



FOUNDATIONS OF ROME

◆ **LIBRO DE REGLAS** ◆



¡Bienvenidos a Roma!

Soy Aurelia, y te ayudaré a aprender cómo funcionan las cosas por aquí.

A petición de nuestro gran rey y fundador, Rómulo, tendrás el honor de construir casas espaciosas, mercados bulliciosos y monumentos gloriosos junto a tus compañeros constructores en esta, la ciudad eterna.

Empezamos, ¿verdad?

RESUMEN DE LA PARTIDA

Durante tres rondas, competiréis para ser el mayor arquitecto de Roma, comprando solares vacíos con patrones estratégicos y construyendo vuestros edificios en ellos.

Los edificios más complejos son más difíciles de construir, pero dan a su constructor una gloria mayor (en forma de puntos de victoria).

Al final de la partida, el jugador con mayor gloria gana!



COMPONENTES DEL JUEGO BASE

- A) 81 cartas de escritura
- B) 48 monedas de plata, con valor 1 (24x) y valor 3 (24x)
- C) 4 bandejas de jugador (roja, azul, verde, morada)
 - 96 edificios, de tres tipos:
 - 32 edificios residenciales (beis)
 - 32 edificios comerciales (oliva)
 - 32 edificios municipales (gris)
- D) 96 losetas de iconos (24 por color)
- E) 32 marcadores de solar (8 por color)
- F) 8 cubos de puntuación (2 por color)
- G) 4 cartas de ayuda al jugador
- H) 1 ficha de primer jugador
- I) 1 tablero de escrituras, donde se venden las escrituras de los solares de la ciudad
- J) 1 tablero de puntuación, usado para medir los puntos de victoria y la población
- K) 1 tablero de ciudad, que muestra la ciudad de Roma dividida en los solares libres

EXPANSIÓN / MÓDULO COMPONENTES



5º jugador

- A) 19 cartas de escritura
- B) 1 bandeja de jugador
- C) 24 edificios y losetas de icono
- D) 8 marcadores de solar
- E) 6 marcadores de monumento
- F) 2 cubos de puntuación
- G) 1 carta de ayuda al jugador

Monumentos

- H) 19 edificios de monumentos y losetas de icono
- I) 19 cartas de monumento
- J) 24 marcadores de monumento (6 por color de jugador)

Comerciar y robar

- K) 10 fichas de favor

Voluntad del cónsul

- L) 1 carta de cónsul
- M) 30 fichas de edificio de cónsul

Objetivos

- N) 18 cartas de objetivo

Invocaciones

- O) 20 cartas de invocación

Roles de jugador

- P) 15 cartas de roles de jugador

TU PRIMERA PARTIDA



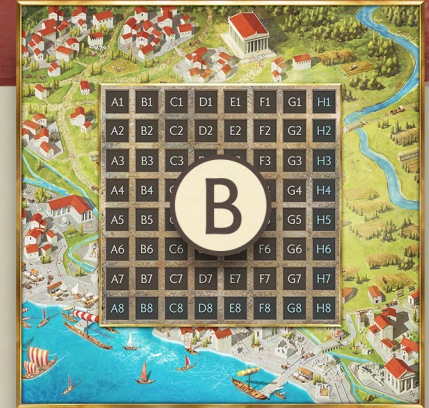
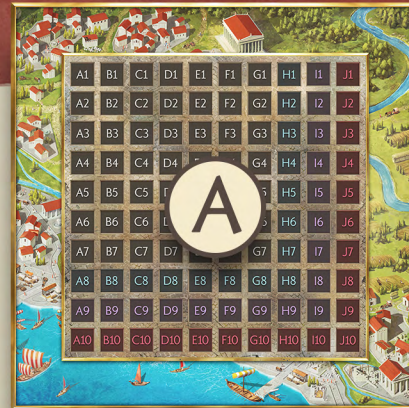
Antes de sentarte a jugar tu primera partida a Foundations of Rome, debes colocar las losetas de icono en los edificios. Por suerte, a menos que vayas a querer pintar artísticamente tus miniaturas de edificio en un futuro, no hay necesidad de sacar las losetas una vez las insertes. Colocar las losetas es un buen momento para familiarizarte con los edificios y tu bandeja de jugador.

Consulta el **Código del arquitecto** en la **página 26** para obtener más información sobre cada edificio y la utilidad de las losetas a presión.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Coloca el tablero de ciudad, el tablero de escrituras y el tablero de puntuación cerca los unos de los otros. En partidas de 4 o 5 jugadores, usa el lado del tablero de ciudad con más solares (A). En partidas de 2 o 3 jugadores, usa el lado del tablero de ciudad con menos solares (B).

2. Cada jugador elige un color y toma la bandeja de jugador correspondiente. Las bandejas contienen sus edificios, marcadores de solar y marcadores de monumento. Los jugadores también deben tomar los cubos de puntuación de su color.



Nota: Si no estás usando la expansión de monumentos en la partida, los jugadores deben ignorar los marcadores de monumento de la bandeja de jugador.

3. Coloca tus cubos de puntuación en los espacios designados del tablero de puntuación que coinciden con tu color (uno en el medidor de puntos de victoria, el otro en el de población).

4. Decidid quién va a ser el jugador inicial. Por defecto, el dueño del juego elige quién será (¡y se puede elegir a sí mismo!). Dadle la ficha de jugador inicial.

a. El jugador inicial toma 5 platas. En sentido horario, cada jugador toma 1 plata más que el anterior. Así que, en una partida a 4 jugadores, el primer jugador toma 5, el segundo 6, el tercero 7 y el último toma 8 platas.

b. Coloca el resto de las platas en 2 pilas (de valor 1 y 3) cerca del tablero de escrituras para crear un suministro común.



PREPARACIÓN DEL JUEGO (CONTINUACIÓN)

5. Cuando la partida sea a 5 jugadores (requiere la expansión de 5º jugador), se usará el tablero de ciudad entero. Si la partida es a menos jugadores, no se usará todo el tablero y no se usarán ciertas filas o columnas de solares. Dependiendo del número de jugadores, se quitarán algunas de las cartas de escritura de la partida:

a. A 4 jugadores, quita todas las cartas rojas de escritura (correspondientes a la columna J y la fila 10). Se jugará en una disposición de 9 x 9, con 81 solares.

b. A 3 jugadores, quita todas las cartas rojas y moradas de escritura (correspondientes a las columnas I y J y las filas 9 y 10). Se jugará en una disposición de 8 x 8, con 64 solares.

c. A 2 jugadores, quita todas las cartas rojas, moradas y azules de escritura (correspondientes a las columnas H, I y J y las filas 8, 9 y 10). Se jugará en una disposición de 7 x 7, con 49 solares.

6. Baraja las cartas de escritura restantes y reparte seis a cada jugador.

7. Coloca marcadores de solar de tu color en cada solar que corresponda con las cartas de escritura que te hayan repartido. En este momento, te quedarán dos marcadores de solar en tu bandeja.

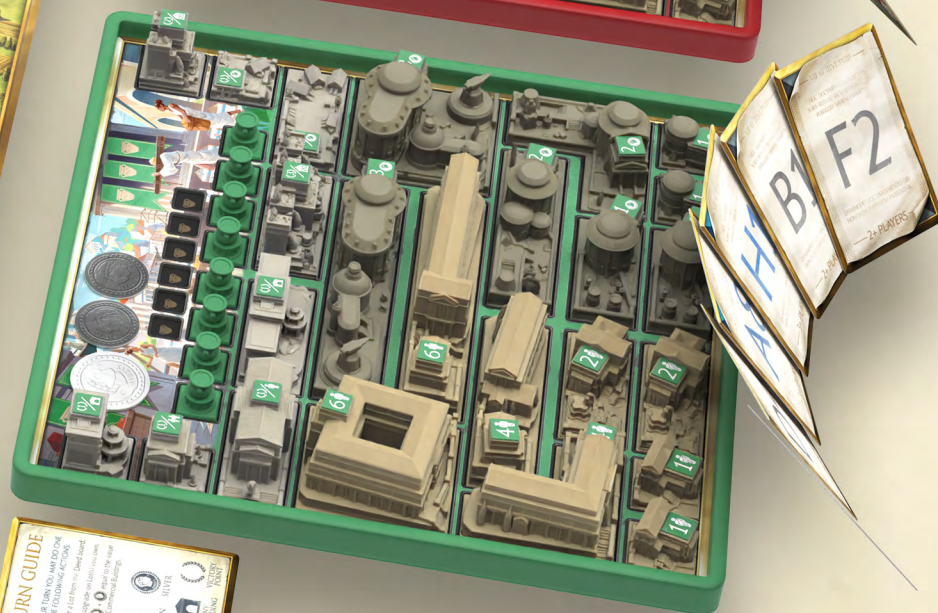
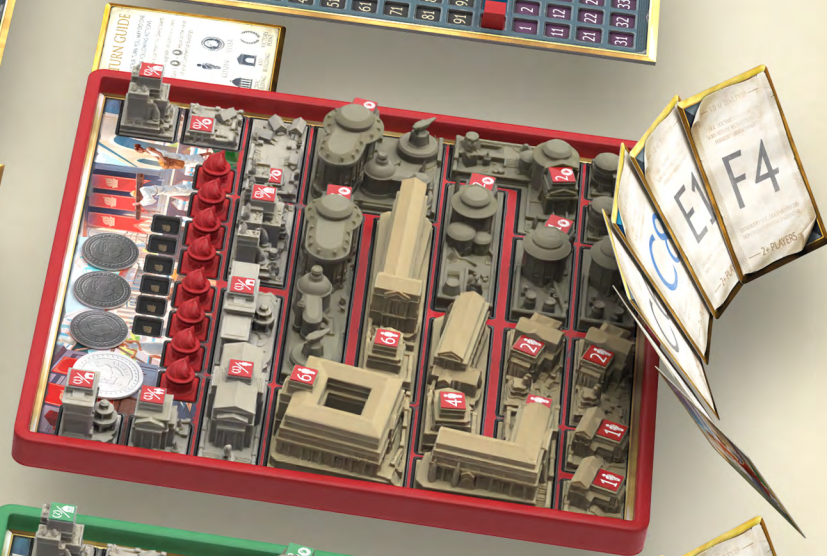
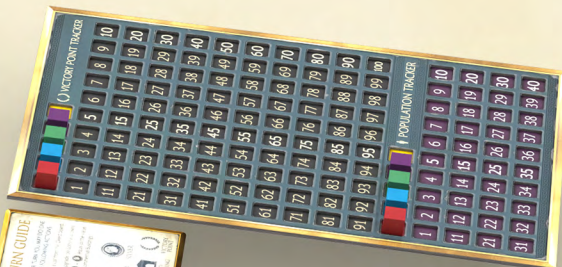
Nota: Esto no se muestra en el gráfico anterior.

