



FOUNDATIONS OF ROME

◆ **REGOLAMENTO** ◆



Ei do il benvenuto a Roma!

Io sono Aurelia e ti insegnerò come funzionano le cose da queste parti!

Su richiesta del nostro grande re e fondatore Romolo, avrai l'onore di costruire spaziose case, vivaci mercati e magnifici monumenti insieme ad altri costruttori qui, nella Città Eterna!

Iniziamo?

PANORAMICA DEL GIOCO

Nel corso di tre round, i giocatori competono tra di loro per diventare i più grandi architetti di Roma, comprando Lotti vacanti in schemi strategici e costruendo Edifici su di essi.

Gli Edifici più complessi sono più difficili da costruire, ma portano molta più gloria al proprio costruttore (sotto forma di Punti Vittoria).

Al termine del gioco, il giocatore che ha conquistato più gloria vince!



COMPONENTI DEL GIOCO BASE

- A) 81 carte Atto di Proprietà
- B) 48 Monete d'Argento, in tagli da 1 (24x) e 3 (24x)
- C) 4 Vassoi dei Giocatori (Rosso, Blu, Verde, Viola)
 - 96 Edifici, di tre tipi:
 - 32 Edifici Residenziali (beige)
 - 32 Edifici Commerciali (verde oliva)
 - 32 Edifici Pubblici (grigi)
- D) 96 tessere Icona (24 per ogni colore)
- E) 32 marcatori dei Lotti (8 per ogni colore)
- F) 8 cubi Punteggio (2 per ogni colore)
- G) 4 carte Consultazione
- H) 1 segnalino Primo Giocatore
- I) 1 tabellone Atti di Proprietà, dove vengono venduti gli Atti di Proprietà dei Lotti cittadini
- J) 1 tabellone Punteggio, usato per tenere traccia di Punti Vittoria e Popolazione
- K) 1 tabellone Città, che mostra il territorio di Roma, diviso in Lotti vacanti

COMPONENTI DELL'ESPANSIONE / MODULO



5° Giocatore

- A) 19 carte Atto di Proprietà
- B) 1 Vassoio del Giocatore
- C) 24 Edifici e tessere Icona
- D) 8 marcatori dei Lotti
- E) 6 marcatori dei Monumenti
- F) 2 cubi Punteggio
- G) 1 carta Consultazione

Monumenti

- H) 19 Monumenti & tessere Icona
- I) 19 carte Monumento
- J) 24 marcatori dei Monumenti (6 per giocatore)

Scambi & Furti

- K) 10 segnalini Favore

Volontà del Console

- L) 1 carta Console
- M) 30 segnalini Edifici del Console

Obiettivi

- N) 18 carte Obiettivo

Invocazioni

- O) 20 carte Invocazione

Ruoli dei giocatori

- P) 15 carte Ruolo dei giocatori

PREPARAZIONE DELLA PRIMA PARTITA



Prima di giocare la prima partita di Foundations of Rome, bisogna applicare le tessere Icona agli Edifici. Non è necessario rimuovere le tessere una volta applicate, a meno che non si vogliano dipingere le miniature degli Edifici in seguito. Questa operazione serve anche a familiarizzare con gli Edifici e il Vassoio del Giocatore!

Fare riferimento al Codice degli Architetti a pagina 26 per informazioni su ogni Edificio e su come applicare le tessere.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posizionare il tabellone Città, il tabellone Atti di Proprietà e il tabellone Punteggio uno vicino all'altro. Per una partita a 4 o 5 giocatori, utilizzare il lato del tabellone Città con più Lotti (A). Per una partita a 2 o 3 giocatori, utilizzare il lato del tabellone Città con meno Lotti (B).

2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il Vassoio del Giocatore corrispondente. I Vassoi dei Giocatori contengono gli Edifici, i marcatori dei Lotti e i marcatori dei Monumenti. I giocatori devono prendere anche i cubi Punteggio del rispettivo colore.



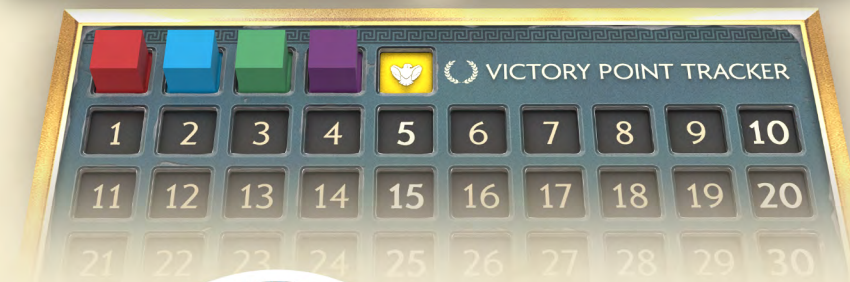
Nota: se nella partita in corso non è in uso l'Espansione Monumenti, i marcatori dei Monumenti presenti nei Vassoi dei giocatori non vengono utilizzati.

3. Posizionare i cubi Punteggio sugli appositi spazi dello stesso colore presenti sul tabellone Punteggio, uno sul tracciato dei Punti Vittoria e l'altro sul tracciato Popolazione.

4. Stabilire chi è il primo giocatore. Di norma, viene scelto dal proprietario del gioco (che può scegliere anche se stesso)! Il primo giocatore prende il segnalino Primo Giocatore.

a. Il primo giocatore prende 5 Argenti. Proseguendo in senso orario, ogni altro giocatore riceve 1 Argento in più del giocatore precedente. Quindi, in una partita a 4 giocatori, il primo giocatore prende 5 Argenti, il secondo 6, il terzo 7 e l'ultimo 8.

b. Posizionare il resto degli Argenti in 2 pile (una per quelli di valore 1 e l'altra per quelli di valore 3) vicino al tabellone Atti di Proprietà per creare una "banca" comune.



PREPARAZIONE DEL GIOCO (CONTINUA)

5. In una partita a 5 giocatori (richiede l'espansione per il 5° giocatore) si utilizza l'intero tabellone Città. In una partita con meno giocatori, si usa una porzione più piccola del tabellone Città che non contiene alcune righe e colonne di Lotti. In base al numero dei giocatori, rimuovere dal gioco alcune carte Atto di Proprietà:

a. In una partita a 4 giocatori, rimuovere tutte le carte Atto di Proprietà rosse (corrispondenti alla colonna J e alla riga 10). La partita verrà giocata su una griglia 9x9 e usando 81 Atti di Proprietà.

b. In una partita a 3 giocatori, rimuovere tutte le carte Atto di Proprietà rosse e viola (corrispondenti alle colonne I e J e alle righe 9 e 10). La partita verrà giocata su una griglia 8x8 e usando 64 Atti di Proprietà.

c. In una partita a 2 giocatori, rimuovere tutte le carte Atto di Proprietà rosse, viola e blu (corrispondenti alle colonne H, I e J e alle righe 8, 9 e 10). La partita verrà giocata su una griglia 7x7 e usando 49 Atti di Proprietà.

6. Mescolare le carte Atto di Proprietà rimanenti e distribuirne 6 a ogni giocatore.

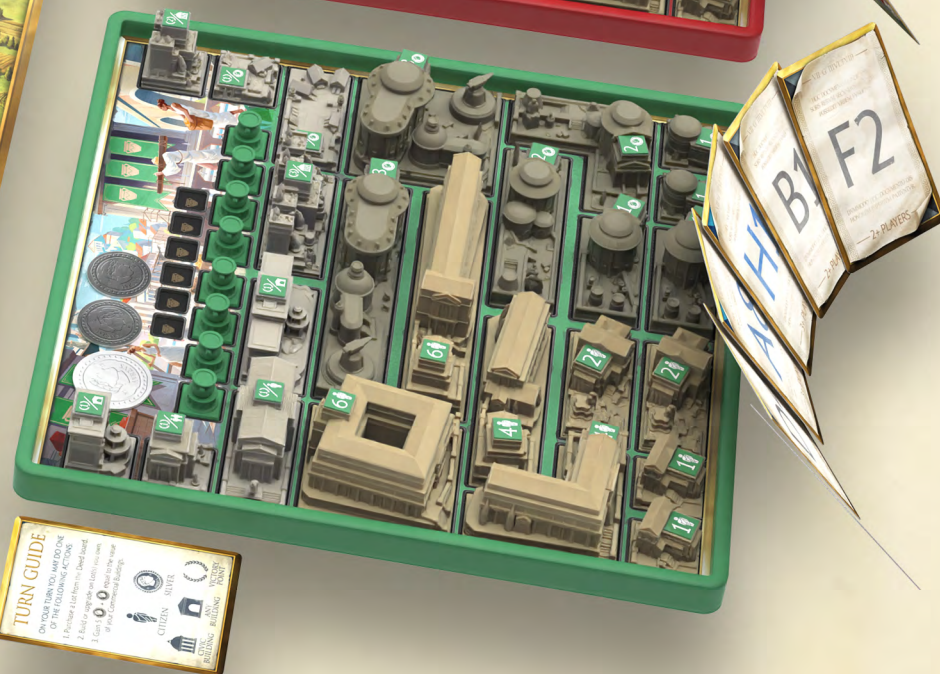
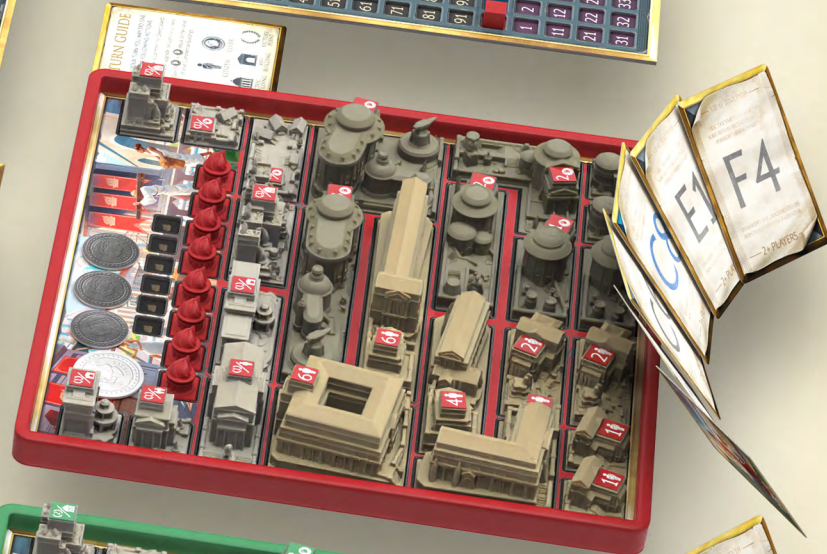
7. Posizionare i marcatori del Lotti del proprio colore sui Lotti corrispondenti alle carte Atto di Proprietà in proprio possesso. A questo punto, ogni giocatore ha 2 marcatori dei Lotti rimanenti nel proprio Vassoio del Giocatore. Nota: questo passaggio non è raffigurato nell'immagine soprastante.

