



FOUNDATIONS
OF
ROME

LIBRO DE REGLAS



¡Bienvenidos a Roma!

Soy Aurelia. ¡Seré yo la que te enseñe cómo funcionan las cosas por aquí!

A petición de nuestro gran emperador y fundador, Rómulo, vas a tener el gran honor de poder construir grandes villas, mercados bulliciosos, y gloriosos monumentos. Todo esto junto a tus más queridos compañeros en esta, ¡la Ciudad Eterna!

¡Empecemos!

RESUMEN DEL JUEGO

En tres rondas tendrás que competir para llegar a ser el mejor arquitecto de Roma. Para conseguirlo tendrás que comprar los Terrenos vacíos a partir de patrones estratégicos y edificar en ellos.

Cuanto más complejo sean las edificaciones, más difícil serán de construir. Sin embargo, llevarán más rápido a la gloria a sus constructores.

Al final del juego el ganador con más gloria ¡será nombrado el ganador!



COMPONENTES PRINCIPALES

- A) 81 Cartas de Escrituras (*Deed*)
- B) 48 Monedas de Plata, marcadas para 1 (24x) y para 3 (24x)
- C) 4 Fichas de Jugador (roja, azul, verde y morada)
 - 96 Edificios, de tres tipos distintos:
 - 32 Edificios Residenciales (*Residential*) - Beige
 - 32 Edificios Comerciales (*Commercial*) - Olive
 - 32 Edificios Cívicos (*Civic*) - Gris
- D) 96 Baldosas (24 por color de jugador)
- E) 32 Marcadores de Terrenos (*Lot Markers*) (8 por color de jugador)
- F) 8 Cubos de Puntuación (2 por color de jugador)
- G) 4 Comodines de Jugador
- H) 1 Token de Jugador
- I) 1 Tablero de Escritura (*Deeds for Sale*), donde puedes comprar las Escrituras de los Terrenos de la ciudad
- J) 1 Tablero de Puntuación (*Victory Points Tracker*) que puedes usar para trazar tus Puntos de Victoria y tu Población
- K) 1 Tablero de Ciudad, que muestra el área metropolitana de Roma, dividida en Terrenos (*Lots*) vacíos

COMPONENTES DE EXPANSIÓN



Quinto Jugador

- A) 19 Cartas de Escrituras (*Deed*)
- B) 1 Tablero de Jugador
- C) 24 Edificios y Baldosas
- D) 8 Marcadores de Terreno
- E) 6 Marcadores de Monumentos
- F) 2 Cubos de Puntuación
- G) 1 Comodín de Jugador

Monumentos

- H) 19 Edificaciones de Monumentos y Baldosas
- I) 19 Cartas de Monumentos (*Monument*)
- J) 24 Marcadores de Monumentos (6 por jugador)

Comercio y Robo

- K) 10 Tokens de Favores

La Voluntad del Consulado

- L) 1 Carta de Consulado (*Consul*)
- M) 30 Tokens de Edificación de Consulado

Objetivos

- N) 18 Cartas de Objetivo (*Objectives*)

Invocaciones

- O) 20 Cartas de Invocación (*Invocation*)

Roles de Jugador

- P) 15 Cartas de Rol de Jugador (*Player Role*)

LA PRIMERA PARTIDA

Antes de sentarte a empezar a jugar tu primera partida de *Foundations of Rome*, debes poner los iconos sobre las edificaciones. Por suerte, a no ser que quieras pintar tus miniaturas, no es necesario que desarmes estas piezas una vez colocadas. El tiempo de colocación de piezas es una gran oportunidad para familiarizarte con las edificaciones, los iconos y con tu tablero de juego en general.

Puedes ir a la página 26 para leer la información específica de cada Edificio.

PREPARACIÓN

1. Coloca el Tablero de la Ciudad, el Tablero de Escrituras (*Deeds for Sale*) y el Tablero de Puntuación (*Victory Point Tracker*) uno al lado del otro. Para partidas de 4 o 5 jugadoras aprovecha el lado del tablero con más Terrenos (A). Para partidas de 2 o 3 jugadores usa el lado del tablero con menos Terrenos (B).

2. Cada jugador escogerá un color con su tablero correspondiente. Los Tableros de Jugador contienen sus Edificaciones, Marcadores de Terreno y Marcadores de Monumentos. Los jugadores deben tener preparado también el Cubo de Puntuación que corresponda a su color.

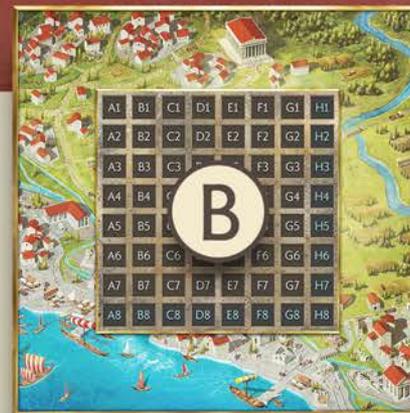
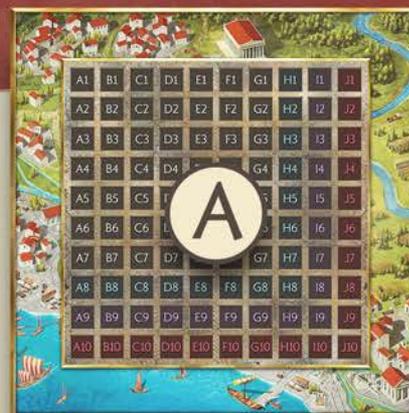
Nota: Si no estás usando la Expansión de Monumentos en tu juego, los jugadores deberán ignorar las Marcas para Monumentos en sus Tableros de Jugador.

3. Colocad los Cubos en los lugares designados del Tablero de Puntuación - uno en el Marcador de Victoria (*Victory Point Tracker*) y otro en el Marcador de Población (*Population Tracker*).

4. Decidid quién será el primer jugador. Por defecto el propietario del juego será el que lo elija (¡y pueden elegirse a sí mismos!). Una vez elegido, le daremos el token de Primer Jugador (*First Player*).

a. Los jugadores que empiezan la partida cogen 5 Monedas. Siguiendo las agujas del reloj, cada jugador cogerá una Moneda más que el jugador anterior. Así, en una partida de tres jugadores, el primer jugador cogerá 5 monedas, el segundo 6 y el tercero 7.

b. Coloca el resto de las Monedas en dos montones (de 1's y 3's) cerca del Tablero de Escrituras para crear una banca común.



PREPARACIÓN (CONTINUACIÓN)

5. En partidas de 5 jugadores (requiere el juego de expansión de 5 jugadores) usaréis el Tablero Completo de Ciudad. Cuando seáis menos, usaréis menos parte del Tablero, perdiendo así algunas filas o columnas de Terrenos (*Lots*). Dependiendo del número de jugadores necesitareis sacar algunas Cartas de Escrituras (*Deed*) de la partida:

a. Para 4 jugadores, deja fuera de juego las Cartas de Escrituras rojas (correspondientes a la columna J y a la fila 10) necesitaréis jugar en un 9x9 usando 81 espacios.

b. Para 3 jugadores, saca de la partida las Cartas de Escrituras rojas y moradas (correspondientes a las columnas I y J, y a las filas 9 y 10) jugaréis en un 8x8 usando 64 espacios disponibles.

c. Para 2 jugadores, elimina todas las Cartas de Escrituras (rojas, moradas y azules (columnas H, I y J y filas 8, 9, 10) jugaréis en un 7x7 usando 49 espacios disponibles.

6. Baraja el resto de Cartas de Escrituras y reparte 6 a cada jugador.

7. Coloca tus Marcadores de Terreno en cada espacio correspondiente a las Cartas de Escrituras que has obtenido. Deberías quedarte dos Marcadores de Terreno restantes en tu bandeja de jugador. *Nota: esto no está reflejado en el gráfico.*

8. Ahora coloca tus cartas en un montón frente a ti. Cada jugador tendrá su propia pila de Cartas de Escrituras, que irán consiguiendo a lo largo de la partida. Si surge alguna duda, los jugadores pueden mirar estos montones para determinar quién tiene cada Terreno de la ciudad. *Nota: esto no se muestra en el gráfico.*

9. Divide el resto de Cartas de Escrituras en tres montones más o menos iguales. Luego coloca cada montón en la Era 1, Era 2 y Era 3 respectivamente en el Tablero de Escrituras.

10. Haciendo uso del montón colocado en Era 1, da la vuelta a seis Cartas de Escrituras y colócalas boca arriba en los espacios de "Títulos a la Venta" (*Deeds for Sale*) dentro del Tablero de Escrituras.



¿CÓMO JUGAR?

Foundations of Rome se juega en tres Eras, cada una representa aproximadamente 10 años de la historia temprana de la ciudad. ¡Espero ver cosas grandiosas de ti durante este tiempo!

Cada Era engloba múltiples rondas por turnos. Cada jugador gasta un turno por ronda, empezando con El Primer Jugador y siguiendo el orden de las agujas del reloj. La Era continua hasta que la pila de cartas de títulos de cada era se agote.

Los jugadores ganan Puntos de Victoria (*Victory Points*) al final de cada Era y los apuntan en el Tablero de Puntuación. La puntuación finaliza tras la tercera Era y el juego se acaba.

TURNO DEL JUGADOR

En tu turno debes elegir una de las acciones que se muestran abajo. Una vez completes la acción, tu turno se acaba y le toca al jugador de tu izquierda continuar con la partida.



GENERAR RENTA



COMPRAR ESCRITURA



CONTRUYE UN EDIFICIO

ACCIÓN: GENERAR RENTA

Puedes hacer una petición a Romulo para conseguir más recursos. El te recompensará con 5 Monedas de la banca más la cantidad de Monedas equivalente al valor de los Comercios que ya hayas construido.

