



FOUNDATIONS
OF
ROME

VORSCHRIFTEN



Willkommen in Rom!

Ich bin Aurelia und ich werde dir helfen zu lernen, wie die Dinge hier funktionieren!

Auf Wunsch unseres großen Königs und Gründers Romulus wird es Ihnen die Ehre sein, gemeinsam mit Ihren Baukollegen in dieser ewigen Stadt geräumige Häuser, lebhaft Märkte und prächtige Denkmäler zu errichten!

Fangen wir an, okay?

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIEL

In drei Spielrunden müssen Sie gegeneinander antreten, um der größte Architekt Roms zu werden, indem Sie leere Grundstücke in strategischen Layouts kaufen und Ihre Gebäude darauf bauen.

Komplexere Gebäude sind schwieriger zu bauen, bringen ihrem Erbauer aber noch mehr Ruhm (in Form von Siegpunkten).

Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit dem meisten Ruhm!



GRUNDBESTANDTEILE DES SPIELS

- A) 81 Aktionskarten
- B) 40 Silbermünzen im Wert von 1 (19x) und 3 (21x)
- C) 4 Spieler-Tafeln (rot, blau, grün, lila)
 - 96 Gebäude, in drei Typen:
 - 32 Wohngebäude (Beige)
 - 32 Geschäftsgebäude (Oliv)
 - 32 Bürgergebäude (Grau)
- D) 96 Symboltitel (24 pro Spielerfarbe)
- E) 32 Grundstücksbauer (8 pro Spielerfarbe)
- F) 8 Punktwürfel (2 pro Spielerfarbe)
- G) 4 Spielerhilfewürfel
- H) 1 Erstspielermarker
- I) 1 Aktionstafel, auf der Aktionen für Stadtgrundstücke verkauft werden
- J) 1 Anzeigetafel, die für die Anzeige von Siegpunkten und Bevölkerung verwendet wird
- K) 1 Stadttafel, die das Gebiet von anzeigt die Stadt Rom, aufgeteilt in freie Grundstücke

ERWEITERUNGS- KOMPONENTEN



5 Spieler

- A) 19 Aktionskarten
- B) 1 Spielertableau
- C) 24 Gebäude und Symbole
- D) 8 Grundstücksplättchen
- E) 6 Monumentplättchen
- F) 2 Punktwürfel
- G) 1 Spielerhilfekarte

Monumente

- H) 19 Monument Gebäude und Ikonentitel
- I) 19 Monumentkarten
- J) 24 Monumentmarker (6 pro Spielerfarbe)

Handel und Diebstahl

- K) 10 10 Gunstmarker

Wille des Konsuls

- L) 1 Konsolenkarte
- M) 30 Spielsteine für Konsolengebäude`

Ziele

- N) 18 Zielkarten

Anrufungen

- O) 20 Anrufungskarten

Rollen der Spieler

- P) 15 Spielerrollenkarten

DAS ERSTE MAL, DAS SIE SPIELEN



Bevor Sie sich hinsetzen, um Ihr erstes Die Grundlagen von Rom-Spiel zu spielen, müssen Sie die Icon-Titel in den Gebäuden platzieren. Glücklicherweise besteht keine Notwendigkeit, diese Steckkacheln nach dem Einsetzen zu entfernen, es sei denn, Sie möchten Ihre Gebäudeminiaturen später künstlerisch bemalen. Das Anbringen von Kacheln ist eine großartige Zeit, um sich mit den Gebäuden und Ihrem Spielertableau vertraut zu machen!

Siehe Architekten Kodex auf Seite 26 für Informationen zu jedem Gebäude und zur Anwendung von Schnappkarten.

SPIELVORBEREITUNG

1. Legen Sie die Stadttafel, die Aktionstafel und die Anzeigetafel nebeneinander. Verwenden Sie in Spielen mit 4 oder 5 Spielern die Seite des Stadtplans mit den meisten Grundstücken (A). Verwenden Sie für Spiele zu zweit oder zu dritt die Seite des Stadtplans mit den wenigsten Grundstücken (B).



2. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechende Spielertafel. Spielerablagen enthalten ihre Gebäude, Lotto-Tokens und Monument-Tokens. Außerdem müssen die Spieler die ihrer Farbe entsprechenden Punktwürfel nehmen.

Hinweis: Wenn Sie die Monument-Erweiterung in Ihrem Spiel nicht verwenden, sollten Spieler die Monument-Marker in ihren Spielerablagen ignorieren.

3. Lege deine Wertungswürfel auf die Felder der Wertungstafel, die deiner Spielerfarbe entsprechen – einen auf der Siegliste, den anderen auf der Bevölkerungsliste.



4. Entscheiden Sie, wer der erste Spieler sein wird. Standardmäßig wählt der Spielebesitzer aus, wer es sein wird (und kann sich selbst aussuchen)! Gib ihm den Startspieler-Marker.

a. Der Startspieler nimmt 5 Silber. Im Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler 1 Silber mehr als der vorherige Spieler. In einem Spiel mit vier Spielern nimmt also der erste Spieler 5 Silber, der zweite 6, der dritte 7 und der letzte Spieler 8.

b. Legen Sie den Rest des Silbers in 2 Stapeln (im Wert von 1 und 3) neben das Aktienbrett, um eine gemeinsame Bank zu bilden.



PIELVORBEREITUNG (FORTSETZUNG)



5. Wenn Sie mit 5 Spielern spielen (erfordert Erweiterung für den 5. Spieler), spielen Sie auf dem gesamten Stadtplan. Wenn mit weniger Spielern gespielt wird, wird weniger Stadtplan verwendet und bestimmte Grundstücksreihen oder -spalten werden nicht verwendet. Je nach Spielerzahl müssen Sie einige der Aktionskarten aus dem Spiel entfernen:

a. Bei vier Spielern werden alle roten Aktionskarten (entsprechend Spalte J und Reihe 10) entfernt. Es wird auf einem 9x9-Layout mit 81 Losen gespielt.

b. Bei drei Spielern werden alle roten und violetten Aktionskarten (entsprechend den Spalten I und J und den Zeilen 9 und 10) entfernt. Sie spielen im 8x8-Format mit 64 Lots.

c. Bei zwei Spielern werden alle roten, violetten und blauen Aktionskarten entfernt (entsprechend den Spalten H, I, J und den Reihen 8,9,10). Sie spielen auf einem 7x7-Layout mit 49 Lots.

6. Mische die restlichen Aktionskarten und gib sechs an jeden Spieler.

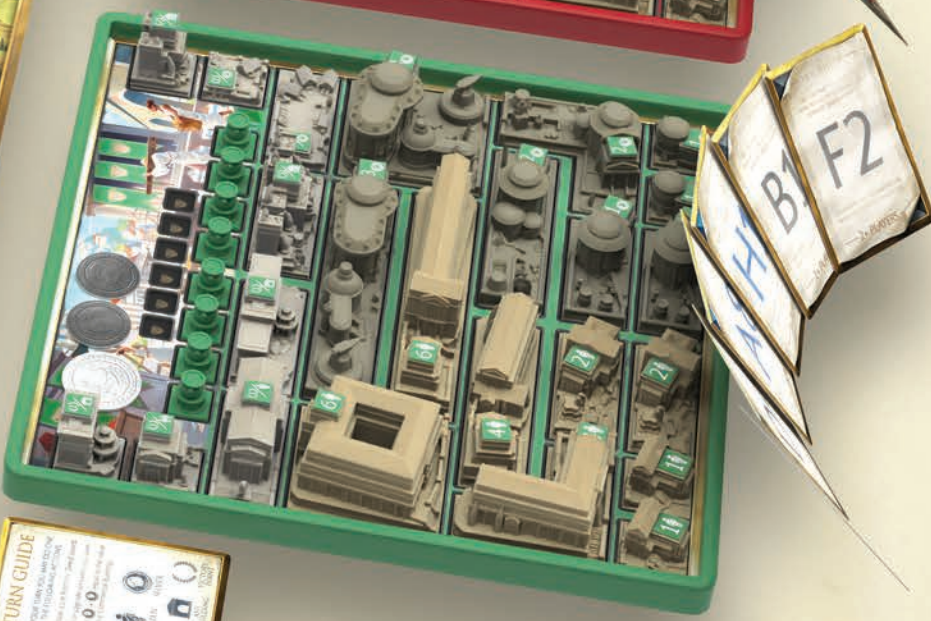
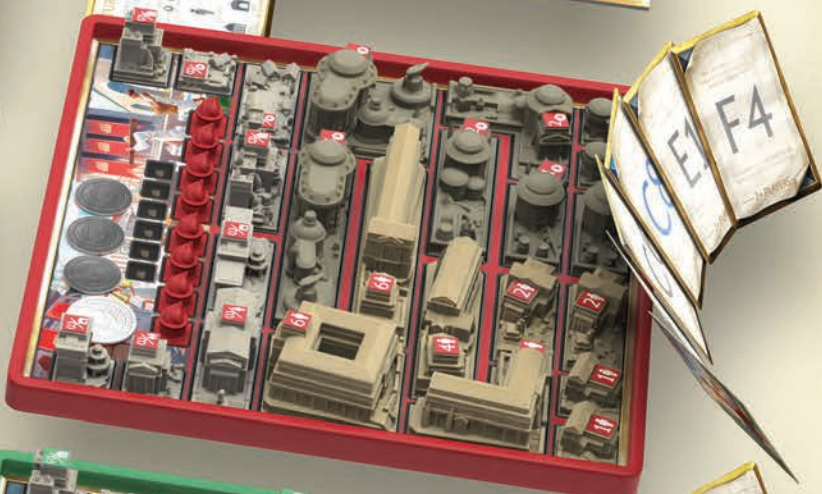
7. Legen Sie die Lotto-Token Ihrer Farbe auf jedes Los, das den Aktionskarten entspricht, die Ihnen ausgeteilt wurden. An diesem Punkt haben Sie noch zwei Lotto-Token in Ihrer Spielerablage. Hinweis: Dies ist in der obigen Grafik nicht dargestellt.

8. Legen Sie dann Ihre Karten auf einen Stapel vor sich. Jeder Spieler hat seinen eigenen Stapel Aktionskarten, die er während des Spiels erwirbt. Sollte eine Frage auftauchen, können die Spieler sich diese Stapel ansehen, um festzustellen, wem welche Grundstücke in der Stadt gehören. Hinweis: Dies ist in der obigen Grafik nicht dargestellt.

9. Teilen Sie die restlichen Aktionskarten in drei ungefähr gleich große Stapel auf. Legen Sie je einen Stapel auf die Felder des 1. Zeitalters, des 2. Zeitalters und des 3. Zeitalters des Aktionsplans.

10. Drehe mit Hilfe des Stapels Epoche 1 sechs Aktionskarten um und lege sie offen auf die Felder im Bereich „Aktion zum Verkauf“ auf dem Aktionsplan.





Du bist jetzt bereit, mit dem Bau der Stadt Rom zu beginnen!

PIELANLEITUNG

Die Grundlagen von Rom erstreckt sich über drei Epochen, von denen jede etwa zehn Jahre der ersten Geschichte der Stadt repräsentiert.

