

ROME

CITY OF MARBLE

1 speelbord



4 spelerborden



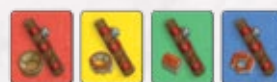
12 blauwe fonteinfiches



48 dubbelzijdige civiele gebouwtegels
(24 in elk van de 4 types)



48 imperiumfiches
(12x arena, 12x theater, 12x tempel, 12x badhuis)



64 commissieblokje
(16 in elk van de 4 speelkleuren)



12 magistraten
(3 in elk van de 4 speelkleuren)



12 actieschijven
(3 in elk van de 4 speelkleuren)



7 heuveltegels



8 brugtegels



60 buurttegels
(12x rode arena, 14x geel theater, 16x groene tempel, 18x blauw badhuis)



39 aquaduct speelstukken
(13 grijs, 13 bruin, 13 wit)



16 munten



Bord opstelling

- 1 Leg het **speelbord** in het midden van de tafel.
- 2 Schud gedekt de **7 heuveltegels** en leg er drie open in de voorziene vakken op het speelbord. Leg de resterende tegels terug in de doos.
- 3 Schud de **8 brugtegels** met hun getal naar beneden. Leg op elk van de zeven brugvakken op het speelbord een brugtegel zonder het getal bekend te maken. Leg de overblijvende tegel terug in de doos zonder te bekijken.
- 4 Sorteert de **60 buurttegels** in stapels en leg deze op het overeenkomstig gekleurde vak op het speelbord.
- 5 Verdeel de **48 imperiumfiches** in stapels en plaats ze op de voorziene plaats op het speelbord.
- 6 Maak een voorraad met de **16 munten**. Leg ze naast het speelbord dicht bij de schatkist.
- 7 Maak een fonteinvoorraad met de **10 blauwe fonteinfiches**.
- 8 Maak een aquaductvoorraad door de **39 aquaduct speelstukken** te sorteren per kleur.
- 9 Maak een civiele gebouwvoorraad door de 48 gebouwtegels in een stapel te leggen.



Speler opstelling

- 1 Iedere speler kiest een kleur en neemt het overeenstemmende spelerbord.
- 2 Iedere speler krijgt 3 actieschijven in zijn kleur: leg één op de 0 van het puntenspoor en twee naast zijn spelerbord.
- 3 Iedere speler ontvangt 3 magistraten in zijn kleur en zet deze in het middelste vak van zijn spelerbord.
- 4 Iedere speler ontvangt één buurttegel in elke kleur en legt deze in het centrale vak van zijn spelerbord.
- 5 Iedere speler ontvangt 16 commissieblokjes in zijn kleur en legt deze dicht bij zijn spelerbord.



SPELVERLOOP

Augustus Caesar bestuurt het land en de spelers stellen de machtige aristocratische families in Rome voor. Als leiders van de grote stad beïnvloeden en leiden zij de bouw van deze steeds groeiende metropolis. Door het slim plaatsen van buurttegels zullen de spelers de bouw van de civiele gebouwen accrediteren. Deze civiele gebouwen zijn van groot belang voor het dagelijkse leven in het oude Rome: tempels voor het vereren van de goden, badhuizen voor de gezondheid en kameraadschap, theaters voor filosofie en kunst, arena's voor amusement en afleiding. Door deze te bouwen zullen de spelers een imperium verwerven en dit kunnen gebruiken, wat een maatstaf zal zijn voor hun echte macht in de Romeinse samenleving.

De spelers voeren per beurt twee acties uit met telkens een pauze ertussen om eventueel complete bouwplaatsen af te werken alvorens de volgende actie uit te voeren. Bij het afwerken wordt een civiel gebouw geplaatst. Hiermee behalen de betrokken spelers punten die de grootte van hun succes zal weergeven.

De laatste ronde gaat in van zodra drie van de vier stapels buurttegels op het einde van de beurt van een speler uitgeput zijn. Iedere speler, met inbegrip van de speler die de laatste ronde ingeluid heeft, voert in speelvolgorde nog één laatste actie uit. Op het einde van het spel krijgen de spelers nog extra punten voor bruggen, aquaducten, fonteinen en munten. Bonuspunten worden toegekend voor je imperium en de speler met de meeste punten behaalt de fel begeerde titel "architect van Rome"!

