

GARDENS  
— OF —  
CERES



REGOLAMENTO

*Mentre si formano le fondamenta di Roma, la dea Cerere piange per la distruzione della natura. Con la sua saggezza, ha guidato i suoi seguaci a realizzare sontuosi giardini per portare equilibrio alla città in erba. La dea potrebbe anche decidere di alterare ulteriormente la costruzione della città, se ci dovesse vedere della saggezza...*

*Ma la città deve crescere, e tu devi attuare la volontà del nostro re, anche se ciò significa costruire intorno a questi giardini.*

In queste regole il "tu" si riferirà al singolo giocatore umano, mentre il tuo avversario sarà chiamato "Cerere" o "lei".

#### ELEMENTI

- 1 Sacchetto per contenere le tessere Giardino
- 1 Aiuto per il Giocatore Singolo
- 18 carte Azione Cerere • 32 tessere Giardino

## IMPOSTAZIONE

1. Imposta una partita a 2 giocatori di Foundations of Rome come di consueto, tranne per il fatto che non avrai bisogno degli edifici o del vassoio del secondo giocatore. Tuttavia, avrai ugualmente bisogno di un secondo set di segnalini Terreno per Cerere (A). Dai 6 carte Azione a Cerere come faresti con un avversario umano (B). Tieni le carte Azione di Cerere in una pila a faccia in giù per formare il suo mazzo Azione.

2. Sei il primo giocatore - dai a te stesso 5 monete d'Argento come previsto per il primo giocatore (C). Non dare a Cerere l'Argento iniziale (lei non usa le monete d'Argento come fai tu).

3. Metti tutte le tessere Giardino nel sacchetto (D).



Gira le prime tre carte del mazzo Azione di Cerere. Per ogni carta, pesca una tessera Giardino dal sacchetto e mettila sulla posizione rivelatrice (E). Metti le 3 carte girate nella pila degli scarti Azione (F).

5. Mescola le 18 carte di Cerere per formare il suo mazzo Azione a faccia in giù (G).

6. Pesca 4 carte dal suo mazzo Azione e disponile in fila a faccia in su (H).

## Seleziona un livello di difficoltà:

- **Normale:** Tutte le tessere Giardino Residenziale e Commerciale di Cerere contano come una sola Popolazione o moneta d'Argento.
- **Difficile:** Alcune tessere Giardino Residenziale e Commerciale di Cerere contano come due Popolazioni o monete d'Argento.
- **Sfida:** Cerere ottiene vantaggi aggiuntivi e Punti Vittoria bonus. Solo per gli architetti più esperti che vogliono sfidare le proprie abilità - vedi il regolamento della Modalità Sfida a pagina 8.



## REGOLE DEL GIOCO

Giochi il tuo turno come al solito, usando le regole base di Foundations of Rome. L'unico cambiamento è quello relativo all'azione del giocatore Compra un'Azione: alcune carte avranno delle monete d'Argento posizionate su di esse per mezzo dell'azione Corruzione di Cerere. Il prezzo di una carta Azione è il valore stampato sopra di essa sul tabellone, più le monete d'Argento posizionate sulla carta stessa. Le monete d'Argento posizionate sulla carta vengono restituite alla banca quando tu (o Cerere) acquisti l'Azione. Quando sposti le carte Azione sull'area "in vendita", sposta anche le relative monete d'Argento.

### GIARDINI E PARCHI

Cerere non costruisce edifici. Invece, posiziona tessere Giardino che hanno icone simili a quelle dei tuoi edifici.

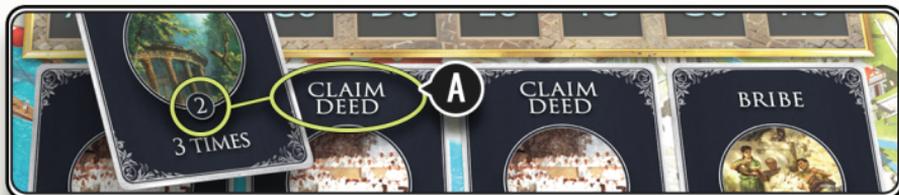
Una o più tessere Giardino (ortogonalmente) contigue formano un Parco.

## TURNO DI CERERE

Dopo aver giocato il tuo turno, è il turno di Cerere. Gira la carta superiore del suo mazzo Azione e guarda il numero mostrato su quella carta.



