



# FOUNDATIONS OF ROME

◆ **REGOLAMENTO** ◆



## *Benvenuti a Roma!*

*Io sono Aurelia, e ti aiuterò ad imparare come funzionano le cose qui!*

*Su richiesta del nostro grande re e fondatore, Romolo, sarà tuo onore costruire case spaziose, mercati animati e monumenti gloriosi insieme ai tuoi colleghi costruttori in questa città eterna!*

*Cominciamo, va bene?*

## PANORAMICA DEL GIOCO

In tre turni di gioco, dovrai competere per essere il più grande architetto di Roma acquistando lotti vuoti in schemi strategici e costruendo i tuoi edifici su di essi

Gli edifici più complessi sono più difficili da costruire, ma portano al loro costruttore una gloria ancora maggiore (sotto forma di Punti Vittoria).

Alla fine del gioco, il giocatore con più gloria è il vincitore!



# COMPONENTI DI BASE DEL GIOCO

- A) 81 carte Azione
- B) 40 monete d'argento, in tagli da 1 (19x) e 3 (21x)
- C) 4 vassoi dei giocatori (rosso, blu, verde, viola)
  - 96 Edifici, in tre tipi:
    - 32 Edifici Residenziali (Beige)
    - 32 Edifici commerciali (Oliva)
    - 32 Edifici Civici (Grigio)
- D) 96 Titoli di icone (24 per colore del giocatore)
- E) 32 Costruttori di lotti (8 per colore del giocatore)
- F) 8 Cubi Punteggio (2 per colore giocatore)
- G) 4 Cubi di aiuto per i giocatori
- H) 1 Gettone Primo Giocatore
- I) 1 Tabellone Azione, dove vengono vendute le Azioni dei Lotti della città
- J) 1 Tabellone dei punteggi, usato per tracciare i Punti Vittoria e la Popolazione
- K) 1 Tabellone della città, che mostra l'area della città di Roma, divisa in Lotti liberi

# COMPONENTI DI ESPANSIONE/MODULO



## 5 Giocatore

- A) 19 Carte Azione
- B) 1 Vassoio del giocatore
- C) 24 Edifici e Icone
- D) 8 Segnalini Lotti
- E) 6 Segnalini Monumenti
- F) 2 Cubi Punteggio
- G) 1 Scheda Aiuto Giocatore

## Monumenti

- H) 19 Edifici Monumento e Titoli Icone
- I) 19 Carte Monumento
- J) 24 Segnalini Monumenti

## Scambi e furti

- K) 10 Gettoni Favore

## Volontà del Console

- L) 1 Carta Console
- M) 30 Gettoni Edificio Console

## Obiettivi

- N) 18 Carte Obiettivo

## Invocazioni

- O) 20 Carte Invocazione

## Ruoli dei giocatori

- P) 15 Carte Ruolo Giocatore

# LA PRIMA VOLTA CHE SI GIOCA

Prima di sederti per giocare la tua prima partita a Fondamenta di Roma, devi mettere i titoli delle Icone negli edifici. Fortunatamente, a meno che tu non voglia dipingere artisticamente le tue miniature degli edifici in un secondo momento, non c'è bisogno di rimuovere queste tessere a scatto una volta inseriti. Applicare le tessere è un ottimo momento per familiarizzare con gli Edifici e con il tuo vassoio dei giocatori!

Vedi il Codice dell'Architetto a pagina 26 per informazioni su ogni edificio e sull'applicazione delle tessere a scatto.



## IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

1. Disponi il tabellone della città, il tabellone Azioni e il tabellone del punteggio uno vicino all'altro. Per le partite a 4 o 5 giocatori, usa il lato del tabellone della città con più Lotti (A). Per le partite a 2 o 3 giocatori, usa il lato del tabellone della città con meno Lotti (B).

2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il vassoio del giocatore corrispondente. I vassoi dei giocatori contengono i loro edifici, i segnalini Lotto e i segnalini Monumento. I giocatori devono anche prendere i cubetti punteggio corrispondenti al loro colore.

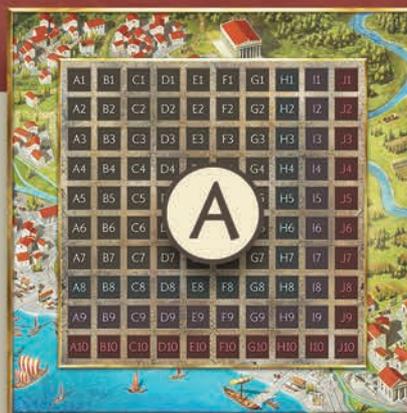
*Nota: se non state usando l'espansione dei Monumenti nel vostro gioco, i giocatori dovrebbero ignorare i segnalini Monumento nei loro vassoi dei giocatori.*

3. Posiziona i tuoi cubetti del punteggio sugli spazi designati del tabellone del punteggio corrispondenti al tuo colore di giocatore - uno sul tracciante dei punti Vittoria, l'altro sul tracciante della popolazione.

4. Decidi chi sarà il primo giocatore. Per impostazione predefinita, il proprietario del gioco sceglie chi sarà (e può scegliere sé stesso)! Dagli il gettone di Primo Giocatore.

a. Il giocatore iniziale prende 5 argenti. Andando in senso orario, ogni giocatore prende 1 argento in più del giocatore precedente. Quindi, in una partita a quattro giocatori, il primo giocatore prende 5 argenti, il secondo ne prende 6, il terzo 7, e l'ultimo giocatore ne prende 8.

b. Metti il resto dell'argento in 2 mucchi (in tagli di 1 e 3) vicino al tabellone delle azioni per creare una banca comune.



# IMPOSTAZIONE DEL GIOCO (CONTINUA)

5. Quando si gioca con 5 giocatori (richiede l'espansione per il 5 giocatore), si gioca sull'intero tabellone della città. Quando si gioca con meno giocatori, si userà meno del tabellone della città e non si useranno certe file o colonne di lotti. A seconda del numero di giocatori, sarà necessario rimuovere alcune delle carte Azione dal gioco:

a. Per quattro giocatori, togliete tutte le carte Azione rosso (corrispondenti alla colonna J e alla riga 10). Si giocherà su un layout 9x9 usando 81 lotti.

b. Per tre giocatori, rimuovete tutte le carte Azione rosso e viola (corrispondenti alle colonne I e J e alle righe 9 e 10). Giocherete su una disposizione 8x8 usando 64 lotti.

c. Per due giocatori, togliete tutte le carte Azione rosso, viola e blu (corrispondenti alle colonne H,I,J e alle file 8,9,10). Giocherete su una disposizione 7x7 usando 49 lotti.

6. Mescolate le carte Azione rimanenti e distribuitene sei a ciascun giocatore.

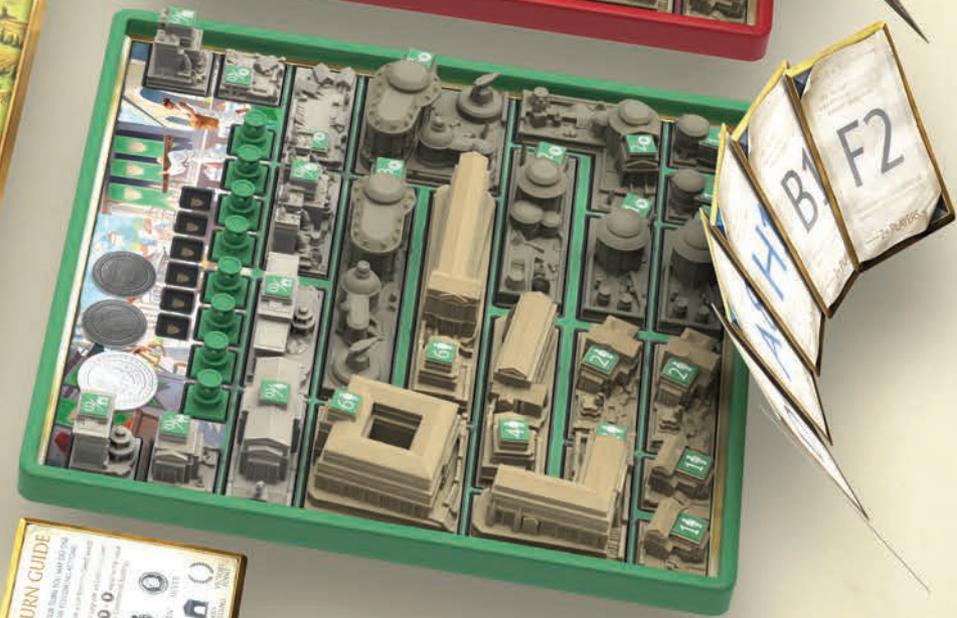
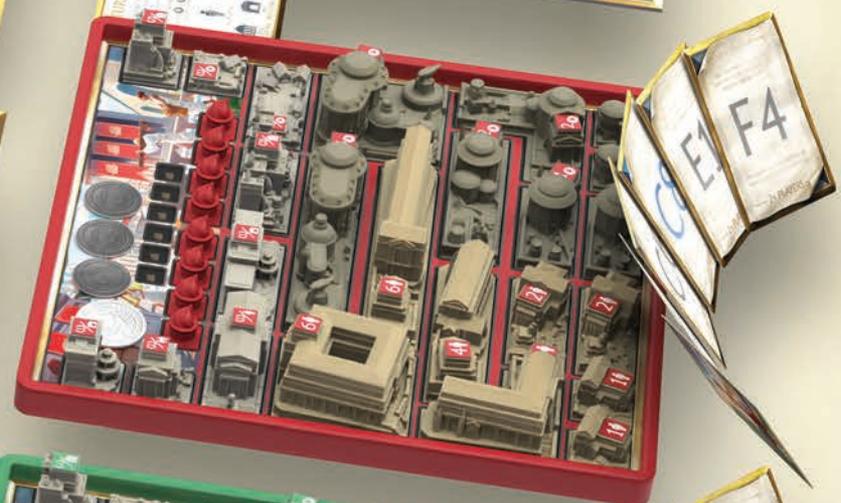
7. Posizionate i segnalini Lotto del vostro colore su ogni Lotto corrispondente alle carte Azione che vi sono state distribuite. A questo punto, vi rimarranno due segnalini Lotto nella vostra vaschetta del giocatore.

