

EMINENT DOMAIN

PANORAMICA

Esplora la galassia per espandere il tuo Impero! Colonizzerai i pianeti vicini o li prenderai con la forza? Produci risorse da commerciare e ricerca nuove tecnologie per costruire il miglior impero e vincere il gioco!

Eminent Domain è gioco di costruzione dell'impero in cui le abilità del tuo stesso impero sono basate su un mazzo di carte ruolo. All'inizio del gioco ogni giocatore ha lo stesso mazzo di carte. Ogni turno dovrai scegliere un ruolo da eseguire e nel farlo aggiungerai una di quelle carte ruolo al tuo mazzo. Quando esegui un ruolo, puoi **potenziarne** il suo effetto giocando carte fuori dalla tua mano in corrispondenza al ruolo che hai scelto. Per esempio, più ricerca farà il tuo impero, migliore sarà la ricerca acquisita, perchè ci saranno più carte ricerca nel tuo mazzo!

Durante il gioco i giocatori guadagneranno influenza per tutto l'universo espandendo i loro imperi, facendo ricerca e commerciando. **Esplorerai** per trovare pianeti, **colonizzali** o dichiara loro **guerra** per incorporarli all'interno del tuo impero (girandoli) e guadagna l'accesso alle loro abilità e influenza, Produci risorse nei pianeti acquisiti tramite il **commercio**, e studia questi pianeti per **ricercare** nuove tecnologie. Il giocatore il cui impero avrà la maggior influenza alla fine del gioco comanderà la galassia!