Jedes Zeitalter besteht aus mehreren Spielrunden, wobei jeder einzelne Spieler eine Runde für jede Runde beginnt, beginnend mit dem ersten Spieler und im Uhrzeigersinn fortfahren. Das Zeitalter geht weiter, bis der Stapel der Aktionskarten für dieses Zeitalter (einschließlich der auf dem Aktionsplan) aufgebraucht ist.

Die Spieler verdienen am Ende jedes Zeitalters Siegpunkte und tragen sie auf der Anzeigetafel ein. Nach Abschluss der Wertung des Dritten Zeitalters endet das Spiel.

SPIELZÜGE

Wenn sie an der Reihe sind, müssen sie wählen eine der unten gezeigten Aktionen nachdem Sie Ihre Aktion abgeschlossen haben, ist Ihr Zug beendet und der Spieler zu Ihrer Linken beginnt mit seinem Zug.



NEHMEN SIE EIN
EINKOMMEN

OR



KAUFEN SIE EIN
AKTIONSKART

OR



BAUEN SIE EIN GEBÄUDE

AKTION: EINKOMMEN NEHMEN

Du kannst Romulus um mehr Ressourcen bitten. Dadurch erhältst du 5 Silber von der Bank. Außerdem erhältst du Silber in Höhe des Wertes der Handelsgebäude, die du auf dem Stadtplan gebaut hast.

Beispiel: Cornelia beschließt, in ihrem Zug Einkommen zu nehmen, erhält 5 Silber von Romulus, plus 3 Silber für die Bäckerei und das Handwerksatelier, die sie auf dem Stadtplan hat, nimmt dann insgesamt 8 Silber von der Bank und fügt sie ihrem Vorrat hinzu.



Hier ist ein nützlicher Tipp!

Sieh dir deine Spielerablage an, um schnell zu sehen, wie viel Silber deine gebauten Gebäude liefern. Sie können dies auch für andere Gebäudetypen tun.



AKTION: AKTION KAUFEN

Sie können diese Aktion nicht durchführen, wenn sich bereits alle Ihre Lottomarken auf dem Stadtplan befinden.

Sie können jede auf dem Aktionsplan verfügbare Aktionskarte kaufen, indem Sie diesen Schritten folgen:

A. Bezahlen Sie die Silbermenge, die über der Aktion angegeben ist, die Sie kaufen möchten. Diese Münzen gehen an die Bank.

B. Nimm die Aktionskarte vom Aktionsplan und füge sie deinem persönlichen Aktionskartenstapel hinzu.

C. Schieben Sie die anderen Aktionskarten nach links, um den leeren Platz bei Bedarf zu füllen.

D. Füllen Sie das letzte Feld, indem Sie die oberste Aktionskarte vom Stapel für das aktuelle Zeitalter aufdecken.

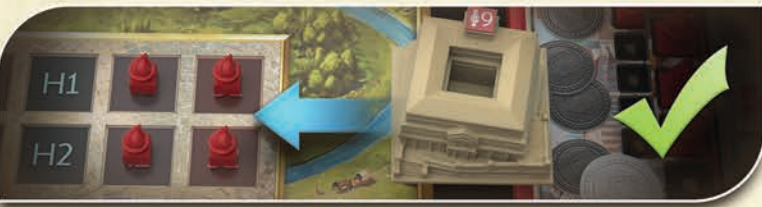
E. Legen Sie einen Ihrer Lotto-Token auf das entsprechende Grundstück auf dem Stadtplan.

Wichtig! Wenn die letzte Aktionskarte für das aktuelle Zeitalter gezogen wird, füllen Sie die Verkaufsaktionen nicht aus, wenn Sie diese Aktion bis zum Ende des Zeitalters durchführen (siehe „Das Ende des Zeitalters“ auf Seite 10).

Beispiel: Fabius sieht Los B4 zum Verkauf und möchte es kaufen. Er zahlt 4 Silber an die Bank (A), nimmt dann die Karte vom Aktionsplan und legt sie auf seinen persönlichen Aktionsstapel (B). Dann schiebt er die drei teuersten Karten jeweils um ein Feld nach unten (C), dreht dann eine neue Aktionskarte vom Stapel Aktuelles Zeitalter um und legt sie auf das Feld 10 Silber (D). Schließlich platziert er seinen Lottomarker auf Grundstück B4 des Stadtplans (E).



AKTION: GEBÄUDE ERRICHTEN



Du kannst Gebäude nur auf den Grundstücken bauen, die dir gehören.

Jeder Spieler hat seinen eigenen Bestand von 24 Gebäuden. Gebäude gibt es in verschiedenen Formen und Größen. Um ein Gebäude zu errichten, müssen Sie zunächst eine Reihe benachbarter Grundstücke besitzen, die der Form des Gebäudes entsprechen.

Wählen Sie beim Bau eines Gebäudes das gewünschte Gebäude aus Ihrer Spielerablage und platzieren Sie es oben auf den Grundstücken, die Sie besitzen, nachdem Sie die Grundstücksmarker von diesem Feld zur späteren Verwendung abgerufen haben.

Sie können ohne Einschränkungen auf den leeren Grundstücken bauen, die Sie besitzen. Sie können auch auf ein Gebäude bauen, das Sie zuvor gebaut haben, aber nur, wenn das neue Gebäude größer ist als jedes andere Gebäude, auf dem Sie bauen. **Dabei spielt die Art des Gebäudes keine Rolle.**

Beispiel: Cassius beschließt, zwei Domus, die er bereits gebaut hat, darauf zu bauen und sie durch eine Domus Maxima zu ersetzen. Dies ist möglich, da die Domus Maxima 2 Grundstücke groß ist, während die beiden Domus jeweils nur 1 Grundstück groß sind. Die beiden kleineren Gebäude werden vom Stadtplan entfernt und Cassius baut an ihrer Stelle seine Domus Maxima.



Sie können niemals auf einem Gebäude der gleichen Größe oder größer bauen.

Daher kann ein Handwerkerloch (Größe 3) niemals auf einer Insula (ebenfalls Größe 3) oder einer Gießerei (Größe 4) gebaut werden

Wenn du auf einem deiner Gebäude baust, entferne das Gebäude vom Stadtplan und lege es zusammen mit allen benutzten Grundstücksplättchen in deine Spielerablage zurück. Später können Sie diese Teile wie gewohnt wiederverwenden. Wenn Sie auf einem Ihrer Gebäude bauen, bleiben alle Grundstücke, die Sie besitzen, Eigentum des Spielers, auch wenn sich die Form des Gebäudes ändert.

Beispiel: Fabius besitzt eine „L“-förmige Insel und zwei benachbarte unbebaute Grundstücke. In seinem Zug baut Fabius eine Große Insula auf seine Insula und Grundstücke. Dadurch bleibt ein unbebautes Grundstück (E4). Fabius legt einen Grundstücksmarker auf dieses leere Grundstück, um anzuzeigen, dass es ihm noch gehört.



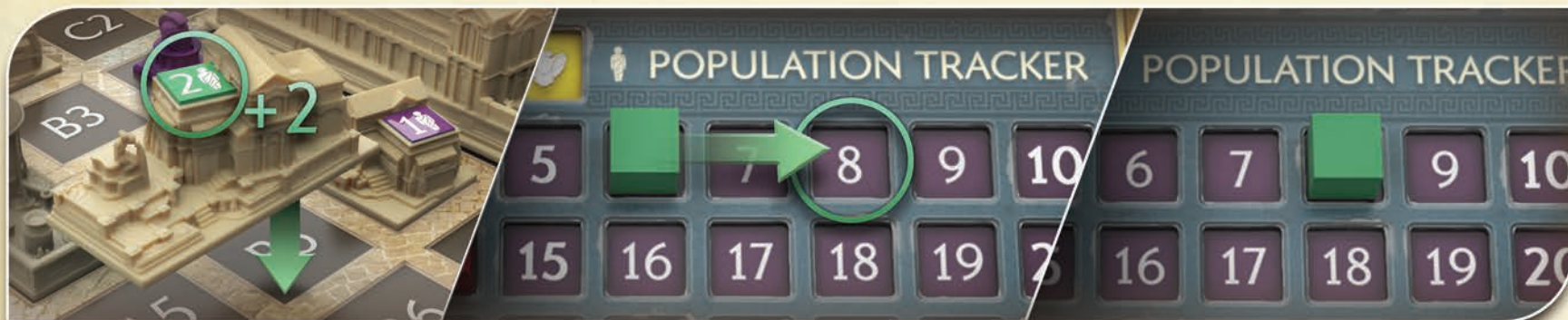


Von jedem Gebäudetyp ist eine begrenzte Anzahl verfügbar! **Du kannst kein Gebäude bauen, wenn du keins in deinem Vorrat hast.**

Beim Bau eines Gebäudes fallen keine Silberkosten an. Romolo liefert die Materialien und die Arbeit, die zum Bau benötigt werden!

ERRICHTUNG VON WOHNGEBÄUDEN

Normalerweise passiert beim Bau eines Gebäudes nicht sofort etwas: Wenn Sie jedoch ein Wohngebäude bauen oder entfernen, müssen die Spieler die Bevölkerungsanzeige aktualisieren, um den Gesamtwert der Bürgersymbole in ihren Wohngebäuden widerzuspiegeln.



DAS ENDE EINER ÄRA

Wenn der aktuelle Aktionskartenstapel aufgebraucht ist, endet die Ära bald. Spielen Sie wie gewohnt an der Reihe und spielen Sie weiter, einschließlich des Kaufs von Anteilen vom Aktionsbrett, bis alle zum Kauf verfügbaren Anteile gekauft wurden. Füllen Sie das Aktionsbrett nicht, wenn Sie die letzte Aktion für diese Runde kaufen. Sobald die Registerkarte „Aktion“ für die Runde leer ist, hat jeder Spieler eine letzte Runde, um Einkommen zu sammeln oder zu bauen (einschließlich des Spielers, der das letzte Grundstück auf der Registerkarte „Aktion“ gekauft hat).

WERTUNG AM ENDE DER ZEIT

Nachdem die Runde vorbei ist, erhalten die Spieler Siegpunkte von jedem der drei Gebäudetypen, die sie gebaut haben – Wohngebäude, Gewerbegebäude und Bürgergebäude. Spieler sammeln auch Bonussilber für ihre Geschäftsgebäude.



Auf dem Action Board ist für jede Ära ein Quick Score Guide abgedruckt!



WOHNGEBÄUDEWERTUNG

Jeder Spieler zählt den Gesamtwert der Bürger, die er in seinen Wohngebäuden hat, auf dem Stadtplan und überprüft dann, ob sein Gesamtwert auf der Bevölkerungsleiste richtig eingetragen ist.

Der Spieler mit den meisten Bürgern erhält Siegpunkte in Höhe seiner aktuellen Position auf der Bevölkerungsanzeige plus einen Bonus. Dieser Bonus ändert sich mit jedem Zeitalter:

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

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

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

Krawatten sind "freundlich". Wenn zwei oder mehr Spieler den ersten Platz auf der Bevölkerungsanzeige teilen, erhalten beide den Bonus.