8. Poi, mettete le vostre carte in un mucchio di fronte a voi. Ogni giocatore ha la propria pila di carte Azione che acquisisce durante la partita. Se dovesse sorgere una domanda, i giocatori possono guardare queste pile per determinare chi possiede ogni lotto della città.

9. Dividete il resto delle carte Azione in tre pile approssimativamente uguali. Mettete una pila ciascuno sugli spazi Era 1, Era 2 e Era 3 del tabellone Azione.

10. Usando la pila Era 1, girate sei carte Azione e mettetele a faccia in su negli spazi dell'area "Azione in vendita" sul tabellone Azione.





Ora sei pronto per iniziare a costruire la città di Roma!



# COME GIOCARE

*Fondamenta di Roma è distribuito su tre Ere, ognuna delle quali rappresenta circa dieci anni della prima storia della città. Mi aspetto di vedere grandi cose da voi in quel periodo.*

Ogni Era consiste di più turni di gioco, con ogni singolo giocatore che inizia un round per ogni turno, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario. L'Era continua fino a quando a pila di carte Azione per quell'Era (incluse quelle sul tabellone Azione) si esaurisce.

I giocatori guadagnano Punti Vittoria alla fine di ogni Era e li registrano sul tabellone dei punteggi. Dopo aver completato il punteggio della terza Era, il gioco finisce.



## TURNI DEI GIOCATORI

Nel tuo turno, devi scegliere una delle azioni mostrate di seguito. Dopo aver completato la tua azione, il tuo turno è finito e il giocatore alla tua sinistra inizia il suo turno.



PRENDERE UNA RENDITA

OR



COMPRARE UN 'AZIONE

OR



COSTRUIRE UN EDIFICIO

## AZIONE: PRENDERE REDDITO

Puoi chiedere a Romolo più risorse. Facendo ciò guadagnerai 5 Argento dalla banca. Inoltre, riceverai Argento pari al valore degli Edifici Commerciali che hai costruito sul tabellone della città.

*Esempio: Cornelia decide di prendere delle entrate nel suo turno, ottiene 5 Argento da Romolo, più 3 Argento per il Panificio e lo Studio Artigianale che ha sul tabellone della città, quindi prende un totale di 8 Argento dalla banca e li aggiunge alla sua fornitura.*



**Ecco un consiglio utile!**

Guarda il tuo vassoio del Giocatore per verificare rapidamente quanto Argento forniscono gli edifici che hai costruito. Puoi farlo anche per gli altri tipi di edifici.



## AZIONE: COMPRARE UN' AZIONE

**Non puoi compiere questa azione se tutti i tuoi segnalini Lotto sono già sul tabellone della Città.**

Potete acquistare una qualsiasi carta Azione disponibile sul tabellone Azione seguendo questi passi:

A. Pagate la quantità di Argento indicata sopra l'Azione che desiderate acquistare. Queste monete vanno in banca.

B. Prendi la carta Azione dal tabellone Azione e aggiungila alla tua pila personale di carte Azione.

C. Fai scorrere le altre carte Azione a sinistra per riempire lo spazio vuoto, se necessario.

D. Riempire l'ultimo spazio girando la prima carta Azione dal mazzo per l'Era corrente.

E. Posizionate uno dei vostri segnalini Lotto sul lotto corrispondente sul tabellone della città.

**Importante! Quando viene pescata l'ultima carta Azione per l'Era corrente, non riempiate le Azioni di vendita quando intraprendi questa azione fino alla fine dell'Era (vedere "La fine dell'Era" a pagina 10).**

**Esempio:** Fabius vede il lotto B4 in vendita e vuole comprarlo. Paga 4 Argento alla banca (A), poi prende la carta dal tabellone Azione e la mette nella sua pila personale di Azione (B). Poi, fa scivolare le tre carte di prezzo più alto giù di uno spazio ciascuna (C), prima di girare una nuova carta Azione dal mazzo dell'Era corrente e la mette sullo spazio di 10 Argento (D). Infine, piazza il suo segnalino Lotto sul Lotto B4 del tabellone della città (E).



## AZIONE: COSTRUIRE UN EDIFICIO



*Esempio: Cassius decide di costruire sopra due Domus che ha già costruito e sostituirle con una Domus Maxima. Può farlo perché la Domus Maxima è grande 2 Lotti, mentre i due Domus sono solo 1 Lotto ciascuno. I due edifici più piccoli vengono rimossi dal tabellone della città e Cassius costruisce la sua Domus Maxima al loro posto.*



**Non si può mai costruire sopra un edificio della stessa dimensione o più grande.**

**Quindi, non si può mai costruire un Foro Artigiano (taglia 3) sopra un'Insula (anch'essa taglia 3), né una Fonderia (taglia 4).**

Se costruisci sopra uno dei tuoi edifici, rimuovi l'edificio dal tabellone della città e rimettilo, insieme a tutti i tuoi segnalini lotto utilizzati, nel tuo vassoio dei giocatori. In seguito, potrai riutilizzare quei pezzi come di consueto. Quando si costruisce sopra uno dei propri edifici, tutti i Lotti che si possiedono rimangono di proprietà del giocatore, anche se la forma dell'edificio cambia.

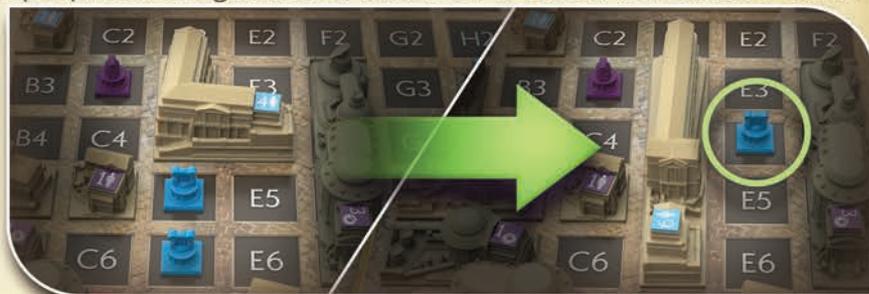
*Esempio: Fabius possiede un'Insula a forma di "L" e due Lotti adiacenti non costruiti. Al suo turno, Fabius costruisce una Grande Insula sopra la sua Insula e i Lotti. Questo lascia un lotto (E4) non costruito. Fabius mette un segnalino lotto su quel lotto vuoto per indicare che lo possiede ancora.*

**Puoi costruire edifici solo sui lotti che possiedi.**

Ogni giocatore ha la sua scorta di 24 edifici. Gli edifici sono disponibili in diverse forme e dimensioni. Per costruire un edificio, devi prima possedere una serie di lotti adiacenti che corrispondano alla forma dell'edificio.

Quando costruisci un edificio, scegli quello che vuoi dal tuo vassoio dei giocatori e mettilo in cima ai lotti che possiedi dopo aver recuperato i segnalini lotto da quello spazio per usarli in seguito.

Si può costruire sui Lotti vuoti che si possiedono senza restrizioni. Puoi anche "costruire sopra" un edificio che hai costruito in precedenza, ma solo se il nuovo edificio è più grande di qualsiasi altro su cui stai costruendo. **Il tipo di edificio non ha importanza.**





*C'è un numero limitato di ogni tipo di edificio disponibile! **Non puoi costruire un edificio se non ne hai uno nella tua scorta.***

*Non c'è nessun costo d'Argento quando si costruisce un edificio. Romolo fornisce i materiali e il lavoro necessario per costruirlo!*

## COSTRUIRE EDIFICI RESIDENZIALI

Di solito, quando si costruisce un edificio, non succede nulla immediatamente: tuttavia, quando si costruisce o si rimuove un edificio residenziale, i giocatori devono aggiornare l'indicatore della popolazione per riflettere il valore totale delle icone dei cittadini nei loro edifici residenziali.



## LA FINE DI UN'ERA

Quando l'attuale mazzo di carte Azione si esaurisce, l'Era finirà presto. Continuate a fare i turni e a giocare normalmente, incluso l'acquisto di Azioni dal tabellone Azione, fino a quando tutti le Azioni disponibili per l'acquisto sono stati acquistati. **Non riempire il tabellone delle Azioni quando compri l'ultima Azione per quel turno.** Una volta che la scheda Azione è vuota per il round, ogni giocatore ha un ultimo turno per raccogliere reddito o costruire (incluso il giocatore che ha acquistato l'ultimo Lotto sulla scheda Azione).

## PUNTEGGIO DI FINE EPOCA

Dopo che il round è finito, i giocatori ottengono Punti Vittoria da ciascuno dei tre tipi di edifici che hanno costruito - Residenziale, Commerciale e Civico. I giocatori raccolgono anche argento bonus per i loro edifici commerciali.



**C'è una Guida Rapida al Punteggio per ogni Era stampata sul tabellone Azione!**



## PUNTEGGIO DEGLI EDIFICI RESIDENZIALI

Ogni giocatore conta il valore totale dei cittadini che ha nei suoi edifici residenziali sul tabellone della città, poi conferma che il suo totale è segnato correttamente sul tracciante della popolazione.

