



**EMINENT**

D O M A I N

INSTRUKCJA

# WSTĘP

Galaktyka czeka. Wyrusz na zwiad i odkryj najlepsze z planet. Kolonizuj je albo podbijaj, by zbudować swoje Imperium. Produkuj surowce, rozwijaj handel i inwestuj w badania, dzięki czemu rozwiniesz nowe technologie. A wszystko po to, aby zbudować największą z galaktycznych potęg i wygrać grę!

Eminent Domain. Edycja Polska to gra o budowaniu Imperium, gdzie karty Misji odgrywają podstawową rolę. Na początku gry każdy z graczy ma tę samą talię kart. Podczas rozgrywki będziecie musieli wybierać misję i dołączając jej kartę do swojej talii. Będziecie mogli także wzmacniać jej skuteczność. Dla przykładu, jeżeli poświęcicie więcej uwagi misjom badawczym, tym więcej kart Badań będziecie mieli w swojej talii i tym lepsze będzie wasze Imperium w rozwoju badań.

Podczas gry będziecie zdobywać wpływ w Uniwersum dzięki ekspansji, badaniom i handlowi. Zwiad umożliwi wam eksplorację galaktyki i wybór planet, dzięki Kolonizacji będziecie zasiedlać planety lub podbijając je w wyniku Wojny. Produkcja i handel pozwolą wam zdobyć punkty wpływu, a badania rozwiną waszą technologię. Gracz z największą liczbą punktów wpływu wygrywa grę i to właśnie on będzie rządził galaktyką!

# ZAWARTOŚĆ



**1 CENTRUM DOWODZENIA**



**96 KART MISJI**



**28 KART PLANET**

1 PROMOCYJNA KARTA PLANETY



**1 KARTA GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO**



**6 KART PLANET POCZĄTKOWYCH**



**45 KART TECHNOLOGII**

15 ZAAWANSOWANA, 15 ŻYŻNA, 15 METALICZNA



**56 ŻETONÓW MYŚLIWCÓW**



**32 ŻETONY SUROWCÓW**

8 ŻYŻNOŚĆ, 8 WODA, 8 ŻELAZO, 8 SILIKON



**4 KARTY POMOCY**



**32 ŻETONY WPŁYWU**

# PRZYGOTOWANIE

- Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie Polityki. Odlóżcie do pudełka nieużywane karty Polityki - nie będą wam potrzebne.
- Posegregujcie pozostałe karty Misji według ich rodzaju i ułóżcie je odkryte w pięciu osobnych Stosach na odpowiednich miejscach Centrum Dowodzenia. W ten sposób utworzycie Stosy Misji.
- Każdy gracz tasuje następujące karty, tak aby utworzyć początkową talię 10 kart:
  - 1 karta Polityki
  - 1 karta Wojny
  - 2 karty Kolonizacji
  - 2 karty Badań
  - 2 karty Zwiadu
  - 2 karty Produkcji/Handlu
- Rozdajcie losowo każdemu graczowi kartę Planety Początkowej. Każdy gracz kładzie tę kartę ZAKRYTĄ (stroną z etykietską „START” do góry) w swoim Imperium. Odlóżcie do pudełka niewykorzystane karty Planet Początkowych, nie będą wam potrzebne.
- Potasujcie karty Planet i ułóżcie z nich zakryty stos. Tak utworzony stos połóżcie obok Centrum Dowodzenia.
- Wybierzcie losowo po 1 karcie pomocy. Gracz, który wybrał kartę pomocy z napisem „Gracz Rozpoczynający”, rozpoczyna rozgrywkę. Odlóżcie do pudełka niewykorzystane karty pomocy - nie będą wam potrzebne.
- Utwórzcie zapas 24 zwykłych żetonów Wpływu. Pozostałe 8 żetonów Wpływu, które mają inne oznaczenie, połóżcie obok.
- Rozdzielcie karty Technologii według ich rodzaju (Żywność 🌱, Zaawansowana 🌐 i Metaliczna 🌋) i stwórzcie z nich trzy osobne ODKRYTE stosy. W każdym stosie karty o najwyższym koszcie Badań powinny znajdować się na spodzie stosu, a karty o najniższym koszcie Badań na wierzchu stosu. Tak utworzone stosy umieśćcie obok Centrum Dowodzenia. Gracze mogą przeglądać je w każdym momencie gry.
- Każdy gracz dobiera 5 kart ze swojej talii. Możecie już zaczynać!