8. Posizionare le proprie carte in un mazzo di fronte a sé. Ogni giocatore ha il proprio mazzo di Atti di Proprietà acquistati durante il gioco. In caso di dubbi, i giocatori possono guardare le carte presenti in questi mazzi per stabilire chi possiede i Lotti della città. Nota: questo passaggio non è raffigurato nell'immagine soprastante.

9. Suddividere le carte Atto di Proprietà rimanenti in tre mazzi di dimensioni il più possibile uguali. Posizionare un mazzo su ciascuno dei tre spazi Epoca 1, Epoca 2 ed Epoca 3 sul tabellone Atti di Proprietà.

10. Prendere dal mazzo Epoca 1 le prime 6 carte Atto di Proprietà e posizzionarle a faccia in su nell'area "Atti di Proprietà in vendita" sul tabellone Atti di Proprietà.





È il momento
di iniziare a
costruire
la città di Roma!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Foundations of Rome si gioca nell'arco di tre Epoche, ciascuna delle quali rappresenta circa dieci anni della storia iniziale della città. Mi aspetto grandi cose da te in questo arco di tempo!

Ogni Epoca è costituita da diversi round. Ogni round è composto da un turno di ogni giocatore. I giocatori svolgono il proprio turno a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. L'Epoca termina quando termina il mazzo degli Atti di Proprietà (inclusi quelli presenti sul tabellone).

I giocatori guadagnano Punti Vittoria al termine di ogni Epoca e li segnano sul tabellone Punteggio. Dopo aver calcolato il punteggio della terza Epoca, il gioco termina.

TURNO DEL GIOCATORE

Nel proprio turno, ciascun giocatore deve scegliere una delle azioni elencate qui sotto. Dopo averla svolta, il turno termina e il gioco passa al giocatore alla sua sinistra.



RICEVERE UNA RENDITA

OPPURE



ACQUISTARE UN ATTO DI PROPRIETÀ

OPPURE



COSTRUIRE UN EDIFICIO

AZIONE: RICEVERE UNA RENDITA

Il giocatore può chiedere più risorse a Romolo. In questo modo, guadagna 5 Argenti dalla banca. Inoltre, riceve Argenti pari al valore degli Edifici Commerciali che ha costruito sul tabellone Città.

Esempio: Cornelia decide di ricevere una rendita nel suo turno. Ottiene 5 Argenti da Romolo e 3 Argenti dal Panificio e dal Foro degli Artigiani che ha posizionato sul tabellone Città, quindi riceve un totale di 8 Argenti dalla banca e li aggiunge alla propria riserva.



Ecco un consiglio utile!

Dando un'occhiata al tuo Vassoio del Giocatore, puoi calcolare velocemente l'Argento fornito dagli Edifici che hai costruito. Puoi sfruttare questo metodo anche per gli altri tipi di Edifici.

AZIONE: ACQUISTARE UN ATTO DI PROPRIETÀ

Non è possibile scegliere questa azione se tutti i propri marcatori dei Lotti sono già sul tabellone Città.

È possibile acquistare uno qualsiasi degli Atti di Proprietà disponibili sul tabellone Atti di Proprietà seguendo questi passaggi:

A. Pagare l'importo in Argenti mostrato sopra l'Atto di Proprietà desiderato. Le monete usate vanno alla banca.

B. Prendere la carta Atto di Proprietà dal tabellone Atti di Proprietà e aggiungerla al proprio mazzo Atti di Proprietà.

C. Far scorrere le altre carte Atto di Proprietà verso sinistra per riempire gli spazi lasciati vuoti, se presenti.

D. Mettere nell'ultimo spazio una nuova carta presa dalla cima del mazzo degli Atti di Proprietà dell'Epoca corrente.

E. Posizionare uno dei propri marcatori dei Lotti sul Lotto corrispondente del tabellone Città.

Importante! Quando viene girata l'ultima carta Atto di Proprietà dell'Epoca in corso, non aggiungere più carte all'area Atti di Proprietà in Vendita fino al termine dell'Epoca (vedi "Termine di un'Epoca" a pagina 10).

Esempio: Fabius vede il Lotto B4 in vendita e vuole acquistarlo. Paga 4 Argenti alla banca (A), prende la carta dal tabellone Atti di Proprietà e la posiziona nel proprio mazzo degli Atti di Proprietà (B). Fa scorrere di uno spazio, ciascuna verso sinistra, le tre carte con un prezzo maggiore di quella che ha acquistato (C), poi prende una nuova carta Atto di Proprietà dal mazzo dell'Epoca corrente e la posiziona sullo spazio da 10 Argenti (D). Infine, posiziona il suo marcatore del Lotto sul Lotto B4 del tabellone Città (E).



AZIONE: COSTRUIRE UN EDIFICIO



Esempio: Cassius decide di costruire sopra due Domus che ha costruito in precedenza, per sostituirle con una Domus Maxima. Può farlo perché la Domus Maxima ha dimensione 2 (cioè occupa 2 Lotti), mentre le due Domus hanno entrambe dimensione 1. I due Edifici più piccoli vengono rimossi dal tabellone Città e Cassius costruisce la sua Domus Maxima al loro posto.



Esempio: Fabius ha una Insula a "L" e due Lotti adiacenti vuoti. Nel suo turno, costruisce una Insula Imponente sopra la sua Insula e i suoi Lotti vuoti. Questo lascia un Lotto (E4) vuoto. Fabius posiziona su di esso un marcatore del Lotto per indicare che è ancora di sua proprietà.

Si può costruire un Edificio solo sui Lotti che si possiedono.

Ogni giocatore ha la sua fornitura di 24 Edifici. Gli Edifici sono di forme e dimensioni differenti. Per costruire un Edificio, bisogna essere in possesso di un gruppo di Lotti adiacenti che corrispondono alla forma dell'Edificio.

Quando si costruisce un edificio, bisogna sceglierne uno dal proprio Vassoio del Giocatore e posizionarlo sopra i Lotti posseduti, dopo aver recuperato i marcatori dei Lotti da quegli spazi per poterli riutilizzare in seguito.

Si può costruire senza restrizioni sui propri Lotti vuoti. Si può anche "costruire sopra" i propri Edifici costruiti in precedenza, ma solo se l'Edificio nuovo è più grande di ciascuno degli Edifici su cui si sta costruendo. **Non ha importanza il tipo di Edificio.**



Non puoi mai costruire sopra un Edificio della stessa dimensione o più grande.

Quindi non puoi costruire un Foro degli Artigiani (dimensione 3) sopra un'Insula (anch'essa di dimensione 3) né sopra una Fucina (dimensione 4).

Costruendo sopra altri Edifici, questi vengono rimossi dal tabellone Città e rimessi, insieme a eventuali marcatori dei Lotti, nel Vassoio del Giocatore. In seguito, potranno essere riutilizzati normalmente. I Lotti posseduti dal Giocatore continuano ad essere suoi, anche se alcuni rimangono vuoti per via della diversa forma del nuovo Edificio.



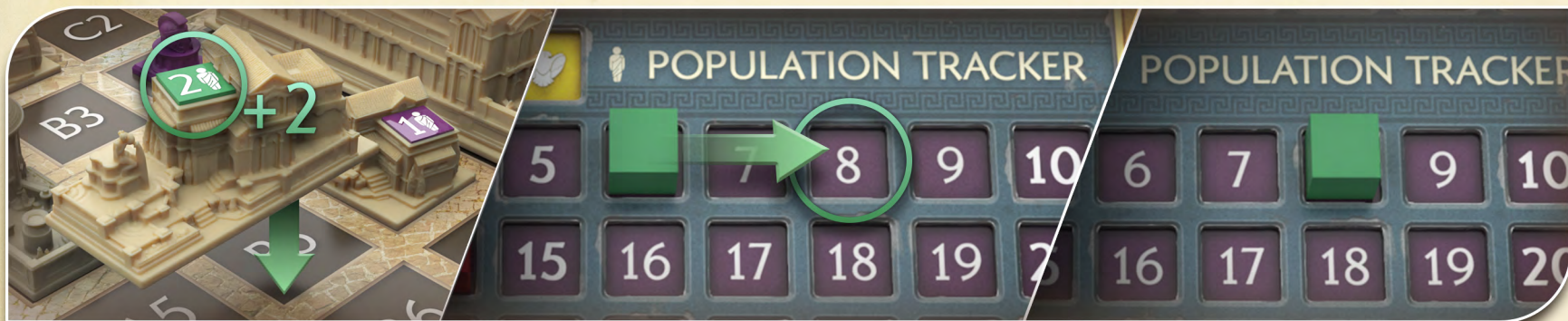


*Il numero degli Edifici disponibili è limitato! **Non puoi costruire un Edificio se non è nella tua riserva.***

***Non devi spendere Argenti per costruire gli Edifici.**
Romolo fornisce tutti i materiali e la forza lavoro necessari.*

COSTRUIRE EDIFICI RESIDENZIALI

Di norma, quando si costruisce un Edificio non succede nulla nell'immediato. Tuttavia, quando vengono costruiti o rimossi Edifici Residenziali, i giocatori devono aggiornare il tracciato Popolazione per rispecchiare il punteggio totale delle icone Cittadino presenti sui propri Edifici Residenziali.



TERMINE DI UN'EPOCA

Quando il mazzo delle carte Atto di Proprietà in uso termina, l'Epoca sta per terminare. I giocatori continuano a giocare i turni normalmente e possono anche acquistare Atti di Proprietà dal tabellone Atti di Proprietà, finché non sono stati comprati tutti quelli disponibili.

Non ripristinare il tabellone Atti di Proprietà quando viene acquistato l'ultimo Atto di Proprietà di quel round.

Una volta che il tabellone Atti di Proprietà è vuoto, ogni giocatore (incluso quello che ha acquistato l'ultimo Lotto dal tabellone Atti di Proprietà) gioca un ultimo turno in cui può ricevere una rendita o costruire.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO AL TERMINE DI UN'EPOCA

Al termine del round, i giocatori calcolano i Punti Vittoria da ciascuno dei tre tipi di Edifici costruiti: Residenziali, Commerciali e Pubblici. I giocatori ricevono anche Argenti bonus per i propri Edifici Commerciali.

È disponibile una Guida Rapida al Calcolo del Punteggio per ogni Epoca stampata sul tabellone Atti di Proprietà!





PUNTEGGIO DAGLI EDIFICI RESIDENZIALI



Ogni giocatore calcola il valore totale di Cittadini presenti sui propri Edifici Residenziali sul tabellone Città, poi controlla che il totale sia rappresentato in modo corretto sul tracciato Popolazione.

