

GARDENS — OF — CERES



파운데이션: 로마 “케레스의 정원” 확장

규칙서

로마의 기초가 세워질 때, 여신 케레스는 자연의 파괴를 슬퍼하며 눈물을 흘립니다. 그녀는 지혜롭게도, 신도들이 자라나는 도시의 균형을 맞추기 위해 화려한 정원을 세우도록 인도했습니다. 여신은 지혜롭다고 판단된다면 도시 건설에 더욱 간섭할 수도 있습니다...

그러나 도시는 성장해야 하며, 당신은 왕의 뜻을 따라야 합니다. 설령 그 뜻이 이 정원들 주변에 건설을 해야 한다는 의미일지라도 말입니다.

이 규칙 전반에서 "당신"은 단독 인간 플레이어를 지칭하며, 상대는 "케레스" 또는 "그녀"로 지칭됩니다.

- 구성품
- 정원 타일을 담은 주머니 1
 - 솔로 요약카드 1장
 - 케레스 행동 카드 18장
 - 정원 타일 32장



게임 준비

1. **파운데이션:** 로마의 2인 게임기준으로 준비 하되, 두 번째 플레이어의 건물이나 플레이어 트레이는 필요하지 않습니다. 그러나 케레스용 토지 마커 두 번째 세트는 필요합니다 (A). 케레스에게도 상대 플레이어에게 주듯이 증서 카드 6장을 줍니다 (B). 이 카드들을 뒷면으로 쌓아 케레스의 증서 카드 더미를 만듭니다.

2. 당신이 선 플레이어이며 은화 5원을 받습니다 (C). 케레스는 시작 은화를 받지 않습니다 (그녀는 은화를 당신처럼 사용하지 않습니다).

3. 모든 정원 타일을 주머니에 넣습니다 (D).



게임 규칙

당신의 차례는 기본 **파운데이션:로마** 규칙에 따라 진행합니다. 유일한 변경점은 "증서 구입" 행동에서 케레스의 뇌물 행동에 따라 일부 카드에 은화가 놓인다는 것입니다. 증서 카드의 가격은 보드에 인쇄된 가격 + 카드 위의 은화입니다. 카드에 놓인 은화는 당신 또는 케레스가 그 카드를 구입할 때 은행으로 반환됩니다. "판매" 영역에서 증서 카드를 밀어낼 때, 그 위의 은화도 함께 이동시킵니다.

정원과 공원

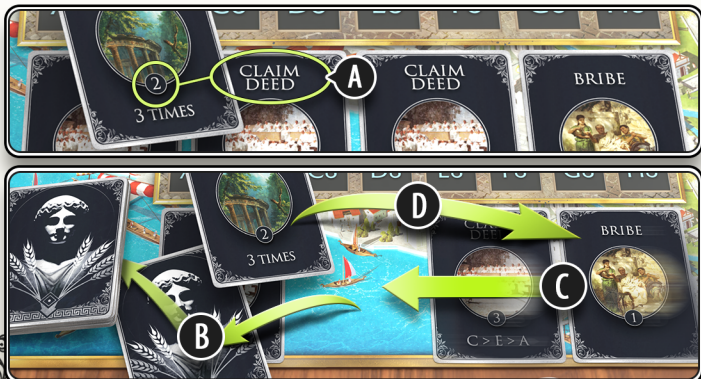
케레스는 건물을 건설하지 않습니다. 대신, 그녀는 당신의 건물 아이콘과 유사한 아이콘이 있는 정원 타일을 배치합니다. 하나 이상의 직선(상하좌우)으로 이어진 정원 타일은 하나의 공원이 됩니다.

케레스의 차례

당신의 차례가 끝나면, 케레스가 행동합니다. 그녀의 행동 덱에서 맨 위 카드를 펼쳐 그 카드에 적힌 숫자를 확인합니다.



