

GARDENS
— OF —
CERES



LIBRO DE REGLAS

Desde la fundación de Roma, la diosa Ceres llora por la destrucción de la naturaleza. En su sabiduría, ha guiado a sus seguidores a plantar suntuosos jardines para crear equilibrio con las ciudades. La diosa puede incluso elegir entrometerse de más en las ciudades, si su sabiduría lo considera conveniente...

Pero las ciudades deben crecer, y tu debes promulgar la voluntad del rey, incluso si eso significa construir alrededor de estos jardines.

Durante el transcurso de estas reglas, nos referiremos al jugador humano como a "tu" y el oponente como "Ceres" o "Ella".

COMPONENTES

- 1 Bolsa para las baldosas de Jardín
- 1 Comodín para el Jugador
- 18 Cartas de Acción Ceres
- 32 Baldosas de Jardín

PREPARACIÓN

1. Prepara una partida para 2 jugadores de *Foundations of Rome*, con la excepción de que el segundo jugador no necesitará Edificios ni Bandeja de Jugador. Sin embargo, Ceres sí que utilizará Marcadores de Terrenos (A). Dale 6 cartas de Escrituras (*Deed*) a Ceres (B). Mantén las cartas de Escritura de Ceres boca abajo apiladas para formar su mazo.
2. Tu eres el primer jugador - date 5 Monedas como se hace normalmente (C).
3. Pon todas las baldosas de Jardín en la bolsa (D).



4. Dale la vuelta a las tres primeras cartas del del mazo de Escrituras de Ceres.
Por cada carta, roba una Baldosa de Jardín de la bolsa y colócala en la localización revelada (E). Coloca las 3 cartas anteriores en la pila de Escrituras descartadas (F).

5. Mezcla boca abajo las 18 cartas de Acción de Ceres (G).

6. Roba 4 cartas de su mazo de Acción y colócalas alineadas boca arriba (H).

Elige el nivel de dificultad:

- **Normal:** Todas las Baldosas Residenciales y Jardines Comerciales de Ceres cuentan como 1 de Población (*Population*) o 1 Moneda.
- **Difícil:** Algunas las Baldosas Residenciales y Jardines Comerciales de Ceres cuentan como 2 de Población (*Population*) o 2 Monedas.
- **Desafío:** Ceres gana ventajas adicionales y bonus de Victoria (*Victory Points*). Solo recomendado para os arquitectos mas experimentados - Ver página 8.



REGLAS DE JUEGO

Puedes jugar tu turno de forma normal utilizando las reglas de *Foundations of Rome*. El único cambio será cuando compres una Escritura (*Deed*): algunas cartas tendrán Monedas colocada sobre ellas como acciones de Soborno por parte de Ceres. El precio de la Carta sera el impreso en el Tablero más la Monedas del Soborno. La Monedas devuelve al banco cuando tu (o Ceres) comprés la Escritura. Cuando muevas las cartas de Escritura en la zona de "venta" (*sale*), mueve también sus Monedas.

PARQUES Y JARDINES

Ceres no construye Edificios, sino que coloca baldosas de Jardín con iconos de Edificios.

Uno o más Jardines forman un Parque.

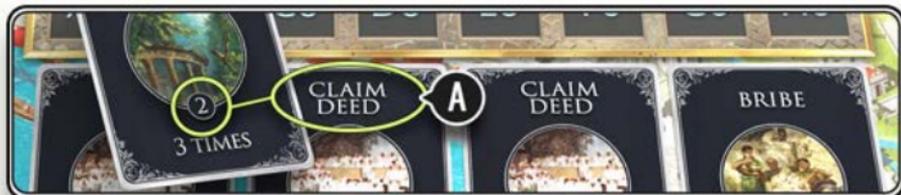


DURANTE EL TURNO DE CERES

Cuando acaba tu turno, le toca actuar a Ceres. Dale la vuelta a la primera carta de su mazo de Acción y mira al número de su carta (imagen).



Resuelve la acción (A) basada en el número de la correspondiente carta robada. Coloca entonces boca abajo la carta resuelta en el fondo del mazo (B). Finalmente, mueve todas las cartas hacia la izquierda para rellenar el hueco y coloca la nueva carta al final de la fila (D).