Risolvi l'azione (A) della corrispondente carta Cerere a faccia in su, poi metti la carta risolta a faccia in giù sul fondo del mazzo di pesca (B). Infine, sposta le carte a sinistra per riempire eventuali buchi creati nella rispettiva fila (C) e posiziona la carta che è stata capovolta all'inizio del turno di Cerere per riempire l'ultimo spazio (D).



## AIUTI AL GIOCATORE & TESSERE GIARDINO

Riferisciti alla parte anteriore della tua carta Aiuto per Giocatori Singoli per informazioni sui tre diversi tipi di carta di Cerere. Fai riferimento al retro della carta per conoscere i tipi di tessere Giardino di Cerere e i loro effetti.

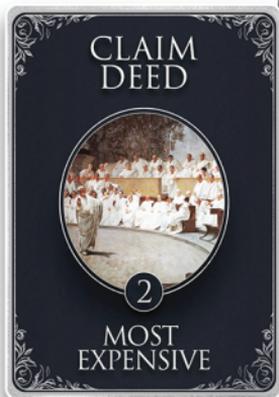
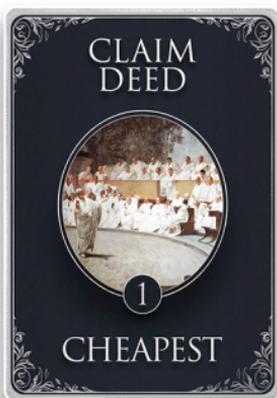
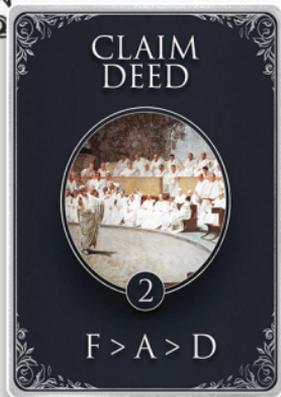
La tabella sottostante è un ulteriore riferimento per i tipi di tessere Giardino.



	RESIDENZIALE	Ogni tessera aggiunge uno alla popolazione di Cerere. <i>Le icone doppie contano come due per la modalità Difficile/Sfida e uno per la modalità Normale.</i>
	COMMERCIALE	Ogni tessera aggiunge un Argento per l'azione Corruzione e 1 Punto Vittoria per il punteggio. <i>Le icone doppie contano come due per la modalità Difficile/Sfida e uno per la modalità Normale.</i>
	CIVICO (RESIDENZIALE)	Cerere guadagna 2 Punti Vittoria per i tuoi Edifici Residenziali adiacenti.
	CIVICO (COMMERCIALE)	Cerere guadagna 2 Punti Vittoria per i tuoi Edifici Commerciali adiacenti.
	CIVICO (CIVICO)	Cerere guadagna 2 Punti Vittoria per i tuoi Edifici Civici adiacenti.
	CIVICO (QUALSIASI EDIFICIO)	Cerere guadagna 2 Punti Vittoria per i tuoi Edifici adiacenti (di qualsiasi tipo).

## AZIONE RICHIESTA DI AZIONE

Ci sono tre tipi di carte Cerere che danno istruzioni per eseguire una Richiesta di Azione:



- ▶ Se la carta specifica 3 lettere priorità, e c'è una carta Azione che corrisponde alla lettera più a sinistra, Cerere prende la carta (scartando qualsiasi Argento dalla carta), la mette sulla sua pila degli scarti delle Azioni e segna la proprietà del Terreno come avviene normalmente.
  - Se ci sono più carte Azione che corrispondono tra cui scegliere, lei prende l'Azione il cui Terreno è più vicino a uno qualsiasi dei suoi Terreni esistenti.
    - Se ci sono più carte Azione con la stessa lettera che si trovano ugualmente vicine ai suoi Terreni esistenti, lei prende quella meno costosa. (L'Argento sulla carta influisce sul prezzo per lei, come per te.) Nel caso di un altro pareggio, prende quella più a sinistra.
  - Se non ci sono carte Azione corrispondenti alla prima lettera, ripeti la procedura di cui sopra con la seconda lettera, poi con la terza lettera se necessario.
- ▶ Se la carta mostra Cheapest (Meno Costoso), lei prende sempre l'Azione meno costosa (spareggio: più a sinistra).
- ▶ Se la carta mostra Most Expensive (Più Costoso), lei prende sempre l'Azione più costosa (spareggio: più a destra).