COMPONENTI



DISPLAY CENTRALE X 1



CARTE RUOLO X 96



CARTE PIANETI X 27

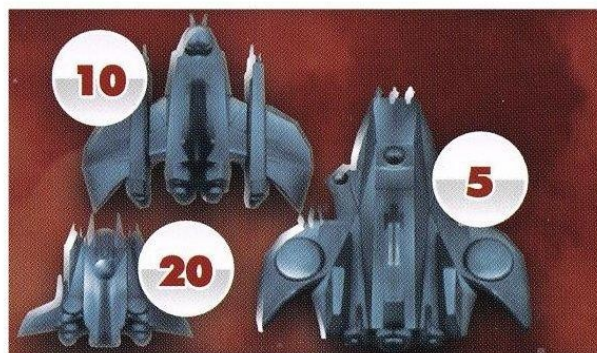


TESSERE PIANETI INIZIALI X 6



CARTE TECNOLOGIA X 39

13 ADVANCED, 13 FERTILE, 13 METALLIC



GETTONI ASTRONAVE X 35



GETTONI RISORSA X 24

6 FOOD, 6 WATER, 6 IRON, 6 SILICON



TESSERE AIUTO X 4

1 CHIAMATA "GIOCATORE INIZIALE"



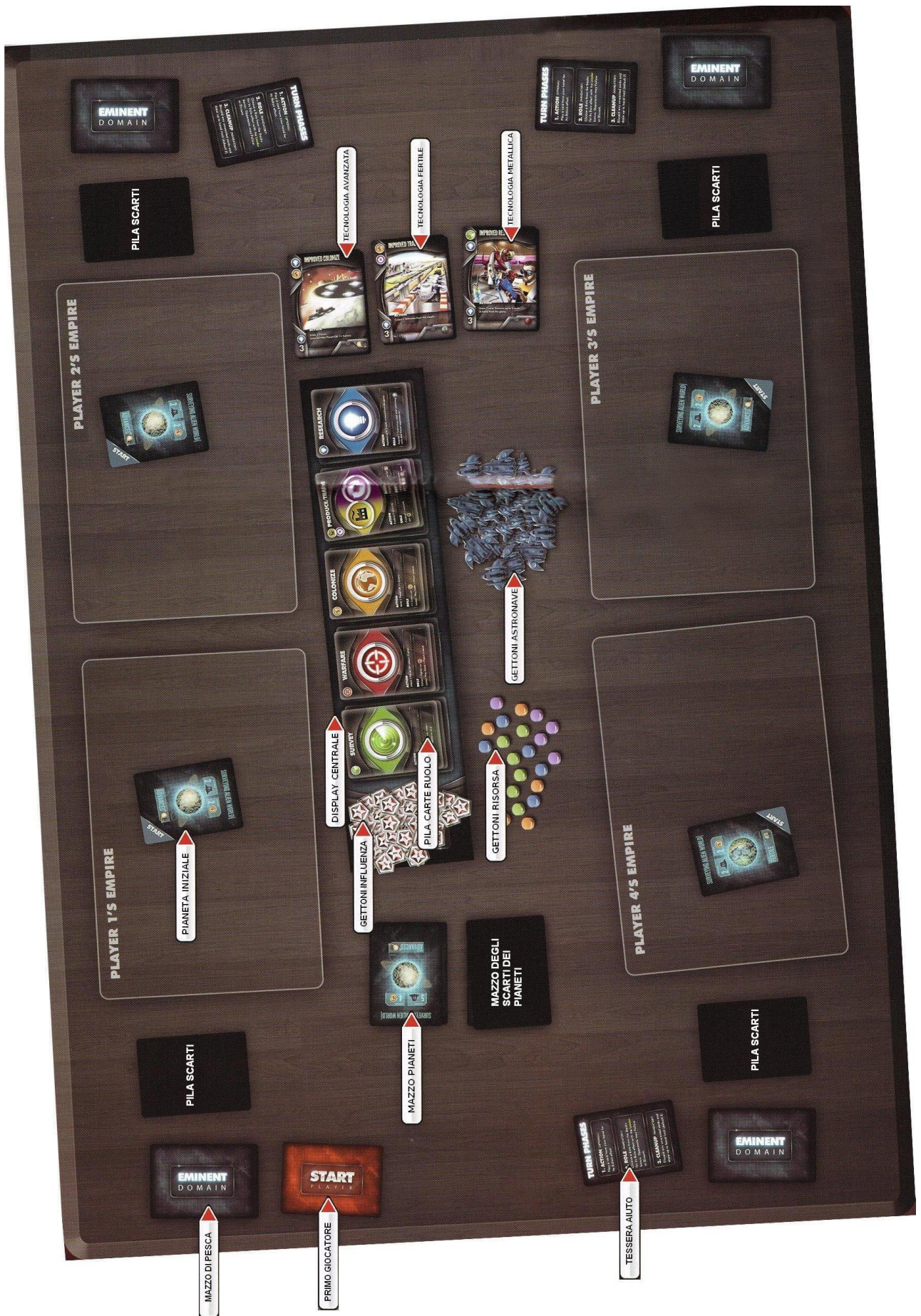
GETTONI INFLUENZA X 32

APPRENDERE IL GIOCO

Alcuni giocatori potrebbero essere disorientati dal numero di carte Tecnologia nell'apprendere il gioco. Per la tua prima partita puoi considerare di usare la variante *Apprendere il gioco* descritta nella sezione Varianti.

SETUP

- Distribuire ad ogni giocatore 1 carta Politica. Rimuovere ogni carta Politica non usata dal gioco.
- Separare le altre carte Ruolo per tipo e metterle a faccia in su in 5 Pile nello schermo di cartoncino centrale nei loro rispettivi spazi. Queste sono le **Pile Ruolo**.
- Ogni giocatore mescola le seguenti carte assieme a comporre un mazzo iniziale di 10 carte:
 - **1 Carta Politica (Politics card)**
 - **1 Carta Guerra (Warfare card)**
 - **2 Carte Colonizzazione (Colonize cards)**
 - **2 Carte Ricerca (Research cards)**
 - **2 Carte Esplorazione (Survey cards)**
 - **2 Carte Produzione/Commercio (Produce/Trade cards)**
- Distribuire casualmente ad ogni giocatore una tessera Pianeta Iniziale (Star Planet) a faccia in giù (lato esplorazione "survey" visibile) che collocheranno nel loro Impero. Rimuovere le carte Pianeti Iniziali non usate dal gioco.
- Mescolare le carte Pianeti e piazzarle a faccia in giù in un mazzo ordinato a lato del display centrale (Central Display Deck).
- Distribuire casualmente 1 Tessera Aiuto (Player Aids) a ogni giocatore. Chiunque riceva la tessera aiuto con dietro riportato Primo giocatore (Start Player) giocherà per primo. Rimuovere le tessere aiuto non usate dal gioco.
- Ci sono 8 Gettoni influenza di colore differente dagli altri. Metterli da parte lasciando i restanti 24 nella riserva.
- Separare le Carte Tecnologia per tipo (**Fertile**, **Avanzato**, **Metallico**) in tre pile ordinate a faccia in su a lato dello schermo centrale. Questi mazzi sono liberamente accessibili a tutti i giocatori in qualsiasi momento.
- Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo, ora siete pronti a iniziare!