8. Entonces, coloca tus cartas en una pila frente a ti. Cada jugador tiene una pila propia con las cartas de escritura que va adquiriendo en la partida. Si surge una duda, los jugadores pueden mirar las pilas para determinar a quién pertenece cada solar. **Nota: Esto no se muestra en el gráfico anterior.**

9. Separa el resto de las cartas de escritura en tres pilas más o menos iguales. Coloca las pilas en los espacios de era 1, era 2 y era 3 del tablero de escrituras.

10. Usando la pila de la era 1, da la vuelta a seis cartas de escritura y colócalas boca arriba en los espacios de la zona de «Escrituras a la venta» del tablero de escrituras.





*¡Ya estás
preparado para
empezar a construir
la ciudad de Roma!*



CÓMO JUGAR

Foundations of Rome se juega en tres eras, de las que cada una representa unos diez años de la historia temprana de la ciudad. ¡Esperamos que hagas grandes cosas en ese tiempo!

Cada era consiste en múltiples rondas de turnos de los jugadores. Cada uno jugará un turno por ronda, empezando por el jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj. La era dura hasta que la pila de cartas de escritura de esa era (incluidas las del tablero de escrituras) se acaben.

Los jugadores ganan puntos de victoria al final de cada era y los anotan en el tablero de puntuación. Cuando se complete la puntuación de la tercera era, la partida termina.

TURNO DEL JUGADOR

En tu turno, debes elegir una de las siguientes acciones. Después de que completes tu acción, tu turno acaba y el jugador de tu izquierda empieza el suyo.



RECOGER
INGRESOS

0



COMPRAR
UNA ESCRITURA

0



CONSTRUIR
UN EDIFICIO

ACCIÓN: OBTENER INGRESOS

Puedes pedir más recursos a Rómulo. Al hacerlo, ganarás 5 platas del banco. Además, ganarás tantas platas como el valor de los edificios comerciales que hayas construido en el tablero de ciudad.

Ejemplo: Cornelia decide obtener ingresos en su turno. Obtiene 5 platas de Rómulo, además de 3 por la panadería y el foro de artesanos que tiene en el tablero de ciudad, así que toma 8 platas del banco y las añade a su suministro.



¡Un consejo útil!

Mira tu bandeja de jugador para contar cuántas platas te dan los edificios que tienes construidos. También puedes hacer esto para los demás tipos de edificios.

ACCIÓN: COMPRAR UNA ESCRITURA

No puedes hacer esta acción si todos tus marcadores de solar están ya en el tablero de ciudad.

Puedes comprar cualquiera de las cartas de escritura disponibles en el tablero de escrituras siguiendo estos pasos:

A. Paga la cantidad de platas indicada sobre la escritura que quieres comprar. Estas monedas van al banco.

B. Toma la carta de escritura del tablero de escrituras y añádela a tu pila de cartas de escritura.

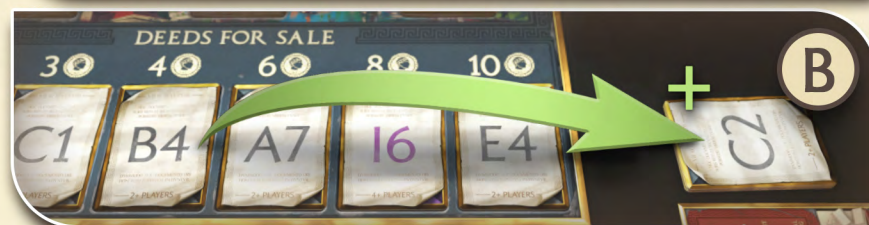
C. Si es necesario, desliza las demás cartas de escritura a la izquierda para llenar los espacios vacíos.

D. Llena el último hueco dando la vuelta a la carta superior del mazo de la era actual.

E. Coloca uno de tus marcadores de solar en el solar correspondiente del tablero de ciudad.

¡Importante! Cuando se robe la última carta de escritura de la era, no repongas las Escrituras a la Venta al hacer esta acción hasta el final de la era (Ver «El fin de una era» en la página 10).

Ejemplo: Fabio ve el solar B4 a la venta y quiere comprarlo. Paga 4 platas al banco (A), toma la carta del tablero de escrituras y la coloca en su pila de escrituras (B). Después, desliza las tres cartas de mayor precio un espacio cada una (C), antes de darle la vuelta a una nueva carta de escritura del mazo de era actual y colocarla en el espacio de 10 platas (D). Finalmente, coloca su marcador de solar en el solar B4 del tablero de ciudad (E).



ACCIÓN: CONSTRUIR UN EDIFICIO



Ejemplo: Casio decide construir sobre dos domus que ya había construido y sustituirlas por una domus máxima. Puede hacerlo porque la domus máxima ocupa 2 solares, mientras que las domus ocupan 1 cada una. Los dos edificios más pequeños se quitan del tablero de ciudad y Casio construye la domus máxima en su lugar.



Ejemplo: Fabio tiene una ínsula en forma de «L» y dos solares adyacentes sin construir. En su turno, Fabio construye una gran ínsula sobre su ínsula y los solares. Esto deja un solar (E4) sin construir. Fabio coloca un marcador de solar en él para indicar que aún le pertenece.

Solo puedes construir edificios en solares que sean tuyos.

Cada jugador tiene su propio suministro de 24 edificios. Vienen con formas y tamaños diferentes. Para construir un edificio, debes tener primero una serie de solares adyacentes que coincidan con la forma del edificio.

Cuando construyas un edificio, elige el que quieras de tu bandeja de jugador y colócalo encima de tus solares después de quitar tus marcadores de solar de ese espacio para así poder volver a usarlos.

Puedes construir en tus solares vacíos sin restricciones. También puedes construir sobre un edificio que hayas construido antes, pero solo si el nuevo edificio es más grande que cualquiera de los edificios sobre los que estás construyendo. **El tipo de edificio no importa.**



Nunca puedes construir sobre un edificio del mismo tamaño o mayor. Así que no puedes construir un foro de artesanos (tamaño 3) sobre una ínsula (también 3) o una fundición (tamaño 4).

Si construyes sobre uno de tus edificios, quita el edificio del tablero de ciudad y devuélvelo, junto con tus marcadores de solar usados, a tu bandeja de jugador. Puedes volver a usar esas piezas con normalidad. Cuando construyas sobre uno de tus edificios, los solares que tenías siguen siendo tuyos, aunque cambie la forma del edificio.



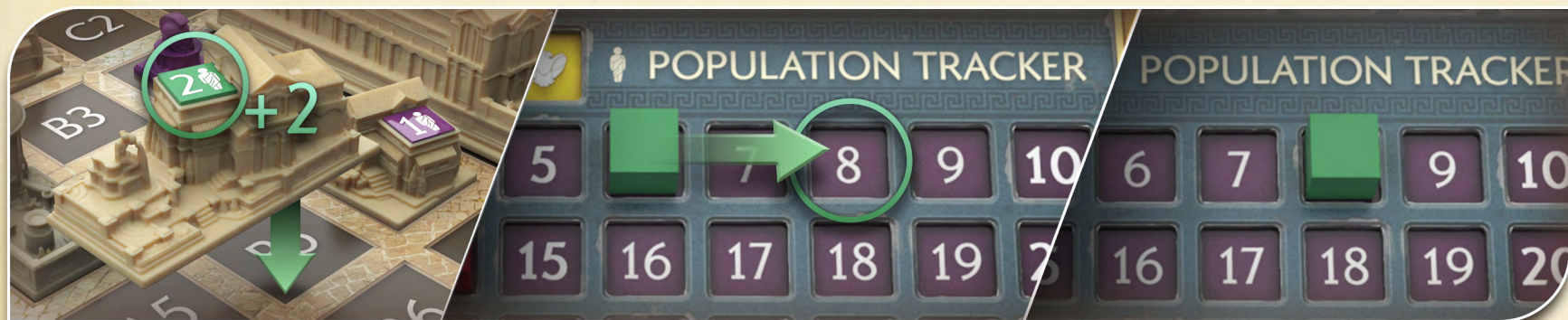


Hay un número limitado de edificios de cada tipo. **No puedes construir un edificio si no lo tienes en tu suministro.**

Construir un edificio no cuesta platas. Rómulo ofrece los materiales y mano de obra necesarios para hacerlo.

CONSTRUIR EDIFICIOS RESIDENCIALES

Normalmente, al construir un edificio, no pasa nada inmediatamente. Sin embargo, al construir o quitar un edificio residencial, los jugadores deben actualizar el medidor de población para reflejar el valor total de los iconos de ciudadanos en sus edificios residenciales.



EL FIN DE UNA ERA

Cuando el mazo de cartas de escritura actual se acabe, la era acabará pronto. Se siguen jugando turnos con normalidad, incluido el comprar escrituras del tablero de escrituras, hasta que todas las escrituras disponibles se hayan comprado.

No se rellena el tablero de escrituras al comprar la última escritura ese turno.

Una vez que el tablero de escrituras está vacío, cada jugador tiene un último turno para obtener ingresos o construir (incluido el jugador que compró el último solar del tablero de escrituras).

PUNTUACIÓN DE FIN DE ERA

Después de que se acabe la ronda, los jugadores obtienen puntos de victoria de cada uno de los tres tipos de edificios que hayan construido (residencial, comercial y municipal). Los jugadores también obtienen platas extra por sus edificios comerciales.