Il giocatore con più Cittadini guadagna Punti Vittoria pari al punteggio raggiunto sul tracciato Popolazione sommato a un bonus. Il bonus cambia in base all'Epoca:

$$\text{ERA 1} = +4$$

$$\text{ERA 2} = +7$$

$$\text{ERA 3} = +10$$

Le pareggi si risolvono in modo "amichevole": se due o più giocatori sono primi a pari merito sul tracciato Popolazione, ottengono entrambi il bonus.

Ogni altro giocatore guadagna Punti Vittoria pari al punteggio raggiunto dal giocatore avanti a lui sul tracciato Popolazione.

I giocatori devono avere almeno 1 Cittadino per guadagnare Punti Vittoria dal tracciato Popolazione; chi non ha Edifici Residenziali in gioco, non guadagna Punti Vittoria dalla Popolazione al termine di un'Epoca.

Esempio: È terminata l'Epoca 1 ed è il momento di calcolare il punteggio:

- Il viola ha 13 Cittadini
- Il verde ha 10 Cittadini
- Il rosso ha anche lui 10 Cittadini
- Il blu ha 0 Cittadini

Il viola guadagna 17 Punti Vittoria (la sua Popolazione attuale + il bonus dell'Epoca di 4 punti).

Il verde guadagna 13 Punti Vittoria. (Il verde guadagna punti pari alla posizione del marcatore del giocatore avanti a sé. Il viola è il giocatore più avanti del verde sul tracciato, quindi il verde guadagna 13 punti per via dei 13 Cittadini del viola).

Il rosso guadagna anche lui 13 punti, proprio come il verde. Il rosso è sullo stesso spazio del verde e i pareggi si risolvono in maniera amichevole.

Il blu non guadagna nessun punto. Per guadagnarne, infatti, avrebbe dovuto avere almeno 1 Cittadino sul tracciato Popolazione.





PUNTEGGIO DAGLI EDIFICI PUBBLICI

Ora è il momento di calcolare i Punti Vittoria dati dalle icone sugli Edifici Pubblici costruiti. Di norma, questi Edifici danno punti in base agli Edifici adiacenti ortogonalmente ad essi (cioè con un lato confinante) sul tabellone Città.



Dà punti per ogni Cittadino presente sugli Edifici Residenziali adiacenti



Dà punti per ogni Argento sugli Edifici Commerciali adiacenti



Dà punti per ogni Edificio adiacente, a prescindere dal tipo



Dà punti per ogni due Cittadini presenti sugli Edifici Residenziali adiacenti



Dà punti per ogni Edificio Pubblico adiacente

Non importa chi sia il proprietario degli Edifici adiacenti. I tuoi Edifici Pubblici danno Punti Vittoria per ogni Edificio adiacente, non solo per i tuoi!



Esempio: Porcia ha costruito una Biblioteca Gloriosa, che dà Punti Vittoria pari al numero totale di Cittadini presenti sugli Edifici Residenziali adiacenti, a prescindere dal proprietario di quegli Edifici. Nell'esempio mostrato, Porcia guadagna 6 Punti Vittoria dalla sua Biblioteca Gloriosa durante il calcolo del punteggio al termine di un'Epoca.



PUNTEGGIO DAGLI EDIFICI COMMERCIALI

Ogni giocatore prende Argento dalla banca pari al numero totale di icone Argento presenti sugli Edifici Commerciali che ha costruito in Città (esattamente come nell'azione Ricevere una Rendita, ma senza i 5 Argenti extra).

Inoltre, i giocatori guadagnano un numero fisso di Punti Vittoria per ognuno dei propri Edifici Commerciali in Città. La quantità di Punti Vittoria dati da ciascun Edificio Commerciale è stampata sul Vassoio del giocatore.

Nota: Durante il calcolo del punteggio dell'Epoca finale, i giocatori guadagnano Punti Vittoria invece di Argento per i propri Edifici Commerciali. Ad esempio, nell'Epoca finale, il Laboratorio della Ceramica vale in totale 3 Punti Vittoria.



RIPRISTINARE GLI ATTI DI PROPRIETÀ

Dopo che a tutti i giocatori sono stati assegnati Punti Vittoria e Argenti, riempire il tabellone Atti di Proprietà usando le carte del mazzo dell'Epoca successiva. Inizia un nuovo round e il Primo Giocatore è quello alla sinistra di chi ha giocato l'ultimo turno nel round precedente. Passare a lui il segnalino Primo Giocatore.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo la terza Epoca. Durante il calcolo del punteggio dell'Epoca finale, i giocatori guadagnano Punti Vittoria come per le altre Epoche, con due aggiunte:

Edifici Commerciali: Invece di prendere Argenti dagli Edifici Commerciali, ogni giocatore guadagna Punti Vittoria bonus pari agli Argenti che avrebbe guadagnato nell'ultimo round.

Lotti Vuoti: I Giocatori guadagnano 1 Punto Vittoria per ciascuno dei propri marcatori dei Lotti presente sul tabellone Città (a segnalare i Lotti vuoti che possiedono).

Il giocatore che ha il maggior numero di Punti Vittoria viene nominato Grande Architetto da Romolo e il suo nome verrà tramandato per tutta l'illustre storia di Roma! Se due o più giocatori sono in parità, vince quello con più Argenti. Se i giocatori sono ancora in parità, condividono la vittoria.



REGOLE OPZIONALI

Una volta acquisita una certa familiarità col gioco, se si desiderano nuove sfide, si possono aggiungere le seguenti regole opzionali al gioco, insieme a eventuali moduli aggiuntivi, combinati a piacimento!

DRAFT DEGLI ATTI DI PROPRIETÀ

Se si vuole un inizio del gioco meno casuale, si può aggiungere questa regola opzionale alla preparazione della partita:

Mescolare le carte Atto di Proprietà come al solito e distribuirne sei a ogni giocatore, ma a faccia in giù. I giocatori tengono le carte in mano, senza farle vedere agli altri.

In contemporanea, ogni giocatore sceglie una carta Atto di Proprietà dalla propria mano e la mette sul tavolo a faccia in giù, di fronte a sé. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto una carta, la rivelano in contemporanea. Mettono quindi un marcatore sul Lotto corrispondente e aggiungono la carta Atto di Proprietà al proprio mazzo personale.

Poi, ogni giocatore passa le carte Atto di Proprietà rimanenti al giocatore alla propria sinistra.

Continuare a scegliere e passare carte finché tutte sono state scelte. In questo modo, ogni giocatore ha sei Lotti vuoti sul tabellone Città e sei carte Atto di Proprietà nel mazzo di fronte a sé.

ESPANSIONE MONUMENTI

Più Roma cresce, più cresce anche l'ambizione dei suoi architetti. Popolazione e commercio sono in continua espansione e gli architetti vogliono portare la Città Eterna verso nuove vette di gloria. Romolo, il nostro leggendario re e fondatore non bada a spese per fornire i materiali necessari a costruire incredibili Monumenti per onorare gli dèi, i cittadini e il re. Presto Roma sarà più splendente che mai!

PANORAMICA

L'Espansione Monumenti di Foundations of Rome aggiunge un nuovo e ristretto gruppo di Edifici condivisi che possono essere costruiti solo dagli architetti più talentuosi. I Monumenti possono essere costruiti da ogni giocatore, proprio come gli Edifici della riserva personale di ciascun giocatore. Tuttavia, ogni monumento è unico e, una volta costruito, non è più disponibile per gli altri giocatori. I Monumenti sono potenti, ma hanno requisiti speciali che devono essere soddisfatti prima di poter essere costruiti.

Scopri di più su ciascun Monumento a pagina 28.

PREPARAZIONE

Svolgere la preparazione della partita come nel gioco base. Poi, seguire questi passaggi aggiuntivi:

1. Mescolare tutte le carte Monumento.
2. Rivelare un numero di carte Monumento pari al numero dei giocatori +3 (es: 7 carte in una partita a 4 giocatori).

Questi saranno gli unici Monumenti disponibili per la costruzione durante la partita.

3. Mettere queste carte a faccia in su accanto al tabellone Città e posizionare i relativi Monumenti sopra di esse (o vicino a esse).
4. Rimettere le carte e i Monumenti non utilizzati nella scatola.

Promemoria: Ogni giocatore ha 6 marcatori dei Monumenti del proprio colore nel Vassoio del Giocatore.



MONUMENTI

Gli Edifici messi vicino al tabellone Città durante la preparazione formano una “riserva comune” di Edifici che possono essere costruiti da qualsiasi giocatore; tuttavia, “chi prima arriva meglio alloggia”, infatti una volta che un Monumento è costruito, non è più disponibile per gli altri giocatori.

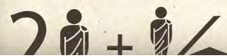
La concorrenza può essere spietata! Tieni d'occhio cosa fanno i tuoi avversari e quali Lotti stanno acquistando: non permettere che costruiscano il Monumento di cui hai bisogno!

La riserva dei Monumenti include Edifici di tutti e tre i tipi, Residenziali, Commerciali e Pubblici. Alcuni Monumenti hanno dei Requisiti di Costruzione che il giocatore deve soddisfare prima di poter costruire quel Monumento.

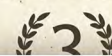
REQUIREMENTS:
THIS BUILDING MUST BE CONSTRUCTED
ON A LOT ON THE EDGE OF THE BOARD.



REQUIREMENTS:
MUST OWN 4+ LOTS WORTH OF
RESIDENTIAL BUILDINGS ON THE
BOARD (IN ANY COMBINATION).



REQUIREMENTS:
YOU MUST OWN A
SIZE 3+ BUILDING.



COSTRUIRE UN MONUMENTO

Come gli altri Edifici, un Monumento può essere costruito su Lotti vuoti o sopra Edifici più piccoli del giocatore, inclusi Monumenti più piccoli.

Anzitutto, bisogna aver soddisfatto i Requisiti elencati sulla carta Monumento dell'Edificio che si vuole costruire. Posizionare la carta Monumento accanto al Vassoio del Giocatore per tenerne a mente gli effetti.



Poi, prendere la miniatura del Monumento dalla riserva e aggiungerla al tabellone Città, seguendo le normali regole per la costruzione. Se viene costruito sopra un Edificio del giocatore, questo viene rimesso nella riserva. Se viene costruito sopra un Monumento più piccolo già costruito dallo stesso giocatore, questo viene rimesso, insieme alla sua carta, nella riserva comune e può essere costruito di nuovo da qualsiasi giocatore.

Dopo aver costruito un Monumento, inserire uno dei propri marcatori dei Monumenti su di esso, per segnalarne il possesso. Se non si hanno marcatori dei Monumenti disponibili, non si possono costruire Monumenti.

