



FOUNDATIONS  
OF  
ROME

◆ **RÈGLEMENTS** ◆



## *Bienvenue à Rome!*

*Je m'appelle Aurélia et je vais vous aider à apprendre comment ça se passe ici!*

*À la demande de notre souverain le Roi fondateur, Romulus, c'est vous qui aurez l'honneur de construire de spacieuses demeures, des marchés animés ainsi que des monuments glorieux, aux côtés de vos compagnons ouvriers, dans cette Ville Éternelle!*

*Commençons, voulez-vous?*

## APERÇU DU JEU

Au courant de trois manches, vous allez rivaliser pour devenir le meilleur architecte de Rome en achetant stratégiquement des terrains vides et en y construisant vos bâtiments.

Les bâtiments plus complexes sont plus difficiles à construire, mais ils vous procureront une gloire encore plus grande (sous la forme de points de victoire).

À la fin de la partie, le joueur avec le plus de gloire est le vainqueur !



# MATÉRIEL DU JEU

A) 81 Cartes contrat (*Deed*)

B) 40 Pièces d'argent de valeurs de 1 (19x) et de 3 (21x)

C) 4 Plateaux de joueur (Rouge, Bleu, Vert, Violet)

96 Bâtiments de trois types :

- 32 Bâtiments résidentiels (Beige)
- 32 Bâtiments commerciaux (Olive)
- 32 Bâtiments municipaux (Gris)

D) 96 Tuiles d'icônes (24 par couleur de joueur)

E) 32 Marqueurs de terrain (8 par couleur de joueur)

F) 8 Cubes de score (2 par couleur de joueur)

G) 4 Aide de jeu

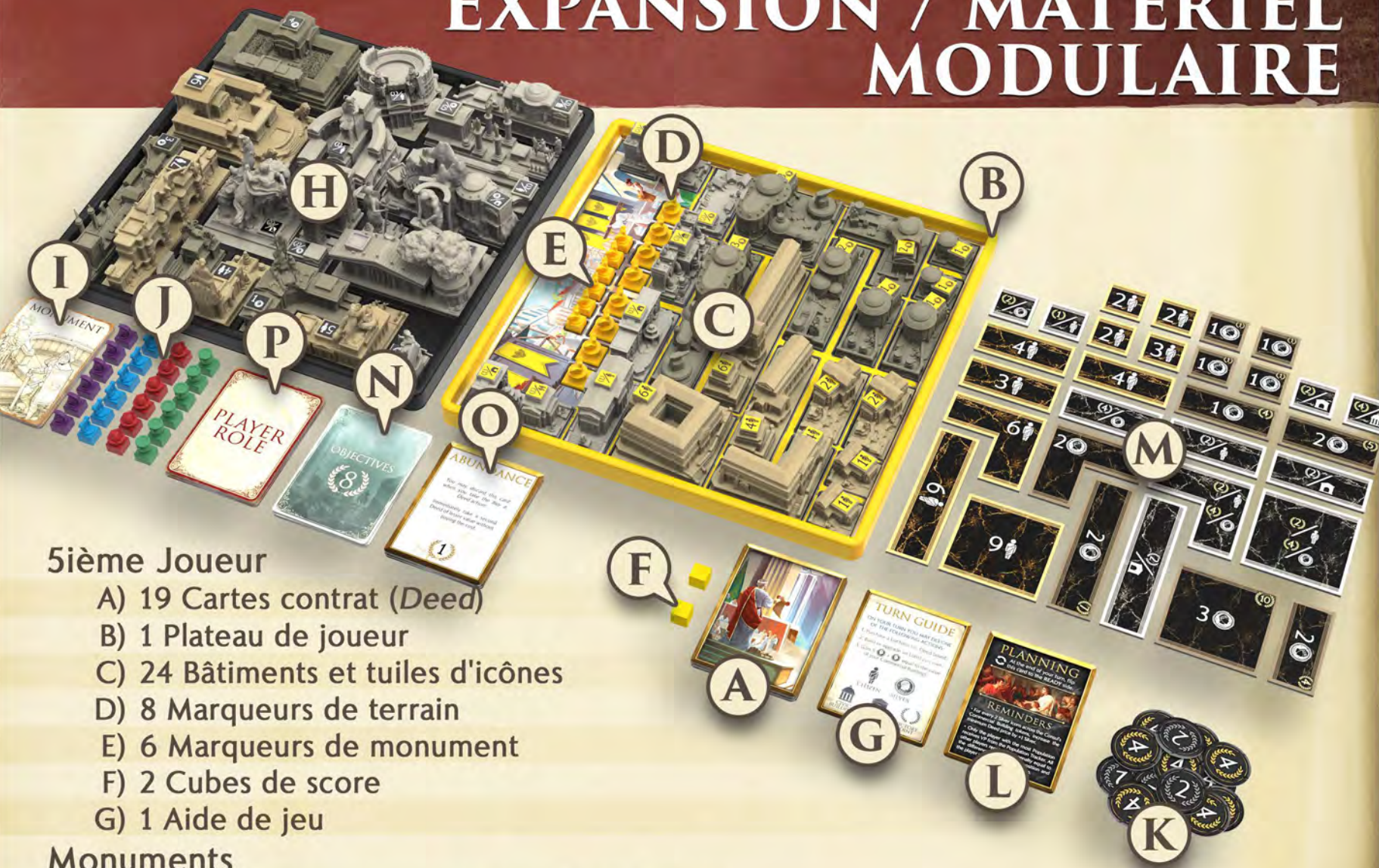
H) 1 Jeton de Premier Joueur

I) 1 Plateau de contrat où les terrains de la ville sont vendus

J) 1 Tableau de pointage utilisé pour classer les Points de Victoire ainsi que la Population

K) 1 Plateau de la Ville qui démontre la ville de Rome, séparée en terrain, tous séparés en terrains vides

# EXPANSION / MATÉRIEL MODULAIRE



## 5ième Joueur

- A) 19 Cartes contrat (*Deed*)
- B) 1 Plateau de joueur
- C) 24 Bâtiments et tuiles d'icônes
- D) 8 Marqueurs de terrain
- E) 6 Marqueurs de monument
- F) 2 Cubes de score
- G) 1 Aide de jeu

## Monuments

- H) 19 Bâtiments monuments et tuiles d'icônes
- I) 19 Cartes de monuments
- J) 24 Marqueurs de monuments (6 par couleur de joueur)

## Échanges et Vols

- K) 10 Jetons de Faveur

## Volonté du Consulat

- L) 1 Carte Consulat
- M) 30 Jetons de bâtiments du Consulat

## Objectifs

- N) 18 Cartes d'objectifs

## Invocations

- O) 20 Cartes d'invocations

## Rôles des Joueurs

- P) 15 Cartes de rôles

# PREMIÈRE PARTIE



Avant de commencer la première partie de Fondations de Rome, vous devez insérer les tuiles d'icônes sur les bâtiments. Heureusement, à moins que vous désirez peindre ces bâtiments, vous n'aurez pas besoin de retirer les tuiles d'icônes une fois qu'elles seront installées. Vous pourrez vous familiariser avec les bâtiments ainsi qu'avec votre plateau de joueurs!

Se référer au Codex d'Architecte à la page 26, pour plus d'informations à propos de chaque bâtiment et comment installer les tuiles d'icônes.

## MISE EN PLACE

1. Placez les plateaux Villes, Contrat et Pointages l'un à côté de l'autre. Pour 4 ou 5 joueurs, utilisez le côté approprié du plateau de Villes avec le plus de terrains (A). Pour 2 ou 3 joueurs, utilisez le côté avec le moins de terrains (B).

2. Chaque joueur choisit une couleur et prend le Plateau de joueurs correspondant. Le Plateau de Joueurs contient ses Bâtiments, marqueurs de Terrains, et marqueurs de Monuments. Les joueurs devraient aussi prendre les cubes de Score correspondant à sa couleur.

*Note : Si vous n'utilisez pas l'Expansion Monuments pour ce jeu, les joueurs devront ignorer les marqueurs de Monuments qui sont sur leur Plateau de Joueurs.*

3. Placez vos cubes de Score à l'endroit désigné sur le Tableau de pointage correspondant à votre couleur de joueur - un sur la piste de Points de Victoire, l'autre sur la piste de Population.

4. Décidez qui sera le premier joueur. Par défaut, le propriétaire du jeu choisit le Premier joueur (il peut se choisir lui-même). Donnez-lui le Jeton du Premier joueur.

a. Le joueur qui commence prend 5 pièces d'argent puis, dans le sens horaire, chaque joueur prend une pièce d'argent supplémentaire que le joueur précédent. Par exemple, dans une partie à quatre joueurs, le premier joueur prend 5 pièces d'argent, le deuxième en prend 6, le troisième 7 et le dernier en prend 8.

b. Placez le restant des pièces d'Argent en 2 piles (les pièces de 1 et celles de 3) près du Plateau de Contrat, créant ainsi la 'banque' commune.



# MISE EN PLACE (SUITE)

5. Pour une partie à 5 joueurs (avec l'expansion 5 joueurs), vous utiliserez le Plateau de Ville en entier alors que pour les parties à moins de joueurs, certaines rangées et colonnes de Terrains ne seront pas utilisées.

a. Pour une partie à quatre joueurs, retirez toutes les cartes Contrat rouges (correspondant à la colonne J et la rangée 10) Vous jouerez donc sur une disposition de 9 x 9 représentant 81 Terrains.

b. Pour une partie à trois joueurs, retirez toutes les cartes Contrat rouges ainsi que les violettes (correspondant aux colonnes I et J ainsi qu'aux rangées 9 et 10) Vous jouerez donc sur une disposition de 8 x 8 représentant 64 Terrains.

c. Pour une partie à deux joueurs, retirez toutes les cartes Contrat rouges, violettes ainsi que les bleues (correspondant aux colonnes H, I et J ainsi qu'aux rangées 8, 9 et 10) Vous jouerez donc sur une disposition de 7 x 7 représentant 49 Terrains.