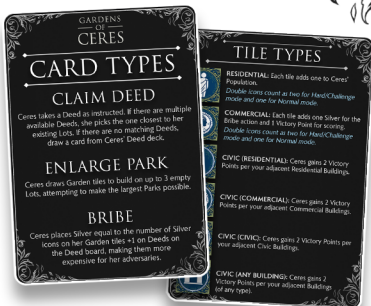
해당 숫자에 맞는 케레스 카드에 적힌 행동(A)을 수행하고, 그 카드를 뒤집어 행동 덱의 맨 아래에 넣습니다(B). 그 후 줄에 빈칸이 생기면 왼쪽으로 밀어 채우고(C), 처음에 펼쳤던 카드를 마지막 자리에 추가합니다(D).



플레이어 요약 카드 및 정원 타일

솔로 플레이어 요약 카드 앞면에는 케레스의 세 가지 카드 유형에 대한 정보가, 뒷면에는 케레스의 정원 타일 유형과 그 효과가 요약되어 있습니다.

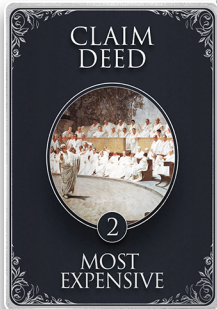
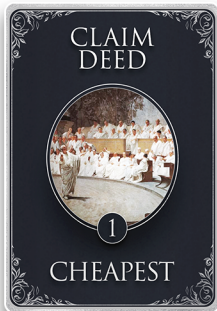
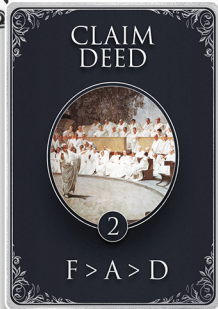
아래는 정원 타일 유형에 대한 추가 참고용입니다



	주거 건물	각 타일은 케레스의 인구 수치를 1만큼 증가시킵니다. <i>더블 아이콘은 어려움/도전 모드에서는 2로, 일반 모드에서는 1로 계산합니다.</i>
	상업 건물	각 타일은 뇌물 행동 시 은화 1과 점수 계산 시 승점 1점을 제공합니다. <i>더블 아이콘은 어려움/도전 모드에서는 2로, 일반 모드에서는 1로 계산합니다.</i>
	공공 건물 (인구 관련 점수)	케레스는 당신의 인접한 주거 건물당 승점 2점을 획득합니다.
	공공 건물 (수익 관련 점수)	케레스는 당신의 인접한 상업 건물당 승점 2점을 획득합니다.
	공공 건물 (공공 건물 관련)	케레스는 당신의 인접한 공공 건물당 승점 2점을 획득합니다.
	공공 건물 (모든 건물 관련)	케레스는 당신의 인접한 모든 종류의 건물당 승점 2점을 획득합니다.

증서 확보 행동

케레스 카드에는 세 가지 유형의 증서 확보 방법이 있습니다:



▶ 카드에 우선순위 알파벳이 3개 명시되어 있고, 첫 번째 글자에 해당하는 증서 카드가 있다면, 케레스는 그 카드를 가져가며 그 위의 은화는 버립니다. 증서 카드는 버린 카드 더미에 놓고 해당 부지에 토지 마커를 놓습니다.

- 여러 개의 해당 카드가 있다면, 그녀의 기존 부지와 가장 가까운 카드를 선택합니다.
※ 여러 카드가 같은 거리일 경우, 가장 **저렴한** 카드를 가져갑니다. (케레스에게도 은화는 가격에 영향을 미칩니다.) 또 동일하다면, 맨 왼쪽에 있는 카드를 선택합니다.
- 첫 번째 글자에 해당하는 카드가 없다면, 위 과정을 두 번째 글자, 세 번째 글자 순으로 반복합니다.

▶ 카드에 "가장 저렴한 카드(CHEAPEST)"라고 되어 있다면, 가장 저렴한 증서 카드를 가져갑니다. (동점 시 가장 왼쪽).