Il giocatore con il maggior numero di cittadini ottiene Punti Vittoria pari alla sua attuale posizione sul tracciante della popolazione, più un bonus. Questo bonus cambia ad ogni Era:

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

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

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

*I pareggi sono "amichevoli". Se due o più giocatori sono in parità per il primo posto sul tracciante di popolazione, entrambi ottengono il bonus.*

Ognuno degli altri giocatori ottiene Punti Vittoria pari al numero di Cittadini del giocatore davanti a lui sul tracciante di popolazione.

**Devi avere almeno 1 Cittadino per guadagnare Punti Vittoria dal Tracciante della Popolazione, se non hai Edifici Residenziali, non guadagni alcun Punto Vittoria dalla Popolazione alla fine di un'Era.**

**Esempio: È la fine dell'Era 1 ed è il momento del punteggio:**

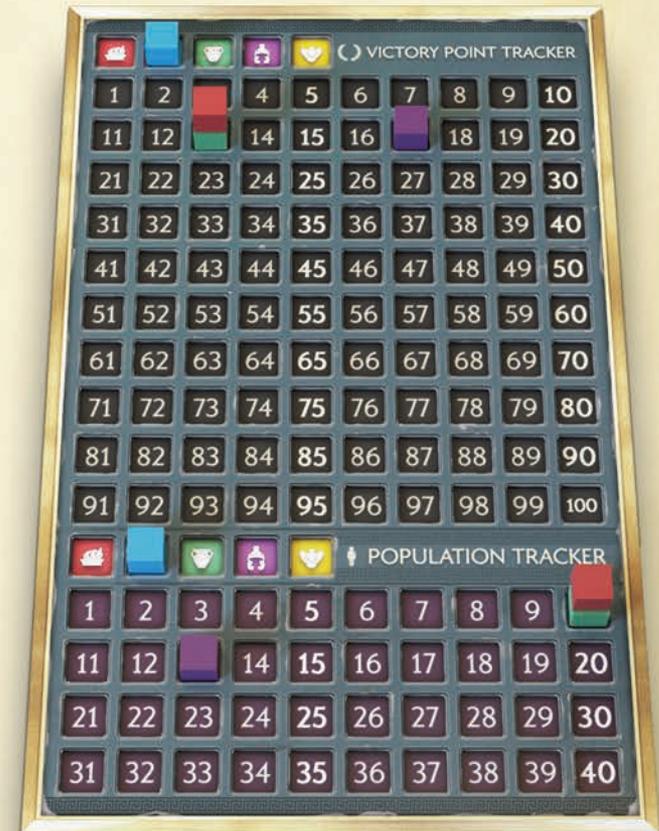
- Il Viola ha 13 cittadini
- Il Verde ha 10 cittadini,
- Il Rosso ha anch'esso 10 Cittadini,
- Il Blu ha 0 cittadini.

**Il Viola segna 17 Punti Vittoria (la sua popolazione attuale + il bonus dell'Era di 4 punti).**

**Il Verde segna 13 Punti Vittoria. (Il verde segna punti pari alla posizione del prossimo segnalino davanti a lui. Il viola è il prossimo giocatore davanti al verde sul tracciato, quindi il verde segna 13 punti per i 13 cittadini del Viola).**

**Anche il Rosso segna 13 punti, proprio come il Verde. Il Rosso si trova sullo stesso spazio del Verde, e i legami sono amichevoli.**

**Il blu non segna nulla: per segnare, deve avere almeno 1 cittadino sul tracciante della popolazione.**





## PUNTEGGIO DEGLI EDIFICI CIVICI

Successivamente, i giocatori ricevono Punti Vittoria in base alle icone sugli edifici civici che hanno costruito. Gli edifici civici in genere assegnano Punti Vittoria in base agli altri edifici ortogonalmente adiacenti a loro (che condividono un bordo) sul tabellone della città.



Assegna punti per i Cittadini su edifici residenziali adiacenti



Assegna punti per ogni Argento su edifici commerciali adiacenti



Assegna punti per ogni edificio adiacente, indipendentemente dal tipo!



Assegna punti per ogni due cittadini su edifici residenziali adiacenti



Assegna punti per ogni edificio civico adiacente



**Non importa quale giocatore possiede gli edifici adiacenti. I tuoi edifici civici forniscono Punti Vittoria per ogni edificio adiacente, non solo per il tuo!**



**Esempio:** Porcia ha costruito una Biblioteca splendente, che fornisce Punti Vittoria pari al valore totale dei cittadini sugli edifici residenziali adiacenti, indipendentemente da chi possiede quegli edifici. Nell'esempio mostrato, Porcia guadagnerà 6 Punti Vittoria dalla sua Biblioteca Splendente durante il punteggio di fine Era.



## PUNTEGGIO DEGLI EDIFICI COMMERCIALI

Ogni giocatore prende Argento dalla banca pari al valore totale delle icone d'Argento di tutti gli Edifici Commerciali che ha costruito nella Città (proprio come l'azione Prendere Reddito, ma senza guadagnare i 5 Argento extra).

Inoltre, i giocatori guadagnano una quantità fissa di Punti Vittoria per ciascuno dei loro edifici commerciali nella città. L'ammontare di Punti Vittoria che un edificio commerciale vale è stampato sul vassoio del giocatore.

**Nota:** Durante il punteggio dell'Era finale, i giocatori guadagnano Punti Vittoria bonus invece di Argento per i loro Edifici Commerciali. Per esempio, nell'Era finale lo Studio delle Ceramiche vale un totale di 3 Punti Vittoria.



## RIFORNIRE LE AZIONI

Dopo che tutti i giocatori hanno raccolto i loro Punti Vittoria e l'Argento, riempite il tabellone Azioni usando le carte del mazzo dell'Era successiva. Un nuovo round inizia con il giocatore alla sinistra di quello che ha fatto l'ultimo turno nel round precedente. Passa il gettone Primo Giocatore a questo giocatore e inizia la nuova Era!

# FINE DEL GIOCO

**Il gioco finisce dopo la terza Era.** Durante il punteggio dell'ultima Era, i giocatori guadagnano Punti Vittoria come normale attraverso il punteggio di fine turno, con due aggiunte:

**Edifici Commerciali:** Invece di raccogliere l'argento dai loro edifici commerciali, ogni giocatore ottiene punti vittoria bonus di valore pari all'argento che avrebbe ricevuto nel round finale.

**Lotti vuoti:** I giocatori segnano 1 Punto Vittoria per ogni segnalino Lotto che hanno sul tabellone della Città (che segna un Lotto vuoto di loro proprietà).

*Il giocatore che ha più Punti Vittoria viene nominato Grande Architetto da Romolo e il suo nome viene annunciato nell'illustre storia di Roma!*

## REGOLE OPZIONALI

Una volta che hai familiarizzato con il gioco, e sei pronto per nuove sfide, puoi aggiungere al gioco la seguente regola opzionale, insieme a qualsiasi modulo aggiuntivo, in qualsiasi combinazione tu scelga!

### DISEGNO DELL'AZIONE

Puoi usare questa regola opzionale se desideri un inizio di gioco meno casuale:

Come nel gioco normale, mischiate le carte Azione e distribuitene sei a caso ad ogni giocatore, ma a faccia in giù. Tieni le tue carte in mano, nascoste agli altri giocatori.

Contemporaneamente, ogni giocatore sceglie una carta Azione dalla propria mano e la mette a faccia in giù sul tavolo di fronte a sé. Quando tutti i giocatori hanno scelto una carta, i giocatori girano simultaneamente le loro carte a faccia in su per rivelare la loro selezione. Poi mettono un segnalino Lotto sul loro Lotto rivelato e aggiungono la carta Azione alla loro pila personale.

Successivamente, ogni giocatore passa le carte Azione rimanenti nella sua mano al giocatore alla sua sinistra.

Continua a selezionare e passare le carte finché non sono state scelte tutte. A questo punto, ogni giocatore possiede sei Lotti vuoti sul tabellone della città e ha sei carte Azione nella pila di fronte a sé.



# ESPANSIONE DEI MONUMENTI

Mentre la città di Roma continua a crescere, così fanno anche le ambizioni dei suoi architetti. Con la popolazione e il commercio in aumento, gli architetti di Roma hanno deciso di portare la Città Eterna a nuove vette di gloria. Romolo, il nostro leggendario re e fondatore, non ha badato a spese fornendo i materiali per costruire monumenti epici per onorare i nostri dei, i nostri cittadini e il nostro re. Presto Roma brillerà più che mai!

## PANORAMICA

Le Fondamenta di Roma: Monumenti aggiunge un nuovo, limitato gruppo di Edifici condivisi che solo gli architetti più talentuosi possono costruire. I Monumenti sono disponibili per qualsiasi giocatore e sono costruiti proprio come gli Edifici dalla scorta personale di un giocatore. Tuttavia, ogni Monumento è unico e, una volta costruito, non è più disponibile per gli altri giocatori. I monumenti sono potenti, ma molti di questi edifici epici hanno requisiti speciali che devono essere soddisfatti prima della costruzione.

Scopri di più sui singoli Monumenti a pagina 28.

## IMPOSTAZIONE

Imposta il gioco come al solito. Poi, segui questi passi aggiuntivi:

1. Mescolate tutte le carte Monumento insieme.
2. Girate un numero di carte Monumento pari al numero di giocatori + 3 (ad esempio 7 carte in una partita a quattro giocatori).

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

3. Posate queste carte a faccia in su vicino al tabellone della Città e posizionate gli edifici Monumento corrispondenti sopra di esse (o nelle vicinanze).
4. Rimetti le carte inutilizzate e gli edifici monumentali nella scatola.

**Promemoria: Ogni giocatore ha un set di 6 segnalini Monumento corrispondenti al proprio colore nella propria Vaschetta Giocatore.**



# EDIFICI MONUMENTO

Gli edifici Monumento che imposti vicino al tabellone della città durante il posizionamento formano un "gruppo comune" di edifici che ogni giocatore può costruire; tuttavia, ogni monumento è "primo arrivato, primo servito". Una volta che un monumento è costruito, non è più disponibile per gli altri giocatori.