Se non ci sono carte Azione disponibili che corrispondono alle istruzioni sulla carta di Cerere, OPPURE se Cerere non ha segnalini Terreno liberi, costruisce una volta:

- ▶ Gira la carta superiore del suo mazzo Azione a faccia in su; pesca una tessera Giardino a caso e posizionala a faccia in su sul Terreno indicato.
- ▶ Se non ci sono tessere Azione disponibili da pescare, l'azione viene considerata fallita e Cerere guadagna 1 Punto Vittoria.

## AZIONE ESTENSIONE DEL PARCO

Quando Cerere desidera estendere i suoi Parchi, costruisce tre volte, usando la seguente procedura:

- ▶ Se possiede almeno un Terreno vuoto, pesca una tessera Giardino a caso. Trova il Parco più grande che possiede con almeno uno dei suoi Terreni vuoti adiacente ad esso. Posiziona la tessera su quello spazio.
  - Se ci sono più Parchi della stessa dimensione, o più Terreni adiacenti allo stesso Parco, puoi scegliere come meglio credi.
  - Se Cerere non ha Terreni vuoti ortogonalmente adiacenti a un Parco, posiziona il Giardino su un Terreno diagonalmente adiacente di sua proprietà.
  - Se Cerere non possiede alcun Terreno adiacente ai suoi Parchi, posiziona la tessera Giardino il più vicino possibile al suo Parco più grande, e il più lontano possibile da qualsiasi tuo Edificio. Se due o più dei suoi Terreni soddisfano ugualmente questi requisiti, puoi scegliere su quale Terreno costruire.
  - Se NON possiede alcun Terreno vuoto, Cerere invece guadagna immediatamente 1 Punto Vittoria per ogni tessera che non è riuscita a posizionare.
  - Ripeti la procedura di cui sopra altre due volte.



### ESAURIMENTO DELLE TESSERE GIARDINO

Nel caso improbabile che Cerere esaurisca le tessere Giardino quando ha bisogno di posizionarne una, è sufficiente riportare il segnalino Terreno dal Terreno alla sua scorta. Facendo ciò, Cerere guadagna 4 Punti Vittoria per ogni Terreno che controlla adiacente al Terreno in questione.

## AZIONE DI CORRUZIONE

Conta il numero di monete d'Argento sulle tessere Giardino sul tabellone. Prendendo quel numero di Argento + 1 dalla banca, metti un Argento su ogni tessera Azione a faccia in su, da sinistra a destra, finché non finisci l'Argento da posizionare, o tutte le Azioni hanno avuto un Argento posizionato su di esse durante questa azione. Ogni moneta d'Argento restante deve essere restituita alla banca.

## FINE DEL TURNO

Dopo che l'ultima Azione è stata acquistata, Cerere effettuerà un'Estensione del Parco come ultima azione del turno. Non gira una carta.

## PUNTEGGIO - FINE DI UN'ERA

### PUNTEGGIO GIARDINO / EDIFICIO RESIDENZIALE

Ogni icona Popolazione sulle tessere Giardino a faccia in su conta per il totale della Popolazione di Cerere.

**A difficoltà Normale:** Ogni tessera Giardino con l'icona di due persone (una grande e una piccola) conta come una Popolazione.



**A difficoltà Difficile/Sfida:** Ogni tessera Giardino con due persone conta come due Popolazioni.

Registra la tua Popolazione e la Popolazione di Cerere sul registro Popolazione. Sia tu che Cerere guadagnate Punti Vittoria in base alle normali regole di punteggio della Popolazione, come se Cerere fosse un avversario umano.

### PUNTEGGIO GIARDINO / EDIFICIO COMMERCIALE

Gli Edifici Commerciali ti procurano Argento e Punti Vittoria come di consueto. Per quanto riguarda Cerere, ogni tessera Giardino Commerciale in gioco conferisce 1 Punto Vittoria.