Jeder der anderen Spieler erhält Siegpunkte in Höhe der Anzahl der Bürger des Spielers vor ihm auf der Bevölkerungsanzeige.

Sie müssen mindestens 1 Bürger haben, um Siegpunkte aus der Bevölkerungsanzeige zu erhalten. Wenn Sie keine Wohngebäude haben, erhalten Sie am Ende einer Ära keine Siegpunkte von der Bevölkerung.

Beispiel: Es ist das Ende von Zeitalter 1 und es ist Zeit für die Wertung:

- Lila hat 13 Bürger
- Grün hat 10 Bürger
- Rot hat auch 10 Bürger,
- Blau hat 0 Bürger.

Violett erhält 17 Siegpunkte (ihre aktuelle Bevölkerung + Altersbonus von 4 Punkten).

Grün erhält 13 Siegpunkte. (Grün erhält Punkte in Höhe der Position des nächsten Markers vor ihm. Lila ist der nächste Spieler vor Grün auf der Strecke, daher erhält Grün 13 Punkte für Violas 13 Bürger).

Rot erhält ebenso wie Grün 13 Punkte. Rot ist auf demselben Feld wie Grün und die Bindungen sind freundlich.

Blau wertet nichts: Um zu punkten, muss es mindestens 1 Bürger auf der Bevölkerungsleiste haben.





BEWERTUNG VON STADTGEBÄUDEN

Als nächstes erhalten die Spieler Siegpunkte basierend auf den Symbolen auf den von ihnen gebauten Bürgergebäuden. Bürgergebäude vergeben im Allgemeinen Siegpunkte basierend auf den anderen Gebäuden, die auf dem Stadtplan orthogonal benachbart sind (und einen gemeinsamen Rand haben).



Vergeben Sie Punkte für Bürger auf angrenzenden Wohngebäuden



Vergeben Sie Punkte für jedes Silber auf angrenzenden Gewerbegebäuden Vergeben



Sie Punkte für jedes angrenzende Gebäude, unabhängig vom Typ!

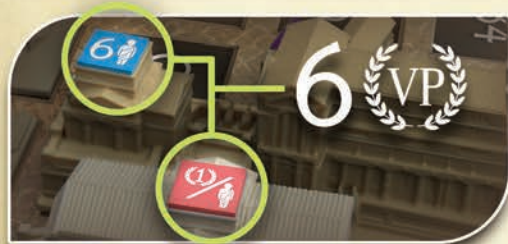


Vergeben Sie Punkte für jeweils zwei Bürger auf angrenzenden Wohngebäuden



Vergeben Sie Punkte für jedes angrenzende Bürgergebäude

Dabei spielt es keine Rolle, welchem Spieler die angrenzenden Gebäude gehören. Deine Bürgergebäude bringen Siegpunkte für jedes angrenzende Gebäude, nicht nur für deines!



Beispiel: Porcia hat eine leuchtende Bibliothek gebaut, die Siegpunkte in Höhe des Gesamtwerts der Bürger auf angrenzenden Wohngebäuden gewährt, unabhängig davon, wem diese Gebäude gehören. In dem gezeigten Beispiel verdient Porcia 6 Siegpunkte aus ihrer Schimmernden Bibliothek während der Wertung am Ende der Ära.



WERTUNG VON GESCHÄFTSGEBÄUDEN

Jeder Spieler nimmt Silber aus der Bank in Höhe des Gesamtwerts der Silbersymbole aller Geschäftsgebäude, die er in der Stadt gebaut hat (genau wie bei der Aktion „Einkommen nehmen“, aber ohne die zusätzlichen 5 Silber zu verdienen).

Zusätzlich erhalten die Spieler eine feste Anzahl an Siegpunkten für jedes ihrer Gewerbegebäude in der Stadt. Wie viele Siegpunkte ein Gewerbegebäude wert ist, steht auf der Spielertafel.



Hinweis: Während der Schlusswertung des Zeitalters erhalten die Spieler zusätzliche Siegpunkte anstelle von Silber für ihre Geschäftsgebäude. Zum Beispiel ist das Töpferstudio in der Letzten Ära insgesamt 3 Siegpunkte wert.

AKTIONSKARTEN AUFFÜLLEN

Nachdem alle Spieler ihre Siegpunkte und ihr Silber gesammelt haben, füllen Sie die Aktionstafel mit den Karten des nächsten Alterskartenstapels. Eine neue Runde beginnt mit dem Spieler links von demjenigen, der in der vorherigen Runde zuletzt an der Reihe war. Gib den Startspieler-Token an diesen Spieler weiter und die neue Ära beginnt!

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach dem dritten Zeitalter. Während der Wertung der letzten Ära erhalten die Spieler wie gewohnt Siegpunkte durch die Wertung am Ende des Zuges, mit zwei Zusätzen:

Geschäftsgebäude: Anstatt Silber von seinen Geschäftsgebäuden zu sammeln, erhält jeder Spieler zusätzliche Siegpunkte in Höhe des Silbers, das er in der letzten Runde erhalten hätte.

Leere Grundstücke: Die Spieler erhalten 1 Siegpunkt für jeden Lotto-Marker, den sie auf dem Stadtplan haben (der ein leeres Grundstück markiert, das ihnen gehört).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird von Romulus zum Großen Architekten ernannt und sein Name wird in der illustren Geschichte Roms bekannt gegeben!



OPTIONALE REGELN

Sobald Sie sich mit dem Spiel vertraut gemacht haben und bereit für neue Herausforderungen sind, können Sie die folgenden optionalen Regeln zusammen mit beliebigen Zusatzmodulen in beliebiger Kombination zum Spiel hinzufügen!

AKTIONSKARTEN

Sie können diese optionale Regel verwenden, wenn Sie einen weniger zufälligen Start des Spiels wünschen:

Wie im normalen Spiel mischt ihr die Aktionskarten und teilt jedem Spieler nach dem Zufallsprinzip sechs Karten zu, aber verdeckt. Halten Sie Ihre Karten in der Hand, versteckt vor anderen Spielern.

Gleichzeitig wählt jeder Spieler eine Aktionskarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Wenn alle Spieler eine Karte gewählt haben, drehen die Spieler gleichzeitig ihre Karten auf, um ihre Auswahl aufzudecken. Dann legt er einen Lottomarker auf sein aufgedecktes Los und legt die Aktionskarte auf seinen persönlichen Stapel.

Als nächstes gibt jeder Spieler die restlichen Aktionskarten in seiner Hand an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Wähle und wechsle weiter Karten, bis alle Karten ausgewählt wurden. Zu diesem Zeitpunkt hat jeder Spieler sechs leere Grundstücke auf dem Stadtplan und sechs Aktionskarten im Stapel vor sich.

ERWEITERUNG DER DENKMÄLER

Mit dem Wachstum der Stadt Rom wachsen auch die Ambitionen ihrer Architekten. Angesichts der wachsenden Bevölkerung und des Handels machten sich Roms Architekten daran, die Ewige Stadt zu neuem Ruhm zu führen. Romulus, unser legendärer König und Gründer, hat keine Kosten gescheut, um die Materialien für den Bau epischer Monumente zu Ehren unserer Götter, unserer Bürger und unseres Königs bereitzustellen. Bald wird Rom mehr denn je strahlen!

ÜBERSICHT

The Foundations of Rome: Monumente fügt eine neue, begrenzte Gruppe gemeinsam genutzter Gebäude hinzu, die nur die talentiertesten Architekten bauen können. Monumente stehen jedem Spieler zur Verfügung und werden genau wie Gebäude aus dem persönlichen Vorrat eines Spielers gebaut. Jedes Monument ist jedoch einzigartig und steht anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung, wenn es einmal gebaut wurde.

Denkmäler sind mächtig, aber viele dieser epischen Gebäude haben spezielle Anforderungen, die vor dem Bau erfüllt werden müssen. Mehr zu den einzelnen Denkmälern erfahren Sie auf Seite 28.

SPIELVORBEREITUNG

Bauen Sie das Spiel wie gewohnt auf. Führen Sie dann diese zusätzlichen Schritte aus:

1. Mischt alle Denkmalkarten zusammen.
2. Decken Sie so viele Denkmalkarten auf, wie die Anzahl der Spieler + 3 (zB 7 Karten in einem Spiel mit vier Spielern).



Dies sind die einzigen Denkmäler, die während des Spiels gebaut werden können.

3. Legt diese Karten offen neben den Stadtplan und platziert die entsprechenden Monumentgebäude darauf (oder in der Nähe).
4. Legen Sie die unbenutzten Karten und monumentalen Gebäude zurück in die Schachtel.

Zur Erinnerung: Jeder Spieler hat einen Satz von 6 Monumentmarkern, die seiner Farbe entsprechen, in seiner Spielerablage.



DENKMALGEBÄUDE

Die Monumentgebäude, die Sie beim Platzieren in der Nähe des Stadtplans errichten, bilden eine „gemeinsame Gruppe“ von Gebäuden, die jeder Spieler bauen kann; Jedes Denkmal ist jedoch "Wer zuerst kommt, mahlt zuerst". Sobald ein Monument gebaut wurde, steht es anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung.

Wettbewerb kann hart sein! Behalten Sie im Auge, was Ihre Gegner tun und welche Grundstücke sie erwerben – lassen Sie sie nicht das epische Monument bauen, das Sie brauchen!

Die Denkmalgruppe umfasst alle drei Arten von Wohn-, Geschäfts- und Bürgergebäuden. Einige Denkmäler haben spezielle Bauanforderungen, die ein Spieler erfüllen muss, bevor er dieses Denkmal bauen kann.

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



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



REQUIREMENTS:
YOU MUST OWN A
SIZE 3+ BUILDING.



EIN MONUMENTALES GEBÄUDE ERRICHTEN

Wie andere Gebäude kann ein Monument auf leeren Grundstücken oder auf kleineren Gebäuden errichtet werden, die der Spieler besitzt – einschließlich kleinerer Monumente.

Zuerst müssen Sie bestätigen, dass Sie alle Anforderungen erfüllt haben, die auf der Denkmalkarte für das Gebäude aufgeführt sind, das Sie bauen möchten. Lege die Monument-Karte als Erinnerung an ihre Wirkung neben dein Spielertableau.



Dann nimm die Baudenkmal-Miniatur aus der Gruppe und füge sie dem Stadtplan hinzu, indem du alle normalen Bauregeln befolgst. Wenn Sie auf Ihren eigenen Gebäuden bauen, kehren sie in Ihren Vorrat zurück. Wenn Sie auf einem kleineren Monument bauen, das Sie besitzen, kehrt es mit der entsprechenden Karte in den gemeinsamen Stapel zurück und steht wieder jedem Spieler zum Bauen zur Verfügung.

Nachher: Baue ein Monument, platziere einen deiner Monumentmarker darauf, um zu zeigen, dass es dir gehört. Wenn Sie keinen Denkmalmarker zum Platzieren zur Verfügung haben, können Sie dieses Gebäude nicht bauen.

