



FOUNDATIONS
OF
ROME

◆ LIVRET DE RÈGLES ◆



Bienvenue à Rome !

Je suis Aurélia. Je vais vous guider à travers les pages qui vont suivre.

Notre grand roi et fondateur Romulus vous charge de bâtir de fastueux bâtiments dans la Ville Éternelle ! Vous et les autres architectes rivaliserez pour la construction de demeures spacieuses, de places de marché animées et de monuments grandioses.

Mettons-nous en route, voulez-vous ?

APERÇU

En trois manches, vous tenterez de devenir le plus grand architecte de Rome : élaborez votre stratégie, achetez des terrains vacants et bâtissez-y les bâtiments de votre choix.

Plus les bâtiments sont complexes, plus ils sont difficiles à bâtir, mais plus ils vous rapportent de gloire (sous forme de Points de Victoire).

Le joueur ayant totalisé le plus de gloire à la fin de la partie est déclaré vainqueur !



CONTENU DU JEU DE BASE

- A) 81 cartes Contrat
- B) 48 pièces d'Argent (24 de valeur 1 et 24 de valeur 3)
- C) 4 plateaux Joueur (rouge, bleu, vert et violet)
 - 96 Bâtiments de types différents :
 - 32 Bâtiments Résidentiels (beige)
 - 32 Bâtiments Commerciaux (olive)
 - 32 Bâtiments Civiques (gris)
- D) 96 plaquettes Icône (24 par joueur)
- E) 32 marqueurs Terrain (8 par joueur)
- F) 8 marqueurs Score (2 par joueur)
- G) 4 Aides de jeu
- H) 1 jeton Premier joueur
- I) 1 plateau Contrat, où les Contrats des Terrains de la ville sont vendus
- J) 1 plateau Score contenant 1 piste Points de Victoire et 1 piste Population
- K) 1 plateau Ville, représentant la ville de Rome divisée en Terrains vacants

CONTENU DE L'EXTENSION/ DES MODULES



5^e Joueur

- A) 19 cartes Contrat
- B) 1 plateau Joueur (jaune)
- C) 24 Bâtiments et 24 plaquettes Icône
- D) 8 marqueurs Terrain
- E) 6 marqueurs Monument
- F) 2 marqueurs Score
- G) 1 Aide de jeu

Monuments

- H) 19 Monuments et leurs plaquettes Icône
- I) 19 cartes Monument
- J) 24 marqueurs Monument (6 par joueur)

Transaction & Escroquerie

- K) 10 jetons Faveur

Volonté du Consul

- L) 1 carte Consul
- M) 30 tuiles Bâtiment

Objectifs

- N) 18 cartes Objectif

Invocations

- O) 20 cartes Invocation

Caractères

- P) 15 cartes Caractère

PREMIÈRE PARTIE



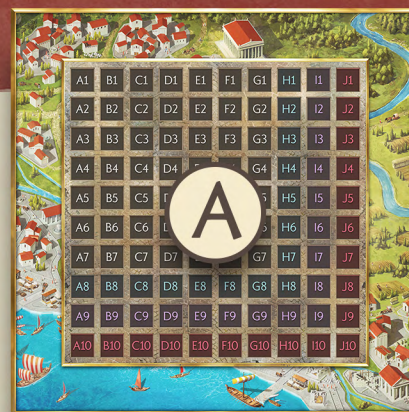
Avant de vous atteler à votre première partie de Foundations of Rome, vous devez clipser les plaquettes Icône sur les Bâtiments. À moins que vous ne souhaitiez peindre vos Bâtiments à l'avenir, vous n'aurez plus à les retirer. En commençant par insérer ces plaquettes, vous vous familiariserez avec les différents Bâtiments ainsi qu'avec votre plateau Joueur !

Référez-vous au Codex Architectural de la page 26 pour savoir quelle plaquette clipser sur quel Bâtiment.

MISE EN PLACE

1. Installez côte à côte les plateaux Ville, Contrat et Score. Pour une partie à 4 ou 5 joueurs, utilisez le côté du plateau Ville contenant le plus de Terrains (A). Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez celui en contenant le moins (B).

2. Chaque joueur choisit une couleur et prend les marqueurs Score ainsi que le plateau Joueur correspondant. Celui-ci contient ses Bâtiments, marqueurs Terrain et marqueurs Monument.



Remarque : Si vous n'utilisez pas l'extension Monuments, ignorez les marqueurs Monument présents sur les plateaux Joueur.

3. Placez vos marqueurs Score sur le plateau Score aux endroits correspondant à votre couleur — un sur la piste Points de Victoire et un sur la piste Population.

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

a. Le premier joueur prend 5 pièces d'Argent. En suivant le sens horaire, chaque joueur obtient ensuite 1 pièce de plus que son prédécesseur. Ainsi, dans une partie à quatre joueurs, le premier joueur prend 5 pièces, le deuxième 6, le troisième 7 et le dernier 8.

b. Formez la banque en plaçant le reste des pièces à proximité du plateau Contrat, en deux piles distinctes, selon leur valeur.



MISE EN PLACE (SUITE)

5. En jouant à cinq joueurs (nécessite l'extension 5e Joueur), vous jouerez sur l'intégralité du plateau Ville. En jouant à moins de cinq joueurs, vous n'utiliserez pas toutes ses lignes et colonnes. En fonction du nombre de joueurs, retirez certaines cartes Contrat du jeu :

a. Lors d'une partie à quatre joueurs, retirez toutes les cartes Contrat rouges (correspondant à la colonne J et à la ligne 10). Vous jouerez avec 81 Terrains, soit un carré de 9x9.

b. Lors d'une partie à trois joueurs, retirez toutes les cartes Contrat rouges et violettes (correspondant aux colonnes I et J et aux lignes 9 et 10). Vous jouerez avec 64 Terrains, soit un carré de 8x8.

c. Lors d'une partie à deux joueurs, retirez toutes les cartes Contrat rouges, violettes et bleues (correspondant aux colonnes H, I et J et aux lignes 8, 9 et 10). Vous jouerez avec 49 Terrains, soit un carré de 7x7.

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

7. Chaque joueur place ses marqueurs Terrain sur les cases correspondant aux cartes Contrat qu'il a reçues. Il doit rester 2 marqueurs Terrain à chaque joueur.

Remarque : Ceci n'est pas indiqué sur l'illustration ci-contre.

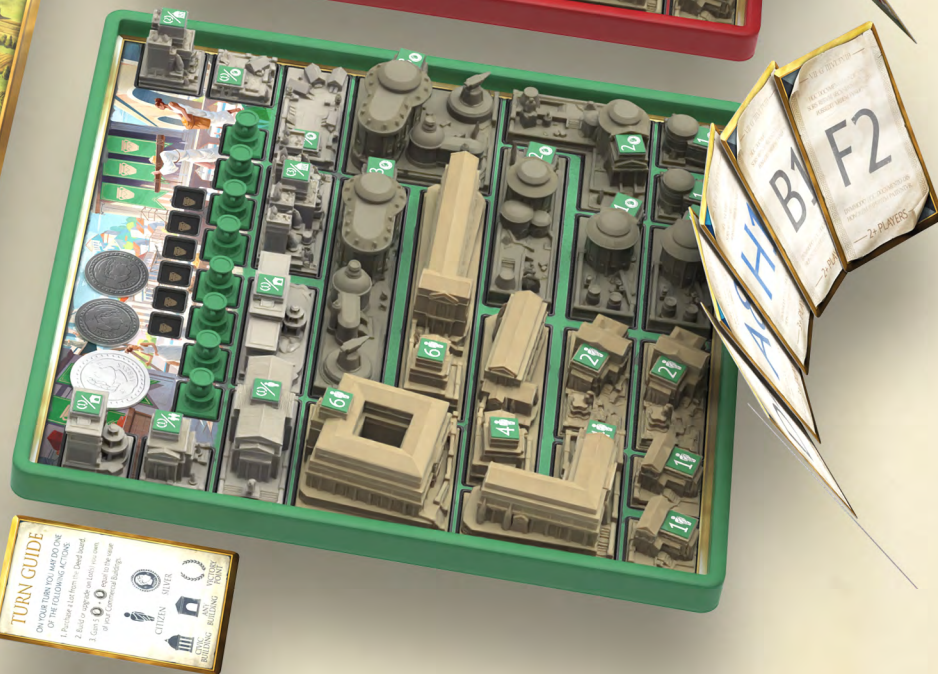
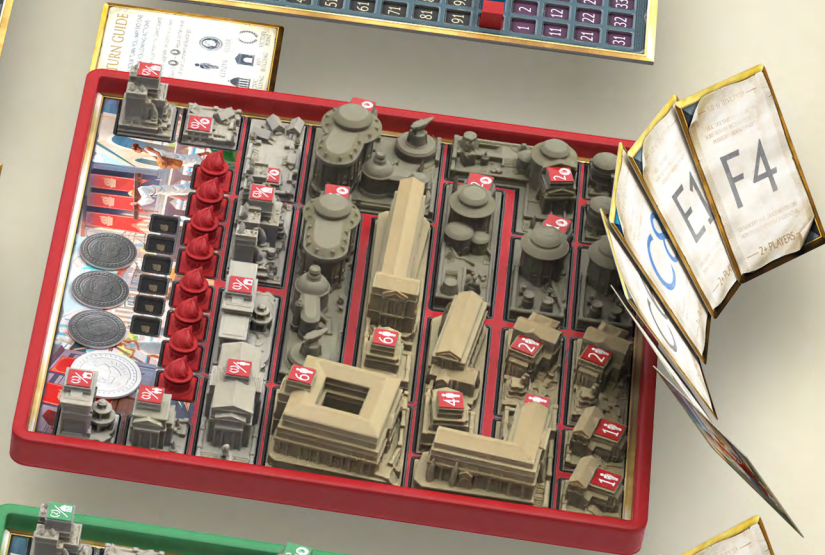
8. Chaque joueur empile ses cartes Contrat devant lui et fera de même pour toute carte acquise ultérieurement. En cas de doute sur la possession d'un Terrain, les joueurs sont libres de consulter ces piles.

Remarque : Ceci n'est pas indiqué sur l'illustration ci-contre.

9. Séparez le reste des cartes Contrat en trois piles relativement égales et placez celles-ci sur les cases Ère 1, Ère 2 et Ère 3 du plateau Contrat.

10. Prenez 6 cartes de la pile Ère 1 et placez-les face visible sur les cases du plateau Contrat intitulées « Contrats à vendre ».





