

# Carl Chudyk

# GLORIA A ROMA

***Ciudadanos de Roma, ¡el César os necesita!***

*Corre el año 64 a. C., Roma se encuentra convulsionada, la ciudad ha sido pasto de las llamas. El Emperador Nerón regresa raudo de Antium para empezar la reconstrucción de los edificios consumidos por el fuego.*

*El César espera tu ayuda, en este momento histórico, para restaurar la  
¡Gloria a Roma!*

## Contenido:

- 198 cartas:
  - 144 cartas de Acción.
  - 6 Senadores (comodines).
  - 36 Solares.
  - 3 cartas "Roma exige..." (Resumen de la acción Legionario).
  - 9 cartas alternativas de Circo / Foro (resaltadas en rojo).
- 1 ficha de madera de Líder.
- 6 fichas de madera de Mercader.
- 5 tableros de Campamento.
- este reglamento.

© 2011 HomoLudicus Juegos, S.L.

Para más información puedes  
visitar nuestra web:  
[www.homoludicus.org](http://www.homoludicus.org)

**Autor:** Carl Chudyk

**Ilustración:** Igor Wolski - Boat City

**Versión Española:** Pol Cors, Aidi Riera,  
Xaloc Pelegrín.

**Maquetación:** Klemens Franz | atelier198

## Preparación:

Retira del juego las cartas alternativas de Circo y Foro (el nombre de la carta aparece resaltado en rojo). Estas cartas pueden usarse como variante intercambiándolas por la versión normal de las mismas.

Solo hace falta una carta "Roma exige..." para jugar. El resto se retiran del juego (o pueden usarse como recordatorio).

## Objetivo:

En "Gloria a Roma" te conviertes en un joven patricio que quiere conseguir influencia y fortuna ayudando a reconstruir Roma después del Gran Incendio del 64 a.C. El objetivo del juego es ganar riqueza y poder (Puntos de Victoria), construyendo edificios para el emperador Nerón y vendiendo materiales de construcción para tu propio provecho.



## Las Cartas:

### Cartas de Acción

144 cartas divididas en 6 colores y tipos, cada uno con 24 cartas (amarillo/Escombros y marrón/Madera: 6 x 4 edificios; naranja/Ladrillo, azul/Piedra, violeta/Mármol y gris/Cemento: 3 x 8 edificios).

El grupo principal de cartas en "Gloria a Roma" lo constituyen las cartas de Acción.

Estas pueden ser utilizadas como **personajes**, **materiales**, **edificios** o **monedas** a lo largo del juego.

Las características de cada carta pueden verse a la derecha.

**Valor:**  
Cuántos materiales se necesitan para completar el edificio.

Cuánto vale el material si lo vendes.

**Personaje:**  
El tipo de Acción que puedes hacer. Ya sea jugado desde la Mano o como Cliente.

**Nombre del edificio:**  
El edificio que puedes construir.

**Función:**  
Habilidad que consigues cuando completas el edificio.



### Solares



Son 36 cartas de 6 tipos diferentes que muestran un material y su valor asociado. Todos los Solares del mismo color/material son idénticos. Necesitas un Solar para empezar la construcción de un edificio. Cuando los Solares se acaben, se dará por concluida la reconstrucción de la ciudad. ¡Gloria a Roma!

## Senadores / Comodines:

Representan importantes ciudadanos de Roma con Influencia en todos los sectores y pueden utilizarse para realizar cualquier Acción.



## Líder:

Indica quién empieza el turno y por lo tanto escoge la acción a realizar.

**Nota del traductor:** A lo largo del reglamento se utilizará turno y ronda indistintamente.

## Tu Campamento:

Durante el juego, conseguirás seguidores (**Cientes**) y reunirás **materiales** con los que reconstruir Roma (y hacerte rico). El tablero de Campamento te ayuda a tener organizados a tus Clientes y tus materiales, además de resumir las distintas Acciones de los personajes y mostrarte su evolución durante el juego.

**Influencia** (2 al inicio): Representa tu poder social en Roma.

Limita la cantidad de cartas que puedes tener tanto en tu Clientela como en tu Tesoro. Al final de la partida cuenta como Puntos de Victoria.

### Clientela

(limitada por la Influencia):  
Representa los ciudadanos de Roma que te dan su apoyo y trabajan para ti.



### Tesoro (limitado

por la Influencia):  
Representa los beneficios obtenidos por escamotear materiales. Las cartas en esta sección deben colocarse boca abajo. Al final de la partida cuentan como Puntos de Victoria.