TURNI

I turni procedono in senso orario. Durante il tuo turno, completerai le seguenti 3 fasi in questo ordine:

1. Fase Azione (facoltativo)
2. Fase Ruolo (obbligatoria)
3. Fase di Pulizia (obbligatoria)

1. Fase Azione (facoltativa)

Gioca una carta dalla tua mano e risolvi il suo effetto Azione.

- Le Azioni non possono essere **Potenziare** o **Seguire**.
- Puoi scegliere di non fare Azioni e saltare questa fase.

Una volta eseguita l'Azione, piazza la carta giocata nella tua pila di scarto.



2. Fase Ruolo (obbligatoria)

Usa uno dei 6 ruoli: Colonizzazione, Ricerca, Produzione, Commercio, Esplorazione, o Guerra, e risolvi il suo effetto.

- Scegli un ruolo dallo Schermo Centrale.
- Prendi una carta da quella pila (se disponibile) e piazzala nella tua area di gioco.
- Tu puoi potenziare il ruolo scelto giocando qualsiasi numero di carte dalla tua mano con i simboli uguali a quel ruolo. I simboli sui pianeti a faccia in su nel tuo Impero possono essere altrettanto usati per Potenziare il Ruolo. Le carte giocate durante la precedente fase Azione non contribuiranno al potenziamento.
- Risolvi gli effetti, includendo il bonus del Leader, tenendo conto di tutti i simboli usati per il potenziamento del Ruolo.



In senso orario, ogni avversario ha la possibilità di **Dissentire** o **Seguire** il ruolo:

Dissentire: Pesca 1 carta dal suo mazzo alla sua mano

Seguire: Gioca le carte dalla sua mano controllando che i simboli corrispondano con il ruolo scelto ed esegue l'effetto del ruolo (ma non il bonus del Leader). I simboli riportati nei pianeti a faccia in su nei loro Imperi possono essere usati per Seguire il ruolo. E' possibile Seguire un ruolo senza giocare nessuna carta dalla mano, ma usando solo i simboli presenti nel proprio Impero.

Un ruolo può continuare ad essere selezionato quando la pila è vuota. In quel caso, Commercio, Produzione e Ricerca avranno un bonus Leader aggiuntivo. Quel bonus si applicherà solamente quando la pila sarà vuota!

3. Fase di Pulizia (obbligatoria)

Scarta le carte giocate e ricomponi la tua mano.

Ogni giocatore mette le carte che ha giocato nel corso della Fase Ruolo (ad eccezione delle carte Colonizzazione nascoste sotto i pianeti) nelle loro rispettive pile degli scarti.

Puoi scartare un qualsiasi numero di carte dalla tua mano, tenendo il resto.

Pesca o scarta carte dalla tua mano fino a raggiungere il limite consentito.

Puoi ricomporre la tua mano soltanto durante la tua fase di pulizia, mai in un turno dell'avversario.

Nel caso in cui tu debba pescare una carta e la tua pila è vuota, mescola tutti gli scarti e creane una.

Ogni pila degli scarti può essere esaminata da tutti in qualsiasi momento.

Il limite base della mano è di 5 carte, tuttavia questo limite può essere modificato dai pianeti del tuo Impero.

FINE DEL GIOCO

La fine del gioco è determinata quando tutta la riserva d'Influenza o un numero di pile di carte Ruolo finiscono.

