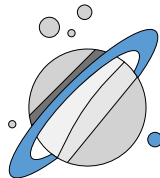




Resumen rápido



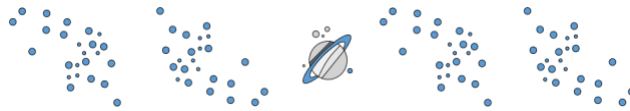
Como jugar

El siguiente documento es un resumen de reglas, cuyo propósito es prepararte rápidamente para jugar tu primera partida de **Vantage**. Este resumen está humildemente basado en el magnífico video del canal de YouTube "**Watch It Played**", titulado - **How To Play**", y cuyo visionado recomiendo encarecidamente.

Vantage es un juego cooperativo de 1 a 6 jugadores, diseñado por Jamie Stegmaier y publicado por Stonemaier Games. La premisa del juego es que tu nave espacial sufre un accidente sobre un planeta inexplorado, forzándote a ti y a tu tripulación a aterrizar por separado en diversas ubicaciones de este nuevo mundo desconocido, donde los objetivos principales son la supervivencia y la exploración.

¡Advertencia!

La Exploración es un factor Clave en Vantage: cada partida está diseñada para explorar y descubrir. **Nunca mires el contenido de ninguna Carta o Libro (excepto el Libro de las reglas) hasta que se te indique hacerlo,** para así preservar la experiencia de juego.



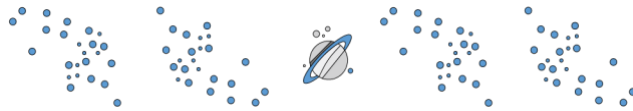
1. Configuración del juego

La configuración de **Vantage** es rápida y se realiza en varios pasos:

- **El Tablero Central:** Coloca el Tablero Central de doble cara en medio del área de juego. Ambas caras tienen la misma información, solo que dispuesta de manera diferente. Elige la que más te guste.
- **Suministros:** Crea una reserva de Monedas, Cubos de Impulso (boost), Fichas de Habilidad y Dados de Habilidad. Este área es diferente de la zona de suministros del jugador. Hablaremos de ello más adelante.
- **Libros de Historias:** Coloca los siete Libros de Historias de colores, el Libro de Ventajas (Book of Vantage) y el Libro de los Secretos (Book of Secrets) cerca.
- **Cartas de Ubicación:** Las tres grandes pilas de Cartas grandes (**numeradas del 1 al 802**) se colocan verticalmente en la caja para facilitar el acceso. Un jugador será designado para gestionar la caja, pasando las Cartas según se necesite.
- **Soportes para Cartas de Ubicación:** Cada jugador recibe un soporte de Cartas. Las Cartas de Ubicación ofrecen vistas en primera persona y **nunca se muestran a otros jugadores**. Se colocan en el soporte para que solo tú puedas verlas, ocultando la parte trasera. Se elige a un jugador para ser el **Primer Jugador**.
- **Área de Dados de Desafío:** Crea un área con **8 Dados de Desafío, más 2 dados adicionales por jugador** (14 para 3 jugadores, 10 para una partida en solitario, etc.). Los restantes se devuelven a la caja.
- **Inicio en la Nave Espacial:** Se coloca el **Libro de Ventajas** con la contraportada hacia arriba para mostrar **la Ubicación 000**, que representa el inicio dentro de la nave espacial.
- **Habilidades y Personajes:** Durante las instrucciones recibidas en **la Ubicación 000**, cada jugador recibe una Ficha de Habilidad diferente (elegida o aleatoria) y la Carta de Personaje correspondiente al color de la Ficha. Luego coloca tu Carta de Personaje y tu Ficha de Habilidad frente a ti, dejando un espacio para crear una cuadrícula de 3x3 alrededor del Personaje, que

siempre estará en el centro. Resuelve cualquier efecto "cuando se coloca" (when placed) sobre tu Carta de Personaje (por ejemplo, ganar Cubos de Impulso).

