

WEI-HWA HUANG & TOM LEHMANN

ROLL FOR THE Galaxy AMBITION

ジャンプドライブの発明が銀河中に拡がり、新たな党派が現れた。
カリスマ的な指導者たちや企業家たちは目標の完全な達成を争い、最良の知性を持つ者を雇用する。
君の党派は最も成功した銀河帝国を築くことができるのか？

概要

Ambition(野望)は、**Roll for the Galaxy** の最初の拡張セットである。新しい党派、ホームワールド、2つの新しいタイプのダイス、オプションの目的タイルを基本ゲームに追加する。

この拡張のタイルは、タイルの上に  のマークを持っている。

用具

- 14 党派タイル(幅広、10-23の数字)
- 7 ホームワールドタイル
- 5 ゲームタイル(両面)
- 20 目標タイル
- 90 技能カウンター
- 38 カスタムダイス(詳細は右側を参照)
- 1 ラベルシート
- このルールブック

最初のゲームの前に注意深くタイル、カウンターをフレームから切り離す。5枚のスクリーンへゲームの準備とダイスの一覧表のシールを剥がして貼り付ける。

-  指導者ダイス (黒,5)
-  企業家ダイス (オレンジ,9)
-  軍事ダイス (赤,10)
-  消費ダイス (紫,2)
-  芸術品ダイス (青,3)
-  稀少元素ダイス (茶,3)
-  遺伝子工学ダイス (緑,3)
-  エイリアンテクノロジーダイス (黄,3)

準備

新しいダイスと党派タイルとホームワールドタイルを基本ゲームに加える。
そして、5枚の新しいゲームタイルを布袋に入れる。

4a: 自分のカップに各プレイヤーに(3つのホームダイス(白)ではなく)2つのホームダイス(白)と1つの指導者ダイス(黒)を入れると言う部分を除いては、基本のルールの準備に従う。

プレイ

プレイは通常のルールに従って進めるが、以下の新しいルールにも従う。

ダイスの除去. 党派やホームワールドによりダイスの除去の指定があるのであれば、ゲーム開始時のダイスか他のタイルによって与えられたダイスの中から好きなダイスを選択することができる。

2つのフェイズを持つ面. 割り当てステップの間、あるダイスが2つのフェイズアイコン(例えば、探索と生産 )で示されているのであれば、そのダイスをどちらにでも割り当てる事ができる。リアサインパワーは、そのダイスを割り当てた位置が基準として、この労働者をリアサイン可能となる。公開フェイズの間、この労働者が2つの示されたフェイズのどちらかに割り当てられていてその割り当てたフェイズが発生しないならば、ダイスカップに戻る代わりに即座に残りの面のフェイズに移動できる。

\$ 面. 割り当てと公開ステップの間、\$アイコンを持つ労働者は何の効果も持たない。フェイズステップの間、ダイスが\$アイコンで示されていて(例えば、生産と )、その表示された面と合致した任務を完了したのであれば、そのダイスは市民エリアには行かずにカップに戻る。

探索と出荷は、そのダイスを使って実行することが任務完了となる。発展と移住は、そのダイスを使って建設地区のタイルを完成させることが任務完了となる。生産は、その製品(ダイス)が出荷される事で任務完了となる。

新しいダイスの色. 指導者ダイス(黒)は消費に使う時は、製品としても出荷人としても常にワールドの色と合致する。企業家ダイス(オレンジ)は、消費に使う時は全てのワールドの色とも合致しない。

指導者ダイス(黒)は、Diverse Workforce の状態確認時や Galactic Exchange の得点計算時はホームダイス(白)として見なす。Galactic Exchange の得点計算時に少なくとも1個の企業家ダイス(オレンジ)を持っているならばタイル上にはこの色の表示は無いが、追加で1VP 得る。

0 クレジットに到達時. (ルール変更) パワーによりフェイズの間に0クレジットまで減ってしまった場合は、その効果を適用した後に(この処理を実行するのは雇用フェイズまで待たずに)そのプレイヤーのクレジットは1に戻る。

例えば Terraforming Specialists といくつかのタイルの完成により、そのようなパワーがあるフェイズで複数回引き起こされるのであれば、そのプレイヤーのクレジットは、複数回クレジット1に戻る。これは、あるパワーを複数回使用するか、異なるパワーを組み合わせた時に起こる。

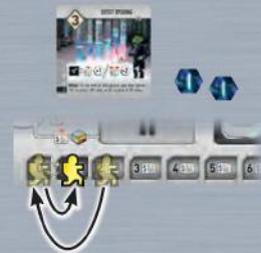
プレイヤーのクレジットを1に戻す行為は、(Galactic Recycling のような)タイルの完成する事により発生する全てのパワーの前に処理をする。



指導者



企業家



目標タイル(オプション)

準備. 目標タイルを裏向きにしてよく混ぜる。6枚を選択して表向きにする。残りの目標タイルを片付ける。サプライとして、技能カウンターを近くに置く。

目標達成の宣言. それぞれの目標タイルはあるプレイヤーの帝国が達成すべき条件と、ラウンド中のどのタイミングで達成できるかというフェイズかステップの状態を表示している。ラウンド間、各目標タイルに示されたフェイズ(もしくはあるステップの間として示されている)の終了時に確認をする。その条件が成立しているのであれば、プレイヤー(複数可)はサプライから技能カウンターを示された数だけ、労働者面を上にして受け取る。そして、その達成された目標タイルを裏向きにする。それ以降は、その目標タイルは達成できない。