¡Hay una guía rápida de puntuación para cada era impresa en el tablero de escrituras!





PUNTUACIÓN DE EDIFICIOS RESIDENCIALES

Cada jugador cuenta el valor total de los ciudadanos que tienen en sus edificios residenciales del tablero de ciudad y confirman que está correctamente reflejado en el medidor de población.

El jugador con más ciudadanos obtiene puntos de victoria igual a su posición actual en el marcador de población y un bonus. Ese bonus cambia según la era:

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

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

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

Los empates son «amistosos». Si dos o más jugadores empatan por el primer puesto en el marcador de población, ambos consiguen el bonus.

Cada uno de los demás jugadores obtiene puntos equivalentes al número de ciudadanos del jugador que vaya por delante de ellos en el medidor de población.

Debes tener al menos 1 ciudadano para obtener puntos de victoria del medidor de población. Si no tienes edificios residenciales, no obtienes puntos de victoria de población al final de la era.

Ejemplo: Es el final de la era 1 y el momento de puntuar:

- El morado tiene 13 ciudadanos
- El verde tiene 10 ciudadanos
- El rojo tiene también 10 ciudadanos
- El azul tiene 0 ciudadanos

El morado obtiene 17 puntos de victoria (su población actual + el bonus de la era de 4 puntos).

El verde obtiene 13 puntos de victoria (los puntos de la posición del marcador que va delante del suyo, en este caso, el morado).

El verde obtiene 13 puntos por los 13 ciudadanos del morado).

El rojo obtiene 13 puntos, igual que el verde. El rojo está en el mismo espacio que el verde y los empates son amistosos.

El azul no puntúa. Para poder puntuar, debe tener al menos 1 ciudadano en el medidor de población.





PUNTUACIÓN DE EDIFICIOS MUNICIPALES

Después, los jugadores obtienen puntos de victoria basados en los iconos de los edificios municipales que han construido. Los edificios municipales suelen dar puntos de victoria en función de los edificios adyacentes de manera ortogonal (**que comparten un lado**) en el tablero de ciudad.



Gana puntos por los ciudadanos en los edificios residenciales adyacentes.



Gana puntos por cada plata en los edificios comerciales adyacentes.



Gana puntos por cada edificio adyacente, isin importar el tipo!



Gana puntos por cada dos ciudadanos en los edificios residenciales adyacentes.



Gana puntos por cada edificio municipal adyacente.

No importa de qué jugador sean los edificios adyacentes. Tus edificios municipales te dan puntos de victoria por todos los edificios adyacentes, ino solo los tuyos!



Ejemplo: Porcia ha construido una biblioteca resplandeciente, que le da puntos de victoria equivalentes al valor total de los ciudadanos en los edificios residenciales adyacentes, independientemente de quién sea el dueño de los edificios. En el ejemplo mostrado, Porcia obtendrá 6 puntos por su biblioteca resplandeciente durante la puntuación de final de era.



PUNTUACIÓN DE EDIFICIOS COMERCIALES

Cada jugador toma platas del banco de acuerdo al valor total de los símbolos de plata en los edificios comerciales que han construido en la ciudad (como en la acción de obtener beneficios, pero sin ganar las 5 platas extra).

Además, los jugadores ganan una cantidad fija de puntos de victoria por cada uno de sus edificios comerciales en la ciudad. La cantidad de puntos de victoria que vale un edificio comercial está impresa en la bandeja de jugador.

Nota: Durante la puntuación de la era final, los jugadores ganan puntos de victoria extra en lugar de platas por sus edificios comerciales. Por ejemplo, en la era final, la alfarería vale 3 puntos de victoria.



REPONER LAS ESCRITURAS

Después de que todos los jugadores hayan obtenido sus puntos de victoria y sus platas, rellena el tablero de escrituras usando cartas del mazo de la siguiente era. La nueva ronda comienza con el jugador de la izquierda o el que jugó el último turno en la ronda anterior. ¡Pasa la ficha de primer jugador a dicho jugador y comienza la nueva era!

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba después de la tercera era. Durante la puntuación de la era final, los jugadores pueden obtener puntos de victoria a través de la puntuación de final de ronda, con dos añadidos:

Edificios comerciales: En lugar de obtener platas de los edificios comerciales, los jugadores obtienen puntos de victoria equivalentes a las platas que hubieran recibido en la ronda final.

Solares vacíos: Los jugadores obtienen 1 punto de victoria por cada marcador de solar que tengan en su tablero de ciudad (marcando un solar vacío que sea suyo).

El jugador que tenga más puntos de victoria será nombrado Gran Arquitecto por Rómulo..., ¡y su nombre será aclamado durante la ilustre historia de Roma! Si dos o más jugadores empatan, el jugador con más platas restantes es el ganador. Si el empate persiste, comparten la victoria.



REGLAS OPCIONALES

Una vez conozcas el juego y estés listo para nuevos desafíos, puedes añadir la siguiente regla opcional, junto con cualquier módulo adicional, ¡en la combinación que prefieras!

SELECCIÓN DE ESCRITURAS

Puedes usar esta regla opcional en la preparación del juego si quieres un comienzo menos azaroso para la partida:

Igual que en una partida normal, baraja las cartas de escritura y reparte seis al azar a cada jugador, pero boca abajo. Mantén las cartas en la mano, ocultándolas de los demás jugadores.

Simultáneamente, cada jugador escoge una carta de escritura de su mano y la coloca boca abajo en la mesa, delante de él. Una vez que todos los jugadores hayan elegido una carta, simultáneamente ponen sus cartas boca arriba para revelar su selección. Entonces, ponen un marcador de solar en el solar revelado y añaden la carta de escritura a su pila personal.

Después, cada jugador pasa las demás cartas de escritura de su mano al jugador de su izquierda.

Continúa seleccionando y pasando cartas hasta que se hayan elegido todas. En este punto, cada jugador tendrá seis solares vacíos en el tablero de jugador y tendrá seis cartas de escritura en su pila.

EXPANSIÓN DE MONUMENTOS

Según crece la ciudad de Roma, también lo hacen las ambiciones de sus arquitectos. Con la población y el comercio aumentando, los arquitectos de Roma tienen la intención de llevar a la Ciudad Eterna a nuevos niveles de gloria. Rómulo, nuestro legendario rey y fundador, no ha reparado en gastos para proveer materiales para construir monumentos épicos para honrar a nuestros dioses, a nuestros ciudadanos y a nuestro rey. ¡Pronto, Roma brillará más que nunca antes!

RESUMEN

La expansión Monumentos para Foundations of Rome añade una nueva y limitada reserva de edificios que solo los arquitectos con más talento pueden construir. Los monumentos están disponibles para que los construya cualquier jugador y se construyen como los edificios de la reserva personal. Sin embargo, cada monumento es único y no se podrá volver a construir. Los monumentos son poderosos, pero muchos de estos edificios épicos tienen requisitos especiales que hay que cumplir antes de la construcción.

Aprende más de los monumentos individuales en la página 28.

PREPARACIÓN

Prepara la partida normalmente. Después, sigue estos pasos adicionales:

1. Baraja todas las cartas de monumento.
2. Da la vuelta a tantas cartas de monumento como el número de jugadores +3 (por ejemplo: 7 cartas en una partida a 4 jugadores).

Estos serán los únicos monumentos disponibles para construir durante la partida.

3. Deja esas cartas boca arriba cerca del tablero de ciudad y coloca el edificio de monumento correspondiente encima (o cerca).

4. Devuelve las cartas y los edificios de monumento sin usar a la caja.

Recordatorio: Cada jugador tiene un conjunto de 6 marcadores de monumento de su color en su bandeja de jugador.



EDIFICIOS DE MONUMENTO

Los edificios de monumento se colocan cerca del tablero de ciudad durante la preparación en una «reserva común» de edificios que puede construir cualquier jugador. Los monumentos se toman por orden de llegada y, una vez construidos dejarán de estar disponibles.

¡La competición puede ser dura! Échale un ojo a lo que hacen tus oponentes y los solares que están adquiriendo. ¡No dejes que construyan el monumento que necesitas!

La reserva de monumentos incluye los tres tipos de edificios (residenciales, comerciales y municipales). Algunos monumentos tienen requisitos de construcción especiales que se han de cumplir para construir ese monumento.

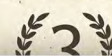
REQUIREMENTS:
THIS BUILDING MUST BE CONSTRUCTED
ON A LOT ON THE EDGE OF THE BOARD.



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



REQUIREMENTS:
YOU MUST OWN A
SIZE 3+ BUILDING.



CONSTRUIR UN EDIFICIO DE MONUMENTO

Como otros edificios, los monumentos se pueden construir en solares vacíos o sobre edificios más pequeños que tenga el jugador (incluyendo monumentos más pequeños).

Primero, debes confirmar que has cumplido los requisitos listados en la carta de monumento del edificio que quieres construir. Coloca la carta de monumento cerca de tu bandeja de jugador como recordatorio de sus efectos.



Entonces, toma la miniatura del edificio de monumento de la reserva y añádelo al tablero de ciudad siguiendo las reglas normales de construcción. Si construyes sobre tus propios edificios, estos vuelven a tu reserva. Si construyes sobre un monumento tuyo más pequeño, este se devuelve a la reserva con su carta y está disponible de nuevo para que lo construya cualquier jugador.

Después de que construyas un monumento, inserta en él uno de tus marcadores de monumento para mostrar que es tuyo. Si no tienes un marcador de monumento disponible, no puedes construir el edificio.

CLARIFICACIONES DE LOS MONUMENTOS

El borde del tablero de ciudad

(«borde del tablero») se refiere a la zona de juego activa, que cambia dependiendo del número de jugadores:

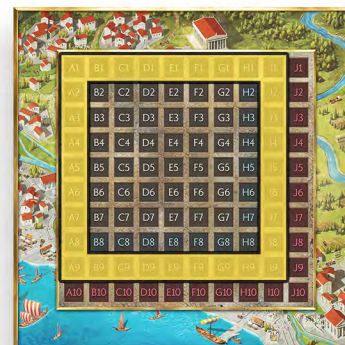
2 JUGADORES



3 JUGADORES



4 JUGADORES



5 JUGADORES



Debe construirse en un solar en el borde del tablero de ciudad.