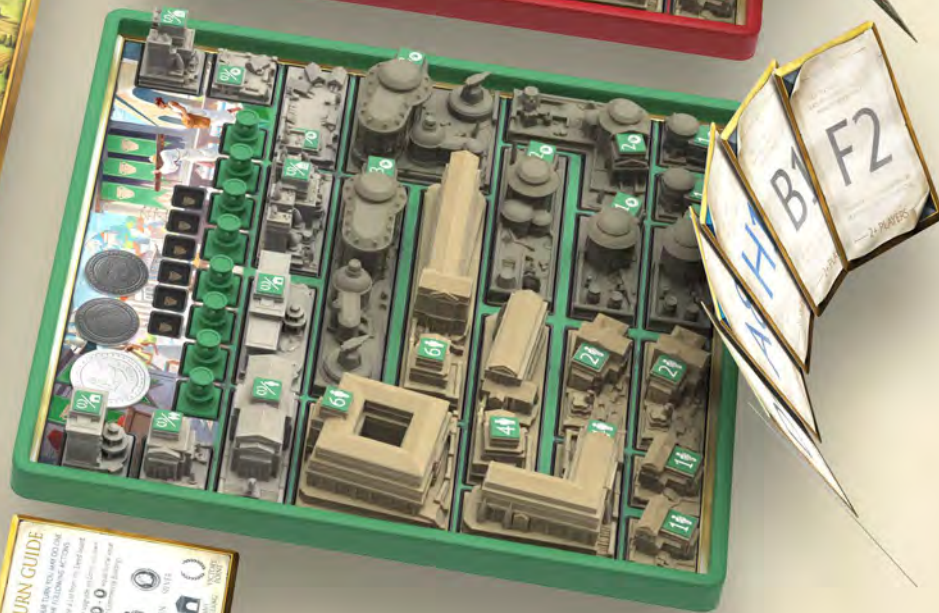
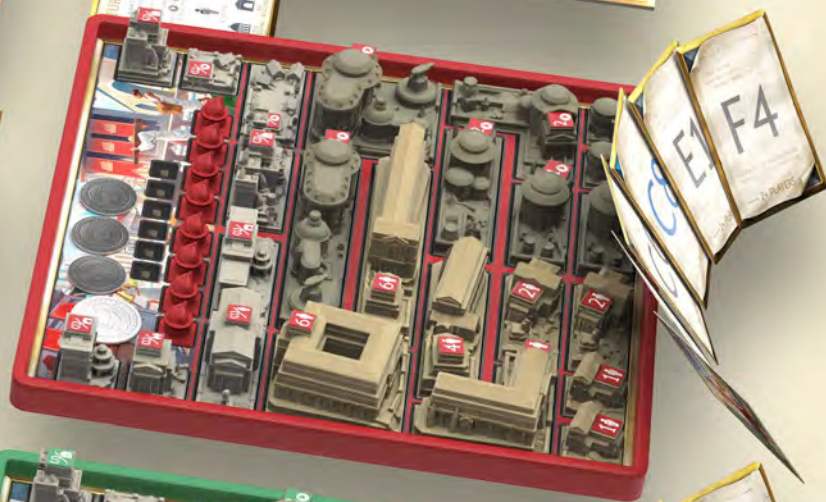
6. Brassez les cartes Contrat restantes et distribuez-en six à chaque joueur.

7. Placez un marqueur de Terrains de votre couleur sur chaque terrain correspondant aux cartes Contrat que vous venez de recevoir. Vous devriez maintenant avoir deux marqueurs de Terrains restants sur votre Plateau de joueur. *Note : ceci n'est pas démontré sur l'image ci-dessus.*

8. Chaque joueur pose ensuite ses cartes Contrat en pile devant lui. Vous pourrez y déposer vos cartes Contrat sur cette pile tout au long de la partie. Ainsi, vous pourrez vous y référer si vous avez un questionnement concernant qui détient chaque Terrain pendant la partie. *Note : ceci n'est pas démontré sur l'image ci-dessus.*

9. Séparez ensuite le reste des cartes Contrat en trois piles similaires. Placez les piles sur les espaces Ère 1, Ère 2 et Ère 3 sur le plateau de Contrat.





**Vous êtes maintenant prêt à construire la ville de Rome!**

# COMMENT JOUER

Fondations de Rome se joue en trois Ères, chacune représentant environ dix ans dans l'histoire des débuts de la ville. Vous devriez y créer des choses grandioses!

Chaque Ère consiste en une multitude de tours de jeu pendant lesquels chaque personne jouera un tour à la suite de l'autre, commençant par le Premier joueur et allant du sens horaire autour de la table. Chaque Ère se termine lorsque la pile de cartes d'Actions correspondante est vide (incluant celles situées sur le tableau d'Actions). Les joueurs gagneront des Points de Victoire à la fin de chaque Ère et pourront les répertorier sur le tableau de Scores. Le jeu se termine lorsque le décompte du pointage de la troisième Ère est complété.

## TOUR DES JOUEURS

Pendant votre tour, vous devez choisir **une** des Actions présentées ci-dessous. Une fois votre Action complétée, votre tour est terminé et c'est au tour du joueur à votre gauche.



**PRENDRE  
UN REVENU**

OU



**ACHETER  
UN TERRAIN**

OU



**CONSTRUIRE  
UN BATIMENT**

## ACTION : PRENDRE UN REVENU

Vous pouvez faire une requête à Romulus pour réclamer des ressources. Vous recevrez ainsi 5 pièces d'Argent de la banque. De plus, vous recevrez des pièces d'Argent équivalant à la valeur de tous les bâtiments commerciaux que vous avez construits sur le plateau de la Ville.

Exemple : Cornelia choisit de prendre un revenu pendant son tour. Elle reçoit 5 pièces d'Argent de Romulus ainsi que 3 pièces d'Argent pour la Pâtisserie et le Studio d'Art qu'elle a construit sur le plateau de la Ville. Elle reçoit donc un total de 8 pièces d'Argent de la banque et les ajoute à son inventaire.





Voici un conseil utile!

Vérifiez votre plateau de joueur pour rapidement calculer combien de pièces d'Argent vous procurent les bâtiments que vous avez construits et ce, pour tous types de bâtiments.



## ACTION : ACHETER UN CONTRAT

Cette Action est possible uniquement si vous avez des marqueurs de Terrains disponibles sur votre plateau de joueur.

Vous pouvez acheter n'importe laquelle des cartes Contrat disponible sur le plateau de Contrat en suivant les étapes ci-dessous :

A. Payez à la banque la valeur de la carte Contrat inscrite au-dessus de celle-ci.

B. Prenez la carte Contrat que vous venez d'acheter et ajoutez-la à votre pile personnelle.

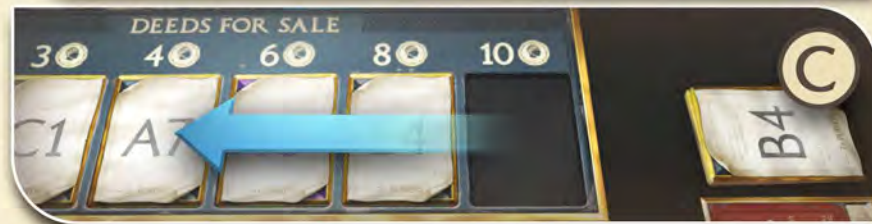
C. Déplacez vers la gauche les cartes d'Action restantes sur le plateau de Contrat et remplissez les espaces vides si nécessaire.

D. Utilisez la cartes Contrat qui est sur le dessus de la pile de l'Ère en cours pour remplir l'espace vide.

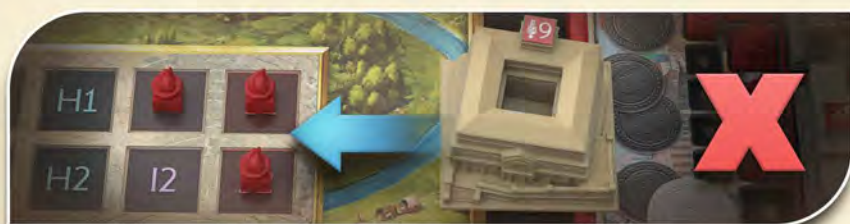
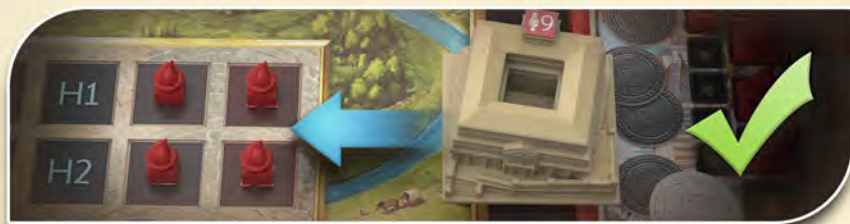
E. Placez un de vos marqueurs de Terrains à l'endroit correspondant sur le plateau de la Ville.

**Important!** Lorsque la pile de cartes Contrat de l'Ère courante est terminée, vous devez attendre le début de l'Ère suivante pour obtenir la prochaine pile de cartes Contrat. (voir 'La Fin d'une Ère' page 10).

Exemple : Fabius désire acheter le Terrain à vendre B4. Il paye la valeur du Terrain de 4 pièces d'Argent à la banque (A) avant d'obtenir la carte du plateau de Contrat. Il place sa nouvelle carte sur sa pile personnelle de Contrat (B). Il glisse ensuite les cartes Contrat disponibles vers la gauche pour remplir l'espace vide (C) avant de retourner la cartes Contrat du dessus de la pile de l'Ère courante et de la placer à l'espace désigné d'une valeur de 10 pièces d'Argent (D). Finalement, il place son marqueur de Terrain sur B4 sur le plateau de la Ville (E).



# ACTION : CONSTRUIRE UN BATIMENT



Exemple : Cassius désire bâtir par-dessus deux Domus qu'il avait bâtis précédemment. Il remplace alors les Bâtiment Domus par un Domus Maxima. Cette Action est possible puisque Domus Maxima a une dimension de 2 Terrains alors que les deux Domus mesurent seulement 1 Terrain chaque. Les deux Bâtiments plus petits sont retirés du plateau de Ville et Cassius construit donc le Domus Maxima à leur place.



***Vous ne pouvez jamais construire par-dessus un Bâtiment de la même taille ou de taille supérieure.***

Par exemple, vous ne pourriez pas construire une Foire des Artistes (taille 3) par-dessus un Appartement (taille 3), ni une Fonderie (taille 4).

Si vous construisez par-dessus de l'un de vos Bâtiments, retirez celui-ci du tableau de Ville et retournez-le, ainsi que les marqueurs de Terrain utilisés à votre plateau de joueur. Vous pourrez réutiliser ces pièces plus tard comme les autres. Lors d'une construction par-dessus un autre Bâtiment, tous les Terrains que vous possédez continuent de vous appartenir même si la forme du Bâtiment change.

Exemple : Fabius possède un Bâtiment en forme de 'L' ainsi que deux Terrains vides adjacents. À son tour, Fabius construit un 'Grand Appartement' par-dessus son 'Appartement' ainsi que les Terrains vides. Ceci laisse le Terrain (E4) vide. Fabius place alors un marqueur de Terrains sur ce terrain vide puisqu'il le possède toujours.



***Vous pouvez seulement construire des Bâtiments sur les Terrains qui vous appartiennent.***

Chaque joueur possède son propre inventaire de 24 Bâtiments. Puisque chaque Bâtiment a une forme et grosseur différente des autres, vous devez posséder une série de Terrains adjacents qui s'agence au Bâtiment désiré.

Pour construire un Bâtiment, choisissez-en un à partir de votre plateau de joueur et placez-le sur le ou les Terrains que vous possédez. Retirez les marqueurs de Terrain. Ils pourront être réutilisés plus tard.]

Vous pouvez bâtir sur vos Terrains sans aucune restriction. Vous pouvez aussi construire 'au-dessus' un Bâtiment existant, mais seulement si le nouveau Bâtiment est plus gros que le précédent. ***Peu importe le type de Bâtiment.***





Il y a un nombre limité de Bâtiments disponibles! *Vous ne pouvez pas construire un Bâtiment si vous n'en possédez pas dans votre inventaire.*

*La construction d'un Bâtiment ne coûte aucune pièce d'Argent. Romulus fournit les matériels ainsi que la main-d'œuvre nécessaire.*

## CONSTRUIRE UN BÂTIMENT RÉSIDENTIEL

Contrairement aux Bâtiments réguliers, après la construction ou la destruction de Bâtiment Résidentiels, vous devez modifier la piste de Population pour ainsi démontrer la somme totale de résidents parmi les Bâtiments Résidentiels.