*La competizione può essere feroce! Tieni d'occhio cosa stanno facendo i tuoi avversari e quali Lotti stanno acquisendo - non lasciare che costruiscano il Monumento epico di cui hai bisogno!*

Il gruppo dei Monumenti include tutti e tre i tipi di Edifici Residenziali, Commerciali e Civici. Alcuni monumenti hanno speciali requisiti di costruzione che un giocatore deve soddisfare prima di poter costruire quel monumento.



## COSTRUIRE UN EDIFICIO MONUMENTALE

Come gli altri edifici, un monumento può essere costruito su lotti vuoti o su edifici più piccoli che il giocatore possiede - compresi i monumenti più piccoli.

Per prima cosa, devi confermare di aver soddisfatto tutti i requisiti elencati sulla carta Monumento per l'Edificio che vuoi costruire. Posiziona la carta Monumento accanto alla tua Vaschetta del Giocatore come promemoria dei suoi effetti.



Poi, prendi la miniatura dell'Edificio Monumento dal gruppo e aggiungila al tabellone della Città, seguendo tutte le normali regole di costruzione. Se costruisci sopra i tuoi edifici personali, questi tornano nella tua scorta. Se si costruisce sopra un Monumento più piccolo che si possiede, esso ritorna con la carta corrispondente nel gruppo comune ed è di nuovo disponibile per qualsiasi giocatore per costruire.

Dopo: costruisci un Monumento, inserisci uno dei tuoi segnalini Monumento su di esso per mostrare che ti appartiene. Se non hai un segnalino Monumento disponibile da piazzare, non puoi costruire quell'edificio.

# CHIARIMENTI SUL MONUMENTO

## Bordo del tabellone

"Bordo del tabellone" si riferisce al bordo dell'area di gioco attiva, che cambia in base al numero di giocatori:

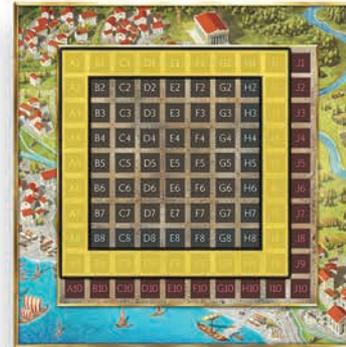
### 2 GIOCATORI



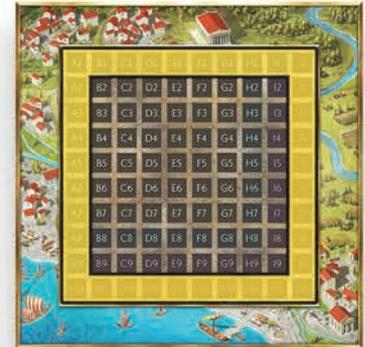
### 3 GIOCATORI



### 4 GIOCATORI



### 5 GIOCATORI



## Deve essere costruito su un lotto sul bordo del tabellone della città

Per costruire un edificio con questo requisito, almeno uno dei lotti su cui è costruito deve trovarsi sul bordo dell'area di gioco (ma non devono essere tutti sul bordo).

### Il Tempio di Minerva

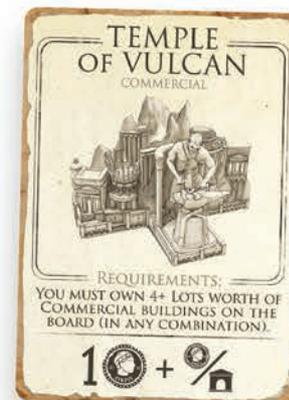
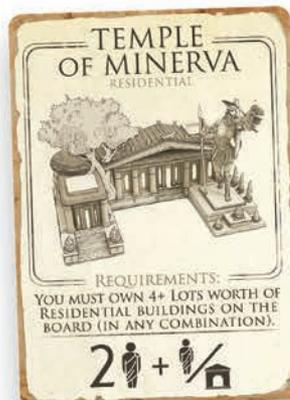
Questo edificio vale 2 cittadini, +1 cittadino per ogni edificio adiacente (indipendentemente dalle dimensioni o dal tipo di edificio).

### Il Tempio di Vulcano

Questo edificio vale 1 Argento, +1 Argento per ogni edificio adiacente (indipendentemente dalla dimensione o dal tipo di edificio).

### Il Pantheon

Per costruire il Pantheon, devi costruirlo sopra i tuoi edifici esistenti mentre tutti i tuoi segnalini Lotto sono nella tua Vaschetta del Giocatore (cioè non fuori sul tabellone della Città).



# CONTENUTO AGGIUNTIVO

Pronto per nuove sfide? Una volta che hai imparato il gioco base e l'espansione Monumenti, ci sono diversi componenti aggiuntivi di gioco chiamati "Moduli" disponibili per mettere alla prova le tue abilità. I moduli sono set di regole opzionali che aggiungono nuovi colpi di scena e profondità all'esperienza di Fondamenta di Roma.

I giocatori sono liberi di mischiare i moduli Invocazioni, Commercio e Furto, Obiettivi e Ruoli dei Giocatori in qualsiasi combinazione ritengano opportuna.

C'è un modulo aggiuntivo autonomo, Volontà del Console, che può essere giocato solo con il gioco base e, opzionalmente, con l'Espansione Monumenti. Volontà del Console non può essere usato insieme agli altri 4 moduli.



## VOLONTÀ DEL CONSOLE

Lavora in modo cooperativo per superare in astuzia un nemico comune.



## COMMERCIARE E RUBARE

Negoziare o intimidire per ottenere territori più grandi.



## RUOLI DEI GIOCATORI

Iniziare il gioco con un effetto speciale unico.



## OBIETTIVI

Soddisfare i requisiti per guadagnare punti vittoria bonus.



## INVOCAZIONI

Spendi argento per acquisire potenti abilità.

# MODULO COMMERCIO E FURTI



*Nelle stanze sul retro degli stabilimenti balneari e nei fiocchi interni della taverna gli architetti fanno accordi segreti a porte chiuse, sperando di assicurarsi il controllo sul grande disegno di Roma e di ottenere il favore di Romolo stesso.*

## PANORAMICA

Questa regola opzionale è raccomandata per partite con quattro o cinque giocatori. Ci sono tre modi per aggiungere questo modulo alla tua partita:

- **Scambi:** I giocatori possono effettuare scambi volontari tra loro.
- **Rubare:** I giocatori possono prendere con la forza i Lotti da altri giocatori.
- **Entrambi:** puoi scegliere di giocare con entrambi i set di regole allo stesso tempo.

*Nota: Questo modulo rende più facile la costruzione di edifici più grandi, il che può cambiare la dinamica del gioco. Quindi solo i giocatori esperti che hanno familiarità con il gioco principale dovrebbero usare questo modulo opzionale.*

## GETTONI DI FAVORE



Indipendentemente dalla combinazione di regole che usi, all'inizio della partita ogni giocatore riceve due gettoni Favore.

**Importante:** il lato da 4 VP del gettone è usato solo quando si gioca con il set di regole Rubare. Se stai giocando solo con il set di regole del Commercio, allora i gettoni Favore devono rimanere con il lato da 2 VP a faccia in su per tutta la partita.

I gettoni favore possono essere usati come componente di uno scambio (quando si usa il set di regole del commercio) e sono una risorsa necessaria per rubare (quando si usa il set di regole del furto).

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

## SCAMBIARE

Al tuo turno, puoi scambiare i Lotti vuoti che possiedi con qualsiasi altro giocatore che sia disposto a scambiare. Puoi scambiare con tutti gli altri giocatori che desideri durante il tuo turno (supponendo che siano interessati). Solo il giocatore attualmente attivo può effettuare o proporre scambi - gli altri giocatori non possono effettuare scambi tra loro durante il tuo turno. Uno scambio viene effettuato semplicemente scambiando i gettoni lotto sui lotti scambiati, insieme alle loro carte atto associate.

*Nota: se un lotto passa di mano, assicurati che il nuovo proprietario prenda la carta Azione corrispondente e la aggiunga alla propria pila di carte Azione per evitare qualsiasi confusione.*

Puoi offrire più di un singolo lotto in uno scambio. Puoi scambiare più lotti, fare scambi irregolari e offrire gettoni d'argento o di favore come parte del tuo scambio.

- Fabius può scambiare 2 lotti per 1 lotto di Cornelia.
- Fabius può scambiare 2 lotti per 3 lotti di Cassio.
- Fabius può scambiare 2 Lotti per 1 Lotto e 8 Argenti di Porcia
- Fabius può scambiare 2 lotti per 1 lotto, 3 argenti e 1 gettone di favore di Porcia.

I giocatori possono farsi promesse a vicenda come parte di uno scambio, ma le regole non obbligano nessun giocatore a mantenere le proprie promesse. "Se fai questo scambio ora, non costruirò un edificio civico su questo lotto". Ma, dopo che lo scambio è stato completato, potresti rompere la tua promessa e costruire comunque l'edificio civico su quel lotto!

Potete scambiare i lotti oltre a compiere le normali azioni durante il vostro turno. Così, per esempio, potreste fare uno scambio, poi comprare un lotto come azione normale e poi scambiare il Lotto che avete appena comprato.