ERLÄUTERUNGEN ZUM DENKMAL

Brett des Bretts

„Brett des Bretts“ bezieht sich auf die Grenze des aktiven Spielbereichs, die sich je nach Anzahl der Spieler ändert:

2 SPIELER



3 SPIELER



4 SPIELER



5 SPIELER



Muss auf einem Grundstück am Rand des Stadtplans

gebaut werden Um ein Gebäude mit dieser Anforderung zu errichten, muss mindestens eines der Grundstücke, auf dem es gebaut wird, am Rand des Spielfelds liegen (es müssen aber nicht alle sein). an der Kante).

Der Tempel der Minerva

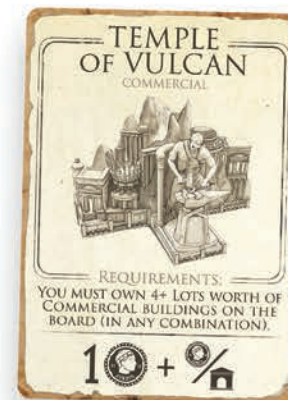
Dieses Gebäude ist 2 Bürger wert, +1 Bürger für jedes angrenzende Gebäude (unabhängig von Größe oder Art des Gebäudes).

Der Vulkantempel

Dieses Gebäude ist 1 Silber wert, +1 Silber für jedes benachbarte Gebäude (unabhängig von Größe oder Gebäudetyp).

Das Pantheon

Um das Pantheon zu bauen, müssen Sie es auf Ihre bestehenden Gebäude bauen, während sich alle Ihre Lottomarken in Ihrer Spielerablage befinden (dh nicht auf dem Stadtplan).



ZUSÄTZLICHE INHALTE

Bereit für neue Herausforderungen? Sobald Sie das Basisspiel und die Monuments-Erweiterung gemeistert haben, stehen mehrere Spiel-Add-Ons namens „Module“ zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Fähigkeiten testen können. Module sind optionale Regelsätze, die dem Die Grundlagen von Rom-Erlebnis neue Wendungen und Tiefen hinzufügen.

Den Spielern steht es frei, die Module „Invokation“, „Handel und Diebstahl“, „Ziele“ und „Spielerrollen“ in jeder beliebigen Kombination zu kombinieren, die sie für richtig halten.

Es gibt ein eigenständiges Zusatzmodul, Will of the Console, das nur mit dem Basisspiel und optional mit der Monuments-Erweiterung gespielt werden kann. Wille des Konsuls kann nicht zusammen mit den anderen 4 Modulen verwendet werden.



WILLE DER KONSOLE

Arbeiten Sie kooperativ zusammen, um einen gemeinsamen Feind zu überlisten.



HANDEL UND STEHLE

Verhandle oder schüchtere größere Territorien ein.



SPIELERROLLEN

Starten Sie das Spiel mit einem einzigartigen Spezialeffekt.



ZIELSETZUNG

Erfüllen Sie die Anforderungen, um Bonus-Siegpunkte zu verdienen.



ANRUFUNGEN

Gib Silber aus, um mächtige Fähigkeiten zu erlangen.

HANDEL UND STEHLE MODUL



In den Hinterzimmern der Badeanstalten und im düsteren Inneren der Taverne machen die Architekten geheime Geschäfte hinter verschlossenen Türen, in der Hoffnung, die Kontrolle über das großartige Design Roms zu erlangen und die Gunst von Romulus selbst zu gewinnen.

ÜBERSICHT

Diese optionale Regel wird für Spiele mit vier oder fünf Spielern empfohlen. Es gibt drei Möglichkeiten, dieses Modul zu Ihrem Spiel hinzuzufügen:

- **Handel:** Spieler können freiwillig miteinander handeln.
- **Stehlen:** Spieler können Grundstücke von anderen Spielern erzwingen.
- **Beide:** Sie können wählen, ob Sie beide Regelsätze gleichzeitig spielen möchten.

Hinweis: Dieses Modul erleichtert den Bau größerer Gebäude, was die Dynamik des Spiels verändern kann. Daher sollten nur erfahrene Spieler, die mit dem Hauptspiel vertraut sind, dieses optionale Modul verwenden.

GUNSTMARKER



Unabhängig von der verwendeten Regelkombination erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels zwei Gunstmarker.

Wichtig: Die 4-VP-Seite des Tokens wird nur verwendet, wenn mit dem Steal-Regelsatz gespielt wird. Wenn Sie nur mit dem Handelsregelsatz spielen, müssen die Gunstmarker während des gesamten Spiels mit der 2-VP-Seite nach oben bleiben.

Gunstmarker können als Teil eines Handels verwendet werden (bei Verwendung des Handelsregelsatzes) und sind eine notwendige Ressource zum Stehlen (bei Verwendung des Diebstahlregelsatzes).

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegpunkte basierend auf den Gunstmarkern, die sie haben.

AUSTAUSCH

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie alle Leeren Sie besitzen, mit jedem anderen Spieler tauschen, den Sie tauschen möchten. Du kannst während deines Zuges mit beliebig vielen anderen Spielern handeln (vorausgesetzt, sie sind interessiert). Nur der gerade aktive Spieler kann Handel treiben oder vorschlagen – andere Spieler können während Ihres Zuges nicht miteinander handeln. Ein Handel wird einfach durch Austauschen der Lotto-Token auf den gehandelten Losen zusammen mit den zugehörigen Urkundenkarten durchgeführt.

Hinweis: Wenn ein Los den Besitzer wechselt, stellen Sie sicher, dass der neue Besitzer die entsprechende Aktionskarte nimmt und sie zu seinem Aktionskartenstapel hinzufügt, um Verwirrung zu vermeiden.

Sie können mehr als ein einzelnes Los in einer Börse anbieten. Sie können mit mehreren Lots handeln, unregelmäßige Geschäfte tätigen und Silber oder Gefälligkeitsmarken als Teil Ihres Handels anbieten.

- Fabius kann 2 Lots gegen 1 Cornelia-Lot tauschen.
- Fabius kann 2 Lose gegen 3 Lose von Cassius tauschen.
- Fabius kann 2 Lots gegen 1 Lot und 8 Porcia Silvers eintauschen
- Fabius kann 2 Lots gegen 1 Lot, 3 Silvers und 1 Porcia Gunst Token eintauschen.

Spieler können sich im Rahmen eines Handels gegenseitig Versprechen machen, aber die Regeln verlangen von keinem Spieler, dass er seine Versprechen einhält. "Wenn Sie diesen Handel jetzt machen, werde ich kein öffentliches Gebäude auf diesem Grundstück bauen." Aber nachdem der Handel abgeschlossen ist, können Sie Ihr Versprechen brechen und trotzdem das Bürgerhaus auf diesem Grundstück errichten! ‘

Sie können während Ihres Zuges zusätzlich zu den normalen Aktionen auch Grundstücke tauschen. Sie könnten also zum Beispiel handeln, dann eine Menge als normale Aktie kaufen und dann die Menge handeln, die Sie gerade gekauft haben.

Wichtig: Es können nur leere Grundstücke gehandelt werden, niemals Gebäude. Wenn auf einem Grundstück ein Gebäude steht, kann es nicht gehandelt werden.

STEHLEN

Während Ihres Zuges können Sie sich dafür entscheiden, einem anderen Spieler gewaltsam ein leeres Grundstück wegzunehmen. Dies ist eine freie Aktion, die Sie zusätzlich zu Ihrem normalen Zug ausführen können, mit den folgenden Einschränkungen:

- Sie können niemals ein Gebäude einnehmen, sondern nur ein leeres Grundstück.
- Sie müssen mindestens zwei Grundstücke und/oder Gebäude orthogonal neben dem Grundstück haben, das Sie stehlen möchten.
- Du musst mindestens einen Gunstmarker mit 2 SP haben. Drehe diesen Token auf seine 4-VP-Seite und gib ihn dem Spieler, von dem du stiehlt.

Sobald ein Grundstück gestohlen wurde, ersetzen Sie den Grundstücksmarker des ursprünglichen Eigentümers durch Ihren eigenen. Geben Sie den Grundstücksmarker an den Spieler zurück, den Sie gestohlen haben, und stellen Sie sicher, dass Sie die mit diesem Grundstück verbundene Aktionskarte nehmen und sie Ihrem Aktionsstapel hinzufügen.

GUNSTMARKER



Einmal auf die 4-VP-Seite gedreht, gilt ein Gunstmarker als „ausgegeben“ und bleibt für den Rest des Spiels auf dieser Seite. Er kann nicht erneut zum Stehlen verwendet werden.

Wenn Sie auch nach den Handelsregeln spielen, können die Spieler wählen, ob sie ihre ausgegebenen (4 SP) oder nicht ausgegebenen (2 SP) Gunstmarken eintauschen möchten. Ausgegebene Gunstmarker sind mehr Siegpunkte wert, aber nicht ausgegebene Gunstmarker können immer noch zum Stehlen verwendet werden.

ZIELMODUL



In dem Versuch, Rom so wohlhabend und schön wie möglich zu machen, bietet Romulus Anreize für Architekten, die der Stadt mehr Geschmack und Persönlichkeit verleihen.

ÜBERBLICK

Das Modul „Ziele“ bietet Ihnen eine neue Möglichkeit, Siegpunkte zu verdienen, indem Sie während des Spiels bestimmte Anforderungen erfüllen. Es gibt zwei Möglichkeiten, mit diesem Modul für versteckte Ziele und öffentliche Ziele zu spielen.

VERSTECKTE ZIELE

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zwei zufällig verdeckte Zielkarten. Die Spieler wählen heimlich ein Ziel, das sie halten, und werfen das andere verdeckt ab.

Wenn ein Spieler die Anforderungen für dieses Ziel vor Spielende erfüllt, erhält er bei der Schlusswertung zusätzliche Siegpunkte.

ÖFFENTLICHE ZIELE

Zu Beginn des Spiels werden zufällig Zielkarten in Höhe der Anzahl der Spieler verteilt. Bewahren Sie diese Karten offen im gemeinsamen Bereich auf, wo alle Spieler sie sehen können.

Überprüfen Sie am Ende des Spiels während der Endwertung jede Zielkarte und vergeben Sie Bonus-Siegpunkte an jeden Spieler, der die Schlaganforderungen erfüllt hat.

ERLÄUTERUNG



Bindungen sind „freundlich“.

Wenn zwei oder mehr Spieler die Anforderungen für ein Ziel erfüllen, sind sie beide berechtigt, Siegpunkte zu erhalten. Wenn mit öffentlichen Zielen gespielt wird, erhalten beide beteiligten Spieler Siegpunkte. Wenn mit versteckten Zielen gespielt wird, erhält nur der Spieler, der die Zielkarte besitzt, Siegpunkte.

Angrenzende Grundstücke

Wenn zwei oder mehr Grundstücke eine orthogonal benachbarte Kante teilen, werden sie als zusammenhängend betrachtet.

INVOKATION MODUL



Seit der Geburt der Stadt haben die Architekten Roms versucht, die Götter mit prächtigen Tempeln und Statuen zu ehren. Merkur, unter anderem Gott der Botschaften, ist dafür verantwortlich, den Menschen die Segnungen des Pantheons als Dank für ihre Hingabe zu bringen. Während sich der Wettbewerb um Roms Design verschärft, rufen die erfolgreichsten Architekten den Namen Merkur an, während sie beten, ihre Gegner zu übertrumpfen.