## ROZGRYWKA SZKOLENIOWA

Początkujący gracze mogą czuć się nieco przytłoczeni liczbą kart Technologii.

Jeśli gracze pierwszy raz, spróbujcie zagrać rozgrywkę szkoleniową opisaną w rozdziale: Warianty gry, aby nauczyć się grać w Eminent Domain.

### IMPERIUM 1. GRACZA

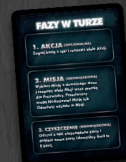


PLANETA POCZĄTKOWA

### IMPERIUM 2. GRACZA



STOS KART  
ODRZUCONYCH



CENTRUM  
DOWODZENIA



STOSY KART MISJI



TECHNOLOGIE  
ZAAWANSOWANE



TECHNOLOGIE  
ŻYWE



TECHNOLOGIE  
METALICZNE

ŻETONY SUROWCÓW



ŻETONY MYŚLIWCÓW

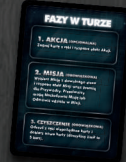


### IMPERIUM 4. GRACZA

### IMPERIUM 3. GRACZA



STOS KART  
ODRZUCONYCH



# TURY

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei i zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze każdy gracz wykonuje 3 poniższe fazy w podanej kolejności:

1. Faza Akcji (opcjonalna)
2. Faza Misji (obowiązkowa)
3. Faza Porządkowania (obowiązkowa)

## 1. Faza Akcji (opcjonalna)

Zagraj jedną kartę z ręki i rozpatrz efekt Akcji przedstawiony na zagrywanej karcie.

- Akcji nie można Wzmacniać ani Naśladować.
- Nie musisz zagrywać żadnej karty, jeśli nie chcesz, możesz pominąć Fazę Akcji.

Po wykonaniu Akcji umieść zagrywaną kartę na swoim stosie kart odrzuconych.



## 2. Faza Misji (obowiązkowa)

Zostań przywódcą jednej z 6 dostępnych misji: Kolonizacji, Badań, Produkcji, Handlu, Zwiadu lub Wojny. Następnie rozpatrz efekt Misji przedstawiony na danej karcie.

- Wybierz Misję z Centrum Dowodzenia i dobrać wierzchnią kartę z tego Stosu (o ile jakaś jeszcze jest) i umieść ją w swoim obszarze gracza (czyli twoim Imperium).
- Możesz Wzmocnić efekt wybranej Misji, zagrywając z ręki dowolną liczbę kart z symbolami odpowiadającymi zagrywanej Misji. Do Wzmocnienia skuteczności Misji możesz też wykorzystać symbole na odkrytych planetach oraz Trwałych kartach Technologii, znajdujących się w twoim Imperium. Karty zagrane podczas Fazy Akcji nie Wzmacniają skuteczności Misji.
- Rozpatrz efekt Misji, uwzględnij premię Przywódcy oraz weź pod uwagę wszystkie symbole na kartach użytych do Wzmocnienia efektu misji.

## 1. ZOSTAŃ PRZYWÓDCĄ MISJI Z JEDNEGO STOSU



## 2. WZMOCNIJ SKUTECZNOŚĆ MISJI KARTAMI Z RĘKI



- Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy twój przeciwnik może wykonać jedno z poniższych działań:
- Odmowa: gracz, który odmawia udziału w misji, dobiera wierzchnią kartę ze swojego stosu kart do dobierania.
- Naśladowanie: gracz zagrywa z ręki karty z symbolami odpowiadającymi wybranej przez siebie Misji i rozpatruje jej efekt (nie otrzymuje premii Przywódcy). Symbole na odkrytych planetach w Imperium tego gracza mogą zostać użyte do Naśladowania danej Misji. Misję można też Naśladować, nie zagrywając ani jednej karty z ręki. W tym celu gracz wykorzystuje symbole na kartach przynależnych do jego Imperium.