### PUNTEGGIO GIARDINO / EDIFICIO CIVICO

I tuoi Edifici Civici forniscono Punti Vittoria per i tuoi Edifici adiacenti e per le tessere Giardino adiacenti. Le tessere Giardino Civico di Cerere danno 2 Punti Vittoria per ognuno dei tuoi Edifici adiacenti con le icone corrispondenti (il valore dell'icona su ogni Edificio non ha importanza). Le tessere Giardino Civico di Cerere non valgono per le altre tessere Giardino adiacenti.

### PUNTEGGIO BONUS CERERE: PARCHI

Ogni griglia quadrata di tessere Giardino premia Cerere con Punti Vittoria bonus. Una tessera Giardino può far parte di una sola griglia (quella con il punteggio più alto).

#### GRID BONUS

2 X 2 = 4 VP

3 X 3 = 18 VP

4 X 4 = 48 VP



## PUNTEGGIO - FINE DEL GIOCO

Il punteggio finale viene assegnato come per Fine di un'Era, eccetto che Cerere guadagna 1 Punto Vittoria addizionale per ogni tessera Giardino Commerciale, per un totale di 2 Punti Vittoria ciascuno. Alla fine della partita, se hai più Punti Vittoria di Cerere, hai vinto la partita e hai costruito la bella città che il re Romolo desiderava. Altrimenti, hai perso, e la natura si riprende le terre di Roma.

## DIFFICOLTÀ MAGGIORE: MODALITÀ SFIDA

- ▶ Gira tutte e sei le carte Azione di Cerere (distribuite all'inizio della partita) e posiziona le tessere Giardino su ognuno dei Terreni svelati.
- ▶ Le tessere Giardino Civico di Cerere ora conferiscono 3 Punti Vittoria per ogni Edificio adiacente.
- ▶ Le tessere Giardino con due icone Popolazione / Argento (una grande, una piccola) contano come 2, proprio come la modalità di difficoltà Difficile.
- ▶ Le tessere Giardino Commerciale con 2 icone Argento valgono 2 Punti Vittoria per il punteggio degli Edifici Commerciali di Cerere (anziché 1 Punto Vittoria).
- ▶ Se la sua Azione di reclamare un'azione fallisce, Cerere guadagna 2 Punti Vittoria (anziché 1 Punto Vittoria).

## INTEGRAZIONE DELL'ESPANSIONE DEI MONUMENTI

L'espansione Giardini di Cerere non è compatibile con nessun modulo di gioco di Foundations of Rome, ad eccezione di Monuments Expansion (Espansione dei Monumenti). Se desideri integrare Monuments Expansion nella tua esperienza di gioco in solitaria, segui le istruzioni che seguono:

### IMPOSTAZIONE

Rimuovi il Tempio di Minerva e il Tempio di Vulcano dalla tavola dei Monumenti. Mischia e pesca le carte dal mazzo dei Monumenti fino ad avere 3 Monumenti di dimensioni diverse. Rimetti tutte le altre carte Monumento nella scatola e posiziona le 3 carte Monumento selezionate nelle vicinanze. Posiziona i segnalini Monumento che corrispondono al colore usato per i segnalini Terreno di Cerere nell'area di gioco.