**Importante: Solo i lotti vuoti possono essere scambiati, mai gli edifici. Se c'è un edificio su un lotto, non può essere scambiato.**

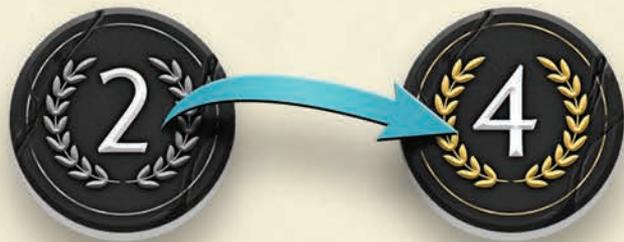
## RUBARE

Durante il tuo turno puoi scegliere di prendere con la forza un lotto vuoto da un altro giocatore. Questa è un'azione gratuita che puoi fare in aggiunta al tuo turno normale, con le seguenti restrizioni:

- Non puoi mai prendere un edificio, solo un lotto vuoto.
- Devi possedere almeno due Lotti e/o Edifici ortogonalmente adiacenti al Lotto che vuoi rubare.
- Devi avere almeno un gettone Favore da 2 VP. Girare questo gettone sul lato 4 VP e datelo al giocatore a cui state rubando.

Una volta rubato un lotto, sostituite il segnalino lotto del proprietario originale con il vostro. Restituisci il segnalino Lotto al giocatore a cui hai rubato e assicurati di prendere la carta Azione associata a quel Lotto e aggiungila alla tua pila delle Azioni.

## CAPOVOLGERE I GETTONI FAVORE



Una volta girato sul lato dei 4 VP, un gettone Favore è considerato "Speso" e rimarrà su questo lato per il resto del gioco. Non può essere usato per rubare di nuovo.

Se stai anche giocando con le regole di scambio, i giocatori possono scegliere di scambiare i loro gettoni Favore Spesi (4VP) o Non Spesi (2VP). I gettoni favore spesi valgono più Punti Vittoria, ma i gettoni favore non spesi possono ancora essere usati per rubare.

# MODULO OBIETTIVI



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

## PANORAMICA

Il modulo Obiettivi ti dà un nuovo modo di acquisire Punti Vittoria completando determinati requisiti durante il gioco. Ci sono due modi di giocare con questo modulo Obiettivi nascosti e Obiettivi pubblici.

## OBIETTIVI NASCOSTI

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve due carte Obiettivo a caso a faccia in giù. I giocatori scelgono segretamente un obiettivo da tenere e scartano l'altro a faccia in giù.

Se un giocatore completa i requisiti per quell'obiettivo prima della fine della partita, riceverà dei punti vittoria bonus durante il punteggio finale.

## OBIETTIVI PUBBLICI

All'inizio della partita, distribuisce carte Obiettivo a caso pari al numero di giocatori. Tenete queste carte a faccia in su nello spazio comune, dove tutti i giocatori possono vederle.

Alla fine della partita, durante il punteggio finale, rivedete ogni carta Obiettivo e assegnate dei Punti Vittoria bonus a qualsiasi giocatore che abbia completato i requisiti del pugno.

## CHIARIMENTI



### I pareggi sono "amichevoli".

Se due o più giocatori soddisfano i requisiti per un Obiettivo, hanno entrambi diritto a ricevere i Punti Vittoria. Se si gioca con Obiettivi Pubblici, entrambi i giocatori in parità guadagnano i Punti Vittoria. Se si gioca con Obiettivi Nascosti, solo il giocatore che possiede la carta Obiettivo riceve i Punti Vittoria.

### Lotti contigui

Se due o più Lotti condividono un bordo ortogonalmente adiacente, sono considerati contigui.



## MODULO INVOCAZIONI

*Fin dalla nascita della città, gli architetti di Roma hanno cercato di onorare gli dei con templi e statue sontuose. Mercurio, dio dei messaggi tra le altre cose, è responsabile di portare le benedizioni del pantheon al popolo come ringraziamento per la loro devozione. Mentre la competizione per il design di Roma si scalda, gli architetti di maggior successo invocano il nome di Mercurio mentre pregano per superare i loro avversari.*

### IMPOSTAZIONE

Seguendo il normale allestimento del gioco, dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto le loro carte Azione di partenza, mischiate le carte Invocazione e distribuitene 9 a faccia in giù a caso. Mescolate 3 carte Invocazione in ogni mazzo Era e poi rimettete i mazzi sulla tavola delle Azioni. **Nota:** Alcune Invocazioni specificano che possono essere usate solo quando si gioca con certi Moduli. I giocatori dovrebbero accordarsi su quali Moduli stanno giocando prima dell'inizio della partita e rimuovere tutte le carte Invocazione che non si applicano prima di mischiare.

### ACQUISTO DI CARTE INVOCAZIONE

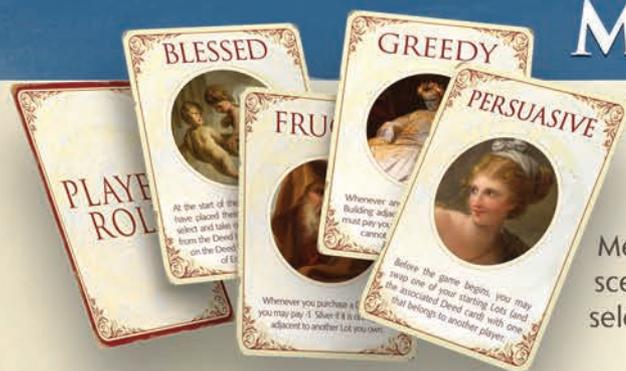
acquistate con l'Argento. Una volta acquistate, le carte Invocazione vengono tenute a portata di mano nell'area di gioco di un giocatore finché non vengono utilizzate.

### USARE LE CARTE INVOCAZIONE

Attivare una carta Invocazione non richiede un'azione. A meno che non sia specificato diversamente, una carta Invocazione può essere usata solo durante il tuo turno. Dopo aver usato una carta Invocazione, mettila a faccia in su nel tuo mazzo di carte Azione. Alcune carte Invocazione specificano che si tratta di abilità in corso: tieni queste carte a faccia in su nella tua area di gioco. Questi effetti sono persistenti per tutto il resto della partita. Alcune carte Invocazione mostrano un valore di Punti Vittoria - questi punti vengono assegnati solo alla fine della partita se l'Invocazione non è stata utilizzata.

**Nota:** se si gioca con il modulo Scambio e Furto, i giocatori possono includere carte Invocazione inutilizzate in corso come parte dei loro scambi.

## MODULO RUOLI GIOCATORE



*Le carte Ruolo del Giocatore forniscono potenti bonus passivi su cui fare*

### IMPOSTAZIONE

Mescolate le carte Ruolo Giocatore e distribuitene 2 a faccia in giù ad ogni giocatore. I giocatori scelgono segretamente 1 Ruolo da tenere e scartano l'altro. Una volta che tutti i giocatori hanno selezionato le loro carte, tutti i giocatori rivelano simultaneamente le loro carte Ruolo Giocatore scelte e condividono le loro abilità ad alta voce. Il gioco procede normalmente.

**Nota:** Se non stai giocando con l'Espansione Monumenti, rimuovi la carta Ruolo Filosofico prima di iniziare la partita.

# VOLONTÀ DEL CONSOLE MODULO COOPERATIVO



*Il console serve direttamente sotto Romolo. Sono il braccio destro del re e facilitano ogni suo capriccio. Tuttavia, il Console ha una volontà propria, e cerca di aggirare te e i tuoi colleghi architetti per consolidare il loro controllo sulla città.*

*Giocabile solo con 2-4 giocatori. Si può scegliere di incorporare l'Espansione Monumenti ma non si possono usare altri Moduli.*

## IMPOSTAZIONE

1. Impostare il gioco come al solito.
2. Selezionate un colore del giocatore non in uso per rappresentare il Console sui segnalini dei Punti Vittoria e della Popolazione.
3. I giocatori e il Console iniziano la partita con 5 Punti Vittoria (ma ancora 0 Popolazione, come normale).
4. Mettete la carta Console lato **PIANIFICAZIONE** a faccia in su davanti al primo giocatore. Quel giocatore controllerà il Console fino alla fine dell'Era.
5. Mescolate i gettoni Edificio di taglia 1 e create un mucchio a faccia in su lo stesso per i gettoni Edificio di taglia 2, 3 e 4.
6. Seleziona un'impostazione di difficoltà:

### STANDARD

Il Console inizia con 0 carte Azione.

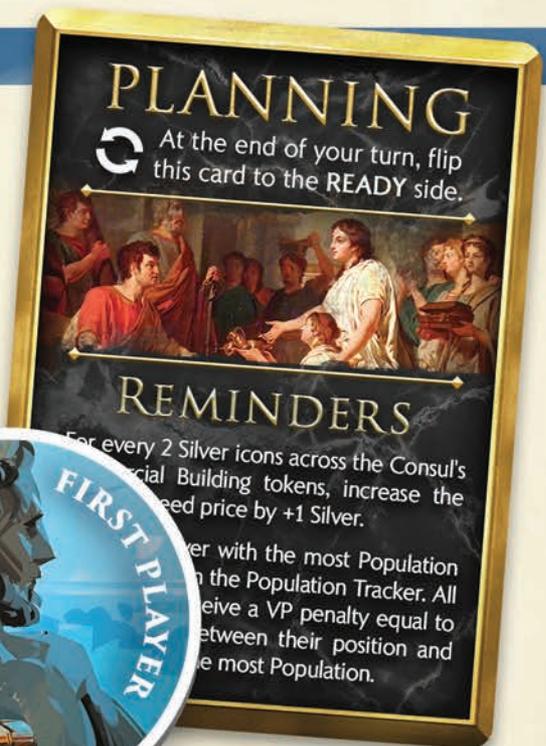
### HARD

Il Console inizia con 2 carte Azione a caso. Piazzate un gettone Edificio su ogni lotto associato. Se questi lotti sono adiacenti, mettete un gettone Edificio di taglia 2.

### SFIDA

Il Console inizia con 4 carte Azione a caso. Piazzate un gettone Edificio su ogni lotto associato. Se alcuni sono adiacenti, piazzate il gettone Edificio più grande possibile su ogni lotto contiguo.