**Almacén** (ilimitado): El lugar donde guardas tus materiales, hasta que decidas utilizarlos.

### Antes de empezar...

“Gloria a Roma” requiere cierto tiempo para familiarizarse con el juego. Cada carta tiene **5 características diferentes** (Edificio, Personaje, Función, Valor y Material), hay **6 tipos de Acciones diferentes** y el orden de juego tiene una gran Influencia, lo que probablemente te resultará difícil de asimilar las primeras partidas.

Además, hay 40 edificios diferentes a construir que ofrecen diversas ventajas. Aunque ninguna carta es decisiva, algunas combinaciones de edificios son realmente poderosas.

Desde los primeros turnos, se te presentarán elecciones estratégicas profundas que influirán en la evolución del juego. Hasta que no tengas una idea clara del mecanismo básico del juego y algún conocimiento sobre cómo las funciones de los diferentes edificios afectan a la partida, valorar esas decisiones será bastante difícil.

### Enseñar a nuevos jugadores

“Jugamos y os lo voy explicando...” no funciona con “Gloria a Roma”.

**Comienza explicando los conceptos básicos** que aparecen en las cartas, las secciones del Campamento, así como la secuencia **Solares -> Cimientos -> Materiales -> Influencia** al construir edificios.

También ayuda jugar los primeros turnos con las cartas boca arriba, de tal modo que los nuevos jugadores puedan ver la mecánica del juego. Intenta utilizar pronto los 6 personajes para que vean qué función tiene cada uno.

### Aprendiendo con las reglas

En las primeras partidas recomendamos jugar **sin las funciones de los edificios**, de modo que puedas centrarte en el mecanismo básico del juego y de esta forma puedas dominarlo para añadir posteriormente las funciones.

Los pasajes marcados en rojo incluyen comentarios para facilitar la comprensión del juego. Si ya juegas a la versión completa puedes pasar por alto estos comentarios (incluido este).

## Preparación:

Colocad un tablero de Campamento delante de cada jugador.

### Mano inicial

Barajad las cartas de Acción y repartid 4 cartas boca abajo a cada jugador. Cada jugador coge además un Senador, de modo que comenzará con un total de 5 cartas en su Mano.

Colocad el resto de Senadores en un montón, junto a la Reserva.

### Solares iniciales

Cread dos pilas por **cada tipo de Solar**, en una de ellas colocad boca arriba tantas cartas como jugadores haya y en la otra el resto de las cartas boca abajo. La primera pila son Solares de la ciudad y la segunda los Solares de las afueras.

Colocad las cartas de modo que siempre pueda verse cuántas quedan.

Cuando la partida sea a dos jugadores recomendamos jugar con 3 cartas en los Solares de la ciudad.



Solares de las afueras

Solares de la ciudad para 3 jugadores

Para que la partida de ejemplo sea más rápida, utiliza un máximo de 2 Solares para partidas de 2 o 3 jugadores. Para partidas a 4 o 5 jugadores utiliza 3 Solares.

### Jugador Inicial

Cada jugador coge una carta de Acción al azar del mazo y la coloca en el centro de la mesa. El jugador con la carta cuyo nombre vaya antes alfabéticamente será jugador inicial y recibirá la ficha a tal efecto (en caso de empate, se sacan más cartas hasta que haya un jugador inicial).

### Variante para jugadores experimentados

Cada jugador recibe 5 cartas de Acción y un Senador. Escoge una carta de Acción y la coloca en el centro de la mesa boca abajo. Se muestran todas las cartas a la vez y el jugador con la carta cuyo nombre vaya antes alfabéticamente será jugador inicial y recibirá la ficha a tal efecto (en caso de empate, se cogen más cartas del mazo hasta que haya un jugador inicial).

### Reserva inicial

Todas las cartas de Acción que se han utilizado para elegir al jugador inicial se colocan en medio de la mesa y forman la **Reserva**. Con el resto de las cartas de Acción se crea el Mazo de juego y se coloca junto a la Reserva.

## El Juego

En cada turno, el Líder decide la Acción que va a realizar. Si juega una carta de Acción de personaje el resto de los jugadores deben decidir si "Seguir" la acción o "Pensar".

Veámoslo con un ejemplo:

### 1.) El Líder puede...

- **"Pensar"**, y coger cartas (ver siguiente página), con lo que el turno se acaba inmediatamente.
- **"Liderar"**, jugando una carta de Acción de un personaje sobre su campamento, lo que determina las acciones de todos los jugadores en ese turno.