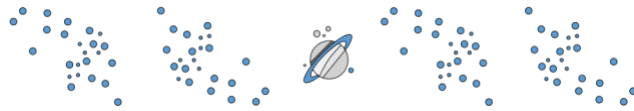
- **Cartas de Marcador:** El jugador que gestiona la caja saca las Cartas de Marcador (1709-1714) que coincidan con los colores de los Personajes de los jugadores. Las usará para marcar, de **donde** ha sacado la última Carta de Ubicación ese jugador, con el fin de devolverlas en orden, cuando haya abandonado esa localización.
- **Indicadores de Estadísticas:** Cada jugador toma un indicador de **Tiempo, Moral y Salud** de su color y los coloca sobre el Tablero Central, según el nivel de dificultad escogido. Se recomienda el nivel atrevido o "daring" (nivel 4) para la primera partida.
- **Misión Inicial:** El **Primer Jugador** tira dos Dados de Habilidad. Si salen símbolos coincidentes, su Ubicación de inicio será más desafiante, pero puedes volver a tirar para elegir un comienzo más fácil (cualquiera con dos símbolos diferentes). El **Primer Jugador** gana las Fichas de Habilidad de su tirada, y obtiene la Carta de Misión relacionada (por ejemplo, 1591), que colocará en el Tablero Central.
- **Acceso a las Ubicaciones de Aterrizaje:** Las Ubicaciones de Aterrizaje son únicas para cada cápsula, haciendo imposible a un jugador, aterrizar en el mismo lugar que otro jugador. Después de las instrucciones iniciales del Libro de los Secretos (entrada 0001), se ganan más Fichas de Habilidad aleatorias y las Cartas de Ubicación correspondientes.



2. Conceptos Clave del juego

- **Mundo Abierto y Separación:** Los jugadores están dispersados por diferentes áreas del mismo planeta, **viendo solo su Ubicación actual**. Aunque son un equipo, pueden trabajar en objetivos distintos.
- **Salud, Moral y Tiempo:** Tus Acciones pueden reducir los valores de estas estadísticas. Si el indicador de cualquier jugador llega a cero, la partida podría terminar para todos. Así que querrás ayudar a los demás a evitar que sus marcadores lleguen a cero.
- **No es un Juego de Campaña:** Cada partida de **Vantage**, es una **experiencia completa e independiente**. No te llevas nada de una partida a otra; todo se reinicia.
- **El valor de la Experiencia entre partida y partida:** Lo único que sí consigues entre partidas, es el **conocimiento que adquieres sobre el planeta y sus habitantes**. Aprenderás cómo funciona el mundo y cómo prosperar en él, lo que te ayudará en la toma de decisiones en partidas futuras. Esto le da a **Vantage** una **rejugabilidad inmensa**, ya que es casi imposible tener la misma experiencia dos veces, debido a la gran cantidad de contenido y las múltiples opciones iniciales.

- **Compartir Información:** Solo tú puedes ver tu Carta de Ubicación, pero **puedes describir el arte, leer la descripción, y compartir las distintas opciones de Acción de esa Ubicación**, con el resto de jugadores. Los tokens y Cartas visibles públicamente en la mesa son información compartida y ayudan a la cooperación.
- **Partidas en Solitario:** Las reglas son las mismas, solo que controlas a un único Personaje. No hay cambios mecánicos importantes, y toda la toma de decisiones recae sobre tus hombros. Se desaconseja controlar a múltiples Personajes para evitar que se pierda la inmersión.
- **Regla Universal de la Diversión Temática:** Si alguna vez tienes dudas sobre una regla, Carta o Habilidad, elige la respuesta más divertida y que tenga más sentido, temáticamente hablando.



3. Cómo jugar un Turno: Los Tres Tipos de Acciones

En tu turno, realizarás una de las tres Acciones posibles: Acciones **en la Ubicación**, Acciones de **Cartas en Juego**, como la de la Carta de **Misión**, o las que están en tu **Cuadrícula de juego o grid**, o las que figuran en las **Cartas en tu zona de Suministros**, y también, Acciones de **Salir de una Ubicación (Departure)**. Encontraras esto explicado con detalle, en la parte posterior de todos los Libros de Historias.

Siempre tendrás éxito al realizar una Acción, aunque puedes sufrir penalizaciones. Puedes usar la información disponible y la ayuda de otros jugadores para mejorar el resultado.

Los 8 Pasos de la secuencia de un Turno:

1. Elegir un tipo de Acción.
2. Leer el costo y la Acción (no el resultado).
3. Reducir el costo gastando Fichas de Habilidad (tuyas y de otros jugadores).
4. Tirar Dados del Área de Dados de Desafío, según el costo final.
5. Intentar colocar todos los Dados tirados, en las ranuras de las Cartas en tu Cuadrícula de Cartas.
6. Sufrir las penalizaciones indicadas por los Dados no colocados.
7. Leer el resultado de la Acción.
8. Terminar el turno (a menos que se te indique la posibilidad de "continuar").

A. Acciones de Ubicación

Representan cómo interactúas con lo que ves en tu Ubicación actual. Las Acciones de Ubicación tienen símbolos y colores que coinciden con los de las Habilidades.