**Vous êtes
désormais prêts
à bâtir la
ville de Rome !**



COMMENT JOUER

Foundations of Rome se joue en trois Ères, représentant chacune environ dix années de la construction de la Rome antique. À vous d'en faire bon usage !

Chaque Ère consiste en une succession de tours où les joueurs jouent l'un après l'autre, en commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire. Une Ère s'achève lorsque sa pile de cartes Contrat ainsi que les six cases « Contrats à vendre » sont vidées.

À la fin de chaque Ère, les joueurs gagnent des Points de Victoire et les reportent sur le plateau Score. À la fin de la troisième Ère, les joueurs marquent leurs Points de Victoire et la partie s'achève.

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir une des trois actions ci-dessous. Après avoir effectué cette action, votre tour se termine et celui du joueur suivant commence.



OBTENIR UN REVENU

OU



ACHETER UN CONTRAT

OU



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

ACTION : OBTENIR UN REVENU

Vous pouvez demander plus de ressources à Romulus. Vous obtiendrez alors 5 pièces d'Argent de la banque, auxquelles s'ajoute la valeur des Bâtiments Commerciaux que vous avez construits.

Exemple : À son tour, Cornelia choisit l'action « Obtenir un revenu ». Elle reçoit 5 pièces d'Argent de Romulus, ainsi que 3 autres pièces pour la Boulangerie et l'Atelier de poterie qu'elle a bâtis sur le plateau Ville. Elle obtient donc 8 pièces d'Argent pour ce tour.



Petit conseil !

Observez votre plateau Joueur pour évaluer rapidement le nombre de pièces d'Argent que vous rapportent vos Bâtiments construits. Idem pour les bonus de vos autres Bâtiments.

ACTION : ACHETER UN CONTRAT

Vous ne pouvez pas choisir cette action si tous vos marqueurs Terrain sont déjà sur le plateau Ville.

Vous pouvez acheter toute carte présente sur les cases « Contrats à vendre » du plateau Contrat en suivant les étapes ci-dessous :

A. Payez à la banque le montant de pièces d'Argent indiqué au-dessus du Contrat que vous souhaitez acquérir.

B. Prenez la carte Contrat et ajoutez-la à votre pile de cartes Contrat.

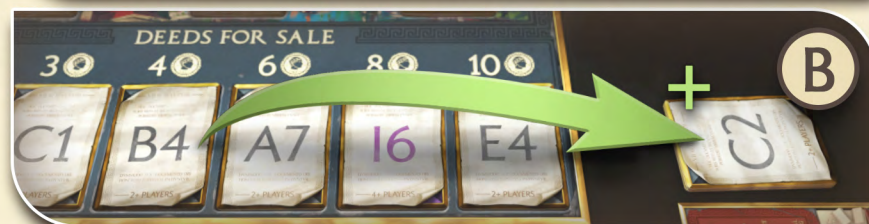
C. Si nécessaire, faites glisser les autres cartes Contrat du plateau vers la gauche.

D. Remplissez l'espace vacant avec la première carte de la pile Contrat de l'Ère actuelle.

E. Placez l'un de vos marqueurs Terrain sur le Terrain correspondant du plateau Ville.

Important : Lorsque la dernière carte Contrat de l'Ère en cours est tirée, ne remplissez pas les cases « Contrats à vendre » en choisissant cette action (voir « Fin d'une Ère » page 10).

Exemple : Fabius souhaite acheter le Terrain B4. Il paie 4 pièces d'Argent à la banque (A), prend la carte du plateau Contrat et la place sur sa pile de cartes Contrat (B). Puis, il fait glisser vers la gauche les trois cartes plus chères, d'une case chacune (C), avant de poser une nouvelle carte de l'Ère actuelle sur la case de valeur 10 pièces d'Argent (D). Enfin, il place son marqueur Terrain sur la case B4 du plateau Ville (E).



ACTION : CONSTRUIRE UN BÂTIMENT



Exemple : Cassius décide de bâtir un Domus Maxima (2 cases) par-dessus les deux Domus (1 case) qu'il a déjà construits. Il peut le faire, car le Domus Maxima est plus grand que chacun des Domus pris séparément.

Cassius retire les deux Domus du plateau Ville et construit son Domus Maxima à leur place.



Exemple : Fabius possède une Insula en forme de « L » et deux Terrains disponibles adjacents. À son tour, il construit sa Grand Insula sur cette Insula et les autres Terrains, et laisse donc l'un de ses Terrains (E4) vacant. Il y place alors l'un de ses marqueurs Terrain pour signifier qu'il le possède toujours.

Vous ne pouvez construire de Bâtiments que sur les Terrains que vous possédez.

Chaque joueur possède ses propres Bâtiments, au nombre de 24. Ceux-ci sont de forme et de taille différentes, et pour pouvoir les construire, vous devez d'abord posséder un ensemble de Terrains correspondant à leurs formes respectives.

Lorsque vous construisez un Bâtiment, prenez-le de votre plateau Joueur et placez-le sur les Terrains que vous possédez, après en avoir retiré vos marqueurs Terrain. Ces derniers redeviennent utilisables.

Vous pouvez bâtir sans restriction sur les Terrains vacants en votre possession. Vous pouvez également construire un nouveau Bâtiment par-dessus un de vos Bâtiments existants, mais à une condition : celui-ci doit être strictement plus grand que chacun des Bâtiments pris séparément par-dessus lesquels il est construit. *Le type des Bâtiments n'importe pas.*



Vous ne pouvez jamais construire par-dessus un Bâtiment de la même taille ou d'une taille plus élevée.

Ainsi, vous ne pourrez jamais bâtir un Forum des artisans (3 cases) sur une Insula (3 cases) ou une Forge (4 cases).

Si vous construisez par-dessus l'un de vos Bâtiments, retirez ce dernier du plateau Ville et replacez-le sur votre plateau Joueur. Faites de même avec le ou les marqueurs Terrain. Vous pourrez utiliser à nouveau ces éléments à partir du prochain tour. Lorsque vous construisez sur l'un de vos Bâtiments, vous conservez vos droits sur les Terrains, même si la forme du Bâtiment change.



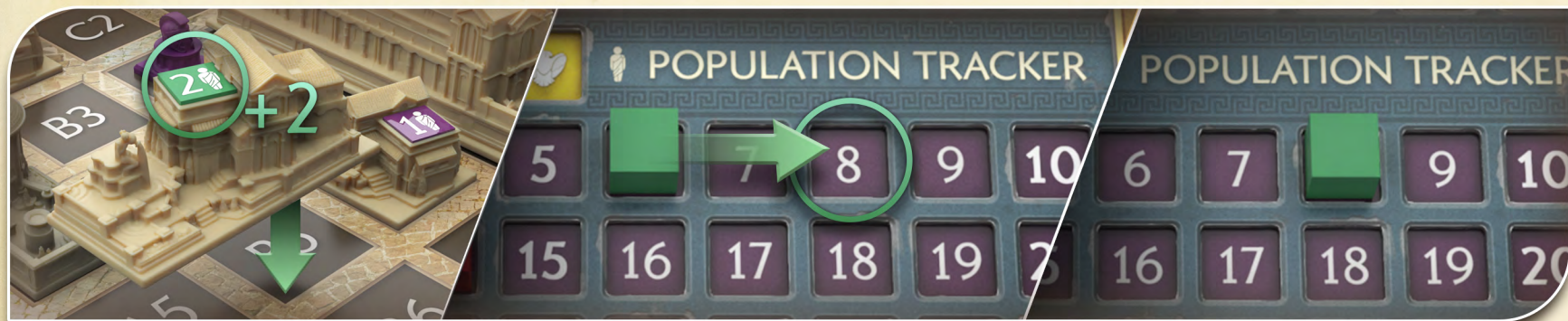


*Vous possédez un nombre défini de Bâtiments. **Vous ne pouvez pas construire un Bâtiment que vous ne possédez pas sur votre Plateau.***

Construire un Bâtiment ne coûte pas de pièces d'Argent. Romulus fournit les matériaux et les travailleurs nécessaires.

CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS

Contrairement aux autres Bâtiments, la construction de Bâtiments Résidentiels déclenche un effet immédiat : le joueur doit ajuster son marqueur sur la piste Population pour représenter son nombre total de Citoyens, indiqué sur ses Bâtiments Résidentiels.



FIN D'UNE ÈRE

Lorsque la pile de cartes Contrat de l'Ère actuelle est épuisée, l'Ère est presque terminée. Les joueurs continuent à jouer normalement et à acheter des cartes du plateau Contrat jusqu'à ce que toutes les cartes « Contrat à vendre » aient été achetées.

Lorsque la dernière carte est achetée, ne remplissez pas le plateau Contrat !

Une fois la dernière carte du plateau Contrat achetée, chaque joueur (y compris celui qui l'a achetée) joue un dernier tour pour obtenir un revenu ou construire.

FIN D'UNE ÈRE : DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin d'une Ère, les joueurs marquent des Points de Victoire pour chacun des types de Bâtiments construits — Résidentiels, Commerciaux et Civiques. Les joueurs reçoivent également des pièces d'Argent pour leurs Bâtiments Commerciaux.

Vous trouverez un résumé du décompte des points pour chaque Ère sur le plateau Contrat !





POINTS DES BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS

Chaque joueur compte le nombre total de Citoyens présents sur les Icônes de ses Bâtiments Résidentiels construits dans la ville, et s'assure que celui-ci correspond bien à la position de son marqueur sur la piste Population.

Le joueur possédant le plus de Citoyens marque un nombre de Points de Victoire correspondant à la position de son marqueur sur la piste Population ainsi qu'un des bonus suivants selon l'Ère qui vient de s'achever :



Les égalités sont « partagées » : si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la première place, ils obtiennent tous deux le bonus.

Tous les autres joueurs marquent un nombre de Points de Victoire équivalent au nombre de Citoyens possédés par le joueur les devançant sur la piste Population.

Vous devez posséder au moins 1 Citoyen pour marquer des Points de Victoire de la piste Population à la fin d'une Ère. Ainsi, si vous n'avez construit aucun Bâtiment Résidentiel, vous ne gagnez aucun Point de Victoire.

Exemple : Nous sommes à la fin de l'Ère 1 :

- Exemple : Nous sommes à la fin de l'Ère 1 :
- Le joueur vert possède 10 Citoyens ;
- Le joueur rouge possède 10 Citoyens ;
- Le joueur bleu possède 0 Citoyen.

Le joueur violet marque 17 Points de Victoire (sa Population + le bonus de la 1re Ère - 4 points).

Le joueur vert marque 13 Points de Victoire. Il marque un nombre de points équivalent à la position du marqueur situé devant le sien : ici, c'est celui du joueur violet avec 13 Citoyens.