## LA FIN D'UNE ÈRE

L'Ère courante tire à sa fin lorsque la pile de cartes Contrat est vide. Continuez de jouer normalement selon vos tours de jeu qui incluent l'achat de cartes Contrat à partir du plateau de Contrat jusqu'à ce que toutes les cartes Contrat disponibles soient achetées.

**Une fois la dernière carte Contrat achetée, ne remplacez pas tout de suite les espaces vides du plateau de Contrat.**

Une fois le plateau de Contrat vide, chaque joueur joue un dernier tour pour récolter les revenus ou pour construire un Bâtiment (incluant le joueur qui a acheté la dernière carte Contrat du plateau de Contrat).

## POINTAGE DE LA FIN D'UNE ÈRE

Lorsque le dernier tour est terminé, les joueurs gagnent des Points de Victoire pour chacun des trois types de Bâtiments qu'ils ont construits. - Résidentiel, Commercial et Municipal. Les joueurs réclament aussi des pièces d'Argent bonus pour leur Bâtiments Commerciaux.

Il y a un rapide guide de Pointage pour chaque Ère illustrée sur le plateau de Contrat.





# POINTAGE DES BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS

Chaque joueur calcule la valeur totale de Citoyens provenant de tous leurs Bâtiments résidentiels du plateau de la Ville. Ils confirment ensuite que l'Indicateur de Population est placé correctement.

Le joueur avec le **plus** de Citoyens gagne des Points de Victoire équivalant à la position présente de leur Indicateur de Population plus un bonus qui change selon les Ères.

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

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

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

*Si deux joueurs ou plus se trouvent au même endroit sur l'Indicateur de Population, ils gagnent tous le bonus.*

Chacun des autres joueurs gagnent des Points de Victoire égaux au nombre de Citoyens du joueur devant eux sur sur l'Indicateur de Population.

**Vous devez avoir au moins 1 Citoyen pour gagner des Points de Victoire depuis l'Indicateur de Population; si vous n'avez pas de Bâtiment Résidentiel, vous ne gagnerez pas de Points de Victoire de Population à la fin de cette Ère.**

Exemple : C'est la fin de l'Ère 1 et le moment du pointage :

- Violet a 13 Citoyens
- Vert a 10 Citoyens
- Rouge aussi a 10 Citoyens
- Bleu a 0 Citoyen

Violet gagne 17 Points de Victoire (sa population + le bonus de cette Ère qui est de 4 points).

Vert gagne 13 Points de Victoire. (Vert gagne des points de valeur égales à la position du prochain Indicateur devant lui. Violet est le prochain joueur devant Vert sur le tableau. Vert gagne alors 13 points pour les 13 Citoyens de Violet).

Rouge gagne lui aussi 13 points puisqu'il est sur le même espace que Vert.

Bleu ne gagne aucun point puisque pour se faire, il faut un minimum de 1 Citoyen sur l'Indicateur de Population.





## POINTAGE DES BÂTIMENT MUNICIPAUX

Ensuite, les joueurs gagnent des Points de Victoire selon les icônes figurant sur les Bâtiments municipaux qu'ils ont construits. Les Bâtiments municipaux donnent normalement des Points de Victoire dépendamment des autres Bâtiments adjacents (avec lesquels ils partagent un même côté) sur le plateau de la Ville.



Points gagnés pour chaque citoyens sur les Bâtiments résidentiels adjacents



Points gagnés pour chaque Pièces d'Argent sur les Bâtiments commerciaux adjacents.].



Points gagnés pour chaque Bâtiment adjacent - peu importe le type!

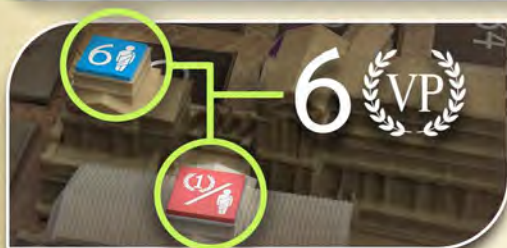


Points gagnés pour chaque deux citoyens adjacents aux Bâtiments résidentiels



Points gagnés pour chaque Bâtiment municipal adjacent.

Peu importe à qui appartiennent les Bâtiments adjacents, ils donnent des Points de Victoire à tous les joueurs, pas juste à leurs propriétaires.



Exemple : Porcia a construit une Bibliothèque resplendissante, qui lui procure des Points de Victoire de valeur égale au total de Citoyens des Bâtiments Résidentiels adjacents, peu importe à qui ils appartiennent. Dans cet exemple, Porcia gagnera 6 Points de Victoire pour sa Bibliothèque resplendissante pendant le pointage de fin de l'Ère.

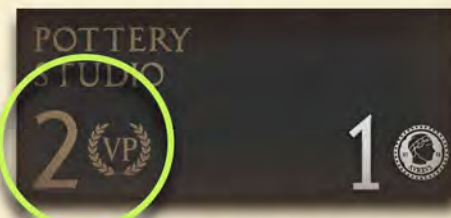


## POINTAGE DES BÂTIMENT COMMERCIAUX

Chaque joueur gagne des pièces d'Argent de la banque de valeur égale à toutes les icônes d'Argent au travers les Bâtiments Commerciaux qu'ils ont construits dans la Ville (tout comme l'action Prendre un Revenu, mais sans gagner l'extra de 5 pièces d'Argent).

De plus, les joueurs gagnent un montant de base de Points de Victoire pour chacun de leur Bâtiment Commercial construit dans la Ville. La valeur de Points de Victoire de chaque Bâtiment Commercial est indiquée sur les plateaux de joueur.

Note : Seulement pendant le Pointage de l'Ère finale, les joueurs gagnent des Points de Victoire au lieu des pièces d'Argent pour leur Bâtiments Commerciaux. Par exemple, dans l'Ère finale, le Studio de Poterie a une valeur de 3 Points de Victoire.



## APPROVISIONNEMENT DES CONTRATS

Lorsque tous les joueurs ont reçu leur Points de Victoire ainsi que leurs pièces d'Argent, remplissez le plateau de Contrat en utilisant le paquet de cartes de l'Ère suivante. Une nouvelle manche débute alors avec le joueur à gauche de la personne ayant joué en dernier dans le tour précédent. Donnez le Jeton du Premier Joueur à cette personne et débutez ainsi la nouvelle Ère.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin de la troisième Ère. Pendant le pointage de cette dernière Ère, les joueurs gagneront leurs Points de Victoire de façon normale comme à tous les autres pointages de fin d'une Ère en plus de ces deux éléments :

**Bâtiment Commercial :** Au lieu de récolter les pièces d'Argent de leurs Bâtiments Commerciaux, chaque joueur gagne des Points de Victoire de valeur égale aux pièces d'Argent qu'ils auraient normalement reçues au dernier tour.

**Terrains Vides :** Les joueurs gagnent 1 Point de Victoire pour chaque Identificateur de Terrain représentant un Terrain Vide qu'ils possèdent sur le plateau de Ville.

Le joueur qui possède le plus de Points de Victoire est nommé Célèbre Architecte par Romulus et son nom sera propagé au travers la grande histoire de la Ville de Rome.

## RÈGLES OPTIONNELLES

Une fois que vous êtes familier avec le jeu et que vous êtes prêt pour de nouveaux défis, vous pouvez ajouter la règle optionnelle suivante, en plus de n'importe quel module supplémentaire, selon la combinaison de votre choix!

## SÉLECTIONNER LES CARTES CONTRAT

Vous pouvez choisir cette règle optionnelle si si vous désirez un début de partie moins aléatoire.

Comme dans le jeu régulier, mélanger les cartes Contrat et distribuez-en aléatoirement six à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur prend ses cartes en main sans les montrer aux autres.

Tous en même temps, les joueurs sélectionnent une carte de ses mains et la place face cachée sur la table devant eux. Une fois que tous les joueurs sont prêts, retournez les cartes en même temps pour révéler leur sélection. Ils peuvent alors placer leur Indicateur de Terrain à leur place respective et ajouter la carte à leur pile personnelle.

Ensuite, chaque joueur passe le restant de ses cartes Contrat au joueur à sa gauche.

Continuez ainsi de sélectionner et passer les cartes jusqu'à ce qu'elles soient toutes sélectionnées. À ce stade, chaque joueur possède six Terrains sur le plateau de la Ville ainsi que six cartes dans leur pile personnelle devant eux.



# EXPANSION MONUMENTS

Alors que la ville de Rome continue de grandir, les ambitions des architectes ne peuvent que faire de même. Avec une population et une économie en pleine expansion, les architectes de Rome ont eu des idées de grandeur pour élever la Cité Éternelle vers de nouveaux sommets de gloire. Romulus, notre légendaire roi fondateur, a dépensé sans compter pour fournir le matériel nécessaire à la construction de Monuments épiques pour honorer nos dieux, nos citoyens et notre roi. Bientôt, Rome va briller plus que jamais.

## APERÇU

Fondations de Rome : Expansion Monuments procure un nouvel inventaire de Bâtiments dont seulement les architectes les plus talentueux pourront construire. Les Monuments sont disponibles pour tous les joueurs et seront utilisés de la même manière que les Bâtiments des inventaires personnels des joueurs. Toutefois, chaque Monument est unique et, une fois construit, n'est plus disponible pour les autres joueurs. Les Monuments sont très puissants, mais la plupart de ces Bâtiments épiques requiert des éléments bien spéciaux afin d'être bâtis.

Apprenez-en davantage à la page 28.

## MISE EN PLACE

Disposez le jeu normalement puis suivez ces étapes :

1. Mélangez toutes les cartes Monuments ensemble.
2. Dévoilez un nombre égal de cartes au nombre de joueurs + 3 (exemple : 7 cartes pour une partie à 4 joueurs).

*Ces Monuments seront les seuls disponibles pendant cette partie.*

3. Placez ces cartes côté face près du plateau de la Ville ainsi que leur Monument correspondant.
4. Rangez les cartes et les Monuments non-utilisés dans la boîte.

Aide-mémoire : chaque joueur possède un ensemble de 6 Indicateurs de Monuments de couleur correspondante à celle des joueurs.



# BÂTIMENTS MONUMENTS

Les Monuments que vous disposez près du plateau de la Ville pendant la mise en place forment un inventaire commun de bâtiments que tous les joueurs peuvent utiliser. Toutefois, ces Monuments sont distribués de façon 'premier arrivé, premier servi'. Une fois le Monument construit dans la Ville, il n'est plus disponible pour les autres joueurs.



La compétition est féroce. Gardez un œil sur ce que vos adversaires mijotent, quels terrains ils achètent, etc. - ne les laissez pas construire le Monument épique que vous désirez!