*Se si gioca con l'Espansione Monumenti, si raccomanda ai giocatori di usare l'impostazione di difficoltà Difficile o Sfida.*



# GIOCO

I giocatori si alternano come al solito. Dopo che il giocatore iniziale finisce il suo turno, deve girare la carta Console sul lato **PRONTO**. Se la carta Console è già sul lato **PRONTO**, esegui i seguenti passi:

1) Prendi la carta più a sinistra sul tabellone delle Azioni. Quest'Azione ora appartiene al Console.

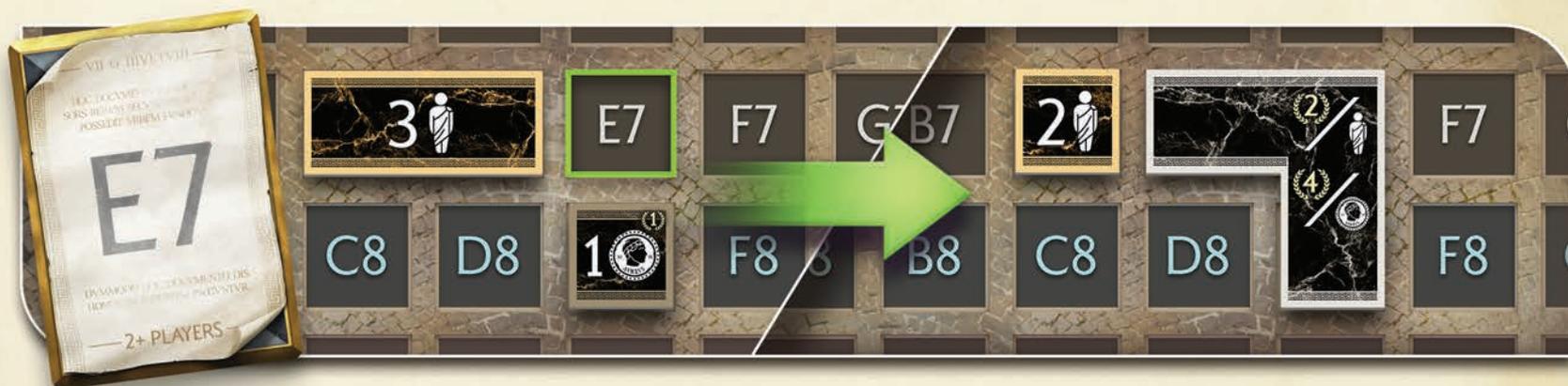
- Posiziona la carta Azione a lato, in un mucchio di carte di Azione separato per il Console.
- Fai scorrere le carte Azione verso il basso e pesca una nuova carta dal mazzo delle Azioni di quell'Era come al solito.

2) Costruire un gettone Edificio:



- Se il nuovo lotto non espande un'area per il Console (cioè non è posizionato adiacente ad una pedina Edificio esistente), pescare la pedina in cima alla pila a faccia in giù di taglia 1 e posizionarla nel nuovo lotto acquisito.

- Se il nuovo lotto si collega a uno o più gettoni Edificio esistenti del Console, posizionare il gettone Edificio più grande possibile su quei lotti. Rimuovete i gettoni Edificio più piccoli e metteteli nei mucchi di scarto dei gettoni in base alla loro dimensione.
  - Se questo fa sì che uno o più lotti che il console possiede diventino vuoti, pescate la pedina più grande che può occupare quei lotti e mettetela nello spazio vuoto.



- Se una pila di pedine a faccia in giù è vuota, mischiare gli scarti delle pedine per formare una nuova pila a faccia in giù\*.

*\*Nota: se non ci sono più edifici della dimensione necessaria, il console non prende il lotto. Invece, il Console riceve 7 Punti Vittoria.*

3) Dopodiché, girate la carta Console sul lato **PIANIFICAZIONE**.



## REGOLE SPECIALI

### PUNTEGGIO DELLA POPOLAZIONE

I giocatori non ricevono Punti Vittoria normalmente per la loro Popolazione. Invece, il giocatore (incluso il Console) che ha più popolazione riceverà il bonus di maggioranza (4 Punti Vittoria per l'Era 1, 7 Punti Vittoria per l'Era 2, e 10 Punti Vittoria per l'Era 3). Tutti gli altri giocatori riceveranno una penalità di Punti Vittoria per la differenza tra la loro Popolazione e il giocatore che ne ha di più.

*Esempio: Alla fine dell'Era 1, il Console ha 12 Popolazione e Tito ha 10 Popolazione. Il Console riceverà un bonus di 4 Punti Vittoria e Tito riceverà una penalità di 2 Punti Vittoria.*

Il resto degli edifici ottiene un punteggio normale.

### GLI EDIFICI COMMERCIALI DEL CONSOLE

Quando il Console piazza i gettoni Edificio Commerciale sul tabellone della Città, essi influiscono sul costo minimo delle Azioni sul tabellone delle Azioni. All'inizio della partita, il prezzo minimo delle Azioni è di 2 Argento, ma questo aumenterà con il progredire del gioco. Il prezzo del primo slot delle Azioni, e degli altri slot delle Azioni, aumenterà in base ai nuovi prezzi minimi delle Azioni che verranno stabiliti.

Ogni 2 icone d'Argento sui gettoni Edificio Commerciale del Console (che sono in gioco) aumentano il prezzo minimo dell'Azione sulla scheda Mercato di +1 Argento. Posizionare i contro sulla scheda Azione come promemoria del nuovo prezzo minimo dell'Azione modificata.



*Esempio: Il Console ha icone d'Argento sulla sua pedina Edificio in città, aumentando il prezzo minimo dell'Azione +2. Gli spazi Azione 2 Argento e 3 Argento ora valgono 4 Argento ciascuno.*

### FINE DI UN'ERA

Oltre alla normale pulizia della fine di un'Era, passa la carta Console (e il controllo del Console) in senso orario al giocatore successivo.

### VINCERE E PERDERE

Dopo il punteggio finale, i giocatori vincono se ogni giocatore ha un punteggio individuale più alto del Console. Altrimenti, il Console vince.



# CODICE DELL'ARCHITETTO

Usa questa guida per aiutarti a familiarizzare con gli edifici di *Fondamenta di Roma*, incluse le informazioni di impostazione iniziale per i titoli a scatto.



## EDIFICI RESIDENZIALI

Mentre alcune case unifamiliari si estendono, la maggior parte dei romani di classe media e bassa vive in umili edifici plurifamiliari fatti di mattoni di fango, cemento e legno.

1

1. Domus (x2)

2

2. Domus Maxima (x2)

4

3. Insula (lunga e a forma di L)

6

4. Grande insula (lunga e quadrata)

## EDIFICI COMMERCIALI

Il commercio a Roma consiste principalmente nel commercio di cibo, legno, vetro, metalli, tessuti, ceramiche e materiali da costruzione come marmo e mattoni.

1

5. Panificio (x2)

1

6. Studio di ceramica (x2)

2

7. Foro artigiano (lungo e a forma di L)

3

8. Fonderia (lunga & quadrata)

## EDIFICI CIVICI

Roma è una città altamente sociale, piena di fori pubblici e stabilimenti municipali per arricchire la vita quotidiana dei suoi cittadini e delle imprese.