Ej.: Cornelia decide Generar Renta en su turno. Obtiene 5 Monedas de Plata de Rómulo más 3 por la Pastelería y el Estudio Artístico que tiene en el Tablero de Ciudad. Así que recibe un total de 8 Monedas de la banca y las añade a sus recursos.



¡Un consejo que te ayudará!

Mira tu Bandeja de Jugador para hacer un recuento rápido de cuantas Monedas te dan los Edificios que ya has construido. Puedes hacer esto para todo tipo de edificaciones.



ACCIÓN: COMPRA ESCRITURAS

No puedes realizar esta acción si ya tienes todos tus Terrenos en el Tablero de Ciudad.

Puedes comprar cualquiera de las Cartas de Escrituras (Deed) disponibles en el Tablero de Escrituras siguiendo estos pasos:

A. Paga la cantidad de Monedas que se marca sobre la Escritura que quieres comprar. Estas Monedas van a la banca.

B. Coge la Carta de Escrituras del Tablero de Escrituras y añádelas a tu mazo personal de Cartas de Escrituras.

C. Desliza el resto de Cartas de Escrituras hacia la izquierda para rellenar el espacio vacío si es necesario.

D. Rellena el último hueco con la primera carta del Mazo de Escrituras de la Era que estáis jugando.

E. Coloca uno de tus Marcadores de Terreno en el espacio correspondiente dentro del Tablero de Ciudad.

¡Importante! Cuando la última Carta de Escritura de la Era en la que estáis se descarta, no rellenéis las Escrituras a la Venta hasta que llegue el final de la Era (mira "El Fin de la Era" en pág. 10).

Ej.: Fabius se da cuenta de que el Terreno B4 está a la venta y quiere comprarlo. Paga 4 Monedas al banco (A). Después coge la carta del Tablero de Escrituras y la coloca en su mazo personal (B). Luego desliza las tres cartas de mayor valor para rellenar cada espacio (C). Después da la vuelta a una nueva Carta de Escrituras de la Era actual y la coloca en el espacio que indica 10 Monedas (D). Para finalizar coloca su Marcador de Terreno en el espacio B4 del Tablero de Ciudad (E).



ACCIÓN: CONSTRUIR UN EDIFICIO



Ej.: Casius decide construir sobre dos Domus (que ya había edificado previamente) y reemplazarlas por una Domus Máxima. Puede hacerlo porque la Domus Máxima son dos casillas de Terreno, y las dos Domus solo 1 casilla cada una.

Los dos edificios más pequeños se eliminan del Tablero de Ciudad y Casius construye su Domus Máxima en ese lugar.

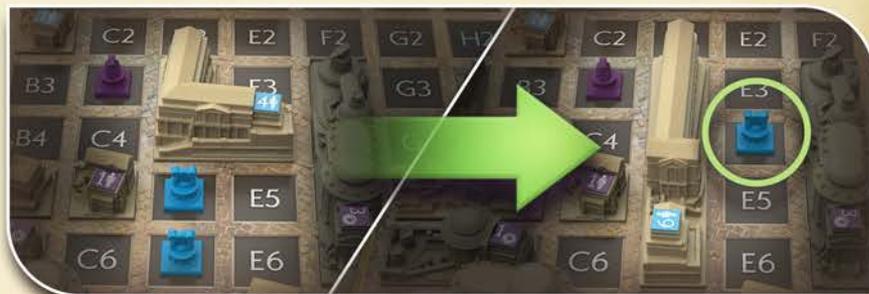


No se puede construir nunca sobre Edificios de tamaño igual o superior.

Nunca podrás construir un Foro de Artistas (tamaño 3) encima de una Insula (también de tamaño 3) o de una Fundición (tamaño 4).

Si construyes sobre una de tus Edificaciones, devuelve el Edificio del Tablero de Ciudad, junto con cualquiera de los Marcadores de Terreno que hayas usado, a la Bandeja de Jugador. Quizá quieras reutilizar estas piezas más adelante. Cuando construyas sobre tus propios Edificios, cualquier Terreno que tuvieras sigue perteneciendote, incluso si la forma del Edificio cambia.

Ej.: Fabius posee una Insula en forma de L y dos Terrenos sin edificar adyacentes. En su turno Fabius construye una gran Insula sobre la suya propia y sus Terrenos. Esto deja el Terreno (E4) sin edificar. Fabius coloca un Marcador de Terreno en el espacio vacío para enseñar que todavía es suyo.

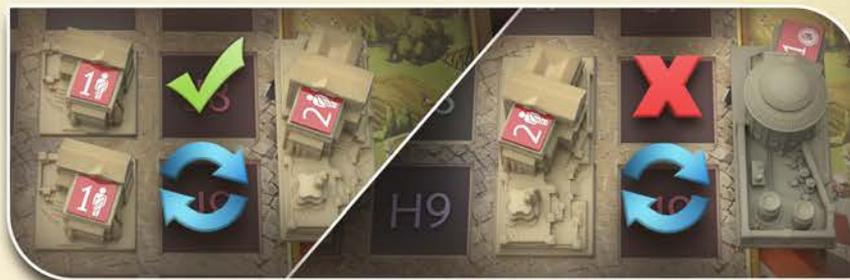


Solo puedes edificar en los Terrenos de tu posesión.

Cada jugador tiene su propio suministro de 24 Edificios de diferentes formas y tamaños. Para edificar primero debes poseer una serie de Terrenos que coincidan con los Edificios en forma y tamaño.

Cuando edifiques elige lo que quieres construir de tu Bandeja de Jugador y colócalo encima de los Terrenos que tienes, recuperando los Marcadores de Terreno.

Puedes construir en Terrenos vacíos que ya tengas adquiridos sin restricciones. También puedes reconstruir sobre una edificación anterior, pero únicamente si el nuevo Edificio es más grande que el anterior. *El tipo de Edificio no es importante.*





*¡Hay un número limitado de cada tipo de Edificación!
No puedes construir algo si no lo tienes dentro de tus suministros.*

*No gastas Monedas cuando construyes un Edificio.
Rómulo se encargará de los materiales y la labor necesaria.*

CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS RESIDENCIALES

Normalmente, cuando construyes un Edificio no ves el resultado inmediatamente. Sin embargo, cuando construyes o destruyes un Edificio Residencial, los jugadores deben actualizar el seguimiento de Población (*Population Tracker*) para reflejar el valor total de los Ciudadanos dentro del Area Residencial.



EL FIN DE UNA ERA

Cuando el Tablero de Escrituras (*Deed for Sale*) actual se agote, la era estará apunto de finalizar. Continua gastando turnos con normalidad, hasta que las Escrituras disponibles para compra se agoten.

No rellenes el Tablero de Escrituras una vez se haya comprado la última de esta ronda.

Una vez el Tablero de Escrituras se quede vacío, cada jugador deberá jugar un último turno para aumentar renta o construir (incluyendo el jugador que ha comprado la última Escritura).

PUNTUAR EL FINAL DE UNA ERA

Una vez finalice la ronda, los jugadores harán un recuento de sus Puntos de Victoria por cada tipos de Edificación que hayan construido - Residencial, Comercial, Cívico. Los jugadores recibirán también su bonus de Moneda por las construcciones comercial.



Usa la Guía de Recuento de Puntos para cada Era impresa en el Tablero de Escrituras



PUNTUACIÓN DEL AREA RESIDENCIA

Cada jugador cuenta el valor total de Ciudadanos (*Citizens*) que tienen en su Area Residencial dentro del Tablero de Ciudad. Confirma que ese total esté marcado correctamente en el Rastreador de Población (*Population Tracker*).

El jugador con más Ciudadanos recibirá tantos Puntos de Victoria (*Victory Points*) como Población Marcada en el Rastreador (*Population Tracker*), además de un bonus. El bonus cambia con cada Era:

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

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

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

Los empates son alianzas. Si varios jugadores están empatados en Población dentro del Rastrador, ambos obtienen el bonus.

El resto de jugadores reciben los mismos Puntos de Victoria que el jugador que está frente a ellos dentro del Rastreador de Población.

Debes tener al menos 1 Ciudadano para ganar Puntos de Victoria por Población. Si no tienes Areas Residenciales no ganarás ningún punto de Victoria por Población al final de la Era.

Ej.: Estamos al final de la Era 1 y es tiempo de recuento:

- Morado tiene 13 Ciudadanos
- Verde tiene 10 Ciudadanos
- Rojo también tiene 10 Ciudadanos
- Azul tiene 0 Ciudadanos

Morado recibe 17 Puntos de Victoria (por su Población actual + el bonus de Era de 4 puntos).

Verde recibe 13 Puntos de Victoria (Verde recibe los mismos puntos que haya en el marcador por delante suya. Morado es el jugador por delante de Verde en el Rastreador, así que Verde recibe 14 Puntos por los 13 Ciudadanos de Morado).

Rojo también recibe 13 Puntos, tal y como Verde. Rojo está en la misma posición que Verde y se permiten alianzas.

Azul, sin embargo, no recibe Puntos ya que debe tener al menos un Ciudadano en el Rastrador de Población.





PUNTUACIÓN PARA LOS EDIFICIOS CÍVICOS (CIVICS)

Tras esto los jugadores reciben Puntos de Victoria basados en los iconos de los Edificios Cívicos que hayan construido. Normalmente los Edificios Cívicos dan Puntos de Victoria dependiendo de otro Edificios que se encuentren ortogonalmente adyacente a ellos.