### 2.) Si ha escogido "Liderar", cada jugador, en sentido horario, puede...

- **"Pensar"**, y coger inmediatamente cartas (ver siguiente página).
- **"Seguir"**, jugando una carta de Acción del mismo personaje que la jugada por el Líder.

### 3.) Después de que todos los jugadores hayan escogido "Pensar" o "Seguir", el Líder puede realizar la Acción del personaje que ha puesto en juego **más una Acción extra por cada Cliente que tenga del mismo tipo que el personaje jugado.**

### 4.) En sentido horario, **todos** los jugadores pueden realizar una **Acción por cada Cliente que tengan del mismo tipo que el personaje jugado** además de la **acción** que obtienen si han escogido "Seguir".

### 5.) Cuando todos hayan acabado, las cartas de Acción jugadas como personajes **que se encuentran en los Campamentos se colocan en la Reserva.**

### 6.) La ficha de Líder pasa ahora al siguiente jugador a la izquierda, que será el Líder en el siguiente turno.

## Senadores

Los Senadores pueden utilizarse como **cualquier personaje**, pero nunca como acción "Pensar". Cuando eres Líder puedes utilizar un senador e indicar qué papel va a adoptar. También puedes utilizarlo cuando decides "SEGUIR", ya que actuará como el personaje que ha jugado el Líder. Al final de cada turno, los Senadores jugados se devuelven a la pila de Senadores, junto a la Reserva. Los Senadores **no se pueden coger o jugar** como materiales ni como Clientes.

## Petición

Para "Liderar" o "Seguir" también puedes utilizar **dos** cartas de Acción del mismo personaje (color) como si fueran un Senador. Sin embargo no puedes jugar dos Senadores como un Senador.

## Pensar

Puedes elegir **una de estas tres acciones**:

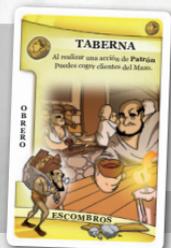
- 1.) **Coger un Senador** (si quedan).
- 2.) Coger cartas del Mazo **hasta tener 5 en tu Mano**.
- 3.) En caso de que ya tengas 5 o más cartas en tu Mano, puedes coger **una carta adicional**.

Si eliges coger cartas del Mazo hasta completar tu Mano, debes robar hasta tener cinco. No puedes quedarte a medias.

Si en tu turno de Líder decidiste "Pensar", el resto de los jugadores no realizan ninguna Acción. Cuando termines de coger cartas, tu turno termina y pasas la **ficha de Líder** al jugador de tu izquierda, quien empezará un nuevo turno.

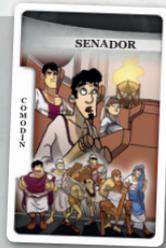
## Ejemplo de una ronda

Paso 1



**Jugador 1** es el Líder; juega una carta amarilla como Obrero.

Paso 2

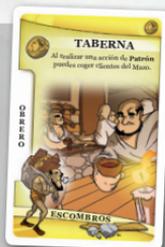


**Jugador 2** sigue al Líder jugando un Senador.

**Jugador 3** decide no seguir, y en su lugar piensa. Roba cartas inmediatamente hasta tener 5 en la Mano.

**Jugador 4** tampoco sigue y decide pensar, pero como ya tiene 5 cartas en la Mano solo roba una y pasará a tener 6.

## Paso 3



**Jugador 1** ejecuta dos veces la acción de **Obrero**. Una por la carta jugada y otra por el **Obrero** en su Clientela.

Tablero del **Jugador 1**  
Tiene un **Obrero** en la Clientela.



## Paso 4

**Jugador 2** realiza una acción de **Obrero** al no tener Clientes.



El Senador adopta el papel de **Obrero** para el **Jugador 2**.

Aunque **Jugador 3** no ha seguido, puede llevar a cabo la acción de **Obrero** que tiene en su Clientela.

Tablero del **Jugador 3**  
Tiene un **Obrero** en la Clientela.



**Jugador 4** no ha seguido y no tiene Clientes, por lo que no realiza ninguna acción.

## Paso 5

La carta amarilla del **Jugador 1** se deja en la Reserva y el Senador del **Jugador 2** en la pila de Senadores. La ronda ha terminado. Ahora el **Jugador 2** será el nuevo Líder.