COMODÍN DEL JUGADOR Y BALDOSAS DE JARDÍN

Puedes utilizar el comodín (*Aid cards*) para buscar información sobre los tres diferentes tipos de Cartas que posee Ceres. Utilizar la parte trasera de la carta para buscar los efectos de las baldosas de Jardín de Ceres.

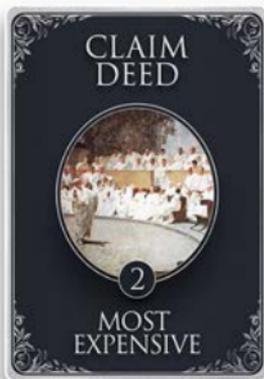
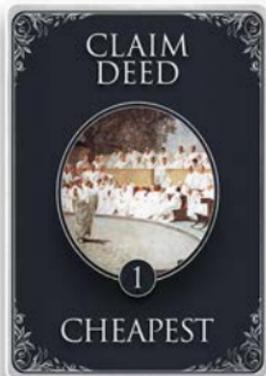
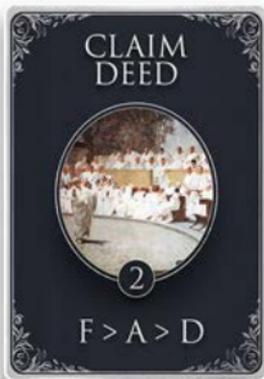
A continuación podéis ver la tabla de los efectos de las baldosas en Español.



	POBLACIÓN (RESIDENTIAL)	Cada Baldosa añade 1 de Población a Ceres. <i>Los iconos dobles solo cuentan como 2 para los modos Difícil/Desafío.</i>
	COMERCIO (COMMERCIAL)	Cada baldosa añade una Moneda para los Sobornos y 1 Punto de Victoria (<i>Victory Point</i>). <i>Los iconos dobles solo cuentan como 2 para los modos Difícil/Desafío.</i>
	RESIDENCIA CÍVICA [CIVIC (RESIDENTIAL)]	Ceres gana 2 Puntos de Victoria (<i>Victory Points</i>) por cada uno de tus Edificios Residenciales adyacentes.
	COMERCIO CÍVICO [CIVIC (COMMERCIAL)]	Ceres gana 2 Puntos de Victoria (<i>Victory Points</i>) por cada uno de tus Edificios Comerciales adyacentes.
	CENTRO CÍVICO (CIVIC)	Ceres gana 2 Puntos de Victoria (<i>Victory Points</i>) por cada uno de tus Edificios Cívicos adyacentes.
	EDIFICIO CÍVICO (CUALQUIER) (CIVIC BUILDING)	Ceres gana 2 Puntos de Victoria (<i>Victory Points</i>) por cada uno de tus Edificios de adyacentes (de cualquier tipo).

RECLAMAR ACCIONES DE ESCRITURA

Hay tres tipos de cartas de Ceres con instrucciones para Reclamar Escrituras (*Claim Deed*):



- ▶ Si la carta especifica 3 letras en orden de prioridad, y hay una carta de Escritura que coincide con la primera letra, Ceres cogerá esa carta (descartando cualquier Moneda de Soborno la misma) apropiándose del Terreno de forma tradicional.
 - Si hay varias Escrituras que coinciden con la misma letra, Ceres escogerá la Escritura que tenga el Terreno **más cercano** a los que ya posee.
 - Si hay varias Escrituras con la misma letra y con Terrenos equidistantes a los que Ceres ya posee, ella escogerá el **más barato** (ignorando los Sobornos). Si sigue habiendo varias opciones bajo estas condiciones, escogerá la de la izquierda.
 - Si **no** hay cartas de Escritura que coincidan con la primera letra, Ceres escogerá la carta de Escritura con al segunda letra, y si no con la tercera.
- ▶ Si la en la carta pone "**Cheapest**" (*la más barata*), ella siempre escogerá la carta de Escritura más económica (en caso de empate, escogerá la que este más a la izquierda).
- ▶ Si en la carta pone "**Most Expensive**" (*la más cara*), ella siempre escogerá la carta más cara (en caso de empate, la que este más a la izquierda).