Puntos de Recompensa por Ciudadano en Edificios Residenciales adyacentes



Puntos de Recompensa por cada Moneda en Edificios Comerciales adyacentes



Puntos por cada Edificio adyacente sin importar el tipo



Puntos de Recompensa por cada dos Ciudadanos en Edificios Residenciales adyacentes



Puntos de Recompensa por cada Edificación Cívica (Civic) adyacente



No importa quien posea los Edificios adyacentes. Las Construcciones Cívicas darán Puntos de Victoria por cualquier Edificio adyacente, ino solo a los que te pertenezcan!



Ej.: Porcia ha construido una Esplendorosa Biblioteca, la cual da Puntos de Victoria equivalentes al total de Ciudadanos que haya en las Areas Residenciales, sin importar a quien pertenezcan los Edificios. En el ejemplo mostrado, Porcia ganará 6 Puntos de Victoria por su Esplendorosa Biblioteca durante el recuento de puntos del final de la Era.



PUNTUACIÓN DE EDIFICIOS COMERCIALES

Cada jugador ganara tantas Monedas del banco como indiquen los iconos de Moneda en sus Edificios Comerciales (igual que cuando se Recolectar la Renta, pero sin las 5 Monedas extra).

Adicionalmente, los jugadores ganarán una cantidad de Puntos de Victoria fija por cada uno de sus Edificios Comerciales en la Ciudad. El total de Puntos de Victoria por una Edificación Comercial está impreso en la Bandeja del Jugador.



Nota: Durante el Recuento de Puntos de Fin de Era, los jugadores ganan Puntos de Victoria extra en vez de Monedas por sus Comercios. Por ejemplo, en la Era final el Estudio de Cerámica vale un total de 3 Puntos de Victoria.

REPOSICIÓN DE ESCRITURAS (*DEEDS*)

Después de que todos los jugadores hayan recolectado sus Puntos de Victoria (*Victory Points*) y Monedas, es hora de rellenar el Tablero de Escrituras (*Deeds for Sale*) usando el mazo de cartas de la siguiente Era. Una nueva ronda comienza cuando se ha hecho una ronda con el Tablero de Escrituras vacío.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba tras la tercera Era. Durante la puntuación de la Era Final, los jugadores ganan Puntos de Victoria de forma normal pero con dos salvedades:

Edificios Comerciales: En vez de recolectar Monedas de sus Edificios Comerciales, cada jugador ganará Puntos de Victoria extra iguales al valor de las Monedas que hubieran recibido en la ronda.

Terrenos Vacíos: Cada jugador gana 1 Punto de Victoria por cada Marcador de Terreno que tenga en el Tablero de la Ciudad.

The player who has the most Victory Points is appointed Grand Architect by Romulus, and their name is heralded throughout the illustrious history of Rome!



REGLAS OPCIONALES

Una vez te hayas familiarizado con el juego, estarás listo para nuevos retos. Puedes añadir las siguientes reglas adicionales al juego, los módulos adicionales... ¡O la combinación de ambos!

REDACCIÓN DE ESCRITURAS (*DEEDS*)

Puedes usar estas reglas de preparación si quieres un inicio de juego menos aleatorio:

Como en una partida normal, baraja las Cartas de Escritura (*Deed*) y reparte 6 a cada jugador, pero esta vez boca abajo. Mantén las cartas siempre ocultas en tu mano, sin enseñárselas al resto de jugadores.

Simultáneamente, cada jugador escogerá **una** Carta de Escritura de su mano y la colocará boca abajo, sobre la mesa. Cuando todos los jugadores hayan hecho esto, se dará la vuelta a todas las cartas sobre la mesa. Pondrán entonces los Marcadores de Terrenos en sus cartas reveladas y añadirán las correspondientes Escrituras a su mazo personal.

Después, cada jugador pasará sus Cartas de Escrituras restantes al jugador a su izquierda.

Continúa eligiendo y pasando las cartas hasta que todas han sido escogidas. En este punto, cada jugador deberá tener 6 Terrenos Vacíos en el Tablero de la Ciudad y 6 Cartas de Escrituras en su mazo.

EXPANSIÓN DE MONUMENTOS

La ciudad de Roma crece a la par de la ambición de sus arquitectos. Con la población y los comercios a la alza, los arquitectos de Roma han acordado llevar a la Ciudad eterna a lo más alto de su Gloria. Rómulo, nuestro legendario fundador y emperador, no ha escatimado en gastos a la hora de proveernos del material necesario para construir monumentos épicos que honren a nuestros dioses, ciudadanos y reyes. ¡Pronto Roma brillará como nunca antes!

RESUMEN

The Foundations of Rome: Monuments Expansion, trae grupo nuevo y limitado de Edificaciones compartidas que solo los arquitectos con más talento podrán construir. Los Monumentos están disponibles para cualquier jugador que quiera construirlos y se usan del mismo modo que cualquier edificación. Sin embargo, cada monumento es único, y, una vez construido, deja de estar disponible para otros jugadores. Los monumentos son importantes pero muchas de estas épicas construcciones poseen requerimientos especiales.

Aprende más acerca de los Monumentos en la página 28.

PREPARACIÓN

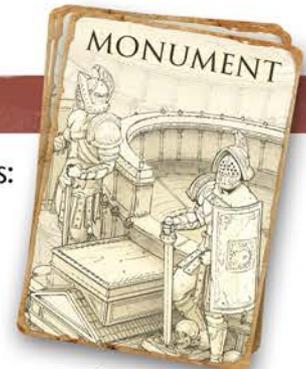
Prepara el juego de manera normal. Luego sigue los siguientes pasos:

1. Baraja todas las Cartas de Monumentos (*Monument*) juntas.
2. Dale la vuelta a un número de Cartas de Monumento equivalentes al número de jugadores +3 (por ejemplo, 7 cartas en una partida de 4).

Estos serán los únicos Monumentos disponibles para su construcción en la partida.

3. Coloca estas cartas boca arriba cerca del Tablero de Ciudad y coloca los Monumentos correspondientes encima (o cerca).
4. Devuelve las cartas y monumentos que no vas a usar a la caja.

Recuerda: cada jugador tiene un total de 6 Marcadores de Monumento en su Bandeja del Jugador.



CONSTRUCCIÓN DE MONUMENTOS

Los Monumentos que coloques cerca del Tablero de Ciudad durante la preparación del juego serán de "Uso Común" y cualquier jugador puede construirlos. Sin embargo, cada monumento es un "el primero que llega se lo queda". Una vez construido, el monumento ya no estará disponible para el resto de jugadores.

¡Puede ser una competición reñida! No le quites ojo a lo que hacen tus oponentes y que Terrenos están adquiriendo - ¡no dejes que construyan ese Monumento épico que necesitas!

El Grupo de Monumentos incluye tres tipos de Edificios - Residencial, Comercial y Cívico. Algunos Monumentos poseen características específicas a la hora de construirlos que los jugadores deben conocer antes de adquirirlos.



EDIFICANDO MONUMENTOS

Tal y como con otros Edificios, un Monumento se construye en los Terrenos vacíos o sobre edificaciones más pequeñas que un jugador posee - incluyendo Monumentos más pequeños.

Primero, debes confirmar que reúnes todas las características que especifica la Carta del Monumento (*Monument*) que quieres construir. Coloca la Carta de Monumento al lado de la Bandeja de Jugador como recordatorio de sus efectos.



Después, coge la miniatura y añádela al Tablero de la Ciudad siguiendo las normas comunes de construcción. Si vas a construir sobre tus propias edificaciones, estas volverán a tus suministros. Si construyes sobre Monumentos más pequeños que posees, estos vuelven, junto a su carta correspondiente, al Grupo Común, y vuelven a estar disponibles para todos los jugadores.

Una vez construyas el Monumento, inserta uno de tus Marcadores de Monumento en él para señalar que te pertenece. Si no tienes Marcador de Monumento disponible no puedes construir ese Edificio.

ACLARACIONES PARA MONUMENTOS

Límites del Tablero de Ciudad (*Edge of the Board*)

El "Límite del Tablero" se refiere al área activa para el juego, y cambios dependiendo del recuento de jugadores:

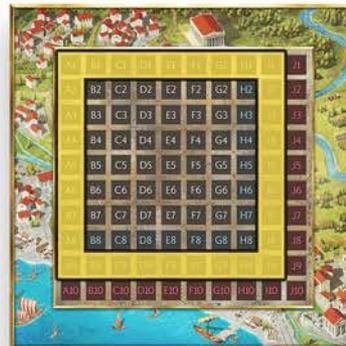
2 JUGADORES



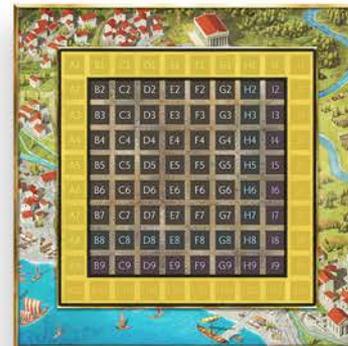
3 JUGADORES



4 JUGADORES



5 JUGADORES



Construir en Terrenos en el límite del Tablero de Ciudad

Para construir un Edificio con estas características, alguno de sus Terrenos debe estar en el límite del área de juego (pero no todos necesariamente).

