



FOUNDATIONS
OF
ROME

◆ ANLEITUNG ◆



Willkommen in Rom!

Ich bin Aurelia und ich helfe dir zu lernen, wie die Dinge hier laufen!

Auf Wunsch unseres großen Königs und Gründers Romulus wird euch die Ehre zuteil, hier, in der Ewigen Stadt, geräumige Wohnhäuser, geschäftige Marktplätze und prächtige Monumente zu errichten!

Dann lasst uns anfangen!

ÜBERBLICK

Über drei Runden wetteifert ihr darum, in die Geschichte Roms einzugehen, indem ihr leere Grundstücke an strategischen Positionen erwerbt und Bauwerke auf ihnen errichtet.

Komplexere Bauwerke sind schwerer zu errichten, bringen aber auch größeren Ruhm.

Am Ende der Partie gewinnt, wer von euch den meisten Ruhm erlangt hat!



MATERIAL DES GRUNDSPIELS

- A) 81 Besitzurkunden
- B) 48 Silbermünzen (24 mit Wert 1 und 24 mit Wert 3)
- C) 4 Spieltableaus (Rot, Blau, Grün, Violett)
 - 96 Gebäude in 3 Typen:
 - 32 Wohngebäude (Beige)
 - 32 Geschäftsgebäude (Olivgrün)
 - 32 Zivilgebäude (Grau)
- D) 96 Symbolplättchen (24 pro Farbe)
- E) 32 Grundstücksmarker (8 pro Farbe)
- F) 8 Wertungsmarker (2 pro Farbe)
- G) 4 Übersichtskarten
- H) 1 Startplättchen
- I) 1 Urkundentableau, auf dem Besitzurkunden für Grundstücke zum Kauf ausliegen
- J) 1 Wertungstableau, auf dem Ruhm und Bevölkerung festgehalten werden
- K) 1 Stadtplan, der die Stadt Rom, aufgeteilt in freie Grundstücke, zeigt

MATERIAL DER ERWEITERUNG/MODULE



Fünfte Säule

- A) 19 Besitzurkunden
- B) 1 Spieltableau
- C) 24 Gebäude und Symbolplättchen
- D) 8 Grundstücksmarker
- E) 6 Monumentmarker
- F) 2 Wertungsmarker
- G) 1 Übersichtskarte

Monumente

- H) 19 Monumente & Symbolplättchen
- I) 19 Monumentkarten
- J) 24 Monumentmarker (6 pro Farbe)

Handel & Diebstahl

- K) 10 Gunstplättchen

Wille des Konsuls

- L) 1 Konsulkarte
- M) 30 Gebäudeplättchen des Konsuls

Aufträge

- N) 18 Auftragskarten

Anrufung

- O) 20 Anrufungskarten

Charaktere

- P) 15 Charakterkarten

EURE ERSTE PARTIE



Bevor ihr euch hinsetzt, um eure erste Partie Foundations of Rome zu spielen, müsst ihr die Symbolplättchen in die Gebäude einsetzen. Zum Glück ist es später nicht mehr nötig, die Symbolplättchen zu entfernen, es sei denn, ihr möchtet eure Gebäudeminiaturen künstlerisch bemalen. Das Einsetzen der Plättchen ist eine gute Gelegenheit, um euch mit den Gebäuden und den Spieltableaus vertraut zu machen!

Auf S. 26 im Architekturkodex findet ihr mehr Informationen zu jedem Gebäude und zum Einsetzen der Symbolplättchen.

VORBEREITUNG

1. Legt den Stadtplan, das Urkundentableau und das Wertungstableau nebeneinander aus. Spielt ihr zu viert oder zu fünft, nutzt die Seite des Stadtplans mit mehr Grundstücken (A). Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, nutzt die Seite mit weniger Grundstücken (B).

2. Wählt je 1 Farbe und nehmt euch das entsprechende Spieltableau. Die Spieltableaus enthalten eure Gebäude, Grundstücksplättchen und Monumentmarker. Nehmt euch außerdem die Wertungsmarker eurer Farbe.



Hinweis: Falls ihr ohne die Erweiterung Monumente spielt, ignoriert die Monumentmarker auf den Spieltableaus.

3. Platziert eure Wertungsmarker auf den vorgesehenen Vertiefungen des Wertungstableaus in eurer Farbe – 1 auf der Ruhmleiste und 1 auf der Bevölkerungsleiste.

4. Entscheidet, wer anfängt. Wem das Spiel gehört, entscheidet standardmäßig, wer anfängt und das Startplättchen erhält.

a. Wer das Startplättchen hat, nimmt sich 5 Silber. Danach nehmt ihr euch im Uhrzeigersinn immer je 1 Silber mehr. Im Spiel zu viert nehmt ihr euch also 5 Silber, 6 Silber, 7 Silber und 8 Silber.

b. Platziert die übrigen Silbermünzen getrennt nach Wertigkeit nahe des Urkundentableaus, um eine gemeinsame „Bank“ zu bilden.



VORBEREITUNG (FORTSETZUNG)

5. In Partien zu fünft (benötigt die Erweiterung „Fünfte Säule“), benutzt ihr den gesamten Stadtplan. Falls ihr weniger seid, verwendet ihr bestimmte Reihen und Spalten mit Grundstücken des Stadtplans nicht. Abhängig davon, wie viele ihr seid, müsst ihr außerdem bestimmte Besitzurkunden aus dem Spiel entfernen:

a. Im Spiel zu viert entfernt ihr alle roten Besitzurkunden (Spalte J und Reihe 10). Ihr spielt auf einem 9×9 Stadtplan mit 81 Grundstücken.

b. Im Spiel zu dritt entfernt ihr alle roten und violetten Besitzurkunden (Spalten I und J und Reihen 9 und 10). Ihr spielt auf einem 8×8 Stadtplan mit 64 Grundstücken.

c. Im Spiel zu zweit entfernt ihr alle roten, violetten und blauen Besitzurkunden (Spalten H, I, J und Reihen 8, 9, 10). Ihr spielt auf einem 7×7 Stadtplan mit 49 Grundstücken.

6. Mischt die verbleibenden Besitzurkunden und nehmt euch jeweils 6 davon.

7. Stellt Grundstücksmarker eurer Farbe auf jedes Grundstück, dessen Besitzurkunde ihr habt. Ihr solltet jetzt jeweils 2 Grundstücksmarker übrig haben. Hinweis: Das ist in der Grafik rechts nicht abgebildet.

8. Legt eure Karten als Stapel vor euch. Ihr habt alle einen eigenen Stapel mit Besitzurkunden, die ihr während der Partie erhaltet. Diese Stapel dürft ihr jederzeit einsehen, um zu klären, wem ein Grundstück gehört. Hinweis: Das ist in der Grafik rechts nicht abgebildet.

9. Teilt die übrigen Besitzurkunden in 3 etwa gleich große Stapel. Legt jeweils 1 Stapel auf die Felder der 1., 2. und 3. Ära des Urkundentableaus.

10. Zieht 6 Besitzurkunden vom Stapel der 1. Ära und legt sie offen auf die Felder des „Grundstücksmarkt“ auf dem Urkundentableau.



ABLAUF

Ihr spielt *Foundations of Rome* über 3 Ären, die jeweils etwa zehn Jahre der frühen Stadtgeschichte repräsentieren. Ich erwarte große Dinge von euch in dieser Zeit!

Jede Ära besteht aus mehreren Runden, in denen ihr jeweils 1 Zug durchführt. Wer das Startplättchen hat, beginnt. Dann fahrt ihr im Uhrzeigersinn fort. Die Ära endet, sobald ihr die Besitzurkunden der Ära (auf Urkundentableau und Grundstücksmarkt) aufgebraucht habt.

Am Ende jeder Ära verdient ihr Ruhm, den ihr auf dem Wertungstableau festhaltet. Nach der Wertung der 3. Ära endet die Partie.

EUER ZUG

Seid ihr am Zug, müsst ihr 1 der folgenden Aktionen wählen. Sobald ihr die gewählte Aktion durchgeführt habt, ist euer Zug zu Ende und wer im Uhrzeigersinn folgt, ist am Zug.



**EINKOMMEN
ERHALTEN**

ODER



**GRUNDSTÜCK
KAUFEN**

ODER



**GEBÄUDE
ERRICHTEN**

AKTION: EINKOMMEN ERHALTEN

Ihr dürft Romulus um weitere Ressourcen ersuchen. Dadurch erhaltet ihr 5 Silber von der Bank. Zusätzlich erhaltet ihr Silber in Höhe des Werts der Geschäftsgebäude, die ihr auf dem Stadtplan errichtet habt.

Beispiel: Violett entscheidet sich, Einkommen zu erhalten. Sie erhält 5 Silber von Romulus und 3 Silber für die Bäckerei und das Handwerksforum, die sie errichtet hat. Zusammen erhält sie 8 Silber von der Bank und fügt sie ihrem Vorrat hinzu.



Hier ist ein nützlicher Hinweis!

Schaut euch euer Spieltableau an, um schnell zu erfassen, wie viel Silber die von euch errichteten Gebäude einbringen. Das Gleiche gilt für andere Gebäudetypen und deren Vorteile.



AKTION: GRUNDSTÜCK KAUFEN

Ihr könnt diese Aktion nicht auswählen, falls all eure Grundstücksmarker auf dem Stadtplan sind.

Ihr dürft 1 Besitzurkunde auf dem Grundstücksmarkt erwerben, indem ihr die folgenden Schritte ausführt:

A. Beahlt die Menge an Silber an die Bank, die über der Besitzurkunde angezeigt wird, die ihr kaufen wollt.

B. Nehmt die Besitzurkunde vom Urkundentableau und fügt sie eurem Stapel hinzu.

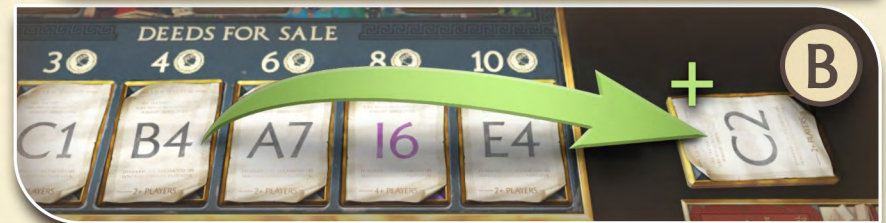
C. Schiebt die übrigen Besitzurkunden auf dem Grundstücksmarkt nach links, um das freie Feld aufzufüllen.

