


# ROLL FOR THE Galaxy AMBITION

Alors que la technologie des vols supraluminiques se répand à travers la galaxie, de nouvelles factions émergent. De nouveaux entrepreneurs et de charismatiques leaders luttent pour atteindre leurs objectifs et recruter les plus brillants esprits. Serez-vous capable d'élever votre faction au rang de plus glorieuse puissance galactique ?

## PRÉSENTATION

*Ambition* est la première extension pour *Roll for the Galaxy*. Elle ajoute au jeu de base de nouvelles factions, des mondes de départ, des tuiles de jeu, deux nouveaux types de dés ainsi que des objectifs. Nous invitons les nouveaux joueurs à jouer leurs premières parties sans les objectifs.

Les tuiles de cette extension sont marquées d'un .

## CONTENU

14 tuiles de Faction (doubles, numérotées de 10 à 23)  
7 tuiles Monde de départ  
5 tuiles de jeu  
20 tuiles Objectif  
80 jetons Talent  
38 dés (voir tableau ci-contre)  
1 planche d'autocollants  
Règle du jeu

*Retirez précautionneusement les tuiles et jetons de leur logement avant votre première partie. Collez les autocollants d'aide de jeu de remplacement sur les paravents.*

## MISE EN PLACE


Ajoutez les nouveaux dés ainsi que les tuiles de Faction et Monde de départ au jeu de base. Ajoutez les 5 nouvelles tuiles de jeu dans le sac. Effectuez la mise en place normalement à l'exception de l'étape 4a : chaque joueur met 2 dés de départ (blancs) et 1 dé Leader (noir) dans son gobelet (et non 3 dés de départ).


	Dé Leader	(noir, 5)
	Dé Entrepreneur	(orange, 9)
	Dé Militaire	(rouge, 10)
	Dé Consommation	(violet, 2)
	Dé Nouveautés	(bleu, 3)
	Dé Éléments rares	(marron, 3)
	Dé Génétique	(vert, 3)
	Dé Alien	(jaune, 3)

## DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule, comme pour le jeu de base, en prenant en compte ces nouvelles règles :

**Retrait d'un dé.** Si une faction ou un Monde de départ vous demande de retirer un dé, vous pouvez choisir n'importe lequel de vos dés attribués au départ ou dés octroyés par l'une de vos autres tuiles de départ (généralement, vous choisirez de retirer un dé de départ (blanc) de votre Population).

**Faces « deux phases ».** Lors de l'étape Affecter, si un dé présente deux icônes phase (par exemple, Explorer et Produire ) , affectez-le à une des deux colonnes. Les pouvoirs **Réaffecter** peuvent ensuite être appliqués à cet ouvrier, selon la colonne à laquelle il est affecté. Lors de l'étape Révéler, si cet ouvrier est affecté à une des deux phases indiquées sur le dé et que cette phase n'a pas lieu, déplacez-le immédiatement sur l'autre phase indiquée - si elle a lieu - au lieu de le mettre dans votre gobelet (voir exemple en bas de page 3). Si cet ouvrier a été **réaffecté** à une phase qui n'a pas lieu, il n'est pas déplacé car il n'est plus considéré comme présentant une face « deux phases ».

**Faces \$.** Lors des étapes Affecter et Révéler, le symbole \$ sur la face d'un ouvrier n'a pas d'effet. Lors de l'étape Phases, si un dé comporte un symbole \$ (par exemple, Produire et \$ ) et termine une action *correspondant* à sa face, remettez-le dans votre gobelet, et *non* dans votre Population.

*L'action d'un dé est considérée « terminée » au moment où celui-ci doit normalement retourner dans sa population. Ainsi, une action Explorer ou Expédier est terminée dès que le dé est utilisé. Une action Développer ou Coloniser n'est terminée que lorsque la tuile sur laquelle le dé a été placé est complétée et déplacée vers le tableau du joueur. Une action Produire est terminée une fois la ressource expédiée.*