Templo de Minerva

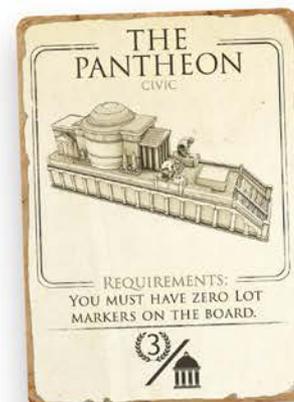
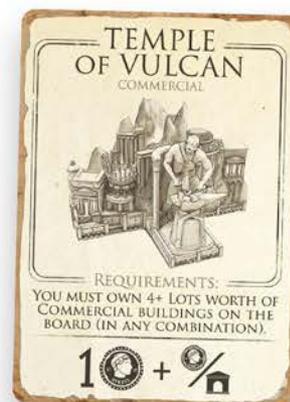
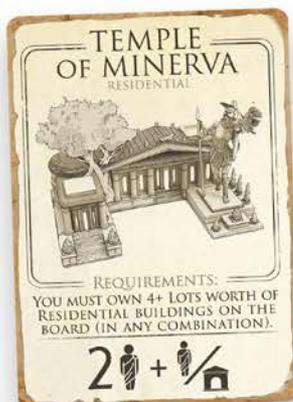
Este edificio te da 2 Ciudadanos + 1 Ciudadano (*Citizens*) por cada Edificio adyacente (independientemente de su tamaño o tipo).

Templo de Vulcano

Este edificio te da 1 Moneda + 1 Moneda por cada Edificio adyacente (independientemente de su tamaño o tipo).

El Panteón (*The Pantheon*)

Para crear el Panteón debes construir sobre tus Edificios ya existentes, mientras todos tus Marcadores de Terreno están en tu Bandeja de Jugador (no en el Tablero de Ciudad).



CONTENIDO ADICIONAL

¿Estás preparado para nuevos desafíos? Una vez domines el juego principal y la Expansión de Monumentos, hay otros muchos tipos de partidas llamadas Módulos que están disponibles para probar tus habilidades. Los Módulos están formados por reglas que aportaran nuevos giros y argumentos a la experiencia de Foundation of Rome.

Los jugadores son libres de mezclar y combinar los Módulos de *Invocación*, *Comercio y Robo*, *Objetivos*, y *Rol de Jugador* junto a cualquier tipo de set que crean conveniente.

Hay un Módulo independiente adicional, *la Voluntad del Consulado*. Este puede jugarse únicamente en el juego principal, y, opcionalmente, en la Expansión de Monumentos. La voluntad del consulado no puede jugarse en combinación a los otros cuatro módulos.



VOLUNTAD DEL CONSULADO

Trabaja de manera cooperativa para engañar al enemigo común.



COMERCIO Y ROBO

Negocia e intimida para ganar mejores territorios.



ROLES DE JUGADOR

Empieza la partida con un efecto especial único.



OBJETIVOS

Cumple los requisitos para ganar Puntos de Victoria extra.



INVOCACIONES

Gasta Monedas para adquirir poderosas habilidades.

MÓDULO DE COMERCIO Y ROBO



En la parte trasera de las termas, y en los interiores más oscuros de la taberna, los arquitectos planean acuerdos en secretos tras las puertas. Quieren asegurarse el control de los diseños romanos más grandiosos y congraciarse con el mismísimo Rómulo.

RESUMEN

Esta regla opcional está recomendada para partidas de entre 4 o 5 jugadores. Hay tres maneras de añadir este Módulo al juego:

- **Comercio (Trading):** Los jugadores pueden hacer intercambios de Comercio entre ellos.
- **Robo (Stealing):** Los jugadores pueden quedarse con Terrenos de otros jugadores a la fuerza.
- **Ambos:** Puedes elegir jugar ambos sets de reglas al mismo tiempo.

Nota: Este Módulo hace más fácil construir Edificios más grandes, lo que puede cambiar la dinámica del juego. Por eso, este Módulo solo está recomendado para jugadores que ya conocen muy bien cómo funciona el juego principal.

TOKENS DE GRACIA



Al comienzo de la partida cada jugador recibe 2 Token de Gracia sin importar que tipo de combinación de reglas vayan a usar.

Importante: El lado 4 VP del Token solo se usa cuando juegas al set de Robo. Si solo estás jugando con las reglas de Comercio, los Token de Gracia permanecerán con el lado de 2 VP boca arriba durante todo el juego.

Los Token de Gracia pueden usarse como componentes de Comercio (cuando se usa el set de Comercio) y son un recurso necesario para Robar (cuando se use el set de Robo).

Al final de la partida, los jugadores ganarán Puntos de Victoria (*Victory Points*) basados en cuántos Token de Gracia posean.

COMERCIAR

En tu turno puedes comerciar con los Terrenos vacíos que tengas con cualquier jugador que esté dispuesto a negociar. Puedes comerciar con todos los jugadores que quieras durante tu turno (asumiendo que estén interesados). Solo el jugador al mando puede hacer o proponer comerciar. Los otros jugadores no comerciarán con otros durante tu turno.

El comercio se cierra intercambiando los Token de Terreno (*Lot*) en los espacios de comercio junto a sus cartas de título asociadas.

Nota: Si un Terreno pasa de una mano a otra, asegúrate de que el nuevo propietario coge también la Carta de Escrituras (Deed) correspondiente y la añade a su propio mazo de Escrituras para evitar cualquier tipo de confusión.

Puedes ofrecer más de un espacio de Terreno. Puedes Comerciar con Terrenos múltiples, hacer negocios con Terrenos de manera desigual, y ofrecer Monedas o Token de Gracia como parte del intercambio.

- Fabius puede comerciar 2 Terrenos por 1 de los de Cornelia.
- Fabius puede comerciar 2 Terrenos por 3 de Cassius.
- Fabius puede comerciar 2 Terrenos por 1 de Porcia y 8 de sus Monedas.
- Fabius puede comerciar 2 Terrenos por 1 de Porcia además de sus 3 Monedas y su Token de Gracia.

Los jugadores pueden hacer promesas entre ellos como parte del negocio, pero las reglas no obligan a mantenerlas. Por ejemplo podrías decir "si aceptas este intercambio, no construiré un Edificio Cívico en este Terreno" y justo cuando el negocio esté cerrado... ¡Puedes romper la promesa y construirlo!

Puedes negociar Terrenos a la vez que realizar las acciones normales de tu turno. Así, por ejemplo, puedes comerciar y luego comprar un Terreno como acción normal, y después negociar con el Terreno que acabas de comprar.

Importante: Solo se puede comerciar con Terrenos vacíos. Si hay un Edificio en el Terreno, no puedes negociarlo.

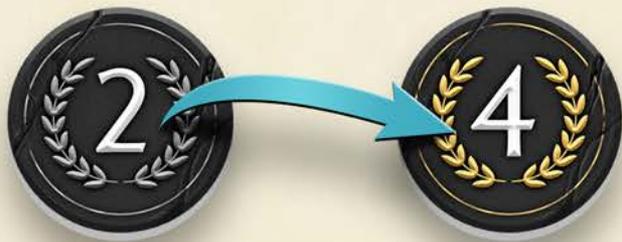
ROBAR

Durante tu turno puedes escoger tomar un Terreno vacío de otro jugador a la fuerza. Tal y como el comercio, esta es una acción adicional que puedes realizar en tu turno. Sin embargo hay restricciones:

- Nunca puedes apoderarte de un Edificio, solo de un Terreno vacío.
- Debes poseer al menos dos Terrenos o Edificios ortogonalmente adyacentes al Terreno que quieres robar.
- Debes tener al menos un Token de Gracia con 2 VP. Gira el token a 4 VP y dáselo al jugador al que quieras robar.

Una vez robes el Terreno, reemplaza el Marcador de Terreno con el tuyo propio. Devuelve el Marcador de Terreno al jugador al que has robado y asegúrate de coger la Carta de Escrituras asociada con ese Terreno y de añadirla a tu mazo.

GIRAR LOS TOKEN DE GRACIA



Una vez se les de la vuelta al lado de 4VP, los Token se consideran "gastados" y permanecerán fuera de juego el resto de la partida. No podrás usarlos para robar de nuevo.

Si estás jugando con las reglas de comercio también, los jugadores pueden escoger negociar sus token gastados (4 VP) o los que no están gastados (2 VP). Los gastados dan más Puntos de Victoria (Victory Points), pero los no gastados se pueden usar para robar.

MÓDULO DE OBJETIVOS



En un esfuerzo por hacer Roma tan próspera y bella como sea posible, Rómulo está ofreciendo incentivos a aquellos arquitectos que aporten más sabor y personalidad a la ciudad.

RESUMEN

El Módulo de Objetivo te aporta una nueva manera de adquirir Puntos de Victoria al completar ciertos requisitos del juego durante la partida. Hay dos formas de jugar el Módulo: los objetivos ocultos y los objetivos públicos.

OBJETIVOS OCULTOS

Al principio del juego, cada jugador roba dos Cartas de Objetivo aleatorias boca abajo. Los jugadores eligen una de manera secreta y descartan la otra (bocabajo).

Si el jugador completa los requisitos de ese objetivo antes de que acabe el juego, recibirá Puntos de Victoria extra en el recuento de puntos final de la partida.

OBJETIVOS PÚBLICOS

Al principio del juego se juegan tantas Cartas de Objetivo aleatorias como jugadores haya. Se mantendrán las cartas boca arriba en un espacio común, donde los jugadores puedan verlas.

Al final de la partida, durante la puntuación final, se revisará cada objetivo y se dará Puntos de Victoria extra a todos aquellos jugadores que hayan cumplido los requisitos.

ACLARACIONES



Las alianzas están permitidas

Si dos o más jugadores reúnen los requisitos de algún objetivo, los dos pueden recibir los Puntos de Victoria. Si estáis jugando con objetivos públicos, los dos jugadores aliados ganarán los Puntos de Victoria. Si estáis jugando con los objetivos ocultos, solo el jugador que tenga la carta de objetivo recibirá los Puntos de Victoria.