D. Deckt die oberste Karte vom Stapel der aktuellen Ära auf und legt sie offen auf das freie Feld des Grundstücksmarkts.

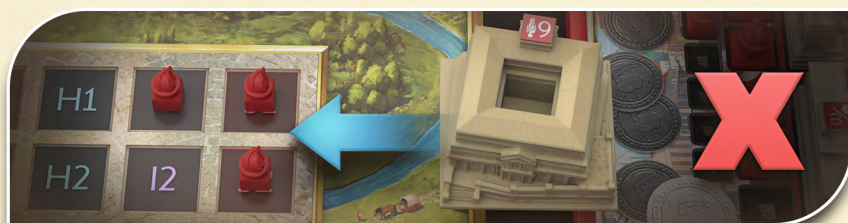
E. Stellt 1 eurer Grundstücksmarker auf das entsprechende Grundstück des Stadtplans.

Wichtig! Sobald ihr die letzte Besitzurkunde der Ära zieht, füllt ihr den Grundstücksmarkt nach dieser Aktion nicht mehr auf, bis die Ära beendet ist (siehe S. 10, „Das Ende einer Ära“).

Beispiel: Rot möchte Grundstück B4 vom Grundstücksmarkt kaufen. Er zahlt 4 Silber an die Bank (A), nimmt die Besitzurkunde vom Grundstücksmarkt und legt sie in seinen Stapel (B). Danach schiebt er die 3 teureren Karten des Grundstücksmarkts um jeweils 1 Feld nach links (C), deckt 1 Karte vom Stapel der aktuellen Ära auf und legt sie auf das leere Feld (D). Zuletzt stellt er seinen Grundstücksmarker auf das Grundstück B4 des Stadtplans (E).



AKTION: GEBÄUDE ERRICHTEN



Beispiel: Rot entscheidet sich, die beiden Domus, die er errichtet hat, durch eine Domus Maxima zu ersetzen. Das darf er, da die Domus Maxima 2 Grundstücke groß ist, wohingegen die 2 Domus jeweils 1 Grundstück benötigen.

Rot entfernt die beiden kleineren Gebäude vom Stadtplan und errichtet seine Domus Maxima an ihrer Stelle.



Beispiel: Blau besitzt eine „L“-förmige Insula und 2 benachbarte, leere Grundstücke. In ihrem Zug errichtet sie eine Grand Insula auf der Insula und den beiden Grundstücken. Dadurch ist E4 wieder leer. Blau platziert einen Grundstücksmarker auf E4, um anzuzeigen, dass sie das Grundstück besitzt.

Ihr dürft Gebäude nur auf Grundstücken errichten, die euch gehören.

Ihr habt einen eigenen Vorrat mit 24 Gebäuden. Gebäude gibt es in verschiedenen Formen und Größen. Um ein Gebäude zu errichten, müsst ihr benachbarte Grundstücke besitzen, die dem Grundriss des Gebäudes entsprechen.

Beim Errichten eines Gebäudes wählt ihr 1 von eurem Spieltableau und errichtet es auf euren Grundstücken, nachdem ihr eure dort platzierten Grundstücksmarker eingesammelt habt.

Auf leeren Grundstücken dürft ihr uneingeschränkt Gebäude errichten. Ihr dürft auch auf bereits bebauten Grundstücken Gebäude errichten, aber nur, falls das neue Gebäude größer ist als jedes, das „überbaut“ wird. Der Typ des Gebäudes spielt dabei keine Rolle.



Ihr könnt niemals ein Gebäude überbauen, das gleichgroß oder größer ist.
Zum Beispiel könnt ihr niemals ein Handwerksforum (Größe 3) über einer Insula (Größe 3) oder einer Gießerei (Größe 4) errichten.

Falls ihr eines eurer Gebäude überbaut, entfernt es vom Stadtplan und stellt es zusammen mit eventuellen Grundstücksmarkern zurück auf euer Spieltableau. Ihr dürft sie später wieder ganz normal verwenden. **Falls ihr eines eurer Gebäude überbaut, bleiben alle Grundstücke in eurem Besitz.** Auch, falls sich der Grundriss des Gebäudes ändert.



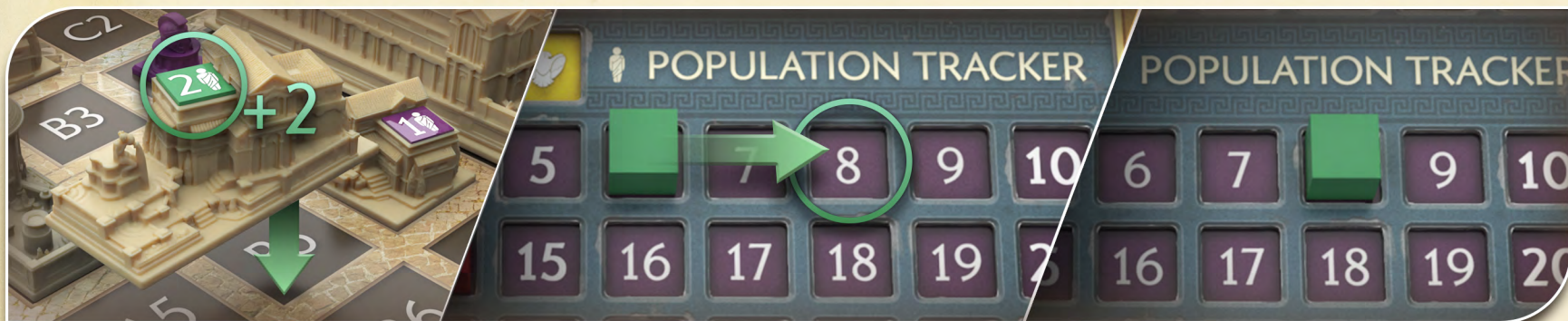


Von jedem Gebäudetyp gibt es nur eine begrenzte Anzahl! **Du kannst ein Gebäude nicht errichten, falls du es nicht auf deinem Spieltableau hast.**

Das Errichten von Gebäuden kostet kein Silber.
Romulus stellt das Baumaterial und die Arbeitskräfte für den Bau zur Verfügung!

WOHNGEBÄUDE ERRICHTEN

Das Errichten von Gebäuden hat normalerweise keine sofortigen Auswirkungen, es sei denn, ihr errichtet oder entfernt ein Wohngebäude. In diesem Fall müsst ihr die Bevölkerungsliste aktualisieren, um die Anzahl der Bürger in euren Wohngebäuden zu repräsentieren.



DAS ENDE EINER ÄRA

Sobald der Stapel einer Ära aufgebracht ist, endet die Ära bald. Spielt wie üblich weiter und kauft auch weiterhin Besitzurkunden vom Grundstücksmarkt, bis diese komplett aufgekauft sind.

Füllt den Grundstücksmarkt nicht auf, nachdem ihr die letzte Besitzurkunde der Ära gekauft habt.

Sobald der Grundstücksmarkt leer ist, führt ihr alle (auch, wer die letzte Besitzurkunde gekauft hat) 1 weiteren Zug durch, in dem ihr Einkommen erhalten oder Gebäude errichten dürft. Danach endet die Ära.

WERTUNG AM ENDE DER ÄRA

Sobald die Ära beendet ist, erhaltet ihr Ruhmpunkte für jeden der 3 Gebäudetypen, die ihr errichtet habt – Wohngebäude, Geschäftsgebäude und Zivilgebäude. Ihr erhaltet außerdem zusätzliches Silber von Geschäftsgebäuden.

Auf dem Urkundentableau findet ihr eine Wertungsübersicht für jede Ära!





WERTUNG DER WOHNGEBÄUDE



Ihr zählt die Anzahl der Bürger eurer Wohngebäude auf dem Stadtplan und überprüft, ob dieser Wert mit der Position eures Markers auf der Bevölkerungsleiste übereinstimmt.

Wer von euch die **meisten** Bürger hat, erhält Ruhm entsprechend der Bevölkerung sowie zusätzlichen Ruhm. Dieser zusätzliche Ruhm ändert sich in jeder Ära:



Unentschieden werden „freundschaftlich“ gelöst. Alle mit der meisten Bevölkerung erhalten den zusätzlichen Ruhm.

Alle anderen erhalten Ruhm entsprechend der nächstgrößeren Bevölkerung, die jemand auf der Bevölkerungsleiste erreicht hat.

Ihr müsst mindestens 1 Bürger haben, um Ruhm für Bevölkerung zu erhalten. Falls ihr keine Wohngebäude habt, erhaltet ihr auch keinen Ruhm durch Bevölkerung am Ende einer Ära.

Beispiel: Es ist das Ende der 1. Ära und Zeit für die Wertung:

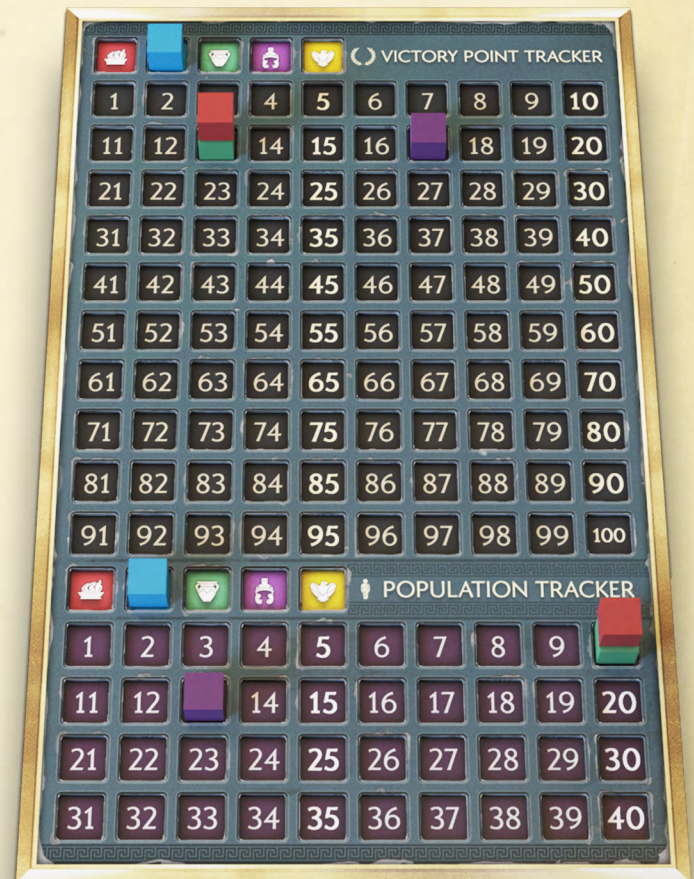
- **Violett hat 13 Bürger,**
- **Grün hat 10 Bürger,**
- **Rot hat ebenfalls 10 Bürger,**
- **Blau hat 0 Bürger.**

Violett erhält 17 Ruhm (ihre aktuelle Bevölkerung + 4 zusätzlichen Ruhm der Ära).