CHIARIMENTI SUI MONUMENTI

Bordo del tabellone Città

“Bordo del tabellone” si riferisce al bordo dell’area di gioco in uso e cambia in base al numero di giocatori:

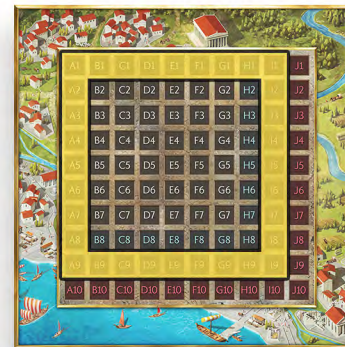
2 GIOCATORI



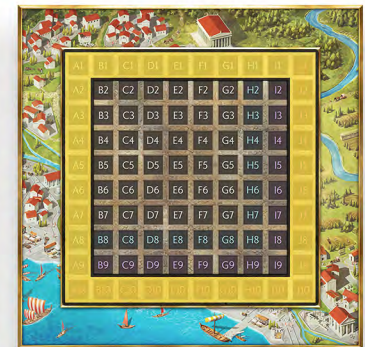
3 GIOCATORI



4 GIOCATORI



5 GIOCATORI



Dev’essere costruito su un Lotto sul bordo del tabellone Città

Per costruire un Edificio con questo requisito, almeno uno dei Lotti su cui verrà edificato deve essere sul bordo dell’area di gioco (non è necessario che lo siano tutti).

Tempio di Minerva

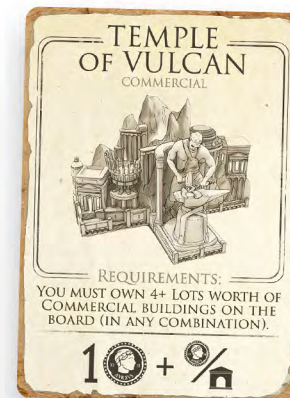
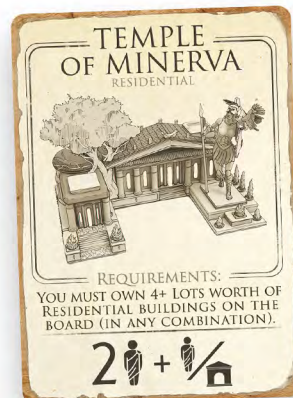
Questo Edificio vale 2 Cittadini + 1 Cittadino per ogni Edificio adiacente (a prescindere dalla dimensione o dal tipo di Edificio).

Tempio di Vulcano

Questo Edificio vale 1 Argento + 1 Argento per ogni Edificio adiacente (a prescindere dalla dimensione o dal tipo di Edificio).

Pantheon

Il Pantheon dev’essere costruito sopra Edifici già esistenti mentre tutti i marcatori dei Lotti sono nel proprio Vassoio del Giocatore (cioè non sul tabellone Città).



CONTENUTI AGGIUNTIVI

Vuoi nuove sfide? Una volta che avrai padroneggiato il gioco base e l'espansione Monumenti, puoi utilizzare altri contenuti aggiuntivi chiamati "Moduli" per mettere alla prova le tue abilità. I Moduli sono regole opzionali che aggiungono varianti e danno nuova profondità a Foundations of Rome.

I giocatori sono liberi di combinare a piacimento tutti i moduli che desiderano, tra Invocazioni, Scambi & Furti, Obiettivi e Ruoli dei Giocatori.

C'è un altro modulo, Volontà del Console, che può essere usato solo col gioco base e, volendo, con l'Espansione Monumenti. Volontà del Console non può essere utilizzato insieme agli altri 4 moduli.



VOLONTÀ DEL CONSOLE
I giocatori collaborano per avere la meglio contro un avversario comune.



SCAMBI & FURTI
I giocatori negoziano o intimidiscono per ottenere territori più grandi.



RUOLI DEI GIOCATORI
I giocatori iniziano il gioco con un effetto speciale unico.



OBIETTIVI
I giocatori guadagnano Punti Vittoria aggiuntivi se soddisfano determinati



INVOCAZIONI
I giocatori spendono Argento per acquisire potenti abilità.

MODULO SCAMBI & FURTI



Nelle stanze nascoste delle terme e negli antri oscuri della taberna, gli architetti stringono accordi segreti a porte chiuse, sperando di assicurarsi il controllo sui grandi progetti di Roma e ingraziarsi Romolo.

PANORAMICA

Queste regole opzionali sono consigliate per le partite a quattro o cinque giocatori. Il modulo può essere aggiunto nel gioco in tre modi:

- **Scambi:** i giocatori possono fare scambi volontari.
- **Furti:** i giocatori possono prendere a forza i Lotti dagli altri giocatori.
- **Entrambi:** entrambe le modalità sono disponibili nel gioco.

Nota: questo Modulo rende più facile la costruzione di Edifici più grandi che può cambiare la dinamica del gioco. Quindi, solo i giocatori più esperti e che hanno già una buona familiarità col gioco base dovrebbero usare questo Modulo opzionale.

SEGNALINI FAVORE



A prescindere dalla combinazione di regole usata, all'inizio del gioco ogni giocatore riceve due segnalini Favore.

Importante: il lato da 4 PV del segnalino viene usato solo quando si gioca con le regole Furti. Se si gioca solo con le regole Scambi, il segnalino Favore deve mostrare il lato 2 PV per l'intera partita.

I segnalini Favore possono essere usati come componente di uno Scambio (usando le regole Scambi) e sono una risorsa necessaria per il Furto (usando le regole Furti).

Alla fine della partita, i giocatori guadagnano Punti Vittoria in base ai segnalini Favore in loro possesso.

SCAMBI

Nel proprio turno, il giocatore può scambiare i Lotti vuoti che possiede con quelli di qualsiasi altro giocatore disposto a farlo. Durante il proprio turno si possono fare scambi con tutti i giocatori interessati. Solo il giocatore di turno può fare o proporre scambi: gli altri giocatori non possono fare scambi tra di loro.

Uno scambio viene fatto semplicemente modificando i marcatori sui Lotti scambiati e passandosi le carte Atto di proprietà associate.

Nota: se un Lotto cambia proprietario, assicurarsi che il nuovo proprietario prenda anche la carta Atto di Proprietà corrispondente e la aggiunga al proprio mazzo Atti di Proprietà per evitare confusioni.

Si può offrire più di un singolo Lotto durante uno scambio. Si possono scambiare più Lotti, fare scambi impari e anche offrire Argento o segnalini Favore come parte dell'offerta.

- Fabius può scambiare 2 suoi Lotti per 1 dei Lotti di Cornelia.
- Fabius può scambiare 2 suoi Lotti per 3 Lotti di Cassius.
- Fabius può scambiare 2 suoi Lotti per 1 Lotto e 8 Argenti di Porcia.
- Fabius può scambiare 2 suoi Lotti per 1 Lotto, 3 Argenti e 1 segnalino Favore di Porcia.

I giocatori possono fare promesse come parte di uno scambio, ma le regole non obbligano nessun giocatore a mantenerle. Ad esempio, un giocatore può dire "Se facciamo ora questo scambio, non costruirò un Edificio Pubblico su questo Lotto", ma, una volta terminato lo scambio, quel giocatore può infrangere la sua promessa e costruire comunque un Edificio Pubblico su quel Lotto!

Si possono scambiare Lotti in aggiunta alla normale azione del turno. Quindi, ad esempio, si può fare uno scambio, poi comprare un Lotto come azione del turno e infine scambiare il Lotto appena comprato.

Importante: Si possono scambiare solo Lotti vuoti, mai Edifici. Se sul Lotto è stato costruito un Edificio, non può essere scambiato.

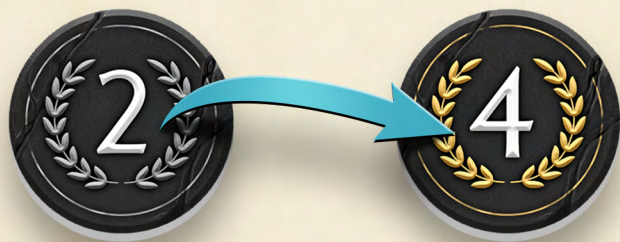
FURTI

Durante il proprio turno, il giocatore può scegliere di prendere a forza un Lotto vuoto da un altro giocatore. Anche il Furto, come lo Scambio, è un'azione gratuita che si può fare in aggiunta al turno normale, con le seguenti restrizioni:

- Non ci si può mai impadronire di un Edificio, solo di un Lotto vuoto.
- Bisogna possedere almeno 2 Lotti e/o Edifici adiacenti ortogonalmente al Lotto che si vuole rubare.
- Bisogna avere almeno un segnalino Favore da 2 PV. Girare il segnalino sul lato 4 VP e darlo al giocatore a cui si sta rubando il Lotto.

Una volta rubato il Lotto, rimpiazzare il marcatore del Lotto del proprietario originario con il proprio. Restituire il marcatore del Lotto al giocatore che ha subito il furto. Assicurarsi di prendere anche la carta Atto di Proprietà associata a quel lotto e aggiungerla al proprio mazzo degli Atti di Proprietà.

GIRARE I SEGNALINI FAVORE



Una volta girato dal lato 4 VP, un segnalino Favore viene considerato "Speso" e rimane così per il resto della partita. Non può essere utilizzato di nuovo.

Se si utilizzano anche le regole per gli Scambi, i giocatori possono decidere di scambiare i propri segnalini Favore Spesi (4 PV) o Non Spesi (2 PV). I segnalini Favore Spesi valgono più Punti Vittoria, ma quelli Non Spesi possono essere utilizzati per rubare.

MODULO OBIETTIVI



Nel tentativo di rendere Roma il più prospera e bella possibile, Romolo offre incentivi agli architetti che portano più varietà e personalità alla città.

PANORAMICA

Il modulo Obiettivi offre un nuovo modo per acquisire Punti Vittoria soddisfacendo determinati requisiti durante la partita. Questo modulo può essere incluso nel gioco in due modi: con gli Obiettivi Nascosti o con gli Obiettivi Pubblici.

OBIETTIVI NASCOSTI

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve due carte Obiettivo casuali coperte. I giocatori ne scelgono segretamente una da tenere e scartano l'altra a faccia in giù.

Se un giocatore soddisfa i requisiti per quell'Obiettivo prima della fine della partita, guadagna dei Punti Vittoria bonus durante il calcolo finale del punteggio.

OBIETTIVI PUBBLICI

All'inizio del gioco, pescare carte Obiettivo pari al numero dei giocatori. Tenere queste carte a faccia in su in una riserva comune, accessibile a tutti i giocatori.

Al termine del gioco, durante il calcolo finale del punteggio, controllare ogni carta Obiettivo e assegnare Punti Vittoria a ogni giocatore che ha soddisfatto i requisiti.

CHIARIMENTI



I pareggi si risolvono in maniera "amichevole".

Se si gioca con gli Obiettivi Pubblici e due o più giocatori soddisfano i requisiti per un Obiettivo, ciascuno di essi guadagna i Punti Vittoria. Se si gioca con gli Obiettivi Nascosti, solo il giocatore a cui era stata data la carta Obiettivo può ricevere i Punti Vittoria.

Lotti Contigui

Due o più Lotti sono considerati contigui se hanno un lato adiacente in comune.