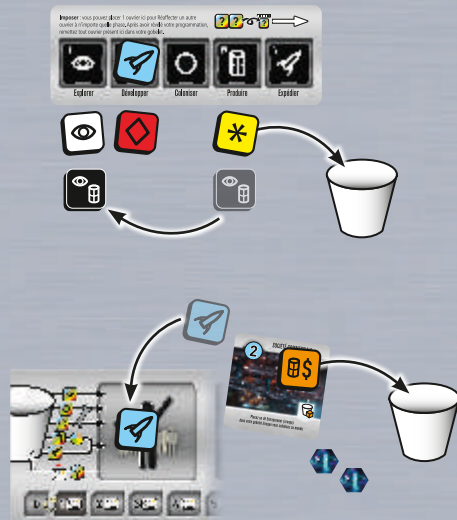
**Nouvelles couleurs de dés.** Les dés Leader (noirs) sont considérés comme appartenant à une nouvelle couleur à part entière, sauf en ce qui concerne l'objectif Main d'œuvre diversifiée ou le décompte des points de la tuile Bourse galactique, où ils sont traités comme des dés de départ (blancs). De plus, lors d'une action Consommer, un dé Leader (noir) est, à l'instar d'un dé Consommation (violet), toujours considéré comme étant de la couleur du monde, qu'il soit la ressource ou l'expéditeur (y compris pour l'objectif Biens de consommation).

Les dés Entrepreneur (orange) sont considérés comme appartenant à une nouvelle couleur à part entière, sans exception. Ainsi, un dé Entrepreneur (orange) n'est jamais de la couleur du monde lors d'une action Consommer, mais avoir au moins un dé Entrepreneur (orange) rapporte +1 PV en fin de partie avec la tuile Bourse galactique, bien que sa couleur ne soit pas représentée.

Un dé Leader (noir) est traité comme un dé de départ (blanc) en ce qui concerne l'objectif *Main d'œuvre diversifiée* ou le décompte des points de la tuile *Bourse galactique*. Au contraire, avoir au moins un dé Entrepreneur (orange) rapporte +1 PV en fin de partie avec la tuile *Bourse galactique*, bien que sa couleur ne soit pas représentée.

**Atteindre zéro crédit** (changement de règle). Si un effet fait tomber le nombre de crédits d'un joueur à 0 lors d'une phase, *une fois cet effet résolu*, remontez immédiatement son nombre de crédits à 1 (au lieu d'attendre la fin de l'étape Recruter pour le faire).

*Si un tel effet est déclenché plusieurs fois lors d'une phase, comme en complétant plusieurs tuiles grâce à la tuile Experts Terraformeurs, les crédits d'un joueur peuvent être remontés plusieurs fois. Ceci peut survenir entre plusieurs utilisations d'un pouvoir ou entre différents pouvoirs.*



**Note des traducteurs :** certaines tuiles (l'objectif Expansion militaire ou le Diplomate par exemple) font référence à « coloniser un monde ». Il ne s'agit pas seulement de placer des colons sur un monde dans la zone de construction, mais bel et bien de compléter un monde et de déplacer la tuile dans son tableau.

Remonter les crédits d'un joueur à 1 a lieu avant n'importe quel effet déclenché par l'achèvement d'une tuile (comme Recyclage galactique).

**Décompte des points.** Un monde, *Forteresse rebelle*, reçoit désormais des PV bonus de fin de partie (comme les développements de valeur 6).

## OBJECTIFS (FACULTATIF)

**Mise en place.** Lors de l'étape 1, mélangez les tuiles Objectif face cachée. Sélectionnez-en 6 et retournez-les. Remettez les autres dans la boîte. Placez les jetons Talent de manière à former une réserve à portée de tous.

**Revendiquer des objectifs.** Chaque objectif indique une condition que l'empire d'un joueur doit satisfaire et la phase ou l'étape du tour lors de laquelle il peut être revendiqué. Vérifiez chaque objectif à la fin de la phase indiquée sur sa tuile (ou durant une étape spécifique). Si sa condition d'attribution est satisfaite, prenez de la réserve et donnez à chaque joueur qui remplit l'objectif le nombre de jetons Talent indiqué, face ouvrier visible, et retournez face cachée la tuile objectif afin de signaler qu'elle a été revendiquée et qu'elle n'est plus disponible.

Pour certaines tuiles, l'illustration représente un exemple qui satisfait la condition. Vous n'êtes pas obligé de reproduire exactement l'exemple illustré, il suffit de remplir la condition. Certaines d'entre elles (comme *Systèmes cosmopolites*) sont formulées pour permettre l'utilisation de futures extensions. Pour les conditions portant sur les dés d'un joueur, décomptez tous les dés présents dans l'ensemble de son empire, qu'ils soient sur son tableau, sa zone de construction, son plateau de Programmation, son gobelet, sa Population, etc.