Grün erhält 13 Ruhm. (Grün erhält Ruhm entsprechend der nächsthöheren Bevölkerung, die jemand erreicht hat. Violett ist direkt vor Grün auf der Bevölkerungsleiste, daher erhält Grün 13 Ruhm für die 13 Bürger von Violett.)

Rot erhält ebenfalls 13 Ruhm, da Rot und Grün gleich viele Bürger haben (freundschaftliches Unentschieden).

Blau erhält keinen Ruhm. Um Ruhm durch Bevölkerung zu erhalten, müsste sie mind. 1 Bürger haben.





WERTUNG DER ZIVILGEBÄUDE

Als nächstes erhaltet ihr Ruhm entsprechend der Symbole auf Zivilgebäuden, die ihr errichtet habt. Für Zivilgebäude erhaltet ihr normalerweise Ruhm abhängig von anderen Gebäuden, die direkt zu ihnen benachbart sind (sich eine Kante teilen).



Ruhm pro Bürger auf benachbarten Wohngebäuden



Ruhm pro Silber auf benachbarten Geschäftsgebäuden



Ruhm pro benachbartem Gebäude – unabhängig von dessen Typ!



Ruhm pro 2 Bürger auf benachbarten Wohngebäuden (Summe geteilt durch 2)



Ruhm pro benachbarter Zivilgebäude

Es ist egal, wem die benachbarten Gebäude gehören. Eure Zivilgebäude bringen euch Ruhm pro benachbartem Gebäude – nicht nur eure eigenen!



Beispiel: Rot hat eine Prchtige Bibliothek errichtet, die ihm Ruhm entsprechend der Anzahl an Bürgern in benachbarten Wohngebäuden bringt, egal wem diese gehören. Bei der Wertung am Ende der Ära erhält Rot im gezeigten Beispiel 6 Ruhm durch die Prchtige Bibliothek.



WERTUNG DER GESCHÄFTSgebÄUDE

Ihr alle erhaltet Silber aus der Bank entsprechend der Anzahl an Silber auf Geschäftsgebäuden, die ihr in der Stadt errichtet habt (wie bei der Aktion „Einkommen erhalten“, aber ohne die 5 zusätzlichen Silber).

Zusätzlich erhaltet ihr eine bestimmte Menge Ruhm pro eigenem Geschäftsgebäude in der Stadt. Wie viel Ruhm ein Geschäftsgebäude bringt, seht ihr auf eurem Spieltableau.

Hinweis: Bei der Wertung der letzten Ära erhaltet ihr statt Silber zusätzlichen Ruhm für eure Geschäftsgebäude. Zum Beispiel erhaltet ihr in der letzten Ära für die Töpferei insgesamt 3 Ruhm.



AUFFÜLLEN DES GRUNDSTÜCKSMARKTS

Nachdem ihr euren Ruhm und euer Silber erhalten habt, füllt ihr den Grundstücksmarkt mit Besitzurkunden der nächsten Ära auf. Eine neue Ära beginnt. Wer im Uhrzeigersinn als nächstes an der Reihe ist, erhält das Startplättchen und führt den 1. Zug der neuen Ära durch!

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet nach der 3. Ära. Während der Wertung der letzten Ära erhaltet ihr Ruhm wie am Ende der anderen Ären, mit 2 Ausnahmen:

Geschäftsgebäude: Statt Silber erhaltet ihr zusätzlichen Ruhm von Geschäftsgebäuden. Pro Geschäftsgebäude erhaltet ihr so viel Ruhm, wie ihr Silber erhalten hättet.

Leere Grundstücke: Ihr erhaltet 1 Ruhm pro eigenem Grundstücksmarker auf dem Stadtplan (eure leeren Grundstücke).

Hast du den meisten Ruhm erlangt, wirst du von Romulus geehrt und dein Name wird in die glanzvolle Geschichte Roms eingehen! Falls zwei oder mehr von euch gleich viel Ruhm erringen, gewinnt, wer das meiste Silber übrig hat. Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, teilt ihr euch den Sieg.



VARIANTE

Sobald ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht habt und eine Herausforderung sucht, könnt ihr die folgende Spielvariante und andere Module in beliebiger Kombination zum Spiel hinzufügen!

AUSWAHL DER BESITZURKUNDEN

Diese Variante der Vorbereitung macht den Anfang der Partie weniger zufällig:

Wie in einer normalen Partie mischt ihr die Besitzurkunden, nehmt euch jeweils 6 davon, doch diesmal verdeckt. Nehmt die Besitzurkunden auf die Hand und haltet sie voreinander verborgen.

Ihr wählt gleichzeitig je 1 Besitzurkunde und legt sie verdeckt vor euch. Sobald alle eine Karte gewählt haben, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Dann platziert ihr einen Grundstücksmarker auf dem entsprechenden Grundstück und fügt die Besitzurkunde eurem persönlichen Stapel hinzu.

Danach gebt ihr die übrigen Besitzurkunden auf eurer Hand im Uhrzeigersinn weiter.

Fahrt mit dem Auswählen und Weitergeben von Besitzurkunden auf eurer Hand fort, bis alle gewählt wurden. Ihr solltet nun jeweils 6 leere Grundstücke auf dem Stadtplan und 6 Besitzurkunden auf eurem Stapel haben.

ERWEITERUNG: MONUMENTE

Während die Stadt Rom wächst, wachsen auch eure architektonischen Ambitionen. Mit Bevölkerung und Handel auf dem Vormarsch, macht ihr euch daran, die Ewige Stadt zu neuem Glanz zu führen. Romulus, unser legendärer König und Gründer, hat keine Kosten gescheut und stellt euch das Baumaterial zur Verfügung, um epische Monumente zu Ehren unserer Götter, unserer Bürger und unseres Königs zu errichten. Schon bald wird Rom heller erstrahlen als je zuvor!

ÜBERBLICK

Die Erweiterung "Foundations of Rome: Monumente" enthält einen neuen, begrenzten Vorrat gemeinsamer Gebäude, die nur die talentiertesten von euch errichten können. Monumente stehen allen zur Verfügung und werden genauso wie die Gebäude eurer Spieltableaus errichtet. Allerdings ist jedes Monument einzigartig und für die anderen nicht mehr verfügbar, sobald es jemand errichtet hat. Monumente sind besonders wertvoll, aber für viele dieser epischen Bauwerke müsst ihr besondere Bedingungen erfüllen, um sie errichten zu dürfen.

Lernt mehr über die einzelnen Monumente auf S. 28.

VORBEREITUNG

Bereitet die Partie wie üblich vor. Folgt danach diesen Schritten:

1. Mischt alle Monumentkarten.
2. Deckt eine Anzahl Monumentkarten gleich eurer Anzahl + 3 auf (z.B. 7 Karten in einer Partie zu viert).

Das sind die einzigen Monumente, die ihr in dieser Partie errichten dürft.

3. Legt diese Karten offen in die Nähe des Stadttableaus und stellt die zugehörigen Monumente auf sie.
4. Legt die übrigen Monumente und Monumentkarten in die Schachtel zurück.

Erinnerung: Ihr habt jeweils 6 Monumentmarker in eurer Farbe auf eurem Spieltableau.



MONUMENTE

Die Monumente in der Nähe des Stadtableaus bilden einen „gemeinsamen Vorrat“ an Gebäuden, die ihr errichten dürft. Allerdings gilt für jedes Monument „wer zuerst kommt, mahlt zuerst.“ Sobald jemand ein Monument errichtet, steht es den anderen nicht mehr zur Verfügung.

Die Konkurrenz schläft nie! Beobachtet genau, was die anderen tun und welche Grundstücke sie kaufen – lasst sie nicht das epische Monument errichten, das ihr gerade braucht!

Monumente können jeden Gebäudetyp haben – Wohngebäude, Geschäftsgebäude und Zivilgebäude. Einige Monumente haben spezielle Voraussetzungen, die ihr erfüllen müsst, bevor ihr es errichten dürft.



MONUMENTE ERRICHTEN

Genau wie andere Gebäude, dürft ihr Monumente auf leeren Grundstücken oder über kleineren Gebäuden errichten, die euch gehören – inklusive kleinerer Monumente.

Zuerst müsst ihr überprüfen, ob ihr alle Voraussetzungen erfüllt, die auf der Monumentkarte des Gebäudes, das ihr errichten wollt, angegeben sind. Legt die Monumentkarte als Erinnerung an die Effekte des Monuments neben euer Spieltableau.



Nehmt dann das Monument aus dem gemeinsamen Vorrat und errichtet es gemäß der üblichen Regeln für Gebäude auf dem Stadtplan. Falls ihr eigene Gebäude überbaut, dann stellt ihr sie zurück auf euer Spieltableau. Falls ihr ein kleineres Monument überbaut, kehrt es in den gemeinsamen Vorrat zurück und alle dürfen es wieder errichten.

Nachdem ihr ein Monument errichtet habt, platziert ihr 1 eurer Monumentmarker darauf, um anzuzeigen, dass es euch gehört. Falls ihr keinen Monumentmarker übrig habt, könnt ihr das Gebäude nicht errichten.

MONUMENT-GLOSSAR

Stadtrand

„Stadtrand“ bezieht sich auf die äußersten in der Partie verfügbaren Grundstücke und ist abhängig von eurer Anzahl:

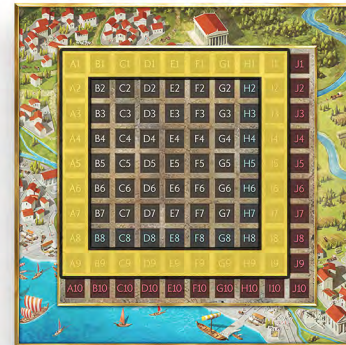
ZU ZWEIT



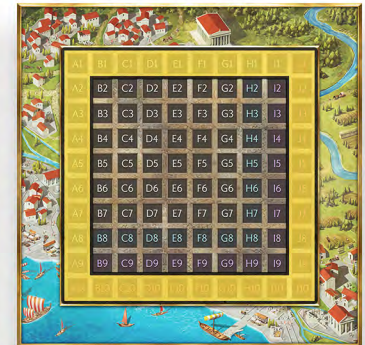
ZU DRITT



ZU VIERT



ZU FÜNFT



Muss auf einem Grundstück am Stadtrand errichtet werden

Um ein Gebäude mit dieser Voraussetzung zu errichten, muss mind. 1 der Grundstücke, auf denen ihr es errichtet, zum Stadtrand gehören.

