

Vantage



Résumé rapide

Comment jouer

Le document suivant est un résumé des règles dont le but est de vous préparer rapidement à jouer votre première partie de *Vantage*. Ce résumé est humblement basé sur la magnifique



vidéo de la chaîne YouTube "Watch It Played", intitulée "How To Play", dont le visionnage est vivement recommandé.

Vantage est un jeu coopératif de 1 à 6 joueurs, conçu par Jamie Stegmaier et publié par Stonemaier Games. Le principe du jeu est que votre vaisseau spatial s'écrase sur une planète inexplorée, vous forçant, vous et votre équipage, à atterrir séparément dans divers lieux de ce monde inconnu, où les objectifs principaux sont la survie et l'exploration.

Attention !

L'exploration est un facteur clé dans *Vantage* : chaque partie est conçue pour explorer et découvrir. Ne regardez jamais le contenu d'une Carte ou d'un Livre (sauf le Livre de règles) avant d'y être invité, afin de préserver l'expérience de jeu.

1. Mise en place du jeu





La mise en place de *Vantage* est rapide et se déroule en plusieurs étapes :

- **Le Plateau Central** : Placez le Plateau Central double face au milieu de la zone de jeu. Les deux faces contiennent les mêmes informations, mais disposées différemment. Choisissez celle que vous préférez.
- **Fournitures** : Créez une réserve de Pièces, de Cubes d'Impulsion (*boost*), de Jetons de Compétence et de Dés de Compétence. Cette zone est différente de la zone de fournitures du joueur. Nous en parlerons plus tard.
- **Livres d'Histoires** : Placez les sept Livres d'Histoires colorés, le Livre de *Vantage* (Book of Vantage) et le Livre des Secrets (Book of Secrets) à proximité.
- **Cartes de Lieu** : Les trois grandes piles de grandes Cartes (numérotées de 1 à 802) sont placées verticalement dans la boîte pour un accès facile. Un joueur



sera désigné pour gérer la boîte, en passant les Cartes au fur et à mesure des besoins.

- **Supports de Cartes de Lieu :** Chaque joueur reçoit un support de Cartes. Les Cartes de Lieu offrent des vues à la première personne et ne sont jamais montrées aux autres joueurs. Elles sont placées sur le support de manière à ce que vous seul puissiez les voir, en cachant le verso. Un joueur est choisi pour être le Premier Joueur.
- **Zone de Dés de Défi :** Créez une zone avec 8 Dés de Défi, plus 2 dés supplémentaires par joueur (14 pour 3 joueurs, 10 pour une partie en solo, etc.). Les dés restants sont remis dans la boîte.
- **Départ dans le Vaisseau Spatial :** Le Livre de *Vantage* est placé avec la quatrième de couverture vers le haut pour montrer le Lieu 000, qui représente le départ à l'intérieur du vaisseau spatial.

- **Compétences et Personnages :** Durant les instructions reçues au Lieu 000, chaque joueur reçoit un Jeton de Compétence différent (choisi ou aléatoire) et la Carte de Personnage correspondant à la couleur du Jeton. Placez ensuite votre Carte de Personnage et votre Jeton de Compétence devant vous, en laissant un espace pour créer une grille de 3x3 autour du Personnage, qui sera toujours au centre. Résolvez tout effet "lorsqu'il est placé" (*when placed*) sur votre Carte de Personnage (par exemple, gagner des Cubes d'Impulsion).
- **Cartes de Marqueur :** Le joueur qui gère la boîte tire les Cartes de Marqueur (1709-1714) qui correspondent aux couleurs des Personnages des joueurs. Il les utilisera pour marquer d'où il a tiré la dernière Carte de Lieu pour chaque joueur, afin de pouvoir les remettre dans l'ordre lorsqu'il aura quitté ce lieu.

- **Indicateurs de Statistiques** : Chaque joueur prend un indicateur de Temps, de Moral et de Santé de sa couleur et les place sur le Plateau Central, selon le niveau de difficulté choisi. Le niveau audacieux ou « daring » (niveau 4) est recommandé pour la première partie.
- **Mission Initiale** : Le Premier Joueur lance deux Dés de Compétence. Si les symboles correspondent, son Lieu de départ sera plus difficile, mais vous pouvez relancer les dés pour choisir un début plus facile (n'importe lequel avec deux symboles différents). Le Premier Joueur gagne les Jetons de Compétence de son lancer et obtient la Carte de Mission associée (par exemple, 1591), qu'il placera sur le Plateau Central.
- **Accès aux Lieux d'Atterrissage** : Les Lieux d'Atterrissage sont uniques pour chaque capsule, rendant impossible pour un joueur d'atterrir au même endroit qu'un autre joueur. Après les instructions initiales du Livre

des Secrets (entrée 0001), d'autres Jetons de Compétence aléatoires et les Cartes de Lieu correspondantes sont gagnés.