Para construir un edificio con este requisito, al menos uno de los solares en los que va a construirse debe estar en el borde de la zona de juego (pero no todos ellos tienen que estar en el borde).

El templo de Minerva

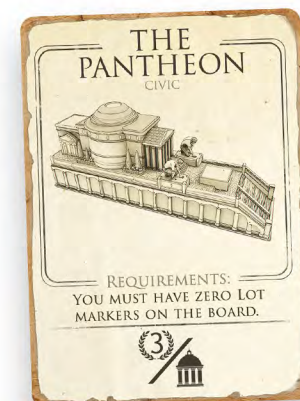
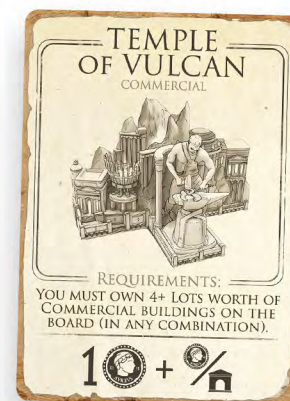
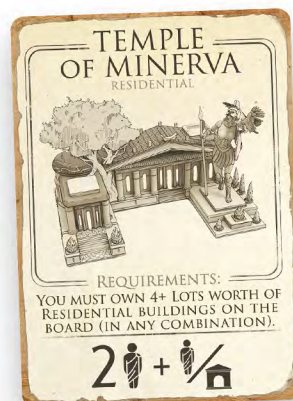
Este edificio vale 2 ciudadanos + 1 ciudadano por cada edificio adyacente (independientemente del tamaño o tipo de edificio).

El templo de Vulcano

Este edificio vale 1 plata + 1 plata por cada edificio adyacente (independientemente del tamaño o tipo de edificio).

El Panteón

Para edificar el Panteón, debes construirlo sobre tus edificios existentes cuando todos tus marcadores estén en tu bandeja de jugador (y no en el tablero de ciudad).



CONTENIDO ADICIONAL

¿Preparados para nuevos desafíos? Una vez que hayas dominado el juego base y la expansión de monumentos, hay muchos añadidos, llamados «módulos», disponibles para poner a prueba tus habilidades. Los módulos son reglas opcionales que añaden nuevos giros y profundidad a la experiencia de Foundations of Rome.

Los jugadores son libres de mezclar los módulos de Invocaciones, Comerciar y robar, Objetivos y Roles de jugador en cualquier combinación que prefieran.

Hay un módulo adicional independiente, Voluntad del cónsul, que solo puede jugarse con el juego base y, opcionalmente, con la expansión de monumentos. Voluntad del cónsul no puede jugarse con los otros 4 módulos.



VOLUNTAD DEL CÓNSUL

Trabajad cooperativamente para superar a un enemigo común.



COMERCIA Y ROBAR

Negocia o intimida para conseguir territorios más grandes.



ROLES DE JUGADOR

Empieza la partida con un efecto especial único.



OBJETIVOS

Cumple los requerimientos para ganar puntos de victoria extra.



INVOCACIONES

Gasta platas para conseguir habilidades poderosas.

MÓDULO DE COMERCIAR Y ROBAR



En los cuartos traseros de las termas y en los interiores sombríos de las tabernas, los arquitectos hacen acuerdos tras puertas cerradas, esperando poder asegurar su control sobre el gran diseño de Roma y ganarse el favor del propio Rómulo.

RESUMEN

Esta norma opcional está recomendada en partidas con cuatro o cinco jugadores. Hay tres maneras de añadir este módulo a la partida:

- **Comerciar:** Los jugadores pueden hacer cambios voluntarios entre ellos.
- **Robar:** Los jugadores pueden quitar forzosamente los solares a otros jugadores.
- **Ambos:** Puedes elegir jugar con ambos conjuntos de normas a la vez.

Nota: Este módulo hace más fácil construir edificios más grandes, lo que puede cambiar la dinámica de la partida. Por lo tanto, solo los jugadores experimentados que conozcan el juego deberían usar este módulo opcional.

FICHAS DE FAVOR



Independientemente de la combinación de reglas que uses, al principio de la partida cada jugador recibe dos fichas de favor.

Importante: El lado de la ficha de 4 puntos de victoria solo se usa cuando se juega con el conjunto de normas de Robar. Si solo juegas con el conjunto de normas de Comerciar, las fichas de favor deben permanecer con la cara de 2 puntos hacia arriba toda la partida.

Las fichas de favor se pueden usar como componente para intercambiar (si se usan las normas de Comerciar) y son un recurso necesario para robar (si se usan las normas de Robar).

Al final de la partida, los jugadores ganan puntos de victoria basándose en las fichas de favor que tengan.

COMERCIAR

En tu turno, puedes cambiar tus solares vacíos por los de cualquier otro jugador que quiera comerciar. Puedes cambiar con tantos jugadores como quieras durante tu turno (asumiendo que estén interesados). Solo el jugador activo puede hacer o proponer cambios: los demás jugadores no pueden comerciar entre ellos en tu turno.

Un cambio se hace simplemente canjeando las fichas de solar de los solares intercambiados y sus cartas de escritura asociadas.

Nota: Si un solar cambia de manos, asegúrate de que el nuevo dueño toma la carta de escritura correspondiente y la añade a su pila para evitar confusiones.

Puedes ofrecer más de un solar para intercambio. Puedes cambiar varios solares, hacer cambios desiguales y ofrecer platas o fichas de favor como parte del cambio.

- Fabio puede cambiar 2 solares por 1 de los solares de Cornelia.
- Fabio puede cambiar 2 solares por 3 de los solares de Casio.
- Fabio puede cambiar 2 solares por 1 solar y 8 platas de Porcia.
- Fabio puede cambiar 2 solares por 1 solar, 3 platas y 1 ficha de favor de Cornelia.

Los jugadores pueden hacer promesas como parte del intercambio, pero las reglas no fuerzan a los jugadores a cumplir sus promesas. Por ejemplo, puedes decir: «Si haces este cambio ahora, no construiré un edificio municipal en este solar». Pero, cuando el trato esté hecho, puedes romper la promesa y construirlo de todas maneras.

Puedes intercambiar solares además de hacer tus acciones normales en el turno. Así que, por ejemplo, puedes hacer un cambio, luego comprar un solar como acción normal y, después, cambiar el solar que acabas de comprar.

Importante: Solo se puede comerciar con solares vacíos, no con edificios. Si hay un edificio en un solar, no se puede intercambiar.

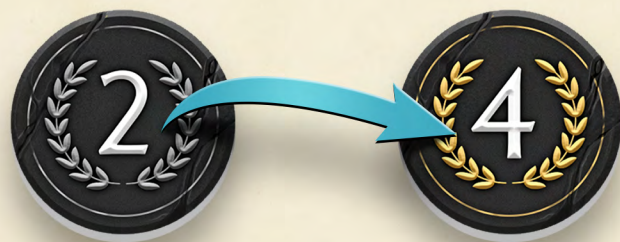
ROBAR

Durante tu turno, puedes elegir quitar forzosamente un solar vacío a otro jugador. Igual que comerciar con los solares, esta es una acción gratuita que puedes hacer además de tu turno normal, con las siguientes restricciones:

- Nunca puedes apoderarte de un edificio, solo de solares vacíos.
- Debes tener **al menos dos** solares o edificios adyacentes ortogonalmente al solar que quieres robar.
- Debes tener **al menos una** ficha de 2 puntos de victoria. Dale la vuelta por la cara de 4 puntos y dásela al jugador al que estás robando.

Una vez has robado un solar, sustituye el marcador del dueño del solar por uno tuyo. Devuelve el marcador al jugador al que has robado y asegúrate de tomar la carta de escritura asociada con ese solar y añadirla a tu pila.

DAR LA VUELTA A LAS FICHAS DE FAVOR



Una vez dada la vuelta al lado de 4 puntos, la ficha de favor se considera «gastada» y seguirá por ese lado el resto de la partida. No se puede volver a usar para robar.

Si estás jugando también con las reglas de Comerciar, los jugadores pueden elegir cambiar sus fichas de favor gastadas (4 puntos) o sin gastar (2 puntos). Las fichas de favor gastadas valen más puntos, pero las sin gastar pueden usarse para robar.

MÓDULO DE OBJETIVOS



En un esfuerzo para hacer Roma tan próspera y bella como sea posible, Rómulo ofrece incentivos a los arquitectos que den más estilo y personalidad a la ciudad.

RESUMEN

El módulo de objetivos te ofrece una nueva manera de conseguir puntos de victoria al completar ciertos requisitos durante la partida. Hay dos maneras de jugar con este módulo: objetivos ocultos y objetivos públicos.

OBJETIVOS OCULTOS

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe dos cartas de objetivo al azar boca abajo. Los jugadores eligen en secreto un objetivo para conservar y descartan la otra boca abajo.

Si un jugador completa los requisitos del objetivo antes del final de la partida, recibirán puntos de victoria extra durante la puntuación final.

OBJETIVOS PÚBLICOS

Al principio de la partida, saca tantas cartas de objetivo al azar como número de jugadores. Deja esas cartas boca arriba en un espacio común, donde todos los jugadores puedan verlas.

Al final de la partida, durante la puntuación final, revisa cada carta de objetivo y da puntos de victoria extra a los jugadores que hayan cumplido los requisitos.

CLARIFICACIONES



Los empates son «amistosos».

Al jugar con los objetivos públicos, si dos o más jugadores cumplen los requisitos para un objetivo, ambos reciben los puntos de victoria. Si se juega con los objetivos ocultos, solo el jugador con la carta de objetivo obtendrá los puntos de victoria.

Solares contiguos

Si dos o más solares comparten un borde ortogonal, se consideran contiguos.



MÓDULO DE INVOCACIONES

Desde la creación de la ciudad, los arquitectos de Roma han deseado honrar a los dioses con fastuosos templos y estatuas. Mercurio, dios de los mensajes, entre otras muchas cosas, es el responsable de traer las bendiciones del panteón a la gente en agradecimiento por su devoción. Mientras la competición por el diseño en Roma se caldea, los arquitectos más exitosos invocan el nombre de Mercurio al rezar para superar a sus oponentes.