## Las Acciones de personaje

### Patrón – Adquirir Clientes

Cuando realizas una Acción de Patrón, **coges una carta de la Reserva** y la colocas en tu **Cientela**, de modo que solo se vea el nombre del personaje de la carta.

Los jugadores realizan la Acción de Patrón por orden de juego. En caso de que no hubiera cartas suficientes en la Reserva, los jugadores afectados se quedarán sin carta.

Conviene destacar que las cartas de Patrón que se acaban de jugar se encuentran en el Campamento de los jugadores y no en la Reserva, por lo que no se pueden coger.

No puedes tener más Clientes que Influencia. Empiezas el juego con una Influencia de 2.

### Clientes

Cada uno de tus Clientes te permite realizar su acción en cualquier ronda que se lidere con ese personaje (incluso si en esa ronda has decidido “Pensar”). Si tienes dos Obreros en tu Clientela y otro jugador lidera con un Obrero, puedes “Seguir” (en caso de que tuvieras otro Obrero en tu Mano) y realizar la acción de Obrero tres veces. Otra opción es “Pensar” y realizar la acción de Obrero dos veces (por tus dos Clientes).

Los Clientes nuevos **no** pueden utilizarse hasta el turno siguiente al que han sido contratados.

**Nota histórica:** Un cliente era un romano que se encontraba bajo la protección de otro. El patrón tenía la lealtad de su cliente, a cambio de protegerle y ayudarlo económicamente. El cliente apoyaba los proyectos de su patrón, le votaba en los comicios, iba a la guerra, etc.



### Obrero – Conseguir materiales

Cuando realizas una Acción de Obrero, **coges una carta de la Reserva** y la colocas en el **Almacén** de tu Campamento, de modo que solo se vea el nombre del material.

Los jugadores realizan la Acción de Obrero por orden de juego. En caso de que no hubiera cartas suficientes en la Reserva, los jugadores afectados se quedarán sin carta.

Conviene destacar que las cartas de Obrero que se acaban de jugar se encuentran en el Campamento de los jugadores y no en la Reserva, por lo que no se pueden coger.



## Arquitecto o Artesano – Construir edificios

Para construir edificios con los que devolver la “Gloria a Roma”, necesitas usar Arquitectos y Artesanos.

Generalmente, la construcción de un edificio requiere varios turnos. Puedes trabajar en varios edificios a la vez, incluso en el mismo turno, pero no conseguirás los beneficios de un edificio (puntos de Influencia y función del edificio) hasta que se finalice su construcción.

### Paso 1: Poner los cimientos

Cuando juegas un Arquitecto o un Artesano, puedes coger una **carta** (edificio) de tu Mano y ponerla frente a ti como los cimientos del nuevo edificio. A la vez, debes **coger una carta de Solar** del mismo material y colocarla de modo que quede por debajo de la carta de cimientos y que solo se vea la cantidad de material necesario.

No puedes usar una carta como cimientos si:

- 1.) **No queda ningún Solar disponible de ese material.**
- 2.) **Ya tienes en juego unos cimientos o edificio con ese mismo nombre.**

Sin embargo, sí puedes construir **cimientos de edificios** que tengan otros jugadores.

Solares de las afueras: Los Solares de las afueras permiten construir edificios cuando se han agotado las cartas de Solar de ese tipo en la ciudad. Para poder construir en los Solares de las afueras debes utilizar dos acciones de Arquitecto o Artesano. Por lo general, esto solo es posible si tienes un Cliente de alguno de los dos tipos. Una vez construidos los cimientos sobre un Solar de las afueras, se comporta como un Solar en la ciudad.

### Paso 2: Añadir materiales a un edificio

Para añadir materiales a un edificio, necesitas tener ya los cimientos sobre un Solar (que pueden haberse construido en ese mismo turno). **El material usado en la construcción debe ser el mismo que el de los cimientos** (los cimientos y la carta de material deben ser del mismo color).

En caso de usar un **Arquitecto**, la carta de material la coges de tu **Almacén** y la colocas debajo de la carta de **Solar**, de modo que solo se vea el tipo de material.

Si usas un **Artesano**, la carta de material la coges de tu **Mano** y la colocas debajo de la carta de **Solar** como se ha indicado previamente.



### Paso 3: Completar un edificio

Terminar un edificio requiere los cimientos, la carta de Solar y **1, 2 o 3 cartas de materiales** adicionales, dependiendo del valor de la carta de cimientos.