Dopodiché il gioco finirà non appena tutti i giocatori avranno fatto lo stesso numero di turni. Il giocatore che siede alla destra del giocatore iniziale sarà pertanto l'ultimo di turno.

Se la riserva d'Influenza si esaurisce, i giocatori che devono ricevere ancora gettoni Influenza hanno diritto ad utilizzare gli 8 di riserva a parte, o di utilizzare i gettoni di ricambio o i gettoni astronavi in caso di necessità.

GIOCO	FINE DEL GIOCO
2 GIOCATORI	1 PILA ESAURITA
3 GIOCATORI	1 PILA ESAURITA
3 GIOCATORI VARIANTE*	2 PILE ESAURITE
4 GIOCATORI	2 PILE ESAURITE

**Si faccia riferimento alla modalità estesa per 3 giocatori più sotto.*

Determinare il vincitore

Somma l'Influenza dei tuoi gettoni influenza, carte Tecnologia, carte Pianeti a faccia in su per determinare il tuo punteggio. Il giocatore con il maggior punteggio sarà il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con maggiore Risorse e gettoni astronavi nel suo Impero sarà il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, giocate un'altra partita per determinare il vincitore!

VARIANTI

Apprendere il gioco

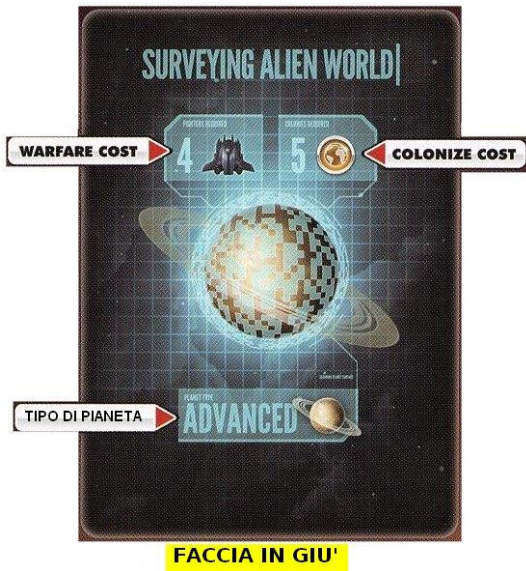
Può essere difficile apprendere tutte le carte tecnologia mentre si apprende il gioco. Alcuni giocatori possono giocare con questa modalità semplificata per rendere il tutto più facile da comprendere su come giocare. Rimuovi le carte Tecnologia dal gioco, oltre ai 3 Pianeti Avanzati con i simboli Ricerca. Capovolgi la pila delle carte Ricerca a faccia in giù; non saranno usate. La modalità semplificata è giocata esattamente come la modalità standard ma senza i ruoli Ricerca.

Per facilitare ulteriormente il gioco, puoi scegliere di aggiungere solamente i Livelli 1 di Tecnologia nel tuo secondo gioco, lasciando i Livelli 2 e 3 per vedere successivamente come i ruoli Ricerca funzionino.

Modalità estesa per 3 giocatori

Per coloro che preferiscono un più lungo gioco a 3, questa variante accrescerà la lunghezza di esso. Rimuovi 2 carte per ogni pila Ruolo (solo 1 carta Guerra) dal mazzo durante il Setup. Gioca fino a quando la riserva d'Influenza o DUE QUALSIASI pile dei Ruoli si esauriscono.

CARTE PIANETI



Ogni simbolo su un pianeta a faccia in su nel tuo Impero conta quando si risolve un effetto ruolo corrispondente a quel simbolo.

Gli Spazi Risorse immagazzinano risorse durante il gioco. Lo spazio indica il tipo di risorsa immagazzinata.



Alcuni pianeti hanno  nella loro area Effetto. Questo indica che il tuo limite di carte in mano è aumentato di 1.