## 3. Faza Porządkowania (obowiązkowa)

Odlóż zagrane karty na stos kart odrzuconych i uporządkuj karty na ręce.

- Odlóż na stos kart odrzuconych karty zagrane w Fazie Misji (poza kartami umieszczonymi pod planetami w charakterze Kolonii).
- Możesz odrzucić dowolną liczbę kart z ręki, a resztę wybranych kart zachować na ręce.
- Dobierz (lub odlóż na stos kart odrzuconych) tyle kart, aby osiągnąć limit kart na ręce.
- Możesz dokonywać porządkowania kart na ręce tylko podczas własnej Fazy Porządkowania. Nie możesz tego robić w turze przeciwnika.

Jeśli musisz dobrać kartę, a twoja talia kart do dobierania jest pusta, przetasuj swój stos kart odrzuconych i stwórz nową talię, by dobrać z niej brakujące karty.

W każdym momencie gry gracze mogą przeglądać stos kart odrzuconych - swój i pozostałych graczy.

Gracze zawsze mogą wybrać i zrealizować każdy rodzaj Misji, nawet jeśli odpowiadający jej Stos jest już pusty. W takich przypadkach Handel, Produkcja i Badania gwarantują dodatkową premię dla Przywódcy. Ta premia ma zastosowanie tylko wtedy, gdy dany stos kart jest już pusty! Pamiętajcie o tej premii, jest zaznaczona w Centrum Dowodzenia.

Podstawowy limit kart na ręce wynosi 5 kart. Ten limit może się zmienić w zależności od planet znajdujących się w twoim Imperium.

# KONIEC GRY

Gra kończy się ALBO gdy skończy się zapas żetonów Wpływu, ALBO gdy określona liczba Stosów kart Misji zostanie wyczerpana.

Gdy zostanie spełniony dowolny z tych warunków, gra kończy się w momencie, w którym wszyscy gracze będą mieli rozegraną identyczną liczbę tur. Następnie gracz siedzący po prawej stronie Gracza Rozpoczynającego wykonuje ostatnią turę gry.

Jeżeli zapas zwykłych żetonów Wpływu wyczerpie się, wciąż możecie skorzystać z pozostałych 8 żetonów, które na początku gry oddzieliliście od 24 zwykłych żetonów. W przypadku gdy w ostatniej turze zabraknie także i tych żetonów, zastąpcie je czymś innym (np. żetonami myśliwców).

## Ustalenie zwycięzcy

Każdy gracz podlicza swoje punkty Wpływu z żetonów Wpływu, kart Technologii i odkrytych kart Planet i sumuje końcowy wynik. Zwycięża gracz, który zdobył największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który zgromadził w swoim Imperium więcej żetonów Surowców i Myśliwców. Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, rozegrajcie kolejną partię, aby ustalić zwycięzcę!

# WARIANTY GRY

## Rozgrywka szkoleniowa

Jeżeli dopiero uczycie się grać w Eminent Domain, uwzględnienie w rozgrywce wszystkich kart Technologii może być przytłaczające. Dla niektórych graczy rozgrywka szkoleniowa może być na początek lepszym wyjściem, ponieważ ten wariant ułatwia zrozumienie gry. Odłóżcie do pudełka karty Technologii, a także 3 karty planet Zaawansowanych, posiadających symbole Badań. Zakryjcie stos kart Misji Badań. Nie będziecie korzystać z tego stosu. Rozgrywka szkoleniowa opiera się na tych samych zasadach jak zwykła rozgrywka. Jedyną różnicą jest brak Misji dotyczących Badań.

Aby jeszcze bardziej ułatwić wejście w świat gry, możecie dodać do kolejnej rozgrywki wyłącznie Technologie 1. Poziomu, zostawiając na później Technologie 2. i 3. Poziomu. Wprowadźcie je wtedy, gdy już zrozumiecie sposób działania Misji: Badania.