Terrenos contiguos

Si dos o más Terrenos comparten un límite ortogonalmente adyacente, se consideran terrenos contiguos



MÓDULO DE INVOCACIÓN

Desde la creación de la ciudad, los arquitectos de Roma han buscado honrar a los dioses con espléndidos templos y estatuas. Mercurio, dios mensajero, entre otras cosas, es el responsable de traer las bendiciones del panteón a la gente para dar gracias por su devoción. La competición entre los diseñadores de Roma esta cada vez más candente, los arquitectos con más éxito invocarán el nombre de Mercurio mientras rezan para burlar a sus oponentes.

PREPARACIÓN

Sigue el proceso normal de preparación del juego. Una vez todos los jugadores hayan recibido sus sus Cartas de Escrituras (*Deed*), baraja las Cartas de Invocación (*Invocation*) y juega 9 cartas aleatorias boca arriba. Introduce 3 cartas en cada mazo de Era, y devuelvelos al Tablero de Escrituras.

Nota: Algunas Invocaciones especifican que solo pueden usarse cuando juegues ciertos Módulos. Elimina cualquier tipo de Carta de Invocación que no corresponda antes de barajar y empezar a jugar.

COMPRA DE CARTA DE INVOCACIÓN

Las Cartas de Invocación se tratan como la de Escrituras. Se juegan dentro del Tablero de Escrituras y se compran con Monedas. Una vez compradas, las Cartas de Invocación se mantienen boca abajo en el área de juego del jugador hasta que se usen.

USO DE LAS CARTAS DE INVOCACIÓN

Activar Cartas de Invocación no requiere acciones. A menos que se especifique lo contrario, una Carta de Invocación solo puede ser usada en tu turno. Después de usarla, colocada boca arriba en tu pila de Escrituras.

Algunas Cartas de Invocaciones especifican habilidades pasivas - mantenlas boca arriba ya que permanecerán activas durante todo el juego.

Algunas Cartas de Invocación muestran Puntos de Victoria - Estos solo serán añadidos al Rastreador (*Tracker*) si al final del juego la Invocación no ha sido usada.

Nota: Si se juega con el Módulo de Comercio y Robo, los jugadores podrán incluir sus Cartas de Invocación a sus compra-ventas.



MÓDULO DE ROL DE JUGADOR

Las Cartas de rol de Jugador son un recurso pasivo con el que generar estrategias.

PREPARACIÓN

Baraja las Cartas de Rol de Jugador y reparte dos boca abajo a cada jugador. Los jugadores elegirán una de manera secreta y descartarán el resto. Una vez hecho esto, todos los jugadores revelaran su Carta de Rol simultaneamente y dirán en voz alta sus habilidades.

El juego continúa de manera normal.

*Nota: Si no estás jugando con la Expansión de Monumentos, saca la carta de Rol de Filósofo (*Philosophical*) del juego antes de empezar.*

VOLUNTAD DEL CONSULADO

MÓDULO COOPERATIVO



El consulado está bajo el mandato directo de Rómulo, Son la mano derecha del rey y le conceden todos los caprichos. Sin embargo el consulado tiene voluntad propia y buscan eludir que tu y tus queridos arquitectos consigáis el control de la ciudad.

Este Módulo solo se puede jugar con 2-4 jugadores. Puedes elegir incorporar al juego la Expansión de Monumentos pero ninguna otra más.

PREPARACIÓN

1. Prepara el juego con normalidad.
2. Selecciona un color que no esté en uso para representar al Consulado en los Puntos de Victoria (Victory Points) y en el Rastreador de Población (Population Tracker).
3. Los jugadores y el Consulado empiezan el juego con 5 Puntos de Victoria (pero 0 en Población, como en una partida normal).
4. Coloca la carta de **PLANNING** (planificación) del Consulado boca arriba y en frente de el primer jugador. Este será el que controle el consulado hasta el final de la ERA.
5. Mezcla los Token de Edificio de tamaño 1 y crea un mazo (o pila) boca abajo. Haz lo mismo para los de tamaño 2, 3, y 4.
6. Selecciona una dificultad:

NORMAL

El Consulado empieza con 0 Cartas de Escrituras.

DÍFICIL

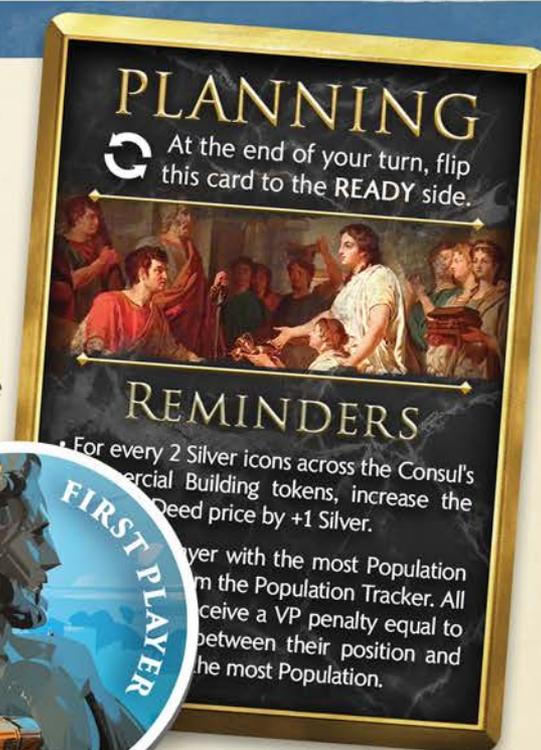
El consulado empieza con 2 Cartas de Escrituras aleatorias.

Coloca un Token de Edificio en cada Terreno asociado. Si son Terrenos adyacentes, coloca un Token de Edificio de tamaño 2.

DESAFÍO

El consulado empieza con 4 Cartas de Escrituras aleatorias. Coloca un Token de Edificio en cada Terreno asociado. Si alguno es adyacente, coloca el Token de Edificio más grande posible en el Terreno contiguo.

Si jugáis con la Expansión de Monumentos, es recomendable seleccionar el modo difícil o el de desafío.



COMO JUGAR

Los jugadores juegan su turno de manera normal. Una vez el jugador que ha comenzado la partida acabe su turno, debe voltear la carta al lado de **READY** (*listo*). Si el consulado ya está en la parte de **READY** (*listo*) sigue los siguientes pasos:

1) Coge la carta que esté al extremo izquierdo del Tablero de Escrituras (*Deeds for Sale*). Esa Escritura (*Deed*) pertenecerá ahora al Consulado.

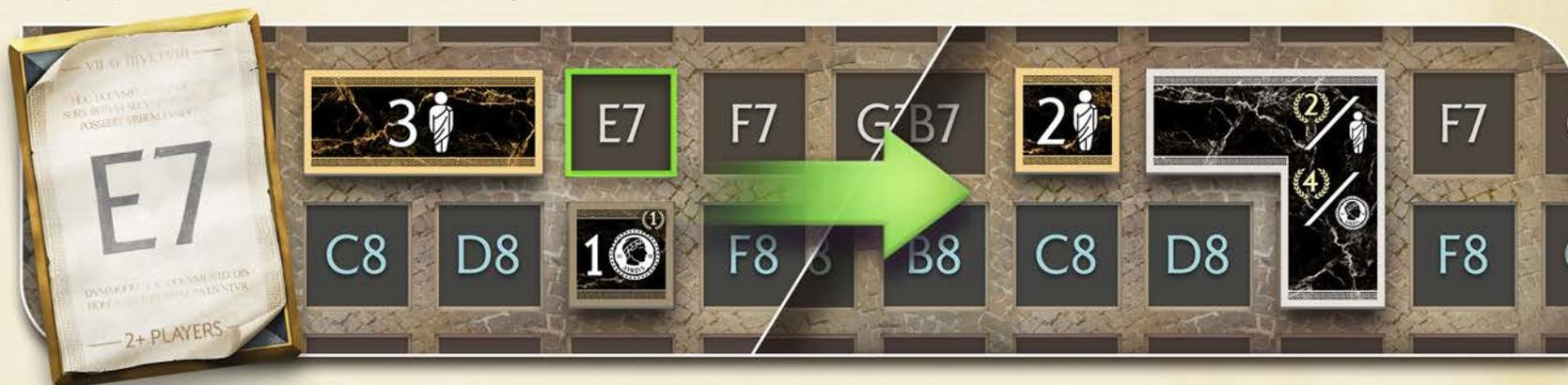
- Coloca la Carta de Escrituras en un mazo de descarte de Escrituras para el Consulado.
- Desliza las Cartas de Escrituras abajo y roba una carta nueva del mazo de Escrituras de la Era correspondiente, como en una partida normal.



2) Construye un Token de Edificio:

- Si el nuevo Terreno no se expande al área del Consulado, roba el Token de arriba desde el mazo de tamaño 1 y colócalo en el Terreno recién adquirido.

- Si el nuevo Terreno conecta con uno o más de los Token de Edificio del Consulado, coloca el Token de mayor tamaño posible en uno de esos Terrenos. Elimina los token de edificio más pequeños y colócalos en el mazo de descarte.
 - Esto puede causar que uno o más Terrenos que el Consulado posee se queden vacíos. Roba el Token más grande que pueda ocupar esos Terrenos y colócalo en el espacio vacío.



- Si el mazo de Token bocabajo se queda vacío, baraja los Token de descarte para formar un nuevo mazo.

***Nota: Si no hay más Edificios del tamaño necesario, el Consulado no cogerá Terreno. En su lugar el consulado ganará 7 Puntos de Victoria (Victory Points).**

3) Tras esto, voltea la Carta de Consulado al lado de **PLANNING** (planificación).