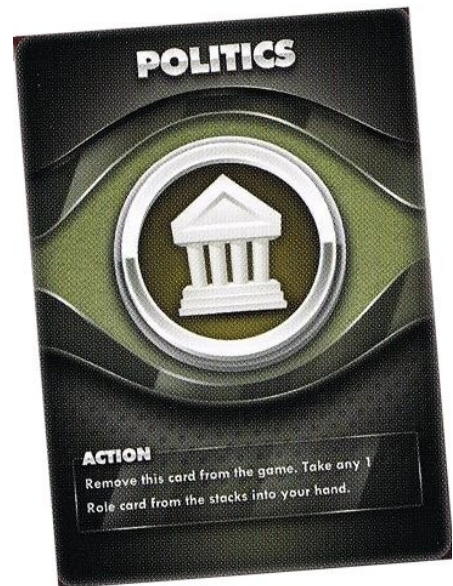
CARTE RUOLO

Politica (Politics)

Azione:

Rimuovi la carta Politica dal gioco. Scegli 1 carta Ruolo dalla pila e aggiungila alla tua mano.

Le carte Politica non sono mai usate come *Potenziamento* o per *Seguire* nessun ruolo.




Esplorazione (Survey)

Azione:

- Pesca 2 carte dal tuo mazzo alla tua mano.

Ruolo:

- Guarda un numero di carte Pianeta tante quante il numero di giocati  meno una (-1). Esamina il sia fronte che il retro di queste carte e scegline 1 da aggiungere (a faccia in giù) al tuo Impero. Piazza le carte Pianeta non scelte a faccia in su nella pila dei pianeti scartati.
- Se il mazzo dei Pianeti è vuoto, rimescola i pianeti scartati per creare un nuovo mazzo Pianeti.

Leader Bonus:

- Guarda 1 carta Pianeta aggiuntiva.



Guerra (Warfare)

Azione (scegline soltanto 1):

- Collezione 1 gettone astronave (non importa quale) e piazzalo nel tuo Impero.
- Attacca 1 pianeta: Rimetti X gettoni astronavi dal tuo Impero alla riserva (non importa quali) e volta a faccia in su 1 pianeta nel tuo Impero. "X" indica il costo Guerra (Warfare) sulla carta Pianeta.

Ruolo:

- Collezione 1 gettone astronave per ogni simbolo Guerra giocato.

Leader Bonus:

- Attacca 1 Pianeta invece di collezionare gettoni astronavi: Rimetti X gettoni astronavi nella riserva e volta a faccia in su 1 pianeta nel tuo Impero. "X" indica il costo Guerra (Warfare) sulla carta Pianeta.

Note importanti:

- I Pianeti a faccia in su mostrano alcuni numeri di punti Influenza, questo è il valore Influenza del pianeta alla fine del gioco per il calcolo del punteggio. NON prendete gettoni influenza dalla riserva quando girate un pianeta a faccia in su!
- I giocatori possono soltanto attaccare Pianeti a faccia in giù e solamente nel proprio Impero.
- I giocatori non possono attaccare quando Seguono un Ruolo Guerra.
- Quando attaccate un pianeta, spostate tutte le carte Colonie di quel pianeta nella tua pila degli scarti.




Colonizzazione (Colonize)

Azione (scegline soltanto 1):

- **+1 Colony:** Infilate la carta Colonizzazione sotto il pianeta con il simbolo colonizzazione in modo da mostrare a tutti i giocatori il numero di colonie nel pianeta.
- **Stabilirsi (Settle)** su 1 pianeta: Se un pianeta ha sufficienti colonie, giralo. Il numero di colonie richieste sono indicate nella carta Pianeta. Spostate tutte le carte Colonie di quel pianeta nella tua pila degli scarti.

Ruolo:

- **+1 Colony per**  : Infilate tutte le carte giocate sotto un qualsiasi numero di pianeti a faccia in giù nel vostro Impero. I simboli Colonizzazione di queste carte contano come Colonie di quel pianeta.

Leader Bonus:

- **Stabilisciti (Settle)** su 1 pianeta invece di aggiungere Colonie: Se un pianeta ha colonie sufficienti, giralo. Il numero di colonie richieste sono indicate nella carta Pianeta. Spostate tutte le carte Colonie di quel pianeta nella tua pila degli scarti.