MODULO INVOCAZIONI

Fin dalla nascita della città, gli architetti di Roma hanno cercato di onorare gli dèi con statue e templi sfarzosi. Mercurio, tra le altre cose messaggero degli dèi, è responsabile di portare le benedizioni dalle divinità alle persone come ringraziamento per la loro devozione. Mentre la competizione per la progettazione di Roma si fa bollente, gli architetti più affermati invocano Mercurio mentre pregano per avere la meglio sui loro avversari.

PREPARAZIONE

Seguire i passaggi della preparazione del gioco come nel gioco base. Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto le proprie carte Atto di Proprietà iniziali, mescolare le carte Invocazione e prenderne 9 casuali a faccia in giù. Mescolare 3 carte Invocazione in ciascun mazzo Epoca e rimettere i mazzi al proprio posto sul tabellone Atti di Proprietà.

Nota: Alcune Invocazioni richiedono l'utilizzo di determinati Moduli. I giocatori dovrebbero decidere insieme quali Moduli utilizzare prima dell'inizio del gioco e rimuovere le carte Invocazione legate agli altri Moduli prima di mescolarle.

ACQUISTARE CARTE INVOCAZIONE

Le carte Invocazione sono trattate come carte Atti di Proprietà; vengono posizionate sul tabellone Atti di Proprietà e acquistate con gli Argenti. Una volta acquistate, le carte Invocazione sono tenute a faccia in giù nell'area di gioco del giocatore finché non vengono usate.

USARE CARTE INVOCAZIONE

Attivare una carta Invocazione non richiede un'azione. A meno che non sia specificato diversamente, una carta Invocazione può essere utilizzata solo durante il proprio turno. Dopodiché, va messa a faccia in su nella propria pila degli Atti di Proprietà.

Alcune carte Invocazione hanno un effetto continuativo: queste carte vanno tenute a faccia in su nella propria area di gioco. I loro effetti sono attivi per il resto della partita.

Alcune carte Invocazione mostrano un valore in Punti Vittoria: questi punti vengono assegnati al termine della partita solo se l'Invocazione non è stata utilizzata.

Nota: se si gioca con il modulo Scambi & Furti, i giocatori possono includere carte Invocazione non utilizzate o con effetto continuativo nei loro scambi.



MODULO RUOLI DEI GIOCATORI

Le carte Ruolo del Giocatore forniscono potenti bonus passivi per creare nuove strategie.

PREPARAZIONE

Mescolare le carte Ruolo del Giocatore e distribuirne 2 coperte a ciascun giocatore all'inizio della partita. I giocatori ne scelgono segretamente una da tenere e scartano l'altra a faccia in giù. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto la propria carta, la rivelano in contemporanea e la leggono ad alta voce.

Il gioco procede come in una partita normale.

Nota: se non si usa l'Espansione Monumenti, rimuovere la carta Ruolo Filosofico prima di preparare il gioco.

VOLONTÀ DEL CONSOLE

GIOCO COOPERATIVO

Il Console è al diretto servizio di Romolo. È il braccio destro del re e asseconda ogni suo capriccio. Tuttavia, il Console ha anche volontà propria e cerca di eludere gli architetti per consolidare il proprio controllo sulla città.

Questo modulo è giocabile solo con 2-4 giocatori. Si può decidere di includere l'Espansione Monumenti, ma non è possibile utilizzare altri Moduli insieme ad esso.

PREPARAZIONE

1. Preparare il gioco come al solito.
2. Scegliere un colore non in uso per rappresentare il Console sui tracciati Punti Vittoria e Popolazione.
3. I giocatori e il Console iniziano il gioco con 5 Punti Vittoria (e con 0 Popolazione come di consueto).
4. Posizionare la carta Console con il lato PIANIFICAZIONE a faccia in su di fronte al primo giocatore. Quel giocatore controlla il Console fino al termine dell'Epoca.
5. Mescolare i segnalini Edificio di dimensione 1 e creare una pila a faccia in giù. Fare lo stesso per ogni forma e dimensione dei segnalini Edificio.
6. Selezionare la difficoltà:

STANDARD

Il Console inizia con 0 carte Atto di Proprietà.

DIFFICILE

Il Console inizia con 2 carte Atto di Proprietà casuali. Posizionare un segnalino Edificio su ciascun Lotto associato. Se i Lotti sono adiacenti, posizionare un Edificio di dimensione 2.

SFIDA

Il Console inizia con 4 carte Atto di Proprietà casuali. Posizionare un segnalino Edificio su ciascun Lotto associato. Se alcuni Lotti sono adiacenti, posizionare i segnalini Edificio più grandi possibili su ciascun Lotto contiguo.

Se si gioca anche con l'Espansione Monumenti, è consigliabile scegliere il livello Difficile o Sfida.



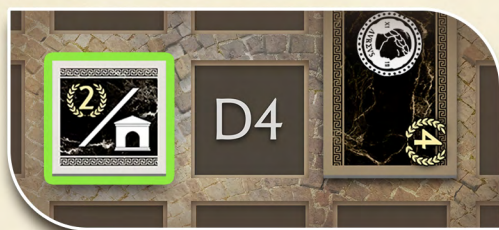
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori giocano i propri turni come di consueto. Dopo che il primo giocatore ha terminato il proprio turno, deve girare la carta del Console sul lato PRONTO. Se la carta Console è già sul lato PRONTO, deve effettuare i passaggi seguenti:

1) Prendere la carta più a sinistra sul tabellone Atti di Proprietà. Quell'Atto di Proprietà appartiene ora al Console.

- Posizionare la carta Atto di Proprietà a lato, nel mazzo degli Atti di Proprietà del Console.
- Far scorrere verso sinistra le carte Atto di Proprietà e pescarne una nuova dal mazzo Atti di Proprietà dell'Epoca corrente, come di consueto.

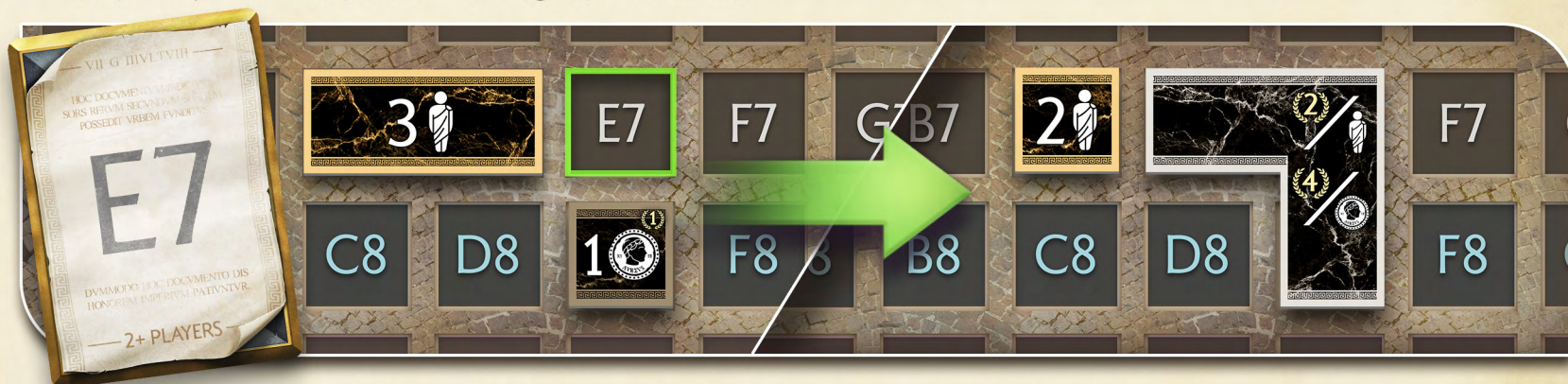
2) Costruire un segnalino Edificio:



- Se il nuovo Lotto non ingrandisce un'area in possesso del Console (es: non è adiacente a un segnalino Edificio esistente), pescare il primo segnalino di dimensione 1 dalla pila a faccia in giù e posizionarlo sul Lotto appena acquisito.

• Se il nuovo Lotto è collegato a uno o più dei segnalini Edificio del Console, posizionare il segnalino Edificio più grande possibile su quei Lotti. Rimuovere i segnalini Edificio più piccoli e posizionarli nelle pile degli scarti dei segnalini in base alla loro dimensione.

◦ Se, così facendo, uno o più Lotti del Console rimangono vuoti, pescare il segnalino o i segnalini più grandi che possono occupare quei Lotti e posizionarli negli spazi vacanti.



• Se una pila di segnalini a faccia in giù termina, rimescolare la rispettiva pila degli scarti e formare una nuova pila a faccia in giù.

**Nota: se non ci sono più segnalini della dimensione necessaria, il Console non prende il Lotto. Ottiene invece 7 PV.*

3) Infine, girare la carta Console dal lato PIANIFICAZIONE.



REGOLE SPECIALI

PUNTEGGIO PER LA POPOLAZIONE

I giocatori non ricevono Punti Vittoria per la Popolazione come di consueto. Invece, il giocatore (Console incluso) che ha la Popolazione maggiore riceve il bonus di maggioranza (4 Punti Vittoria per l'Epoca 1, 7 per l'Epoca 2 e 10 per l'Epoca 3). Tutti gli altri giocatori ricevono una penalità in Punti Vittoria pari alla differenza tra la propria Popolazione e quella del giocatore che ne ha di più.

Esempio: Al termine dell'Epoca 1, il Console ha Popolazione 12 e Titus 10. Il Console riceve 4 PV e Titus riceve una penalità di -2 PV.

Il punteggio dato dagli altri Edifici rimane invariato.

EDIFICI COMMERCIALI DEL CONSOLE

Gli Edifici Commerciali che il Console posiziona sul tabellone Città si ripercuotono sul costo minimo degli Atti di Proprietà sul tabellone Atti di Proprietà. All'inizio del gioco, il costo minimo di un Atto di Proprietà è di 2 Argenti, ma aumenta con l'avanzare del gioco. Il prezzo del primo spazio del tabellone Atti di Proprietà, e degli spazi successivi, aumenta in base al nuovo prezzo minimo.

Ogni 2 icone Argento sui segnalini Edifici Commerciali del Console (che sono in gioco) il prezzo minimo degli Atti di Proprietà aumenta di +1 Argento. Posizionare monete sul tabellone Atti di Proprietà per ricordarsi del nuovo prezzo di ciascuno spazio.



Esempio: il Console ha 4 icone Argento sui propri segnalini Edificio in città e questo aumenta il prezzo minimo degli Atti di Proprietà di +2. Gli spazi da 2 e 3 Argenti costano ora 4 Argenti ciascuno.

TERMINE DI UN'EPOCA

In aggiunta alla normale fase di ripristino di fine Epoca, passare la carta Console (e il controllo del Console stesso) al giocatore successivo in senso orario.