Le joueur rouge marque également 13 Points de Victoire, tout comme le joueur vert, puisque les égalités sont partagées.

Le joueur bleu ne marque aucun point, puisqu'il faut posséder au moins 1 Citoyen sur la piste Population.





POINTS DES BÂTIMENTS CIVIQUES

Après cela, les joueurs reçoivent des Points de Victoire correspondant aux icônes indiquées sur les Bâtiments Civiques qu'ils ont construits. Les points accordés dépendent généralement des Bâtiments adjacents (**ayant un bord en commun**) présents sur le plateau Ville.



Rapporte des points pour chaque Citoyen présent sur les Bâtiments Résidentiels adjacents



Rapporte des points pour chaque pièce d'Argent présente sur les Bâtiments Commerciaux adjacents



Rapporte des points pour chaque Bâtiment adjacent – peu importe le type !

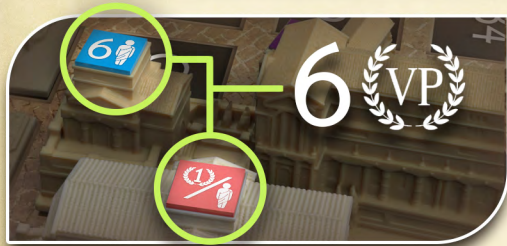


Rapporte des points pour chaque paire de Citoyens présents sur les Bâtiments Résidentiels adjacents



Rapporte des points pour chaque Bâtiment Civique adjacent

Peu importe le joueur qui possède les Bâtiments adjacents, vos Bâtiments Civiques vous rapportent des Points de Victoire pour tous les Bâtiments adjacents, pas juste les vôtres !



Exemple : Porcia a bâti une Bibliothèque fastueuse, qui lui rapporte des Points de Victoire en fonction des Citoyens présents sur les Bâtiments Résidentiels adjacents, qu'importe qui les possède. Ici, elle marquera 6 Points de Victoire à la fin de l'Ère en cours.



POINTS DES BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Chaque joueur reçoit des pièces d'Argent de la banque correspondant à la valeur totale des icônes Argent de ses Bâtiments Commerciaux construits sur le plateau Ville (comme lors de l'action « Obtenir un revenu », mais sans gagner les 5 pièces supplémentaires).

Chaque joueur marque également un certain nombre de Points de Victoire grâce à ses Bâtiments. Ce nombre diffère pour chaque Bâtiment et est imprimé sur le plateau Joueur.

POTTERY STUDIO



1



Remarque : Au cours du décompte des points de la dernière Ère du jeu, les joueurs reçoivent des Points de Victoire pour leurs Bâtiments Commerciaux, au lieu de pièces d'Argent. L'Atelier de poterie rapporte, par exemple, 3 Points de Victoire.

PASSAGE À L'ÈRE SUIVANTE

Une fois que tous les joueurs ont reçu leurs Points de Victoire et leurs pièces d'Argent, remplissez à nouveau le plateau Contrat en utilisant le paquet de l'Ère suivante. C'est au tour du joueur situé après le joueur ayant joué en dernier d'obtenir le jeton Premier joueur et de débiter la nouvelle Ère.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin de la troisième Ère. Lors du décompte des scores de la dernière Ère, les joueurs marquent des Points de Victoire selon les règles normales, en plus des deux suivantes :

Bâtiments Commerciaux : les joueurs ne reçoivent pas de pièces d'Argent, mais un bonus de Points de Victoire équivalent au total de pièces qu'ils devraient obtenir.

Terrains vacants : les joueurs reçoivent 1 Point de Victoire pour chaque marqueur Terrain présent sur le plateau Ville (marquant un Terrain vacant qu'ils possèdent).

Le joueur possédant le plus de Points de Victoire est nommé Grand Architecte par Romulus, et son nom est célébré parmi les glorieux bâtisseurs de la Ville Éternelle ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de pièces d'Argent l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs ex aequo partagent la victoire.



RÈGLES OPTIONNELLES

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pourrez vous confronter à de nouveaux défis en suivant la règle additionnelle suivante et en la combinant à tout module de votre choix !

DRAFT DE CONTRATS

Si vous souhaitez réduire le côté hasardeux du jeu, vous pouvez décider de modifier la mise en place de la façon suivante.

Comme dans une partie normale, mélangez les cartes Contrat et distribuez-en 6 à chaque joueur de manière aléatoire, mais cette fois face cachée. Les joueurs prennent leurs cartes en main sans les révéler aux autres.

Simultanément, chaque joueur choisit une carte Contrat et la place devant lui, face cachée. Une fois que tout le monde en a choisi une, retournez simultanément les cartes pour les révéler. Placez alors un marqueur Terrain sur la case indiquée et posez la carte dans votre pile personnelle.

Puis, les joueurs passent les cartes qu'il leur reste en main à leur voisin de gauche.

Recommencez ce processus jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies. Chaque joueur doit alors posséder six Terrains vacants sur le plateau Ville et six cartes Contrat empilées devant lui.

EXTENSION MONUMENTS

La ville de Rome ne cesse de s'étendre, et avec elle l'ambition de ses architectes. Les affaires florissantes de la Ville Éternelle lui permettent d'atteindre de nouveaux sommets de gloire. Romulus, notre légendaire roi et fondateur, dépense sans compter pour fournir les matériaux nécessaires à la construction de monuments épiques à la gloire de nos dieux, de nos citoyens et de notre roi. Bientôt, Rome brillera plus que jamais !

APERÇU

L'extension Foundations of Rome : Monuments ajoute un nombre limité de nouveaux Bâtiments au jeu de base, que seuls les architectes les plus talentueux pourront bâtir. Ces Monuments sont accessibles à tous les joueurs et se construisent comme leurs propres Bâtiments. Cependant, les Monuments sont uniques et ne sont plus disponibles une fois construits. Ce sont des Bâtiments apportant des avantages considérables, mais la plupart nécessitent de respecter des conditions préalables à leur construction.

Rendez-vous page 28 pour des informations spécifiques à chaque Monument.

MISE EN PLACE

Installez le jeu en suivant les règles de base, puis exécutez les étapes ci-dessous.

1. Mélangez toutes les cartes Monument.
2. Piochez-en un nombre équivalent au nombre de joueurs + 3 (piochez ainsi 7 cartes dans une partie à quatre joueurs).

Celles-ci vous indiquent les seuls Monuments disponibles pour la partie.

3. Posez ces cartes face visible à proximité du plateau Ville et placez dessus (ou à côté) les Monuments correspondants.

4. Remettez les cartes et les Monuments inutilisés dans la boîte.

Rappel : chaque joueur possède 6 marqueurs Monument de sa couleur sur son plateau Joueur.



MONUMENTS

Les Monuments positionnés près du plateau Ville au cours de la mise en place forment une « réserve » de Bâtiments que tout joueur peut bâtir. Cependant, ils fonctionnent sur un système de « premier arrivé, premier servi » : lorsqu'un Monument est bâti, il n'est plus disponible pour les autres joueurs.

La compétition peut être rude ! Gardez un œil sur vos adversaires et les Terrains qu'ils acquièrent : ne les laissez pas construire les Monuments que vous visez !

Les Monuments font tous partie d'une des trois catégories de Bâtiments — Résidentiels, Commerciaux et Civiques. Certains Bâtiments possèdent des conditions préalables à leur construction que le joueur doit respecter.

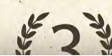
REQUIREMENTS:
THIS BUILDING MUST BE CONSTRUCTED
ON A LOT ON THE EDGE OF THE BOARD.



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



REQUIREMENTS:
YOU MUST OWN A
SIZE 3+ BUILDING.



CONSTRUCTION D'UN MONUMENT

Comme les autres Bâtiments, les Monuments peuvent être construits sur des Terrains vacants ou des Bâtiments de taille inférieure (y compris des Monuments).

Vous devez d'abord confirmer que vous avez rempli les conditions requises inscrites sur la carte du Monument souhaité. Placez alors cette carte à côté de votre plateau Joueur pour vous rappeler ses effets.



Prenez ensuite le Monument de la réserve et ajoutez-le au plateau Ville en suivant les règles normales de construction. Si vous construisez par-dessus vos propres Bâtiments, ceux-ci retournent sur votre plateau. Si vous construisez par-dessus un plus petit Monument que vous possédez, celui-ci retourne avec sa carte dans la réserve et redevient disponible pour tous les joueurs.

Après avoir construit un Monument, posez l'un de vos marqueurs Monument sur celui-ci pour signifier qu'il vous appartient. Si vous ne possédez plus de marqueur, vous ne pouvez plus construire de Monument.

PRÉCISIONS SUR LES MONUMENTS

Bord du plateau Ville

« Bord du plateau » fait référence à la bordure de la zone de jeu, qui dépend du nombre de joueurs :

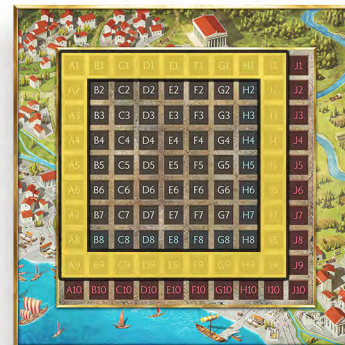
2 JOUEURS



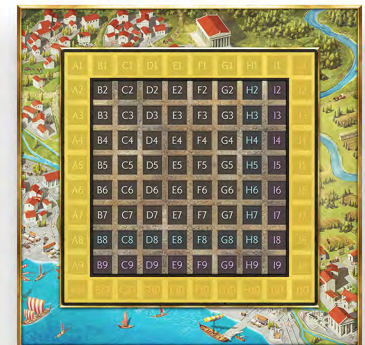
3 JOUEURS



4 JOUEURS



5 JOUEURS



Doit être bâti sur un Terrain en bordure du plateau Ville

Au moins un des Terrains sur lesquels est construit ce Monument doit être situé sur le bord du plateau Ville (mais pas nécessairement tous).

Temple de Minerve

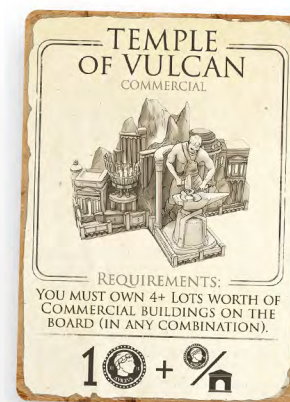
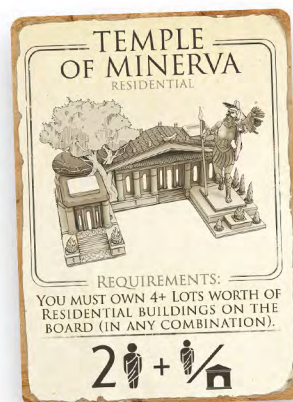
Ce Bâtiment rapporte 2 Citoyens + 1 Citoyen par Bâtiment adjacent (peu importe son type).