Tempel der Minerva

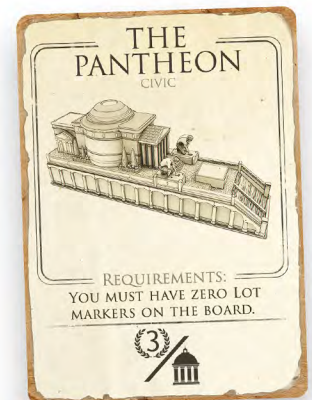
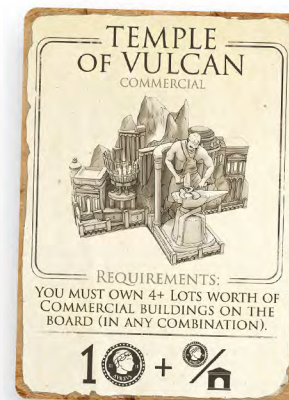
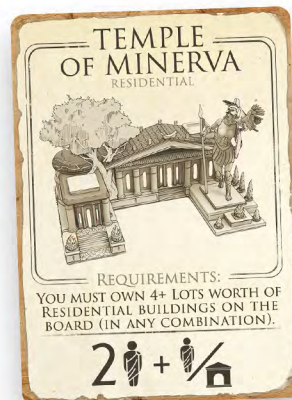
Dieses Gebäude ist 2 Bürger + 1 Bürger pro benachbartem Gebäude wert (unabhängig von dessen Größe oder Typ).

Tempel des Vulcanus

Dieses Gebäude ist 1 Silber + 1 Silber pro benachbartem Gebäude wert (unabhängig von dessen Größe oder Typ).

Das Pantheon

Um das Pantheon zu errichten, müsst ihr eigene Gebäude überbauen, während alle eure Grundstücksmarker auf eurem Spieltableau sind (d.h. nicht auf dem Stadtplan).



ZUSÄTZLICHER INHALT

Bereit für neue Herausforderungen? Sobald ihr das Grundspiel und die Erweiterung „Monumente“ gemeistert habt, könnt ihr eure Fähigkeiten mit mehreren zusätzlichen Spielvarianten, sogenannten „Modulen“, testen. Module sind optionale Regeln, die Foundations of Rome mehr Tiefe und Abwechslung verleihen.

Ihr dürft die Module „Anrufung“, „Handel & Diebstahl“, „Aufträge“ und „Charaktere“ beliebig miteinander kombinieren.

Das alleinstehende Modul „Wille des Konsuls“ könnt ihr nur mit dem Grundspiel und der optionalen Erweiterung „Monumente“ spielen. „Wille des Konsuls“ könnt ihr nicht zusammen mit einem der anderen 4 Module spielen.



WILLE DES KONSULS

Arbeitet zusammen, um einen gemeinsamen Feind zu überlisten.



HANDEL & DIEBSTAHL

Verhandelt oder schüchtert ein, um größere Territorien zu erhalten.



CHARAKTERE

Beginnt die Partie mit einem einzigartigen Effekt.



AUFTRÄGE

Erfüllt die Voraussetzungen, um zusätzlichen Ruhm zu erlangen.



ANRUFUNG

Gebt Silber aus, um mächtige Fähigkeiten zu erhalten.

MODUL: HANDEL & DIEBSTAHL



In den Hinterzimmern der Badehäuser und den düsteren Innenräumen der Taberna schließt ihr geheime Abkommen, in der Hoffnung, euch die Kontrolle über Roms Gestaltung zu sichern und die Gunst von Romulus persönlich zu erlangen.

ÜBERBLICK

Diese Spielvariante wird für Partien zu viert oder zu fünft empfohlen. Ihr habt 3 Möglichkeiten, dieses Modul hinzuzufügen:

- **Handeln:** Ihr dürft freiwillig miteinander handeln.
- **Stehlen:** Ihr dürft Grundstücke von anderen stehlen.
- **Beides:** Ihr dürft mit beiden Zusatzregeln gleichzeitig spielen.

Hinweis: Dieses Modul erleichtert es, größere Gebäude zu errichten, wodurch sich die Spieldynamik ändern kann. Daher solltet ihr schon einige Partien gespielt haben und mit dem Grundspiel vertraut sein, bevor ihr dieses Modul verwendet.

GUNSTPLÄTTCHEN



Unabhängig davon, welche Zusatzregeln ihr verwendet, erhalten alle zu Beginn der Partie je 2 Gunstplättchen.

Wichtig: Die Seite der Gunstplättchen, die 4 Ruhm abbildet, benutzt ihr nur, falls ihr mit Stehlen spielt. Falls ihr nur mit Handeln spielt, müssen die Gunstplättchen während der gesamten Partie 2 Ruhm anzeigen.

Gunstplättchen dürfen Teil eines Handels sein (falls ihr mit Handeln spielt). Zum Stehlen sind sie unbedingt erforderlich (falls ihr mit Stehlen spielt).

Am Ende der Partie erhaltet ihr Ruhm anhand der Gunstplättchen, die ihr besitzt.

HANDELN

In eurem Zug dürft ihr mit euren **leeren** Grundstücken handeln. Ihr dürft in eurem Zug beliebig mit anderen handeln, solange sie dem Handel zustimmen. Nur wer gerade am Zug ist, darf einen Handel vorschlagen oder durchführen – alle anderen können währenddessen nicht untereinander handeln.

Ihr führt einen Handel durch, indem ihr die Grundstücksmarker auf den gehandelten Grundstücken und die zugehörigen Besitzurkunden austauscht.

Hinweis: Falls ein Grundstück durch Handel in euren Besitz gelangt, vergewissert euch, dass ihr auch die zugehörige Besitzurkunde an euch nehmt, um Verwirrung zu vermeiden.

Ihr dürft mehr als ein Grundstück in einem Handel anbieten. Ihr dürft mehrere Grundstücke handeln, ungleiche Handel durchführen und Silber oder Gunstplättchen als Teil eines Handels anbieten.

- Violett darf 2 Grundstücke gegen 1 Grundstück von Rot tauschen.
- Violett darf 2 Grundstücke gegen 3 Grundstücke von Blau tauschen.
- Violett darf 2 Grundstücke gegen 1 Grundstück und 8 Silber von Grün tauschen.
- Violett darf 2 Grundstücke gegen 1 Grundstück, 3 Silber und 1 Gunstplättchen von Grün tauschen.

Ihr dürft als Teil eines Handels Versprechungen machen, aber die Regeln zwingen euch nicht, diese auch einzuhalten. Zum Beispiel dürftet ihr sagen „Falls wir handeln, werde ich kein Zivilgebäude auf diesem Grundstück errichten.“, aber nach dem Handel dürftet ihr euer Versprechen brechen und trotzdem ein Zivilgebäude auf dem Grundstück errichten!

Handel dürft ihr zusätzlich zur normalen Aktion eures Zuges durchführen. Zum Beispiel könntet ihr einen Handel durchführen, als Aktion ein Grundstück kaufen und dieses dann als Teil eines Handels anbieten.

Wichtig: Ihr dürft nur mit leeren Grundstücken handeln, niemals mit Gebäuden. Falls ein Grundstück bebaut ist, könnt ihr es nicht handeln.

STEHLEN

Während eures Zugs dürft ihr euch **leere** Grundstücke anderer gegen deren Willen aneignen. Genau wie das Handeln von Grundstücken ist Stehlen eine freie Aktion, die ihr zusätzlich zu eurem Zug durchführen dürft, mit folgenden Einschränkungen:

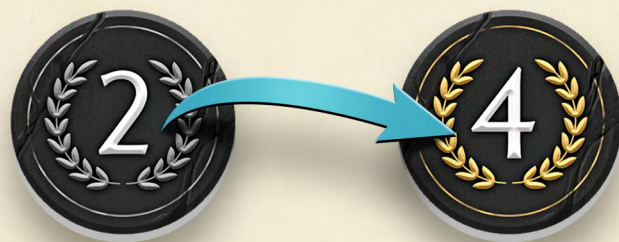
- Ihr könnt euch kein Gebäude aneignen, nur ein leeres Grundstück.
- Ihr müsst mind. 2 Grundstücke und/oder Gebäude benachbart zu dem Grundstück besitzen, das ihr stehlen möchtet.
- Ihr müsst mind. 1 Gunstplättchen mit 2 Ruhm besitzen. Dreht es auf die Seite, die 4 Ruhm zeigt. Wer von euch bestohlen wurde, erhält das Gunstplättchen.

Sobald ihr ein Grundstück gestohlen habt, ersetzt ihr den Grundstücksmarker mit einem von euch. Gebt den ersetzten Grundstücksmarker zurück, nehmt euch die zugehörige Besitzurkunde und fügt sie eurem Stapel hinzu.

GUNSTPLÄTTCHEN UMDREHEN

Sobald ihr ein Gunstplättchen auf die Seite mit 4 Ruhm gedreht habt, ist es „verbraucht“ und bleibt für den Rest der Partie auf dieser Seite. Ihr könnt es nicht noch einmal zum Stehlen verwenden.

Falls ihr außerdem mit Handeln spielt, dürft ihr eure verbrauchten (4 Ruhm) oder unverbrauchten (2 Ruhm) Gunstplättchen als Teil eines Handels anbieten. Verbrauchte Gunstplättchen bringen mehr Rum, aber unverbrauchte dürfen noch zum Stehlen verwendet werden.



MODUL: AUFTRÄGE

In dem Bestreben Rom so wohlhabend und attraktiv wie möglich zu machen, bietet Romulus euch gewisse Anreize, der Stadt den meisten Flair und die größte Persönlichkeit zu verleihen.

ÜBERBLICK

Das Modul „Aufträge“ erlaubt es euch, zusätzlichen Ruhm zu erlangen, indem ihr während der Partie bestimmte Bedingungen erfüllt. Ihr habt 2 Möglichkeiten, dieses Modul zu nutzen – Geheime Aufträge und Öffentliche Aufträge.

GEHEIME AUFTRÄGE

Zu Beginn der Partie erhalten alle 2 zufällige verdeckte Auftragskarten. Ihr wählt geheim 1 der beiden Aufträge, den ihr behalten wollt, und werft den anderen verdeckt ab.

Falls ihr die Bedingungen eures Auftrags vor dem Ende der Partie erfüllt, erhaltet ihr zusätzlichen Ruhm während der letzten Wertung.

ÖFFENTLICHE AUFTRÄGE

Zu Beginn der Partie zieht ihr insgesamt so viele zufällige Auftragskarten, wie ihr seid. Diese legt ihr offen in einen gemeinsamen Bereich, wo alle sie sehen können.

Während der letzten Wertung am Ende der Partie, geht ihr die offenen Auftragskarten durch. Falls ihr eine davon erfüllt, erhaltet ihr den angegebenen zusätzlichen Ruhm.