- **Elección:** Eliges una Acción (por ejemplo, "Ofrecer" o "Offer"). Tu decisión, se basará en la descripción, los nombres de las Acciones, y el arte que aparece en la Carta de Ubicación.
- **Costo y Texto en Negrita:** Otro jugador coge el Libro de Historias correspondiente y busca la entrada numerada de tu Ubicación. Solo lee el **costo** (está indicado dentro de un hexágono) y el **texto en negrita**, que describe la Acción. El costo indica cuántos Dados de Desafío se tirarán.
- **Mitigación de los resultados negativos:** Puedes gastar Fichas de Habilidad que coincidan con la categoría de la Acción (su color) para reducir el número de Dados a tirar. Esto se puede hacer en colaboración con otros jugadores, representando el intercambio de conocimientos y consejos a través de los implantes de radio.
- **Tirada y Asignación de Dados de Desafío:** Después de calcular el coste final de la acción, tiras los dados restantes. Si en el Área de Dados de Desafío, no hubiera suficientes dados, primero se **"refrescan" todos los Dados** (devolviéndolos al Área de Dados de Desafío, desde las cartas de los jugadores y también desde el Área de Penalización), y luego se cogen los dados necesarios. Puedes asignar los resultados obtenidos, en las ranuras vacías en tus cartas, o en las ranuras de "impacto" de las cartas de otros jugadores, con su permiso. Las ranuras de impacto son las que tienen el símbolo del rayo (⚡).
- **Ranuras:** Algunas ranuras requieren tipos de Habilidad específicos, composiciones, o caras de Dados concretas. Al colocar dados en ellas, algunas dan bonificaciones (ej. Cubos de Impulso), mientras que otras tienen un costo (ej. gastar Impulso de esa misma Carta). Las ranuras de "impacto" (⚡) pueden ser usadas por cualquier jugador.
- **Penalizaciones:** Los Dados no colocados se consideran penalizaciones, inconvenientes que sufres al realizar la Acción, tales como la **pérdida de Tiempo**, de **Moral** o de **Salud** (mueve el marcador de estadística adecuado hacia la izquierda).

Si una estadística llega a cero, se lee la entrada con el mismo número que la Carta de Misión, en el **Libro de Historias TAKE**, lo que puede finalizar la partida. Los **Dados de Contratiempo** o **Setback** ↺ se devuelven al Área de Dados de Desafío.

- **Resultado de la Acción:** Otro jugador lee el resultado de la Acción en el Libro de Historias, que describe las consecuencias y beneficios (ej. ganar Monedas, obtener una Carta de Misión Secundaria o Quest, o recibir un ajuste de estadísticas). Si obtienes más puntos en una estadística, que su máximo permitido (máx. 6), obtienes un token de Habilidad aleatorio en su lugar.
- **Restricciones a las Acciones de Ubicación:** Generalmente, **solo puedes realizar una Acción de Ubicación por Ubicación, y por partida**. Si ya realizaste una, debes elegir, o bien una

Acción de Carta o bien una de Salida de la Ubicación en turnos futuros, si es que vuelves a esa Ubicación posteriormente.

- **Continuar y Puedes Continuar:** Si el resultado de una Acción específica "**continuar**", **DEBES realizar una Acción adicional** (de cualquier tipo). Si te sale mientras lleva a cabo una Acción de Ubicación, puedes ignorar las restricciones a las Acciones de Ubicación y hacer otra Acción distinta en la misma Ubicación. Si te sale el mismo resultado pero desde una Carta en Juego, y ya has llevado a cabo una Acción de Ubicación, no podrás elegir hacer otra Acción en esa Ubicación.

Por el contrario, si el resultado dice "**puedes continuar**", **TIENES LA OPCIÓN** de realizar otra Acción con las mismas posibilidades que acabamos de comentar, o terminar tu turno.

B. Acciones de Cartas en juego

Puedes realizar Acciones que se encuentran en las **Cartas de tu Cuadrícula**, en tu **Suministro** (Cartas Horizontales de **Búsqueda/Misiones Secundarias o Quests**) o en el **Tablero Central** (como la Carta de Misión). El proceso de resolución es similar al de una Acción de Ubicación.

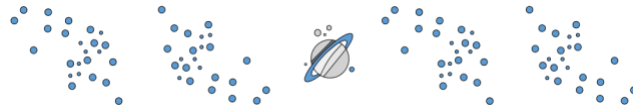
- A diferencia de las Acciones de Ubicación, **las Acciones de Cartas en juego se pueden realizar múltiples veces** sobre la misma Carta, a menos que se indique lo contrario.
- Algunas Acciones de Carta tienen el costo y los resultados completos de dichas Acciones, expresados directamente en la Carta.

