D).



4. Retournez les trois premières cartes de la pile de cartes Contrat de Ceres.  
 Pour chaque carte, pigez une tuile Jardin placez-la sur le terrain indiqué sur la carte (E).  
 Placez les trois cartes en une pile de cartes Contrat utilisées (F).

5. Mélangez les 18 Cartes Action de Ceres et formez sa pile Action, face cachée (G).

6. Pigez 4 cartes de sa pile Action et placez-les en une rangée, face visible (H).

## Sélectionnez un niveau de difficulté :

- **Normal:** Tous les Jardins Commerciaux et Résidentiels de Ceres ont valeur d'une Population ou d'une pièce d'Argent.
- **Difficile:** Certain Jardins Résidentiels et Commerciaux de Ceres ont une valeur de deux Population ou deux pièces d'Argent.
- **Défi:** Ceres gagne des avantages additionnels ainsi que des Points de Victoire bonus. Suggéré pour les architectes d'expérience qui désirent mettre leurs compétences au défi - voir les règlements du Mode Défi à la page 8.



# RÈGLEMENT DU JEU

Utilisez les règles régulières de Fondations de Rome et jouez vos tours normalement. La seule différence est pendant l'action Acheter une carte Contrat : certaines cartes auront des pièces d'Argent sur elles selon les cartes Action de Ceres. Le prix des cartes Contrat est la valeur inscrite au-dessus d'elle sur le Plateau en plus en plus des pièces déposées sur les cartes. L'Argent sur la carte est retourné à la banque quand vous (ou Ceres) achetez le Contrat. Lors du déplacement des cartes Contrat sur le Plateau, déplacez aussi l'Argent.

## JARDINS ET PARCS

Ceres ne construit pas de Bâtiment, à la place, elle place des tuiles Jardin qui portent le même genre d'icônes que ceux de vos Bâtiments. Une ou plusieurs tuiles Jardin adjacentes (orthogonalement) forment un Parc.



## LE TOUR DE CERES

Une fois votre tour terminé, c'est le tour de Ceres. Retournez la carte du dessus de sa pile de cartes Action et consultez le numéro qui y est inscrit.



Résolvez l'action (A) sur la carte de Ceres correspondante, puis placez la carte résolue face cachée en dessous de la pile de pige (B). Finalement, déplacez les cartes vers la gauche pour remplir les espaces vides dans sa ligne (C) et placez la carte qui a été retournée au début du tour de Ceres pour remplir le dernier espace (D).



# AIDE DE JEU ET TUILES JARDINS

Référez-vous au devant de votre Aide de Jeu Solo pour des informations à propos des trois différents types de cartes de Ceres. Référez-vous au dos de la carte pour les détails sur les différents types de tuiles Jardins de Ceres et leurs effets.

La charte ci-dessous est une référence supplémentaire pour les types de tuiles Jardins.



	RÉSIDENTIEL	Chaque tuile ajoute 1 à la Population de Ceres. <i>Les Icônes doubles valent 2 pour les modes Difficile et Défi et 1 pour le mode normale.</i>
	COMMERCIAL	Chaque tuile ajoute 1 Argent pour l'action Pot-de-vin et 1 Point de Victoire pour le score. <i>Les Icônes doubles valent 2 pour les modes Difficile et Défi et 1 pour le mode normale.</i>
	MUNICIPAL (RÉSIDENTIEL)	Ceres gagne 2 Points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments Résidentiels adjacents.
	MUNICIPAL COMMERCIAL)	Ceres gagne 2 Points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments Commerciaux adjacents.
	MUNICIPAL (MUNICIPAL)	Ceres gagne 2 Points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments Municipaux adjacents.
	MUNICIPAL (TOUT BATIMENTS)	Ceres gagne 2 Points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments adjacents (de tout type).

## ACTION RÉCLAMER UN CONTRAT

Ceres a trois types de Cartes demandant de performer une action Réclamer un Contrat :



► Si la carte indique 3 lettres prioritaires et qu'il y a une carte Contrat correspondant à la lettre qui est à gauche; Ceres prend la carte (jette les pièces d'Argent au besoin), la place sur sa pile de cartes Contrat utilisés et place son Indicateur de Terrain comme normalement.

- S'il y a plusieurs cartes Contrat correspondantes, elle prend celle indiquant le Terrain le plus **proche** de ses Terrains existants.

- S'il y a plusieurs cartes Contrat correspondantes et qu'elles sont de distance égale à ses Terrains existant, elle choisit la **moins chère**. (Les pièces d'Argent sur les cartes affectent le prix pour elle autant que pour vous.) Dans le cas d'une autre égalité, elle choisit la carte la plus à gauche.