GLOSSAR



„Freundschaftliche“ Unentschieden

Falls zwei oder mehr von euch die Bedingungen eines Auftrags erfüllen, erhalten alle am Unentschieden Beteiligten den Ruhm. Falls ihr mit öffentlichen Aufträgen spielt, erhalten alle am Unentschieden Beteiligten den Ruhm. Falls ihr mit geheimen Aufträgen spielt, erhält nur, wer die Auftragskarte hat, den Ruhm.

Zusammenhängende Grundstücke

Falls sich zwei oder mehr Grundstücke eine Kante teilen, gelten sie als zusammenhängend.

MODUL: ANRUFUNG



Seit der Gründung der Stadt, streben die Erbauer Roms danach, die Götter mit verschwenderischen Tempeln und Statuen zu ehren. Mercurius, der Götterbote, ist unter anderem dafür verantwortlich, den Menschen als Dank für ihre Hingabe Segen aus dem Pantheon zu bringen. Während sich der Wettstreit um Roms Gestaltung verschärft, rufen die erfolgreichsten von euch Mercurius an und beten darum, ihre Konkurrenz zu überlisten.

VORBEREITUNG

Nach der üblichen Vorbereitung, sobald ihr eure Besitzurkunden erhalten habt, mischt ihr die Anrufungskarten und nehmt euch jeweils 9 zufällige davon verdeckt. Mischt je 3 Anrufungskarten in den Stapel jeder Ära und platziert diese wieder auf dem Urkundentableau.

Hinweis: Einige Anrufungen geben an, dass ihr sie nur nutzen könnt, falls ihr mit bestimmten Modulen spielt. Ihr solltet euch vor der Partie darauf einigen, welche Module ihr verwendet und ungültige Anrufungskarten vor dem Mischen entfernen.

ANRUFUNGSKARTEN KAUFEN

Ihr behandelt Anrufungskarten wie Besitzurkunden. Ihr legt sie auf das Urkundentableau und kauft sie mit Silber. Sobald ihr Anrufungskarten kauft, legt ihr sie verdeckt vor euch ab, bis ihr sie nutzt.

ANRUFUNGSKARTEN NUTZEN

Anrufungskarten zu nutzen kostet euch keine Aktion. Falls nicht anders angegeben, dürft ihr Anrufungskarten nur während eures Zuges nutzen. Nachdem ihr eine Anrufungskarte genutzt habt, legt ihr sie offen auf euren Stapel.

Einige Anrufungskarten geben an, dass sie einen andauernden Effekt haben – lasst diese Karten offen vor euch liegen. Ihre Effekte gelten für den Rest der Partie.

Einige Anrufungskarten zeigen einen Ruhmwert – diesen Ruhm erhaltet ihr am Ende der Partie, falls ihr die Anrufung nicht genutzt habt.

Hinweis: Falls ihr mit dem Modul „Handel & Diebstahl“ spielt, dürft ihr ungenutzte oder andauernde Anrufungskarten als Teil eines Handels anbieten.

MODUL: CHARAKTERE



Charakterkarten bieten mächtige passive Vorteile, um Strategien zu entwickeln.

VORBEREITUNG

Mischt die Charakterkarten und nehmt euch je 2 davon verdeckt. Ihr wählt geheim 1 der beiden Charakterkarten, die ihr behalten wollt, und werft die andere ab. Sobald alle gewählt haben, deckt ihr gleichzeitig eure Charakterkarten auf und teilt den anderen eure Fähigkeiten mit.

Der Ablauf ist unverändert.

Hinweis: Falls ihr ohne die Erweiterung „Monumente“ spielt, entfernt die Charakterkarte „Philosophisch“, bevor ihr die Partie

WILLE DES KONSULS KOOPERATIVES MODUL

Der Konsul untersteht Romulus persönlich. Er ist die rechte Hand des Königs und erfüllt ihm jeden Wunsch. Trotzdem hat der Konsul seinen eigenen Willen und versucht euch zu umgehen, um seine Kontrolle über die Stadt zu festigen.

Nicht zu fünft spielbar. Ihr könnt dieses Modul mit der Erweiterung „Monumente“ kombinieren, aber mit keinem der anderen Module.

VORBEREITUNG

1. Bereitet die Partie wie gewohnt vor.
2. Wählt eine Farbe, die ihr nicht benutzt, um den Konsul auf dem Wertungstableau zu repräsentieren.
3. Ihr und der Konsul beginnt die Partie mit je 5 Ruhm (aber 0 Bevölkerung, wie gewohnt).
4. Wer das Startplättchen hat, legt die Konsulkarte mit der Seite **PLANUNG** nach oben vor sich und kontrolliert den Konsul bis zum Ende der Ära.
5. Mischt die Gebäudeplättchen der Größe 1 und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Tut das Gleiche mit den Plättchen der Größe 2, 3 und 4.
6. Wählt einen Schwierigkeitsgrad:

STANDARD

Der Konsul beginnt mit 0 Besitzurkunden.

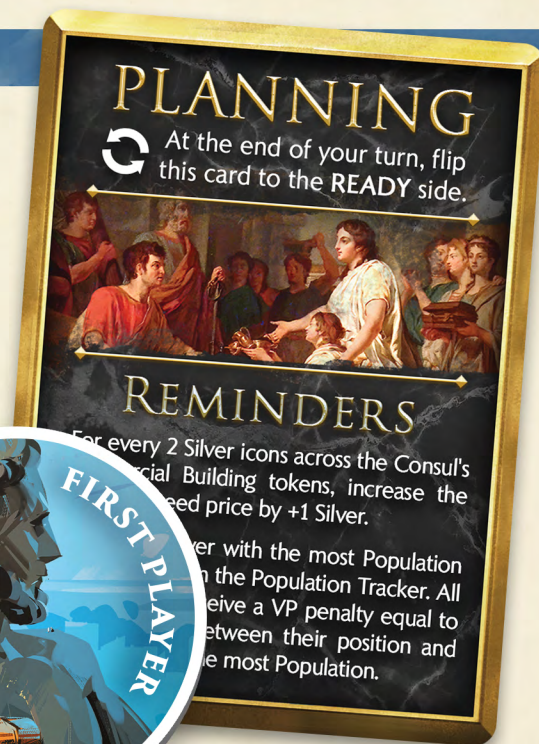
SCHWER

Der Konsul beginnt mit 2 zufälligen Besitzurkunden. Platziert je 1 Gebäudeplättchen auf jedem der Grundstücke. Falls sie benachbart sind, platziert ein Plättchen der Größe 2.

HERAUSFORDERND

Der Konsul beginnt mit 4 zufälligen Besitzurkunden. Platziert je 1 Gebäudeplättchen auf jedem der Grundstücke. Platziert jeweils das größtmögliche Gebäudeplättchen auf zusammenhängenden Grundstücken.

Falls ihr mit der Erweiterung „Monumente“ spielt, solltet ihr die Schwierigkeit „Schwer“ oder „Herausfordernd“ wählen.



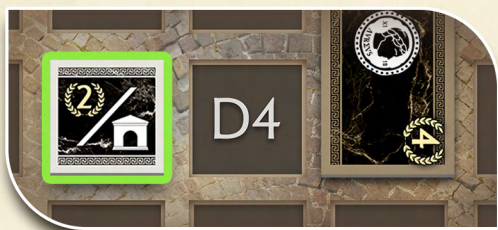
ABLAUF

Ihr führt eure Züge wie gewohnt durch. Falls du das Startplättchen hast, drehst du die Konsulkarte nach deinem Zug auf die Seite **BEREIT**. Falls die Konsulkarte bereits auf der Seite **BEREIT** liegt, führst du die folgenden Schritte aus:

1) Nimm die Karte ganz links vom Grundstücksmarkt. Diese Besitzurkunde gehört nun dem Konsul.

- Lege die Besitzurkunde abseits auf einen separaten Stapel für den Konsul.
- Rückt die Besitzurkunden auf dem Grundstücksmarkt nach links und füllt ihn auf.

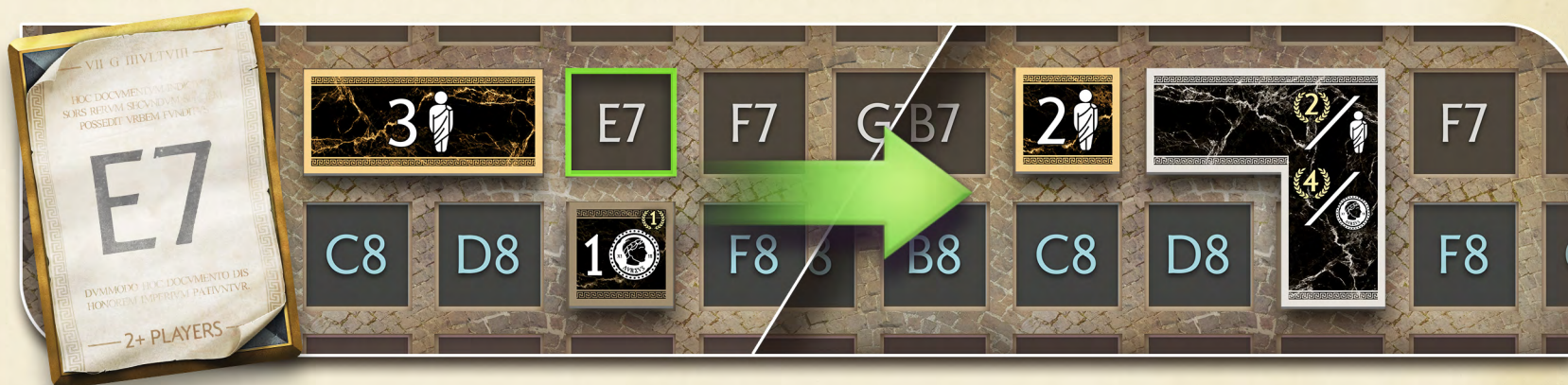
2) Errichte ein Gebäudeplättchen:



• Falls das neue Grundstück kein Gebiet des Konsuls erweitert (d.h. nicht benachbart zu einem Gebäudeplättchen ist), ziehe 1 Plättchen vom verdeckten Stapel der Gebäudeplättchen mit Größe 1 und platziere es auf dem neuen Grundstück.

• Falls das neue Grundstück zu mind. 1 Gebäudeplättchen benachbart ist, platziere ein größtmögliches Gebäudeplättchen auf den Grundstücken. Entferne die kleineren Plättchen und platziere sie nach Größe getrennt auf Abwurfstapeln.

◦ Falls dadurch mind. 1 Grundstück des Konsuls leer werden würde, ziehe größtmögliche Gebäudeplättchen, die diese Grundstücke abdecken können, und platziere sie auf den freien Grundstücken.