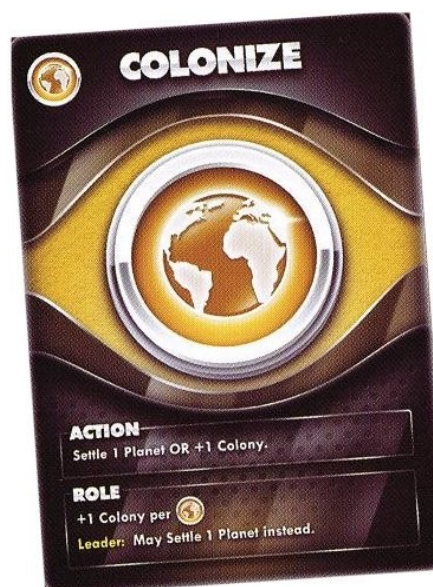
Note Importanti:

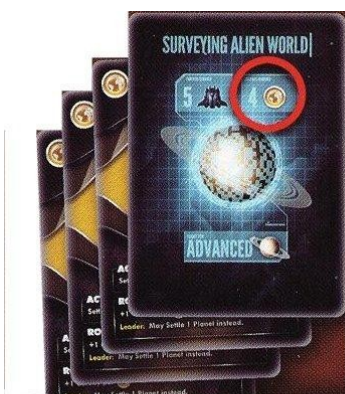
- I pianeti scoperti (a faccia in su) mostrano alcuni punti influenza, questo è il valore Influenza del pianeta alla fine del gioco per il calcolo del punteggio. NON prendere gettoni influenza dalla riserva quando girate un pianeta a faccia in su!
- E' consentito aggiungere più Colonie ad un pianeta rispetto al numero richiesto per girarlo a faccia in su.
- I pianeti non possono essere colonizzato completamente (quindi girato) quando si Segue un ruolo Colonizzazione.



Ogni simbolo Colonizzazione nel tuo Impero riduce di 1 il numero di colonie richieste per stabilirsi in un pianeta.

Puoi immaginare questi simboli come colonie virtuali in ogni pianeta del tuo Impero quando provi a stabilirti (Settle).

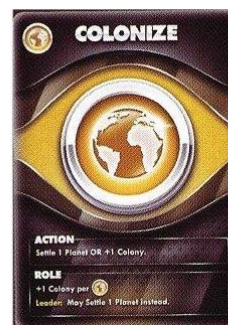




Seth ha un pianeta a faccia in giù nel suo Impero ed ha 3 colonie su di esso. Il costo di colonizzazione è di 4.



Lui ha anche un pianeta a faccia in su nel suo Impero contenente un simbolo Colonizzazione



Quando Seth giocherà un'azione Colonizzazione potrà quindi Stabilirsi (Settle) sul quel pianeta e girarlo.

Produzione (Produce)


Azione:

- Aggiungi 1 gettone risorsa in uno Spazio Risorse libero nel tuo Impero.


Ruolo:

- Aggiungi 1 gettone risorsa per ogni simbolo Produzione giocato in uno Spazio Risorse libero nel tuo Impero.

Leader Bonus:

- Nessun Leader Bonus fino a quando la pila non sarà finita.
- Dopo che la pila sarà finita, +  come mostrato nel display centrale.

Note Importanti:

- Il tipo di risorsa (Silicone, Acqua, Cibo, o Ferro) è sia determinato che indicato nello Spazio Risorse. Il tipo di Risorse conta per alcune carte Tecnologia.
- La Produzione (Produce) può essere solo Potenziata o Seguita dal simbolo Produzione: 
- Le Risorse non hanno limite. Se finisci i gettoni di un colore, usa un altro colore come rimpiazzo.

Commercio (Trade)

Azione:

- Rimetti 1 gettone Risorsa dal tuo Impero alla riserva generale. Se lo fai, prendi un gettone




influenza.


Ruolo:

- Rimetti 1 gettone Risorsa dal tuo Impero alla riserva generale per ogni simbolo Commercio giocato. Prendi un gettone influenza per ogni Risorsa restituita.