L'inventaire de Monuments communs inclut les trois types de Bâtiments - Résidentiel, Commercial et Municipal. Certains de ces Monuments requièrent des exigences spécifiques que le joueur doit satisfaire afin de pouvoir construire ce Monument.



## CONSTRUIRE UN BÂTIMENT MONUMENT

Comme les autres Bâtiments, les Monuments peuvent être construits sur des Terrains vides ainsi que par-dessus des Bâtiments plus petits que le joueur possède. Incluant les Monuments plus petits.

Premièrement, vous devez confirmer que vous avez rempli les exigences inscrites sur la carte Monument pour le Bâtiment que vous désirez construire. Placez la carte Monument près de votre plateau de joueur comme aide-mémoire.



Ensuite, prenez le Bâtiment Monument de l'inventaire commun et placez-le sur le plateau de la Ville en suivant les règles régulières de construction. Si vous bâtissez par-dessus vos propres Bâtiments, ceux-ci retournent dans votre inventaire personnel. Si vous bâtissez par-dessus un Monument plus petit que vous possédez, celui-ci, ainsi que sa carte Monument correspondante retournent à l'inventaire commun et redeviennent ainsi accessibles à tous les joueurs.

Une fois le Monument construit, placez-y un de vos Indicateur de Monument pour ainsi indiquer qu'il vous appartient. Si vous n'avez plus d'Indicateur de Monuments de disponible, vous ne pouvez pas construire ce Bâtiment.



# CLARIFICATION DES MONUMENTS

Bordures du plateau

'Bordures du plateau' se réfère aux bordures de l'aire de jeu active, qui change selon le nombre de joueurs.

2 JOUEURS



3 JOUEURS



4 JOUEURS



5 JOUEURS



Doit être construit sur un Terrain situé en bordure du plateau de Ville. Pour construire un Bâtiment qui demande ces exigences, au moins un des Terrains sur lequel le Monument est construit doit être situé en bordure de l'aire de jeu active. (Tous les Terrains n'ont pas besoin d'être situés en bordure, un seul suffit).

## Le Temple de Minerva (Temple of Minerva)

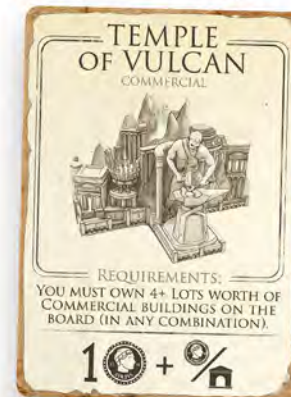
Ce Bâtiment a une valeur de 2 Citoyens, + 1 Citoyen pour chaque Bâtiment adjacent (peu importe le type de Bâtiment).

## Le Temple de Vulcan (Vulcan Temple)

Ce Bâtiment a une valeur de 1 pièce d'Argent + 1 pièce d'Argent pour chaque Bâtiment adjacent (peu importe le type de Bâtiment).

## Le Panthéon (The Pantheon)

Pour construire le Panthéon, vous devez le construire par-dessus vos Bâtiments existants. De plus, vous devez avoir tous vos Indicateurs de Terrains dans votre plateau de joueurs (pas sur le plateau de Ville).



# CONTENU ADDITIONNEL

Prêt pour un nouveau défi? Maintenant que vous avez maîtrisé le jeu de base ainsi que l'expansion Monuments, voici quelques variantes de jeu appelées 'modules' qui mettront vos compétences à l'épreuve. Ces Modules complémentaires sont optionnels et ajoutent une nouvelle tournure à l'aventure Fondations de Rome.

Les joueurs sont libres de mélanger et combiner les modules Invocations, Échanges et Vols, Objectifs et les Rôles des Joueurs de la façon qu'ils désirent.

Il y a un module autonome supplémentaire qui s'appelle la Volonté du Consulat qui peut seulement être joué avec le jeu de base, et optionnellement, l'Expansion Monument. Volonté du Consulat ne peut être jumelé avec aucun autre des 4 modules complémentaires.



**VOLONTÉ DU CONSULAT**  
TRAVAILLEZ EN ÉQUIPE  
POUR DÉJOUER UN ENNÉMI COMMUN.



**ÉCHANGES ET VOLS**  
NÉGOCIEZ ET INTIMIDEZ POUR  
OBTENIR DES TERRITOIRES PLUS GRANDS.



**RÔLES DES JOUEURS**  
UN EFFET UNIQUE  
ET SPÉCIAL.



**OBJECTIFS**  
RENCONTREZ LES EXIGENCES POUR  
GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE BONUS.



**INVOCATIONS**  
DÉPENSEZ VOS PIÈCES D'ARGENT  
POUR OBTENIR DE PUISSANTES HABILITÉS.

# MODULE ÉCHANGES ET VOLS



*Dans les ruelles vides et les coins sombres où personne ne peut les voir, les architectes font des accords secrets, espérant renforcer leur contrôle sur la conception de la Ville ainsi que les faveurs de Rumulus.*

## APERÇU

Ce règlement optionnel est recommandé pour les parties de quatre ou cinq joueurs. Il y a trois façons d'incorporer ce Module à votre partie :

- **Échanges** : Les joueurs peuvent faire des échanges entre eux.
- **Vols** : Les joueurs peuvent faire preuve de force ou de subtilité pour voler les Terrains des autres joueurs.
- **Échanges et Vols** : Vous pouvez utiliser les deux règles dans la même partie.

*Note* : Ce Module facilite la création de Bâtiments volumineux, ce qui peut changer la dynamique du jeu. Ainsi, seulement les joueurs expérimentés qui sont déjà familiers avec le jeu de base devraient utiliser ce Module optionnel.

## JETONS DE FAVEUR

Peu importe la combinaison de règles que vous utilisez, au début de ce jeu chaque joueur reçoit deux Jetons de Faveur.

**Important** : Le côté du Jeton qui indique 4VP est utilisé seulement avec le Module Vols. Si vous jouez avec le Module Échanges seulement, les Jetons de Faveur doivent demeurer du côté indiquant 2VP pour la partie complète.

Les Jetons de Faveur peuvent être utilisés comme les composantes d'un Échange (pendant une partie jouée avec le Module Échange) et ils sont nécessaires pour Vols (lors d'une partie avec le Module Vols).

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des Points de Victoire selon les Jetons de Faveur qu'ils ont en leur possession.

## ÉCHANGES

À votre tour, vous pouvez Échanger avec n'importe quel autre joueur qui le désire, les Terrains vides que vous possédez. Vous pouvez Échanger autant de fois et avec autant de joueurs que vous le désirez. Seulement le joueur actif peut réaliser ou proposer un Échange - les autres joueurs doivent attendre leur tour pour faire de même.

L'Échange se fait simplement en troquant le jeton de Terrain ainsi que sa carte correspondante.

Note : si un Terrain change de propriétaires, assurez-vous d'échanger les cartes Contrat correspondantes et de les placer dans votre pile personnelle respective pour ainsi éviter les confusions.

Vous pouvez offrir plus d'un Terrain dans un seul Échange. Vous pouvez faire des échanges inégaux, ou même plusieurs en même temps. Vous pouvez aussi offrir des pièces d'Argent ou des Jetons de Faveur.

- Fabius peut Échanger 2 Terrains contre 1 Terrain à Cornélia.
- Fabius peut Échanger 2 Terrains contre 1 Terrain à Cassius.
- Fabius peut Échanger 2 Terrains contre 1 Terrain et 8 pièces d'Argent à Porcia.
- Fabius peut Échanger 2 Terrains contre 1 Terrain, 3 pièces d'Argent et 1 Jeton de Faveur à Porcia.

Les joueurs peuvent échanger des promesses, mais les règlements n'obligent aucun joueur à tenir sa promesse. Par exemple, vous pourriez dire 'si nous faisons cet échange maintenant, je promets de ne pas construire un Bâtiment municipal sur ce Terrain', mais ne pas tenir votre promesse, une fois l'Échange effectué, et construire quand même un Bâtiment municipal sur ce Terrain!

Vous pouvez Échanger des Terrains en plus de jouer votre action régulière pendant votre tour. Par exemple, vous pourriez effectuer un Échange, puis acheter un Terrain comme action régulière, puis Échanger le Terrain que vous venez d'acquérir.

**Important : seulement les Terrains vides peuvent être échangés et non les Bâtiments. S'il y a un Bâtiment sur un Terrain, celui-ci ne peut être échangé.**

## VOLS

Pendant votre tour, vous pouvez décider de prendre un Terrain vide par force, sans le consentement de son propriétaire. Tout comme les Échanges, ceci est une action 'gratuite' et peut être jouée en addition aux autres actions, mais il est important de suivre ces restrictions :

- Vous ne pouvez pas saisir un Bâtiment, seulement un Terrain vide.
- Vous devez posséder au moins deux Terrains et/ou Bâtiments orthogonalement adjacent au Terrain que vous désirez voler.
- Vous devez posséder au moins un 2VP Jeton de Faveur, le retourner sur son côté indiquant 4VP et le donner au joueur à qui vous volez le Terrain.

Une fois le Terrain volé avec succès, remplacez l'Indicateur de Terrain du joueur précédent avec le vôtre et retournez-le à son propriétaire. N'oubliez-pas de prendre la carte associée au Terrain et ajoutez-la à votre pile de cartes Contrat.

## RETOURNER LES JETONS DE FAVEUR



Une fois retourné du côté 4VP, un Jeton de Faveur est considéré 'Épuisé' et restera de ce côté jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut plus être utilisé.

Si vous jouez aussi avec la règle Échanges, les joueurs peuvent choisir d'Échanger leur Jetons de Faveur Épuisés (4VP) ou non (2VP). Les Jetons de Faveurs Épuisés ont une plus grande valeur de Points de Victoire tandis que les jetons non-Épuisés peuvent être utilisés pour voler.

# MODULE OBJECTIF



*Afin de transformer Rome en une ville prospère et magnifique, Romulus offre des récompenses aux architectes qui apportent le plus de piquant et de personnalité à la ville.*

## APERÇU

Le module Objectif apporte une nouvelle façon d'acquérir des Points de Victoire en complétant différentes exigences pendant la partie. Il y a deux façons de jouer avec ce module - Objectifs Cachés et Objectifs Publics.

## OBJECTIFS CACHÉS

Au début de la partie, distribuez aléatoirement deux cartes Objectif à chaque joueur. Gardez les cartes face cachée. Les joueurs choisissent secrètement une carte et retourne l'autre dans sa pile respective, face cachée.

Si un joueur complète les exigences de son Objectif avant la fin de la partie, il lui sera attribué des Points de Victoire bonus pendant le pointage final.

## OBJECTIFS PUBLICS

Au début de la partie, disposez sur la table, de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir, un nombre égal de cartes Objectif à la quantité de joueurs.

À la fin de la partie, pendant le pointage final, examinez chaque carte Objectif et attribuez des Points de Victoire bonus à tous les joueurs qui auront rempli les exigences.

## CLARIFICATIONS



**Il n'y a pas de mal à obtenir le même résultat qu'un autre joueur.**

Si deux joueurs ou plus remplissent les exigences d'un Objectif Public, ils recevront tous les deux les Points de Victoire bonus. Par contre, les Objectifs Cachés sont disponibles seulement au joueur qui détient la carte.