Temple de Vulcain

Ce Bâtiment rapporte 1 pièce d'Argent + 1 pièce d'Argent par Bâtiment adjacent (peu importe son type).

Panthéon

Le Panthéon doit être construit sur vos Bâtiments existants. De plus, tous vos marqueurs Terrain doivent se trouver sur votre plateau Joueur (et non sur le plateau Ville).



CONTENU ADDITIONNEL

Vous vous sentez prêt pour de nouveaux défis ? Une fois que vous maîtrisez le jeu de base et son extension Monuments, vous pouvez intégrer certains modules pour tester vos capacités. Ces modules sont des règles optionnelles qui renforcent et intensifient l'expérience de Foundations of Rome.

Les joueurs peuvent librement mélanger les différents modules Invocations, Transaction & Escroquerie, Objectifs et Caractères et trouver la combinaison qui leur correspond le mieux.

Le module Volonté du Consul doit cependant être joué sans les autres modules, soit seul avec le jeu de base, soit en incluant l'extension Monuments.



VOLONTÉ DU CONSUL

Coopérez pour déjouer un ennemi commun.



TRANSACTION & ESCROQUERIE

Négociation et intimidation sont les clés du développement.



CARACTÈRES

Chaque joueur possède une capacité spéciale.



OBJECTIFS

Remplissez vos objectifs et gagnez des Points de Victoire.



INVOCATIONS

Dépensez des pièces d'Argent pour obtenir de puissantes capacités.

MODULE TRANSACTION & ESCROQUERIE



Enveloppés dans les vapeurs des bains publics ou dans la pénombre des taberna, les architectes intriguent pour s'assurer le contrôle de la construction de Rome et obtenir ainsi les faveurs de Romulus.

APERÇU

Ce module est recommandé pour les parties à quatre ou cinq joueurs. Il y a trois manières différentes de l'utiliser.

- **Transaction** : les joueurs peuvent échanger des biens volontairement.
- **Escroquerie** : les joueurs peuvent se voler des Terrains les uns les autres.
- **Les deux** : vous pouvez jouer avec les deux types de règles en même temps.

Remarque : Ce module facilite la construction de grands Bâtiments, qui peuvent changer la dynamique du jeu. Il est donc recommandé aux joueurs expérimentés.

JETONS FAVEUR



Qu'importe la combinaison de règles que vous utilisez, chaque joueur reçoit deux jetons Faveur au début de la partie.

Important : La face 4 PV du jeton n'est utilisée que lorsque vous jouez avec les règles Escroquerie. Si vous ne jouez qu'avec les règles Transaction, alors les jetons Faveur doivent conserver leur face 2 PV visible.

Les jetons Faveur peuvent être utilisés comme un composant d'un échange (lorsque vous jouez avec les règles Transaction) et sont une ressource nécessaire pour le vol (lorsque vous utilisez les règles Escroquerie).

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des Points de Victoire en fonction des jetons Faveur en leur possession.

TRANSACTION

À votre tour, vous pouvez échanger vos Terrains vacants avec tout autre joueur intéressé. Au cours d'un même tour, vous pouvez choisir d'échanger plusieurs terrains avec plusieurs joueurs, mais vous êtes le seul à pouvoir décider d'échanger.

Une transaction s'effectue simplement en échangeant vos marqueurs Terrain sur le plateau Ville et les cartes Contrat associées.

Remarque : Lorsqu'un Terrain change de mains, assurez-vous que le nouveau propriétaire ajoute la carte Contrat correspondante à sa pile, afin d'éviter toute confusion.

Lors d'une transaction, vous avez la possibilité d'offrir plus qu'un Terrain. Libre à vous de proposer plusieurs Terrains, ou une compensation sous forme de pièces d'Argent ou de jetons Faveur.

- Fabius peut échanger 2 Terrains contre 1 des Terrains de Cornelia.
- Fabius peut échanger 2 Terrains contre 3 des Terrains de Cassius.
- Fabius peut échanger 2 Terrains contre 1 des Terrains de Porcia et 8 pièces d'Argent.
- Fabius peut échanger 2 Terrains contre 1 des Terrains de Porcia, 3 pièces d'Argent et 1 jeton Faveur.

Les joueurs peuvent s'engager les uns avec les autres, mais les règles ne les forcent aucunement à respecter ces promesses. Ainsi, vous pouvez dire une phrase comme : « Si tu acceptes cette transaction, je ne construirai pas de Bâtiment Civique sur ce Terrain ». Une fois la transaction effectuée, rien ne vous empêche d'y bâtir un Bâtiment Civique...

Les transactions sont des actions supplémentaires de votre tour. Ainsi, vous pouvez échanger un Terrain, puis acheter un Terrain pour votre action du tour, puis échanger ce Terrain que vous venez d'acquérir.

Important : seuls les Terrains vacants peuvent être échangés, jamais les Bâtiments. S'il y a un Bâtiment sur un Terrain, celui-ci ne peut pas être échangé.

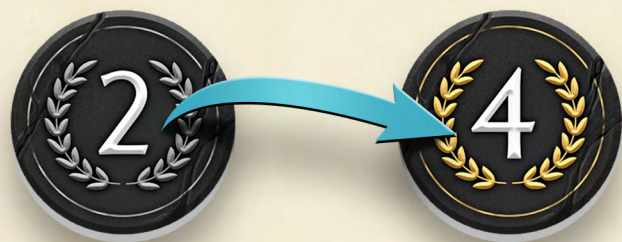
ESCROQUERIE

À votre tour, vous pouvez décider de prendre de force un Terrain vacant à un autre joueur. Comme dans le cas d'une transaction, il s'agit d'une action supplémentaire du tour. Cependant, les restrictions ci-dessous s'appliquent.

- Vous ne pouvez jamais accaparer un Bâtiment, seulement un Terrain.
- Vous devez posséder au moins deux Bâtiments ou Terrains adjacents au Terrain à accaparer.
- Vous devez posséder au moins un jeton Faveur 2 PV. Retournez ce jeton sur la face 4 PV et donnez-le au joueur que vous venez de voler.

Une fois un Terrain accaparé, rendez son marqueur Terrain à son propriétaire et remplacez-le par le vôtre, puis prenez la carte Contrat associée et ajoutez-la à votre pile.

RETOURNER LES JETONS FAVEUR



Une fois retourné sur sa face 4 PV, un jeton Faveur est considéré comme « Dépensé » et restera sur cette face jusqu'à la fin de la partie. Il ne sera plus utilisable pour accaparer un autre Terrain.

Si vous jouez également avec les règles Transaction, les joueurs peuvent proposer à l'échange leurs jetons Faveur, que ceux-ci soient sur la face 4 PV (et valent ainsi plus de PV) ou sur la face 2 PV (et qu'ils soient donc encore utilisables).

MODULE OBJECTIFS



Afin d'accroître toujours plus la beauté et la prospérité de la ville de Rome, Romulus met en place des mesures incitatives pour pousser les architectes à se dépasser.

APERÇU

Le module Objectifs intègre une nouvelle manière d'obtenir des Points de Victoire en accomplissant des objectifs durant la partie. Vous pouvez jouer de deux manières : Objectifs Secrets ou Objectifs Publics.

OBJECTIFS SECRETS

En début de partie, distribuez deux cartes Objectif face cachée à chaque joueur. Ils choisissent alors l'un d'eux et défaussent l'autre, sans les révéler.

Si un joueur remplit les conditions de son Objectif avant la fin de la partie, il recevra des Points de Victoire supplémentaires lors du décompte final des scores.

OBJECTIFS PUBLICS

Au début de la partie, piochez aléatoirement autant de cartes Objectifs que de joueurs, et placez-les face visible à la vue de tous.

À la fin de la partie, vérifiez chaque carte Objectif et donnez des Points de Victoire supplémentaires à tout joueur qui en aurait rempli les conditions.

CLARIFICATIONS



Les égalités sont « partagées ».

En jouant avec les Objectifs Publics, si deux joueurs ou plus ont rempli les conditions d'un Objectif, ils reçoivent tous les Points de Victoire donnés par cet Objectif. En jouant avec les Objectifs Secrets, seul le joueur possédant la carte Objectif peut obtenir les Points de Victoire qui y sont liés.

Terrains contigus.

Si deux Terrains ou plus partagent un bord adjacent, ils sont considérés comme contigus.

MODULE INVOCATIONS



Depuis la naissance de la ville de Rome, les architectes ont honoré les dieux en bâtissant statues et temples somptueux. Mercure, le messager des dieux, est notamment responsable d'apporter des bénédictions au peuple en remerciement de leur dévotion. Tandis que la compétition pour la construction de Rome fait rage, l'architecte le plus talentueux invoque le nom de Mercure tout en priant pour défaire ses opposants.

MISE EN PLACE

Suivez la mise en place standard. Une fois que les joueurs ont reçu leurs cartes Contrat, mélangez les cartes Invocation et piochez-en 9 face cachée. Ajoutez-en 3 dans chacune des piles, remélangez celles-ci et replacez-les sur le plateau Contrat.

Remarque : Certaines Invocations ne peuvent être jouées qu'avec des modules spécifiques. Les joueurs doivent donc retirer au préalable les cartes correspondant aux modules inutilisés.

ACHETER UNE CARTE INVOCATION

Les cartes Invocation fonctionnent comme les cartes Contrat : elles sont achetées à l'aide de pièces d'Argent sur le plateau Contrat. Une fois achetées, elles sont placées face cachée à côté du plateau Joueur jusqu'à être utilisées.

UTILISER UNE CARTE INVOCATION

Activer une carte Invocation n'est pas considéré comme une action. Sauf mention contraire, vous ne pouvez les activer qu'à votre tour. Après l'avoir activé, placez celle-ci face visible dans votre pile de cartes Contrat.

Certaines cartes Invocation possèdent des capacités permanentes. Elles doivent être conservées face visible sur votre zone de jeu. Leurs effets durent jusqu'à la fin de la partie. Certaines cartes Invocation possèdent une valeur en Points de Victoire. Vous ne recevrez ces PV à la fin de la partie qu'à condition que cette carte n'ait pas été utilisée.

Remarque : Si vous jouez avec le module Transaction & Escroquerie, vous pouvez faire commerce de vos cartes Invocation inutilisées ou ayant des effets permanents.

