

GARDENS
— OF —
CERES



VORSCHRIFTEN

Während die Fundamente Roms gelegt werden, beweint die Göttin Ceres die Zerstörung der Natur. Mit seiner Weisheit führte er seine Anhänger dazu, üppige Gärten anzulegen, um die aufstrebende Stadt ins Gleichgewicht zu bringen. Die Göttin kann auch beschließen, den Bau der Stadt weiter zu verändern, sollte sie Weisheit sehen... Aber die Stadt muss wachsen, und Sie müssen den Willen unseres Königs ausführen, auch wenn das bedeutet, um diese Gärten herum zu bauen.

In diesen Regeln bezieht sich das „Sie“ auf den einzelnen menschlichen Spieler, während Ihr Gegner „Ceres“ oder „sie“ genannt wird.

KOMPONENTEN

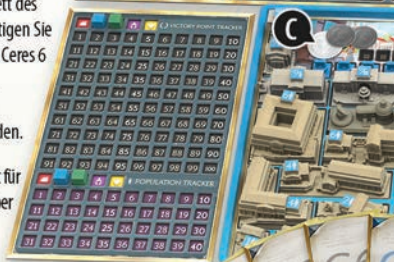
- 1 Tasche für die Gartenplättchen
- 1 Hilfe für den Einzelspieler
- 18 Ceres-Aktionskarten • 32 Gartenplättchen

SPIELVORBEREITUNG

1. Bauen Sie wie gewohnt ein 2-Spieler-Spiel Foundations of Rome auf, außer dass Sie die Gebäude oder das Tablett des zweiten Spielers nicht benötigen. Für Ceres (A) benötigen Sie jedoch noch einen zweiten Satz Gelände Marker. Gib Ceres 6 Aktionskarten wie einem menschlichen Gegner (B). Bewahren Sie die Aktionskarten von Ceres in einem verdeckten Stapel auf, um ihren Aktionsstapel zu bilden.

2. Du bist der erste Spieler – gib dir 5 Silber wie erwartet für den ersten Spieler (C). Geben Sie Ceres nicht das Startsilber (sie verwendet keine Silbermünzen wie Sie).

3. Lege alle Gartenplättchen in den Beutel (D).



4. Decken Sie die obersten drei Karten des Aktionsstapels von Ceres auf.
Ziehe für jede Karte ein Gartenplättchen aus dem Beutel und lege es auf die aufdeckende Position (E). Lege die 3 aufgedeckten Karten auf den Aktions-Ablagestapel (F).

5. Mische die 18 Karten von Ceres, um ihren verdeckten Aktionsstapel (G) zu bilden.

6. Ziehe 4 Karten von seinem Aktionsstapel und lege sie offen in eine Reihe (H).

Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad:

- **Normal:** Alle Ceres-Wohn- und Gewerbegartenplättchen zählen als eine Bevölkerung- oder Silbermünze.
- **Schwierig:** Einige Ceres-Wohn- und Gewerbegartenplättchen zählen als zwei Bevölkerungen oder Silbermünzen.
- **Herausforderung:** Ceres erhält zusätzliche Vergünstigungen und zusätzliche Siegpunkte. Nur für die erfahrensten Architekten, die ihre Fähigkeiten herausfordern möchten – siehe das Regelwerk für den Herausforderungsmodus auf Seite 8.



SPIELREGELN

Du spielst wie gewohnt an der Reihe und verwendest dabei die Grundregeln von Rome.

Die einzige Änderung bezieht sich auf die Spieleraktion „Aktie kaufen“: Einige Karten werden durch die Aktion „Verderbnis von Ceres“ mit Silbermünzen belegt. Der Preis einer Aktionskarte ist der darüber aufgedruckte Wert, plus die auf der Karte platzierten Silbermünzen. Die auf der Karte platzierten Silbermünzen werden an die Bank zurückgegeben, wenn Sie (oder Ceres) die Aktie kaufen. Wenn Sie Aktionskarten in den Bereich „Verkaufen“ verschieben, verschieben Sie auch die zugehörigen Silbermünzen.

GÄRTEN UND PARKS

Ceres baut keine Gebäude. Lege stattdessen Gartenplättchen mit Symbolen, die denen deiner Gebäude ähneln.

Ein oder mehrere (orthogonal) zusammenhängende Gartenplättchen bilden einen Park.