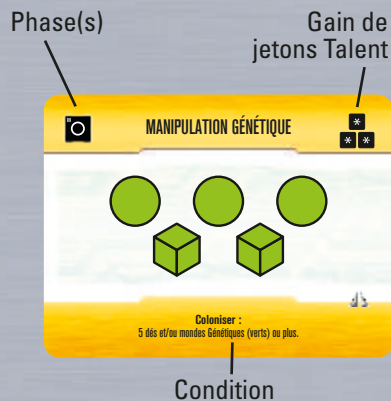
**Utiliser les jetons Talent.** Lors de l'étape Affecter, les joueurs placent leurs jetons Talent derrière leur paravent. Un jeton Talent est considéré comme un dé, il peut être « retiré » et remis dans la réserve pour répondre à un effet immédiat. Un joueur peut affecter des jetons Talent à n'importe quelle(s) phase(s). Ils deviennent alors des ouvriers. Ces ouvriers peuvent être réaffectés (dans les rares cas où cela peut être utile). **Ils ne peuvent pas être utilisés pour Imposer.** Vous n'êtes pas obligé d'affecter les jetons Talent. Gardez les jetons non affectés à l'écart de ceux utilisés comme ouvriers.

Lors de l'étape Révéler, les jetons Talent utilisés comme ouvriers affectés à des phases qui n'ont pas eu lieu retournent avec les jetons non affectés du joueur.

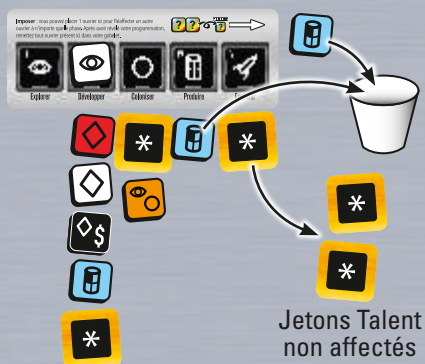
Lors de l'étape des Phases, chaque jeton Talent utilisé comme ouvrier affecté à une phase fonctionne comme la face \* d'un dé Leader. Ainsi, un jeton Talent utilisé comme ressource ou expéditeur lors de la phase Consommer est toujours considéré comme étant de la couleur du monde d'où la ressource est expédiée. **Lorsqu'un jeton Talent termine une action, retirez-le (remettez-le dans la réserve générale).** S'il n'a pas effectué d'action, remettez-le avec les jetons non affectés du joueur.

Lors de l'étape Administrer l'empire, les jetons Talent utilisés comme ouvriers peuvent être rappelés normalement. Dans ce cas, remettez-les avec les jetons non affectés du joueur.

**Décompte des points.** En fin de partie, chaque jeton Talent que possède un joueur lui rapporte 1 PV. Le bonus de la tuile *Renaissance Galactique* ne s'applique pas aux PV des jetons Talent.



Après Affecter, avant Révéler



Après l'étape Révéler, seules les phases Développer et Coloniser ont été sélectionnées (le dé Entrepreneur (orange) est déplacé de Explorer à Coloniser car Explorer n'a pas été sélectionnée)

## POINTS PARTICULIERS

**Diplomate :** le dé militaire retiré peut provenir de n'importe où dans votre empire. S'il est retiré du monde que vous colonisez, il ne compte alors plus comme un colon pour la colonisation de ce monde.

**Dépassement de budget :** contrairement aux autres, ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase Expédier. Si vous n'avez que 1\$, vous ne pouvez pas dépenser 1\$ à deux reprises pour gagner 2PV.

Si vous possédez la tuile *Association de libre-échange*, vous pouvez choisir l'ordre d'application de ces pouvoirs.

**Pionniers marchands :** ces dés n'ont pas besoin d'être par « paires ». Arrondissez au supérieur un total impair. Par exemple, vous recevriez 3\$ si vous possédez un dé Entrepreneur et quatre dés Consommation dans votre Population.