MODULE CARACTÈRES



Les cartes Caractère vous octroient de puissants bonus passifs.

MISE EN PLACE

En début de partie, distribuez deux cartes Caractère face cachée à chaque joueur. Ils choisissent alors l'un d'eux et défaussent l'autre, sans les révéler. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur carte, tout le monde révèle celle qu'il a choisie en la lisant à haute voix.

Le jeu se déroule ensuite normalement.

Remarque : Si vous ne jouez pas avec l'extension Monuments, retirez la carte Caractère Philosophe avant de commencer la partie.

VOLONTÉ DU CONSUL

JEU COOPÉRATIF

Les Consuls sont la plus haute autorité après Romulus. Bras droits du roi, ils s'assurent que chacun de ses désirs soit exaucé. Cependant, les Consuls suivent leur propre voie et vont chercher à vous mettre sur la touche pour affermir leur contrôle sur la ville.

Ce module n'est jouable qu'entre 2 et 4 joueurs. Vous pouvez le combiner avec l'extension Monuments, mais pas avec d'autres modules.

MISE EN PLACE

1. Suivez la mise en place standard.
2. Choisissez une couleur de joueur inutilisée pour représenter les marqueurs Score du Consul.
3. Les joueurs et le Consul débutent la partie avec 5 Points de Victoire (mais toujours avec 0 de Population).
4. Placez la carte Consul face **ORGANISATION** visible devant le premier joueur. Ce joueur contrôlera le Consul jusqu'à la fin de la 1re Ère
5. Mélangez les tuiles Bâtiment de taille 1 et empilez-les face cachée. Faites de même pour toutes les autres tailles et formes de tuiles.
6. Choisissez un niveau de difficulté :

NORMAL

Le Consul démarre la partie avec 0 carte Contrat.

DIFFICILE

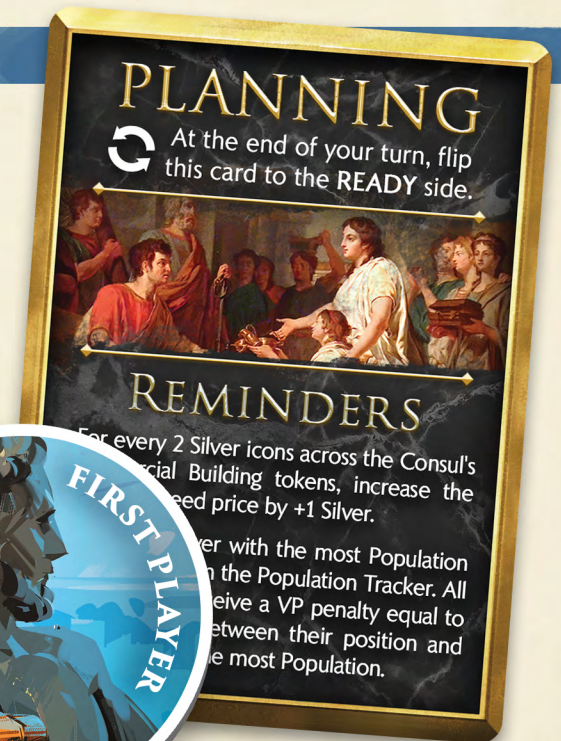
Le Consul démarre la partie avec 2 cartes Contrat aléatoires.

Placez une tuile Bâtiment sur chaque Terrain correspondant. Si ces Terrains sont adjacents, placez une tuile Bâtiment de taille 2.

HÉROÏQUE

Le Consul démarre la partie avec 4 cartes Contrat aléatoires. Placez une tuile Bâtiment sur chaque Terrain correspondant. Si des Terrains sont adjacents, placez la plus grande tuile Bâtiment possible.

Si vous jouez avec l'extension Monuments, nous vous recommandons d'utiliser les niveaux Difficile ou Héroïque.



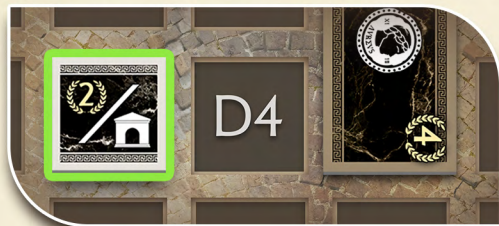
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Après le tour du premier joueur, celui-ci retourne la carte Consul face **ACTION**. Si la carte Consul est déjà sur la face **ACTION**, exécutez les étapes suivantes :

1) Prenez la carte la plus à gauche du plateau Contrat : elle appartient désormais au Consul.

- Placez cette carte sur une pile séparée, correspondant aux cartes Contrat du Consul.
- Faites glisser les cartes Contrat d'une case vers la gauche et piochez-en une nouvelle de la pile de l'Ère actuelle.

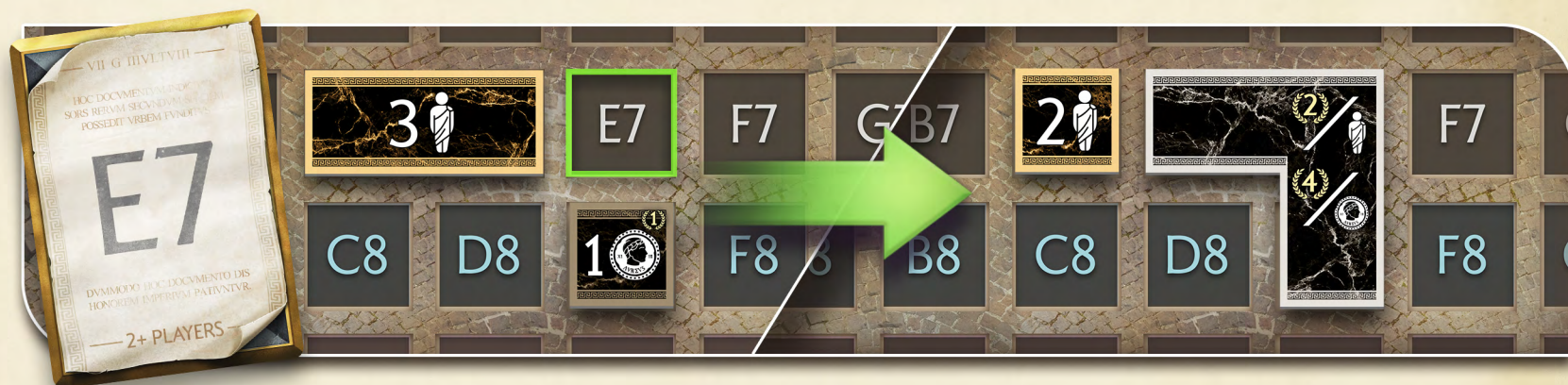
2) Construisez une tuile Bâtiment.



- Si le nouveau Terrain n'est pas adjacent à une de ses tuiles Bâtiment déjà construites, prenez la première tuile de la pile de taille 1 et placez-la dessus, face visible.

• Si le nouveau Terrain est adjacent à une ou plusieurs tuiles Bâtiment déjà construites, placez la plus grande tuile Bâtiment possible sur ces Terrains. Retirez les tuiles Bâtiment remplacées et défaussez-les en pile, rangées par taille.

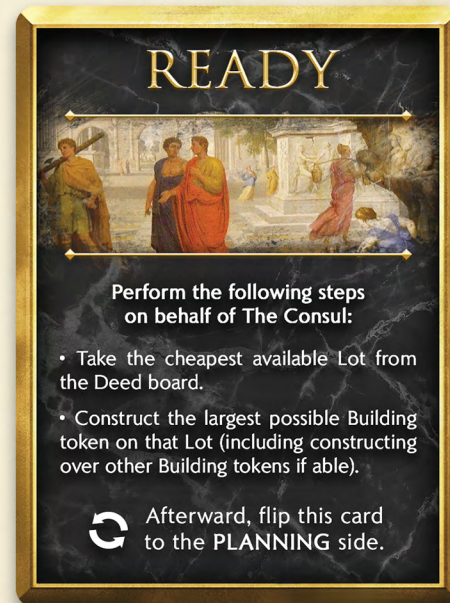
- Si cette action vide un ou plusieurs Terrains du Consul, placez-y la plus grande tuile qui pourrait les occuper.



- Si une pile de tuiles face cachée est vidée, mélangez les tuiles de taille correspondante de la défausse pour former une nouvelle pile face cachée.

Remarque : S'il n'y a plus de tuiles Bâtiment de la taille voulue disponibles, le Consul ne prend pas le Terrain et reçoit 7 Points de Victoire à la place.

3) Ceci fait, retournez la carte Consul face **ORGANISATION**.



RÈGLES SPÉCIFIQUES

SCORES DE POPULATION

À la fin d'une Ère, les joueurs ne reçoivent pas de Points de Victoire pour leur Population. À la place, le joueur ayant le plus de Population (y compris le Consul) reçoit le bonus de l'Ère correspondante (4 PV pour l'Ère 1, 7 PV pour l'Ère 2 et 10 PV pour l'Ère 3). Tous les autres joueurs reçoivent une **pénalité** de PV correspondant à la différence entre leur Population et celle du joueur en ayant le plus.

Exemple : À la fin de l'Ère 1, le Consul possède 12 de Population et Titus en a 10. Le Consul reçoit un bonus de 4 PV et Titus reçoit une pénalité de -2 PV.

Le reste des Bâtiments donne des points normalement.

BÂTIMENTS COMMERCIAUX DU CONSUL

Les Bâtiments Commerciaux construits par le Consul vont affecter le coût **minimum** des Contrats sur le plateau Contrat. Au début de la partie, leur coût **minimum** est de 2 pièces d'Argent, c'est la case la plus à gauche du tableau. Durant la partie, le coût **minimum** de cette case et des autres va augmenter.

Chaque paire d'icônes pièce d'Argent présente sur les Bâtiments Commerciaux construits par le Consul augmente le prix minimum des Contrats de +1 pièce d'Argent. Placez des pièces sur le plateau Contrat pour vous rappeler le nouveau coût minimum.



Exemple : Le Consul possède 4 icônes Argent sur ses Bâtiments construits, et augmente donc de +2 le prix minimum des Contrats. Les cases 2 et 3 pièces d'Argent coûtent désormais 4 pièces d'Argent.

FIN D'UNE ÈRE

En plus des actions prises à la fin d'une Ère, passez également la carte Consul (et son contrôle) au joueur suivant dans le sens horaire.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Après le décompte final des points, les joueurs gagnent la partie si chacun d'entre eux possède individuellement plus de points que le Consul. Sinon, le Consul l'emporte.



CODEX ARCHITECTURAL

Ce chapitre vous familiarisera avec les Bâtiments de Foundations of Rome et vous indiquera où placer les plaquettes Icône lors de votre première partie !