SPIELVORBEREITUNG

Nach dem normalen Spielaufbau, nachdem alle Spieler ihre Start-Aktionskarten erhalten haben, werden die Beschwörungskarten gemischt und zufällig 9 verdeckt ausgeteilt. Mische 3 Beschwörungskarten in jeden Epochenstapel und lege die Stapel dann zurück auf den Aktionstisch. **Hinweis: Einige Aufrufe geben an, dass sie nur beim Spielen mit bestimmten Modulen verwendet werden können. Die Spieler sollten sich vor Beginn des Spiels einigen, welche Module sie spielen, und vor dem Mischen alle Invokationskarten entfernen, die nicht zutreffen.**

KAUF VON AUFRUFKARTEN

Anrufungskarten werden wie Aktionskarten behandelt; sie werden auf dem Aktionsplan verteilt und mit Silber gekauft. Nach dem Kauf werden Beschwörungskarten im Spielbereich eines Spielers griffbereit aufbewahrt, bis sie verwendet werden.

VERWENDE DIE AUFRUFKARTEN

Das Aktivieren einer Invokationskarte erfordert keine Aktion. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Beschwörungskarte nur während deines Zuges verwendet werden. Lege eine Beschwörungskarte, nachdem du sie benutzt hast, offen in deinen Aktionskartenstapel. Einige Invokationskarten geben an, dass es sich um fortwährende Fähigkeiten handelt – lass diese Karten offen in deinem Spielbereich liegen. Diese Effekte bleiben für den Rest des Spiels bestehen. Einige Beschwörungskarten zeigen einen Siegpunktwert – diese Punkte werden nur am Ende des Spiels vergeben, wenn die Beschwörung nicht verwendet wurde.

Hinweis: Wenn Sie mit dem Handels- und Diebstahlmodul spielen, können Spieler unbenutzte oder in Bearbeitung befindliche Anrufungskarten als Teil ihres Handels verwenden.

SPIELERROLLEN-MODUL

Spielerrollenkarten bieten mächtige passive Boni für die Strategieplanung.

SPIELVORBEREITUNG

Mischen Sie die Spielerrollenkarten und teilen Sie jedem Spieler 2 verdeckt aus. Die Spieler wählen heimlich 1 Rolle, um sie zu halten, und werfen die andere ab. Sobald alle Spieler ihre Karten ausgewählt haben, alle Die Spieler decken gleichzeitig ihre gewählten Spielerrollenkarten auf und teilen ihre Fähigkeiten laut mit. Das Spiel läuft normal ab.

Hinweis: Wenn Sie nicht mit der Erweiterung „Monumente“ spielen, entfernen Sie die Karte „Philosophische Rolle“, bevor Sie das Spiel starten.

WILLE DER KONSOLE KOOPERATIVES MODUL

Der Konsul dient direkt unter Romulus. Sie sind die rechte Hand des Königs und erfüllen ihm jede Laune. Der Konsul hat jedoch einen eigenen Willen und versucht, Sie und Ihre Architektenkollegen zu umgehen, um ihre Kontrolle über die Stadt zu festigen.

Nur mit 2-4 Spielern spielbar. Sie können die Monuments-Erweiterung integrieren, aber Sie können keine anderen Module verwenden.



SPIELVORBEREITUNG

1. Bauen Sie das Spiel wie gewohnt auf.
2. Wähle eine Spielerfarbe, die nicht verwendet wird, um den Konsul auf den Siegpunkt- und Bevölkerungsmarkern darzustellen.
3. Die Spieler und der Konsul beginnen das Spiel mit 5 Siegpunkten (aber immer noch 0 Bevölkerung, wie üblich).
4. Legen Sie die Konsolenkarte mit der PLANUNG-Seite nach oben offen vor den Startspieler. Dieser Spieler kontrolliert den Konsul bis zum Ende der Ära.
5. Mischt die Gebäudeplättchen der Größe 1 und bildet einen verdeckten Stapel. Machen Sie dasselbe mit den Gebäudeplättchen der Größen 2, 3 und 4.
6. Wählen Sie eine Schwierigkeitseinstellung:

STANDARD

Der Konsul beginnt mit 0 Aktionskarten.

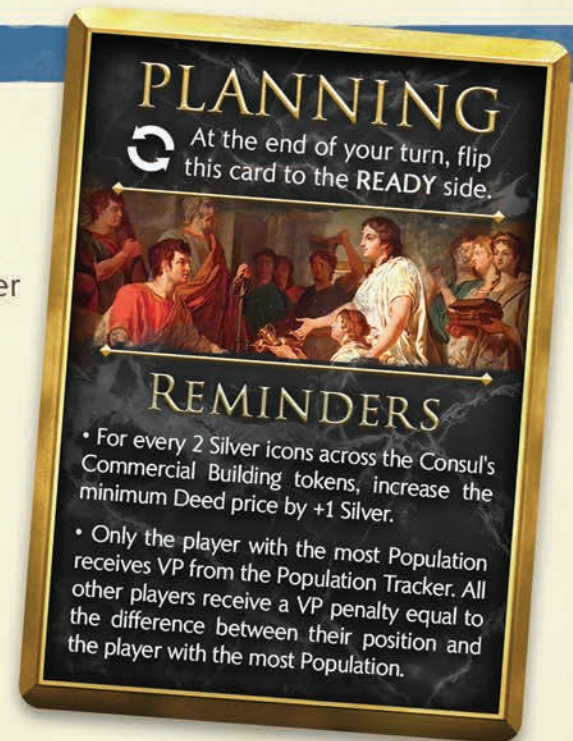
SCHWER

Der Konsul beginnt mit 2 zufälligen Aktionskarten. Legen Sie auf jedes zugehörige Grundstück einen Gebäudemarker. Wenn diese Grundstücke benachbart sind, wird ein Gebäudemarker der Größe 2 platziert.

HERAUSFORDERUNG

Der Konsul beginnt mit 4 zufälligen Aktionskarten. Legen Sie auf jedes zugehörige Grundstück einen Gebäudemarker. Falls benachbart, wird auf jedes angrenzende Grundstück der größtmögliche Gebäudemarker gelegt.

Wenn Sie mit der Monuments-Erweiterung spielen, wird empfohlen, dass Spieler die Schwierigkeitsstufe „Schwer“ oder „Herausforderung“ verwenden.



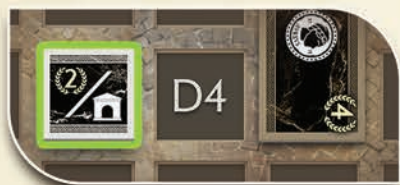
SPIEL

Die Spieler wechseln sich wie gewohnt ab. Nachdem der Startspieler seinen Zug beendet hat, muss er die Konsolenkarte auf die BEREIT-Seite drehen. Wenn sich die Konsolenkarte bereits auf der READY-Seite befindet, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1) Nimm die Karte ganz links auf dem Aktionsplan. Dieser Anteil gehört nun dem Konsul.

- Legen Sie die Aktionskarte beiseite, in einen separaten Aktionskartenstapel für den Konsul.
- Wischen Sie die Aktionskarten nach unten und ziehen Sie wie gewohnt eine neue Karte vom Aktionsstapel dieser Epoche.

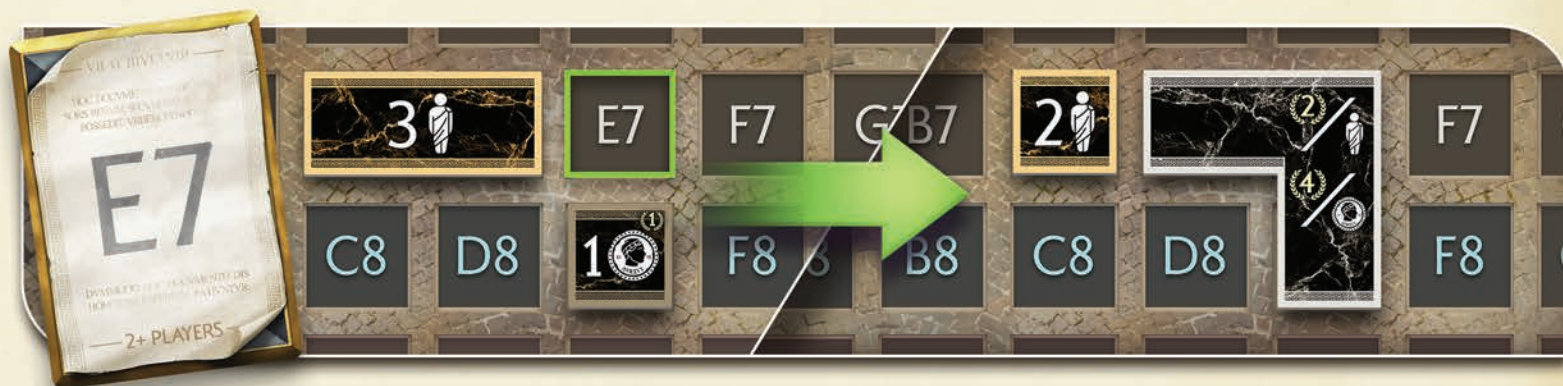
2) Baue einen Gebäudemarker:



- Wenn das neue Grundstück kein Gebiet für den Konsul erweitert (dh es wird nicht neben einem bestehenden Gebäudeplättchen platziert), ziehe das oberste Plättchen vom verdeckten Stapel der Größe 1 und lege es auf das neu erworbene Grundstück.

- Wenn das neue Grundstück mit einem oder mehreren bestehenden Gebäudeplättchen des Konsuls verbunden ist, wird größtmögliche Gebäudeplättchen auf diese Grundstücke gelegt. Entferne die kleineren Gebäudeplättchen und lege entsprechend ihrer Größe auf die Ablagestapel der Plättchen.

- Wenn dadurch ein oder mehrere Grundstücke des Konsuls leer werden, ziehen Sie das größte Stück, das diese Grundstücke besetzen kann, und legen Sie es auf das leere Feld.



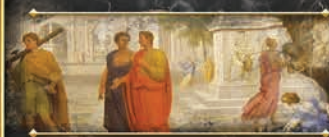
Wenn ein verdeckter Spielsteinestapel leer ist, mischen Sie die abgeworfenen Spielsteine, um einen neuen verdeckten Stapel zu bilden

Hinweis: Wenn es keine Gebäude der erforderlichen Größe mehr gibt, nimmt die Konsole das Grundstück nicht. Stattdessen erhält der Konsul 7 Siegpunkte.

3) Drehen Sie dann die Konsolenkarte auf die Seite PLANUNG um.



READY



Perform the following steps on behalf of The Consul:

- Take the cheapest available Lot from the Deed board.
- Construct the largest possible Building token on that Lot (including constructing over other Building tokens if able).



Afterward, flip this card to the PLANNING side.