**Précognition psi-cristallienne :** lors de l'étape Affecter, vous devez toujours placer un dé sur votre plateau de Programmation. Lors de l'étape Révéler, vous pouvez déplacer votre dé avant que n'importe quelle tuile phase ne soit retournée et changer ainsi la phase que vous sélectionnez, comme si vous aviez sélectionné cette phase avant l'étape Révéler.

*Partie à 2 joueurs (changement de règle) :* lancez un dé de départ (blanc) inutilisé avant que le possesseur de la tuile **Précognition psi-cristallienne** ne décide d'utiliser son pouvoir.

Conseil : *une fois cette tuile construite, tous les joueurs devraient prendre garde à ne pas remettre immédiatement dans leur gobelet les dés des phases non sélectionnées.*

Ce pouvoir n'est ni un pouvoir Réaffecter ni un pouvoir de phase.

**Force mercenaire élevée :** pour gagner ce bonus, chaque paire de dés militaires et génétiques doit être utilisée pour coloniser un *même* monde. Plusieurs de ces paires peuvent coloniser le même monde ou des mondes différents.

## CRÉDITS

**Auteurs et règles :** Wei-Hwa Huang et Tom Lehmann

**Graphisme original :** Wei-Hwa Huang

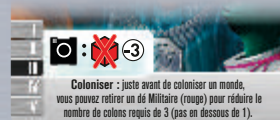
**Illustrations :** Martin Hoffmann et Claus Stephan

**Graphisme :** Mirko Suzuki

**Traduction française :** Maël Brustlein, Bruno Larochette, Thomas Million.

**Testeurs et conseils :** Matt Anderson, Ralph Anderson, Richard Aronson, Sterling Babcock, Dan Blum, Eric Brosius, Guy Built, Hal Burch, Ting Chow, Chris Cieslik, Dominic Crapchuettes, Jacob Davenport, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Barry Enyon, Ambrose Feinstein, Mike Fitzgerald, Chris George, Jennifer Geske, Jay and Katrina Gischer, Jeff Goldsmith, David Grainger, Eddie Hagiwara, John Hart, Ryan Hatch, David Helmbold, Jay Heyman, Gil Hova, Beth, Bryan, and Tommy Howard, David Hu, Trisha Huang, Walter Hunt, Laurie Jones, David Klempner, Dave Kohr, Ron Krantz, Adam Kunsemiller, Dee Lee, Herb Levy, Larry Levy, Chris Lopez, Terry Lyzen, Ian Mackey, Paul Markarian, Kristin Matherly, Art Maurice, Elliott Mitchell, James Nelli, Janna Nelson, Peter Okina, Jon Perkins, Mary and Ravindra Prasad, Jeff Rawlings, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Scott Russell, Ron Sapolsky, Andy Scheffler, Jeffrey Shih, Alex Simmons, Rob Smolka, Derek Snyder, Steven Szymanski, Tucker Taylor, Steve Thomas, Randall Tice, Jay Tummelson, Ana Ulin, Julia Urquhart, Luke Warren, Rob Watkins, Dayton Williams, Joanna Winter, Don Woods, et Michelle Zentis

**Remerciements particuliers :** Ken Chaney



**Coloniser :** juste avant de coloniser un monde, vous pouvez retirer un dé Militaire (rouge) pour réduire le nombre de colons requis de 3 (pas en dessous de 1).

### Diplomate



**Expédier :** à la fin de cette phase, vous pouvez dépenser 1\$ pour gagner 1 jeton PV ou 2\$ pour gagner 2 jetons PV.

### Dépassement de budget



**Coloniser :** +1\$ par tranche de 2 dés Consommation (violet) et/ou Entrepreneur (orange) dans votre Population à la fin de cette phase.

### Pionniers marchands



**Révéler :** une fois que tous les joueurs ont révélé leurs ouvriers, vous pouvez déplacer le dé de votre plateau de Programmation sur n'importe quelle phase.

### Précognition psi-cristallienne



**Coloniser :** +2\$ pour chaque paire de un dé Militaire (rouge) et un dé Génétique (vert) qui vous ont servi à coloniser un même monde lors de cette phase.

### Force mercenaire élevée

## Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



**Gigamic**  
ZAL Les Garennes  
F62930 WIMEREUX  
France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

© 2014 Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann  
© 2014 Rio Grande Games



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 08-2016