1

9. Fontana

1

10. Biblioteca

1

11. Biblioteca splendente

1

12. Fontana maestosa

3

13. Giardino di lusso

2

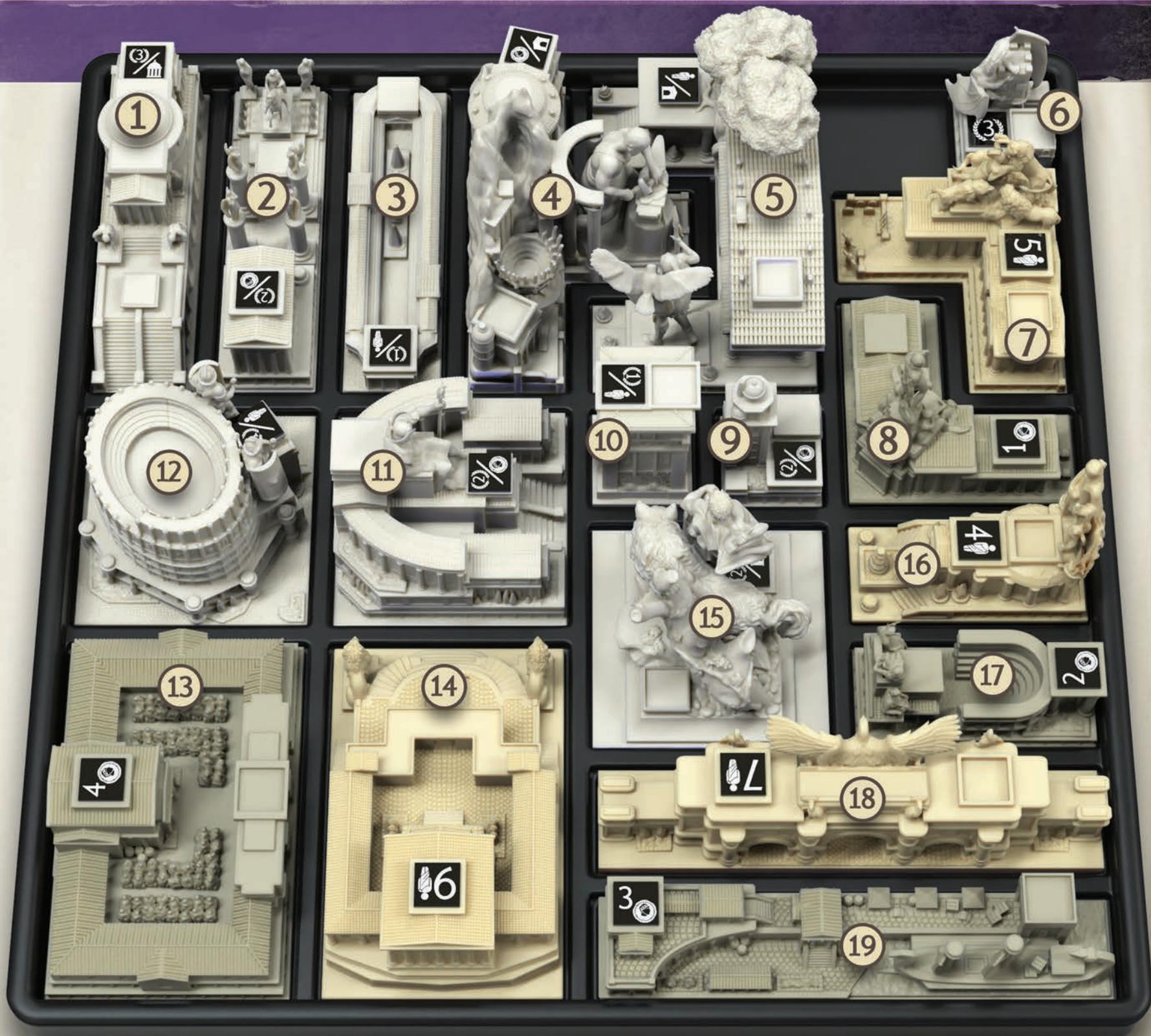
14. Piazza del mercato

1

15. Mercato

2

16. Giardino



# GUIDA ALLA CONSERVAZIONE DEI MONUMENTI

Usa questa guida come riferimento quando riporti le tue miniature dei Monumenti nel vassoio di plastica per la conservazione.



1. Il Pantheon



2. Foro Romano



3. Circo Massimo



4. Tempio di Vulcano



5. Tempio di Minerva



6. Torre delle Meraviglie



7. Tempio di Marte



8. Tempio di Nettuno



9. Faro



10. Torre di guardia



11. Tempio di Giove



12. Colosseo



13. Cantina Reale



14. Regia



15. Statua di Romolo



16. Tempio di Venere



17. Tempio di Apollo



18. Arco di Trionfo

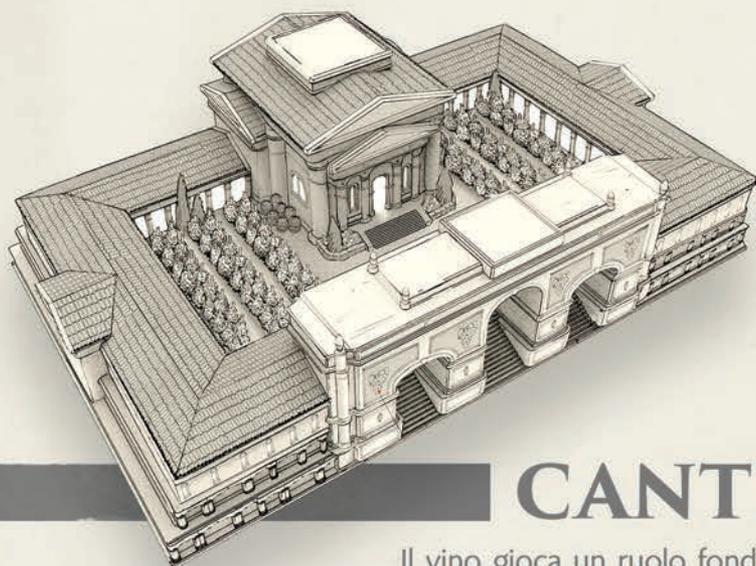


19. Porto Imperiale

# MONUMENTO ARTE E STORIA

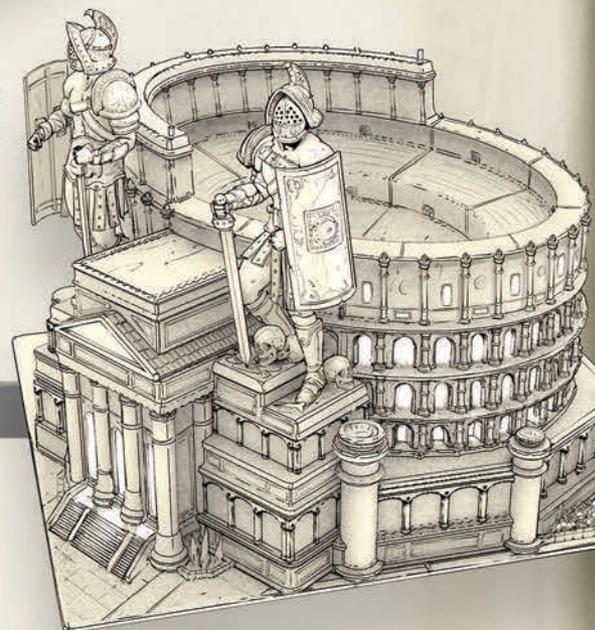
## REGIA

Uno dei più sontuosi domicili di Roma, la Regia ospita alcuni dei più alti funzionari politici e le loro famiglie allargate.



## CANTINA REALE

Il vino gioca un ruolo fondamentale nella vita di Roma; non solo la produzione e la vendita di vino è essenziale per l'economia, ma la viticoltura e l'atto della vinificazione sono parti fondamentali della comunità e della cultura.

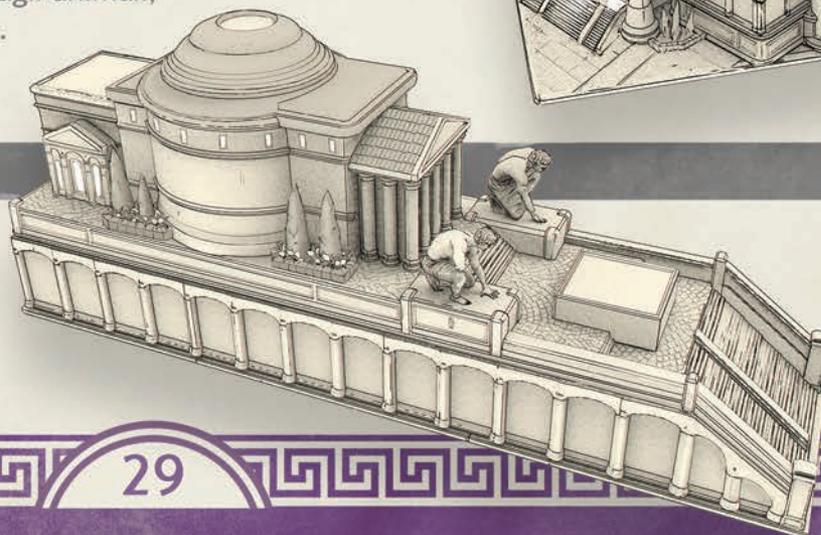


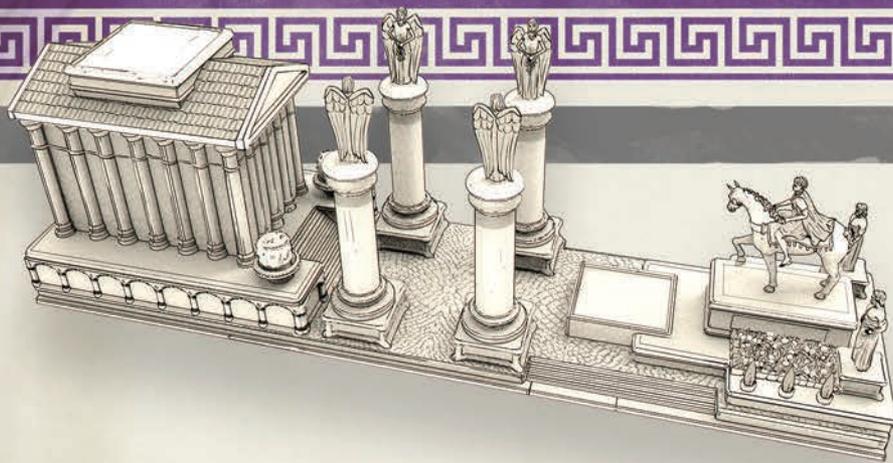
## IL COLOSSEO

L'Anfiteatro Flavio, più comunemente conosciuto come Colosseo, è il luogo principale per le gare di gladiatori, la caccia agli animali, gli spettacoli drammatici e le esecuzioni pubbliche.

## IL PANTHEON

Il Pantheon è un tempio che onora tutti gli dei romani. Al centro dell'iconico tetto a forma di cupola c'è un'apertura conosciuta come oculus, attraverso la quale i visitatori possono vedere il cielo.



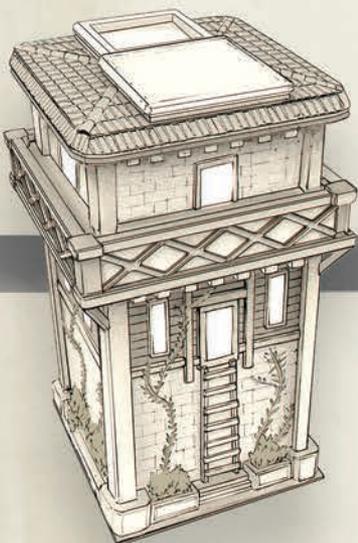
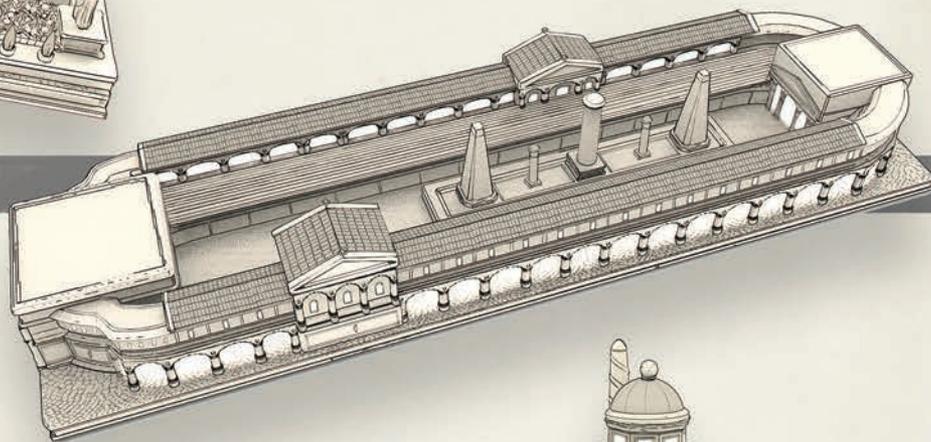


## FORO ROMANO

Il cuore della società romana, il Foro è uno spazio multifunzionale, che serve come luogo comune per il commercio, la politica, la religione e il divertimento.