En caso de que haya Escrituras que coincidan con las instrucciones de Ceres o si a Ceres no le quedan Terrenos que comprar, construirá una vez:

- ▶ Coje a la primera carta descubierta de su mazo de Escrituras, roba una Baldosa de Jardín y colócala boca arriba en el correspondiente Terreno.
- ▶ Si no hay cartas de Escritura disponibles para robar, se considera una acción fallida y Ceres ganará 1 Punto de Victoria.

AMPLIACIÓN DE PARQUES

Cuando Ceres desee ampliar sus Parques, contruirá tres veces, usando el siguiente proceso:

- ▶ Si ella es propietaria de al menos un espacio vacío, roba una Baldosa de Jardín aleatoria. Colócala en el espacio vacío (de su propiedad) adyacente a su Parque más grande.
 - Si hay varios Parques del mismo tamaño o varios espacios disponibles, puedes elegir libremente donde colocarlo.
 - Si Ceres no posee espacios vacíos adyacentes colateralmente a sus Parques, Ceres colocará el jardín en su espacio más cercano diagonalmente.
 - Si Ceres no posee Terrenos adyacentes a su Parque, coloca el Jardín lo más cercano posible a su mayor Parque y lo más lejano posible a tus Edificios.
- Si más de dos Terrenos cumplen este requisito, elige libremente.

- ▶ Si ella NO posee ningún espacio libre, Ceres puntuará automáticamente 1 Punto de Victoria (*Victory Point*) por cada baldosa que no pueda colocar.
- ▶ Repite los pasos anteriores 2 veces más.



CUANDO SE ACABAN LAS BALDOSAS

En el improbable caso de que Ceres se quede sin Baldosas de Jardín cuando necesita colocar una, simplemente retira su Marcador de Terreno. Cuando esto ocurre, Ceres gana 4 Puntos de Victoria (*Victory Points*) por cada Terreno suyo adyacente a este.

ACCIONES DE SOBORNOS

Cuenta el número de Monedas en cada Baldosa de Jardín en el Tablero. Coge tantas Monedas +1 como baldosa haya y colócala una Moneda en cada Carta de Escritura boca arriba. Realiza esta acción de izquierda a derecha. Si sobra alguna Moneda, devuélvelas al banco.

FIN DEL TURNO

Después de la última Escritura ha sido comprada, Ceres ampliará su Parque como su última acción. No necesita cartas.

PUNTUACIÓN - EL FIN DE UNA ERA

PUNTUACIÓN DE RESIDENCIAS / JARDINES

Cada icono de Población en las Baldosas de Jardines, cuenta como Población (*Population*) de Ceres.

En dificultad Normal: Cualquier Baldosa de Jardín con un icono de dos personas (grande o pequeño) cuenta como 1 de Población.

En Difícil o Desafío: Cualquier Baldosa de Jardín con un icono de dos personas (grande o pequeño) cuenta como 2 de Población.



Apunta tu Población y la de Ceres el el Rastreador (*Population Track*). Tanto tu como Ceres ganarás Puntos de Victoria (*Victory Points*) de forma tradicional, como si Ceres fuera un oponente humano.

PUNTUACIÓN DE COMERCIOS / JARDINES

Los Comercios proveen Monedas y Puntos de Victoria de forma normal para ti. Para Ceres, cada Baldosa de Jardín Comercial en juego le da 1 Punto de Victoria.

PUNTUACIÓN DE CÍVICOS / JARDINES

Tus Edificios Cívicos ganan Puntos de Victoria por cada uno de tus Edificios y los Parques adyacentes. Los Jardines Cívicos de Ceres, ganan 2 Puntos De Victoria por cada uno de tus Edificios con el mismo icono (su valor no importa). Los Jardines Cívicos de Ceres no ganan puntos por otros jardines adyacentes.