VINCERE E PERDERE





Dopo aver calcolato il punteggio finale, i giocatori vincono se tutti i giocatori hanno un punteggio individuale più alto del Console. Altrimenti, il Console è il vincitore.

CODICE DEGLI ARCHITETTI

Questa guida ti aiuterà a familiarizzare con gli Edifici di Foundations of Rome e include anche informazioni sulla preparazione iniziale delle tessere a incastro!





EDIFICI RESIDENZIALI

Nonostante esistessero case unifamiliari, la maggior parte dei romani di ceto medio e basso vivevano in edifici umili e plurifamiliari costruiti con mattoni d'argilla, calcestruzzo e legno.

-  1. Domus (x2)
-  2. Domus Maxima (x2)
-  4. Insula (lunga o a L)
-  6. Insula Imponente (lunga o quadrata)

EDIFICI COMMERCIALI

Commerce in Rome mainly consists of trading food, wood, glass, metals, textiles, pottery, and construction materials such as marble and brick.

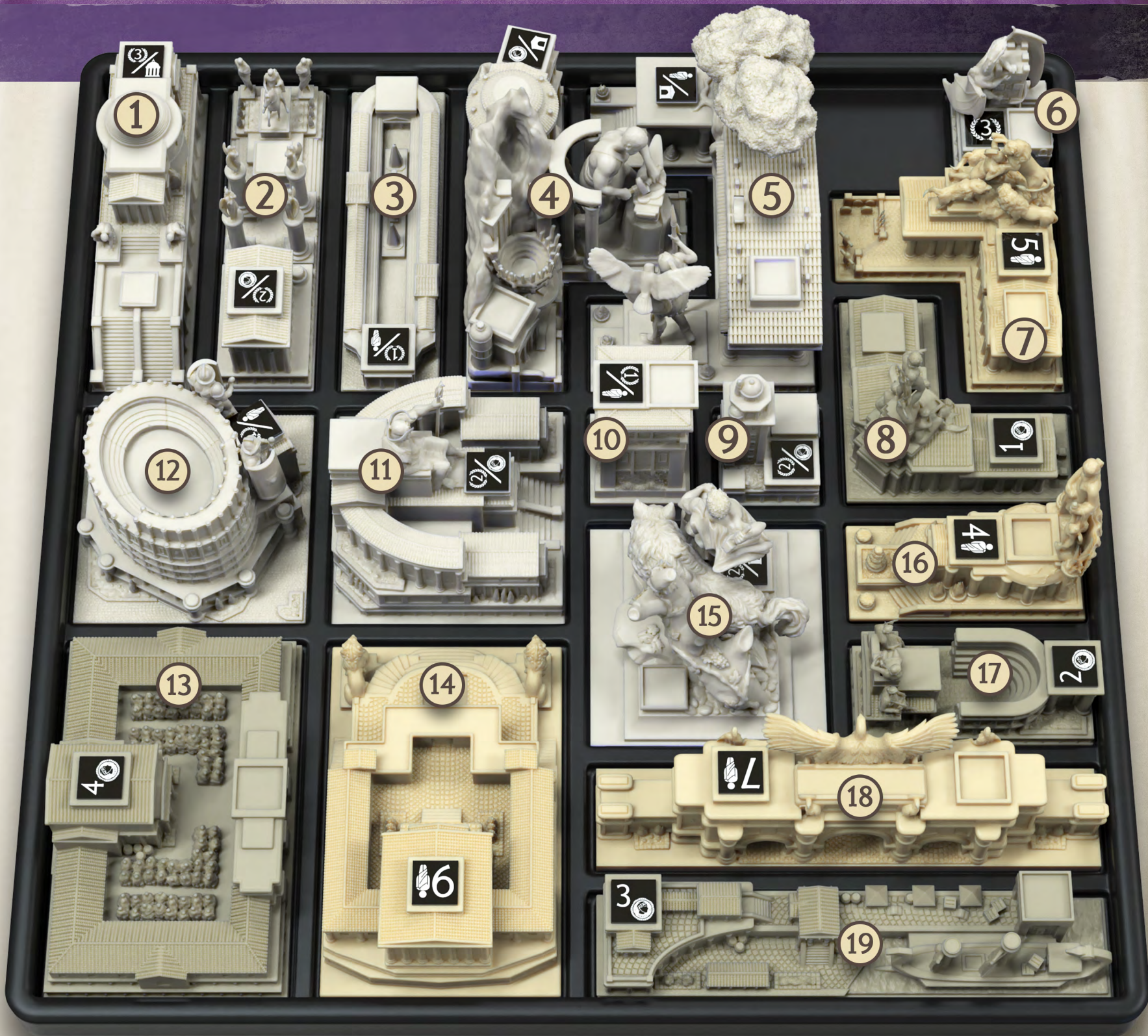
-  1. Panificio (x2)
-  1. Laboratorio della Ceramica (x2)
-  2. Foro degli Artigiani (lungo o a L)
-  3. Fucina (lunga o quadrata)

EDIFICI PUBBLICI

Roma è una città molto sociale, piena di fori pubblici e istituzioni locali per arricchire la vita quotidiana di cittadini e imprese.

-  9. Fontana
-  10. Biblioteca
-  11. Biblioteca Gloriosa
-  12. Fontana Maestosa
-  13. Giardini di Lusso
-  14. Piazza del Mercato
-  15. Mercato
-  16. Giardino





GUIDA ALLA CONSERVAZIONE DEI MONUMENTI

Utilizza questa guida come riferimento per riporre le miniature dei Monumenti nel proprio Vassoio in plastica.



1. Pantheon



2. Foro Romano



11. Tempio di Giove



3. Circo Massimo



12. Colosseo



4. Tempio di Vulcano



13. Cantina Reale



5. Tempio di Minerva



14. Règia



6. Torre delle Meraviglie



15. Statua di Romolo



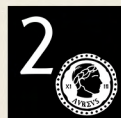
7. Tempio di Marte



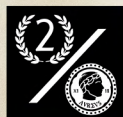
16. Tempio di Venere



8. Tempio di Nettuno



17. Tempio di Apollo



9. Faro



18. Arco di Trionfo



10. Torre d'Osservazione

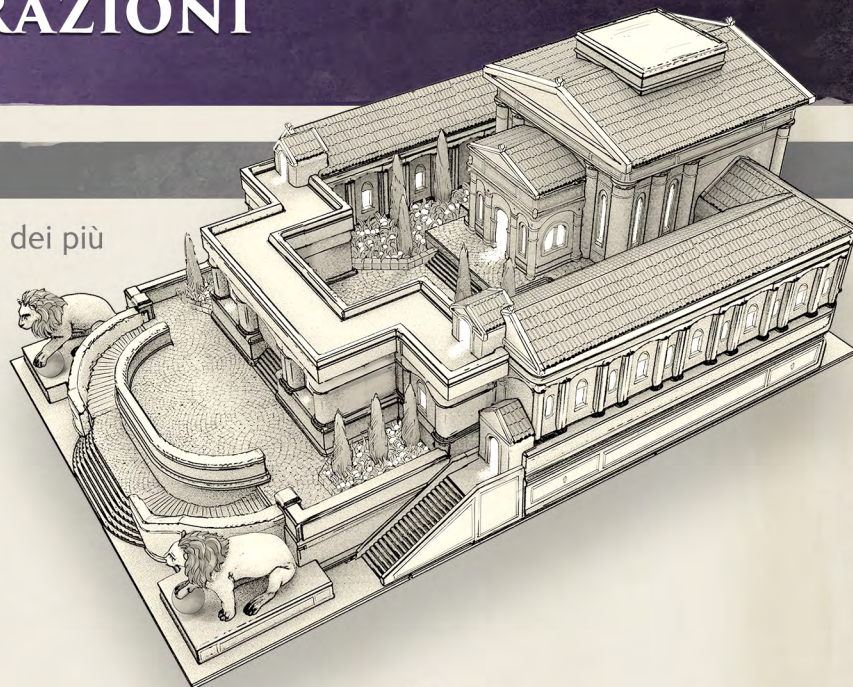
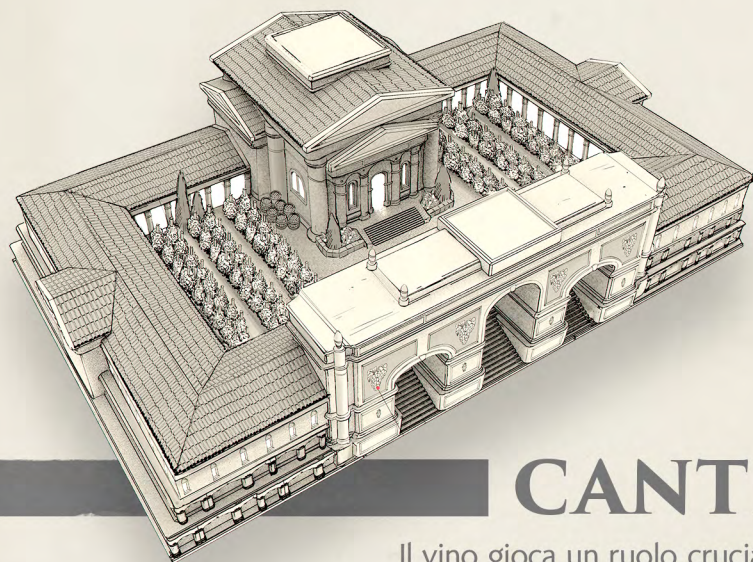


19. Porto Imperiale

INFORMAZIONI E ILLUSTRAZIONI DEI MONUMENTI

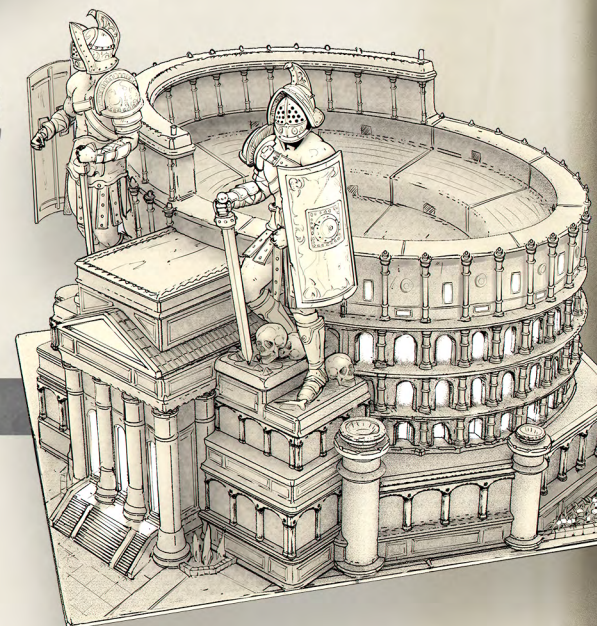
RÈGIA

Una delle dimore più lussuose di Roma, la Règia ospita alcuni dei più alti funzionari politici e le loro famiglie allargate.