### REGOLE DI GIOCO

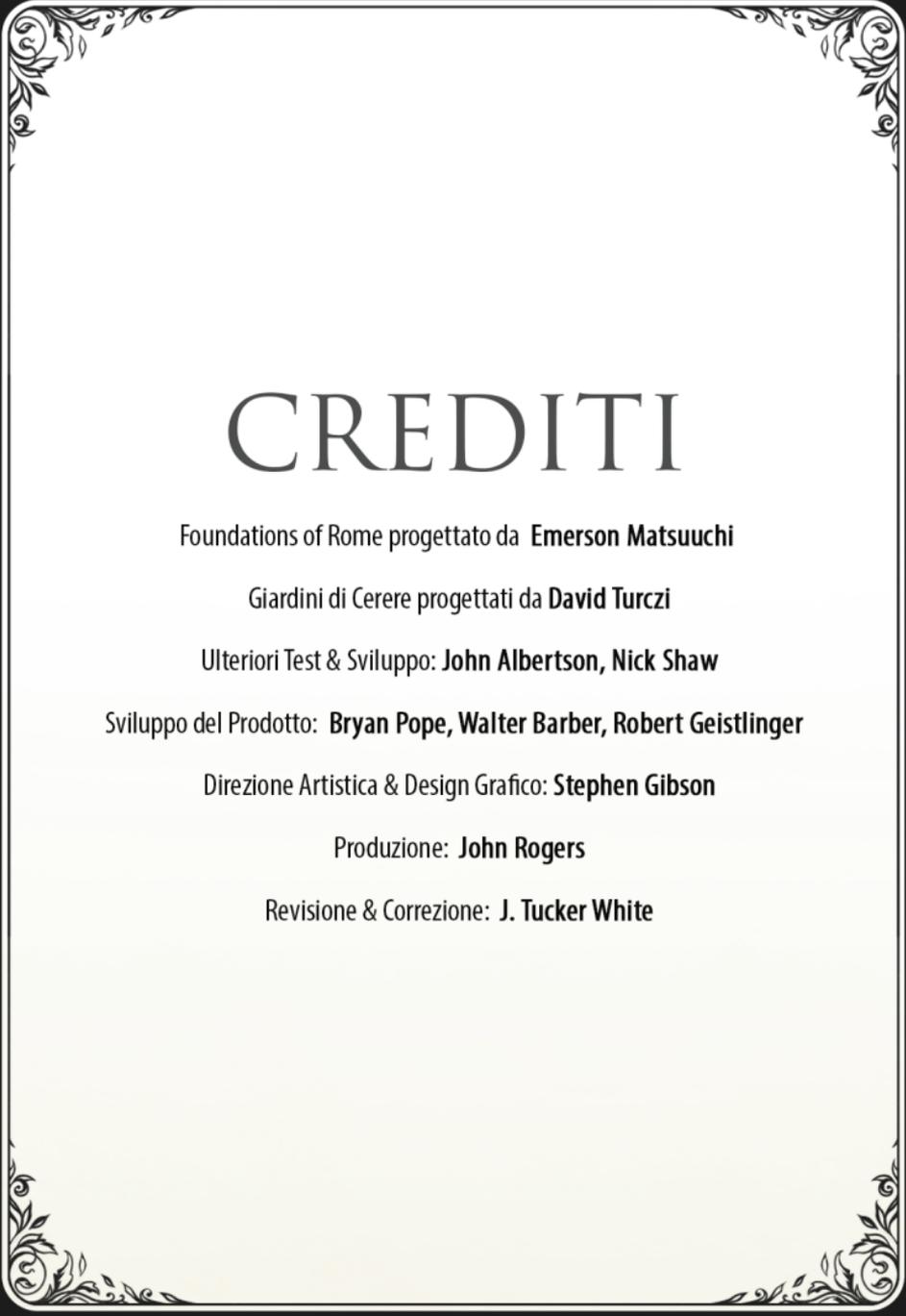
*Si costruiscono monumenti normalmente.*

Quando Cerere attiva una carta con un'icona Monumento da costruire, esegui l'azione normale, poi conta il numero di tessere Popolazione e Giardino Commerciale che Cerere ha in gioco. Cerere costruirà un Monumento che occupa meno Terreni del numero combinato delle sue tessere Popolazione e Giardino Commerciale. Nota che nelle modalità di difficoltà Difficile e Sfida, tutte le tessere Popolazione e Commerciale contano come una tessera, anche se presentano due icone. Cerere ignora le restrizioni e i requisiti dei Monumenti. Se ci sono più Monumenti disponibili, allora Cerere prenderà per prima il Monumento più piccolo. Posiziona la tessera Monumento per questo edificio vicino alla pila degli scarti di Cerere. Quando scegli un Terreno per costruire il Monumento di Cerere, segui le stesse regole di costruzione delle sue tessere Giardino.



### PUNTEGGIO

I Monumenti Commerciali e Residenziali sono conteggiati come le tipiche tessere Giardino di quel tipo.