SONDERREGELN

BEVÖLKERUNGSWERT

Spieler erhalten normalerweise keine Siegpunkte für ihre Bevölkerung. Stattdessen erhält der Spieler (einschließlich des Konsuls), der die meisten Einwohner hat, den Mehrheitsbonus (4 Siegpunkte für Zeitalter 1, 7 Siegpunkte für Zeitalter 2 und 10 Siegpunkte für Zeitalter 3). Alle anderen Spieler erhalten eine Siegpunktstrafe für die Differenz zwischen ihrer Bevölkerung und dem Spieler mit den meisten.

Beispiel: Am Ende des 1. Zeitalters hat der Konsul 12 Einwohner und Tito 10 Einwohner. Der Konsul erhält einen Bonus von 4 Siegpunkten und Tito erhält eine Strafe von 2 Siegpunkten.

Die restlichen Gebäude punkten normal.

DIE GESCHÄFTSGEBÄUDE DER KONSOLE

Wenn der Konsul die Handelsgebäudemarker auf das Stadttabelleau legt, wirken sie sich auf die Mindestkosten der Aktionen auf dem Aktionstableau aus. Zu Beginn des Spiels beträgt der Mindestaktienpreis 2 Silber, dieser Wert steigt jedoch im Laufe des Spiels. Der Preis des ersten Share-Slots und der anderen Share-Slots erhöht sich entsprechend den neu festgelegten Mindestaktienpreisen.

Jeweils 2 Silber-Symbole auf den Handelsgebäudemarkern des Konsuls (die im Spiel sind) erhöhen den Mindestpreis der Aktie auf dem Marktblatt um +1 Silber. Platzieren Sie die Nachteile auf der Registerkarte Aktion als Erinnerung an den neuen Mindestpreis der geänderten Aktie.



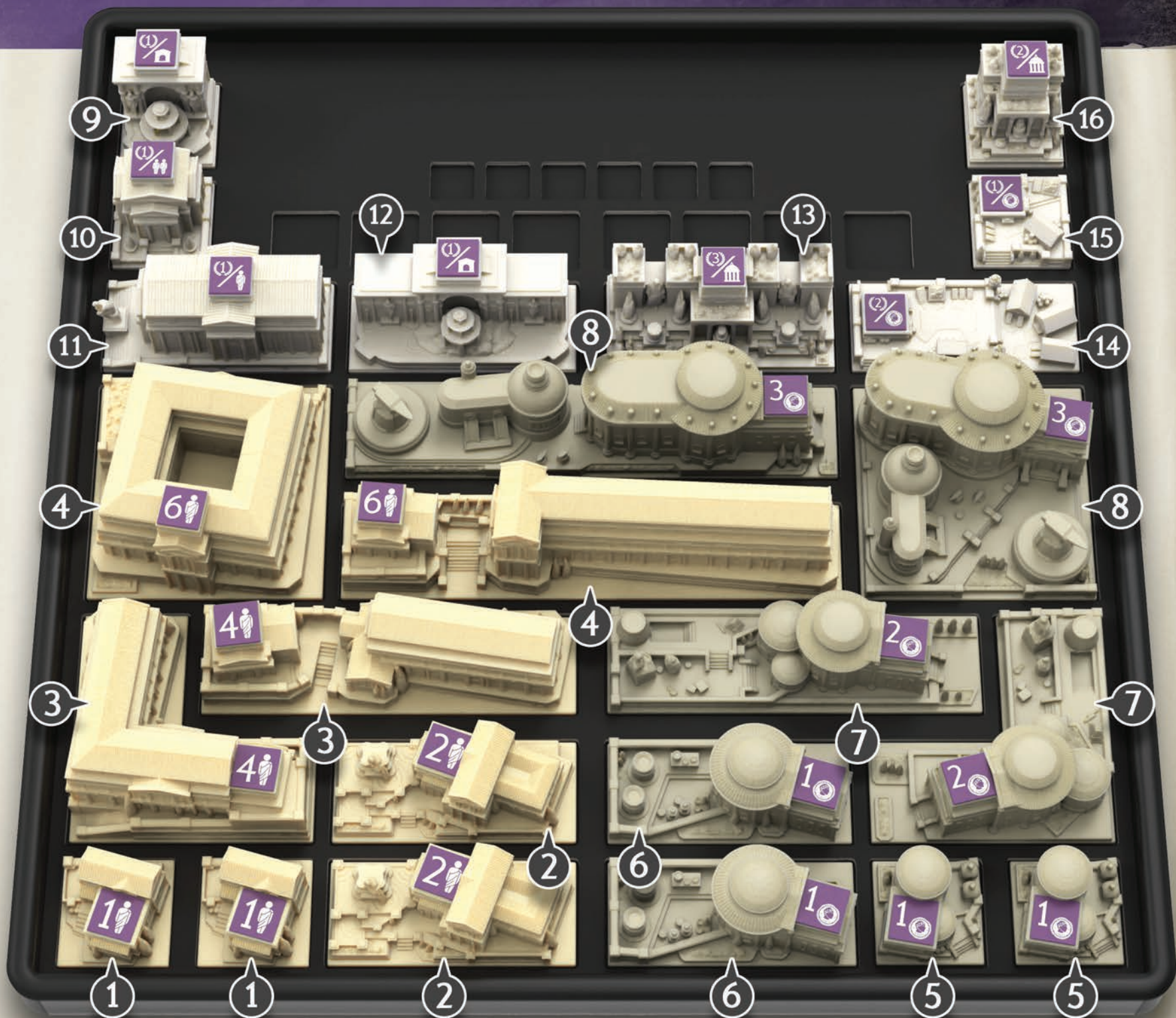
Beispiel: Der Konsul hat silberne Symbole auf seinem Bauplättchen in der Stadt, was den Mindestpreis der Aktion um +2 erhöht. Die Aktionsfelder 2 Silber und 3 Silber sind jetzt jeweils 4 Silber wert.

ENDE EINER ÄRA

Zusätzlich zur normalen Säuberung am Ende einer Ära wird die Konsolenkarte (und die Kontrolle über den Konsul) im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben..

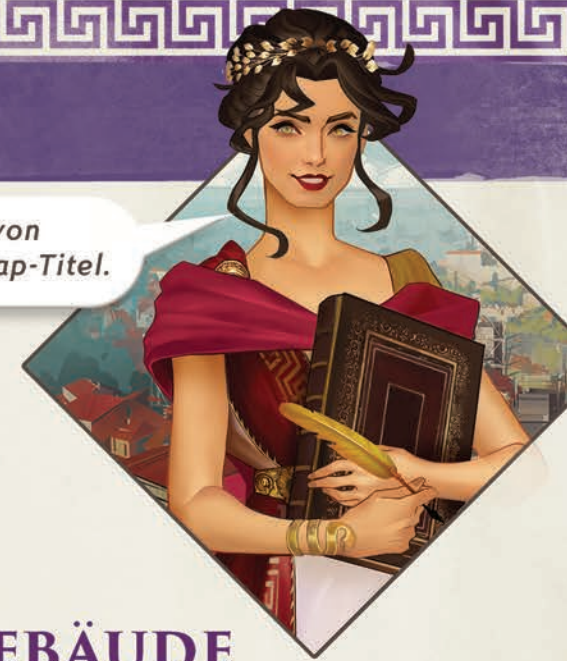
GEWINNEN UND VERLIEREN

Nach der Endpunktzahl gewinnen die Spieler, wenn jeder Spieler eine individuelle Punktzahl hat, die höher ist als die Konsole. Andernfalls gewinnt der Konsul.







ARCHITEKTENCODE

Verwenden Sie diesen Leitfaden, um sich mit den Gebäuden in Die Grundlagen von Rom vertraut zu machen, einschließlich erster Einrichtungsinformationen für Snap-Titel.







WOHNGEBÄUDE

Während sich einige Einfamilienhäuser ausbreiten, 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 und L-förmig)
-  4. Große Insel (lang und quadratisch)

GEWERBEBAUTEN

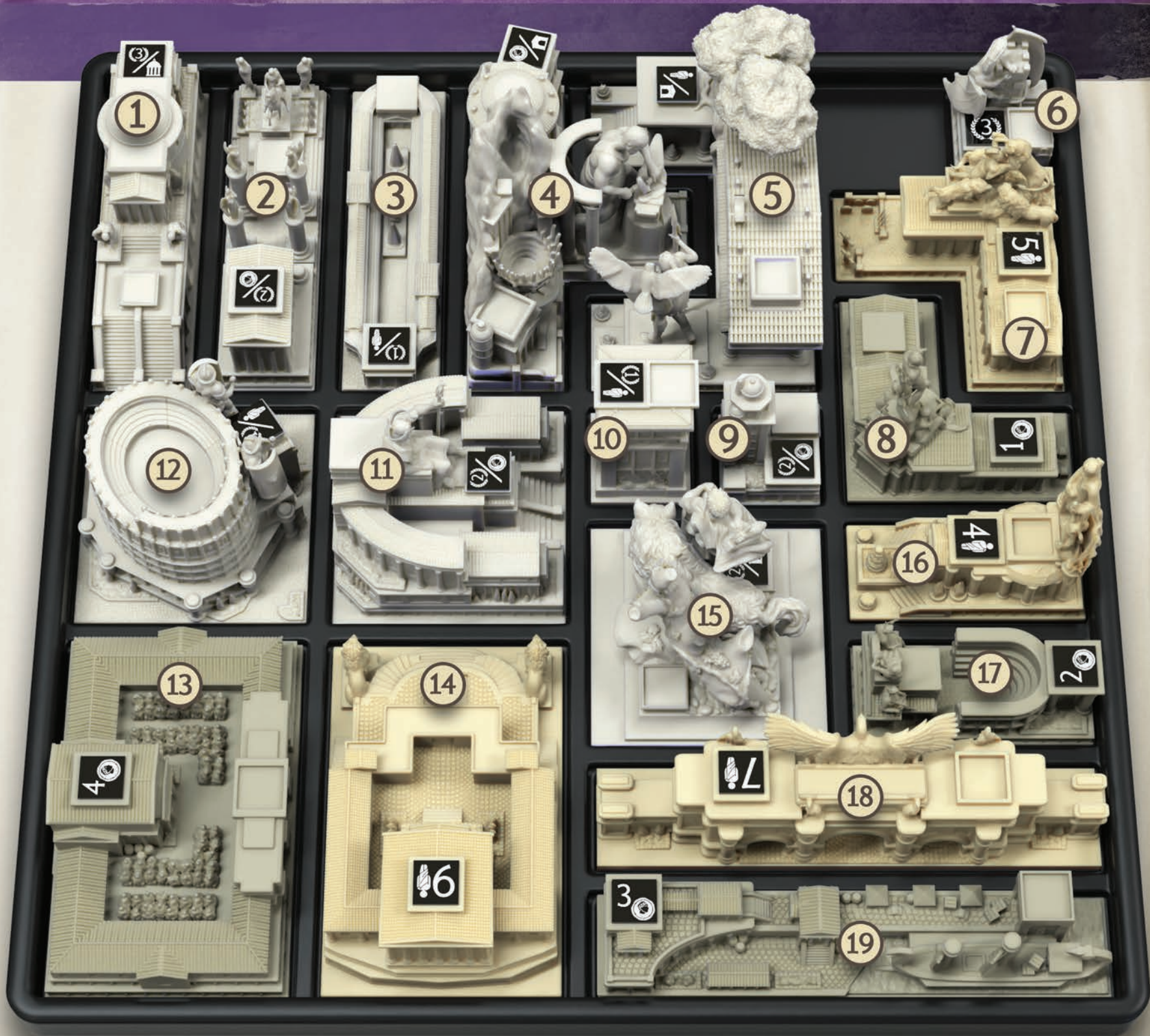
Der Handel in Rom besteht hauptsächlich aus dem Handel mit Lebensmitteln, Holz, Glas, Metallen, Textilien, Keramik und Baumaterialien wie Marmor und Ziegeln.