CANTINA REALE

Il vino gioca un ruolo cruciale nella vita dei romani; non solo la produzione e la vendita di vino sono essenziali per l'economia, ma la viticoltura e l'arte della vinificazione sono elementi chiave della società e della cultura.

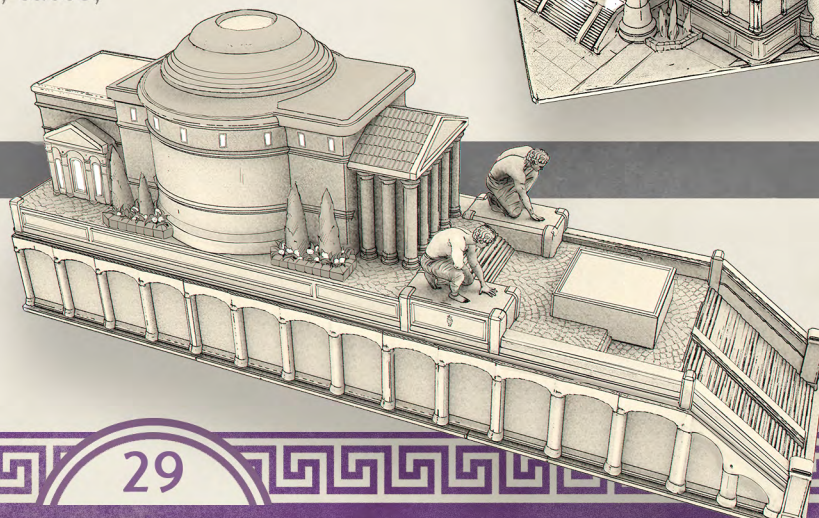


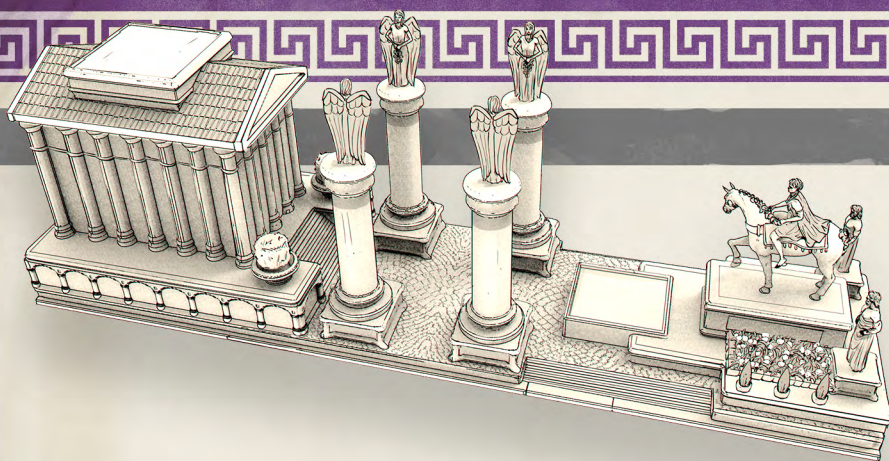
COLOSSEO

L'Anfiteatro Flavio, più comunemente noto come Colosseo, è la sede principale per competizioni tra gladiatori, cacce, spettacoli drammatici ed... esecuzioni pubbliche.

PANTHEON

Il Pantheon è un tempio che onora tutti gli dèi romani. Al centro del suo iconico tetto a cupola si trova un'apertura nota come oculus, attraverso la quale i visitatori possono vedere il firmamento.



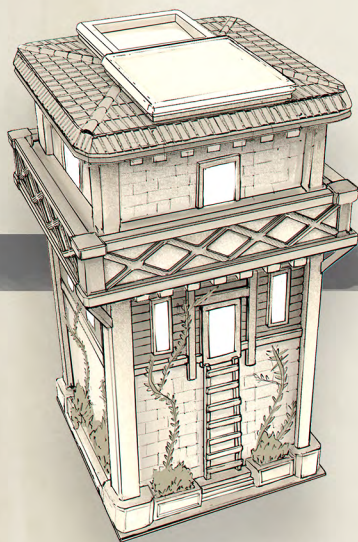
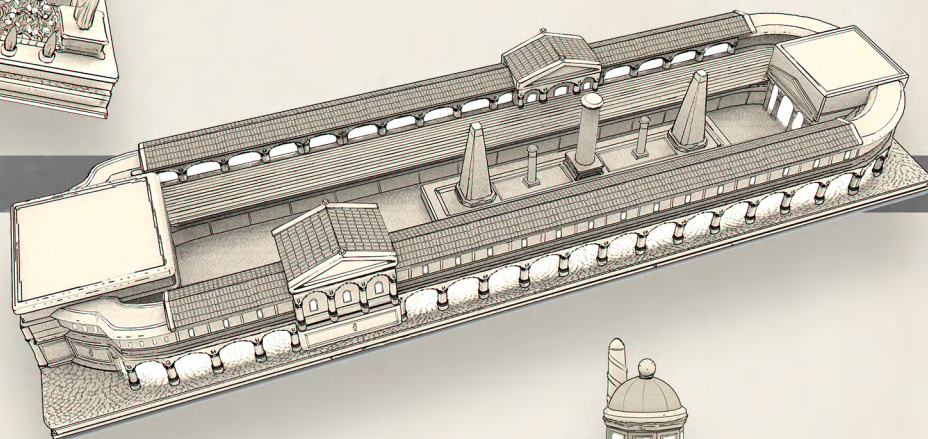


FORO ROMANO

Il Foro, cuore della vita sociale di Roma, è un'area polifunzionale che serve come spazio comune per commercio, politica, religione e intrattenimento.

CIRCO MASSIMO

Il Circo Massimo è un enorme stadio usato per corse di carri, gare di atletica, festività pubbliche e altre celebrazioni.

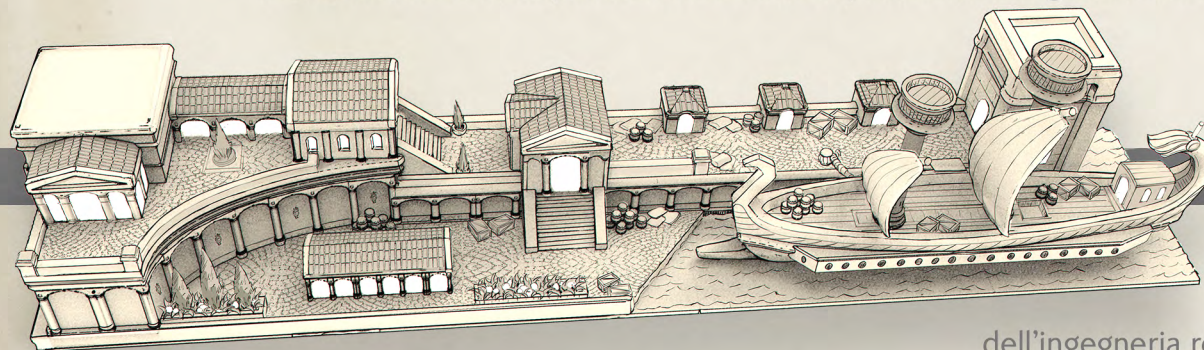
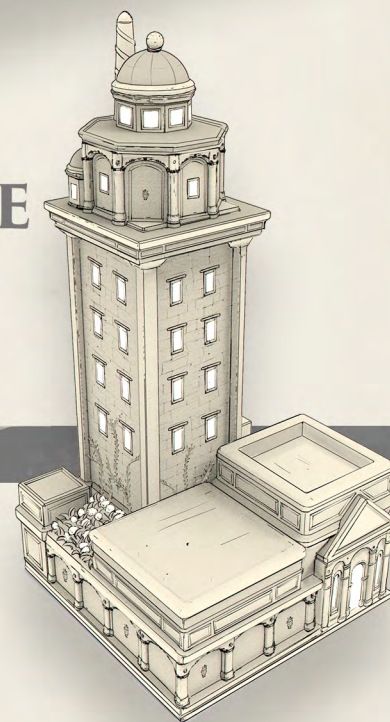


TORRE D'OSSERVAZIONE

Le torri d'osservazione di Roma, che fungono sia da fortificazioni militari che da tappe intermedie per i viaggiatori, sono un luogo in cui riposarsi e condividere storie durante i lunghi viaggi.

FARO

Il faro, celebre punto di riferimento per pescatori, commercianti e soldati che viaggiano per mare, è utilizzato dai romani per garantire la sicurezza delle importazioni e delle esportazioni lungo la costa.

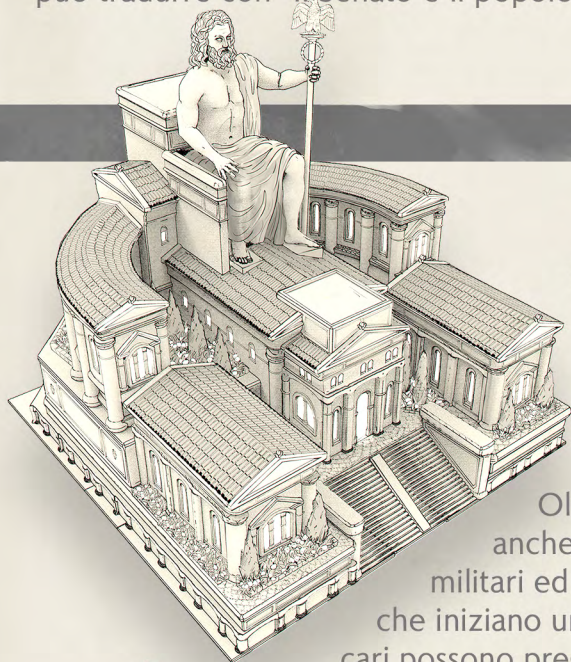
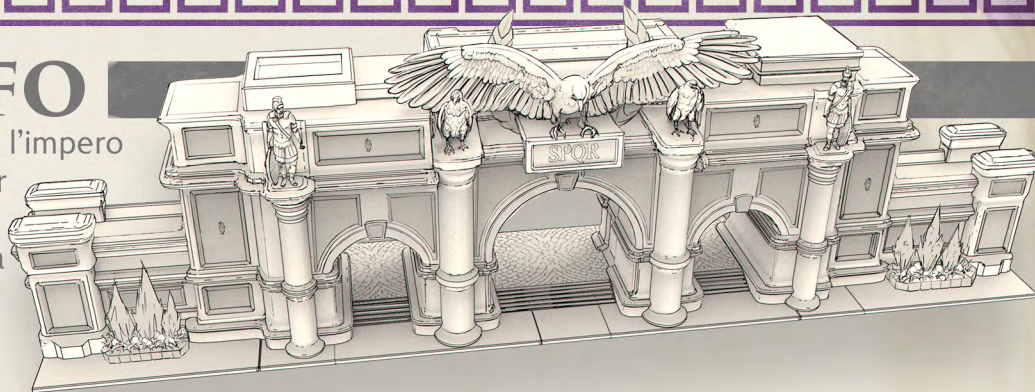


PORTO IMPERIALE

Uno dei prodotti più avanzati dell'ingegneria romana, il porto ospita migliaia di navi all'anno ed è il punto nevralgico per l'importazione, lo stoccaggio e la distribuzione delle risorse.