▶ "가장 비싼 카드(MOST EXPENSIVE)"라고 되어 있다면, 가장 비싼 증서 카드를 가져갑니다. (동점 시 가장 오른쪽).

만약 지시된 조건을 만족하는 증서 카드가 없거나 케레스에게 남은 토지 마커가 없다면, 그녀는 대신 한 번 정원 타일을 설치합니다:

▶ 그녀의 증서 카드 더미에서 맨 위 카드를 공개하고, 해당 위치에 무작위 정원 타일을 뽑아 배치합니다.

▶ 더미에 더 이상 카드가 없다면, 해당 행동은 실패이며 케레스는 승점 1점을 얻습니다.



공원 확장 행동

케레스가 공원을 확장하고자 할 때는 아래 절차에 따라 3번 정원 타일을 설치합니다:

- ▶ 빈 부지를 최소 1개 이상 보유하고 있다면, 무작위로 정원 타일을 뽑습니다. 그녀의 공원 중에서 인접한 빈 부지가 있는 가장 큰 공원을 찾아 해당 부지에 타일을 배치합니다.
 - 동일한 크기의 공원이 여럿이거나, 하나의 공원에 인접한 부지가 여럿이라면, 당신이 선택합니다.
 - 인접한 직선 방향의 빈 부지가 없다면, 대각선 인접 부지에 놓습니다.
 - 그녀의 공원과 인접한 부지가 없다면, 가장 큰 공원에 가장 가까우면서도 당신의 건물로부터는 가장 먼 부지에 놓습니다. 조건을 동일하게 만족하는 부지가 여럿이라면 당신이 선택합니다.
- 빈 부지를 전혀 보유하고 있지 않다면, 그녀는 대신 타일 1개당 승점 1점을 즉시 획득합니다.
- 이 절차를 총 두 번 더 진행합니다.



정원 타일 소진 시

만약 케레스가 정원 타일을 다 써서 설치할 수 없다면, 해당 부지에서 부지 마커를 회수합니다.
이때, 인접한 그녀의 부지 1개당 승점 4점을 얻습니다



뇌물 행동

보드 위에 있는 정원 타일에 그려진 은화 아이콘 수를 계산합니다. 그 수 +1만큼의 은화를 은행에서 가져와 왼쪽부터 차례로 앞면으로 공개된 소유권 카드에 1개씩 올립니다. 더 이상 은화를 놓을 카드가 없거나 준비한 은화가 소진되면 중단합니다. 남은 은화는 은행에 반납합니다.

라운드 종료

마지막 증서 카드가 구매된 후, 케레스는 마지막 행동으로 공원 확장 행동을 1회 수행합니다. 이때는 카드를 펼치지 않습니다.

시대 종료 시 점수 계산

주거 건물 / 정원 점수 계산

앞면으로 공개된 정원 타일의 인구 아이콘 수를 케레스의 인구 총합으로 계산합니다.

보통 난이도: 큰 사람 + 작은 사람 아이콘이 있는 정원 타일은 인구 1로 계산합니다.

어려움 / 도전 난이도: 해당 타일은 인구 2로 계산합니다..



당신과 케레스의 인구를 인구 트랙에 표시하고, 일반 인구 점수 규칙에 따라 각각 승점을 획득합니다.

상업 건물 / 정원 점수 계산

당신의 상업 건물에서는 일반적인 방법대로 은화와 승점을 받습니다.

케레스는 보드 위의 상업 정원 타일 1개당 승점 1점을 획득합니다.

시민 건물 / 정원 점수 계산

당신의 시민 건물은 인접한 건물과 정원 타일에 따라 점수를 얻습니다. 케레스의 시민 정원 타일은 그녀의 정원 타일이 아닌, 인접한 당신의 건물 중 아이콘이 일치하는 것당 승점 2점을 제공합니다. 아이콘 수치는 고려하지 않습니다.