Leader Bonus:

- Nessun Leader Bonus fino a quando la pila non sarà finita.
- Dopo che la pila sarà finita, +  come mostrato nel display centrale.
-

Note Importanti:

- Non puoi Commerciare più risorse di quelle che possiedi nel tuo Impero.
- Puoi soltanto collezionare Influenza dalle risorse restituite alla riserva, anche se hai giocato simboli Commercio aggiuntivi.
- Il Commercio (Trade) può essere solo Potenziato o Seguito dal simbolo Commercio: 

Ricerca (Reserch)

Azione:

- Rimuovi fino a 2 carte in mano dal gioco. Questo può includere la carta Ricerca che stai giocando. Metti le carte rimosse nella scatola; non saranno più usate per il resto della partita.

Ruolo:

- Ci sono 3 tipi di Tecnologie corrispondenti a 3 tipi di pianeti: Fertili, Avanzati, Metallici.
- Prendi una qualsiasi carta Tecnologia dai mazzi Tecnologia e aggiungila alla tua mano. Ogni carta Tecnologia ha un costo ricerca e un prerequisito indicante il numero di pianeti scoperti (a faccia in su) di un certo tipo richiedi:



Livello Tecnologico	Requisito*	Costo*
Livello 1	1 Pianeta	3 simboli ricerca
Livello 2	2 Pianeti	5 simboli ricerca


Livello 3	3 Pianeti	7 simboli ricerca
-----------	-----------	-------------------

**Questi costi e prerequisiti sono stampati sulle carte.*

- Per soddisfare il costo della ricerca, gioca quel numero di simboli Ricerca prima di risolvere il Ruolo.



Leader Bonus:

- Nessun Leader Bonus fino a quando la pila non sarà finita.
- Dopo che la pila sarà finita, +  come mostrato nel display centrale.

Note Importanti:

- 6 carte Tecnologia non sono aggiunte alla tua mano ma rimarranno in gioco fino alla fine della partita. Queste carte Tecnologia hanno un doppio lato, e quando ne acquisti una decidi il lato da mettere in gioco. L'altro lato sarà ignorato per il resto della partita.
- Le carte Tecnologia di livello 2 e 3 hanno punti influenza stampati sopra. Questo è il valore Influenza della carta alla fine del gioco per il calcolo del punteggio. NON prendete gettoni influenza dalla riserva quando girate un pianeta a faccia in su!
- Tu **puoi** scegliere il ruolo Ricerca e non prendere carte Tecnologia, ma solamente prendere una carta Ricerca da mettere nel tuo mazzo.

GLOSSARIO

Attaccare (Attack/Guerra) – Capovolgete una vostra carta Pianeta spendendo tanti gettoni astronavi quanti indicati sulla carta. I gettoni astronave spesi ritorneranno alla riserva.

Potenziamento (Boost) - Gioca simboli che corrispondono al Ruolo che hai scelto.

Colonie (Colony) - Un simbolo Colonizzazione su una carta nascosta sotto un pianeta è considerata una Colonia.

Dissentire (Dissent) – Sceglierla per pescare 1 carta, piuttosto che seguire il Ruolo di un avversario.

Impero (Empire) – La tua area di gioco è chiamata Impero.

Seguire (Follow) – Partecipate ad un Ruolo scelto da un avversario.

Influenza (Influence) – Il giocatore con la maggiore influenza alla fine del gioco vince.

Leader - Il giocatore sceglie un ruolo nella fase Ruolo.

Stabilirsi (Settle) – Capovolgete un pianeta. Ci deve essere un numero sufficiente di Colonie sotto il pianeta pari a quelle richieste dallo stesso.

Pila (Stack) – L'insieme di carte Ruolo – C'è una pila per ogni carta Ruolo base.

LA SEGUENTE TRADUZIONE E' DEL TUTTO AMATORIALE, NON SI INTENDE VIOLARE ALCUN COPYRIGHT. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI AL RELATIVO EDITORE E CREATORE.

Un ringraziamento a



Traduzione a cura di Lucas83 e Licia