PUNTUACIÓN EXTRA DE CERES: PARQUES

Cada cuadrícula de Jardines, recompensa a Ceres con Puntos de Victoria extra. Cada Jardín coincida solo puede formar parte de una cuadrícula (la más grande).

GRID BONUS

$$2 \times 2 = 4 \text{ VP}$$

$$3 \times 3 = 18 \text{ VP}$$

$$4 \times 4 = 48 \text{ VP}$$



PUNTUACIONES - FIN DEL JUEGO

La puntuación final, se hace de la misma forma que la puntuación de *Fin de Era*, con la excepción de que Ceres gana 2 Puntos de Victoria por cada Jardín Comercial (en vez de 1 Punto).

Si tu acabas con más Puntos de Victoria que Ceres, has ganado el juego construyendo la gran y bella ciudad que Romulus deseaba. De no ser así, has perdido, y la naturaleza habrá reclamado la tierra de Roma.

AUMENTAR LA DIFICULTAD: MODO DESAFÍO

- ▶ Da la vuelta a las 6 cartas de Escritura de Ceres (repartidas al principio de la partida) y coloca las Baldosas de Jardín en cada Terreno.
- ▶ Los Jardines Cívicos de Ceres valen 3 Puntos de Victoria por cada uno de tus Edificios adyacentes.
- ▶ Las Baldosas de Jardín con dos de Población o Moneda (uno grande y otro pequeño) cuentan como 2, al igual que en Modo Difícil.
- ▶ Las Baldosas de Jardines Comerciales con 2 iconos de Moneda, puntúan 2 Puntos de Victoria, para los Comercios de Ceres (en vez de solo 1).
- ▶ Si una Reclamación de Escritura falla, Ceres gana 2 Puntos de Victoria (en vez de solo 1).

INCORPORAR LA EXPANSIÓN DE LOS MONUMENTOS

La Expansión del Jardín de Ceres, no es compatible con ninguno de los módulos de Foundations of Rome, a excepción de la Expansión de los Monumentos. Si deseas incorporar esta expansión a tu experiencia en Solo, sigue las siguientes instrucciones:

PREPARACIÓN

Remueve el Templo de Minerva y el de Vulcano del mazo de Monumentos. Mezcla y roba cartas del mazo hasta que tengas Monumentos de 3 tamaños diferentes. Devuelve todos las demás Cartas de Monumentos a la caja. No olvides darle a Ceres Marcadores de Monumentos del mismo color que su Marcador (*Victory Points Tracker*).

REGLAS DE JUEGO

Tu construyes los Monumentos de forma tradicional.

Cuando Ceres activa una carta con un icono de construcción de Monumento, realiza la acción de forma normal, y cuenta después el número de Población y Jardines Comerciales que tiene Ceres en juego. Ceres construirá el Monumento que cueste menos Terrenos que la suma de ambos. Para esta acción no importa la Dificultad y todas las baldosas contarán como uno, aunque tenga dos iconos.