2. Concepts clés du jeu

- **Monde Ouvert et Séparation** : Les joueurs sont dispersés dans différentes zones de la même planète, ne voyant que leur Lieu actuel. Bien qu'ils forment une équipe, ils peuvent travailler sur des objectifs distincts.
- **Santé, Moral et Temps** : Vos Actions peuvent réduire les valeurs de ces statistiques. Si l'indicateur de n'importe quel joueur atteint zéro, la partie pourrait se terminer pour tout le monde. Vous voudrez donc aider les autres à éviter que leurs compteurs n'atteignent zéro.
- **Ce n'est pas un Jeu de Campagne** : Chaque partie de *Vantage* est une expérience complète et indépendante. Vous ne conservez rien d'une partie à l'autre ; tout est réinitialisé.

- **La valeur de l'Expérience entre les parties :** La seule chose que vous obtenez entre les parties est la connaissance acquise sur la planète et ses habitants. Vous apprendrez comment fonctionne le monde et comment y prospérer, ce qui vous aidera à prendre des décisions lors de futures parties. Cela confère à *Vantage* une rejouabilité immense, car il est presque impossible de vivre deux fois la même expérience en raison de la grande quantité de contenu et des multiples options initiales.
- **Partage d'Information :** Vous seul pouvez voir votre Carte de Lieu, mais vous pouvez décrire l'illustration, lire la description et partager les différentes options d'Action de ce Lieu avec le reste des joueurs. Les jetons et les Cartes visibles publiquement sur la table sont des informations partagées et favorisent la coopération.
- **Parties en Solitaire :** Les règles sont les mêmes, sauf que vous contrôlez un seul Personnage. Il n'y a pas de

changements mécaniques importants, et toute la prise de décision repose sur vos épaules. Il est déconseillé de contrôler plusieurs Personnages pour éviter de perdre l'immersion.

- **Règle Universelle du Plaisir Thématique :** Si vous avez un doute sur une règle, une Carte ou une Compétence, choisissez la réponse la plus amusante et qui a le plus de sens, thématiquement parlant.

3. Comment jouer un tour : Les trois types d'Actions

À votre tour, vous effectuerez l'une des trois Actions possibles : Actions de Lieu, Actions de Cartes en jeu (comme celles de la Carte de Mission, celles de votre Grille de jeu, ou celles figurant sur les Cartes dans votre zone de Fournitures), et aussi des Actions de Départ d'un Lieu (*Departure*). Vous trouverez cela expliqué en détail au dos de tous les Livres d'Histoires.

Vous réussirez toujours en réalisant une Action, bien que vous puissiez subir des pénalités. Vous pouvez utiliser les informations disponibles et l'aide d'autres joueurs pour améliorer le résultat.

Les 8 étapes de la séquence d'un Tour :

1. Choisir un type d'Action.
2. Lire le coût et l'Action (pas le résultat).
3. Réduire le coût en dépensant des Jetons de Compétence (les vôtres et ceux des autres joueurs).
4. Lancer les Dés de la Zone de Dés de Défi, selon le coût final.
5. Essayer de placer tous les Dés lancés dans les emplacements des Cartes de votre Grille de Cartes.
6. Subir les pénalités indiquées par les dés non placés.
7. Lire le résultat de l'Action.
8. Terminer le tour (à moins d'être invité à "continuer").

A. Actions de Lieu

Elles représentent la façon dont vous interagissez avec ce que vous voyez dans votre Lieu actuel. Les Actions de Lieu ont des symboles et des couleurs qui correspondent à ceux des Compétences.

- **Choix** : Vous choisissez une Action (par exemple, "Offrir" ou *Offer*). Votre décision sera basée sur la description, le nom des Actions et l'illustration qui apparaît sur la Carte de Lieu.
- **Coût et Texte en Gras** : Un autre joueur prend le Livre d'Histoires correspondant et cherche l'entrée numérotée de votre Lieu. Il ne lit que le coût (indiqué dans un hexagone) et le texte en gras, qui décrit l'Action. Le coût indique combien de Dés de Défi seront lancés.
- **Atténuation des résultats négatifs** : Vous pouvez dépenser des Jetons de Compétence correspondant à la catégorie de l'Action (sa couleur) pour réduire le nombre

de Dés à lancer. Cela peut être fait en collaboration avec d'autres joueurs, représentant l'échange de connaissances et de conseils via les implants radio.