PREPARACIÓN

Siguiendo la preparación de la partida normal, después de que todos los jugadores hayan recibido sus cartas de escritura iniciales, baraja las cartas de invocación y reparte al azar 9 boca abajo. Baraja 3 cartas de invocación en cada mazo de era y, después, devuelve los mazos al tablero de escrituras.

Nota: algunas invocaciones especifican que solo pueden usarse cuando se juega con determinados módulos. Los jugadores deben decidir qué módulos van a jugar antes de que la partida empiece y quitar las cartas de invocación que no procedan.

COMPRAR CARTAS DE INVOCACIÓN

Las cartas de invocación se tratan como cartas de escritura, se ponen en el tablero de escrituras y se compran con platas. Una vez compradas, las cartas de invocación se mantienen boca abajo en la zona del jugador hasta que se usen.

USAR CARTAS DE INVOCACIÓN

Activar una carta de invocación no requiere una acción. Salvo que se indique lo contrario, solo puedes usar una carta de invocación durante tu turno. Después de usar una carta de invocación, colócala boca arriba en tu pila de cartas de escritura.

Algunas cartas de invocación especifican que son habilidades permanentes. Mantén estas cartas boca arriba en tu zona de juego. Estos efectos se mantienen durante el resto de la partida.

Algunas cartas de invocación muestran un valor en puntos de victoria: estos puntos se obtienen únicamente al final de la partida si la invocación no se ha utilizado.

Nota: Al usar el módulo de Comerciar y robar, los jugadores pueden incluir cartas de invocación sin usar o permanentes como parte de los intercambios.



MÓDULO DE ROLES DE JUGADOR

Las cartas de roles dan a los jugadores mejoras pasivas poderosas para crear estrategias.

PREPARACIÓN

Al principio de la partida, baraja las cartas de roles y reparte 2 boca abajo a cada jugador. Los jugadores eligen secretamente un rol para quedarse y descartan el otro. Una vez que todos los jugadores han elegido sus cartas, todos los jugadores revelan simultáneamente la carta elegida y comparten sus habilidades en voz alta.

La partida continúa con normalidad.

Nota: Si no estás jugando con la expansión de Monumentos, quita la carta de rol de Filósofo antes de la preparación del juego.

VOLUNTAD DEL CÓNSUL

JUEGO COOPERATIVO



Los cónsules sirven directamente por debajo de Rómulo. Son la mano derecha del rey y cumplen todos sus caprichos. Sin embargo, los cónsules tienen sus propios planes y tratan de puentear a tus compañeros arquitectos y a ti para consolidar su control sobre la ciudad.

Solo se puede jugar de 2 a 4 jugadores. Puedes incorporar la expansión de Monumentos, pero no se pueden usar los demás módulos.

PREPARACIÓN

1. Prepara la partida como habitualmente.
2. Selecciona un color de jugador que no esté en uso para representar al cónsul en los medidores de puntos de victoria y población.
3. Los jugadores y el cónsul empiezan la partida con 5 puntos de victoria (pero con 0 de población, como siempre).
4. Coloca la carta de cónsul con la cara de **PLANIFICACIÓN** boca arriba frente al primer jugador. Ese jugador controlará al cónsul hasta el final de la era.
5. Baraja las fichas de edificio de tamaño 1 y crea una pila boca abajo. Haz lo mismo con las fichas de todas las formas y tamaños.
6. Elige un nivel de dificultad:

ESTÁNDAR

El cónsul empieza con 0 cartas de escritura.

DIFÍCIL

El cónsul empieza con 2 cartas de escritura al azar. Coloca una ficha de edificio en cada solar asociado. Si los solares son adyacentes, coloca una ficha de edificio de tamaño 2.

DESAFÍO

El cónsul empieza con 4 cartas de escritura al azar. Coloca una ficha de edificio en cada solar asociado. Si los solares son adyacentes, coloca una ficha de edificio del mayor tamaño posible en cada solar contiguo.

Al jugar con la expansión de Monumentos, se recomienda a los jugadores usar el nivel de dificultad difícil o desafío.



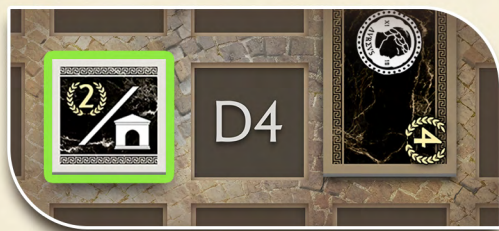
CÓMO JUGAR

Los jugadores hacen sus turnos con normalidad. Cuando el jugador inicial acaba su turno, deben dar la vuelta a la carta de cónsul a su lado **PREPARADO**. Si la carta de cónsul está en su lado **PREPARADO**, sigue los siguientes pasos:

1) Toma la carta de más a la izquierda del tablero de escrituras. Esa escritura pertenece al cónsul.

- Coloca la carta de escritura a un lado, en una pila separada para el cónsul.
- Desliza las cartas de escritura y roba una carta nueva del mazo de escrituras de esa era normalmente.

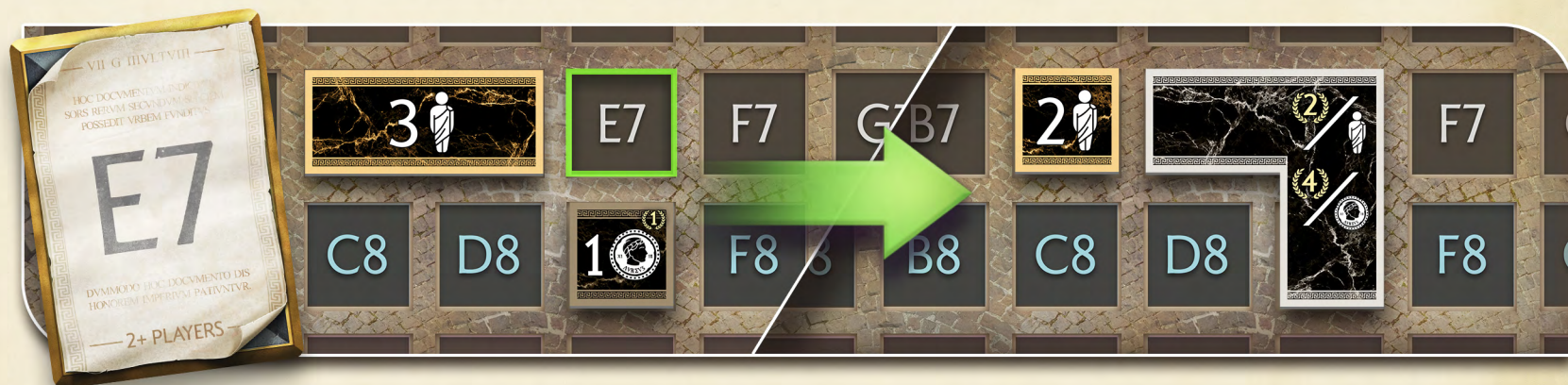
2) Construye una ficha de edificio:



- Si el nuevo solar no expande una zona para el cónsul (por ejemplo, no se coloca adyacente a una ficha de edificio existente), roba la ficha superior de la pila de tamaño 1 y colócala en el recién adquirido solar.

• Si el nuevo solar conecta con una o más de las fichas de edificio del cónsul, coloca la ficha de edificio más grande posible en esos solares. Quita las fichas más pequeñas de edificio y colócalas en pilas de descartes según su tamaño.

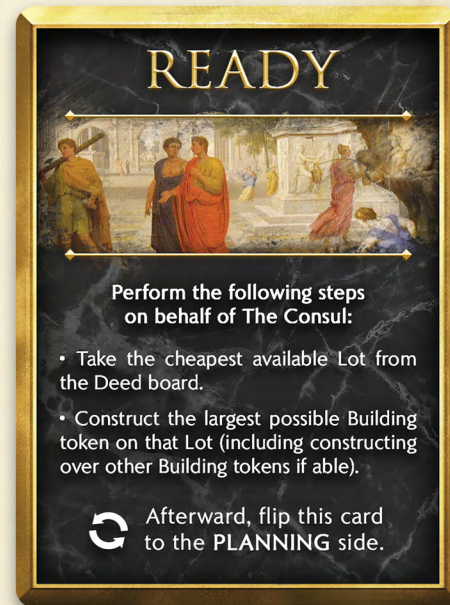
- Si esto hiciera que uno o más de los solares del cónsul se quedaran vacíos, roba la ficha más grande que pueda ocupar esos solares y colócala en el espacio vacío.



- Si una pila de fichas boca abajo se vacía, baraja las fichas descartadas para formar una nueva pila*.

**Nota: Si no hay más fichas del tamaño de edificio necesario, el cónsul no se queda con el solar. En su lugar, recibe 7 puntos de victoria.*

3) Después, dale la vuelta a la carta del cónsul al lado de PLANIFICACIÓN.



REGLAS ESPECIALES

PUNTUACIÓN DE POBLACIÓN

Los jugadores no reciben puntos de victoria por su población como es habitual. En su lugar, el jugador (incluyendo al cónsul) que tenga la mayor población recibirá el bonus de mayoría (4 puntos en la era 1, 7 puntos en la era 2 y 10 puntos en la era 3). Todos los demás jugadores reciben una penalización de puntos de victoria igual a la diferencia entre su población y la del jugador que más tenga.

Ejemplo: Al final de la era 1, el cónsul tiene 12 de población y Tito tiene 10 de población. El cónsul recibirá el bonus de 4 puntos de victoria y Tito recibirá una penalización de -2 puntos.

Los demás edificios se puntúan con normalidad.

LOS EDIFICIOS COMERCIALES DEL CÓNSUL

A medida que el cónsul vaya colocando fichas de edificios comerciales en el tablero de ciudad, estas irán afectando el coste mínimo de las escrituras en el tablero de escrituras. Al principio de la partida, el precio mínimo es 2 platas, pero este aumentará cuando la partida avance. El precio del primer espacio de escritura, así como el de los demás espacios, aumentará de acuerdo con los nuevos precios mínimos establecidos.