- S'il n'y a **pas** de cartes Contrat correspondant à la première lettre, répétez la procédure ci-haut avec la seconde lettre, puis la troisième.

► Si la carte indique **moins cher**, elle choisit toujours la carte la **moins chère** (pour les égalités, prendre la carte la plus à gauche)

► Si la carte indique **plus cher**, elle choisit toujours la carte la **plus chère** (pour les égalités, prendre la carte la plus à gauche)

S'il n'y a pas de cartes Contrat disponibles qui correspond aux instructions de la carte de Ceres, OU si Ceres n'a plus d'Indicateurs de Terrains de disponibles, elle construit:

► Retournez la carte du dessus de sa pile Contrat; piguez une tuile Jardin aléatoire et placez-la face visible sur le Terrain correspondant.

► S'il n'y a pas de cartes Contrat de disponible à piger, ceci est considéré comme une action échouée et Ceres gagne 1 Point de Victoire.

## ACTION AGRANDISSEMENT DE PARC

Quand Ceres désire agrandir ses parcs, elle construit trois fois en suivant ces étapes :

- ▶ Si elle possède au moins un Terrain vide, pigez une tuile Jardin aléatoire et placez-la sur un Terrain adjacent au parc le plus large qu'elle possède.
- S'il y a plusieurs parcs de la même taille, ou plusieurs Terrains vides adjacents au même parc, vous pouvez choisir comme il vous plaît.
- Si Ceres n'a pas de Terrain vide orthogonalement adjacent à l'un de ses parcs, placez le Jardin sur un Terrain diagonalement adjacent.
- Si Ceres ne possède aucun Terrain adjacent à ses parcs, placez le Jardin aussi près que possible de son parc le plus volumineux et aussi loin que possible de vos Bâtiments. Si plusieurs de ses Terrains remplissent ces exigences également, choisissez celui de votre choix.
- Si Ceres ne possède aucun Terrain vide, elle gagne automatiquement 1 Point de Victoire par tuile qu'elle n'a pu placer.
- Répétez la procédure ci-dessus deux fois de plus.



### À COURT DE TUILES JARDIN

Dans le cas improbable où Ceres est à cours de tuiles Jardins, simplement retournez le marqueur de Terrain dans son inventaire. Ensuite, Ceres gagne 4 Points de Victoire par Terrains qu'elle possède et qui sont adjacents au Terrain en question.



### ACTION POT-DE-VIN

Comptez le nombre de pièces d'Argent indiqué sur les tuiles Jardins présentes sur le Plateau de Ville. Prenez cette valeur en pièces d'Argent + 1 de la banque et placez-en une sur chaque carte Contrat face visible, de gauche à droite, jusqu'à ce qu'il n'y ai plus de pièces à placer ou jusqu'à ce que toutes les cartes soient agrémentées de pièces. Les pièces restantes retournent à la banque.

### FIN DU TOUR DE JEU

Après que la dernière carte Contrat ait été achetée, Ceres effectue une action Agrandissement de Parc comme sa dernière action du tour. Ne retournez pas de cartes.

# POINTAGE - FIN D'UNE ÈRE

## POINTAGE BÂTIMENT / JARDIN RÉSIDENTIEL

Chaque icône Population indiqué sur les tuiles Jardins comptent pour la Population totale de Ceres.

**Difficulté Normale :** Toutes les tuiles Jardin indiquant une icône de deux personnages (un grand et un petit) valent 1 Population.

**Difficulté Difficile / Défi :** Toutes les tuiles Jardin indiquant une icône de deux personnages valent 2 Populations.



Notez votre Population ainsi que celle de Ceres sur la Jauge de Population. Vous gagnez tous les deux des Points de Victoire basés sur les règles régulières de pointage, comme si Ceres était un adversaire humain.

## POINTAGE BÂTIMENT / JARDIN COMMERCIAL

Vos Bâtiments commerciaux vous procurent des Points de Victoire ainsi que des pièces d'argent selon le pointage régulier. Pour Ceres, chaque Jardin Commercial en jeu lui procure 1 Point de Victoire.

## POINTAGE BÂTIMENT / JARDIN MUNICIPAL

Vos Bâtiments Municipaux vous procurent des Points de Victoire pour vos Bâtiments adjacents ainsi que pour les tuiles Jardins adjacentes. Ceres gagne 2 Points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments adjacents possédant une icône correspondante (la valeur de l'icône sur les Bâtiments n'a pas d'importance). Les tuiles Jardins de Ceres adjacentes aux autres ne donnent pas de points.