Cuando termines un edificio, coge su carta de **Solar** y ponla debajo de la parte superior de tu Campamento, de modo que solo se vean las monedas de oro. Los materiales utilizados se quedan debajo del edificio terminado.

Al completar un edificio, tu **Influencia aumenta** en tantos puntos como el valor de la carta de Solar sobre la que lo has construido (**número de monedas**). Esto te permitirá contratar **más Clientes** y guardar **más cartas en tu Tesoro**.

Además, ganas la habilidad del edificio construido (consulta, a partir de la página 14, las funciones de los distintos edificios).

Los efectos al terminar un edificio se producen de manera **inmediata**, de modo que puedes beneficiarte de sus ventajas ese mismo turno.

Al completar el edificio y colocar la carta, tu Influencia aumenta de 2 a 5



Recomendamos que en las primeras partidas juguéis sin las funciones especiales de los edificios, teniendo sólo en cuenta los Puntos de Influencia ganados.

### Legionario – Exigir materiales

La Acción de Legionario se lleva a cabo del siguiente modo:

- 1.) Gira una carta en tu Mano (**no vale un Senador**) y coloca toda tu Mano sobre la mesa, de modo que solo se vea la carta girada.
- 2.) Di en voz alta "**Roma exige** (nombre del material de la carta visible)".
- 3.) Si hay cartas de ese material (color) en la Reserva, puedes coger inmediatamente una y colocarla en tu **Almacén**.
- 4.) Si los jugadores que tienes sentados **a izquierda y derecha** tienen cartas de ese material en su Mano, deben darte una cada uno. Colócalas también en tu Almacén.
- 5.) Si los jugadores no tuvieran cartas del material solicitado, dirán "**Gloria a Roma**" y no te darán **nada**.
- 6.) Una vez hayas terminado la Acción, recoge de nuevo las cartas de tu Mano y vuelve a ocultar la carta que has utilizado para exigir el material.



## Mercader – Vender materiales



Si realizas la Acción de Mercader, coge **una carta de material de tu Almacén** y colócala en tu Tesoro (en la parte derecha de tu Campamento). Los valores de las cartas que tengas en tu Tesoro al final de la partida contarán como **Puntos de Victoria**.

El número de cartas en tu Tesoro es información pública. Las cartas que pongas en tu Tesoro deben mostrarse antes de colocarlas. Sin embargo, una vez colocadas en el Tesoro, nadie (ni tú mismo) puede mirar qué cartas son.

La capacidad del Tesoro viene **limitada por tu Influencia**, no puedes tener más cartas en tu Tesoro que Influencia. Recuerda que el juego empieza con una Influencia de 2.

## Bonificaciones del Mercader

Al final del juego todos los jugadores descubren sus Tesoros. Aquel jugador que tenga más materiales de cada tipo en su Tesoro obtendrá la ficha de Mercader de ese material. En caso de empate, nadie se lleva la bonificación. Cada ficha de Mercader tiene un valor de 3 Puntos de Victoria.

## Final de la Partida:

El juego se acaba cuando ocurre una de estas cosas:

- **Se acaba el Mazo** (se pueden contar las cartas que quedan en cualquier momento).
- **Un jugador coloca los cimientos de la última carta de Solar disponible de la ciudad** (no en las afueras). **Dicho edificio nunca se podrá acabar.**
- **Se terminan de construir las Catacumbas** (si se juega con las funciones de los edificios).
- **Cualquier jugador termina de construir el Foro y tiene en su poder un Cliente de cada clase y un material de cada tipo** (si se juega con las funciones de los edificios).
- **El resto de los jugadores acuerdan rendirse por cualquier motivo** (engaño, intimidación, etc.).

En ese momento, el juego acaba inmediatamente y no puede realizarse ninguna otra Acción en ese turno.

## Puntuación y Ganador:

En caso de finalizar la partida al construir un Foro o por rendición, el jugador gana sin necesidad de contar los Puntos de Victoria. En caso contrario se obtiene:

- **1 Punto de Victoria por cada punto de Influencia.**
- **El valor de todas las cartas de tu Tesoro en Puntos de Victoria.**
- **3 Puntos de Victoria por cada ficha de Mercader.**
- **Si has construido algún edificio cuya función otorga Puntos de Victoria (Estatua, Muralla...), calcula los Puntos que te aporta y súmalos al total.**

**El jugador con más Puntos de Victoria gana. En caso de empate ganará aquel de los empatados que más cartas tenga en su Mano.**

## Apéndice - Edificios y sus funciones:

**Academia** (*naranja, 3x*) Te permite hacer la Acción de Pensar después de cualquier turno en el que hayas realizado una Acción de Artesano, incluso si solo ha sido con un Cliente. Obtienes el beneficio de la Academia en el mismo turno en que se termina el edificio.