REGLAS ESPECIALES

PUNTUACIÓN POR POBLACIÓN (*POPULATION*)

Los jugadores no reciben Puntos de Victoria (*Victory Points*) por su población como en el juego normal. En cambio, los jugadores (Consulado inclusive) que tenga la mayor Población (*Population*) recibirá todos los Puntos de Victoria (4 puntos en la Era 1, 7 puntos en la Era 2 y 10 puntos en la Era 3). Todos los demás jugadores tendrán una penalización equivalente a su diferencia de Población con el jugador ganador.

Ej.: Al final de la Era 1, el Consulado tiene 12 de Población y Titus 10. El Consulado recibirá 4 Puntos de Victoria mientras que Titus recibirá -2 puntos por penalización..

El resto de Edificios puntúan de forma normal.

LAS CONSTRUCCIONES COMERCIALES DEL CONSULADO

Una vez el Consulado empiece a colocar Edificios Comerciales en el Tablero de la Ciudad, esto empezará a afectar al **precio mínimo** de las Escrituras (*Deed*) dentro del Tablero de Escrituras. Cuando el juego comience, el **precio mínimo** por Escritura será de 2 Monedas, pero el precio incrementará de acuerdo al nuevo **precio mínimo** establecido.

Cada 2 Iconos de Monedas en los Tokens de Edificios Comerciales del Consulado (que se estén jugando) se incrementará el precio mínimo de las Escrituras en el Tablero de Mercado en el valor de +1 Moneda. Coloca Monedas en el Tablero de Escrituras como recordatorio para ajustar el nuevo precio mínimo.



Ej.: El consulado tiene 4 Iconos de Monedas alrededor de sus Token de Edificios en la Ciudad, incrementando el precio mínimo de la Escritura en +2. Los espacios de Escrituras de 2 y 3 Monedas se quedan ahora en 4.

FIN DE LA ERA

Una vez completado el proceso de Fin de Era, pasa la carta de Consulado (y el control) al siguiente jugador en sentido de las agujas del reloj.

GANAR Y PERDER

Tras la puntuación final, los jugadores ganan si cada jugador tiene una puntuación individual mayor a la del Consulado. Si esto no pasa, el Consulado gana.

CÓDIGO DEL ARQUITECTO

Usa esta guía que incluye la información básica sobre cimentación para familiarizarte con los edificios en *Foundations of Rome*.



EDIFICIOS RESIDENCIALES (RESIDENTIAL BUILDINGS)

La mayor parte de la clase media y las clases más bajas vivían en circunstancias muy humildes, compartiendo viviendas multi-familiares. Estas casas estaban hechas de ladrillos, cemento y madera.



1. Domus (x2)



2. Domus Máxima (x2)



3. Ínsula (Larga y en forma de L)



4. Gran Ínsula (largas y cuadradas)

EDIFICIOS COMERCIALES (COMMERCIAL BUILDINGS)

El comercio en Roma mayoritariamente consistía en la compra venta de comida, madera, cristalería, metales, textiles, cerámica y materiales de construcción tales como mármol y ladrillos.



5. Panadería (x2)
(Bakery)



6. Alfarería (x2)
(Pottery Studio)



7. Sede de Artesanos (Larga y en forma de L)
(Artisan Forum)



8. Fundición (Larga y cuadrada)
(Foundry)

EDIFICIOS CÍVICOS (CIVIC BUILDINGS)

Roma es una ciudad con un alto nivel socio-cultural llena de edificios y plazas públicas en las que enriquecer la vida de sus ciudadanos y negocios.



9. Fuente
(Fountain)



10. Biblioteca
(Library)



11. Esplendorosa Biblioteca
(Resplendent Library)



12. Majestuosa Biblioteca
(Majestic Fountain)



13. Jardín Lujoso
(Luxury Garden)



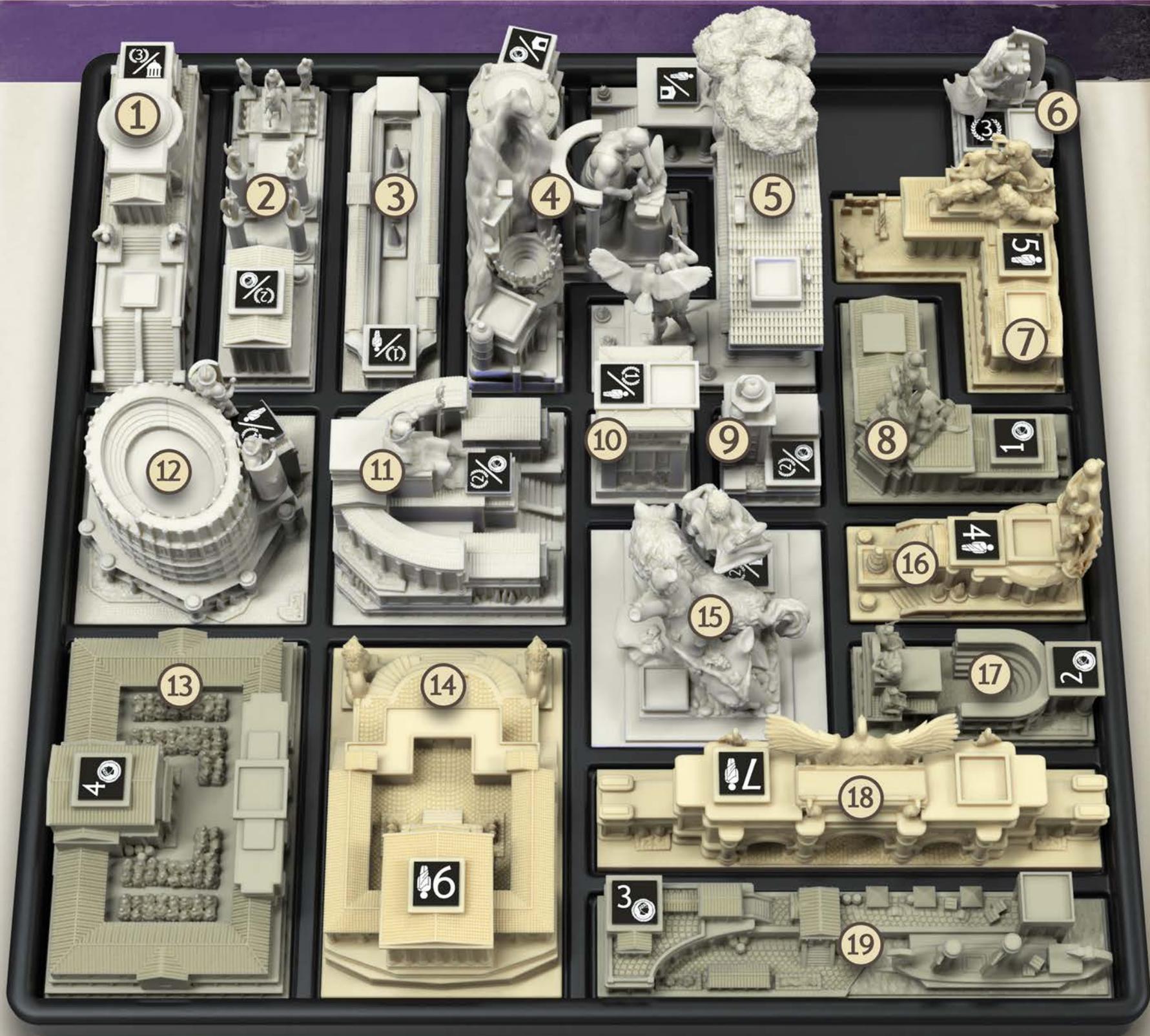
14. Foro de Mercado
(Marketplace)



15. Mercado
(Market)



16. Jardín
(Garden)



ALMACENAJE DE MONUMENTOS

Usa esta guía como referencia para cuando devuelvas tus miniaturas de monumento al almacén.



1. **El Panteón**
(The Pantheon)



2. **Foro Romano**
(Forum Romanum)



3. **Circo Máximo**
(Circus Maximus)



4. **Templo de Vulcano**
(Temple of Vulcan)



5. **Templo de Minerva**
(Temple of Minerva)



6. **Torre de las Maravillas**
(Tower of Wonders)



7. **Templo de Marte**
(Temple of Mars)



8. **Templo de Neptuno**
(Temple of Neptune)



9. **Faro**
(Lighthouse)



10. **Torre Vigía**
(Watchtower)



11. **Templo de Júpiter**
(Temple of Jupiter)



12. **Coliseo**
(Colosseum)



13. **Bodega Real**
(Royal Winery)



14. **Regia**
(Regia)



15. **Estatua de Rómulo**
(Statue of Romulus)



16. **Templo de Venus**
(Temple of Venus)



17. **Templo de Apolo**
(Temple of Apollo)



18. **Arco del Triunfo**
(Triumphal Arch)

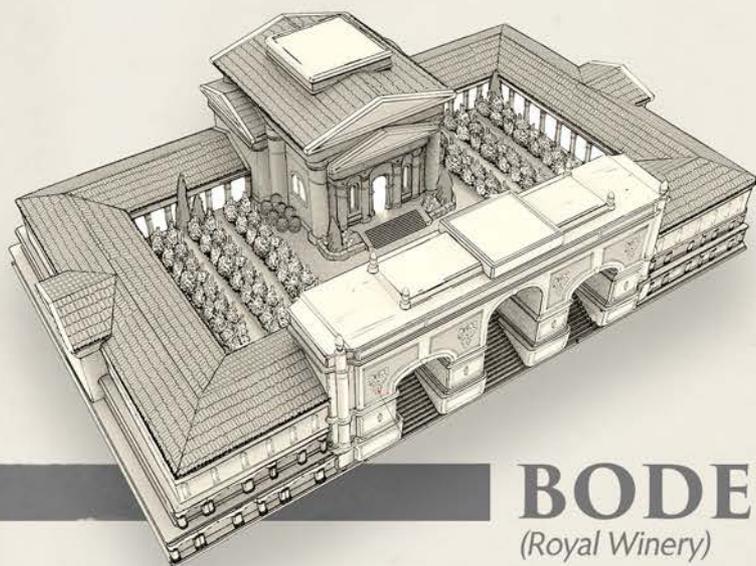


19. **Puerto Imperial**
(Imperial Harbor)