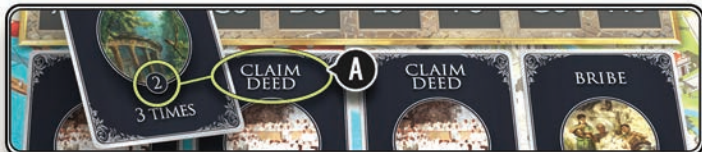


CERERE'S ZUG

Nachdem Sie Ihren Zug gespielt haben, ist Ceres an der Reihe. Drehe die oberste Karte seines Aktionsstapels um und sieh dir die Zahl an, die auf dieser Karte steht.



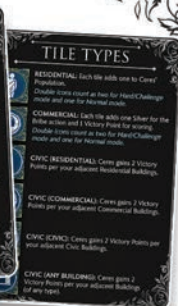
Führe die Aktion (A) der entsprechenden offenen Ceres-Karte aus und lege dann die ausgeführte Karte verdeckt unter den Nachziehstapel (B). Bewegen Sie die Karten schließlich nach links, um alle Löcher zu füllen, die in ihrer jeweiligen Reihe entstanden sind (C), und platzieren Sie die Karte, die zu Beginn des Zuges von Ceres umgedreht wurde, um das letzte Feld zu füllen (D).



SPIELERHILFE & GARTENPLATTEN

Informationen zu den drei verschiedenen Kartentypen von Ceres finden Sie auf der Vorderseite Ihrer Einzelspieler-Hilfekar-te. Auf der Rückseite der Karte finden Sie die Typen der Ceres-Gartenplättchen und ihre Effekte.

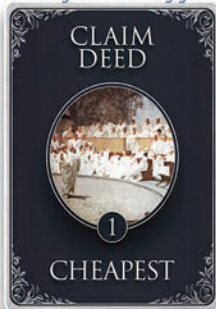
Die folgende Tabelle ist eine weitere Referenz für die Arten von Gartenfliesen.



	WOHNEN	Jedes Plättchen erhöht die Bevölkerung von Ceres um eins. <i>Doppelte Symbole zählen als zwei für den Modus „Hard/Challenge“ und als eines für den Modus „Normal“.</i>
	KOMMERZIELL	Jedes Plättchen fügt ein Silber für die Korruptionsaktion und 1 Siegpunkt für die Punktzahl hinzu. <i>Doppelte Symbole zählen als zwei für den Modus „Hard/Challenge“ und als eines für den Modus „Normal“.</i>
	CIVIC (WOHNEN)	Ceres verdient 2 Siegpunkte für Ihre angrenzenden Wohngebäude.
	CIVIC KOMMERZIELL	Ceres verdient 2 Siegpunkte für Ihre angrenzenden Gewerbegebäude.
	CIVIC (CIVICO)	Ceres verdient 2 Siegpunkte für Ihre angrenzenden Bürgergebäude.
	CIVIC (JEDES GEBÄUDE)	Ceres verdient 2 Siegpunkte für Ihre angrenzenden Gebäude (jeglicher Art).

AKTION AKTIONSAUFFORDERUNG

Es gibt drei Arten von Ceres-Karten, die Anweisungen zur Ausführung einer Handlungsaufforderung geben:



► Wenn die Karte 3 Prioritätsbuchstaben angibt und es eine Aktionskarte gibt, die mit dem Buchstaben ganz links übereinstimmt, nimmt Ceres die Karte (Ablegen Silber von der Karte), legt er sie auf seinen Aktionsablagestapel und markiert den Besitz des Geländes als normal.

- Stehen mehrere passende Aktionskarten zur Auswahl, nimmt sie die Aktion, deren Gelände einem ihrer bestehenden Gelände am nächsten kommt.
- Liegen mehrere Aktionskarten mit demselben Buchstaben in gleicher Nähe zu ihrem bestehenden Gelände, nimmt sie die günstigste. (Das Silber auf der Karte wirkt sich für sie genauso auf den Preis aus wie für dich.) Bei einem weiteren Gleichstand nimmt sie die ganz linke.
- Wenn dem ersten Buchstaben keine Aktionskarten entsprechen, wiederholen Sie den obigen Vorgang mit dem zweiten Buchstaben, dann gegebenenfalls mit dem dritten Buchstaben.

► Wenn die Karte Günstigste zeigt, nimmt sie immer die billigste Aktion (Tiebreaker: am weitesten links).

► Wenn die Karte am teuersten steht, nimmt sie immer die teuerste Aktion (Tiebreaker: ganz rechts).

Wenn keine Aktionskarten verfügbar sind, die den Anweisungen auf Ceres' Karte entsprechen ODER wenn Ceres keine freien Geländeplättchen hat, baue einmal:

► Drehe die oberste Karte seines Aktionsstapels auf; Ziehe ein zufälliges Gartenplättchen und lege es offen auf das angegebene Gelände.