• Falls ein verdeckter Gebäudestapel leer ist, mische den entsprechenden Abwurfstapel, um einen neuen verdeckten Stapel zu bilden*.

***Hinweis: Falls es keine Gebäudeplättchen der benötigten Größe mehr gibt, nimmt der Konsul das Grundstück nicht. Stattdessen erhält er 7 Ruhm.**

3) Drehe die Konsulkarte danach auf die Seite PLANUNG.



BESONDERE REGELN

WERTUNG DER BEVÖLKERUNG

Ihr erhaltet nicht wie gewohnt Ruhm für eure Bevölkerung. Stattdessen erhält, wer die meiste Bevölkerung hat (kann auch der Konsul sein), zusätzlichen Ruhm wie bei der normalen Wertung (4 Ruhm in der 1. Ära, 7 Ruhm in der 2. Ära und 10 Ruhm in der 3. Ära). Allen anderen wird Ruhm entsprechend der Differenz zwischen ihrer Bevölkerung und der höchsten erreichten Bevölkerung abgezogen.

Beispiel: Am Ende der 1. Ära hat der Konsul 12 Bürger und Grün hat 10 Bürger. Der Konsul erhält 4 Ruhm und Grün werden 2 Ruhm abgezogen.

Alle anderen Gebäude wertet ihr wie gewohnt.

GESCHÄFTSGEBÄUDE DES KONSULS

Sobald der Konsul Plättchen von Geschäftsgebäuden auf dem Stadtplan platziert, beeinflussen diese die Kosten von Besitzurkunden auf dem Grundstücksmarkt. Zu Beginn beträgt der **Mindestpreis** für Besitzurkunde 2 Silber, doch er steigt im Verlauf der Partie. Die Kosten der Felder auf dem Grundstücksmarkt steigen zusammen mit dem **Mindestpreis** für Besitzurkunden.

Pro 2 Silbersymbolen auf den Geschäftsgebäudeplättchen des Konsuls (auf dem Stadtplan) steigt der Mindestpreis für Besitzurkunden auf dem Grundstücksmarkt um +1 Silber. Legt Münzen auf das Urkundentableau, um euch daran zu erinnern.



Beispiel: Der Konsul hat 4 Silbersymbole auf Gebäudeplättchen in der Stadt. Dadurch steigt der Mindestpreis für Besitzurkunden um +2 Silber. Urkunden auf den Feldern, deren Preis zu Beginn 2 Silber und 3 Silber betrug, kosten nun 4 Silber.

DAS ENDE EINER ÄRA

Zusätzlich zum normalen Ende einer Ära gebt ihr die Konsulkarte (und die Kontrolle des Konsuls) im Uhrzeigersinn weiter.

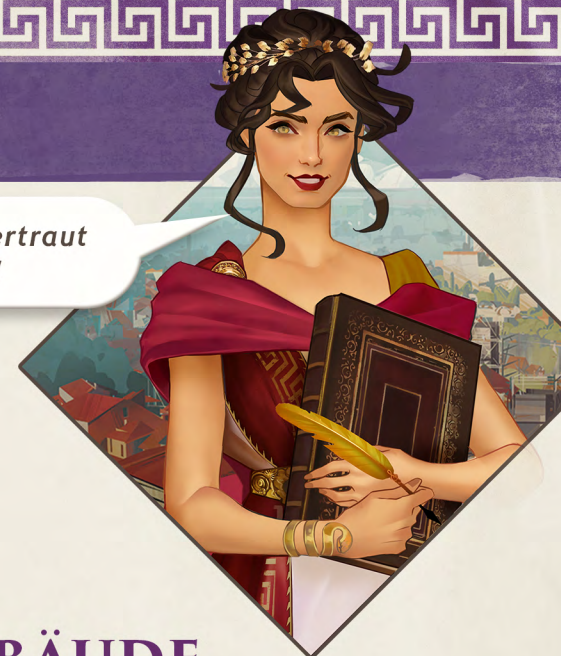
SIEG UND NIEDERLAGE

Nach der letzten Wertung gewinnt ihr, falls ihr alle jeweils mehr Ruhm habt als der Konsul. Ansonsten gewinnt der Konsul.







ARCHITEKTURKODEX

Benutzt diesen Leitfaden, um euch mit den Gebäuden in Foundations of Rome vertraut zu machen, inklusive Informationen zur ersten Anbringung der Symbolplättchen!







WOHNGEBÄUDE

Obwohl es einige Einfamilienhäuser gibt, leben die meisten Römer der Mittel- und Unterschicht in bescheidenen Mehrfamilienhäusern aus Lehmziegeln, Beton und Holz.

-  1. Domus (x2)
-  2. Domus Maxima (x2)
-  3. Insula (lang & L-förmig)
-  4. Große Insula (lang & quadratisch)

GESCHÄFTSGEBÄUDE

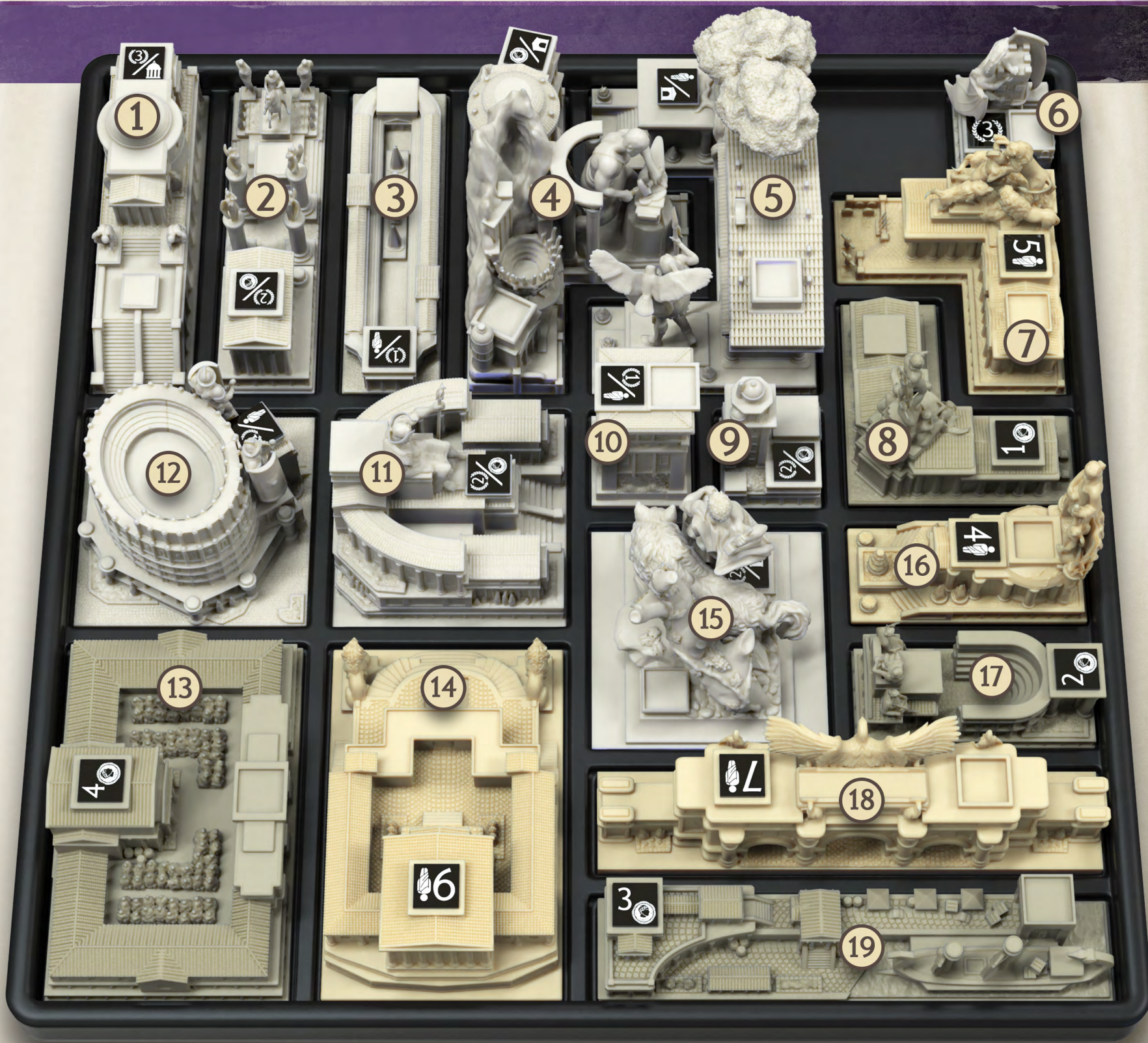
Geschäfte in Rom bestehen hauptsächlich aus dem Handel mit Lebensmitteln, Holz, Glas, Metallen, Textilien, Töpferwaren und Baumaterialien wie Marmor und Ziegeln.

-  5. Bäckerei (x2)
-  6. Töpferei (x2)
-  7. Handwerksforum (lang & L-förmig)
-  8. Gießerei (lang & quadratisch)

ZIVILGEBÄUDE

Rom ist eine sehr soziale Stadt voller öffentlicher Foren und kommunaler Einrichtungen, die das tägliche Leben seiner Bürger und Unternehmen bereichern.

-  9. Brunnen
-  10. Bibliothek
-  11. Prächtige Bibliothek
-  12. Majestätischer Brunnen
-  13. Luxuriöser Garten
-  14. Marktplatz
-  15. Markt
-  16. Garten



MONUMENTE: AUFBEWAHRUNG

Nutzt diese Anleitung als Referenz, um die Monument-Miniaturen in die Ablage zurückzulegen.