DE STAD BOUWEN

Het merendeel van jouw acties tijdens het spel zullen draaien rond het bouwen van de stad Rome. **Het bouwen van de stad begint altijd rond één van de drie heuveltegels die aan het begin van het spel werden opgelegd.**

De stad wordt gebouwd met de buurttegels die de vorm van een ruit hebben. De tegels worden op het speelbord binnen het driehoekig stadsraster gelegd. Een bouwplaats is een groep van drie, vier, vijf of zes buurttegels. Op de bouwplaatsen zal een civiel gebouw opgericht worden.

De punt van elke buurttegel is een deel van de zeshoekige bouwplaats waar de civiele gebouwen worden gebouwd. Van zodra de zes zijden van de zeshoekige bouwplaats op het speelbord werden gelegd, is de bouwplaats compleet en wordt die afgewerkt door hierop het civiele gebouw te plaatsen.

EEN BEURT SPELEN

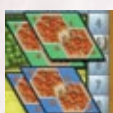
Tijdens jouw beurt zal je een actievak op jouw spelerbord kiezen, door er een actieschijf op te leggen, en die actie uitvoeren. Kies daarna een tweede vak, leg er een schijf op en voer die actie uit.

- Acties mogen **in om het even welke volgorde** gekozen worden.
- Acties mogen **meer dan één keer** per beurt gekozen worden.
- Van zodra **een bouwplaats compleet is, moet die eerst worden afgewerkt** vooraleer verdere acties uit te voeren.
- Je moet **twee acties** per beurt uitvoeren.
- Je mag **imperiumfiches** spenderen om **extra** acties uit te voeren. *[zie imperium]*

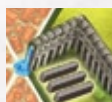
Verplaats op het einde van jouw beurt alle tegels in het linkse vak op jouw spelerbord naar het centrale vak op jouw spelerbord. Neem de actieschijven op jouw spelerbord weg. Indien een speler magistraten op de imperium- of schatkistvakken op het speelbord heeft, neemt hij bovendien het corresponderende imperiumfiche of munt als beloning. Hierna moet hij de magistraten terug in het centrale vak op zijn spelerbord plaatsen.

De speler die door wolven werd grootgebracht, begint als eerste. Of download de gratis R&R Hub mobiele app en gebruik de startspeler applicatie. De spelers spelen in klokwijzerszin waarbij iedere speler telkens zijn beurt volledig uitvoert vooraleer de volgende speler speelt.

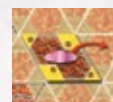
ACTIES



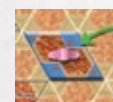
1. TEGELS TREKKEN



2. AQUADUCTEN UITBREIDEN



3. EEN MAGISTRAAT TERUGROEPEN



4. BUURTTEGELS SPELEN

TEGELS TREKKEN

Trek twee **verschillende** buurttegels en leg deze in het linkse vak van jouw spelerbord.

- Indien, in het onwaarschijnlijke geval, je twee tegels wil trekken maar geen twee verschillende tegels kan trekken (omdat er slechts één stapel tegels overblijft), mag je twee dezelfde tegels trekken.
- Getrokken tegels blijven in het linkse vak van jouw spelerbord tot het einde van de beurt. Dan worden ze naar het centrale vak op jouw spelerbord verplaatst.

AQUADUCTEN UITBREIDEN

Je kunt een aquaduct pas uitbreiden nadat het werd opgericht. *[zie aquaducten]*

Breid één of twee van de drie aquaducten uit door twee aquaduct speelstukken uit de voorraad toe te voegen. Je mag één aquaduct met twee speelstukken of twee aquaducten met elk één speelstuk uitbreiden.

EEN MAGISTRAAT TERUGROEPEN

Neem één van jouw magistraten op het speelbord weg en plaats die in het centrale vak van jouw spelerbord.

- Deze magistraat is onmiddellijk bruikbaar in jouw volgende actie.