► Wenn keine Aktionsplättchen gezogen werden können, gilt die Aktion als fehlgeschlagen und Ceres erhält 1 Siegpunkt.

AKTION ZUR PARKERWEITERUNG

Wenn Ceres ihre Parks erweitern möchte, baut sie drei Mal und geht dabei wie folgt vor:

- ▶ Wenn sie mindestens ein leeres Gelände hat, zieht sie zufällig ein Gartenplättchen. Finden Sie den größten Park, den er besitzt, an den mindestens eines seiner leeren Grundstücke angrenzt. Legen Sie das Plättchen auf dieses Feld.
 - Wenn es mehrere Parks derselben Größe oder mehrere Länder neben demselben Park gibt, können Sie wählen, wie Sie es für richtig halten.
 - Wenn Ceres kein leeres Grundstück hat, das orthogonal an einen Park angrenzt, legt er den Garten auf ein diagonal angrenzendes Grundstück seines Grundstücks.
 - Wenn Ceres kein Gelände neben ihren Parks hat, legen Sie das Gartenplättchen so nah wie möglich an ihren größten Park und so weit wie möglich von Ihren Gebäuden entfernt. Wenn zwei oder mehr seiner Terrains diese Voraussetzungen gleichermaßen erfüllen, darfst du wählen, auf welchem Terrain gebaut werden soll.
 - Wenn sie KEIN leeres Gelände hat, erhält Ceres stattdessen sofort 1 Siegpunkt für jedes Plättchen, das sie nicht platziert hat.
 - Wiederholen Sie den obigen Vorgang noch zwei Mal.



ERSCHÖPFTE GARTENPLÄTZE

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Ceres die Gartenplättchen ausgehen, wenn sie eines platzieren muss, legen Sie einfach den Geländemarker vom Gelände in ihren Vorrat zurück. Dadurch erhält Ceres 4 Siegpunkte für jedes benachbarte Gelände, das sie kontrolliert.

KORRUPTIONSAKTION

Zähle die Anzahl der Silbermünzen auf den Gartenplättchen auf dem Spielplan. Nimm diese Anzahl an Silber +1 aus der Bank und lege ein Silber offen auf jedes Aktionsplättchen, von links nach rechts, bis dir das Silber zum Platzieren ausgeht oder auf alle Aktionen während dieser einen Aktion ein Silber gelegt wurde. Alle verbleibenden Silbermünzen müssen an die Bank zurückgegeben werden.

ENDE DER RUNDE

Nachdem die letzte Aktion gekauft wurde, führt Ceres als letzte Aktion der Runde eine Parkerweiterung durch. Er dreht keine Karte um.

SCORE - ENDE EINER ÄRA

SCORE GARTEN / WOHNGEBÄUDE

Jedes Bevölkerungssymbol auf den offenen Gartenplättchen zählt zur Gesamtbevölkerung von Ceres.

Schwierigkeitsgrad Normal: Jedes Gartenplättchen mit zwei Personen Symbolen (einem großen und einem kleinen) zählt als Bevölkerung.



Auf Schwierigkeitsgrad Schwer/Herausforderung: Jedes Gartenplättchen mit zwei Personen zählt als zwei Bevölkerungen.

Registrieren Sie Ihre Bevölkerung und die Bevölkerung von Ceres im Bevölkerungsregister. Sie und Ceres erhalten beide Siegpunkte gemäß den normalen Bevölkerungswertungsregeln, als ob Ceres ein menschlicher Gegner wäre.

GARTEN / GEWERBEGEBÄUDE PUNKTE

Handelsgebäude bringen dir ganz normal Silber und Siegpunkte ein. Was Ceres angeht, gewährt jedes Handelsgartenplättchen im Spiel 1 Siegpunkt.

GARTEN-/STADTGEBÄUDE-PUNKTE

Ihre Bürgergebäude bringen Siegpunkte für Ihre angrenzenden Gebäude und angrenzenden Gartenplättchen. Die Plättchen des Stadtgartens von Ceres bringen 2 Siegpunkte für jedes Ihrer angrenzenden Gebäude mit den entsprechenden Symbolen (der Wert des Symbols auf jedem Gebäude spielt keine Rolle). Die Stadtgarten-Plättchen von Ceres gelten nicht für die anderen angrenzenden Gartenplättchen.

CERERE-BONUSPUNKTE: PARKS

Jedes quadratische Raster aus Gartenplättchen belohnt Ceres mit zusätzlichen Siegpunkten. Ein Gartenplättchen kann nur Teil eines Gitters sein (das mit der höchsten Punktzahl).