## Rozszerzony tryb dla 3 graczy

Ten wariant jest przeznaczony dla osób, które wolą dłuższe rozgrywki dla trzech graczy. Podczas przygotowania usuńcie z każdego stosu po 2 karty każdego rodzaju Misji (z wyjątkiem stosu Misji Wojny - z niego usuńcie 1 kartę). Grajcie tak długo, aż wyczerpie się zapas żetonów Wpływu lub DWA DOWOLNE stosy kart Misji.

### TRYB GRY

### KONIEC GRY

Standardowa dla 2 graczy	1 pusty stos
Standardowa dla 3 graczy	1 pusty stos
Rozszerzona dla 3 graczy *	2 puste stosy
Standardowa dla 4 graczy	2 puste stosy

\* Sprawdź rozdział **WARIANTY GRY**, aby zapoznać się z rozszerzonym trybem dla 3 graczy.



# KARTY PLANET



- Kiedy rozpatrujesz efekt Misji, podlicz każdy symbol na odkrytej planecie w twoim Imperium, zgodny z symbolem wykonywanej Misji.
- Na polu surowca możesz przechowywać surowiec zgodnie z jego typem przedstawionym na polu.



Niektóre planety posiadają w miejscu zarezerwowanym na efekt gry. Ten symbol informuje, że twój limit kart na ręce jest zwiększony o 1.

# KARTY MISJI POLITYKA

## Akcja:

- Usuń z gry kartę Polityki. Wybierz 1 kartę Misji z dostępnych stosów i dodaj tę kartę do swojej ręki.
- Nie można używać kart Polityki do Wzmocnienia Misji ani ich Naśladowania.




# ZWIAD



## Akcja:

- Dobierz na rękę 2 karty z twojej talii.

## Misja:

- Obejrzyj 1 kartę Planet mniej, niż wskazuje liczba  w twoim Imperium. Zapoznaj się z przodem i tyłem tej karty (lub kart) i wybierz jedną. Połóż ją zakrytą w twoim Imperium. Niewybrane karty Planet umieść na odkrytym stosie odrzuconych kart Planet.
- Jeśli talia kart Planet jest pusta, potasuj odrzucone karty Planet, aby stworzyć nową talię kart Planet do dobierania.

## Premia Przywódcy:

- Obejrzyj 1 dodatkową kartę Planety.
- Gdy stos będzie pusty, +  , zgodnie z opisem w Centrum Dowodzenia.



# WOJNA


## Akcja (wybierz tylko jedną):

- Weź 1 dowolny żeton Myśliwca i umieść go w swoim Imperium (w podstawowej wersji gry nie jest ważne, który Myśliwiec znajdzie się w twoim Imperium).
- Zaatakuj 1 Planetę: Wymagana liczba Myśliwców, dzięki którym możesz podbić planetę, jest przedstawiona na karcie Planety jako koszt Wojny. Zwróć do zasobów ogólnych wymaganą liczbę Myśliwców z twojego Imperium i odwróć 1 kartę podbitej Planety w twoim Imperium.

## Misja:

- Weź 1 dowolny żeton Myśliwca za każdy symbol Wojny znajdujący się w twoim Imperium.

## Premia Przywódcy:

- Zaatakuj 1 Planetę zamiast pobrać myśliwce: Wymagana liczba Myśliwców, dzięki którym możesz podbić planetę, jest przedstawiona na karcie Planety jako koszt Wojny. Zwróć do zasobów ogólnych wymaganą liczbę Myśliwców z twojego Imperium i odwróć 1 kartę podbitej Planety w twoim Imperium.
- Gdy Stos będzie pusty, + , alternatywnie możesz Zatakować 1 Planetę zgodnie z opisem w Centrum Dowodzenia.



## Ważne uwagi:


- Niektóre odkryte planety pokazują liczbę punktów Wpływu - punkty te liczą się do końcowej punktacji. **NIE BIERZCIE** żetonów Wpływu z zasobów ogólnych przy odwracaniu karty Planety!
- Każdy gracz może Atakować wyłącznie zakryte planety ze swojego Imperium.
- Nie można Atakować planety podczas Naśladowania Misji Wojny.
- Gdy Atakujesz planetę, pod którą znajdują się karty Kolonizacji, odrzuć je wszystkie na swój stos kart odrzuconych.