BUURTTEGELS SPELEN

Speel een buurttegel op het speelbord. Je mag een magistraat op deze tegel plaatsen. Je moet de volgende regels voor het plaatsen van een tegel volgen:

- Je kunt enkel de buurttegels en magistraten vanuit het centrale vak op jouw spelerbord gebruiken.
- De tegels moeten zodanig gelegd worden dat ze tegen de lange zijde van een heuveltegel of een eerder gespeelde buurttegel liggen.
- De tegels mogen heuveltegels of eerder gespeelde buurttegels niet overlappen.
- De tegels moeten zodanig gelegd worden dat ze in het driehoekig stadsraster passen. Tegels zullen twee driehoeken bedekken.
- De tegels mogen niet buiten het driehoekig stadsraster gelegd worden.

Van zodra een tegel de bouwplaats compleet maakt, moet deze afgewerkt worden alvorens iets anders te doen. *[zie afwerken bouwplaats]*
Indien je een tegel legt die een brugvak bedekt, neem dan onmiddellijk de brugtegel. Je mag de onderkant van deze tegel bekijken maar houd de waarde geheim tot het einde van het spel. *[zie brugvakken]*

Indien je een tegel plaatst die aan een waterbronvak grenst, neem dan drie overeenkomstige aquaduct speelstukken en leg die onmiddellijk. *[zie bruggen, aquaducten & fonteinen]*

Afwerken bouwplaats

Een gebouw wordt opgericht van zodra een bouwplaats compleet is. Een bouwplaats is een zeshoek gevormd door het plaatsen van buurttegels. Tel het aantal gebouwen in de zeshoeken van de bouwplaats om het type van het civiele gebouw te bepalen. Hoe meer gebouwen in de bouwplaats, hoe groter en imposanter het civiele gebouw. Van zodra de laatste tegel van een bouwplaats op het speelbord wordt gelegd, wordt het spel gepauzeerd. Je moet nu de complete bouwplaats afwerken door de volgende vijf stappen te doorlopen:

1. **Bepaal gebouw type.** Tel het aantal gebouwen in de bouwplaats en bepaal het gebouw type:

GEBOUW TYPE	# GEBOUWEN IN BOUWPLAATS
 Tempel	<i>bv:</i> 
 Badhuis	<i>bv:</i> 
 Theater	<i>bv:</i> 
 Arena	<i>bv:</i> 

2. **Tel de invloed op de bouwplaats.** Elke magistraat op een buurttegel binnen de bouwplaats heeft één invloedspunt, mits deze op een tegel staat die overeenkomt met het gebouw type. Magistraten op een tegel in elke andere kleur hebben GEEN invloed in dat district:

GEBOUW TYPE	MAGISTRAAT HEEFT INVLOED INDIEN OP EEN
 Tempel	
 Badhuis	
 Theater	
 Arena	

3. **Bouw een civiel gebouw.** Indien één speler de meeste invloed heeft in het district, wordt het corresponderende civiel gebouw gebouwd. Leg een tegel van dat gebouw op de bouwplaats alsook een commissieblokje van die speler bovenop deze tegel om de eigenaar ervan aan te geven.

Bij gelijkstand voor de meeste invloed in de bouwplaats of indien **geen enkele speler** invloed heeft op de bouwplaats, wordt er daar een **fonteintegel** gelegd. *[zie fonteinen]*

4. **Verdien overwinningspunten.** De speler die een civiel gebouw bouwt, verdient onmiddellijk overwinningspunten. Hij verplaatst zijn schijf op het puntenspoor het toepasselijk aantal vakken:

Voor het bouwen van een tempel	
Voor het bouwen van een badhuis	
Voor het bouwen van een theater	
Voor het bouwen van een arena	

5. **Verdien imperium.** Iedere speler **mag**, in speelvolgorde, exact één van zijn magistraten op de zonet afgewerkte bouwplaats verplaatsen naar ofwel het imperiumvak corresponderend met het type gebouw ofwel het fonteinvak indien een fontein werd gebouwd. *[zie imperium]*

Opgepast: Indien door één enkele tegel twee of meer bouwplaatsen gelijktijdig compleet worden, bepaalt de speler die de tegel plaatste in welke volgorde de bouwplaatsen worden afgewerkt.