**Acueducto** (*gris, 3x*) El número máximo de Clientes en tu Clientela se duplica. Este aumento de la Clientela se realiza una vez sumados los dos puntos de Influencia conseguidos por terminar el Acueducto. Además, cada vez que realices la Acción de Patrón puedes coger una carta adicional de tu Mano y añadirla a tu Clientela. No es necesario haber cogido un Cliente de la Reserva para poder realizar esta Acción adicional.

**Alcantarillado** (*azul, 3x*) Al final de cada turno, puedes guardar las cartas que has jugado en ese turno (como Líder o como seguidor) en tu Almacén.

**Anfiteatro** (*gris, 3x*) En el turno que completas el Anfiteatro, y solo en ese momento, puedes realizar la Acción de Artesano tantas veces como puntos de Influencia tengas, incluyendo los nuevos puntos de Influencia que hayas conseguido por acabar el Anfiteatro.

**Arco** (*naranja, 3x*) Cuando realizas la Acción de Arquitecto, puedes coger materiales de la Reserva en vez de tu Almacén para construir sobre los cimientos. Si llevas a cabo la Acción de Arquitecto más de una vez en tu turno, puedes coger las cartas de donde quieras (Reserva, Almacén o ambos). Hay que matizar que no se pueden coger materiales de la Reserva para usarlos como cimientos.

**Atrio** (*naranja, 3x*) Cuando realizas la Acción de Mercader, puedes coger una carta del Mazo en vez de tu Almacén y guardarla en tu Tesoro sin verla. Si realizas esta Acción más de una vez en el mismo turno, puedes coger las cartas a guardar en el Tesoro de cualquiera de los dos sitios (Mazo, Almacén o ambos).

**Basilica** (*violeta, 3x*) Cada vez que realices la Acción de Mercader, puedes coger una carta adicional de tu Mano para ponerla en tu Tesoro. No necesitas mover ninguna carta de tu Almacén a tu Tesoro para poder realizar esta Acción. No reveles la carta que has añadido a tu Tesoro al resto de los jugadores.

**Biblioteca** (*azul, 3x*) Te permite construir cualquier edificio usando Mármol (con un Artesano o un Arquitecto). La función de la Biblioteca se puede utilizar inmediatamente después de ser acabada.

**Calzada** (*amarillo, 6x*) Puedes usar cualquier material en la construcción de edificios de Piedra. Este efecto es inmediato, lo puedes utilizar en el mismo turno que has terminado la Calzada.

**Catacumbas** (*azul, 3x*) Cuando se terminan de construir las Catacumbas, el juego finaliza inmediatamente y se determina el ganador. Ni siquiera se concluye el turno en curso.

**Circo** (*marrón, 6x*) Cualquier carta sirve para liderar o seguir a un Arquitecto.

**Circo Máximo** (*azul, 3x*) Cuando lideras o sigues a un Líder, cada Cliente que tengas de ese tipo puede realizar su Acción dos veces.

**Coliseo** (*azul, 3x*) Cuando realizas la Acción de Legionario, aparte de su función normal, puedes coger Clientes de la Clientela de tus oponentes que coincidan con los materiales que has pedido, “lanzarlos a los leones del Coliseo” y después poner esas cartas en tu Tesoro. Si no tienes sitio en tu Tesoro, no podrás coger las cartas y los oponentes conservarán a sus Clientes. Si solo tienes espacio para alguno de ellos, tú eliges cuáles te quedas. Los Clientes Legionarios que se hayan eliminado, no se tienen en cuenta como Clientes para sus antiguos dueños en ese turno. La Empalizada y la Muralla protegen a los oponentes del efecto del Coliseo. El Puente expande el alcance del Coliseo.

**Despensa** (*gris, 3x*) Todos los Clientes de tu Clientela pueden adoptar el papel de Obreros.

**Empalizada** (*marrón, 6x*) Te protege de la pérdida de cartas cuando un jugador realiza la Acción de Legionario. Aun así, puedes decidir entregarle cartas si quieres. Si has entregado las cartas sin darte cuenta que tenías una Empalizada, ya no podrás recuperarla.