-  5. Bäckerei (x2)
-  6. Töpferei (x2)
-  7. Handwerkerloch (lang und L-förmig)
-  8. Gießerei (lang & eckig)

STADTGEBÄUDE

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. Leuchtende Bibliothek
-  12. Majestätischer Brunnen
-  13. Luxuriöser Garten
-  14. Marktplatz
-  15. Markt
-  16. Garten



LEITFADEN FÜR DIE ERHALTUNG VON DENKMÄLERN

Verwenden Sie diese Anleitung als Referenz, wenn Sie Ihre Monument-Miniaturen in die Kunststoffablage zurücklegen.



1. Das Pantheon



2. Forum Romanum



3. Zirkus Maximus



4. Vulkantempel



5. Tempel der Minerva



6. Turm der Wunder



7. Tempel des Mars



8. Tempel des Neptun



9. Faro



10. Wachturm



11. Tempel des Jupiter



12. Kolosseum



13. Cantina Reale



14. Richtung



15. Statue von Romulus



16. Tempel der Venus



17. Tempel des Apollo



18. Triumphbogen

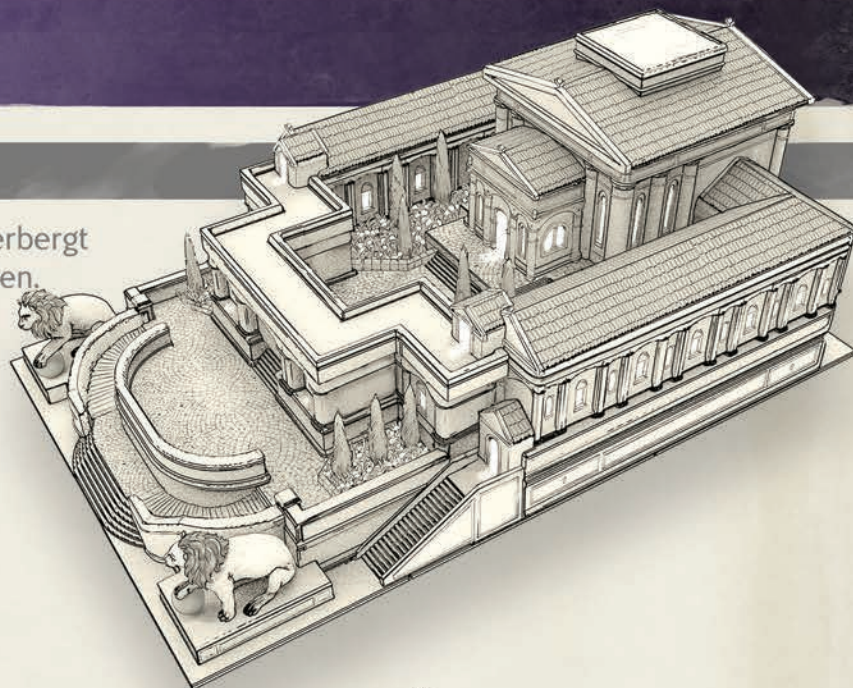
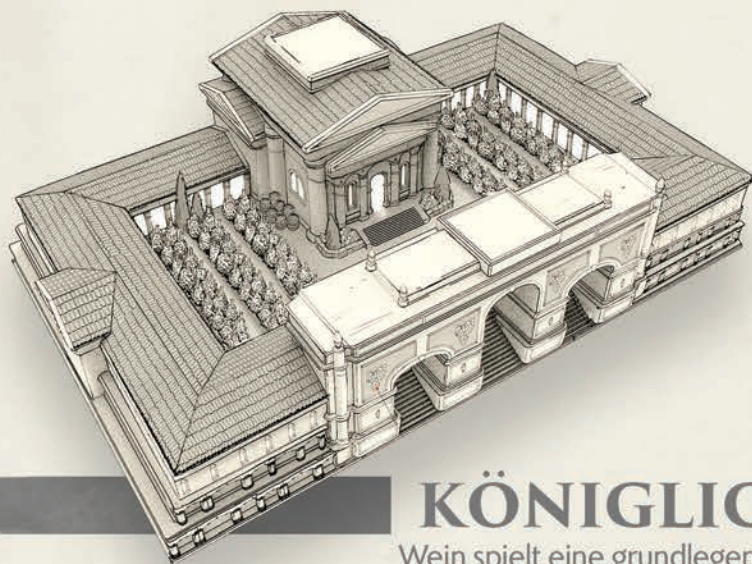


19. Porto Imperiale

DENKMAL DER KUNST UND GESCHICHTE

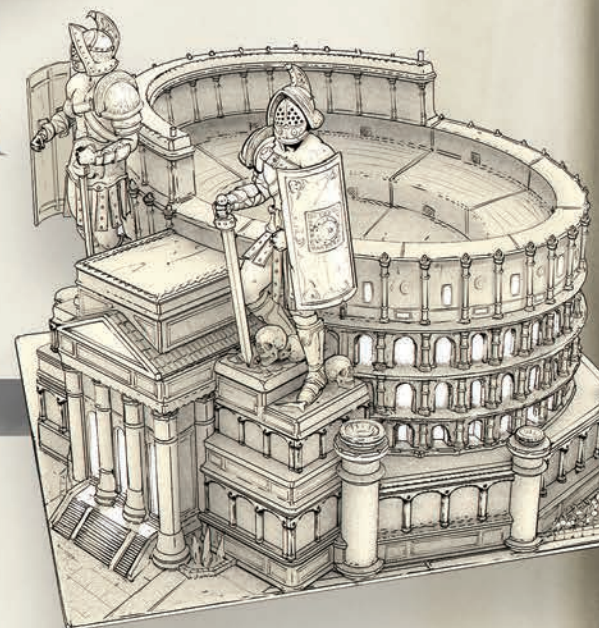
DIREKTOR

Die Regia ist eines der prächtigsten Domizile Roms und beherbergt einige der höchsten politischen Beamten und ihre Großfamilien.



KÖNIGLICHER KELLER

Wein spielt eine grundlegende Rolle im Leben Roms; Die Produktion und der Verkauf von Wein sind nicht nur für die Wirtschaft von wesentlicher Bedeutung, sondern der Weinbau und die Weinbereitung sind grundlegende Bestandteile der Gemeinschaft und Kultur.

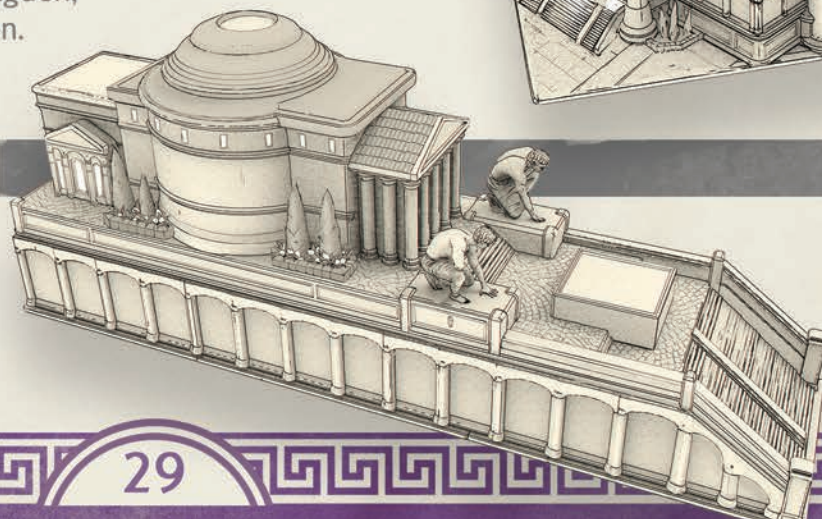


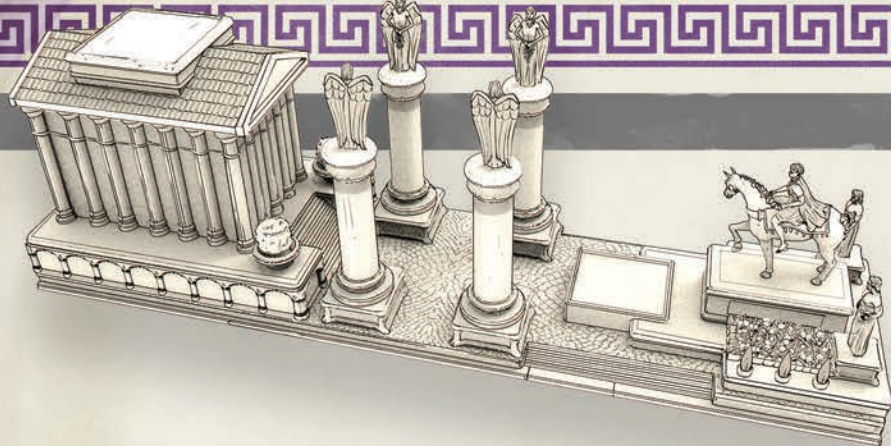
DAS KOLOSSEUM

Das flavische Amphitheater, besser bekannt als das Kolosseum, ist der Hauptschauplatz für Gladiatorenkämpfe, Tierjagden, Theateraufführungen 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 Öffnung, die als Okulus bekannt ist, durch die Besucher den Himmel sehen können.