Voorbeeld: Julia legt een gele tegel op het speelbord en zet er één van haar magistraten op.

1 Hiermee maakt ze een bouwplaats met vijf gebouwen compleet waardoor een theater wordt gebouwd.

2 Julia heeft twee magistraten op gele tegels in de nieuwe bouwplaats. Claudia heeft eveneens twee magistraten in de bouwplaats maar enkel deze op de gele tegel telt omdat het een theater tegel is. Tiberius heeft eveneens één magistraat op een gele tegel. Gezien Julia meer corresponderende magistraten heeft dan alle andere spelers, beheert zij de bouwplaats en legt er één van haar commissieblokjes op. Ze verdient eveneens 5 overwinningspunten.

3 Nu kan Julia één van haar magistraten op een gele tegel naar een theater imperiumvak verplaatsen. Daarna volgt Claudia en zij verplaatst haar magistraat op een rode tegel naar het theater imperiumvak. Tiberius kiest ervoor zijn magistraat op het speelbord te laten staan.

Bruggen, Aquaducten & Fonteinen

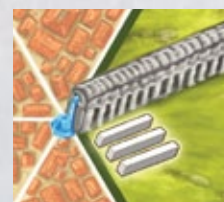
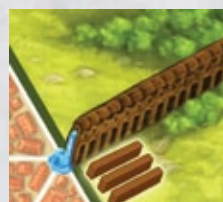
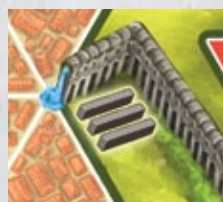
Er zijn zeven brugvakken en drie aquaducten. Deze vakken geven de spelers de mogelijkheid om extra overwinningspunten te behalen.

BRUGVAKKEN

Indien je een buurttegel legt die één van de zeven brugvakken bedekt, neem dan onmiddellijk die brugtegel en leg die gedekt naast jouw spelerbord. Dit is bovenop enig ander resultaat van het leggen van de buurttegel (zoals het plaatsen van een magistraat en afwerken van een bouwplaats). Je mag naar de onderkant van de tegel kijken. Op het einde van het spel is de brugtegel evenveel overwinningspunten waard als de waarde op de onderkant.

AQUADUCTEN

Er zijn drie waterbronnen. Elk van deze is het startpunt voor één van de 3 aquaducten. →



Indien je een buurttegel legt die aan één van de drie waterbron hoekpunten grenst, **moet** je onmiddellijk een nieuw aquaduct bouwen. Dit is bovenop enig ander resultaat van het leggen van de buurttegel (zoals het plaatsen van een magistraat en afwerken van een bouwplaats). Neem drie aquaduct speelstukken in de kleur, bepaald door het aangrenzende aquaduct, uit de voorraad en plaats die op het speelbord. Het eerste speelstuk **moet** aangrenzend aan het waterbronnepunt geplaatst worden.

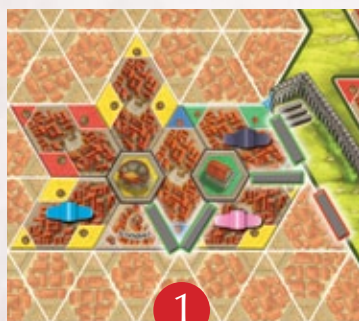
Voorbeeld:

1 Hadrian legt een tegel grenzend aan de grijze waterbron en werkt hiermee een tempel bouwplaats af.

2 Eerst neemt hij drie grijze aquaduct speelstukken uit de voorraad en plaatst die langs de zijkanten van de tegel richting stad.

3 Daarna voert hij de effecten van het bouwen van de nieuwe tempel uit.

Elke aquaduct wordt gevormd door een serie van aquaduct speelstukken. Deze speelstukken vormen een ononderbroken lijn die door de stad zal kronkelen. Bij het plaatsen van aquaduct speelstukken moet je volgende regels volgen:



1
Aquaduct speelstukken moeten op de rand van een buurttegels geplaatst worden.



2
Aquaduct speelstukken mogen op de rakende randen van twee aangrenzende buurttegels geplaatst worden **of** op de rand van een tegel naast een leeg vak of de rand van het speelbord.