Por cada 2 iconos de plata en las fichas de los edificios comerciales del cónsul (que estén en juego), aumenta el precio mínimo de las escrituras en el tablero de mercado en +1 plata. Coloca monedas en el tablero de escrituras como recordatorio del precio ajustado.



Ejemplo: El cónsul tiene 4 iconos de platas en sus fichas de edificio en la ciudad, lo que sube el precio mínimo de las escrituras en +2. Los espacios de escritura de 2 y 3 platas valen ahora cada uno 4 platas.

EL FIN DE UNA ERA

Además de la fase de mantenimiento normal de la era, pasa la carta de cónsul (y su control) al siguiente jugador en sentido

GANAR Y PERDER

Después de la puntuación final, los jugadores ganan si cada jugador tiene una puntuación individual mayor que la del cónsul. En caso contrario, gana el cónsul.







CÓDICE DEL ARQUITECTO

Usa esta guía para familiarizarte con los edificios de Foundations of Rome, incluyendo la información de preparación de las losetas a presión.





EDIFICIOS RESIDENCIALES

Aunque existen casas unifamiliares, la mayoría de los romanos de clase media y baja viven en edificios humildes multifamiliares hechos de ladrillo, cemento y madera.

-  1. Domus (x2)
-  2. Domus Máxima (x 2)
-  3. Ínsula (larga y en forma de L)
-  4. Gran ínsula (larga y cuadrada)

EDIFICIOS COMERCIALES

El comercio en Roma consiste principalmente en intercambiar comida, madera, cristal, metales, telas, alfarería y materiales de construcción como mármol y ladrillo.

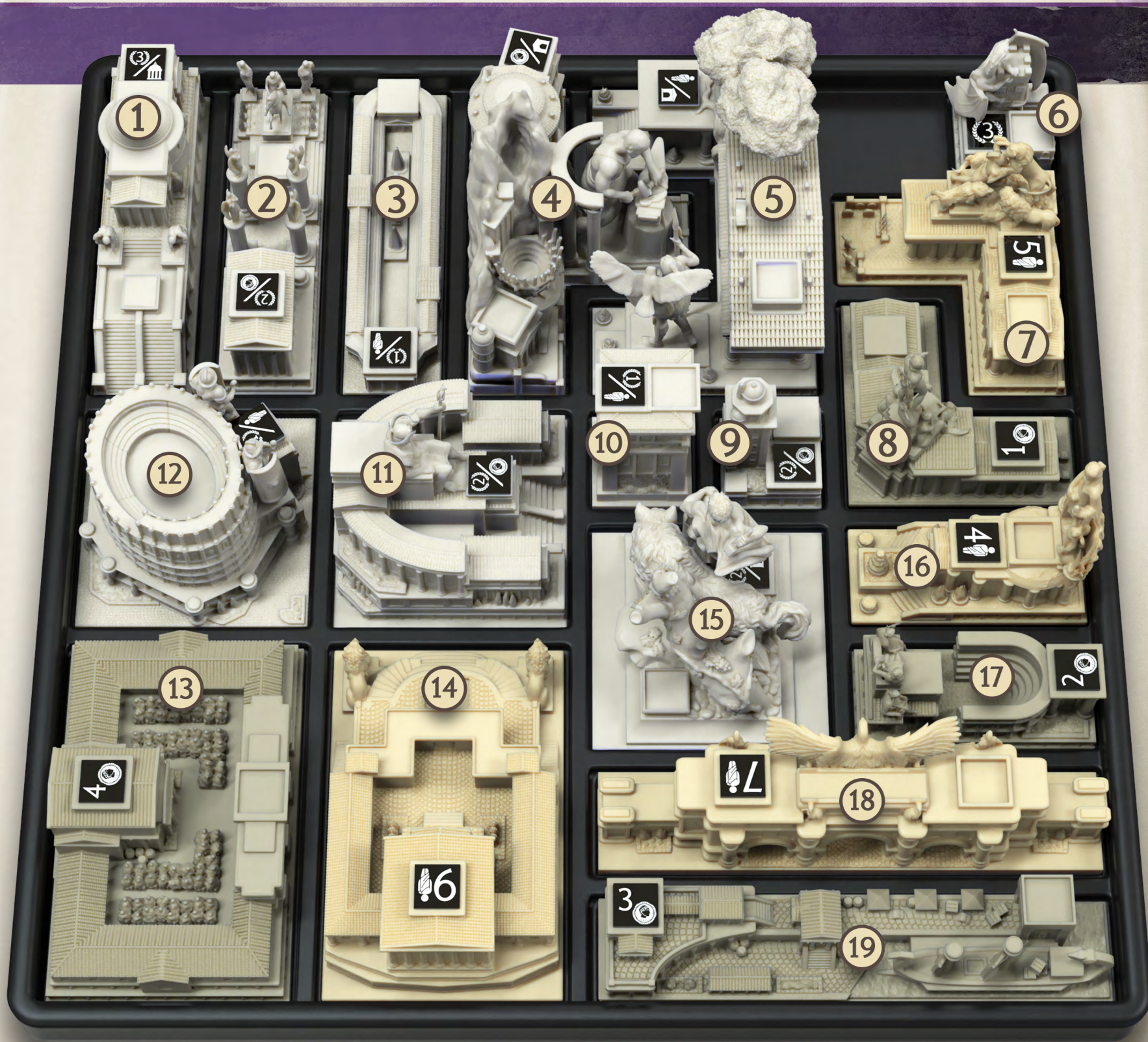
-  5. Panadería (x 2)
-  6. Alfarería (x 2)
-  7. Foro de artesanos (largo y en forma de L)
-  8. Fundición (larga y cuadrada)

EDIFICIOS MUNICIPALES

Roma es una ciudad muy social, llena de foros públicos y establecimientos municipales para enriquecer la vida diaria y los negocios de los ciudadanos.

-  9. Fuente
-  10. Biblioteca
-  11. Biblioteca resplandeciente
-  12. Fuente majestuosa
-  13. Jardín lujoso
-  14. Mercado
-  15. Mercadillo
-  16. Jardín





GUÍA DE ALMACENAJE DE LOS MONUMENTOS

Usa esta guía como referencia para devolver las miniaturas de monumento a la bandeja de plástico de almacenamiento.



1. El Panteón



2. Foro Romano



3. Circo Máximo



4. Templo de Vulcano



5. Templo de Minerva



6. Torre de las maravillas



7. Templo de Marte



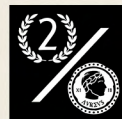
8. Templo de Neptuno



9. Faro



10. Torre de observación



11. Templo de Júpiter



12. Coliseo



13. Bodega real



14. Regia



15. Estatua de Rómulo



16. Templo de Venus



17. Templo de Apolo



18. Arco del Triunfo

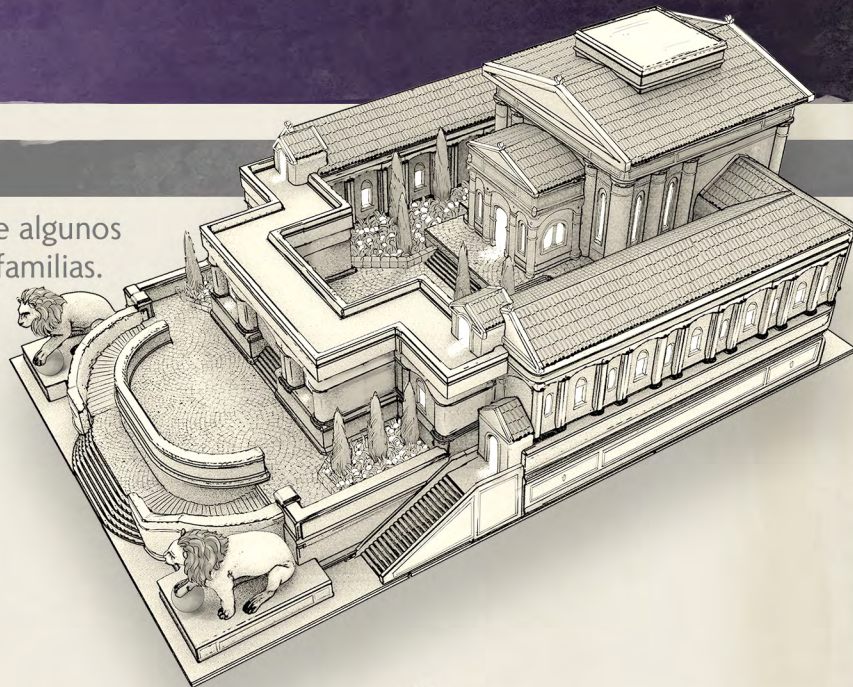
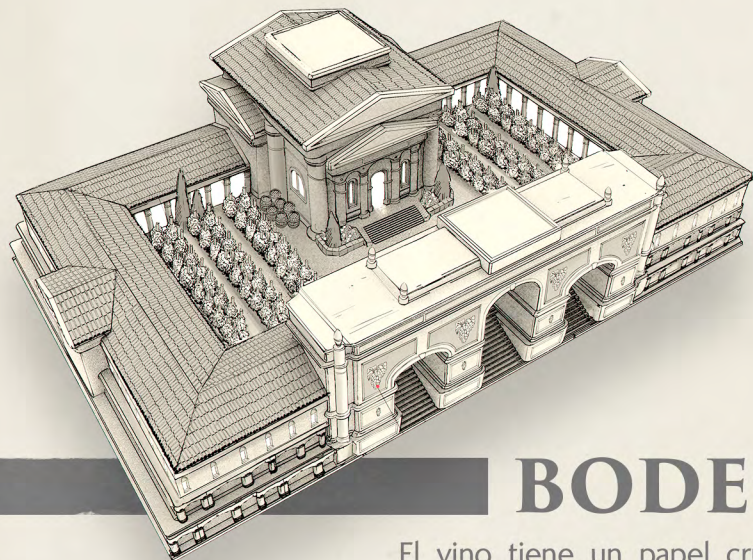


19. Puerto Imperial

TRASFONDO Y ARTE DE LOS MONUMENTOS

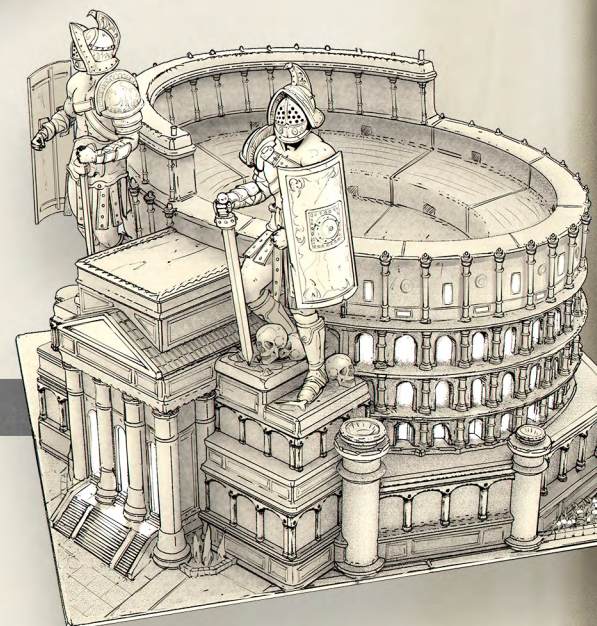
REGIA

Una de las casas más fastuosas de Roma. La Regia es hogar de algunos de los oficiales políticos de más alto rango y de sus extensas familias.