BÂTIMENTS RÉSIDENTIELS

Bien que certaines demeures abritent des familles uniques, la plupart des Romains des classes moyennes et modestes vivent à plusieurs familles dans d'humbles habitations faites de béton, de bois et de briques de terre.

1

1. Domus (x2)

2

2. Domus Maxima (x2)

4

3. Insula (1 allongée et 1 en L)

6

4. Grand Insula (1 allongée et 1 carrée)

BÂTIMENTS COMMERCIAUX

Les marchandises dont le commerce prospère à Rome sont les suivantes : bois, nourriture, verre, métal, tissus, poteries ainsi que les matériaux de construction, comme le marbre et les briques.

1

5. Boulangerie (x2)

1

6. Atelier de poterie (x2)

2

7. Forum des artisans (1 allongé et 1 en L)

3

8. Forge (1 allongée et 1 carrée)

BÂTIMENTS CIVIQUES

Rome est une ville hautement sociale, où nombre de forums publics et de bâtiments municipaux agrémentent la vie quotidienne de ses citoyens et de ses commerçants.

1

9. Fontaine

1

10. Bibliothèque

1

11. Bibliothèque fastueuse

1

12. Fontaine majestueuse

3

13. Jardin luxuriant

2

14. Place du marché

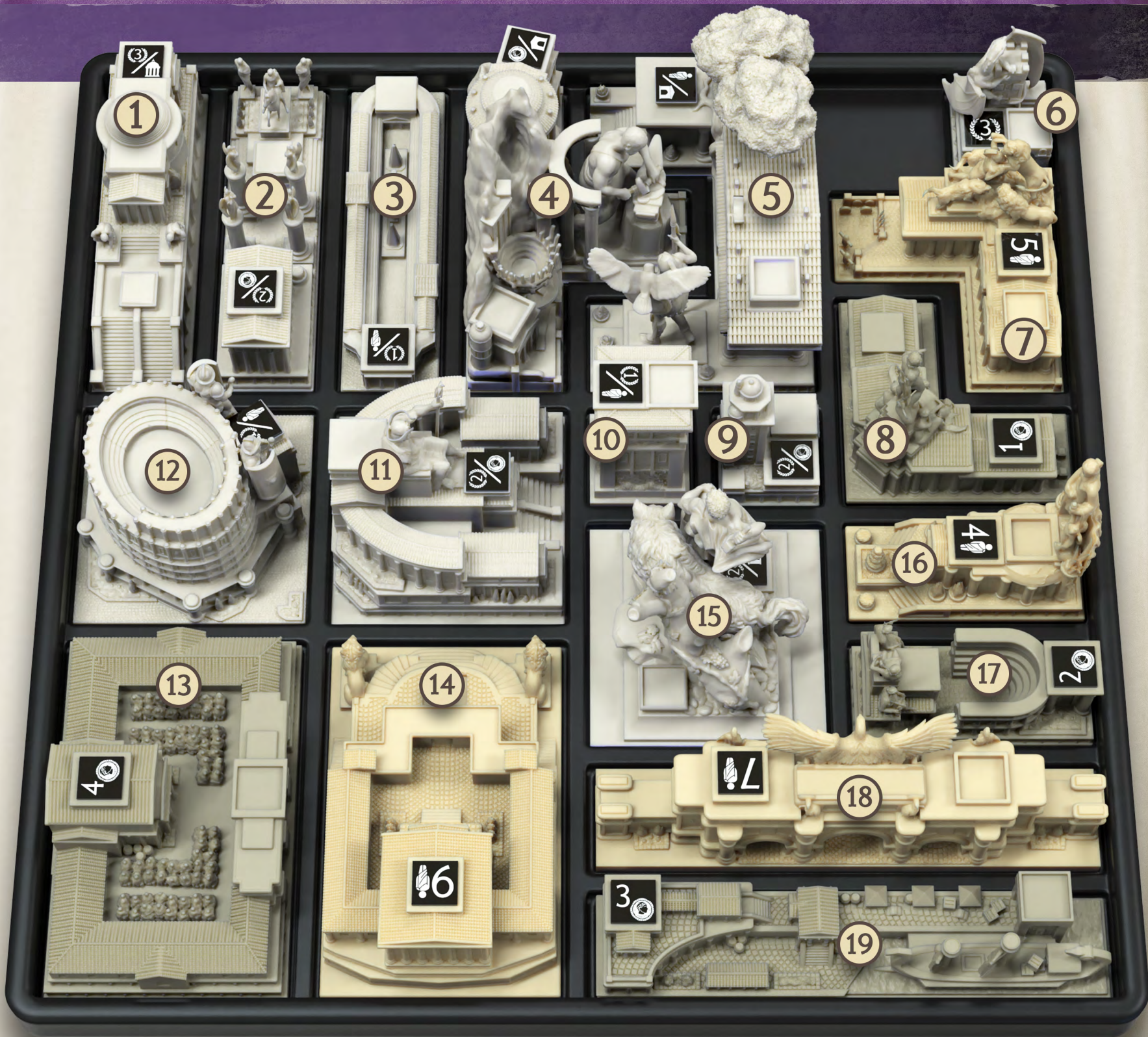
1

15. Marché

2

16. Jardin





RANGEMENT DES MONUMENTS

Référez-vous au schéma ci-contre pour ranger les Monuments sur leur plateau.



1. Panthéon



2. Forum Romanum



3. Circus Maximus



4. Temple de Vulcain



5. Temple de Minerve



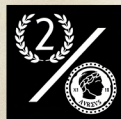
6. The Dice Tower



7. Temple de Mars



8. Temple de Neptune



9. Phare



10. Tour de guet



11. Temple de Jupiter



12. Colisée



13. Cellier royal



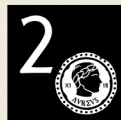
14. Regia



15. Statue de Romulus



16. Temple de Vénus



17. Temple d'Apollon



18. Arc de triomphe

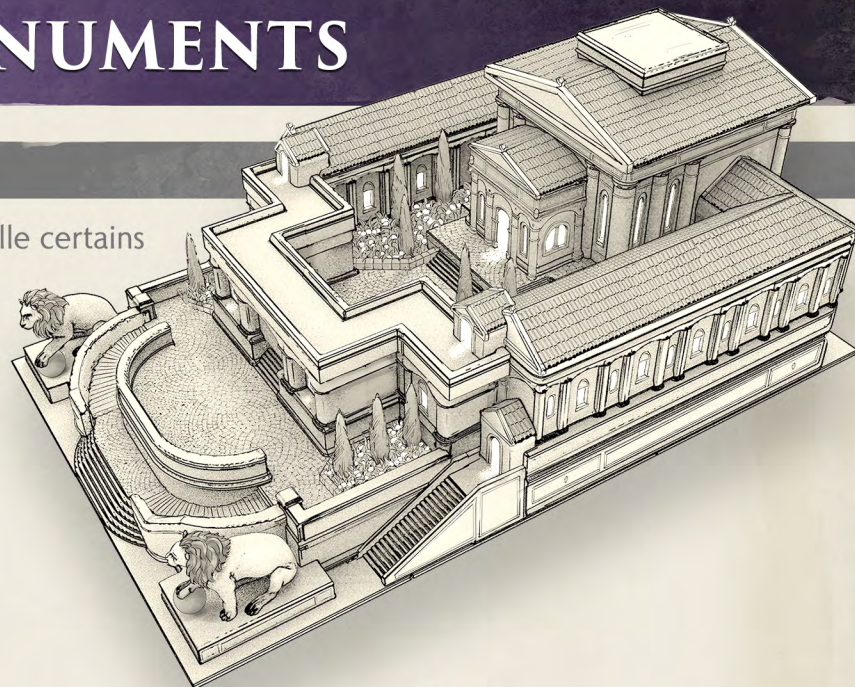
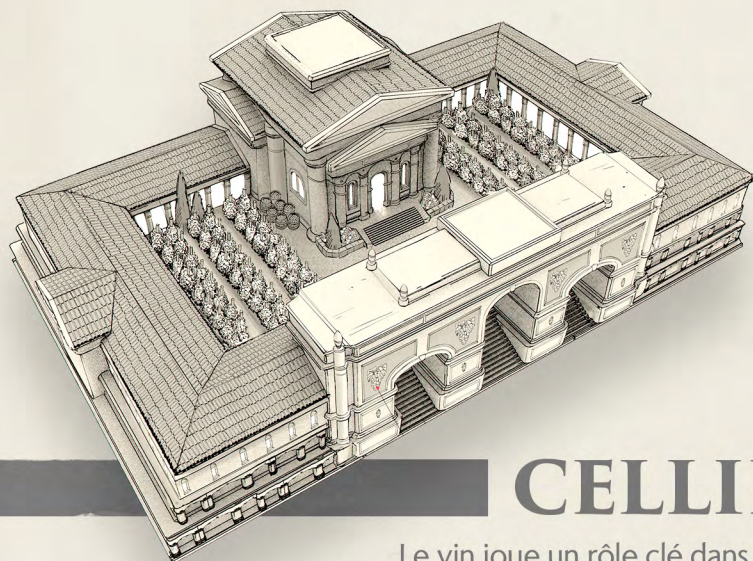


19. Port impérial

DESCRIPTION DES MONUMENTS

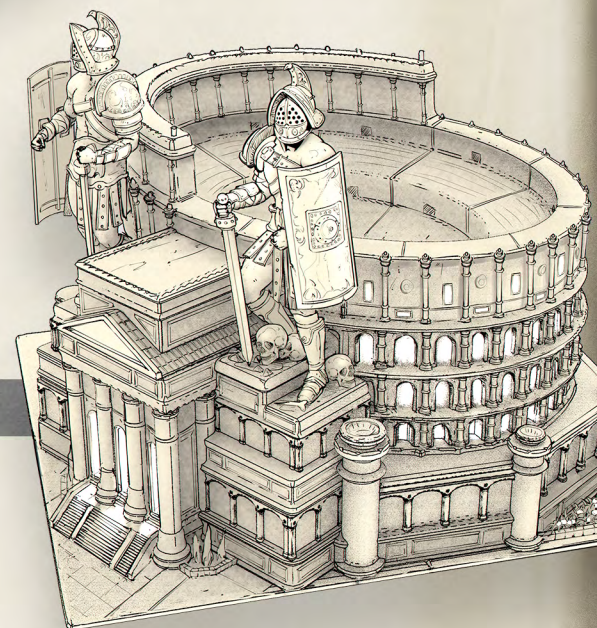
REGIA

L'une des plus somptueuses habitations de Rome. Elle accueille certains des plus hauts responsables politiques et leur famille.