# KOLONIZACJA

## Akcja (wybierz tylko jedną):

- +1 Kolonia: Umieść kartę Kolonizacji pod zakrytą kartą Planety w twoim Imperium, tak aby wszyscy gracze widzieli liczbę symboli Kolonizacji, które odpowiadają liczbie Kolonii na tej planecie.
- Zaludnij 1 Planetę: Jeżeli planeta posiada wymaganą liczbę Kolonii, odwróć kartę tej planety. Wymagana liczba Kolonii jest wskazana na karcie Planety. Następnie przenieś wszystkie karty Kolonizacji (Kolonie) spod tej planety na swój stos kart odrzuconych.

## Misja:

- +1 Kolonia za każdy : Umieść wszystkie zagrane karty pod dowolną liczbą zakrytych planet w twoim Imperium. Symbole Kolonizacji z tych kart liczą się jako Kolonie na tej planecie.

## Premia Przywódcy:

- Zaludnij 1 Planetę zamiast dodawać Kolonię. Jeżeli planeta posiada wymaganą liczbę Kolonii, odwróć kartę tej planety. Wymagana liczba Kolonii jest wskazana na karcie Planety. Następnie przenieś wszystkie karty Kolonizacji (Kolonie) spod tej planety na swój stos kart odrzuconych.
- Gdy Stos będzie pusty, alternatywnie możesz Zaludnić 1 Planetę zgodnie z opisem w Centrum Dowodzenia.

## Ważne uwagi:

- Niektóre odkryte planety pokazują liczbę punktów Wpływu - punkty te liczą się do końcowej punktacji. **NIE BIERZCIE** żetonów Wpływu z zasobów ogólnych przy odwracaniu karty Planety!
- Do każdej planety można dodawać więcej Kolonii, niż jest to wymagane do jej Zaludnienia.
- Każdy gracz może Zaludniać wyłącznie zakryte planety ze swojego Imperium.
- Nie można Zaludniać planet podczas Naśladowania Misji Kolonizacji.



Każdy symbol Kolonizacji w twoim Imperium zmniejsza o 1 liczbę Kolonii potrzebnych do Zaludnienia Planety. Za każdym razem, gdy próbujesz Zaludnić planetę, te symbole są wirtualnymi Koloniami dla każdej planety w twoim Imperium.





Jan ma w swoim Imperium zakrytą planetę, która ma 3 Kolonie. Koszt Kolonizacji tej planety wynosi 4.



Jan posiada także w swoim Imperium odkrytą planetę z symbolem Kolonizacji.



Gdy Jan zagra Akcją Kolonizacji, będzie mógł Zaludnić tę planetę.

## PRODUKCJA/HANDEL

### Akcja:

- Weź 1 żeton Surowca i umieść go na pustym polu surowca w twoim Imperium.


### Misja:

- Weź 1 żeton Surowca za każdy symbol Produkcji w twoim Imperium. Poyzyskane żetony umieść na pustych polach surowców w twoim Imperium.

### Premia Przywódcy:

- Brak premii aż do wyczerpania Stosu.
- Gdy Stos będzie pusty, + , zgodnie z opisem w Centrum Dowodzenia.

### Ważne uwagi:

- Rodzaj surowca (Silikon, Woda, Żywność lub Żelazo) jest przedstawiony na polu surowców. Rodzaj Surowców ma znaczenie w przypadku niektórych kart Technologii.
- Produkcję można Wzmocnić lub Naśladować tylko za pomocą kart z symbolem Produkcji: .
- Dostępne Surowce nie są uzależnione od liczby komponentów. Jeśli skończą się żetony danego koloru, użycie żetonów innego koloru jako zamienników.



## HANDEL


### Akcja:

- Zwróć do zasobów ogólnych 1 żeton Surowca z twojego Imperium. Jeśli to zrobisz, weź 1 żeton Wpływu.


### Misja:

- Zwróć do zasobów ogólnych 1 żeton Surowca z twojego Imperium za każdy symbol Handlu znajdujący się w twoim Imperium. Weź 1 żeton Wpływu za każdy zwrócony w ten sposób Surowiec.