# CREDITI

Foundations of Rome progettato da **Emerson Matsuuchi**

Giardini di Cerere progettati da **David Turczy**

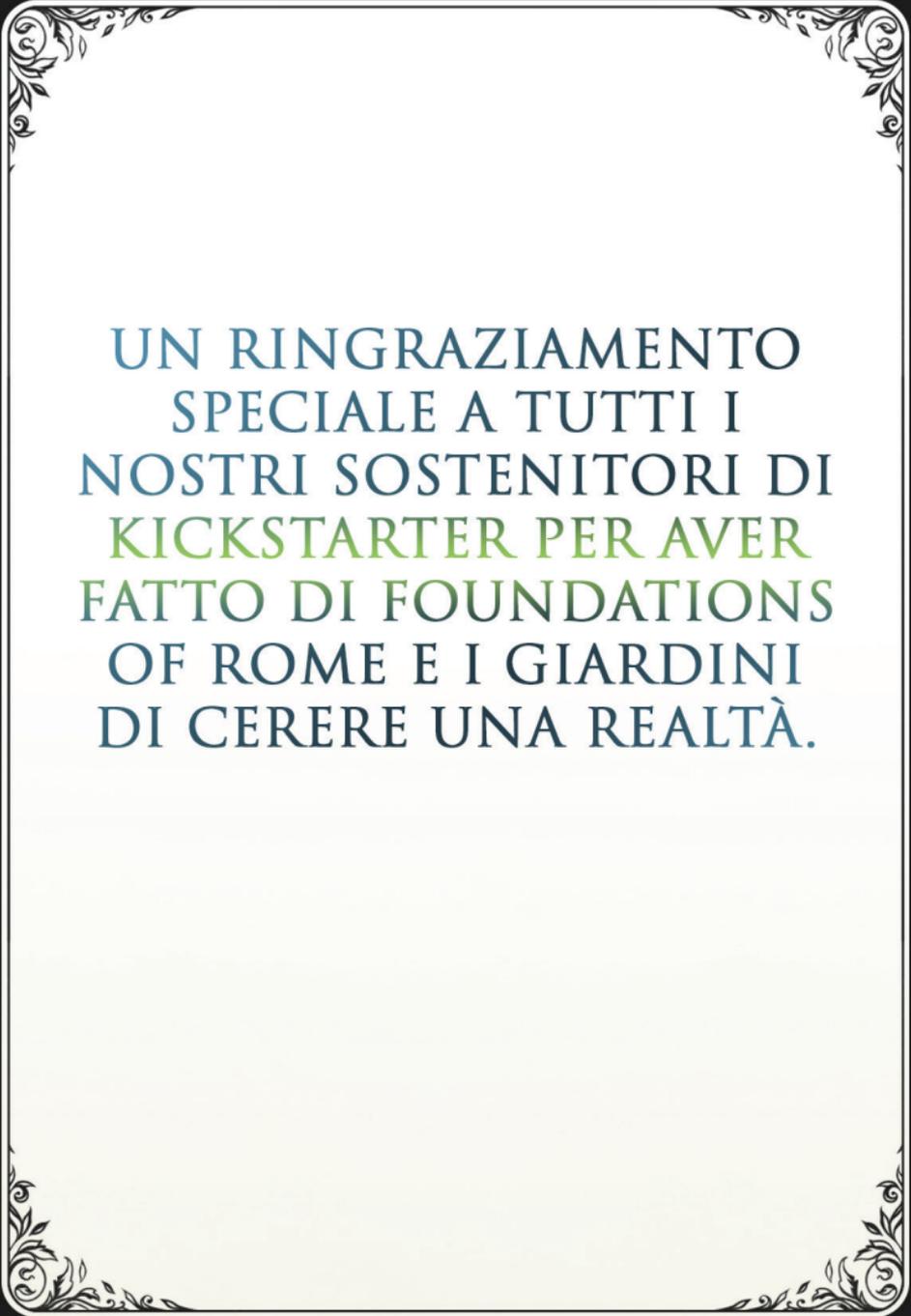
Ulteriori Test & Sviluppo: **John Albertson, Nick Shaw**

Sviluppo del Prodotto: **Bryan Pope, Walter Barber, Robert Geistlinger**

Direzione Artistica & Design Grafico: **Stephen Gibson**

Produzione: **John Rogers**

Revisione & Correzione: **J. Tucker White**



UN RINGRAZIAMENTO  
SPECIALE A TUTTI I  
NOSTRI SOSTENITORI DI  
KICKSTARTER PER AVER  
FATTO DI FOUNDATIONS  
OF ROME E I GIARDINI  
DI CERERE UNA REALTÀ.

©2021 Arcane Wonders®, LLC. Non adatto a bambini sotto i 3 anni a causa delle componenti di piccole dimensioni. QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON È DESTINATO A PERSONE DI ETÀ INFERIORE A QUELLA RACCOMANDATA. Made in China.