### Terrains Voisins

Si deux Terrains ou plus partagent orthogonalement une bordure adjacente, ils sont considérés voisins.

# MODULE INVOCATION



*Depuis la création de la ville, les architectes de Rome aspirent à honorer les dieux avec des statues et des temples somptueux. Mercury, dieu des messages, est entre-autre responsable pour donner la bénédiction du panthéon au peuple en remerciement pour leur dévotion. Alors que la compétition se corse entre les architectes de Rome, le plus accompli d'entre eux pourra invoquer Mercury pour déjouer ses adversaires.*

## MISE EN PLACE

En suivant la mise en place régulière du jeu, une fois que tous les joueurs ont reçu leur cartes Contrat, mélangez les cartes Invocation et ajoutez-en 3, aléatoirement et face cachée, dans chacune des piles de cartes Contrat de chaque Ère. Mélangez les piles et replacez-les sur le plateau de Contrat à leur endroit respectif.

Note : certaines cartes Invocations peuvent être utilisées seulement avec un certain module. Assurez-vous de retirer les cartes qui ne s'appliquent pas à votre sélection de modules pour cette partie.

## ACHETER DES CARTES INVOCATIONS

Les cartes Invocations sont utilisées de la même façon que les cartes Contrat, elles sont disposées sur le plateau de Contrat de l'Ère correspondante et sont obtenues avec des pièces d'Argent. Une fois payées, les cartes Invocations sont placées face cachée jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

## UTILISER LES CARTES INVOCATIONS

Activer une carte Invocation ne requiert pas d'action. Sauf si indiqué autrement, ces cartes peuvent être utilisées seulement pendant votre tour. Une fois la carte utilisée, placez-la face visible dans votre pile de cartes Contrat.

Certaines cartes Invocations spécifient qu'elles sont des habiletés passives - placez ces cartes face visible dans votre aire de jeu respective. Les effets de la carte persisteront jusqu'à la fin de la partie.

Certaines Invocations indiquent une valeur de Points de Victoire - ces points seront accordés seulement à la fin de la partie, si l'Invocation n'a pas été utilisée.

Note : Si vous jouez avec le module Échanges et Vols, les joueurs peuvent inclure ces cartes dans des échanges, qu'elles soient actives ou non.

# MODULE RÔLES DES JOUEURS



*Les cartes Rôles des Joueurs fournissent des bonus passifs puissants pour élaborer une stratégie.*

## MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Rôles des Joueurs et distribuez-en 2, face cachée, à tous les joueurs qui en sélectionnent secrètement une seule et retournent l'autre dans la boîte. Une fois que chaque joueur a choisi son Rôle, tous les joueurs retournent en même temps leur carte sur la table et révèlent leur Rôle respectif aux autres joueurs. La partie se déroule ensuite normalement.

Note : si vous ne jouez pas avec l'Expansion Monuments, retirez la carte Rôle Philosophique avant de débiter la partie.

# VOLONTÉ DU CONSULAT MODULE COOPÉRATIF



Le consulat règne directement sous Romulus. Ils sont le bras droit du roi et répondent à tous ses caprices. Toutefois, le consulat possède ses propres volontés et recherche à vous faire échouer, vous et vos compagnons architectes afin de solidifier leur contrôle sur la ville.

Partie à 2-4 joueurs seulement. Vous pouvez y incorporer l'Expansion Monuments, mais aucun autre Module.

## MISE EN PLACE

1. Placez le jeu comme les parties normales.
2. Sélectionnez une couleur de joueur qui n'est pas utilisée pour cette partie, elle représentera le consulat sur la piste de Points de Victoire ainsi que celle de Population.
3. Tous les joueurs ainsi que le consulat commencent la partie avec 5 points de Victoire (0 population, comme à l'habitude).
4. Placez la carte Consulat du côté PLANIFICATION (Planning) et devant le premier joueur. Ce joueur contrôlera le consulat jusqu'à la fin de cette Ère.
5. Mélangez les jetons Bâtiments de taille 1 et créez une pile face cachée. Faites la même chose avec les jetons Bâtiments de taille 2, 3 et 4.
6. Sélectionnez la difficulté de la partie :

### STANDARD

Le consulat commence avec 0 carte *Contrat*.

### DIFFICILE

Le consulat commence avec 2 cartes *Contrat* aléatoires. Placez un jeton Bâtiment sur chaque Terrain correspondant. Si les Terrains sont adjacents, placez un Bâtiment de taille 2 à la place.

### DÉFI

Le consulat commence avec 4 cartes *Contrat* aléatoires. Placez un jeton Bâtiment sur chaque Terrain correspondant. Si les terrains sont adjacents, placez le jeton Bâtiment de la plus grosse taille possible.

Si vous jouez avec l'Expansion Monuments, il est recommandé d'utiliser la difficulté Difficile ou Défi.

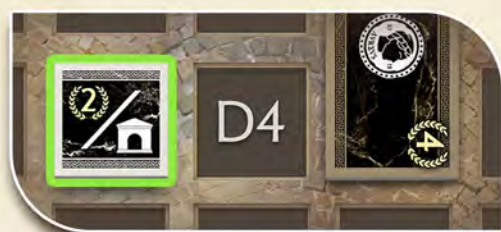


# COMMENT JOUER

Les joueurs jouent à tour de rôle comme normalement. Une fois que le premier joueur a terminé son tour, il doit retourner la carte Consulat du côté PRÊT ((Ready)). Si cette dernière est déjà du côté PRÊT (Ready), il doit effectuer les étapes suivantes:

1) Prenez la carte située le plus à gauche du plateau de Contrat. Cette carte appartient maintenant au consulat.

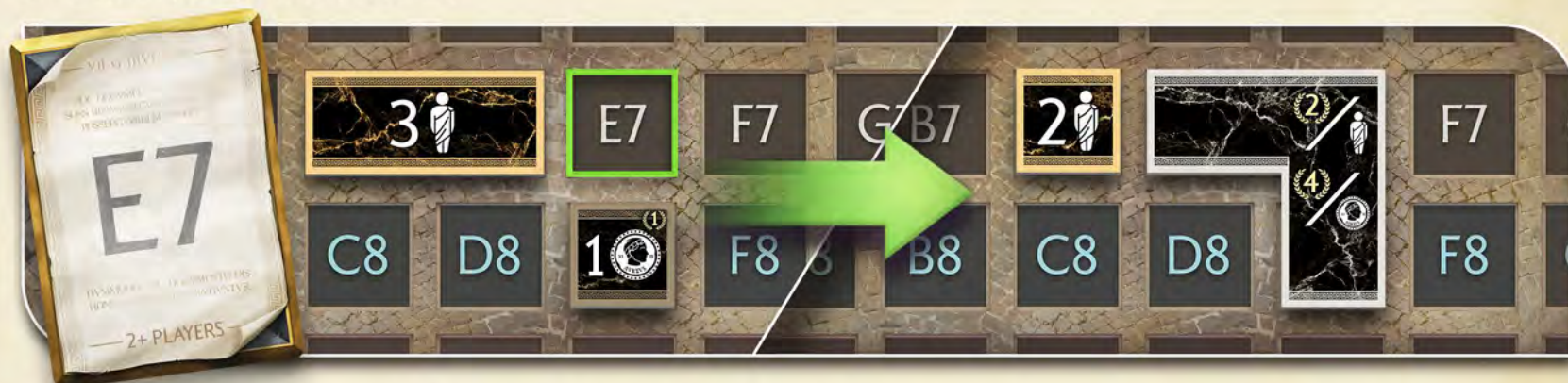
- Placez la carte Contrat sur le côté, créant une pile Contrat pour le consulat.
- Déplacez les cartes Contrat vers la gauche et pigez une nouvelle carte de la pile Contrat de l'Ère courante.



2) Construisez le Bâtiment:

- Si le nouveau Terrain ne grossit pas un Bâtiment existant appartenant au Consulat (ex: non placé sur un Terrain adjacent), pigez le jeton Bâtiment du dessus de la pile des Bâtiments de taille 1 et placez-le sur le nouveau Terrain.

- Si le nouveau Terrain est adjacent à au moins un autre Terrain appartenant au consulat, placez le Bâtiment de taille appropriée à la place du Bâtiment précédent et défaussez ce dernier.
- Si ceci fait en sorte qu'un Terrain ou plus devient vide, pigez un jeton Bâtiment de la pile face cachée de taille correspondante et placez-le sur le plateau de façon à ce que tous les Terrains du consulat soient utilisés par le Bâtiment de taille la plus grande possible.



- Si une pile de jetons face cachée est vide, mélangez les jetons défaussés et créez une nouvelle pile face cachée\*.

\*Note : S'il n'y a plus de jetons Bâtiments de la taille correspondante, le consulat n'obtient pas le nouveau Terrain. Le consulat reçoit alors 7 points de Victoire.

3) Finalement, retournez la carte Consulat du côté PLANIFICATION (Planning).





# RÈGLEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

## POINTAGE DE POPULATION

Pour le pointage de la Population, les joueurs ne reçoivent pas de Point de Victoire comme dans le jeu de base. À la place, les joueurs ainsi que le consulat, qui détiennent la plus grande Population, recevront un bonus majoritaire (4 Points de Victoire pour l'Ère 1, 7 Points de Victoire pour l'Ère 2, et 10 Points de Victoire pour l'Ère 3). Tous les autres joueurs recevront une **pénalité** de Points de Victoire pour la différence entre leur Population et celui du vainqueur.

Exemple : à la fin de l'Ère 1, le consulat détient 12 Population et Titus 10 Population. Le consulat reçoit un bonus de 4 Points de Victoire alors que Titus sera pénalisé de 2 Points de Victoire.

Le pointage des Bâtiments se fait normalement.

## LES BÂTIMENTS COMMERCIAUX DU CONSULAT

Le fait que le consulat place des Bâtiments commerciaux sur le plateau de la Ville affecte le prix minimum des cartes Contrat. Au début de la partie, le prix minimum est de 2 pièces d'Argent, mais ce prix augmentera alors que la partie progresse. Le prix des espaces cartes Contrat augmentera selon un nouveau prix **minimum**.

Toutes les icônes de 2 pièces d'Argent sur les Bâtiments commerciaux du consulat (qui sont en jeu) augmentent le prix minimum des cartes Contrat sur le tableau de Marché de +1 pièce d'Argent. Placez des pièces sur le plateau de Contrat comme aide-mémoire pour l'ajustement du nouveau prix minimum.