## Premia Przywódcy:

- Brak premii aż do wyczerpania Stosu.
- Gdy Stos będzie pusty, + , zgodnie z opisem w Centrum Dowodzenia.

## Ważne uwagi:

- Możesz Handlować wyłącznie Surowcami, które posiadasz w swoim Imperium.
- Żetony Wpływu otrzymujesz wyłącznie za Surowce zwrócone do zasobów ogólnych, nawet jeśli w swojej turze zagrałeś dodatkowe symbole Handlu.
- Handel można Wzmacniać lub Naśladować wyłącznie za pomocą kart z symbolem Handlu: .

# BADANIA

## Akcja:

- Usuń z gry maksymalnie 2 karty z ręki. Możesz w ten sposób usunąć zagrywaną kartę Badań. Odlóż usunięte karty do pudełka - nie będą ci już potrzebne do końca rozgrywki.

## Misja:


- Analogicznie do trzech typów planet występują 3 rodzaje kart Technologii: Zaawansowana, Metaliczna i Żyzna.
- Wybierz ze stosów kart Technologii jedną dowolną kartę Technologii (ty wybierasz którą) i dodaj ją do swojej ręki (uwaga: karty z oznaczeniem TRWAŁE są od razu zagrywane). Każda karta Technologii posiada swój koszt Badań oraz wymagania planetarne, czyli wymaganą liczbę odkrytych planet właściwego typu:

Poziom Technologii	Wymagania *	Koszt *
1. Poziom	1 Planeta	3 symbole Badań
2. Poziom	2 Planety	5 symbole Badań
3. Poziom	3 Planety	7 symboli Badań

\* Koszty i wymagania planetarne są przedstawione na kartach.

- Aby opłacić koszt Badań, zagraj wskazaną liczbę symboli Badań, zanim rozpatrzysz Misję.

## Premia Przywódcy:

- Brak premii aż do wyczerpania Stosu.
- Gdy Stos będzie pusty, + , zgodnie z opisem w Centrum Dowodzenia.



## Ważne uwagi:

- 12 kart Technologii nie jest dodawanych do ręki. Zamiast tego zagrywa się je od razu i karty te pozostają w grze już do końca rozgrywki. Każda taka karta Technologii ma swoją parę w postaci innej karty Technologii (tego samego typu i o identycznym koszcie Badań). Kiedy więc kupujesz jedną z takich kart, musisz odłożyć do pudełka drugą kartę Technologii tego samego typu i o identycznym koszcie Badań.
- Przykład: Gracz, który kupił kartę Technologii „Żyzne gleby”, musi odłożyć do pudełka kartę „Dostatek”, ponieważ obydwie karty mają ten sam rodzaj (Żyzny) i identyczny koszt Badań (5).
- Karty Technologii 2. i 3. Poziomu posiadają punkty Wpływu. Jest to wartość Wpływu danej karty. Ta wartość będzie się liczyła do punktacji końcowej. **NIE BIERZCIE** żetonów Wpływu z zasobów ogólnych przy kupowaniu karty Technologii!
- W swojej turze gracz **MOŻE** wybrać Misję Badań, a następnie postanowić nie pobierać karty Technologii - tylko po to, by pobrać kartę Badania do swojej talii.



## SŁOWNICZEK

**Atak** - odwróć kartę planety, wydając dowolne żetony Myśliwców w liczbie wskazanej przez kartę Planety. Wydane w ten sposób Myśliwce wracają do zasobów ogólnych.

**Wzmocnienie** - zagraj karty z symbolami, które odpowiadają wybranej Misji.

**Kolonia** - symbol Kolonizacji na karcie umieszczonej pod kartą planety nazywamy Kolonią.

**Odmowa** - dobierz na rękę 1 kartę zamiast Naśladować Misję przeciwnika.

**Imperium** - twój obszar gracza nazywamy twoim Imperium.

**Naśladowanie** - dołączenie do Misji wybranej przez przeciwnika.

**Wpływ** - rozgrywkę zwycięża gracz z największą liczbą punktów Wpływu.

**Przywódca** - gracz, który wybiera misję w fazie Misji.

**Zaludnij** - odwróć kartę planety na drugą stronę. Pod tą kartą musi znajdować się wystarczająca liczba Kolonii. Ta liczba jest wyszczególniona na danej karcie Planety.