**Escalinata** (*violeta, 3x*) Te permite usar la Acción de Arquitecto para colocar un material adecuado sobre un edificio terminado de un contrario, de modo que la función de ese edificio sirva para todos los jugadores de ahora en adelante. Deja el material añadido debajo del edificio, formando un ángulo para que se sepa que ese edificio ahora es público. Los jugadores que ya tuvieran un edificio de ese tipo no se benefician de él. Si la función del edificio únicamente tiene efecto cuando se termina su construcción, no vuelve a tener efecto.

**Escuela** (*naranja, 3x*) Cuando termines la Escuela, y solo en ese momento, puedes realizar la Acción de Pensar tantas veces como puntos de Influencia tengas, incluyendo los que acabas de ganar por acabar la Escuela.

**Estatua** (*violeta, 3x*) La construcción de una Estatua se puede hacer utilizando cualquier Solar. La Estatua se puede construir con los materiales del Solar o con los de los cimientos (Mármol). Para acabar la Estatua se necesita el número de cartas indicado por el valor del Solar. La Influencia que ganas al terminar la Estatua también es la misma que el valor del Solar. Ser dueño de una estatua te proporciona 3 Puntos de Victoria extra al final de la partida, aparte de los ganados por el aumento de Influencia.

**Foro** (*violeta, 3x*) Ganas inmediatamente el juego en cuanto tengas un material de cada tipo en el Almacén y un Cliente de cada clase entre tu Clientela.

**Foro combinado con Ludus Magna** Si has completado tanto el Foro como un Ludus Magna, entonces cada Mercader que tengas como Cliente puede adoptar el papel de cualquier personaje para cumplir las condiciones de victoria del Foro.

**Foro combinado con la Escalinata** Si al acabar un Foro público dos o más jugadores cumplen los requisitos para ser ganadores, el vencedor será aquél que entre ellos tenga la mayor puntuación (determinada de la forma habitual).

**Foro combinado con la Despensa** Si has terminado el Foro y la Despensa, cualquier personaje en tu Clientela puede tomar el papel de Obrero para cumplir las condiciones de victoria del Foro. Ese Cliente no puede utilizarse como dos personajes a la vez.

**Fuente** (*violeta, 3x*) Cuando realizas la Acción de Artesano, puedes coger una carta del Mazo en vez de tu Mano. Una vez que has cogido y visto la carta del Mazo, puedes elegir si utilizarla como cimientos, realizar una segunda Acción para colocarla como cimientos sobre un Solar fuera de la ciudad, colocar la carta como material sobre unos cimientos ya construidos o guardarla en tu Mano. La función de la Fuente se puede utilizar en cuanto se termine su construcción.

**Fundición** (*naranja, 3x*) Una vez completada la Fundición, y solo en ese momento, puedes realizar la Acción de Obrero tantas veces como puntos de Influencia tengas, incluyendo los puntos que acabas de ganar por terminar la Fundición.

**Ínsula** (*amarillo, 6x*) El tamaño máximo de tu Clientela aumenta en dos y ganas la Influencia correspondiente por haber acabado la Ínsula.

**Jardín** (*azul, 3x*) Cuando terminas el Jardín, y sólo en ese momento, puedes realizar la Acción de Patrón tantas veces como puntos de Influencia tengas, incluyendo los puntos obtenidos por terminar el Jardín. Los nuevos Clientes no proporcionan Acciones adicionales para ese turno (a diferencia de las funciones de los edificios, que tienen efecto inmediato, los Clientes solo podrán aportar sus beneficios a partir del turno siguiente al que fueron ganados).

**Letrinas** (*amarillo, 6x*) Antes de realizar la Acción de Pensar, puedes descartarte de una carta de tu Mano poniéndola en la Reserva.

**Ludus Magna** (*violeta, 3x*) Cada Mercader de tu Clientela puede adoptar el papel de cualquier personaje. Como ocurre con todos los edificios, el efecto del Ludus Magna es inmediato.

**Mercado** (*marrón, 6x*) El tamaño máximo de tu Tesoro aumenta en 2. Esta bonificación es adicional al aumento natural de espacio debido al incremento de puntos de Influencia por haber acabado el Mercado.

**Muelle** (*marrón, 6x*) Cuando realizas la Acción de Obrero, puedes coger una carta adicional de tu Mano y colocarla en tu Almacén como material. No es necesario haber cogido una carta de la Reserva para poder realizar esta Acción.