BODEGA REAL

El vino tiene un papel crucial en la vida romana. La producción y la venta de vino no solo es esencial para la economía, sino que la viticultura y la producción de vino son claves para la comunidad y la cultura.

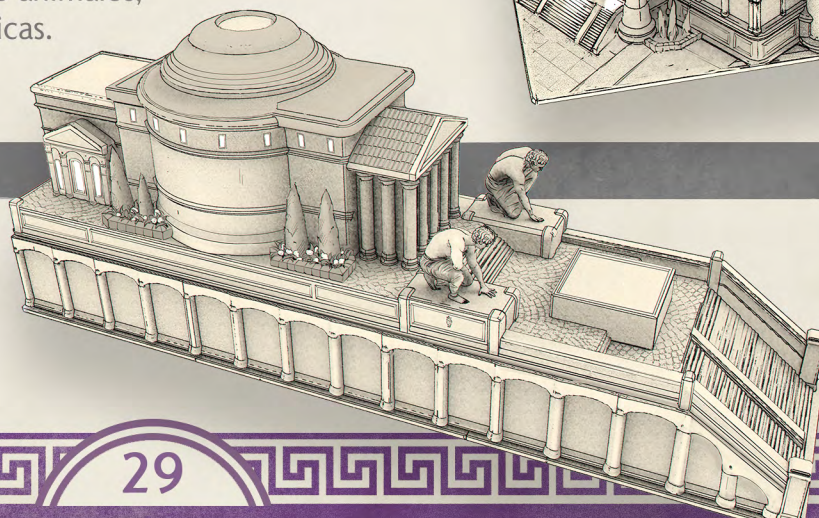


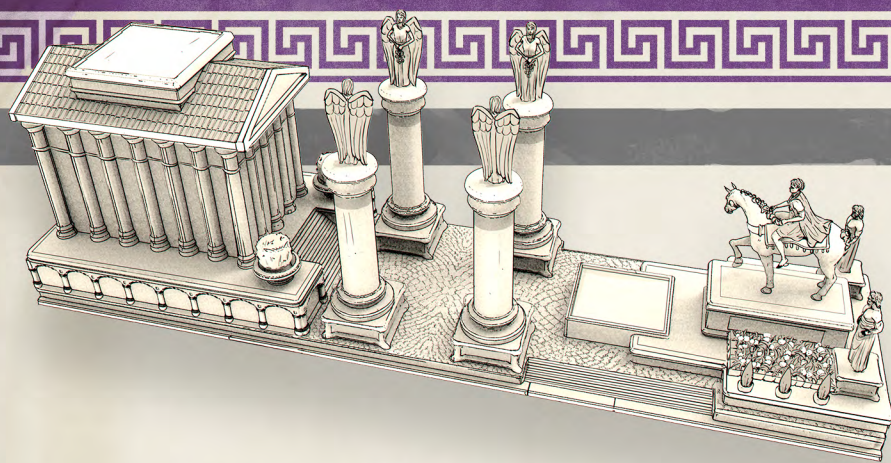
EL COLISEO

El Anfiteatro Flavio, más conocido como el Coliseo, es el lugar habitual para las peleas de gladiadores, las cazas de animales, las actuaciones dramáticas... y las ejecuciones públicas.

EL PANTEÓN

El Panteón es un templo que honra a los dioses romanos. En el centro del icónico techo con forma de cúpula, hay una abertura conocida como óculo, a través del que sus visitantes pueden ver el cielo.



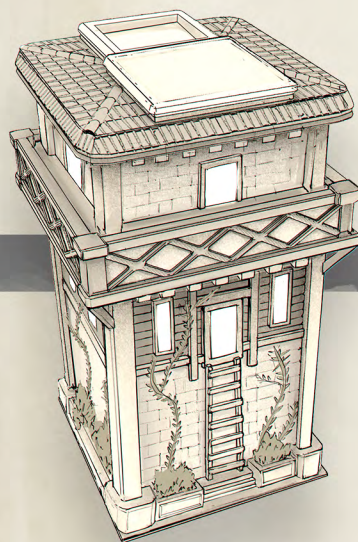
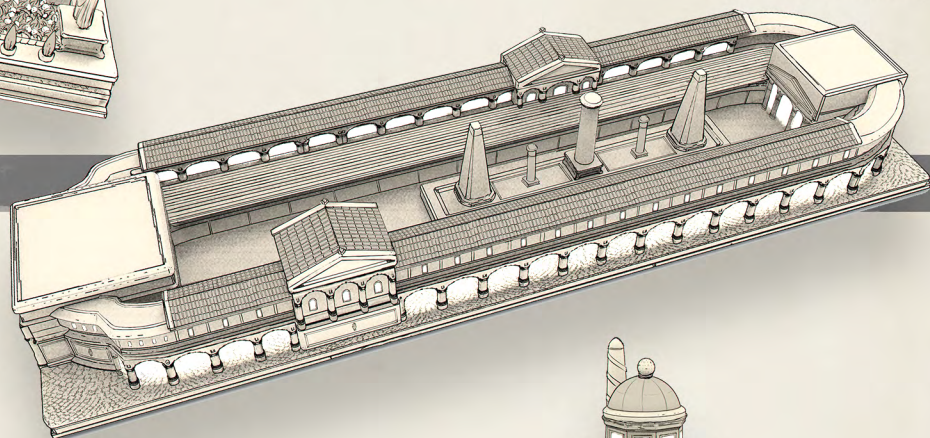


FORO ROMANO

El corazón de la vida social romana. El foro es un espacio multifuncional, que sirve como lugar común para el comercio, la política, la religión y el entretenimiento.

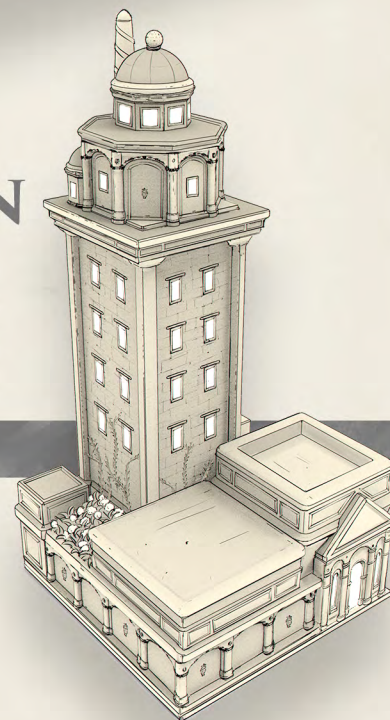
CIRCO MÁXIMO

El Circo Máximo es un estadio enorme usado para carreras de cuadrigas, competiciones atléticas, festines públicos y otras celebraciones.



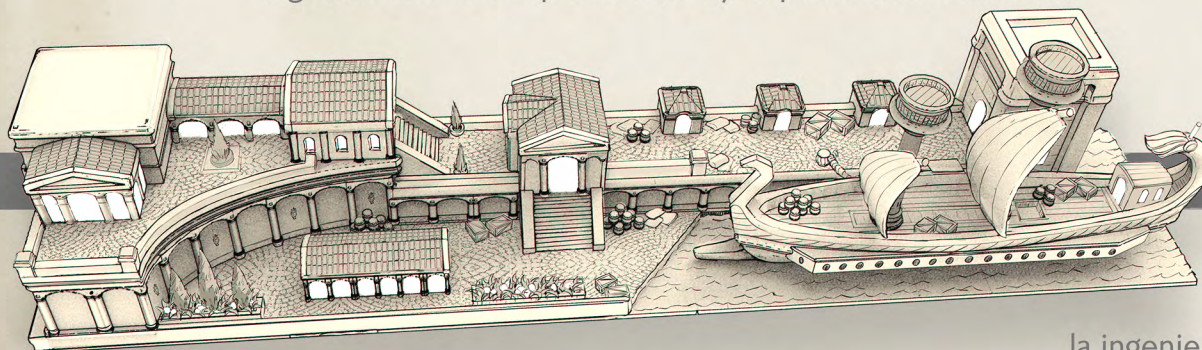
TORRE DE OBSERVACIÓN

Con el doble propósito de ser una fortificación militar y una parada para los viajeros, las torres de observación de Roma son un lugar para descansar y compartir historias en los largos viajes.



FARO

Un conocido punto de referencia para los pescadores, mercaderes y soldados marinos, los romanos usan el faro para asegurar la seguridad de sus importaciones y exportaciones costeras.