케레스 보너스 점수: 공원

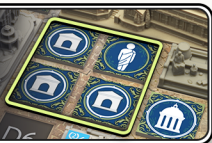
정원 타일이 정사각형 형태를 이룰 경우, 그 크기에 따라 보너스 승점을 얻습니다. 각 정원 타일은 하나의 정사각형 공원에만 포함될 수 있고, 가장 점수가 높은 조합만 계산합니다.

격자 보너스

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

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

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



게임 종료 시 점수 계산

게임이 완전히 종료된 후의 점수 계산은 시대 종료 점수 계산과 동일하게 진행하되, 케레스의 상업 정원 타일당 추가로 승점 1점을 더해 총 2점을 획득합니다.

게임 종료 시 당신의 승점이 케레스보다 높다면, 당신은 승리하며 왕 로물루스가 바라던 아름다운 도시를 건설한 것입니다. 반대라면, 당신은 패배했고 자연이 로마의 땅을 다시 차지한 것입니다.

난이도 상승: 도전 모드

- ▶ 게임 시작 시 케레스의 증서 카드 6장을 모두 공개하고, 각 부지에 정원 타일을 배치합니다.
- ▶ 케레스의 시민 정원 타일은 인접한 당신의 건물당 승점 3점을 제공합니다.
- ▶ 인구 / 은화 아이콘 2개가 그려진 정원 타일은 어려움 난이도와 동일하게 각각 2로 계산됩니다.
- ▶ 은화 아이콘이 2개 있는 상업 정원 타일은 타일당 승점 2점을 제공합니다.
- ▶ "증서 확보 행동"이 실패할 경우, 승점 2점을 얻습니다. (기본 규칙에서는 1점)

기념물 확장과의 연동

케레스의 정원 확장은 다른 파운데이션:로마 모듈들과는 호환되지 않으며, 예외적으로 "기념물" 확장과 함께 사용할 수 있습니다. 다음 지침을 따르세요:

준비

미네르바 신전과 볼카누스 신전을 기념물 덱에서 제거합니다. 크기가 서로 다른 기념물 카드 3장을 뽑아 게임에 사용하고, 나머지는 상자에 보관합니다. 케레스의 부지 마커 색상과 동일한 기념물 표시 마커를 케레스의 영역에 준비합니다.

게임 플레이

당신은 기념물을 일반적인 방법으로 건설합니다.

케레스가 기념물 아이콘이 있는 행동 카드를 활성화하면, 해당 행동을 수행한 뒤, 그녀의 인구 및 상업 정원 타일 수를 세어 그보다 작은 크기의 기념물을 1개 건설합니다. 어려움 / 도전 모드에서는 인구 및 상업 정원 타일이 더블 아이콘이라도 1개로 계산합니다.

케레스는 기념물의 제약이나 요구 조건을 무시합니다. 선택 가능한 기념물이 여러 개일 경우, 가장 작은 것을 우선적으로 선택합니다. 해당 기념물 카드는 케레스의 소유 더미 옆에 두세요.

케레스가 기념물을 건설할 위치는 정원 타일과 동일한 규칙을 따릅니다.



점수 계산

상업용 및 주거용 기념물은 해당되는 정원 타일과 동일하게 점수를 계산합니다.

CREDITS

Foundations of Rome designed by **Emerson Matsuuchi**

Gardens of Ceres designed by **David Turczi**

Additional Testing & Development: **John Albertson, Nick Shaw**

Product Development: **Bryan Pope, Walter Barber, Robert Geistlinger**

Art Direction & Graphic Design: **Stephen Gibson**

Manufacturing: **John Rogers**

Editing & Proofreading: **J. Tucker White**

영문판 수입, 한글 규칙서 번역/편집 : **보드엠 팩토리**



A SPECIAL THANK YOU
TO ALL OUR
KICKSTARTER BACKERS
FOR MAKING
FOUNDATIONS OF ROME
AND THE
GARDENS OF CERES
MODULE A REALITY.

©2021 Arcane Wonders®, LLC. Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR PERSONS UNDER THE RECOMMENDED AGE REQUIREMENT. Made in China.