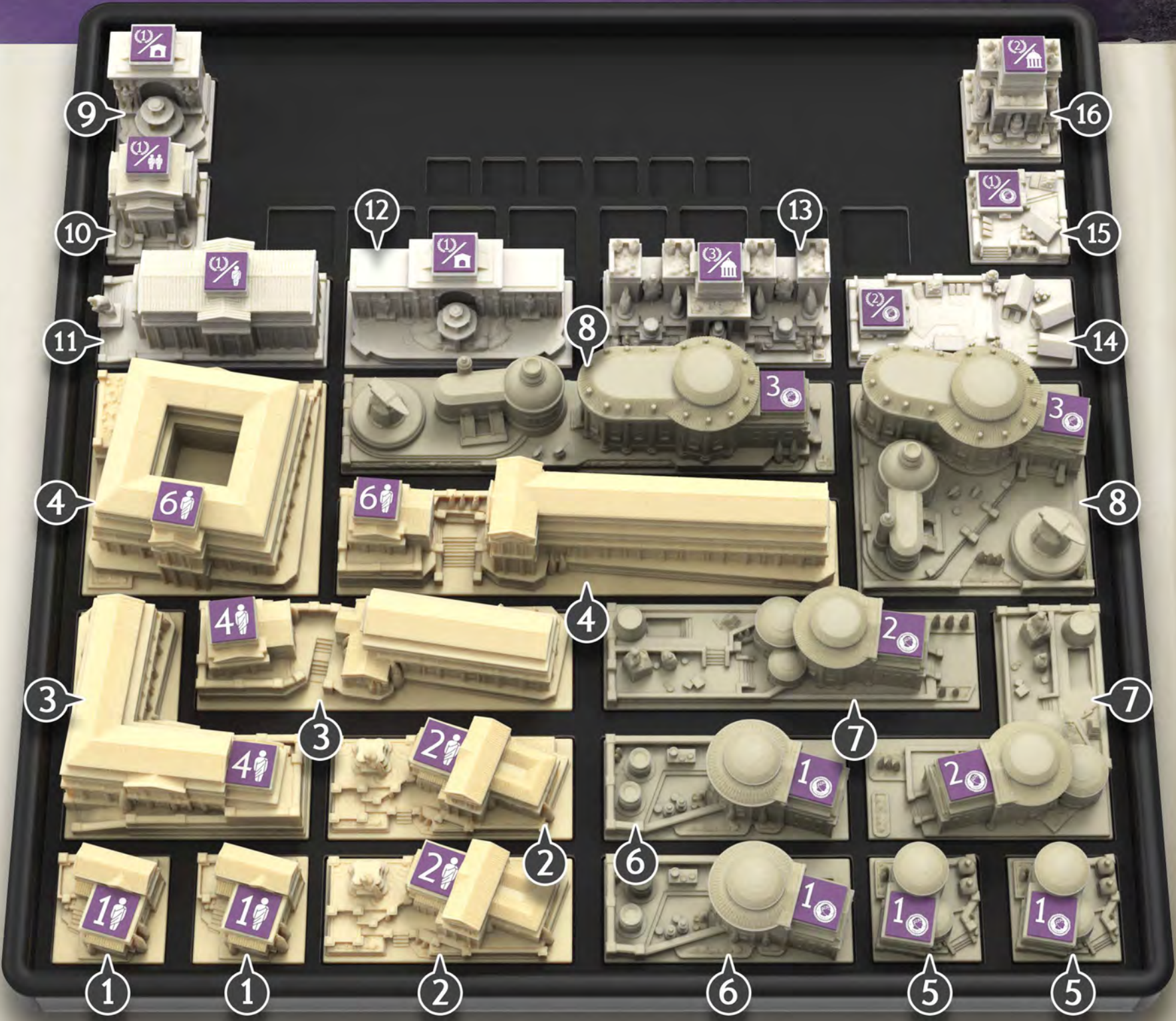
Exemple : Le consulat détient 4 icônes de jetons d'Argent pour les Bâtiments qu'il détient dans la ville, ce qui augmente le prix minimum de +2. Les espaces qui valent normalement 2 et 3 pièces d'Argent valent maintenant 4 pièces d'Argent chacune.

## LA FIN D'UNE ÈRE

En plus des étapes régulières de la fin d'une Ère, déplacez la carte Consulat (ainsi, le contrôle du joueur consulat) au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

## GAGNANT ET PERDANT

Après le décompte final, l'équipe des joueurs gagne la partie si chaque joueur détient un pointage individuel supérieur au consulat. Autrement, si le consulat détient un pointage supérieur à un seul joueur, c'est le jeu qui gagne.



# CODEx DES ARCHITECTES

Utilisez ce guide afin de vous familiariser avec les Bâtiments de Fondation de Rome, incluant la mise en place initiale pour les jetons Bâtiments et comment les emboîter correctement.

## BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS

Certaines familles demeurent dans des maisons unifamiliales, mais la plupart des Romains de classes moyennes et inférieures vivent dans des bâtiments multifamiliaux humbles et rudimentaires construits à partir de terre, pierres et bois.



1. Domus 'Maison' (X2)



2. Domus Maxima 'Grande Maison' (x2)



3. Insula 'Appartement'  
(taille longue et en forme de L)



4. Grand Insula 'Grand Appartement'  
(de taille longue et de forme carrée)

## BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Le commerce de Rome consiste principalement en troc de nourriture, bois, verre, métal, tissus, poterie, et matériaux de construction tels que le marbre et la brique.



5. Bakery 'Boulangerie' (x2)



6. Pottery Studio 'Atelier de poterie' (x2)



7. Artisan Forum 'Foire des Artisans'  
(taille longue et en forme de L)



8. Foundry 'Forge'  
(de taille longue et de forme carrée)

## BÂTIMENT MUNICIPAL

Rome est une ville très sociable, pleine de foires et d'établissements communautaires qui enrichit la vie quotidienne des citoyens et des commerces.



9. Fountain 'Fontaine'



10. Library 'Bibliothèque'



11. Resplendent Library  
'Bibliothèque Resplendissante'



12. Majestic Fountain  
'Fontaine Majestueuse'



13. Luxury Garden 'Jardin Luxueux'



14. Marketplace 'Marché'

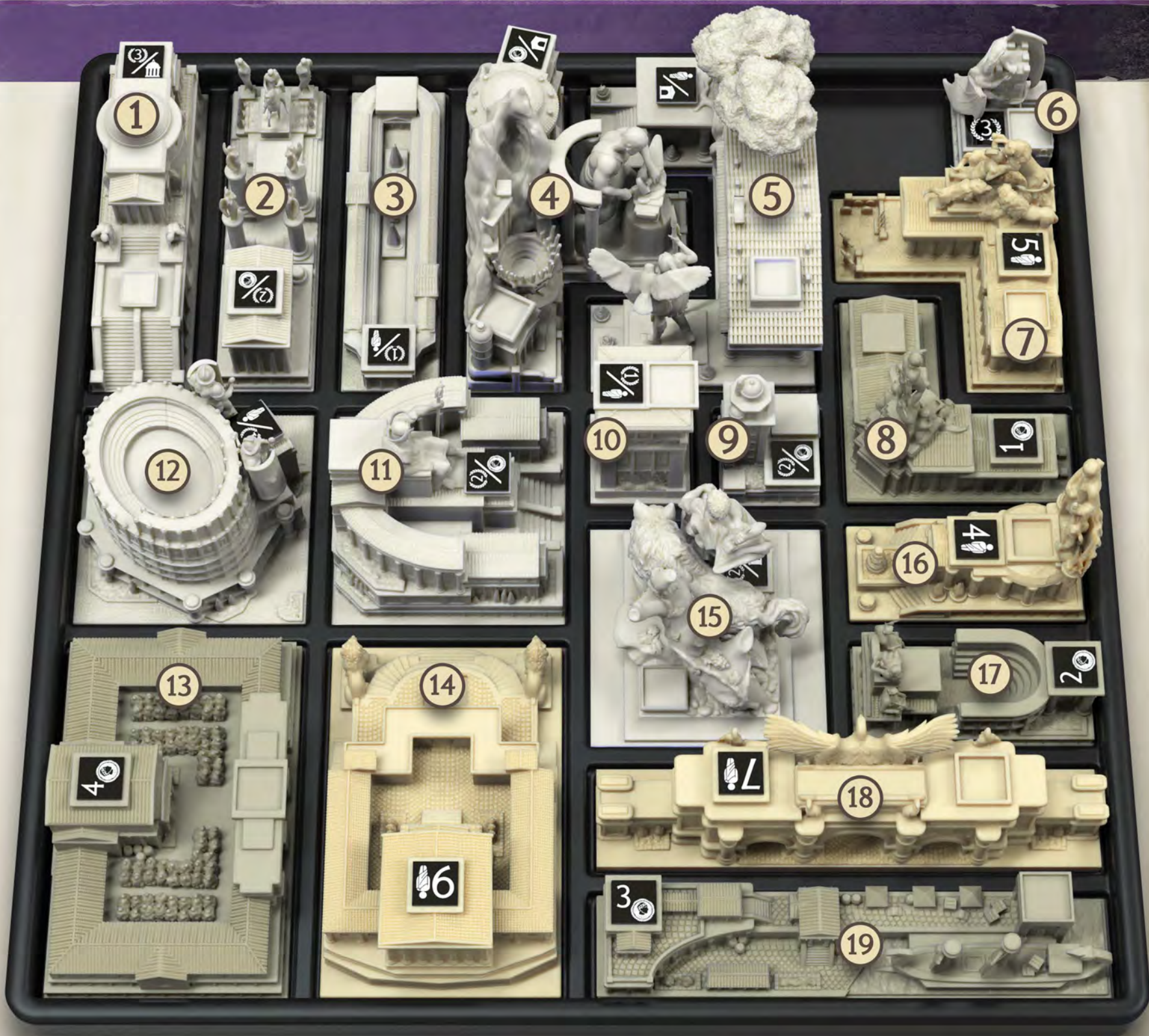


15. Market 'Foire'



16. Garden 'Jardin'





# GUIDE DE RANGEMENT DES MONUMENTS

Utilisez ce guide comme référence lors du rangement des pièces dans leur boîte.