いくつかの条件のため、その条件を満たす例として画像が示されている。プレイヤーは描かれた例の通りに正しく合致させる必要はなく、条件を満たすことができれば良い。いくつかの条件(例えば、System Diversity)は、将来的な拡張セットを意識して表示されている。ダイスを所有する事を条件とする場合、これらのダイスはプレイヤーの帝国内のどこに(タイル上、建設地区、フェイズストリップ、カップ、市民エリアなど)あっても良い。

技能カウンターの使用. 割り当てステップの間、スクリーンの後ろに所有する技能カウンター全てを保持しておく。技能カウンターはダイスと考えて、効果を使うと即座にサプライに戻る。技能カウンターは全てのフェイズ(複数割り当て可)に割り当てる事ができて、それは労働者になる。技能カウンターは、(これが役に立つのは非常に稀ではあるが)リアサインの対象とすることもできる。技能カウンターは、割り当てる義務は無い。労働者として割り当てた技能カウンターとは別にして、未使用の技能カウンターとして残す事もできる。

公開ステップの間、技能カウンターを割り当てたフェイズが発生しないのであればその技能カウンターは、未使用の技能カウンターとしてプレイヤーの元へ戻す。

フェイズの間、フェイズに割り当てられた各技能カウンターは、通常の労働者として機能する。技能カウンターが任務を終えた時は、それを取り除く。(サプライへカウンターを戻す) 技能カウンターが任務を実行しない場合は、それを未使用の技能カウンターとしてプレイヤーの元へ戻す。

技能カウンターを製品や出荷人として消費に使う時は、製品を出荷するワールドの色と常に合致する。

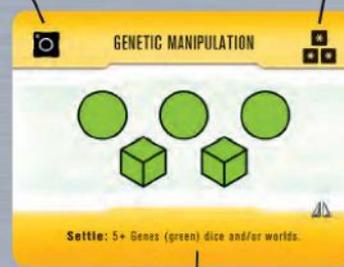
帝国の管理ステップの間、技能カウンターは基本のルールの通り呼び戻しを使う事ができる。呼び戻しを使用した場合、それを未使用の技能カウンターとしてプレイヤーの元へ戻す。

得点時. ゲーム終了時、プレイヤーが所持している技能カウンターはそれぞれ1VPをもたらす。

フェイズ

(複数の場合あり)

技能カウンターの報酬数



達成条件



技能カウンター



未使用の技能カウンター

公開ステップの前
割り当て



未使用の技能カウンター

公開ステップの後
発展と移住のみ選択された

明確化

Contact Specialist: 除去する軍事ダイス(赤)は、帝国内のいかなる場所からでも可能となる。完成しようとするワールドから除去する場合は、除去するダイスをそのワールドの完成に数えることはできない。

Deficit Spending: このパワーは、フェイズごとに1度だけ使う事ができる。\$1だけ持っている場合は、2VPのため\$1を2回払うことはできない。Free Trade Associationを配置しているのであれば、このパワーを使う順序を選択する事ができる。

Market Pioneers: このダイスはどのような方法で使うにしても"ペア(組)"である必要はない。奇数の場合は繰り上げる。例えば、1個の企業家ダイス(オレンジ)と4個の消費ダイス(紫)が市民エリアにある場合は、\$3を得る。

Psi-Crystal Forecasters: 割り当てステップの間、フェイズストリップ上にダイスを置かなくてはならない。公開ステップの間、公開前にフェイズを選択していたかのようにフェイズストリップ上のダイスを移動して選択するフェイズを変更できる。それは、フェイズタイルを裏返す前に実行する。このパワーは、**リアサイン**でもフェイズのパワーでもない。

2人用ゲーム (ルール変更): Psi-Crystal Forecasters の所有者がそのパワーを使ってフェイズを決定する前に、予備のホームダイス(白)を振る。

TIP: このタイルが完成したのであれば、全プレイヤーは未使用のフェイズに割り当てたダイスをすぐにカップに戻さないように注意すべきである。

Uplift Mercenaries: このボーナスを得る時は、軍事ダイス(赤)と遺伝子工学ダイス(緑)のペアは、単に1つのワールドを完成させる時のみ使用する事ができる。そのような複数の組が、同一のワールドや異なるワールドで存在しても良い。

クレジット

Design and rules: Wei-Hwa Huang and Tom Lehmann

Original graphics: Wei-Hwa Huang

Illustrations: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Graphics: Mirko Suzuki

Playtesting and Advice: Matt Anderson, Ralph Anderson, Richard Aronson, Sterling Babcock, Dan Blum, Eric Brosius, Guy Bulta, Hal Burch, Ting Chow, Chris Cieslik, Dominic Craphuettes, 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, and Michelle Zentis

Special Thanks: Ken Chaney



Contact Specialist



Deficit Spending



Market Pioneers



Psi-Crystal Forecasters



Uplift Mercenaries

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games

PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2015 Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann

© 2015 Rio Grande Games



翻訳: Spooky

この翻訳文書は、Rio Grande Games 社のサイトに掲載されているPDF文書を元に、Spooky が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は Spooky が負うものであり、Rio Grande Games 社および他の団体には一切の責任がありません。