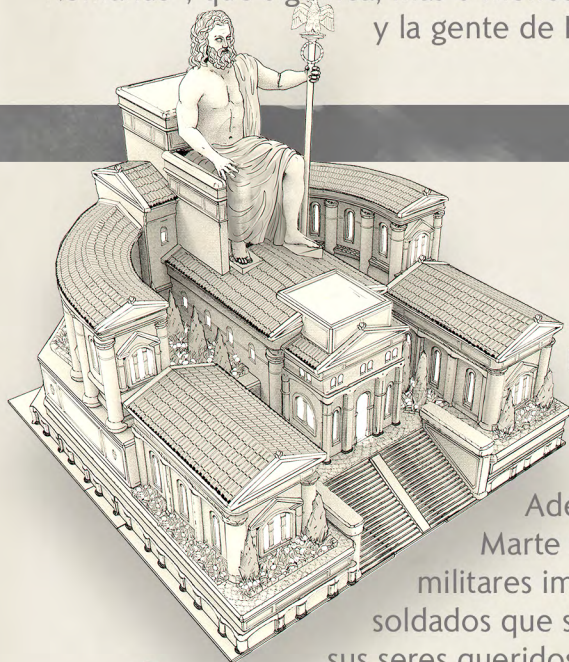
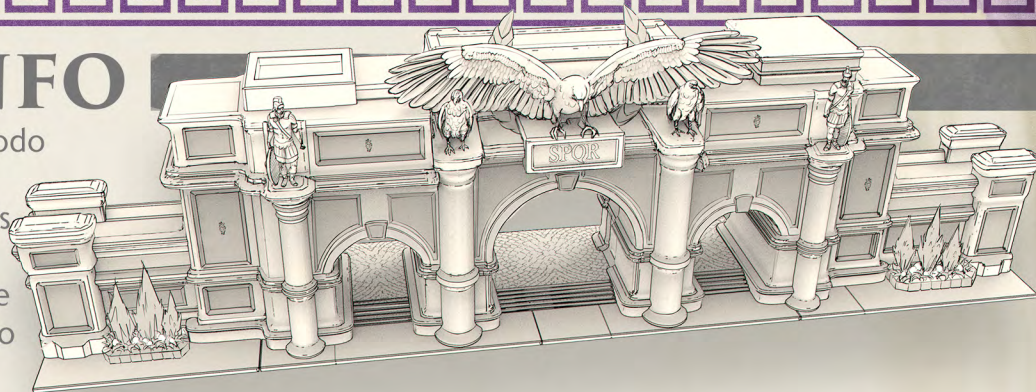


PUERTO IMPERIAL

Uno de los hitos más avanzados de la ingeniería romana, el puerto recibe miles de barcos al año y es el punto central de importación, almacenamiento y distribución de recursos.

ARCO DEL TRIUNFO

Estos arcos decorados enormemente están por todo el Imperio Romano para celebrar las grandes victorias militares o conmemorar grandes eventos públicos. En la parte de arriba, hay grabada una abreviatura de la frase latina «Senātus Populusque Rōmānus», que significa, más o menos: «El Senado y la gente de Roma».

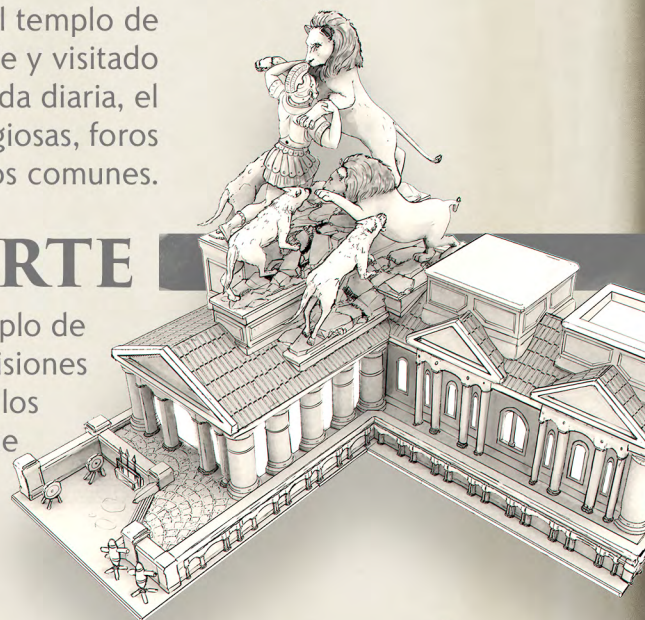


TEMPLO DE JÚPITER

Como cumbre del Panteón Romano, el templo de Júpiter Óptimo Máximo es el más grande y visitado de todos los templos. Centro de la vida diaria, el templo se utiliza para ceremonias religiosas, foros públicos y como banco para los ciudadanos comunes.

TEMPLO DE MARTE

Además de para la adoración religiosa, el templo de Marte se usa como lugar de reunión para las decisiones militares importantes, el punto de partida oficial para los soldados que se enrolan en el servicio y un lugar para que sus seres queridos recen por un retorno seguro.

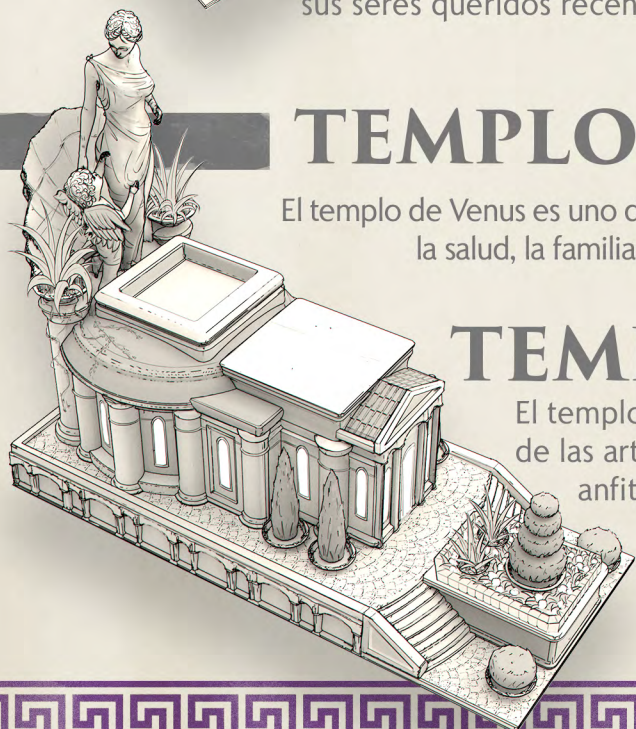


TEMPLO DE VENUS

El templo de Venus es uno de los más frecuentados como lugar para rezar por la fertilidad, la salud, la familia y el amor, además de la seguridad de soldados y gladiadores.

TEMPLO DE APOLO

El templo de Apolo, dedicado al dios patrón de las artes y las ciencias, incluye un anfiteatro para interpretar canciones y actuaciones dramáticas en su honor.





TEMPLO DE MINERVA

Minerva es una diosa ecléctica que preside numerosos dominios, pero se puede resumir como la deidad de la estrategia y la sabiduría. Su templo es un lugar de reunión para los intelectuales más influyentes de la ciudad.

¡El templo de Minerva se diseñó en colaboración con nuestra maravillosa comunidad de Kickstarter!

TEMPLO DE NEPTUNO

A diferencia de muchos de los otros templos multifuncionales, el templo de Neptuno tiene un propósito singular en la comunidad romana: es un lugar central para que los marinos mercantes y los soldados recen por las victorias navales y los viajes seguros.



TEMPLO DE VULCANO

Como deidad de los volcanes y los herreros, Vulcano representa la habilidad del fuego para crear y destruir. Su templo es un refugio en el que los artesanos rezan buscando prosperidad e inspiración.

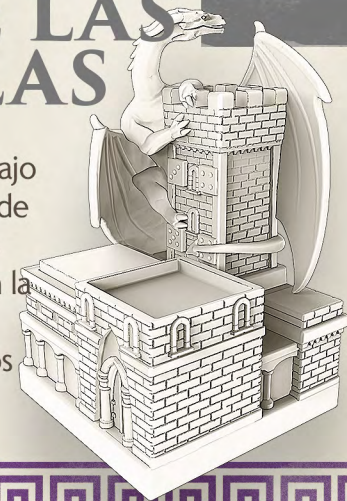
¡El templo de Vulcano se diseñó en colaboración con nuestra maravillosa comunidad de Kickstarter!

ESTATUA DE RÓMULO

Esta estatua honra la vida de Rómulo, legendario rey y fundador de Roma. Representado con su «madre», la mítica loba que crió a su hermano Remo y a él mismo como si fueran suyos. En sus manos, Rómulo sostiene el martillo que usó para construir los cimientos de Roma y la calavera de su hermano, sobre cuya tumba se construyó la ciudad.

TORRE DE LAS MARAVILLAS

Roma no se hizo en un día. Hicieron falta años de duro trabajo de muchas personas y un poco de suerte. La torre de las maravillas honra a quienes fueron clave en la creación de la ciudad. ¡Concretamente, Tom Vasel y los buenos tipos de Dice Tower Network!







ILUSTRADO POR MICHAL SAWTYRUK

Diseño del juego:
Emerson Matsuuchi

Desarrollo del juego:
Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber

Desarrollo de producto:
Walter Barber

Producción:
John Rogers

Marketing:
Robert Geistlinger

Revisión y edición:
**William Neibling
J. Tucker White**

Dirección de arte:
Stephen Gibson

Diseño gráfico:
**Stephen Gibson
Cold Castle Studios**

Concepto y diseño de los edificios:
Jonathan Defresne

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

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


Han probado el juego:

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... ¡y gracias especialmente a los muchos y maravillosos jugadores que probaron Foundations of Rome en ferias y convenciones internacionales!

Traducción al español por Jael Herrera Gómez y Francisco Javier Esteban para The Geeky Pen

Muchas muchas gracias a todos nuestros increíbles mecenas de Kickstarter.
¡Sin vosotros, Foundations of Rome no hubiera sido un éxito!

All preshaded models have
been painted with Sundrop.

 **SUNDROP**



©2023 Arcane Wonders®, LLC. No recomendado para niños menores de 3 años debido a las piezas pequeñas. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS POR DEBAJO DE LA EDAD REQUERIDA. Fabricado en China.