1. *Das Pantheon*



2. *Forum Romanum*



3. *Circus Maximus*



4. *Tempel des Vulcanus*



5. *Tempel der Minerva*



6. *Turm der Wunder*



7. *Tempel des Mars*



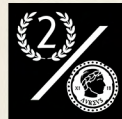
8. *Tempel des Neptun*



9. *Leuchtturm*



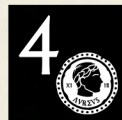
10. *Wachturm*



11. *Tempel des Jupiter*



12. *Kolosseum*



13. *Royale Winzerei*



14. *Regia*



15. *Statue des Romulus*



16. *Tempel der Venus*



17. *Tempel des Apollo*



18. *Triumphbogen*

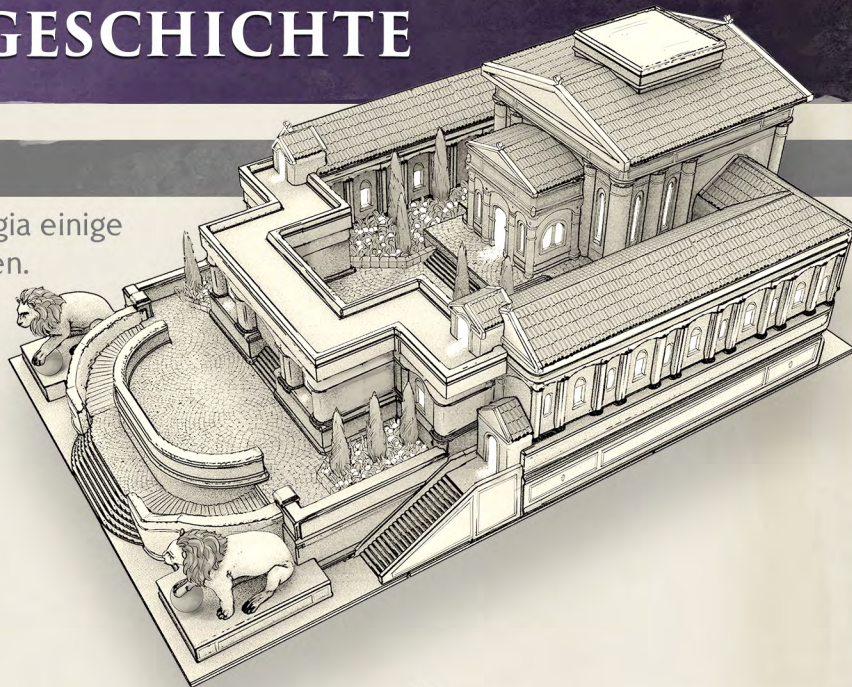
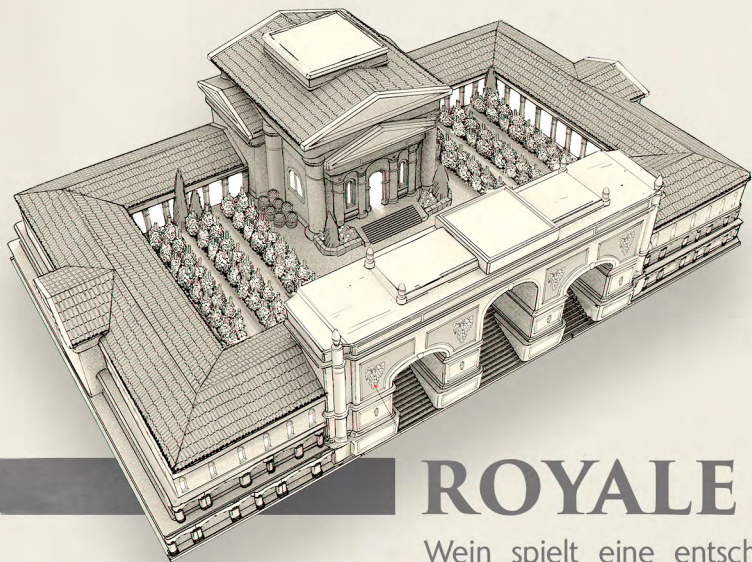


19. *Imperialer Hafen*

MONUMENTE: KUNST & GESCHICHTE

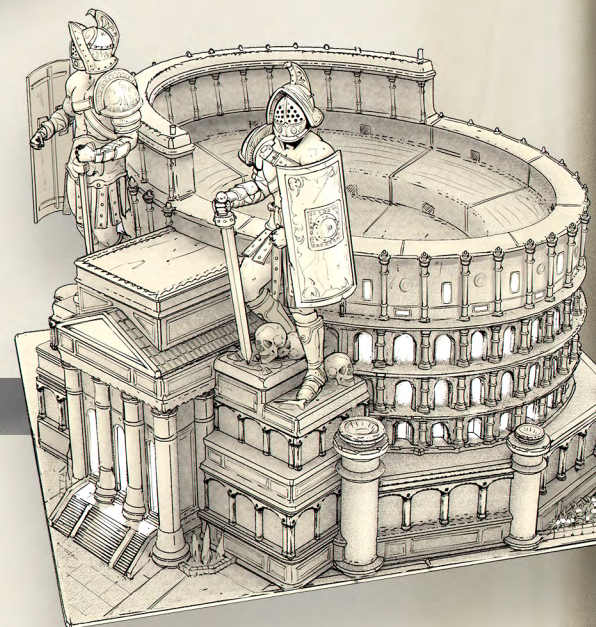
REGIA

Als eines der prächtigsten Domizile Roms beherbergt die Regia einige der hochrangigsten politischen Beamten und ihre Großfamilien.



ROYALE WINZEREI

Wein spielt eine entscheidende Rolle im römischen Leben. Die Produktion und der Verkauf von Wein sind nicht nur für die Wirtschaft von wesentlicher Bedeutung, auch der Weinbau und die Kunst der Weinbereitung sind wichtige Bestandteile der Gemeinschaft und Kultur.

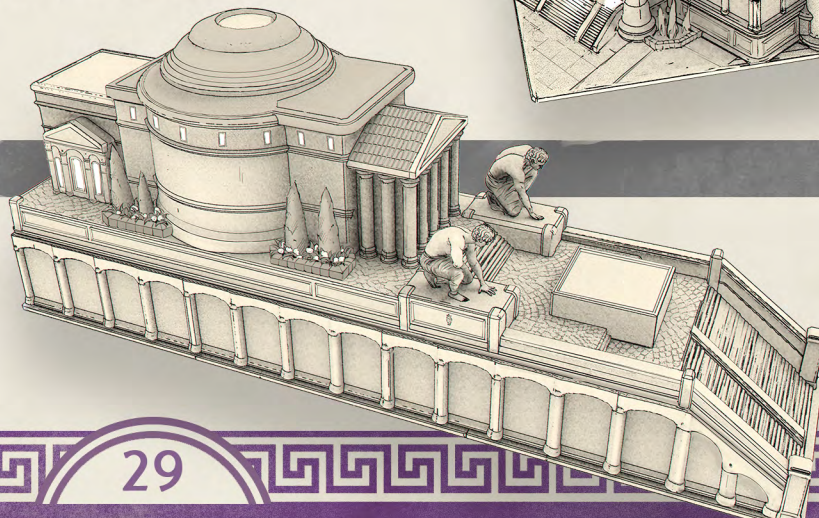


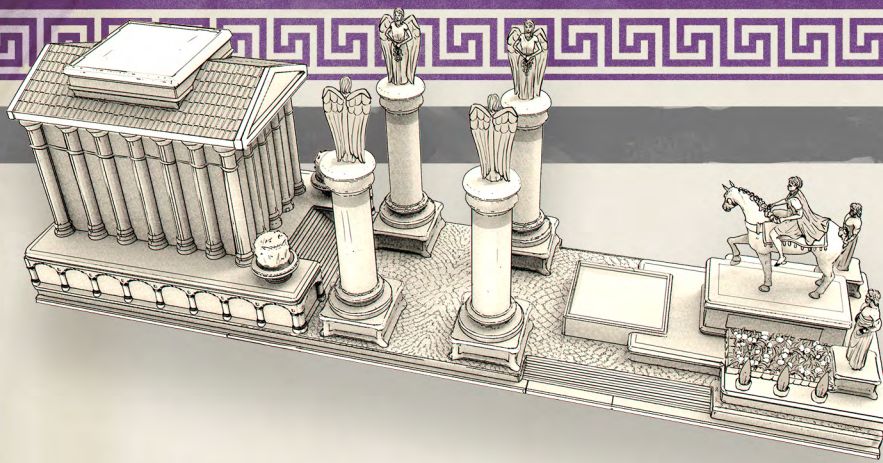
DAS KOLOSSEUM

Das flavische Amphitheater, besser bekannt als das Kolosseum, ist der Hauptschauplatz für Gladiatorenkämpfe, Tierjagden, dramatische Darbietungen ... und öffentliche Hinrichtungen.

DAS PANTHEON

Das Pantheon ist ein Tempel, der alle römischen Götter ehrt. In der Mitte des ikonischen kuppelförmigen Daches befindet sich eine als Oculus bekannte Öffnung, durch die Besucher den Himmel sehen können.



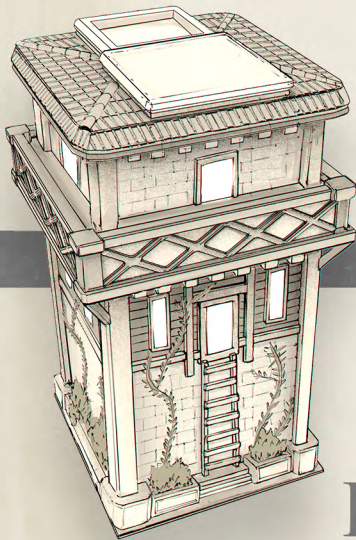


FORUM ROMANUM

Das Forum, das Herz des römischen Gesellschaftslebens, ist ein multifunktionaler Raum, der als gemeinsamer Treffpunkt für Handel, Politik, Religion und Unterhaltung dient.

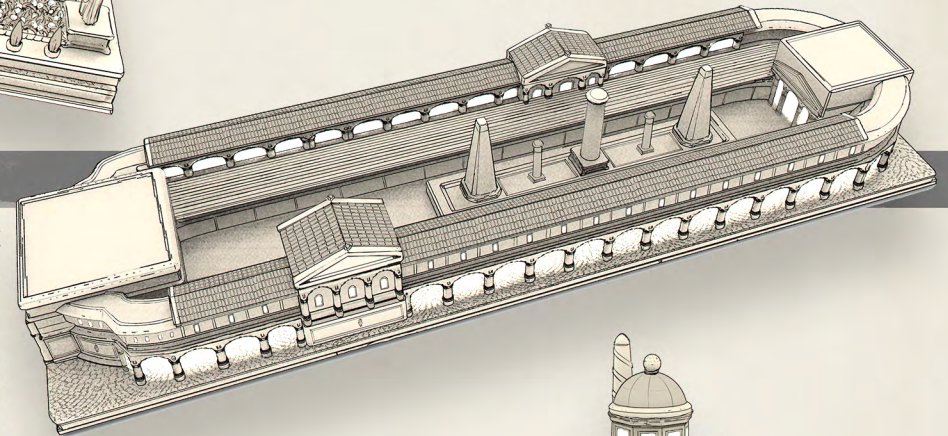
CIRCUS MAXIMUS

Der Circus Maximus ist ein riesiges Stadion, das für Wagenrennen, Sportwettkämpfe, öffentliche Feste und andere Feierlichkeiten genutzt wird.