ARCO DI TRIONFO

Questi archi molto decorati sono presenti in tutto l'impero romano per celebrare grandi vittorie militari o per commemorare eventi pubblici di grande rilievo. Sulla loro sommità vi è incisa l'abbreviazione della frase latina "Senātus Populusque Rōmānus", che si può tradurre con "Il Senato e il popolo romano".



TEMPIO DI GIOVE

Il Tempio di Giove Ottimo Massimo, dedicato al dio supremo del pantheon romano, è il più grande e frequentato dei templi. Cuore della vita quotidiana, il tempio è utilizzato per cerimonie religiose, dibattiti pubblici e come banca per i cittadini comuni.

TEMPIO DI MARTE

Oltre al culto religioso, il Tempio di Marte serve anche come luogo d'incontro per importanti decisioni militari ed è pure il punto di partenza ufficiale per i soldati che iniziano una campagna nonché il luogo dove i loro cari possono pregare affinché tornino sani e salvi.

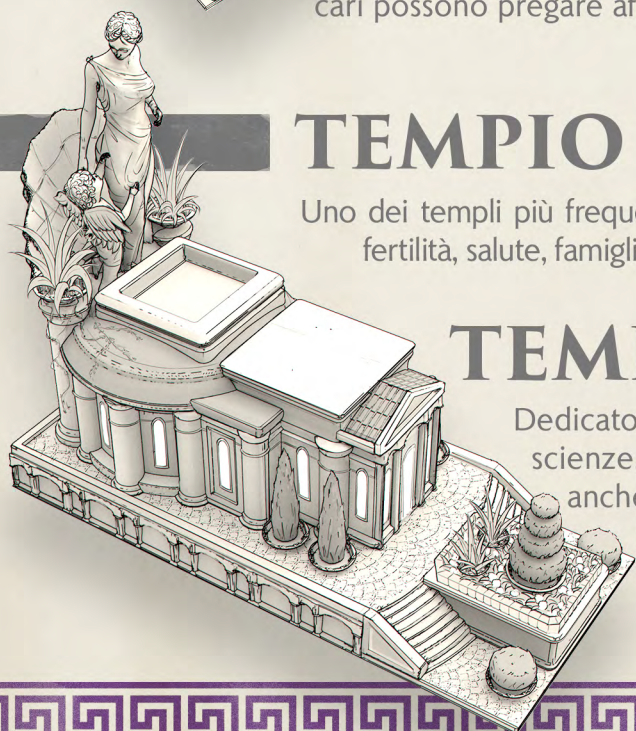


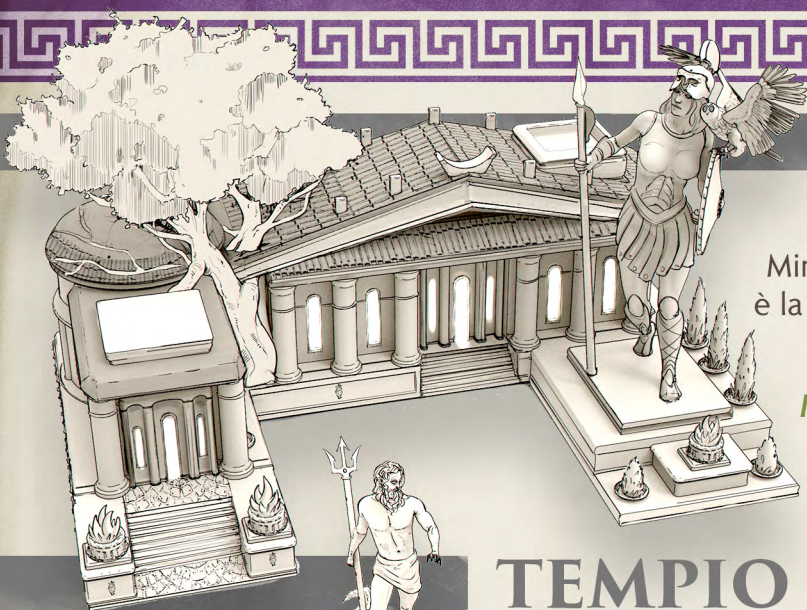
TEMPIO DI VENERE

Uno dei templi più frequentati, il Tempio di Venere è il luogo dove pregare per fertilità, salute, famiglia e amore... e anche per la salvezza di soldati e gladiatori.

TEMPIO DI APOLLO

Dedicato al dio patrono delle arti e delle scienze, il tempio di Apollo comprende anche un anfiteatro dove ci si esibisce in canzoni e rappresentazioni teatrali in suo onore.





TEMPIO DI MINERVA

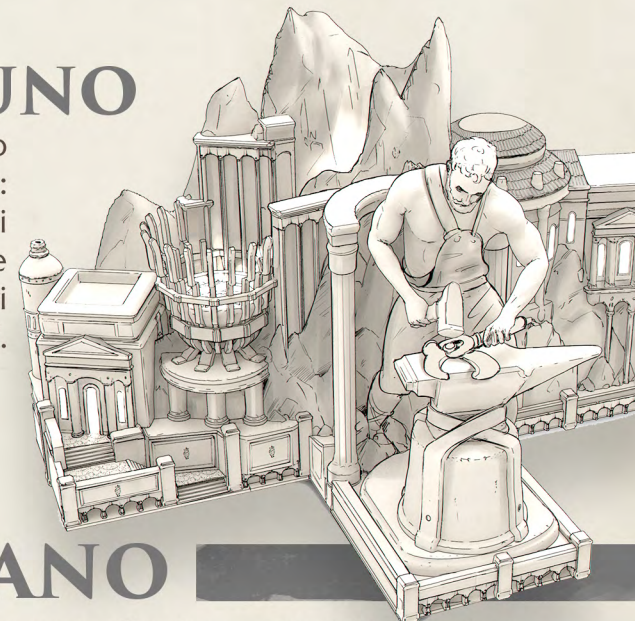
Minerva è una dea eclettica che presiede numerosi ambiti, ma in sintesi è la dea della strategia e della saggezza. Il suo tempio è luogo d'incontro per gli intellettuali più influenti della città.

Il Tempio di Minerva è stato ideato con la collaborazione della nostra fantastica community su Kickstarter!



TEMPIO DI NETTUNO

A differenza di altri templi polifunzionali, il Tempio di Nettuno ha un solo scopo nella comunità romana: è un luogo fondamentale dove i mercanti marittimi e i soldati rivolgono le proprie preghiere per viaggi sicuri e vittorie navali.



TEMPIO DI VULCANO

Essendo sia la divinità dei vulcani che dei fabbri, Vulcano personifica la capacità del fuoco di creare e distruggere. Il suo tempio è un rifugio per gli artigiani che pregano per prosperità e ispirazione.

Il Tempio di Vulcano è stato ideato con la collaborazione della nostra fantastica community su Kickstarter!

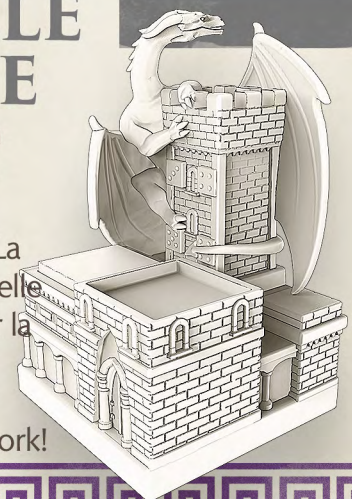


STATUA DI ROMOLO

Questa statua onora la vita di Romolo, re leggendario e fondatore di Roma. Raffigurato insieme a sua "madre", la mitica lupa che ha allevato lui e suo fratello Remo come suoi cuccioli. Romolo tiene tra le mani il martello che ha usato per fondare la (nostra) città e il teschio di suo fratello, sulla cui tomba è costruita la città stessa.

TORRE DELLE MERAVIGLIE

Roma non è stata costruita in un giorno: sono serviti anni di duro lavoro da parte di molte mani diverse e un pizzico di fortuna. La Torre delle Meraviglie onora quelle che sono state fondamentali per la creazione della città, vale a dire Tom Vasel e tutte le fantastiche persone della Dice Tower Network!







ILLUSTRAZIONI DI MICHAL SAWTYRUK

Design del gioco:
Emerson Matsuuchi

Sviluppo del gioco:
Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber

Sviluppo del prodotto:
Walter Barber

Produzione:
John Rogers

Marketing:
Robert Geistlinger

Revisione e adattamento:
**William Neibling
J. Tucker White**

Direzione artistica:
Stephen Gibson

Progetto grafico:
**Stephen Gibson
Cold Castle Studios**

Bozze e design degli Edifici:
Jonathan Defresne

Illustrazioni:
**Michal Sawtyruk
Damien Mammoliti
Blanca Jiménez**


Modelli 3D:
**Noble Robo Studios
Valerio Buonfantino
David Arberas**

Playtesters:
Rich Young, Ann Young, Jon Monath, Alex Blakeney, Jason Teague, Zach Connelly, Eric Alvarado, Eric Buscemi, Ryan Courtney, Gil Hova, Tam Myang, Dennis Rubinshteyn, Anneke Spoerri, Oleg Mu, Emma Larkins, Isaac Vega, Lindsey Rodes, Alex Eding, Dr. Thomas Allen, Colin Meller, Dr. Jason Medina, Daniel Towle, John Guytan, Brandon McKee, Trae Lenox, Mariana Lenox, Robert Trent Bush, Tony Triguero, Johnny Lee, Tiffany Pope, Erik Pope, Danielle Pope, Kevin DeMunn, Caitlin Nowak, Kyle Orsino, Joseph Raines, Bridget Young, Matthew Audino, Gonzo Rey del Castillo, Ian VanNest...**e un ringraziamento speciale ai molti fantastici giocatori che hanno provato Foundations of Rome a fiere ed eventi in tutto il Paese!**

Traduzione italiana:
Alex Giuliani e Valentina Ottomano per The Geeky Pen

Tante, tantissime grazie a tutti i nostri fantastici sostenitori su Kickstarter.
Senza di voi, Foundations of Rome non sarebbe stato un successo così grande!

All preshaded models have
been painted with Sundrop.

 **SUNDROP**



©2023 Arcane Wonders®, LLC. Non adatto a bambini di età inferiore ai 2 anni a causa di componenti di piccole dimensioni. QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON È DESTINATO A PERSONE AL DI SOTTO DELL'ETÀ CONSIGLIATA. Prodotto in Cina.