

Построение сбалансированной карты.

Создание галактики.

Создайте 6 следующих стопок гексов:

1. Системы: Мекатол Рекс, все системы с сингулярностью, систему Hopes End, все торговые станции и все специфические системы, обозначенные на рисунках цифрами.
2. Специальные системы (с красной каймой).
3. Пустые системы.
4. Домашние системы.
5. Системы с одной планетой (исключая системы с сингулярностью).
6. Системы с несколькими планетами.

Некоторые карты требуют отделить в отдельную стопку богатые ресурсами системы (Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lisis/Elnor, и New Albion/Starpoint). В этом случае у вас будет 7, а не 6 стопок.

Далее выберете необходимую для вас диаграмму и начните построение карты.

1. Положите Мекатол-Рекс в центре стола. Перемешайте отдельно каждую стопку и положите рубашкой вниз.
2. Начиная с систем, смежных с Мекатол-Рексом, берите верхний гекс из стопки, указанной на диаграмме, и кладите на соответствующее место.
3. Продолжайте выкладывать карту подобным образом. Если вы должны положить домашнюю систему, то оставьте это место пустым.
4. Если диаграмма указывает на специфическую системы, обозначенную цифрой, то кладите именно эту систему.

Многие системы требуют наличие в ней сингулярности, которая отсутствует на самом гексе. В этом случае возьмите специальный маркер (или маркер из Далеких Солнц) и поместите его на гекс.

Распределение домашних систем.

После того, как игроки обычным образом выберут свои расы, они должны поместить по одному своему маркеру контроля в непрозрачный контейнер. Начиная с верхнего на диаграмме места для домашней системы и далее двигаясь по часовой стрелке, вытаскивайте маркеры из контейнера и располагайте соответствующие домашние системы на карте.

Артефакты.

Если вы хотите использовать в игре артефакты, то вы должны удалить пустые маркеры артефактов, а остальные поместить на карту в указанных местах лицом вверх. Артефакт должен располагаться на планете более бедной ресурсами. Если планеты равны по ценности ресурсов, то артефакт располагается на планете с меньшим влиянием. В случае равенства разрешите спор с помощью кубика.

3 Player



4 Player



6 Player



If you are not playing with the Artifacts option included in the SHATTERED EMPIRE expansion, ignore the artifact symbols on the maps.

	Mecatol Rex		Artifact		Empty System
	Hope's End		Red-Bordered System		Single-Planet System
	Trade Station		Impassable		Multi-Planet System
	Wormhole A		Wormhole Random		Resource-Heavy Multi-Planet System (Abyz/Fria, Berag/Lirta IV, Lisis/Elnor, or New Albion/Starpoint systems)
	Wormhole B		Home System		



In the 7-player map, place the Supernova, Quann, and Lodor into the "Select Systems" pile. In the 8-player map, place Dal Bootha/Xxhehan and Arinam/Meer into the "Select Systems" pile.

For both maps, remove the resource-heavy, double-planet systems of Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lisis/Elnor, and New Albion/Starpoint into a separate pile, so that you have 7 piles of tiles rather than 6 when setting up the map.

	Mecatol Rex		Artifact		Empty System
	Hope's End		Red-Bordered System		Single-Planet System
	Trade Station		Impassable		Multi-Planet System
	Wormhole A		Wormhole Random		Resource-Heavy Multi-Planet System (Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lisis/Elnor, or New Albion/Starpoint systems)
	Wormhole B		Home System		

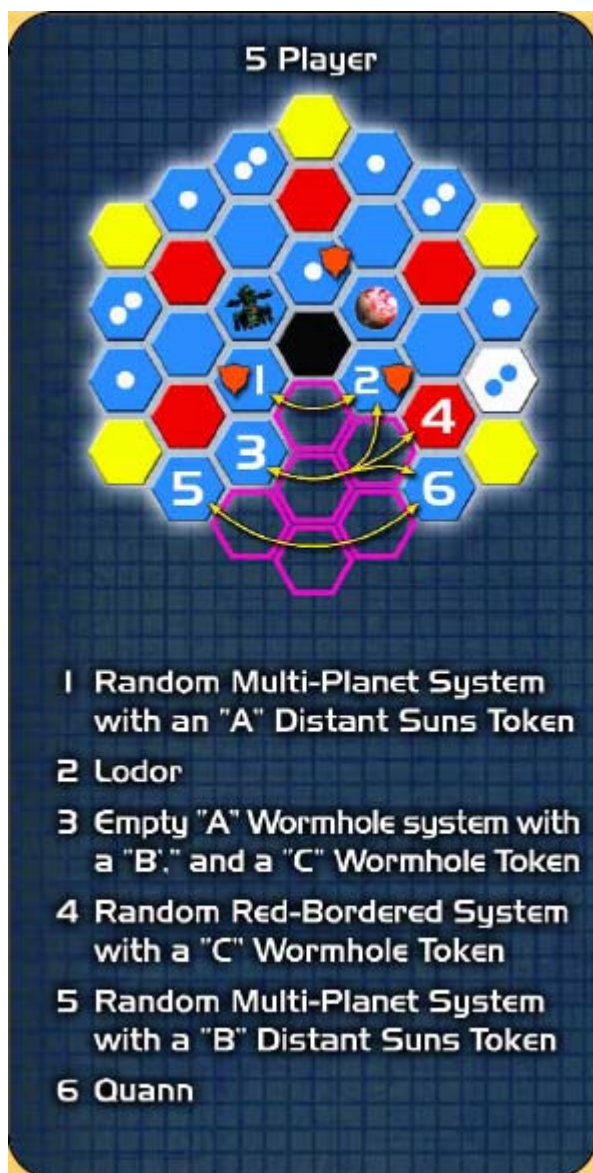
Поле для 5 игроков.

Так как гексоганальное поле не дает возможности построить сбалансированную галактику для 5 участников игры, правила построения галактики и ее форма отлична от остальных построений.

Как и в игре для 7 и 8 участников отделите в отдельную стопку богатые ресурсами системы (Abyz/Fria, Berreg/Lirta IV, Lisis/Elnor, и New Albion/Starpoint). В этом случае у вас будет 7, а не 6 стопок. Так же перенесите 6 систем указанных на диаграмме в первую стопку выделенных гексов. Недоступные гексы не кладите на поле совсем или используйте заднюю поверхность лишних гексов. Желтые стрелки указывают на пути перемещения через сингулярности.

При построении галактики используйте следующие правила:

1. Сингулярности не могут быть закрыты. Если карта в игре требует удалить или не использовать врата, то сбросьте данную карту и возьмите другую.
2. Система Нексус не может участвовать в данной игре.
3. В данной игре планетарная оборона может вести огонь через сингулярности.
4. Маркеры сингулярности Далеких Солнц не используются в игре.



MULTI-GALAXY MAPS

6 Player



8 Player



KEY FOR BOTH SETUPS

- 1 Lodor
- 2 Quann
- 3 Asteroid Field