CELLIER ROYAL

Le vin joue un rôle clé dans la vie romaine : la production et la vente sont importantes économiquement, mais la viticulture et les techniques viticoles font aussi partie intégrante de la culture romaine.

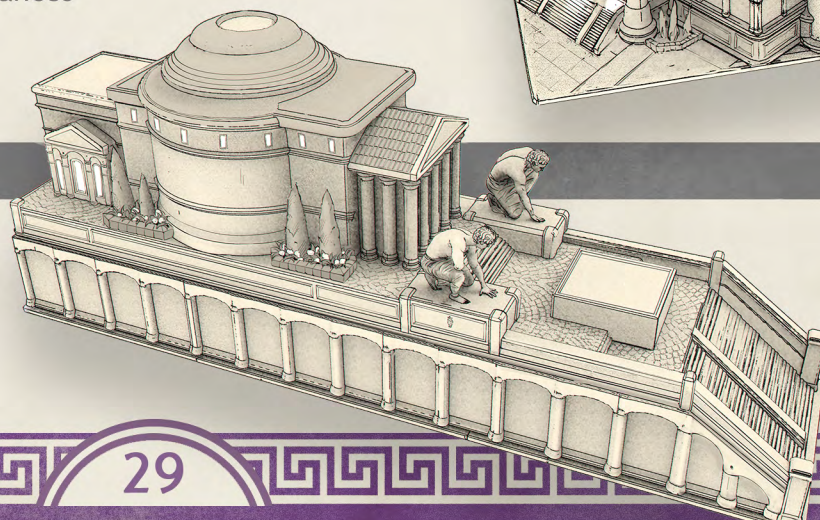


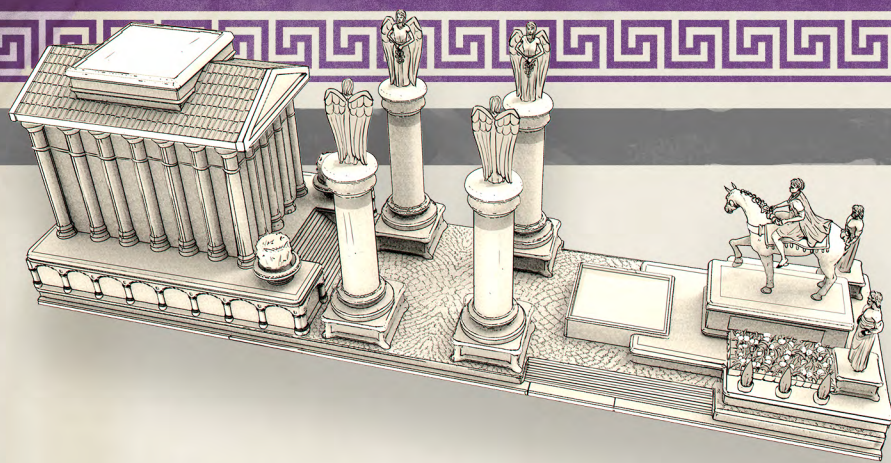
COLISÉE

L'amphithéâtre Flavien, plus connu sous le nom de Colisée, accueille les combats de gladiateurs, d'animaux, les performances théâtrales et... les exécutions publiques.

PANTHÉON

Le Panthéon est un temple en l'honneur des dieux romains. Au centre du dôme se trouve une ouverture appelée oculus, d'où les visiteurs peuvent contempler les cieux.



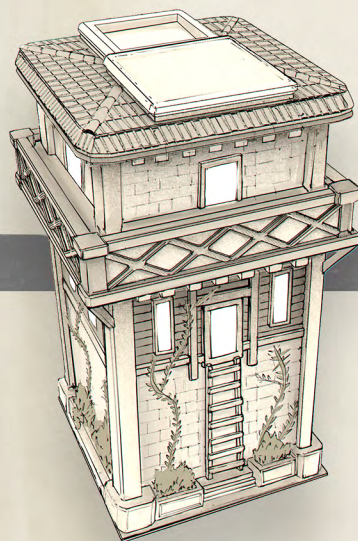
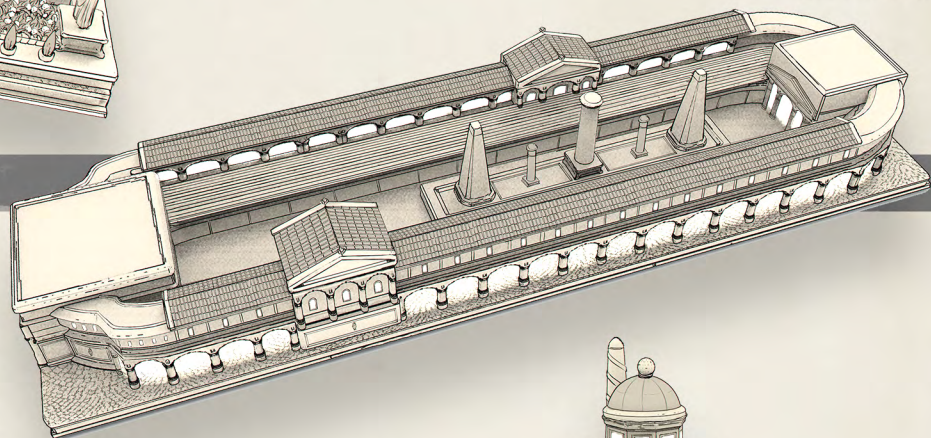


FORUM ROMANUM

Cœur de la vie sociale romaine, le Forum est un espace multifonctionnel, servant pour les expositions commerciales, politiques et religieuses ainsi que pour les loisirs.

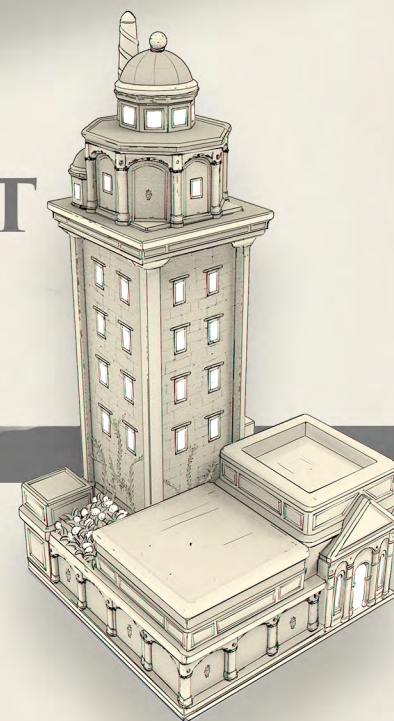
CIRCUS MAXIMUS

Le Circus Maximus est un gigantesque stade servant pour les courses de chars, les compétitions athlétiques, les festins et d'autres manifestations publiques.



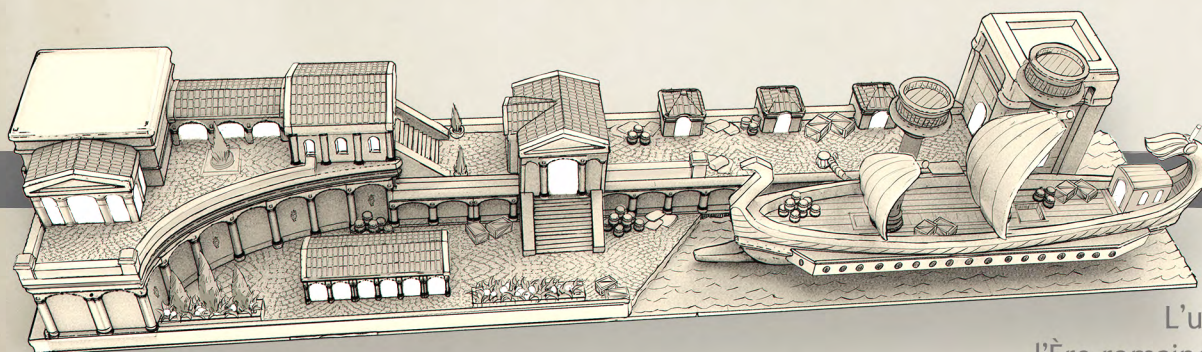
TOUR DE GUET

Utilisées à la fois comme fortification militaire et point de cheminement pour les voyageurs, les tours de guet sont à Rome un lieu de repos et d'échange d'anecdotes au cours des longs voyages.



PHARE

Point de repère des pêcheurs, marins et soldats de la marine. Les Romains utilisent le phare pour assurer la sécurité de leurs côtes.

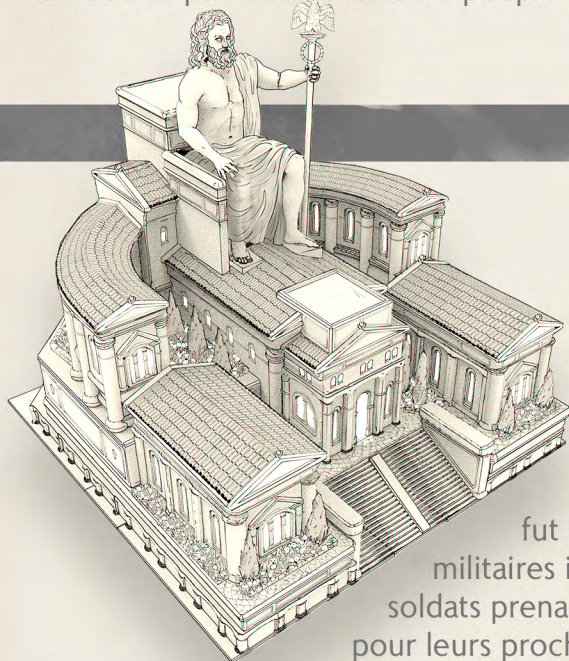
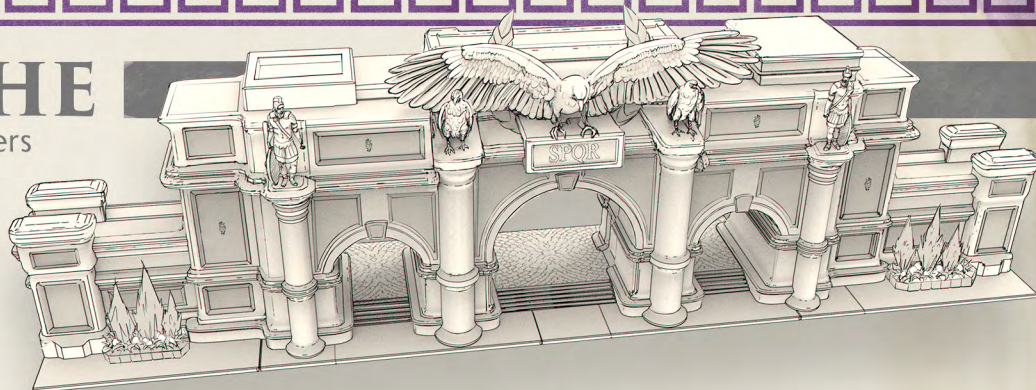


PORT IMPERIAL

L'une des plus grandes constructions de l'Ère romaine, le port accueille chaque année des bateaux par milliers et est le cœur de l'importation, du stockage et de la distribution des ressources.