- **Lancer et Assignment des Dés de Défi :** Après avoir calculé le coût final de l'action, vous lancez les dés restants. S'il n'y a pas assez de dés dans la Zone de Dés de Défi, tous les dés sont d'abord "rafraîchis" (en les remettant dans la Zone de Dés de Défi, depuis les cartes des joueurs et aussi depuis la Zone de Pénalité), puis les dés nécessaires sont pris. Vous pouvez assigner les résultats obtenus aux emplacements vides de vos cartes, ou aux emplacements d'"impact" des cartes des autres joueurs, avec leur permission. Les emplacements d'impact sont ceux qui ont le symbole de l'éclair (⚡).
- **Emplacements :** Certains emplacements nécessitent des types de Compétences, des compositions ou des faces de dés spécifiques. Lors de l'assignation de dés, certains

donnent des bonus (ex: Cubes d'Impulsion), tandis que d'autres ont un coût (ex: dépenser de l'Impulsion de cette même Carte). Les emplacements d'"impact" (⚡) peuvent être utilisés par n'importe quel joueur.

- **Pénalités :** Les Dés non placés sont considérés comme des pénalités, des inconvénients que vous subissez lors de la réalisation de l'Action, tels que la perte de Temps, de Moral ou de Santé (déplacez le curseur de la statistique appropriée vers la gauche). Si une statistique atteint zéro, lisez l'entrée avec le même numéro que la Carte de Mission, dans le Livre d'Histoires TAKE, ce qui peut mettre fin à la partie. Les Dés de Contretemps ou *Setback* (symbolisés par une icône) sont remis dans la Zone de Dés de Défi.
- **Résultat de l'Action :** Un autre joueur lit le résultat de l'Action dans le Livre d'Histoires, qui décrit les conséquences et les bénéfices (ex: gagner des Pièces,

obtenir une Carte de Mission Secondaire ou *Quest*, ou recevoir un ajustement de statistiques). Si vous obtenez plus de points dans une statistique que son maximum autorisé (max. 6), vous gagnez un jeton de Compétence aléatoire à la place.

- **Restrictions aux Actions de Lieu :** Généralement, vous ne pouvez réaliser qu'une seule Action de Lieu par Lieu et par partie. Si vous en avez déjà réalisé une, vous devez choisir soit une Action de Carte, soit une Action de Départ dans les tours futurs, si vous retournez dans ce Lieu plus tard.
- **Continuer et Vous pouvez continuer :** Si le résultat d'une Action spécifie "continuer", vous DEVEZ réaliser une Action supplémentaire (de n'importe quel type). Si cela se produit alors que vous effectuez une Action de Lieu, vous pouvez ignorer les restrictions sur les Actions de Lieu et effectuer une autre Action différente dans le même Lieu.

Si le même résultat survient depuis une Carte en jeu, et que vous avez déjà effectué une Action de Lieu, vous ne pourrez pas choisir d'effectuer une autre Action dans ce Lieu. À l'inverse, si le résultat indique "vous pouvez continuer", VOUS AVEZ L'OPTION de réaliser une autre Action avec les mêmes possibilités que celles que nous venons de commenter, ou de terminer votre tour.

B. Actions de Cartes en jeu

Vous pouvez effectuer des Actions qui se trouvent sur les Cartes de votre Grille, dans vos Fournitures (Cartes Horizontales de Recherche/Missions Secondaires ou *Quests*) ou sur le Plateau Central (comme la Carte de Mission). Le processus de résolution est similaire à celui d'une Action de Lieu.

- Contrairement aux Actions de Lieu, les Actions de Cartes en jeu peuvent être effectuées plusieurs fois sur la même Carte, à moins d'indication contraire.
- Certaines Actions de Carte ont le coût et les résultats complets exprimés directement sur la Carte.

C. Action de Départ d'un Lieu

Elle vous permet de quitter votre Lieu actuel dans l'une des quatre directions cardinales (Nord, Sud, Est et Ouest). Le nord est toujours considéré comme l'"avant".

- **Lieux Listés (avec un numéro) :** S'il y a un numéro dans la direction de la boussole choisie (ex: 103), cela est considéré comme une Action de mouvement, au coût de 1 (il faut lancer 1 dé, atténuable si souhaité), qui ne nécessite pas de lire une entrée dans un quelconque Livre d'Histoires. Vous résolvez simplement le lancer et gagnez la Carte de Lieu indiquée.