## CIRCO MASSIMO

Il Circo Massimo è un enorme stadio usato per le corse dei carri, le gare atletiche, le feste pubbliche e altre celebrazioni.

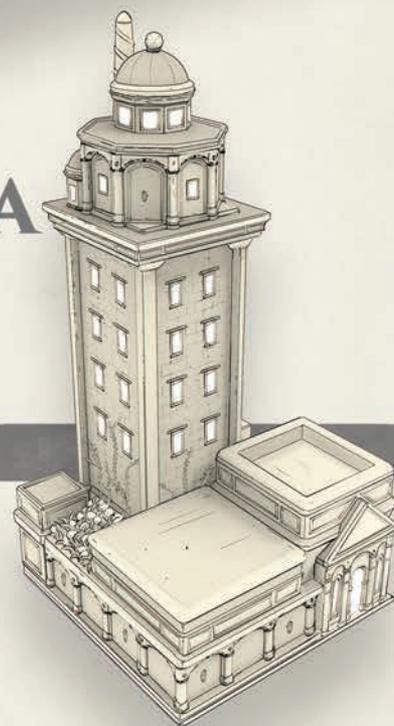


## TORRE DI GUARDIA

Fortificazioni militari a doppio scopo e punti di riferimento per i viaggiatori, le torri di guardia a Roma sono un luogo per riposare e scambiare storie durante i lunghi viaggi.

## FARO

Un famoso punto di riferimento per pescatori, commercianti e soldati marittimi, i Romani utilizzano il Faro per garantire la sicurezza delle loro importazioni ed esportazioni costiere.

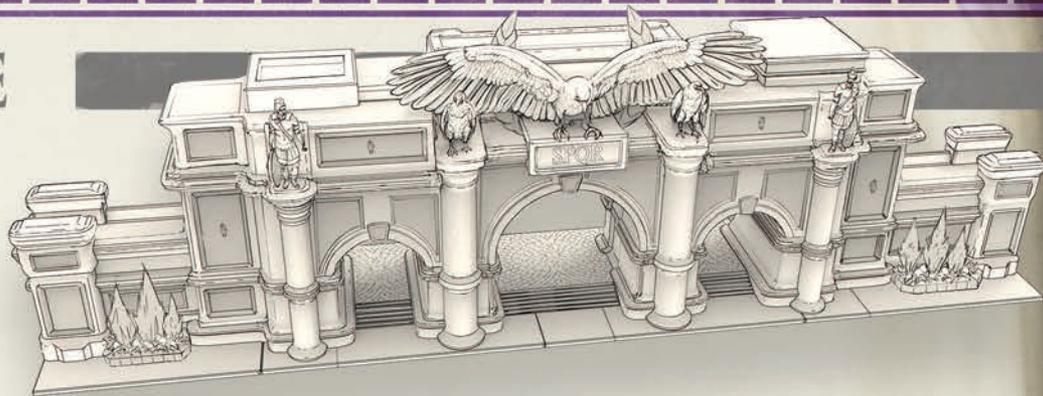


## PORTO IMPERIALE

Una delle imprese più avanzate dell'ingegneria romana, il porto riceve migliaia di navi all'anno ed è il punto centrale per l'importazione, lo stoccaggio e la distribuzione delle risorse.

## ARCO TRIONFALE

Questi archi altamente decorati esistono in tutto l'Impero Romano per celebrare grandi vittorie militari o commemorare importanti eventi pubblici. Nella parte superiore è incisa l'abbreviazione della frase latina "Senatus Populusque Romanus" - che si traduce approssimativamente con il Senato e il popolo di Roma.



## TEMPIO DI GIOVE

Come apice del pantheon romano, il Tempio Optimus Maximus è il più grande e frequentato dei templi. Centro della vita quotidiana, il tempio è utilizzato per cerimonie religiose, forum pubblici e come banca per i cittadini comuni.

## TEMPIO DI MARTE

Oltre al culto religioso, il Tempio di Marte era usato come luogo di incontro per importanti decisioni militari, il punto di partenza ufficiale per i soldati che si imbarcavano per il servizio, e un luogo dove i loro cari potevano pregare per un ritorno sicuro.



## TEMPIO DI VENERE

Uno dei templi più frequentati, il Tempio di Venere è un luogo dove pregare per la fertilità, la salute, la famiglia e l'amore, così come per la sicurezza di soldati e gladiatori.

## TEMPIO DI APOLLO

Dedicato al dio patrono delle arti e delle scienze. Il tempio di Apollo dispone di un anfiteatro per canti e rappresentazioni drammatiche in suo onore.





## TEMPIO DI MINERVA

Minerva è una dea eclettica, che presiede a numerosi domini, ma è meglio riassunta come la divinità della strategia e della saggezza. Il suo tempio è il luogo di incontro degli intellettuali più influenti della città.

*Il Tempio di Minerva è stato progettato in collaborazione con la nostra incredibile comunità Kickstarter!*

## TEMPIO DI NETTUNO

A differenza di molti altri templi multifunzionali, il Tempio di Nettuno ha uno scopo singolare per la comunità romana: un luogo centrale per i mercanti e i soldati marittimi per pregare per le vittorie navali e i viaggi di vendita.



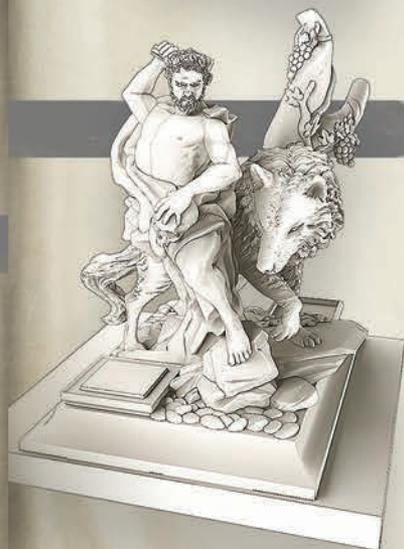
## TEMPIO DI VULCANO

Come divinità dei vulcani e dei fabbri, Vulcano rappresenta la capacità del fuoco di creare e distruggere. Il suo tempio è un rifugio per gli artigiani per pregare per la prosperità e l'ispirazione.

*Il Tempio di Vulcano è stato progettato in collaborazione con la nostra incredibile comunità Kickstarter!*

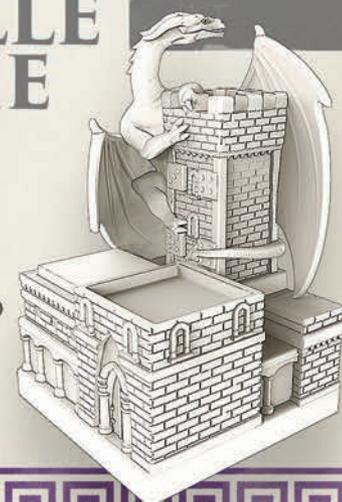
## STATUA DI ROMOLO

Questa statua onora la vita di Romolo, leggendario re e fondatore di Roma. Raffigurato con sua "madre" - la mitica lupa che ha allevato lui e suo fratello Remo come suoi. Nelle mani di Romolo ci sono il martello che usò per costruire le fondamenta della nostra città e il teschio di suo fratello, sulla cui tomba fu costruita la città.



## TORRE DELLE MERAVIGLIE

Roma non è stata costruita in un giorno; ci sono voluti anni di duro lavoro da molte mani e un po' di fortuna. La Torre delle Meraviglie onora coloro che hanno contribuito alla creazione della città, ovvero Tom Vasel e i bravi ragazzi del Dice Tower Network!



Design del gioco:

**Emmerson Matsuuchi**

Sviluppo del gioco:

**Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber**

Sviluppo del prodotto:

**Walter Barber**

Produzione:

**John Rogers**

Marketing:

**Robert Geistlinger**

Correzione di bozze e redazione:

**William Neibling**

**J. Tucker White**

Direzione artistica:

**Stephen Gibson**

Disegno grafico:

**Stephen Gibson  
Cold Castle Studios**

Design e arte concettuale dell'edificio:

**Jonathan Defresne**

Illustrazione:

**Michal Sawtyruk  
Damien Mammoliti  
Blanca Jiménez**

Modellazione 3D:

**Noble Robo Studios  
Valerio Buonfantino  
David Arberas**

Playtesters:

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

Molti, molti ringraziamenti a tutti i nostri incredibili sostenitori di Kickstarter.

Senza di voi, Foundations of Rome non sarebbe stato un tale successo!

All preshaded models have  
been painted with Sundrop.

 **SUNDROP**



©2021 Arcane Wonders, LLC. Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni a causa delle piccole parti. QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO. NON DESTINATO A PERSONE DI ETÀ INFERIORE A QUELLA RACCOMANDATA. Prodotto in Cina.