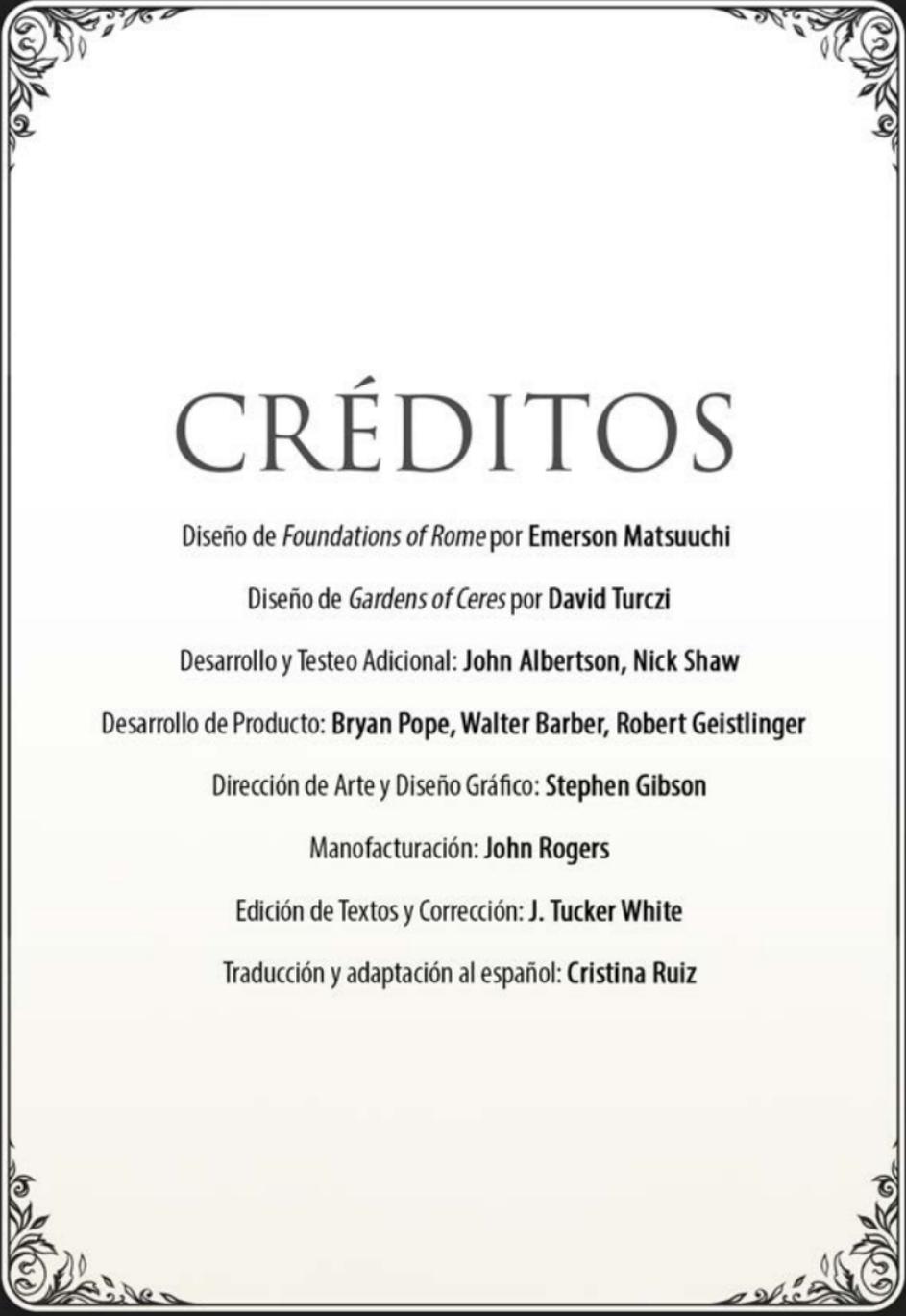
Ceres ignora las restricciones y requerimientos de los Monumentos. Si hay varios Monumentos disponibles, Ceres tomará el Monumento más pequeño primero. Coloca la carta del Monumento para este edificio cerca de la pila de Escrituras descartadas de Ceres.

Cuando elijas un Terreno para construirlo, sigue las mismas normas que sus Baldosas de Jardín.



PUNTUACIÓN

Monumentos Comerciales y Residenciales, puntúan igual que cualquier otra Baldosa de Jardín.