GRID BONUS

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

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

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



WERTUNG - SPIELENDE

Die Endwertung erfolgt wie beim Ende eines Zeitalters, mit der Ausnahme, dass Ceres 1 zusätzlichen Siegpunkt für jedes Gewerbegartenplättchen erhält, also jeweils 2 Siegpunkte. Wenn Sie am Ende des Spiels mehr Siegpunkte als Ceres haben, haben Sie das Spiel gewonnen und die schöne Stadt gebaut, die König Romulus wollte. Andernfalls haben Sie verloren, und die Natur erobert die

Ländereien von

7

Rom zurück.

GROSSE SCHWIERIGKEIT: HERAUSFORDERUNGSMODUS

- ▶ Drehen Sie alle sechs Ceres-Aktionskarten (zu Beginn des Spiels ausgeteilt) um und legen Sie die Gartenplättchen auf jedes der aufgedeckten Gelände.
- ▶ Ceres Civic Garden-Plättchen vergeben jetzt 3 Siegpunkte für jedes benachbarte Gebäude.
- ▶ Gartenplättchen mit zwei Bevölkerungs-/Silbersymbolen (ein großes, ein kleines) zählen wie im Schwierigkeitsgrad „Schwer“ als 2.
- ▶ Gewerbegartenplättchen mit 2 silbernen Symbolen bringen 2 Siegpunkte für die Wertung der Gewerbegebäude von Ceres (statt 1 Siegpunkt).
- ▶ Wenn seine Aktion, eine Aktion zu beanspruchen, fehlschlägt, erhält Ceres 2 Siegpunkte (statt 1 Siegpunkt).

INTEGRATION DER MONUMENT

Die Ceres Gardens-Erweiterung ist mit keinem der Spielmodule von Foundations of Rome kompatibel, mit Ausnahme der Monuments-Erweiterung. Wenn Sie Monuments Expansion in Ihr Solo-Spielerlebnis integrieren möchten, befolgen Sie bitte die nachstehenden Anweisungen:

SPIELVORBEREITUNG

Entferne den Tempel der Minerva und den Tempel des Vulkans aus der Tabelle der Denkmäler. Mische und ziehe Karten vom Monumentenstapel, bis du 3 Monumente unterschiedlicher Größe hast. Lege alle anderen Monumentkarten zurück in die Schachtel und lege die 3 ausgewählten Monumentkarten daneben. Platzieren Sie Monumentmarker in der gleichen Farbe wie die Ceres-Geländemarker im Spielbereich.

SPIELREGELN

Denkmäler werden normal gebaut.

Wenn Ceres eine Karte mit einem Denkmalsymbol aktiviert, um sie zu bauen, führe die normale Aktion aus und zähle dann die Anzahl der Bevölkerungs- und Gewerbegartenplättchen, die Ceres im Spiel hat. Ceres wird ein Denkmal bauen, das weniger Land einnimmt als die kombinierte Anzahl ihrer Bevölkerungs- und Handelsgartenplättchen. Beachten Sie, dass in den Schwierigkeitsmodi „Schwer“ und „Herausforderung“ alle Bevölkerungs- und Handelsplättchen als ein Plättchen zählen, auch wenn sie zwei Symbole haben. Ceres ignoriert die Einschränkungen und Anforderungen der Monumente. Wenn mehr Monumente verfügbar sind, nimmt Ceres zuerst das kleinste Monument. Lege das Denkmalplättchen für dieses Gebäude neben den Ablagestapel von Ceres. Befolgen Sie bei der Auswahl eines Geländes zum Bau des Ceres-Denkmals dieselben Bauregeln wie für die Gartenplättchen.



WERTUNG

Geschäfts- und Wohndenkmäler werden als typische Gartenplättchen dieser Art gezählt.



IMPRESSUM

Foundations of Rome entworfen von **Emerson Matsuuchi**

Ceres Gardens entworfen von **David Turczi**


Weitere Tests und Entwicklung: **John Albertson, Nick Shaw**

Produktentwicklung: **Bryan Pope, Walter Barber, Robert Geistlinger**

Künstlerische Leitung und Grafikdesign: **Stephen Gibson**

Produktion: **John Rogers**

Review & Korrektur: **J. Tucker White**



EIN BESONDERER DANK
AN ALLE UNSERE
KICKSTARTER-UNTERSTÜ
TZER, DIE FUNDAMENTS
OF ROM UND DIE
GÄRTEN VON CERERE
VERWIRKLICHT HABEN.

©2021 Arcane Wonders®, LLC. Wegen Kleinteilen nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. ES IST NICHT FÜR PERSONEN UNTER DEM EMPFOHLENE ALTER BESTIMMT. In China hergestellt.