**Stos** - wspólna pula kart Misji. Na każdy rodzaj podstawowej Misji przypada 1 stos.

## PROMOCYJNA PLANETA CYGNUS

Cygnus jest drogą planetą Prestiżową, która daje bonus w postaci 1 symbolu każdej Misji. Po potasowaniu talii kart Planet umieść kartę Cygnusa mniej więcej w środku talii Planet.



# TWÓRCY

Projekt i rozwój gry: Seth Jaffee

Projekt graficzny i ilustracje: Gavan Brown

Ilustracje: Eric J. Carter, Ryan Johnson, James Wolf Strehle, Patrick McEvoy, Jeremy Deveraturda

Dodatkowe prace projektowe: Edge Studio

Tłumaczenie na język polski: Jan Marcinkowski

Redakcja edycji polskiej: Wydawnictwo Baldar. Podziękowania dla Michała Solana

# WYRAZY WDZIĘCZNOŚCI

Chciałbym podziękować następującym osobom, bez których Eminent Domain nie mogłoby powstać:

**Za wczesne i nieustanne testowanie:** Tyler Morgan, John Heder oraz Steve Carleson.

**Za testowanie wydrukowanych kopii gry i szerzenie dobrego słowa o grze:** Carlos Robeldo, Tom Gurganus, Kenny Ven Osdel, David Etherton, Scott Anderson, Adam Kunsemiller, Hank Panethiere, a także wszyscy, którzy wydrukowali grę lub w nią zagrali, napisali recenzję lub raport z sesji lub w inny sposób rozreklamowały Eminent Domain.

**Za wkład w korektę zasad:** Jim Cote, Brad Perry, Heidrun Spohr, Lars Rose, Adam Kunsemiller, Shea Parkes, David Etherton, Kenny VenOsdel, Doug Orleans, Minty Hunter oraz wszyscy, którzy wysłali mi emaila lub napisali komentarz w Internecie.

**Za urzeczywistnienie marzenia o Eminent Domain (a piękne jest to marzenie):** Michael Mindes, Gavan Brown, Eric Carter, Ryan Johnson, James Wolf, Patrick McEvoy oraz Jeremy Deveraturda.

Specjalne podziękowania kieruję do zespołu Tasty Minstrel Street Team za pomoc w rozreklamowaniu Eminent Domain: David Fristrom, Dan Foster, Wystan Benbow, Adam J O'Brien, Esq., Fung Chun Ping, Tom Gurganus, Christian Spear, Jon Hall, Dan Skogstad, Bob Menzel, Frank Hamrick, Allen Sam, Elindo Castro, Richard Walter, Marc Specter, Levi Applegate, Todd Derscheid, Kevin O'Brien, Uriah Otting, Michael B. Cook, Kristian Jansen Jaech, Louis Seelbach VI, Doug Orleans, Cathy Griffin, Mike Logan, Hank Panethiere, Michael Satre, David Hoffman, Darth, Daniel Grant, Mike Betzel, David Etherton, Matt Baughman



# EDGE

© 2019 Tasty Minstrel Games, L.L.C. Wszystkie prawa zastrzeżone. Eminent Domain jest grą pierwotnie wydaną przez Wydawnictwo Baldar Agnieszka Krzywicka. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Komponenty gry mogą się różnić od tych przedstawionych w instrukcji. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Hiszpanii. TEN PRODUKT TO NIE JEST ZABAWKA. NIE POWINNY GO UŻYWAĆ OSOBY PONIŻEJ 14. ROKU ŻYCIA LUB MŁODSZE.

# SKRÓT ZASAD KART TECHNOLOGII

## 1. POZIOM



## TECHNOLOGIE ZAAWANSOWANE

### 2. POZIOM



### 3. POZIOM



## TECHNOLOGIE ZYWE

### 2. POZIOM



### 3. POZIOM



## TECHNOLOGIE METALICZNE

### 2. POZIOM



### 3. POZIOM