## POINT BONUS : PARCS DE CERES

Chaque grille carrée de Jardins donne des points de Victoire bonus à Ceres. Une tuile Jardin peut seulement faire partie d'une seule grille (celle avec le plus haut pointage).

### GRID BONUS

2 X 2 = 4 VP

3 X 3 = 18 VP

4 X 4 = 48 VP



## POINTAGE - FIN DE LA PARTIE

Le pointage final se déroule de la même façon que les pointages de fin d'une Ère excepté que Ceres gagne 1 point de Victoire additionnel pour chacune de ses tuiles Jardin en jeu, pour un total de 2 points de Victoire chacune.

À la fin de la partie, si vous obtenez plus de points de Victoire que Ceres, vous avez gagné. Vous avez construit la magnifique ville que le roi Romulus désirait. Autrement, vous avez perdu et la nature récupère les terres de Rome.



## AUGMENTER LA DIFFICULTÉ : MODE DÉFI

- ▶ Retournez les six cartes Contrat de Ceres (celles distribuées au début de la partie) et placez une tuile Jardin aléatoire sur chacun des Terrains révélés correspondant.
- ▶ Les Jardins Municipaux de Ceres lui donnent 3 points de Victoire pour chacun de vos Bâtiments adjacents.
- ▶ Les tuiles Jardins indiquant deux populations / deux pièces d'Argent (un grand, un petit) ont une valeur de 2, tout comme dans le mode Difficile.
- ▶ Les Jardins Commerciaux indiquant 2 pièces d'Argent donnent 2 points de Victoire (au lieu de 1) pendant le pointage des Bâtiments commerciaux.
- ▶ Si l'action Réclamer un Contrat échoue, Ceres gagne 2 points de Victoire (au lieu de 1).

## INCORPORER L'EXPANSION MONUMENTS

*L'Expansion Les Jardins de Ceres n'est compatible avec aucun des Modules de Fondation de Rome à l'exception de l'Expansion Monuments. Si vous désirez incorporer l'Expansion Monuments dans votre expérience solo, suivez ces instructions :*

### MISE EN PLACE

Retirez le Temple de Minerva et le Temple de Vulcan de la pile Monument. Mélangez et dévoilez des cartes Monument jusqu'à l'obtention de 3 Monuments de différentes tailles. Retournez toutes les autres cartes Monument dans la boîte et conservez les 3 cartes près de vous. Placez les Indicateurs de Monument de la couleur correspondante aux Indicateurs de Terrains de Ceres dans son aire de jeu.

### RÈGLES DU JEU

*Les Monuments se construisent de façon normale.*

Lorsque Ceres active une carte démontrant une icône construction de Monument, performez les actions régulières, puis comptez le nombre de Population et de Jardin Commerciaux que Ceres a en jeu. Ceres construira un Monument requérant moins de Terrains que la somme de sa Population et de ses tuiles Commerciales. Notez que pendant les modes de difficultés Difficile et Défi, toute Population ainsi que toutes tuiles Commerciales comptent pour 1 même si elles indiquent deux icônes.

Ceres ignore les restrictions et les exigences des Monuments. S'il y a plusieurs Monuments disponibles, Ceres prendra le plus petit en premier. Placez la carte Monument de ce Bâtiment près de la pile de cartes utilisées de Ceres.

Pour choisir un Terrain sur lequel construire le Monument de Ceres, suivez les mêmes règlements que pour ses tuiles Jardins.

### POINTAGE

Les Monuments Commerciaux et Résidentiels sont comptés de la même façon que les tuiles Jardin du même type.



# CRÉDITS

Foundations of Rome conceptualisé par Emerson Matsuuchi

Gardens of Ceres conceptualisé par David Turczy

Tests additionnels & développement: John Albertson, Nick Shaw

Développement du produit: Bryan Pope, Walter Barber, Robert Geistlinger

Direction artistique & graphisme: Stephen Gibson

Manufacture: John Rogers

Correction & Édition: J. Tucker White

Traduction: Samuel Brousseau, Vincent Vignola, Mathieu Guibord



UN MERCI SPÉCIAL  
À TOUS NOS  
**BACKERS KICKSTARTER**  
POUR AVOIR FAIT DE  
FOUNDATIONS OF ROME  
ET DU MODULE  
GARDENS OF CERES  
UNE RÉALITÉ.

©2021 Arcane Wonders®, LLC. Non approprié aux enfants de moins de 3 ans dû aux petites pièces. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET PRÉVU AUX PERSONNES SOUS L'AGE RECOMMANDÉ. Fabriqué en Chine.