- **Lieux avec Astérisque (*)** : S'il y a un astérisque, un autre joueur cherchera le passage numéroté avec le même numéro que votre Lieu actuel et lira la section correspondant à la direction choisie dans le Livre d'Histoires DEPART (Nord, Sud, Est ou Ouest). Cela révélera le coût de l'Action et le résultat.
- **Lieux sans Numéro ni Astérisque** : Vous ne pouvez tout simplement pas aller dans cette direction.
- **Effets de type "À l'arrivée"** : Certains Lieux ont une icône d'exclamation (!) qui indique qu'il faut suivre des instructions obligatoires en arrivant dans ce Lieu (ex: subir des dégâts climatiques).
- **Mouvement Partagé** : Si deux joueurs sont dans le même Lieu, l'un peut déplacer l'autre avec lui, sans coût supplémentaire. Ils peuvent également échanger des Pièces, des objets, de la flore et des véhicules.

4. Composants clés du jeu



- **Grille de Cartes** : Au fur et à mesure que vous gagnez des Cartes verticales, vous les placez dans votre grille de 3x3 autour de votre Personnage Central. Cela fournit de nouveaux emplacements pour des Dés et des pouvoirs. La première fois qu'un joueur complète sa grille, il prend la Carte de Destin 1705.
- **Réserve** : C'est une section sur la table à côté de votre Grille, où vous déposez les Cartes Verticales que vous acquérez et qui ne rentrent pas dans votre Grille. Votre capacité de stockage de ces cartes est limitée et est déterminée par les icônes de "capacité supplémentaire" de vos Cartes dans la Grille. Il est interdit d'utiliser les emplacements ou les pouvoirs des Cartes en Réserve. Vous pourrez échanger des Cartes en Réserve avec celles de votre Grille sous certaines conditions.
- **Fournitures** : C'est une autre section sur la table, à côté de votre Grille, où vous stockez les Cartes Horizontales





avec des Missions Secondaires et des Recherches (*Quests*). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de ce type que vous pouvez accumuler. Rappelez-vous que les autres types de Cartes Horizontales, comme les Cartes de Mission et les Cartes de Destin, sont stockées sur le Plateau Central. Dans une partie, il n'y aura qu'une seule Carte de Mission principale mais il peut y avoir plusieurs Cartes de Destin qui s'empilent les unes sur les autres. Les autres sont conservées dans la section des Fournitures.

- **Pouvoirs d'Impulsion (*Boost*)** : Ils peuvent être utilisés à tout moment, même pendant le tour d'un autre joueur. Vous dépensez les Cubes d'Impulsion sur une carte spécifique pour activer son effet. La capacité d'Impulsion d'une Carte est limitée au nombre d'espaces de stockage de Cubes imprimés dessus.



- **Valeur en Pièces** : Certaines Cartes ont une valeur en Pièces, qui devient pertinente lorsque la partie vous l'indique.
- **Glossaire** : Le Livre des Secrets contient un glossaire avec les concepts que vous découvrirez. Il est recommandé de le consulter seulement après avoir rencontré le terme ou le type de Carte pour la première fois.

5. Fin de la partie

Dans *Vantage*, une partie peut se terminer de plusieurs manières :

- **Mission Accomplie** : Si vous accomplissez la Mission du groupe, vous pouvez choisir de terminer la partie ou de continuer pour essayer d'accomplir également une Carte de Destin.

- **Destin Accompli** : Accomplir un Destin met fin à la partie, que vous ayez terminé la Mission ou non.

Cependant, si vous souhaitez encore essayer d'accomplir la Carte de Mission, vous pouvez choisir de ne pas lire le passage de la Carte de Destin, pour continuer à travailler sur la Mission.
- **Statistique à Zéro** : Si le Temps, le Moral ou la Santé de n'importe quel joueur tombent à zéro, lisez l'entrée correspondant au numéro qui apparaît sur la Carte de Mission, dans le Livre d'Histoires TAKE. Les options présentées dans ce passage peuvent ou non mettre fin à la partie, et pourraient même vous donner une dernière chance de continuer.
- **Temps Limite Auto-imposé** : Vous pouvez également décider de terminer la partie lorsque le temps de jeu que vous aviez alloué est écoulé.

À la fin de la partie, toutes les Cartes et tous les composants sont remis à leurs emplacements d'origine, réinitialisant tout complètement pour une nouvelle aventure lors de la prochaine partie.