ARC DE TRIOMPHE

Ces arcs richement décorés sont construits à travers l'Empire pour commémorer de grandes victoires militaires ou d'autres événements publics majeurs. L'abréviation de « Senātus Populusque Rōmānus » est gravée sur le fronton. On pourrait la traduire par « Le Sénat et le peuple romain ».

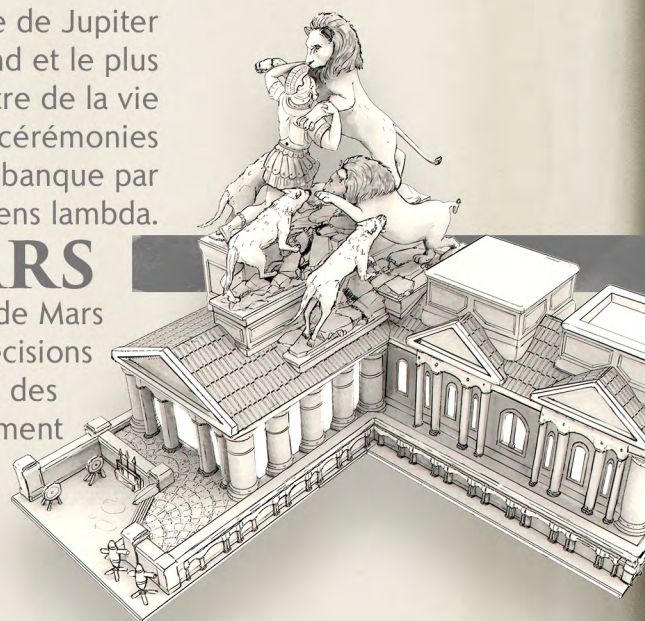


TEMPLE DE JUPITER

Pinacle du panthéon romain, le temple de Jupiter Optimus Maximus est le plus grand et le plus fréquenté des temples de la ville. Centre de la vie quotidienne, il est utilisé pour des cérémonies religieuses, des forums publics et comme banque par les citoyens lambda.

TEMPLE DE MARS

En plus de son rôle religieux, le temple de Mars fut utilisé comme lieu de rencontre lors de décisions militaires importantes, comme lieu de départ officiel des soldats prenant leur service et comme lieu de recueillement pour leurs proches priant pour eux.

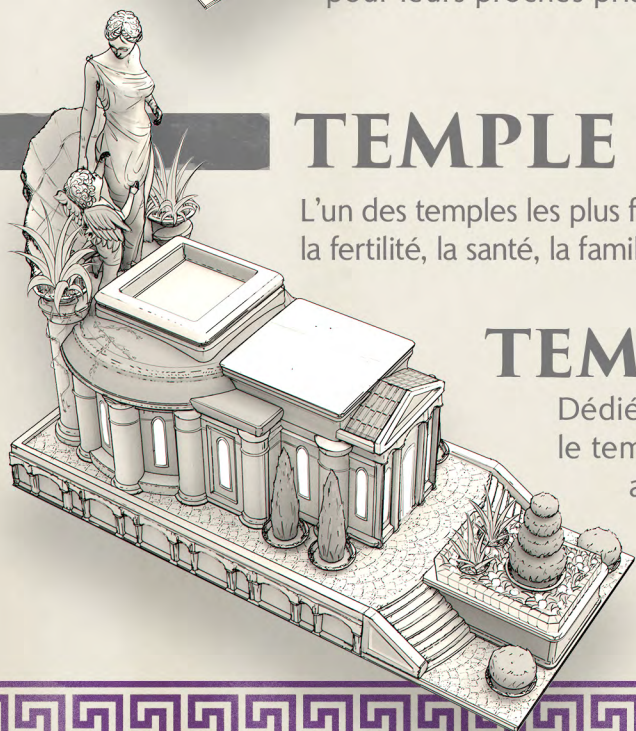


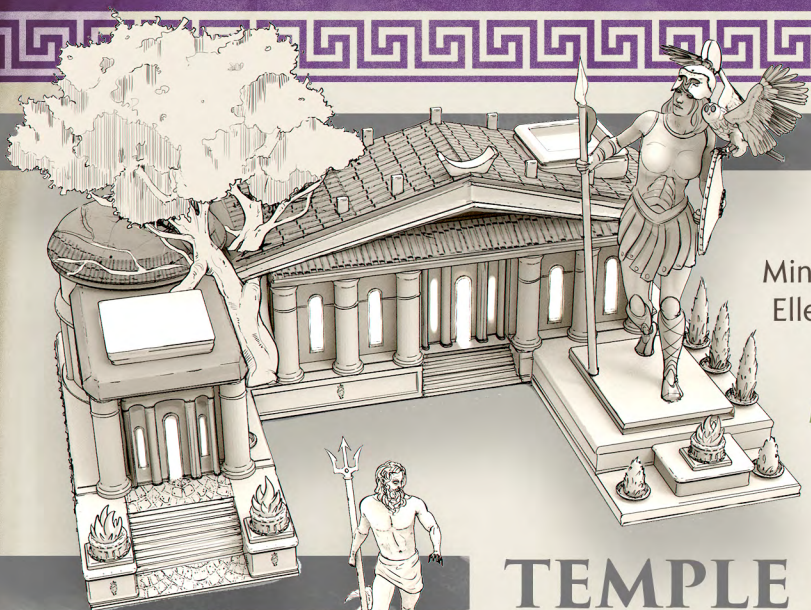
TEMPLE DE VÉNUS

L'un des temples les plus fréquentés, le temple de Vénus est un lieu de prière pour la fertilité, la santé, la famille et l'amour, mais aussi pour la protection des soldats et des gladiateurs.

TEMPLE D'APOLLON

Dédié au dieu des arts et des sciences, le temple d'Apollon accueille un amphithéâtre pour la musique et les performances dramatiques jouées en son honneur.





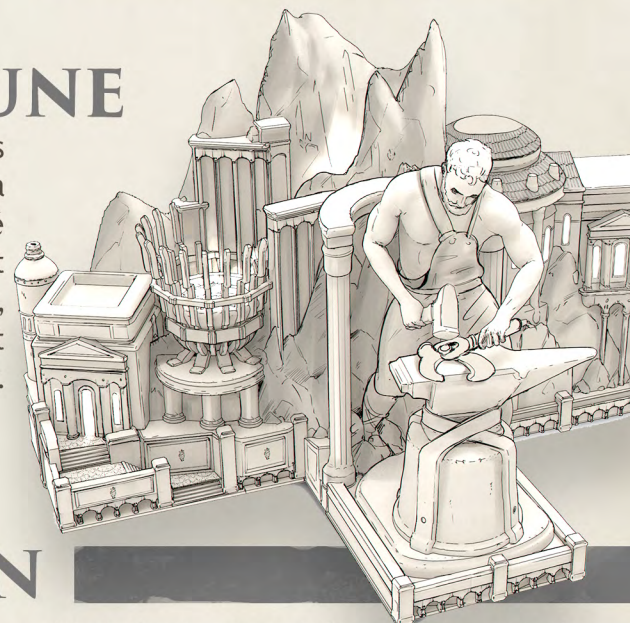
TEMPLE DE MINERVE

Minerve est une déesse éclectique, présidant à de nombreux domaines. Elle est avant tout la déesse de la stratégie et de la sagesse. Son temple est le lieu de rencontre des intellectuels les plus influents de la ville.

Le temple de Minerve a été conçu en collaboration avec notre incroyable communauté Kickstarter !

TEMPLE DE NEPTUNE

Contrairement à d'autres temples multifonctionnels, le temple de Neptune n'a qu'une seule raison d'être pour la communauté romaine : il est utilisé par les soldats et marchands embarqués sur les mers, priant pour des victoires navales et des voyages sans danger.



TEMPLE DE VULCAIN

Dieu des volcans et des forges, Vulcain représente la capacité du feu à créer et détruire. Son temple est un refuge pour les artisans recherchant l'inspiration et la prospérité.

Le temple de Vulcain a été conçu en collaboration avec notre incroyable communauté Kickstarter !

STATUE DE ROMULUS

Cette statue honore la vie de Romulus, fondateur et roi légendaire de Rome. Il est représenté avec sa « mère » — la louve mythique qui les aurait élevés, lui et son frère Rémus. Il tient dans une main le marteau qu'il utilisa pour bâtir les fondations de la ville et dans l'autre le crâne de son frère, sur la tombe duquel elle a été construite.

THE DICE TOWER

Rome ne s'est pas faite en un jour... Il lui a fallu des années de travail, beaucoup de bras et une pointe de chance ! Cette tour honore les ouvriers acharnés à sa création : ici Tom Vassel et tout le beau monde du réseau The Dice Tower Network !







ILLUSTRATION DE MICHAL SAWTYRUK

Mécanique :

Emerson Matsuuchi

Développement du jeu :

Bryan & Benjamin Pope, Walter Barber

Supervision :

Walter Barber

Production :

John Rogers

Commercialisation :

Robert Geistlinger

Relecture et mise en page :

William Neibling

J. Tucker White

Direction artistique :

Stephen Gibson

Développement graphique :

Stephen Gibson
Cold Castle Studios

Conception des bâtiments :

Jonathan Defresne

Illustrations :

Michal Sawtyruk
Damien Mammoliti
Blanca Jiménez

Modélisation 3D :

Noble Robo Studios
Valerio Buonfantino
David Arberas

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 grand merci aux merveilleux joueurs qui ont testé Foundations of Rome dans les foires et salons de tout le pays !**

Traduction française : Matthieu Emont et Quentin Hanot pour The Geeky Pen

Encore merci aux incroyables backers de Kickstarter.
Sans vous, Foundations of Rome n'aurait pas été un tel succès !

**All preshaded models have
been painted with Sundrop.**

 **SUNDROP**



©2023 Arcane Wonders®, LLC. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Risques d'étouffement. CECI N'EST PAS UN JOUET. NE CONVIENT PAS AUX
ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. Fabriqué en Chine.