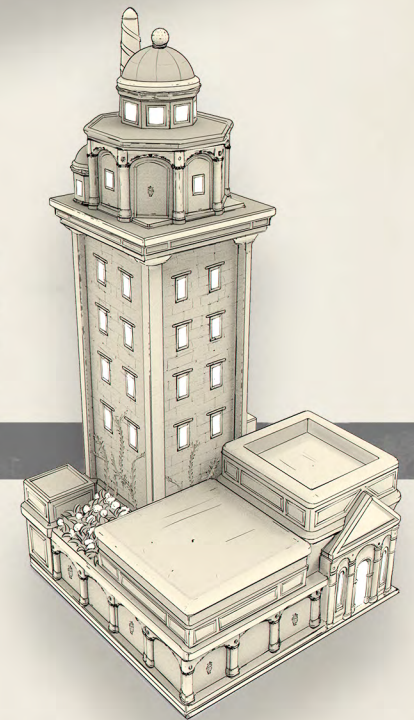
WACHTURM

Mit ihrem doppelten Nutzen als militärische Befestigungen und Wegpunkte für Reisende, bieten Wachtürme in Rom einen Ort, an dem man sich auf langen Reisen ausruhen und Geschichten austauschen kann.



LEUCHTTURM

Römer nutzen den Leuchtturm, ein bekanntes Wahrzeichen für Fischer, Händler und seefahrende Soldaten, um die Sicherheit ihrer Küstenimporte und -exporte zu gewährleisten.

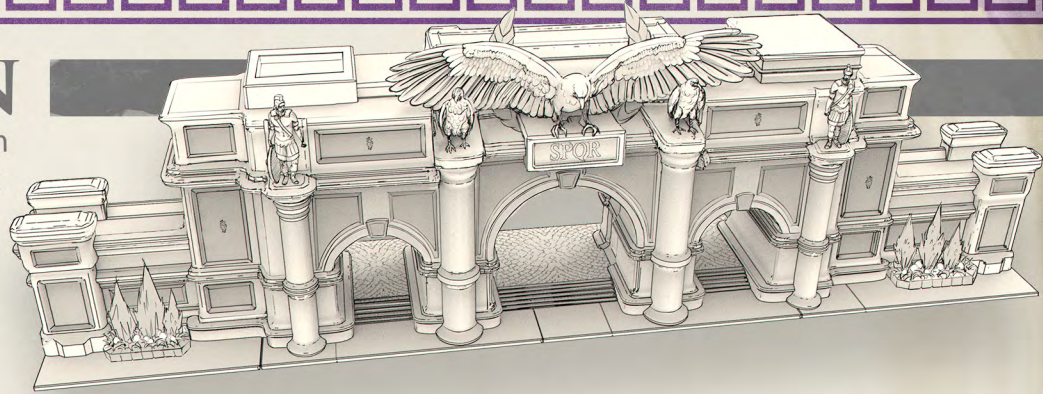


IMPERIALER HAFEN

Als eine der fortschrittlichsten Errungenschaften der römischen Ingenieurskunst empfängt der Hafen jedes Jahr Tausende von Schiffen und ist der zentrale Punkt für den Import, die Lagerung und die Verteilung von Ressourcen.

TRIUMPHBOGEN

Diese stark verzierten Bögen gibt es im gesamten Römischen Reich, um große militärische Siege zu feiern oder an wichtige öffentliche Ereignisse zu erinnern. In die Oberseite ist eine Abkürzung für den lateinischen Ausdruck „Senātus Populusque Rōmānus“ eingraviert – was grob übersetzt „der Senat und das Volk von Rom“ bedeutet.

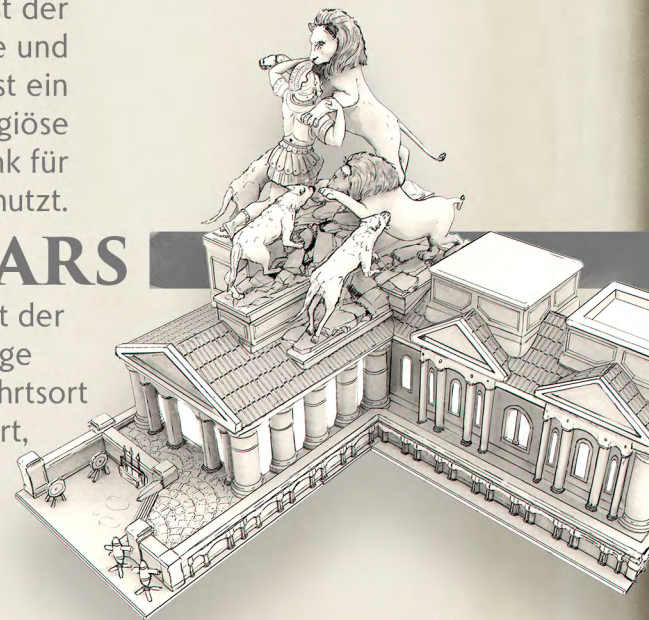


TEMPEL DES JUPITER

Als Höhepunkt des römischen Pantheons ist der Tempel des Jupiter Optimus Maximus der größte und am stärksten frequentierte der Tempel. Er ist ein Zentrum des täglichen Lebens und wird für religiöse Zeremonien, öffentliche Foren und als Bank für gemeine Bürger genutzt.

TEMPEL DES MARS

Neben der religiösen Verehrung dient der Tempel des Mars als Treffpunkt für wichtige militärische Entscheidungen, als offizieller Abfahrtsort für Soldaten, die in den Dienst eintreten, und als Ort, an dem ihre Lieben für eine sichere Rückkehr beten können.

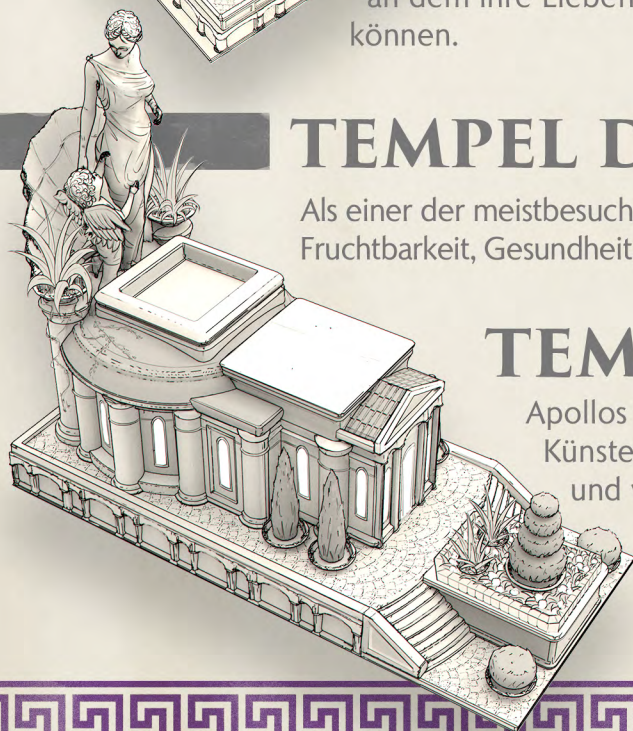


TEMPEL DER VENUS

Als einer der meistbesuchten Tempel, ist der Tempel der Venus ein Ort, an dem für Fruchtbarkeit, Gesundheit, Familie und Liebe gebetet wird – sowie für die Sicherheit von Soldaten und Gladiatoren.

TEMPEL DES APOLLO

Apollos Tempel ist dem Schutzgott der Künste und Wissenschaften gewidmet und verfügt über ein Amphitheater für Lieder und dramatische Darbietungen zu seinen Ehren.



TEMPEL DER MINERVA

Minerva ist eine eklektische Göttin, die zahlreichen Domänen vorsteht. Sie lässt sich aber am besten als die Gottheit der Strategie und Weisheit zusammenfassen. Ihr Tempel ist der Treffpunkt der einflussreichsten Intellektuellen der Stadt.

Der Tempel der Minerva wurde in Zusammenarbeit mit unserer fantastischen Kickstarter-Community entworfen!

TEMPEL DES NEPTUN

Im Gegensatz zu vielen anderen multifunktionalen Tempeln hat der Neptuntempel für die römische Gemeinde einen einzigen Zweck: Er ist ein zentraler Ort für Seefahrer und Soldaten, um für Siege auf See und sichere Reisen zu beten.

TEMPEL DES VULCANUS

Als Gottheit sowohl der Vulkane als auch der Schmiede repräsentiert Vulcanus die Fähigkeit des Feuers zu erschaffen und zu zerstören. Sein Tempel ist ein Zufluchtsort für Handwerker, um für Wohlstand und Inspiration zu beten.

Der Tempel des Vulcanus wurde in Zusammenarbeit mit unserer fantastischen Kickstarter-Community entworfen!

STATUE DES ROMULUS

Diese Statue ehrt das Leben von Romulus, dem legendären König und Gründer von Rom. Dargestellt mit seiner „Mutter“ – der mythischen Wölfin, die ihn und seinen Bruder Remus als ihre eigenen Kinder aufgezogen hat. In Romulus' Händen sind der Hammer, mit dem er die Fundamente unserer Stadt errichtete, und der Schädel seines Bruders, auf dessen Grab die Stadt gebaut wurde.

TURM DER WUNDER

Rom wurde nicht an einem Tag erbaut; es brauchte Jahre harter Arbeit von vielen Händen und einiges an Glück. Der Tower of Wonders ehrt diejenigen, die maßgeblich an der Entstehung der Stadt beteiligt waren – nämlich Tom Vasel und die netten Leute drüben im Dice Tower Network!





ILLUSTRATION VON MICHAL SAWTYRUK

Spieldesign:

Emerson Matsuuchi

Spielentwicklung:

Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber

Produktentwicklung:

Walter Barber

Produktion:

John Rogers

Marketing:

Robert Geistlinger

Lektorat und Redaktion:

William Neibling

J. Tucker White

Künstlerische Leitung:

Stephen Gibson

Grafikdesign:

Stephen Gibson
Cold Castle Studios

Illustration & Design der Gebäude:

Jonathan Defresne

Illustration:

Michal Sawtyruk
Damien Mammoliti
Blanca Jiménez

3D-Modellierung:

Noble Robo Studios
Valerio Buonfantino
David Arberas

Spieltests:


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...**und besonderer Dank an all die wundervollen Menschen, die Foundations of Rome auf Handelsmessen und Conventions im ganzen Land getestet haben.**

Deutsche Übersetzung:

Laura Renau, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

Vielen, vielen Dank an all die unglaubliche Unterstützung über Kickstarter.
Ohne euch wäre Foundations of Rome kein solcher Erfolg geworden!

All preshaded models have
been painted with Sundrop.

 **SUNDROP**



©2023 Arcane Wonders®, LLC. ACHTUNG! Verschluckbare Kleinteile – nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Hergestellt in China.