1. The Pantheon  
*'Le Panthéon'*



2. Forum Romanum  
*'Forum Romain'*



3. Circus Maximus  
*'Grand Cirque'*



4. Temple of Vulcan  
*'Temple de Vulcan'*



5. Temple of Minerva  
*'Temple de Minerva'*



6. Tower of Wonders  
*'Tour des Merveilles'*



7. Temple of Mars  
*'Temple de Mars'*



8. Temple of Neptune  
*'Temple de Neptune'*



9. Lighthouse  
*'Phare'*



10. Watchtower  
*'Tour de Garde'*



11. Temple of Jupiter  
*'Temple de Jupiter'*



12. Colosseum  
*'Colisée'*



13. Royal Winery  
*'Vignoble Royal'*



14. Regia  
*'Palais Regia'*



15. Statue of Romulus  
*'Statue de Romulus'*



16. Temple of Venus  
*'Temple de Venus'*



17. Temple of Apollo  
*'Temple d'Apollo'*



18. Triumphal Arch  
*'Arche du Triomphe'*

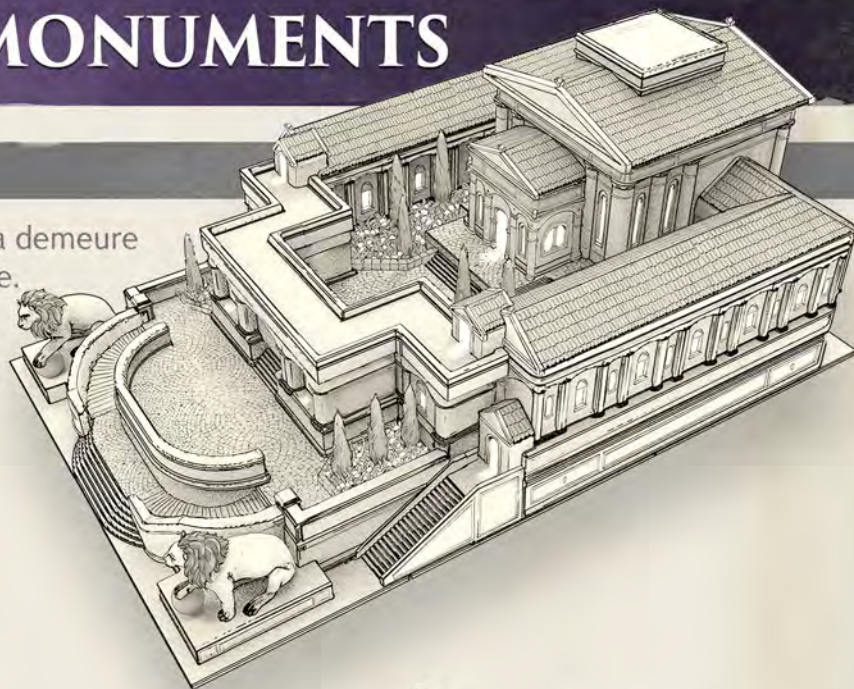
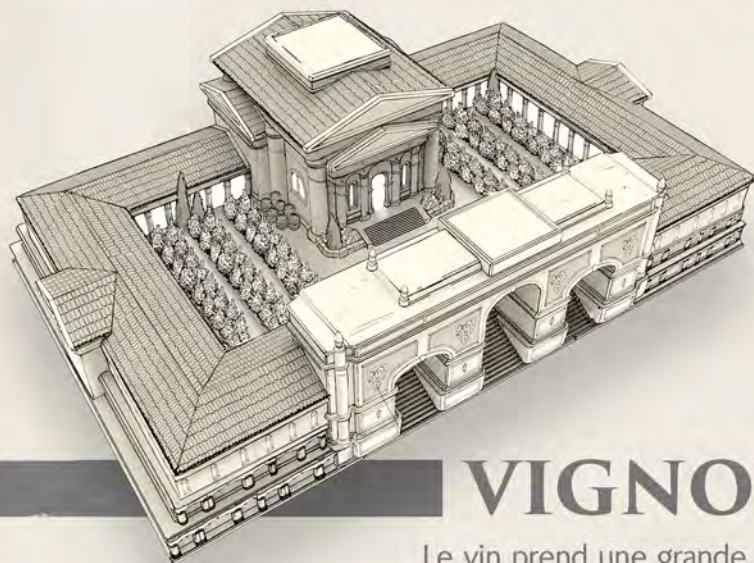


19. Imperial Harbor  
*'Port Impérial'*

# ART ET HISTOIRE DES MONUMENTS

## REGIA

Un des domiciles les plus somptueux de Rome, la Regia est la demeure des officiers politiques du plus haut rang ainsi que leur famille.

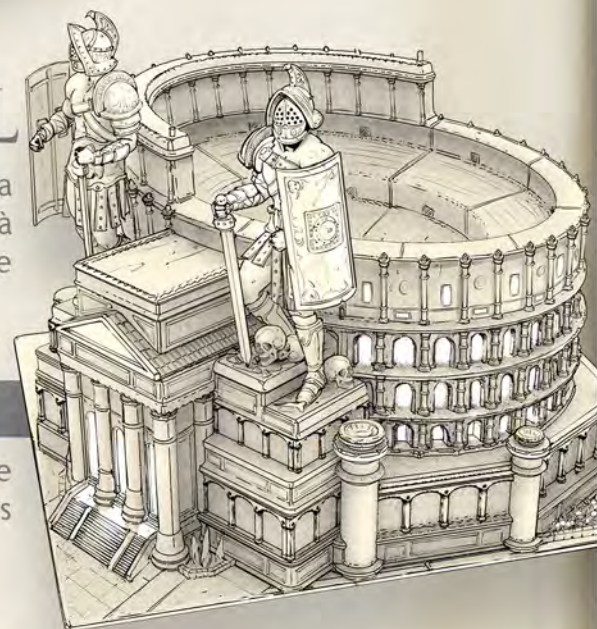


## VIGNOBLE ROYAL

Le vin prend une grande place dans la vie des Romains; La production et la vente de cette boisson sont essentielles à l'économie. La viticulture ainsi que l'art du vin ont une place importante dans la communauté et la culture.

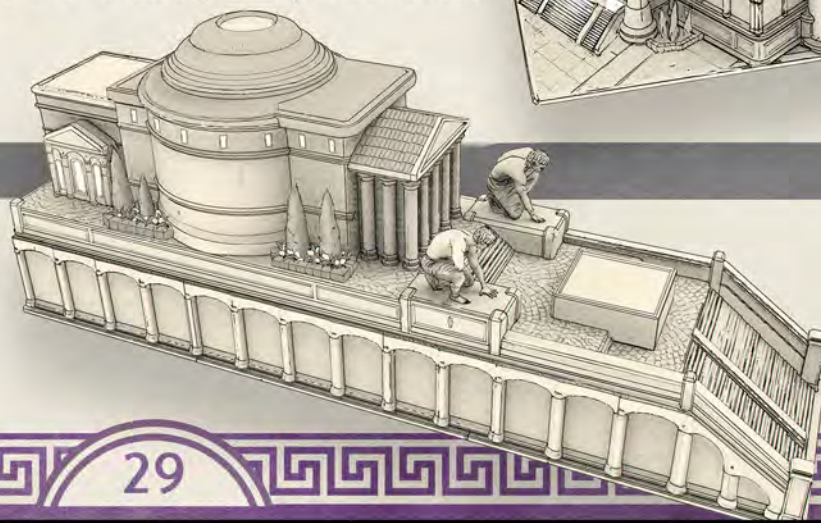
## COLISÉE

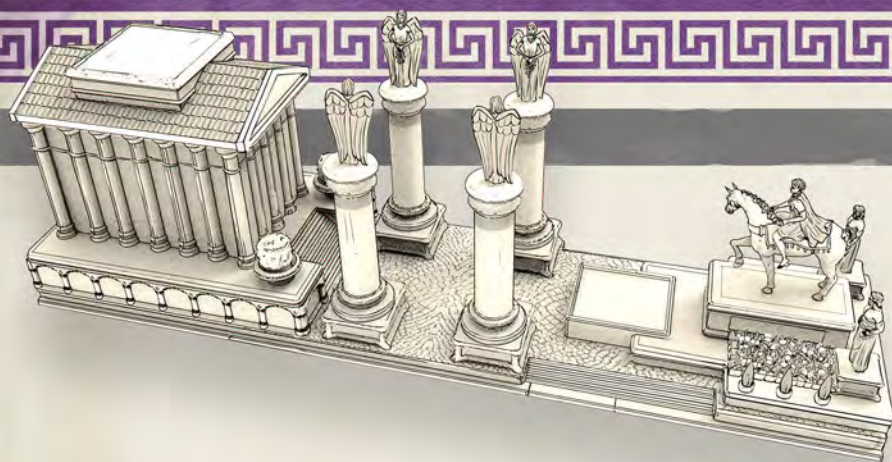
L'amphithéâtre Flavian, plus connu sous le nom de Colisée, est l'endroit de prédilection pour les concours de gladiateurs, les chasses, les performances dramatiques... ainsi que les exécutions publiques.



## LE PANTHÉON

Le Panthéon est un temple qui honore tous les dieux Romains. Au centre de ce toit en dôme iconique gît une ouverture qu'on appelle oculus, dans laquelle les visiteurs peuvent apercevoir le paradis.



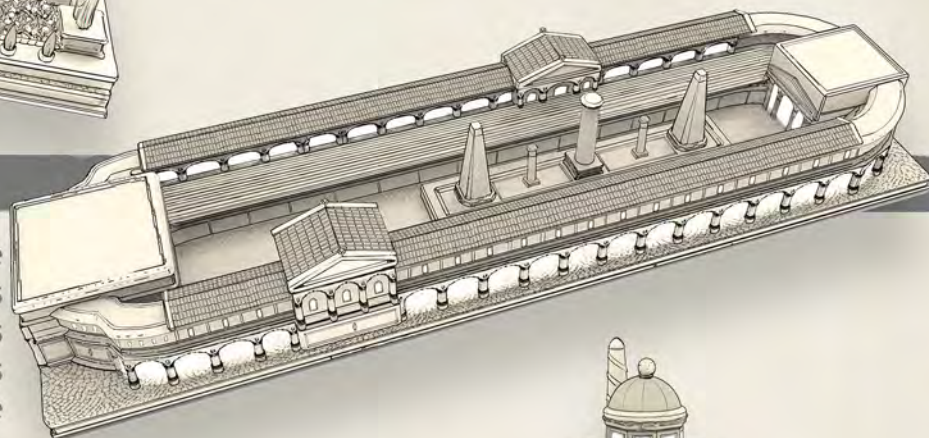
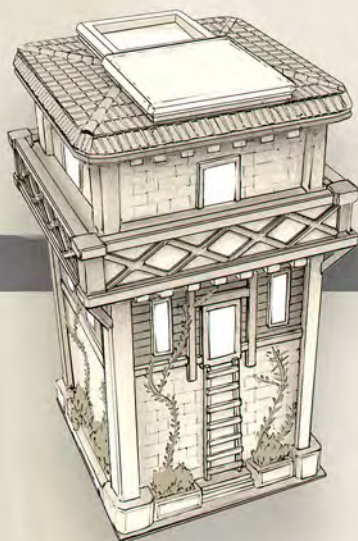


## FORUM ROMAIN

Le cœur de la vie sociale de Rome, le Forum est un espace multifonctionnel qui sert de lieu pour le commerce, la politique, la religion et le divertissement.

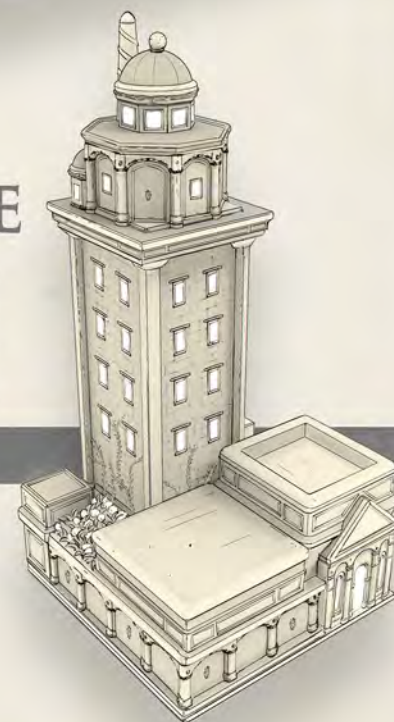
## GRAND CIRQUE

Le Grand Cirque est un stade massif utilisé pour les courses de chariot, les concours athlétiques, les fêtes publiques ainsi que plusieurs autres célébrations.