**Muralla** (*gris, 3x*) Ganas un Punto de Victoria al final del juego por cada dos materiales en tu Almacén (redondeando hacia abajo). Estos Puntos son adicionales a los dos Puntos de Victoria que ganas al aumentar tu Influencia por haber acabado la Muralla. Además, no estas obligado a perder cartas a causa de la Acción de Legionario de otro jugador, aunque puedes darlas si quieres. Sin embargo, si las das porque has olvidado que tenías la Muralla, no podrás recuperarlas. La función de la Muralla es la misma que la de la Empalizada, salvo por el hecho de que el Puente de un oponente no te afecta.

**Palacio** (*violeta, 3x*) Te permite liderar o seguir una jugada con varias cartas del mismo personaje (incluidos los Senadores), de modo que puedes realizar una Acción por cada carta que juegues.

**Portón** (*naranja, 3x*) Ganas las funciones de tus edificios de Mármol, aunque no estén acabados (los cimientos bastan). Sin embargo, no ganas la Influencia de estos edificios de Mármol hasta que estén terminados.

**Prisión** (*azul, 3x*) Una vez terminada la Prisión, y solo en ese momento, puedes elegir un edificio acabado de un oponente y hacerlo tu prisionero (lo colocas sobre tu Prisión). De este modo, ganas el beneficio del edificio robado, en detrimento del antiguo dueño, que lo pierde. A cambio, debes darle la carta de Solar sobre la que has construido la Prisión, con lo que el oponente gana tres puntos de Influencia. El antiguo dueño del edificio robado no perderá ninguna de las ventajas obtenidas anteriormente por poseer esa estructura (número de Clientes, Mano, cartas en Tesoro...), aunque ahora sean imposibles sin el edificio robado. Un edificio robado usando una Prisión puede volver a ser robado. Sin embargo, no puedes robar un edificio que sea igual a uno que ya tengas o que estés construyendo. Del mismo modo, no puedes empezar a construir un edificio igual al que has robado. El edificio robado te da sus beneficios inmediatamente.

**Puente** (*gris, 3x*) Cuando realizas la Acción de Legionario, puedes exigir materiales a todos los jugadores, incluso si tienen Empalizadas. La demanda de materiales no es solo a los jugadores que se sientan a tu lado, sino a todos. Los jugadores no solo tendrán que darte el material exigido de su Mano, sino que además tendrán que darte otro material igual de su Almacén. Los jugadores que tengan una Muralla están protegidos.

**Santuario** (*naranja, 3x*) El número máximo de cartas que puedes tener en tu Mano se incrementa en dos.

**Senado** (*gris, 3x*) Al final de cada turno, puedes coger en tu Mano los Senadores jugados por los demás jugadores. Puedes coger uno, varios o todos. La función del Senado tiene efecto en el mismo turno en que se termina el edificio. Si hay varios jugadores con el edificio Senado, realizarán su efecto en orden de juego.

**Taberna** (*amarillo, 6x*) Cuando realizas la Acción de Patrón, puedes coger una carta adicional del Mazo para añadirla a tu Clientela. Para hacer esto no necesitas haber cogido un Cliente de la Reserva de antemano, pero una vez cogido el Cliente del Mazo no puedes coger otro de la Reserva. El tamaño de tu Clientela sigue estando limitado por tu Influencia.

**Templo** (*violeta, 3x*) El máximo número de cartas que puedes tener en tu Mano se incrementa en cuatro.

**Termas** (*naranja, 3x*) Cuando añadas un Cliente a tu Clientela, puedes realizar su Acción inmediatamente.

**Torre** (*gris, 3x*) Puedes utilizar Escombros para construir cualquier tipo de edificio. Puedes comenzar los cimientos de un Solar fuera de la ciudad, usando solo una Acción de Artesano o de Arquitecto, en vez de necesitar las dos acciones requeridas. La función de la Torre ya puede ser utilizada en el mismo turno en el que es construida.

**Villa** (*azul, 3x*) Si tienes los cimientos de una Villa, quedará acabada cuando juegues un Arquitecto y pongas un material sobre ella.

**Vomitorium** (*gris, 3x*) Antes de realizar la Acción de Pensar, puedes descartar todas las cartas de tu Mano y ponerlas en la Reserva.

### Variante Circo / Foro Original

Si quieres jugar al juego tal como se editó originalmente utiliza las cartas de Circo y Foro alternativos. El único cambio en las reglas es que la Petición requiere tres cartas iguales en lugar de las dos actuales.