HISTORIA DE LOS MONUMENTOS

REGIA

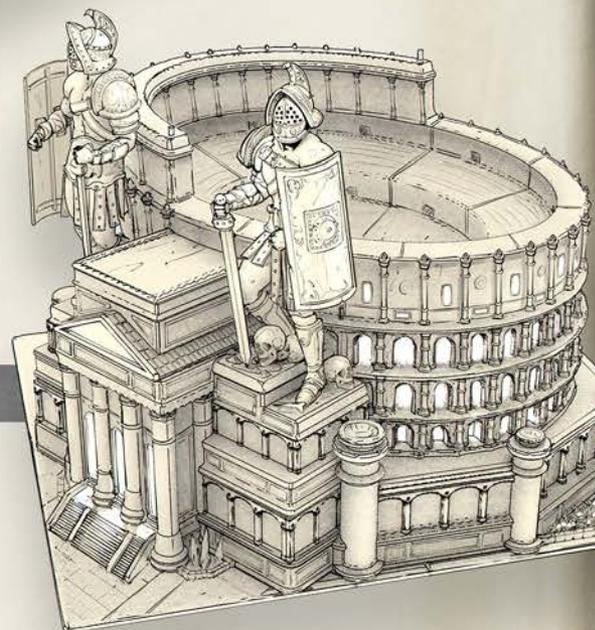
Uno de los domicilios más lujosos en Roma que fueron habitados por los políticos de más alto cargo y sus familiares.



BODEGA REAL

(Royal Winery)

El vino era una pieza clave en la cultura romana, no solo en el ámbito económico de la producción y su venta, si no que jugaba un papel vital para la vida diaria.



EL COLISEO

(The Colosseum)

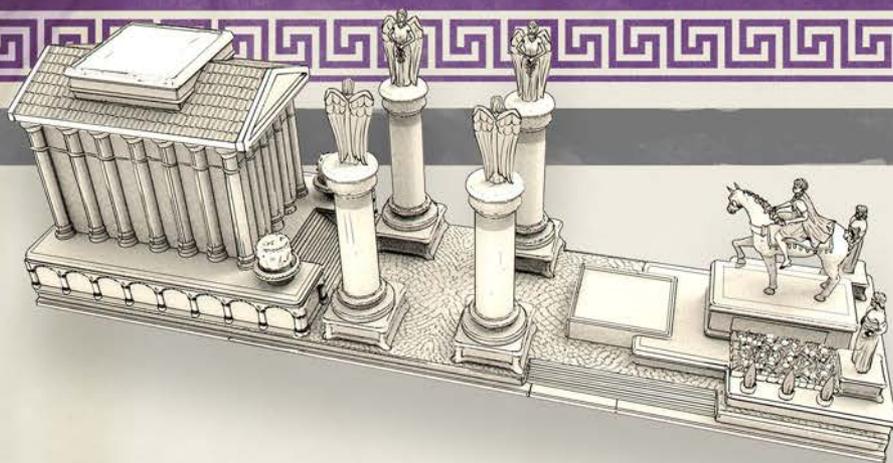
El anfiteatro Flavio, más conocido como el Coliseo, es el principal escenario para las luchas de gladiadores, la caza festiva, expresiones teatrales.... y ejecuciones públicas.

EL PANTEÓN

(The Pantheon)

Es un templo que honra a todos los dioses de Roma. En el centro tiene su icónica cúpula conocida como oculus desde la cual los visitantes pueden ver el cielo.

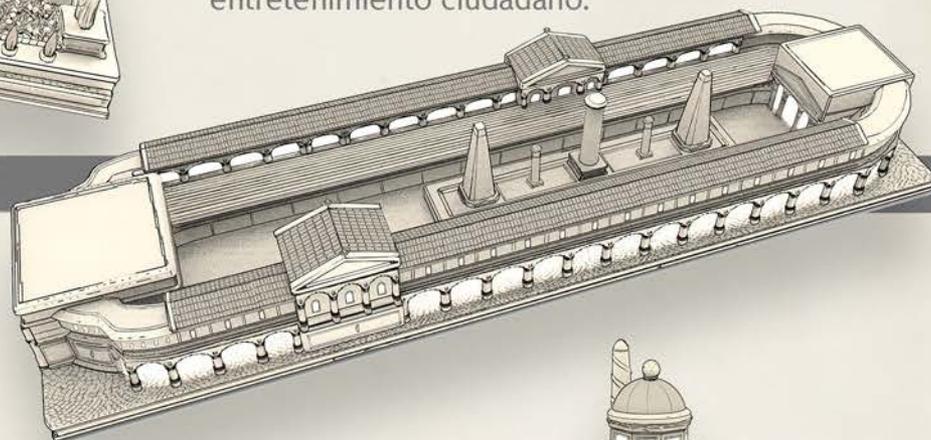




FORO ROMANO

(Forum Romanum)

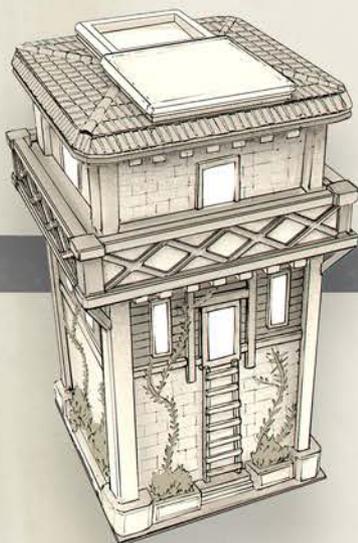
Es el corazón de la sociedad romana. El Foro es un espacio multifuncional que sirve a su vez de cámara de comercio, centro político, lugar de culto y para el entretenimiento ciudadano.



CIRCO MÁXIMO

(Circus Maximus)

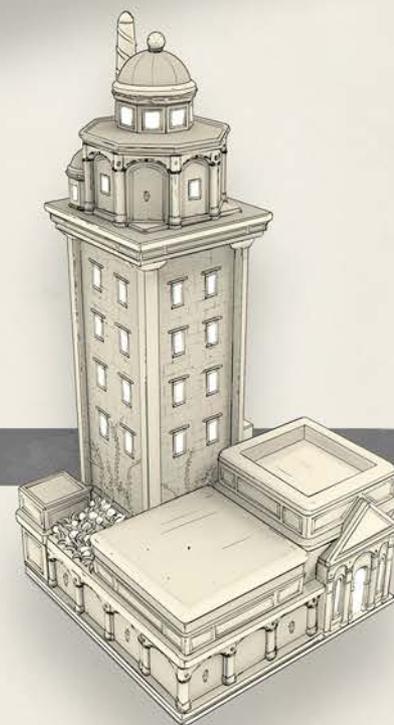
Es un grandísimo estadio utilizado para las carreras de carros, competiciones atléticas, banquetes públicos y otras celebraciones.



TORRE VIGÍA

(Watchtower)

Tenía una doble función, por una parte como torre de vigilancia, pero por otra se utilizaban como lugar de descanso y de intercambio de historias.



FARO

(Lighthouse)

Un elemento muy conocido para los marineros, pescadores, comerciantes, soldados, etc. Los romanos utilizaban el faro para asegurar el bienestar de su comercio costero.



PUERTO IMPERIAL

(Imperial Harbor)

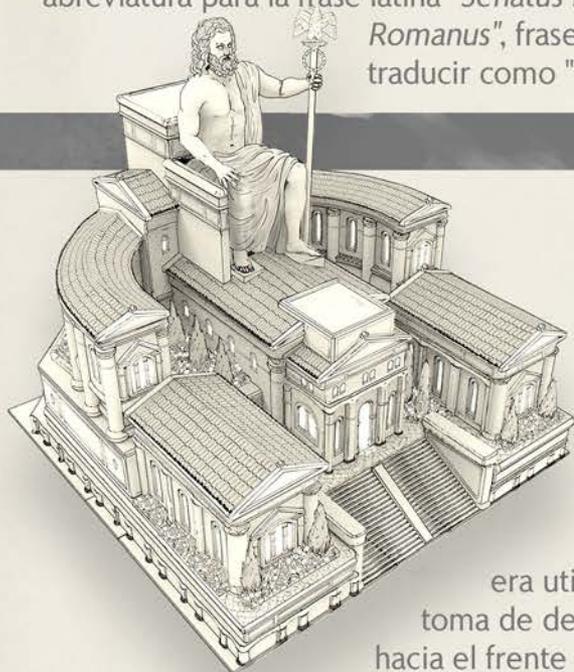
Uno de los logros más destacables de la ingeniería romana, el puerto recibía cientos de barcos al año y es el punto álgido para la importación, el almacenaje y la distribución de recursos.

ARCO DEL TRIUNFO

(Triumphal Arch)

Este tipo de arcos decorados existían a lo largo y ancho de todo el Imperio Romano y celebraban victorias militares o conmemoraban actos públicos.

Grabado en la parte superior se colocaba una abreviatura para la frase latina "Senatus Populusque Romanus", frase que podríamos traducir como "El Senado y el pueblo de Roma".



TEMPLO DE JUPITER

(Temple of Jupiter)

Como cabeza del panteón romano, el templo de Júpiter Optimo Máximo es el templo más grande y frecuentado de todos. Como centro de la vida diaria, el templo de Júpiter es utilizado para ceremonias religiosas, concilios públicos y como banco.