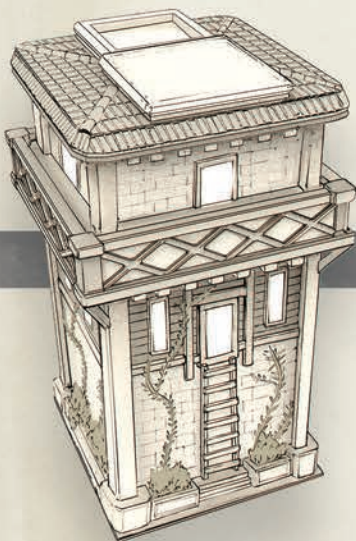
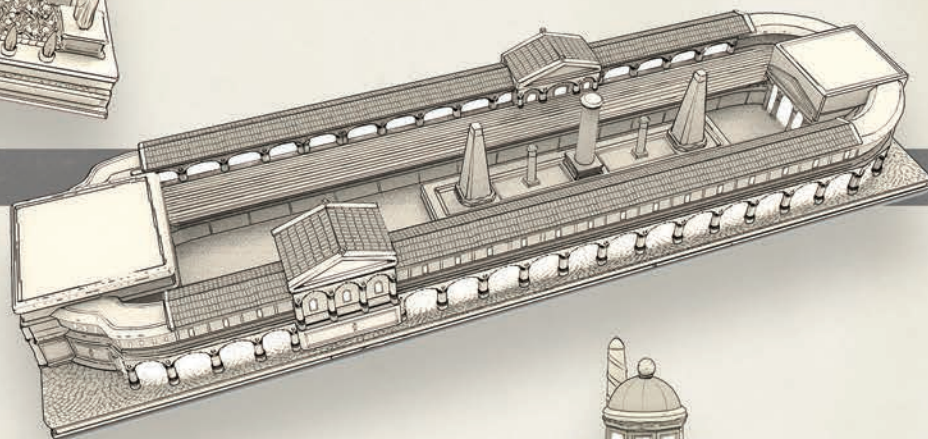


FORUM ROMANUM

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

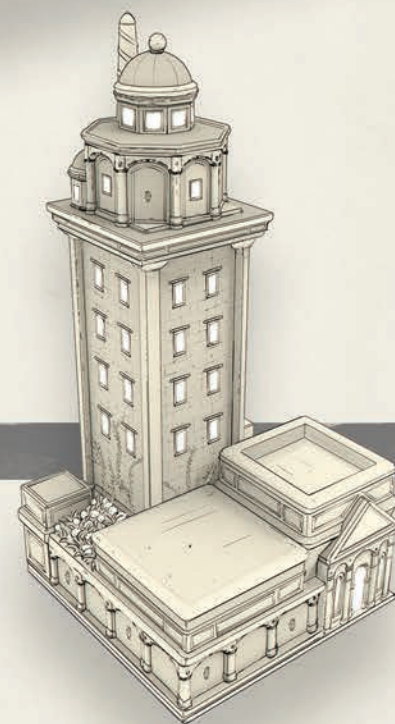
CIRCUS MAXIMUS

Der Circus Maximus ist ein riesiges Stadion, das für Wagenrennen, sportliche Wettkämpfe, Feiertage und andere Feierlichkeiten genutzt wird.



WACHTURM

Die Wachtürme in Rom sind militärische Festungen mit doppeltem Zweck und Wahrzeichen für Reisende. Sie sind ein Ort, an dem man sich auf langen Reisen ausruhen und Geschichten austauschen kann.



LEUCHTTURM

Die Römer, ein berühmtes Wahrzeichen für Fischer, Händler und Seefahrer, nutzten den Leuchtturm, um die Sicherheit ihrer Küstenimporte und -exporte zu gewährleisten.

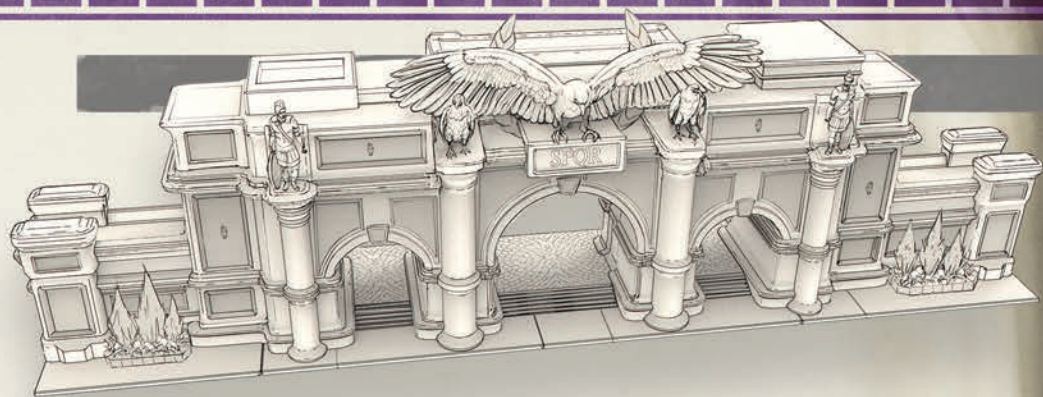


KAISERLICHER HAFEN

Als eines der fortschrittlichsten Unternehmen der römischen Ingenieurskunst empfängt der Hafen jährlich Tausende von Schiffen und ist der zentrale Punkt für den Import, die Lagerung und die Verteilung von Ressourcen.

TRIUMPHBOGEN

Diese hoch dekorierten Bögen gibt es im gesamten Römischen Reich, um große militärische Siege zu feiern oder an wichtige öffentliche Ereignisse zu erinnern. Oben ist die Abkürzung des lateinischen Ausdrucks „Senatus Populusque Romanus“ eingraviert – was grob übersetzt „Senat und Volk von Rom“ bedeutet.

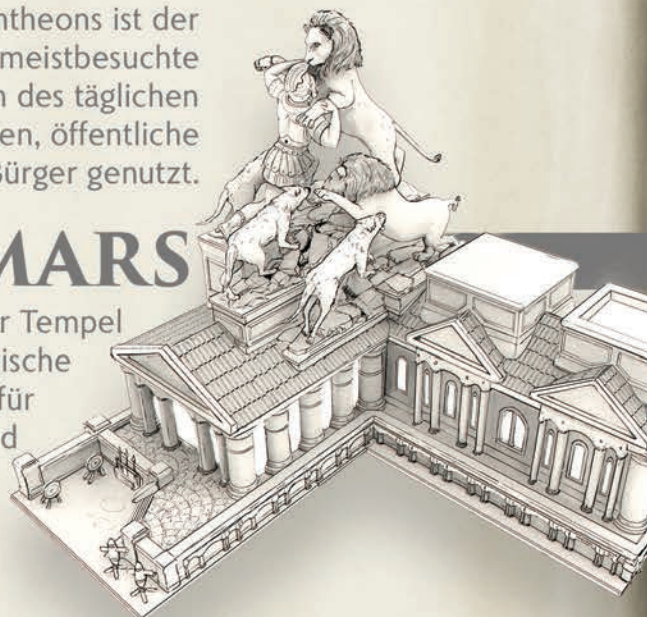


JUPITERTEMPEL

Als Höhepunkt des römischen Pantheons ist der Optimus-Maximus-Tempel der größte und meistbesuchte der Tempel. Der Tempel ist das Zentrum des täglichen Lebens und wird für religiöse Zeremonien, öffentliche Foren und als Bank für normale Bürger genutzt.

TEMPEL DES MARS

Neben der religiösen Verehrung wurde der Tempel des Mars als Treffpunkt für wichtige militärische Entscheidungen, als offizieller Abfahrtsort für Soldaten, die sich zum Dienst begaben, und als Ort, an dem Angehörige für eine sichere Rückkehr beten konnten, genutzt.



TEMPEL DER VENUS

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

TEMPEL DES APOLLO

Dem Schutzgott der Künste und Wissenschaften gewidmet. Der Tempel des Apollo hat ihm zu Ehren ein Amphitheater für Lieder und dramatische Darbietungen.





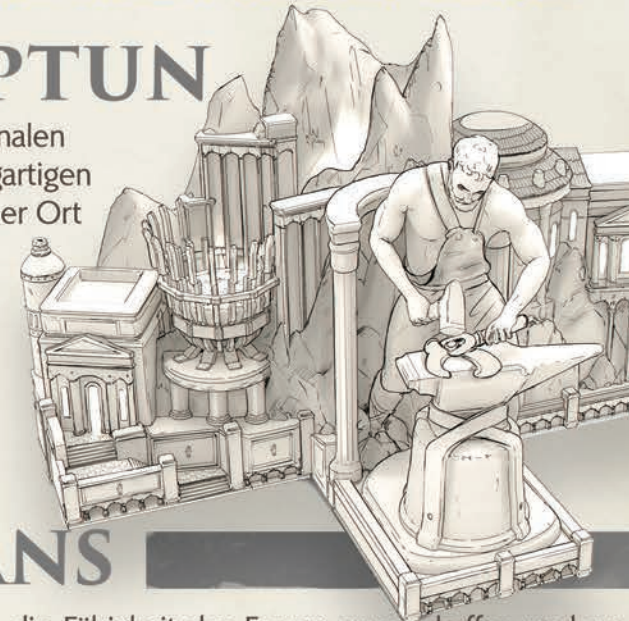
TEMPEL DER MINERVA

Minerva ist eine eklektische Göttin, die zahlreichen Domänen vorsteht, lässt sich aber am besten als die Gottheit der Strategie und Weisheit zusammenfassen. Sein 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 dient der Neptuntempel einem einzigartigen Zweck für die römische Gemeinde: ein zentraler Ort für Kaufleute und Seefahrer, um für Seesiege und Verkaufsreisen zu beten.



TEMPEL DES VULKANS

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

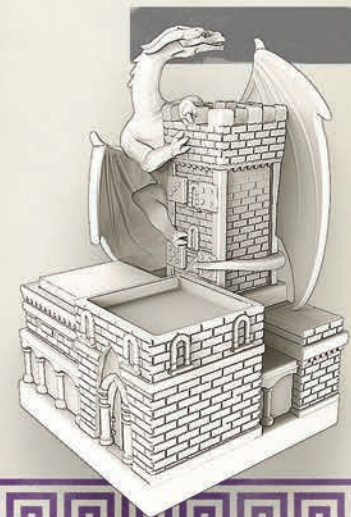
Der Tempel des Vulkans wurde in Zusammenarbeit mit unserer fantastischen Kickstarter-Community entworfen!

STATUE VON 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 seine eigenen aufzog. In den Händen von Romulus befinden sich der Hammer, mit dem er die Fundamente unserer Stadt errichtete, und der Schädel seines Bruders, auf dessen Grab die Stadt errichtet wurde.

TURM DER WUNDER

Rom wurde nicht an einem Tag erbaut; es brauchte Jahre harter Arbeit von vielen Händen und etwas Glück. Der Tower of Wonders ehrt diejenigen, die zur Entstehung der Stadt beigetragen haben, nämlich Tom Vasel und die Guten des Dice Tower Network!



Spieldesign

Emmerson Matsuuchi

Spielentwicklung:

Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber

Produktentwicklung:

Walter Barber

Produktion:

John Rogers

Marketing:

Robert Geistlinger

Lektorat

William Neibling

J. Tucker White

Künstlerische Leitung:

Stephen Gibson

Grafikdesign:

Stephen Gibson
Cold Castle Studios

Entwurf und Konzeptkunst des Gebäudes:

Jonathan Defresne

Illustrazione:

Michal Sawtyruk
Damien Mammoliti
Blanca Jiménez

3D Modellierung:

Noble Robo Studios
Valerio Buonfantino
David Arberas

Spieltester:

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 ein besonderer Dank geht an die vielen wunderbaren Spieler, die Foundations of Rome auf Messen und Kongressen im ganzen Land ausprobiert haben!

Vielen, vielen Dank an all unsere großartigen Kickstarter-Unterstützer.

Ohne Sie wäre Foundations of Rome nicht so ein Erfolg gewesen!

All preshaded models have
been painted with Sundrop.

 SUNDROP



©2021 Arcane Wonders, LLC. Aufgrund der Kleinteile nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT FÜR PERSONEN UNTER DEM EMPFOHLENEM ALTER BESTIMMT. In China hergestellt.