C. Acción de Salida de la Ubicación

Te permite marcharte de tu Ubicación actual en una de las cuatro direcciones cardinales (Norte, Sur, Este y Oeste). El norte siempre se considera el "frente".

- **Ubicaciones Listadas (con un número):** Si hay un número en la dirección de la brújula elegida (ej., 103), se considera una **Acción de movimiento, de costo 1** (hay que lanzar 1 dado, mitigable si se desea), que no requiere leer una entrada en ningún Libro de Historias. Simplemente, resuelves la tirada y ganas la Carta de Ubicación indicada.
- **Ubicaciones con Asterisco (*):** Si hay un asterisco, entonces otro jugador buscará el pasaje numerado con el mismo número que tu Ubicación actual, y leerá el apartado correspondiente a la dirección elegida en el Libro de Historias **DEPART** (Norte, Sur, Este u Oeste). Esto revelará el costo de la Acción y el resultado.
- **Ubicaciones sin Número ni Asterisco:** Simplemente no puedes ir en esa dirección.
- **Efectos de tipo "Al Llegar":** Algunas Ubicaciones tienen un ícono de exclamación que indica que hay que seguir unas instrucciones obligatorias, al llegar a esa Ubicación (ej., sufrir daño climático).

- **Movimiento Compartido:** Si dos jugadores están en la misma Ubicación, uno puede mover al otro jugador con él, sin costo adicional. También pueden intercambiar Monedas, objetos, flora y vehículos.



4. Componentes Clave del juego

- **Cuadrícula de Cartas:** A medida que ganas Cartas verticales, las colocas en tu cuadrícula de 3x3 alrededor de tu Personaje Central. Esto proporciona nuevas ranuras para Dados y poderes. **La primera vez que un jugador completa su cuadrícula, toma la Carta de Destino 1705.**
- **Reserva:** Es una sección en mesa al lado de tu Cuadrícula, donde depositas las **Cartas Verticales** que adquieres, que no te caben en tu Cuadrícula. **Tu capacidad de almacenamiento de estas cartas es limitada**, y viene determinada por los íconos de "**capacidad adicional**" de tus Cartas en la Cuadrícula. No está permitido usar las ranuras ni los poderes de las Cartas en la Reserva. Podrás intercambiar Cartas en la Reserva con las que están en tu Cuadrícula bajo ciertas condiciones.
- **Suministro:** Es otra sección de mesa, al lado de tu Cuadrícula, donde almacenas **las Cartas Horizontales con Misiones Secundarias y Búsquedas (Quests)**. No hay límite al número de cartas de este tipo que puedes acumular.

Recuerda que los otros tipos de Cartas Horizontales, como son las **Cartas de Misión y las Cartas de Destino**, se almacenan en el **Tablero Central**. En una partida, solo habrá 1 Carta de Misión principal pero puede haber varias Cartas de Destino que se apilan unas sobre otras. En la sección de Suministro se guardan las demás.

- **Poderes de Impulso (Boost):** Se pueden usar en cualquier momento, incluso durante el turno de otro jugador. Gastas los Cubos de Impulso sobre una carta específica para activar su efecto. La capacidad de Impulso de una Carta está limitada al número de espacios de almacenamiento de Cubos que tiene impresa.
- **Valor en Monedas:** Algunas Cartas tienen un valor en Monedas, que se vuelve relevante cuando la partida te lo indica.
- **Glosario:** El Libro de los Secretos contiene un glosario con los conceptos que irás descubriendo. Se recomienda consultarlo solo después de haber encontrado el término o tipo de Carta por primera vez.

5. Fin de la partida

En **Vantage**, una partida puede terminar de varias maneras:

- **Misión Cumplida:** Si completas la Misión del grupo, puedes elegir finalizar la partida o continuar para intentar también completar una Carta de Destino.
- **Destino Cumplido:** Completar un Destino finaliza la partida, independientemente de si has completado la Misión. Sin embargo, si aun quieres intentar completar la Carta de Misión, puedes optar por no leer el pasaje de la Carta de Destino, para seguir trabajando en la Misión.
- **Estadística a Cero:** Si el **Tiempo**, la **Moral** o la **Salud** de cualquier jugador **se reducen a cero**, se lee la entrada correspondiente al número que aparece en la Carta de Misión, en el **Libro de Historias TAKE**. Las opciones presentadas en ese pasaje, pueden o no terminar la partida, e incluso podrían darte una última oportunidad para continuar.
- **Tiempo Límite Autoimpuesto:** También puedes acordar finalizar la partida cuando se acabe el tiempo de juego que tenías asignado.

Al final de la partida, **todas las Cartas y componentes se devuelven a sus ubicaciones originales**, restableciendo todo por completo para una nueva aventura en la próxima partida.