TEMPLO DE MARTE

(Temple of Mars)

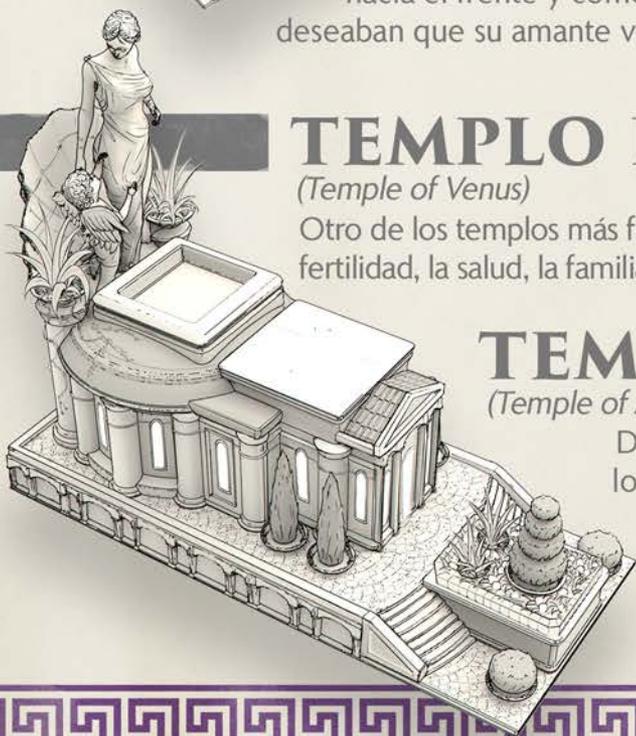
Además del culto religioso, el Templo de Marte era utilizado como punto de encuentro militar en la toma de decisiones importantes, la marcha de soldados hacia el frente y como lugar de rezo para aquellos que deseaban que su amante volviese con vida.



TEMPLO DE VENUS

(Temple of Venus)

Otro de los templos más frecuentados. Es un templo dedicado al culto a la fertilidad, la salud, la familia, el amor y la seguridad de los soldados y gladiadores.

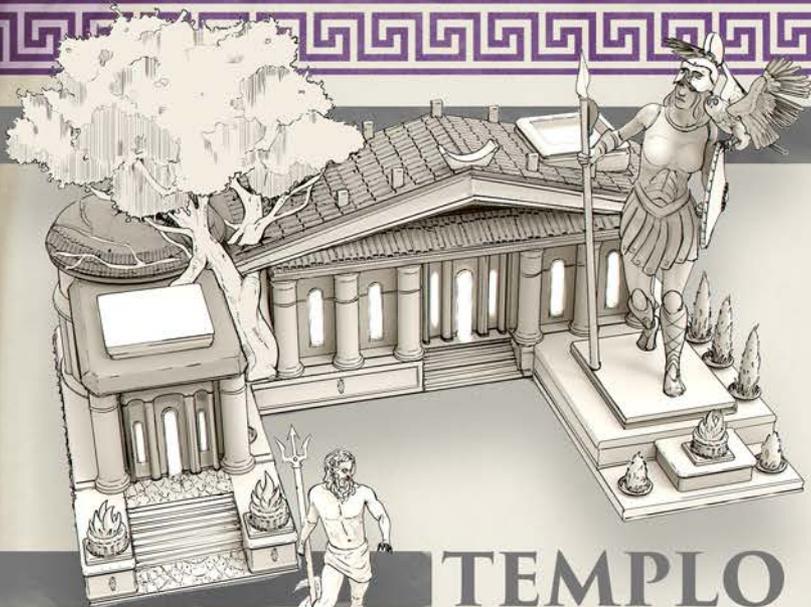


TEMPLO DE APOLLO

(Temple of Apollo)

Dedicado al patrón de las artes y los deportes, el Templo de Apolo posee un anfiteatro dedicado al teatro en su honor.





TEMPLO DE MINERVA

(Temple of Minerva)

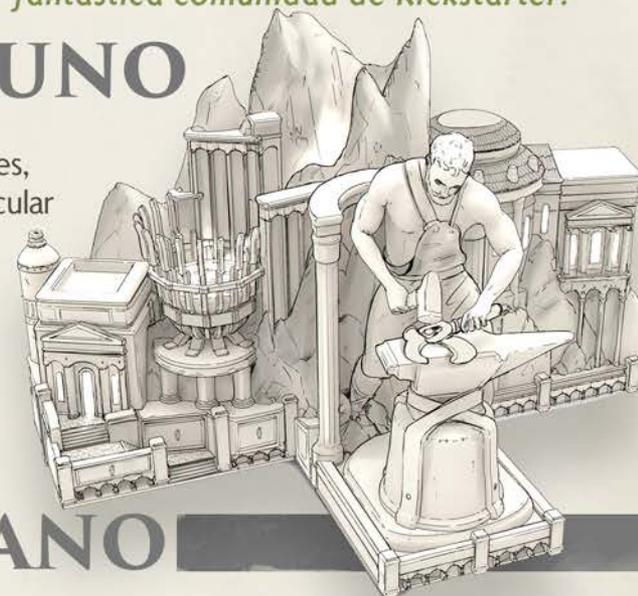
Minerva es una diosa ecléctica que preside sobre muchos ámbitos, pero normalmente se la describe como la diosa de la estrategia y la sabiduría. Su templo es el punto de encuentro de los intelectuales más punteros de la ciudad.

¡El templo de Minerva fue diseñado en colaboración con la fantástica comunidad de Kickstarter!

TEMPLO DE NEPTUNO

(Temple of Neptune)

A diferencia de otros templos multifuncionales, el Templo de Neptuno tiene una función particular en la vida romana: es el centro de reunión de los marinos mercantes y los soldados navales para rezar por la seguridad de los viajes y las victorias militares



TEMPLO DE VULCANO

(Temple of Vulcan)

Como deidad de los volcanes y de la minería, representa la habilidad del fuego de crear y destruir. Su templo es el lugar de los artesanos para rezar por inspiración y prosperidad.

¡El Templo de Vulcano fue diseñado en colaboración con la fantástica comunidad de Kickstarter!

ESTATUA DE RÓMULO

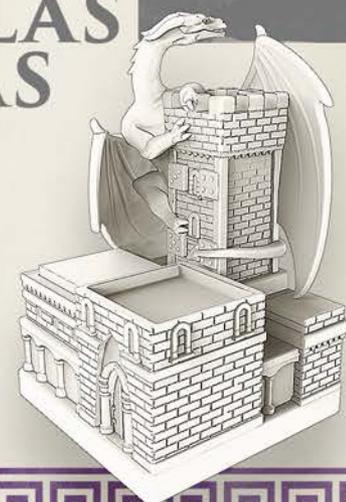
(Statue of Romulus)

Esta estatua honra la vida de Rómulo, rey legendario y fundador de Roma. Se le representa con su "Madre", una loba que le crió tanto a él como a su hermano. En las manos de Rómulo aparecen representados el martillo que utilizó en la fundación de Roma y la calavera de su hermano, el cual estaría enterrado bajo la metrópolis.

TORRE DE LAS MARAVILLAS

(Tower of Wonders)

Roma no se construyó en un día, llevó años de duro trabajo y un poco de suerte. La Torre de las Maravillas honra el proceso de construcción de la ciudad. (En este caso fue diseñada específicamente por Tom Vasel y los chicos de Dice Tower Network)



Diseño de Juego:

Emmerson Matsuuchi

Desarrollo:

Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber

Producción:

Walter Barber

Dirección:

John Rogers

Marketing:

Robert Geistlinger

Edición de Textos y Corrección:

William Neibling

J. Tucker White

Dirección de Arte:

Stephen Gibson

Diseño Gráfico:

**Stephen Gibson
Cold Castle Studios**

Diseño y Concept Art de Edificios:

Jonathan Defresne

Ilustración:

**Michal Sawtyruk
Damien Mammoliti
Blanca Jiménez**

Modelado 3D:

**Noble Robo Studios
Valerio Buonfantino
David Arberas**

Traducción y Adaptación al español:

Cristina Ruiz, Irene Ceballos y Max González Bravo

Playtesters:

Rich Young, Ann Young, Jon Monath, Alex Blakeney, Jason Teague, Zach Connelly, Eric Alvarado, Eric Buscemi, Ryan Courtney, Gil Hova, Tam Myang, Dennis Rubinshteyn, Anneke Spoerri, Oleg Mu, Emma Larkins, Isaac Vega, Lindsey Rodes, Alex Eding, Dr. Thomas Allen, Colin Meller, Dr. Jason Medina, Daniel Towle, John Guytan, Brandon McKee, Trae Lenox, Mariana Lenox, Robert Trent Bush, Tony Triguero, Johnny Lee, Tiffany Pope, Erik Pope, Danielle Pope, Kevin DeMunn, Caitlin Nowak, Kyle Orsino, Joseph Raines, Bridget Young, Matthew Audino, Gonzo Rey del Castillo, Ian VanNest... ¡Y un agradecimiento muy especial a todos esos maravillosos jugadores que han probado *Foundations of Rome* en eventos y convenciones alrededor del mundo y nos han dado su feedback!

Muchas-muchas gracias a todos nuestros increíbles patrones de Kickstarter.
Sin vosotros, ¡*Foundations of Rome* no hubiera sido posible!

All preshaded models have
been painted with Sundrop.

 **SUNDROP**



©2021 Arcane Wonders®, LLC. No recomendado para niños menores de 3 años.
Contiene partes pequeñas. ESTO PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. NO DESTINADO
PARA PERONAS POR DEBAJO DE LA EDAD RECOMENDADA. Manufacturado en China.