3
Elk speelstuk dat aan een aquaduct wordt toegevoegd, moet achteraan de lijn het verst van de waterbron worden geplaatst.



4
Een aquaduct kan kronkelen zoveel je wil maar kan nooit vertakken of naar zichzelf teruglopen.



5
Verschillende aquaducten mogen elkaar niet kruisen of elkaar raken.

Fonteinen

Fonteinen worden op het speelbord gelegd indien geen enkele speler de meeste invloed heeft in een afgewerkte bouwplaats. Fonteinen geven op twee manieren de mogelijkheid om extra overwinningpunten te behalen.

- Indien je een aquaduct speelstuk plaatst zodat het met een fontein verbonden is, neem je onmiddellijk een munt.
- Indien je een magistraat verplaatst naar de schatkist bij het bouwen van een fontein, krijg je een munt wanneer deze terug naar jouw spelerbord gaat.

Imperium & Schatkist

Imperium

Elk type civiel gebouw heeft een corresponderend imperiumvak op het speelbord. Een speler mag zijn magistraat naar het passende imperiumvak verplaatsen indien dat civiel gebouw werd gebouwd bij het afwerken van de bouwplaats.

Een speler met een magistraat op een imperiumvak op het einde van zijn beurt, neemt een corresponderend imperiumfiche en plaatst zijn magistraat terug in het centrale vak van zijn spelerbord.

Voorbeeld: Julia had een magistraat op het groene tempel imperiumvak aan het begin van haar beurt en plaatste tijdens haar beurt een magistraat op het gele theater imperiumvak. Op het einde van haar beurt neemt Julia een groen tempel en een geel theater imperiumfiche en verplaatst beide magistraten naar haar spelerbord.

Schatkist

De schatkist werkt net als de imperiumvakken maar een speler mag zijn magistraten hier pas naar toe sturen indien er een fontein wordt gebouwd bij het afwerken van een bouwplaats. Magistraten op de schatkist leveren munten op in plaats van imperiumfiches.

Een speler met een magistraat op de schatkist aan het einde van zijn beurt, neemt een munt uit de voorraad en verplaatst zijn magistraat naar het centrale vak op zijn spelerbord.

Opgepast: Magistraten kunnen tijdens de beurt van iedere speler op imperium- en schatkistvakken geplaatst worden. Maar een speler kan een magistraat **enkel en alleen op het einde van zijn eigen beurt** naar zijn eigen spelerbord terugplaatsen.

Gebruik van imperiumfiches

Spelers met imperiumfiches kunnen deze spenderen om tijdens hun beurt extra acties uit te voeren. Leg een imperiumfiche terug in de voorraad om een extra actie uit te voeren.

- De kleur van het imperiumfiche doet er niet toe. Elke fiche kan gebruikt worden om een extra actie te mogen uitvoeren.
- Je mag zo veel imperiumfiches als je wenst tijdens jouw beurt spenderen. Voer een extra actie uit voor elke gespenderde fiche. Leg gespenderde imperiumfiches terug op hun corresponderende stapels.
- Je mag enkel imperiumfiches spenderen die je al in bezit hebt.
- Je moet een complete bouwplaats eerst volledig afwerken alvorens een extra actie uit te voeren.

EINDE VAN HET SPEL

De laatste ronde

De laatste ronde gaat in van zodra drie van de vier stapels buurttegels op het einde van de beurt van een speler uitgeput zijn. Iedere speler, met inbegrip van de speler die de laatste ronde ingeluid heeft, voert in speelvolgorde nog één laatste actie uit.

- Je **moet** slechts **één** actie uitvoeren.
- Je **kunt GEEN** imperiumfiches spenderen om extra acties uit te voeren.
- Indien je geen actie kan uitvoeren (onwaarschijnlijk), moet je passen.

Eindwaardering

Van zodra iedere speler zijn laatste actie heeft uitgevoerd, wordt de eindwaardering van het spel uitgevoerd:

Bruggen

Draai de tijdens het spel verkregen brugtegels om. Voeg de waarde op deze tegels toe aan jouw score. Bruggen zijn 1-4 punten waard. Dit wordt aangegeven door de op de tegel genoteerde waarde.