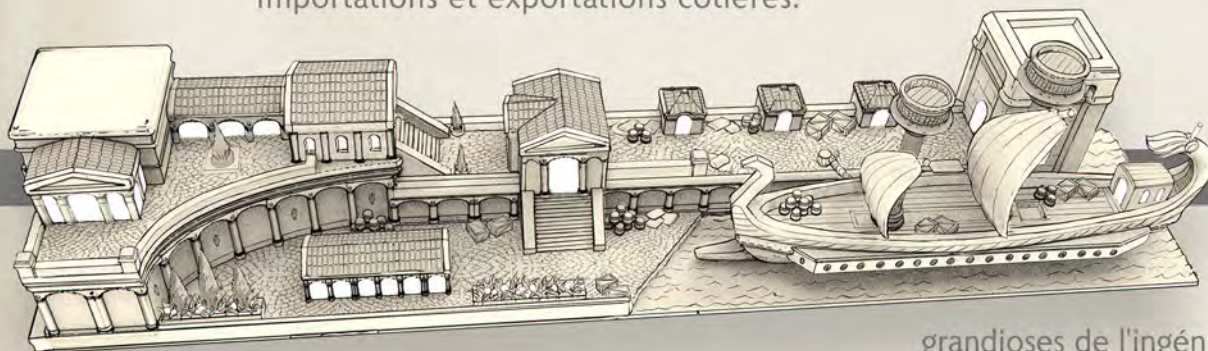
## TOUR DE GARDE

Avec son double usage de fortification militaire ainsi que d'un point de rassemblement de voyageurs, les tours de garde de Rome sont un endroit pour se reposer et échanger des histoires pendant de longs voyages.



## PHARE

Repères connus des pêcheurs, commerçants et marins militaires, les Romains utilisent le Phare pour assurer la protection de leurs importations et exportations côtières.

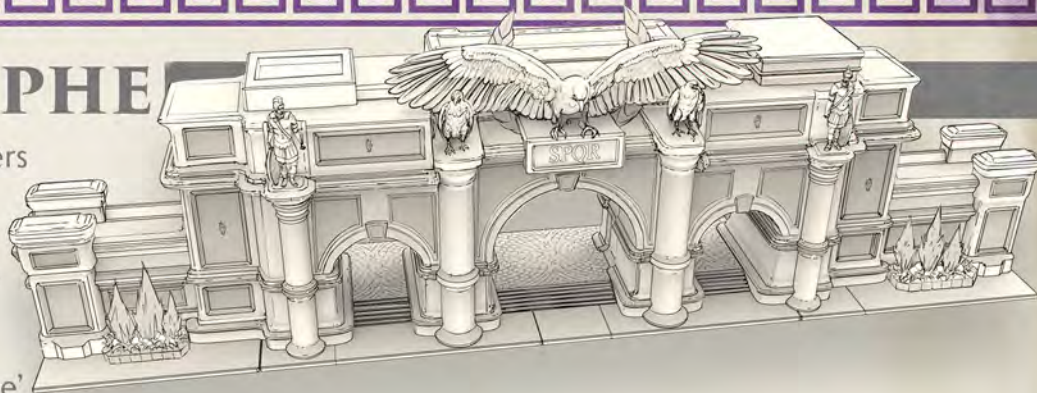


## PORT IMPERIAL

Un des avancements les plus grandioses de l'ingéniosité des Romains; le port reçoit des milliers de navires par année et est le point central de l'importation, entreposage et distribution des ressources.

# ARCHE DU TRIOMPHE

Ces arches hautement décorées existent au travers l'Empire Romain pour célébrer les grandes victoires militaires et pour commémorer les événements publics majeurs. Gravé sur le dessus est une abréviation de la phrase Latine 'Senatus Populusque Romanus' - qui se traduit grossièrement par 'Le Sénat et le peuple de Rome'.

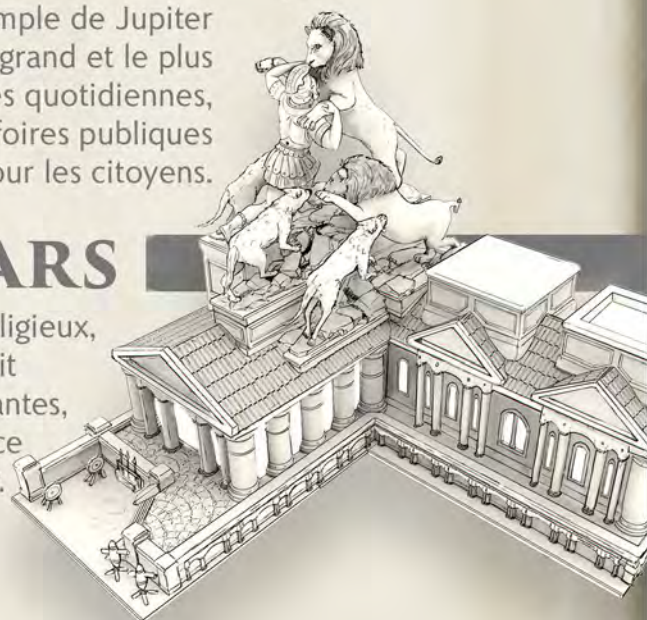


# TEMPLE DE JUPITER

Au sommet du Panthéon Romain se trouve le Temple de Jupiter Optimus Maximus. Ce temple est le plus grand et le plus fréquenté de tous, en plus d'être au centre des vies quotidiennes, on l'utilise pour des célébrations religieuses, des foires publiques ainsi qu'en banque pour les citoyens.

# TEMPLE DE MARS

En plus d'être utilisé comme repère religieux, le Temple de Mars est utilisé comme endroit de rencontre pour les décisions militaires importantes, le point de départ officiel des soldats partant au service ainsi que l'endroit où leurs proches prient pour leur retour.



# TEMPLE DE VENUS

Un des temples les plus fréquentés, le Temple de Venus est l'endroit où prier pour la fertilité, la santé, la famille et l'amour ainsi que pour la sécurité des soldats et des gladiateurs.

# TEMPLE D'APOLLO

Dédié au dieu des Arts et sciences, le Temple d'Apollo comprend un amphithéâtre pour exposer chansons et performances dramatiques en son honneur.







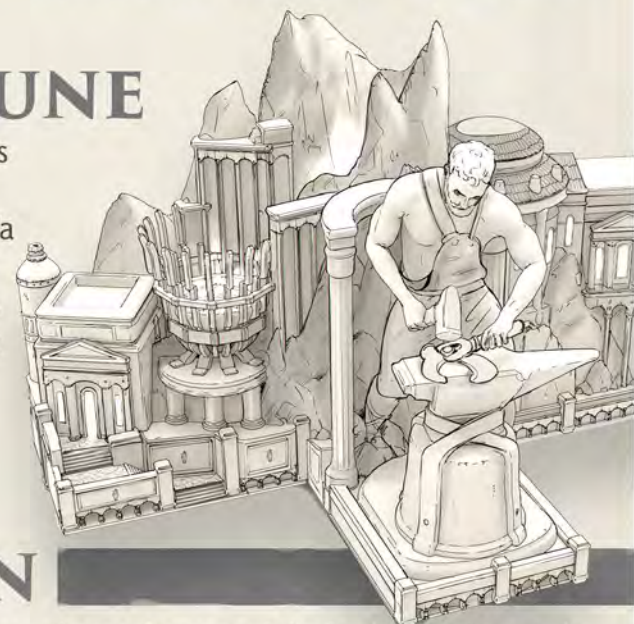
## TEMPLE DE MINERVA

Minerva est une déesse électrique qui gouverne sur plusieurs domaines qui peut être résumée comme l'idole de la stratégie et de la sagesse. Son temple est l'endroit de rencontre pour les intellectuels les plus influents de la ville.

Le Temple de Minerva a été conçu avec la collaboration de notre merveilleuse communauté Kickstarter!

## TEMPLE DE NEPTUNE

Au contraire des nombreux temples multifonctionnels, le Temple de Neptune a un but bien précis pour la communauté romaine : une place centrale pour les marchands et les soldats marins pour prier pour des victoires navales et des voyages sécuritaires.



## TEMPLE DE VULCAN

En tant que dieu des volcans et des forgerons, Vulcan représente les capacités de destruction et de création du feu. Ce temple est un paradis pour des artisans pour la prospérité et l'inspiration.

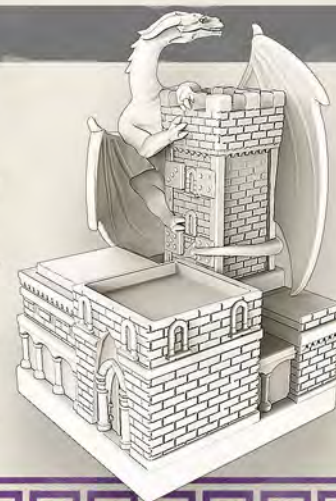
Le Temple de Vulcan a été conçu avec la collaboration de notre merveilleuse communauté Kickstarter!

## STATUE DE ROMULUS

Cette statue honore la vie de Romulus, ce roi légendaire et fondateur de Rome. Représentée avec sa 'mère' - la louve mythique qui les a élevés comme les siens, lui et son frère Remus. Dans les mains de Romulus, le marteau qu'il a utilisé pour construire les fondations de Rome, et le crâne de son frère dont la ville a été construite sur sa tombe.

## TOUR DES MERVEILLES

Rome n'a pas été construite en un jour, il a fallu de nombreuses années de travaux difficiles effectués avec énormément de mains et pas mal de chance. La Tour des Merveilles honore ces instruments primordiaux de la création de la ville - pour en nommer quelques-uns Tom Vasel et ses compagnons de Dice Tower







Création du jeu:

**Emmerson Matsuuchi**

Développement du jeu:

**Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber**

Développement du produit:

**Walter Barber**

Production:

**John Rogers**

Distribution:

**Robert Geistlinger**

Correction et édition:

**William Neibling**

**J. Tucker White**

Direction artistique:

**Stephen Gibson**

Design graphique:

**Stephen Gibson**

**Cold Castle Studios**

Conception et design des bâtiments:

**Jonathan Defresne**

Illustration:

**Michal Sawtyruk**

**Damien Mammoliti**

**Blanca Jiménez**

Modelage 3D:

**Noble Robo Studios**

**Valerio Buonfantino**

**David Arberas**

Traduction:

**Samuel Brousseau**

**Vincent Vignola**

**Mathieu Guibord**

Testeurs:

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...Et un remerciement bien spécial à tous les joueurs formidables qui ont essayé Fondations de Rome lors des événements et conventions à travers le pays.

Merci infiniment à tous nos incroyables supporters Kickstarter. Sans vous,  
Fondations de Rome n'aurait jamais pu être un succès!

Tous les modèles établis ont  
été peints avec Sundrop.

 **SUNDROP**



©2021 Arcane Wonders®, LLC. Non approprié aux enfants de moins de 3 ans dû  
aux petites pièces. CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET PRÉVU AUX PERSONNES  
SOUS L'AGE RECOMMANDÉ. Fabriqué en Chine.