CRÉDITOS

Diseño de *Foundations of Rome* por **Emerson Matsuuchi**

Diseño de *Gardens of Ceres* por **David Turczy**

Desarrollo y Testeo Adicional: **John Albertson, Nick Shaw**

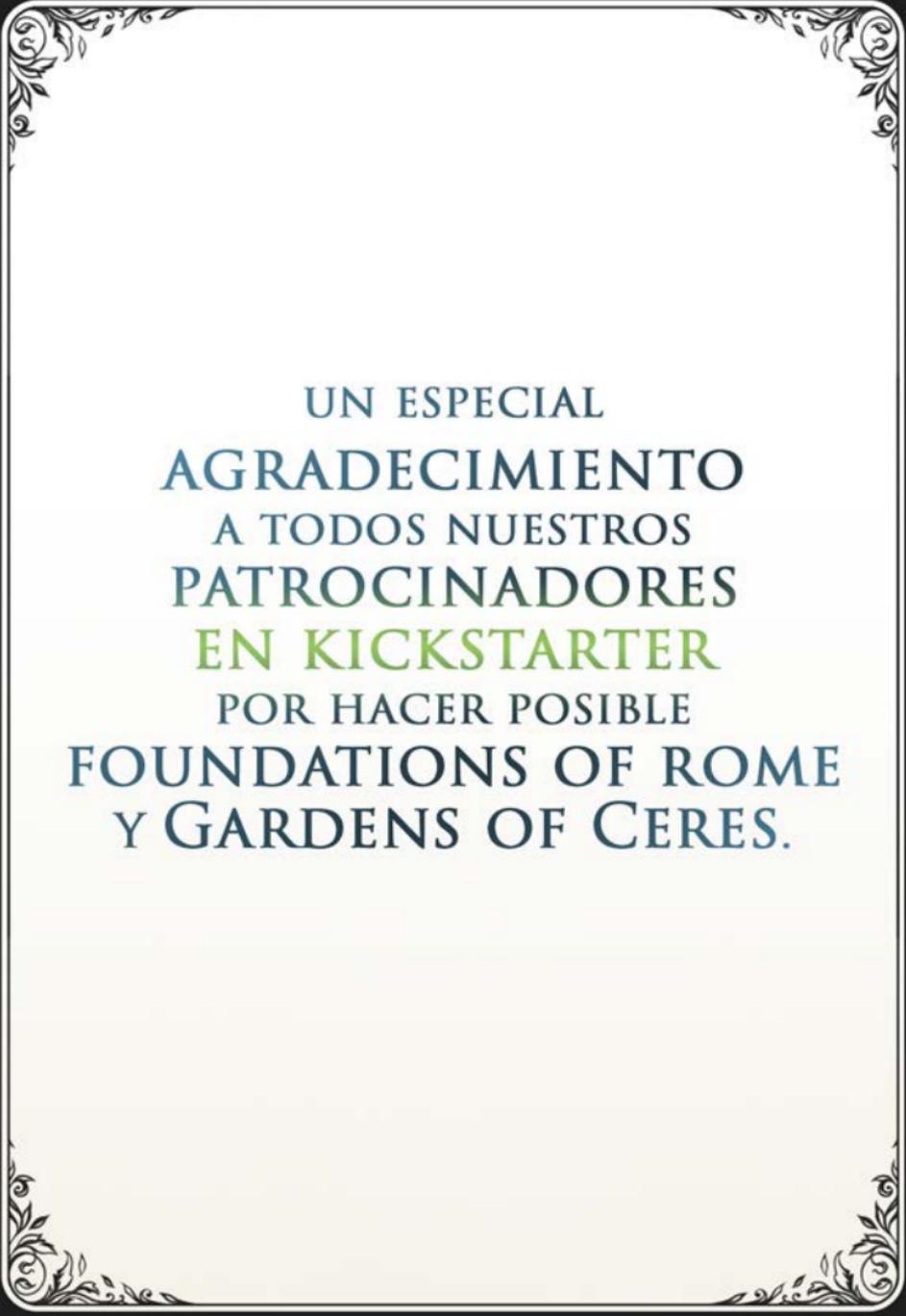
Desarrollo de Producto: **Bryan Pope, Walter Barber, Robert Geistlinger**

Dirección de Arte y Diseño Gráfico: **Stephen Gibson**

Manufacturación: **John Rogers**

Edición de Textos y Corrección: **J. Tucker White**

Traducción y adaptación al español: **Cristina Ruiz**



UN ESPECIAL
AGRADECIMIENTO
A TODOS NUESTROS
PATROCINADORES
EN KICKSTARTER
POR HACER POSIBLE
FOUNDATIONS OF ROME
Y GARDENS OF CERES.

©2021 Arcane Wonders®, LLC. No recomendado para niños menores de 3 años.
Contiene partes pequeñas. ESTO PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO DESTINADO
PARA PERSONAS POR DEBAJO DE LA EDAD RECOMENDADA. Manufacturado en China.