Aquaducten

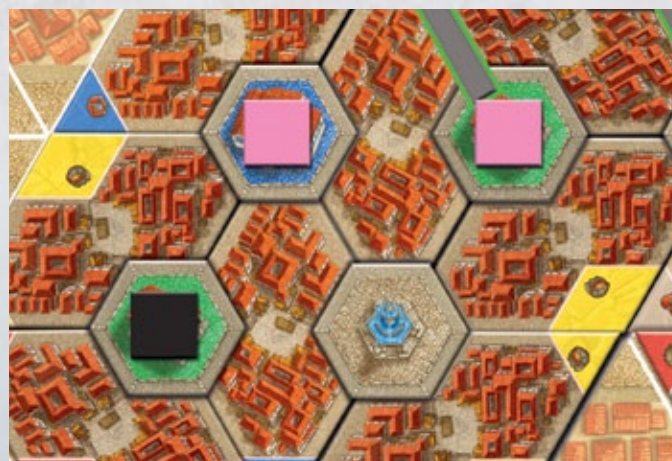
Elk civiel gebouw dat met een aquaduct verbonden is, geeft twee bonus overwinningspunten. Het doet er niet toe wie het aquaduct heeft geplaatst. De speler die het civiel gebouw geaccrediteerd heeft, krijgt altijd de bonus.



Voorbeeld: Het grijze aquaduct is verbonden met de tempel van Octavia, dus krijgt zij twee bonus overwinningspunten. Dit aquaduct is ook verbonden met de arena, twee tempels en een theater van Julia, waardoor zij acht bonus overwinningspunten verdient!

Fonteinen

Elk civiel gebouw dat aan een fontein grenst, geeft één bonus overwinningspunt per aangrenzende fontein.



Voorbeeld: Deze fontein is omringd door drie civiele gebouwen. Julia krijgt één overwinningspunt voor haar badhuis en één voor haar tempel. Octavia krijgt één overwinningspunt voor haar tempel.

Munten

Spelers die munten verzameld hebben, krijgen één bonus overwinningpunt voor elke munt. Ze verschuiven hun schijf het desbetreffende aantal vakken op het puntenspoor vooruit.

Daarbovenop krijgt de speler of spelers die op het einde van het spel de meeste munten verzameld heeft of hebben twee bonus overwinningpunten.

Imperium

Wie de meeste imperiumfiches van een kleur bezit, krijgt 5 bonus overwinningpunten. Indien gelijkstand met meerdere speler, krijgt iedere betrokken speler twee bonus overwinningpunten.

De speler met de meeste overwinningpunten is de winnaar! In geval van gelijkstand wint de betrokken speler die de meeste civiele gebouwen gebouwd heeft. Indien er dan nog steeds een gelijkstand is, wint de betrokken speler die de meeste imperiumfiches heeft. In het onwaarschijnlijke geval dat er dan nog een gelijkstand is, delen de betrokken spelers de overwinning en geniet gans Rome van jullie gedeelde glorie.

CREDITS

Spel ontwerp: Brett Myers

Editing: Frank DiLorenzo, Ferdinand Köther

Illustratie: Dennis Lohausen, Andreas Resch

Grafisch: Jenn Vargas

Vertalingen:

Duits - Ferdinand Köther

Frans - Stephane Athimon, Natacha Athimon-Constant

Nederlands - Nico Delobelle, Arne De Cnodder

Dank voor het eindeloos testen en feedback:

Dave Chalker, Greg Daigle, Peter Dast, Steven Dast, James Droscha, Brad Fuller, Mark Goadrich, Kory Heath, Joe Huber, Andrew Juell, Kane Klenko, Will Niebling, Kevin Nunn, Jon Michael Rasmus, Dave Ross, Jeph Stahl, Sean Weitner, Alex Yeager en de vele ontwerpers op Protospiel voor de waardevolle feedback bij het speltesten.

Speciale dank aan mijn goede vriend Michael Carlson voor onze discussies over het 'plaatsen' van buurten en de organische natuur van stadsontwikkeling.

www.RnRgames.com

©2015 R&R Games, Inc. All Rights Reserved



AGE
EDAD
14+

