

VANTAGE

UN'AVVENTURA OPEN-WORLD

creato da Jamey Stegmaier

grafica di Valentina Filić, Sören Meding e Emilien Rotival

1-6 giocatori • 120-180 minuti • età 14+ • cooperativo

Vantage è un gioco di avventura cooperativo open-world che offre un intero pianeta da esplorare in sessioni autonome che iniziano con i giocatori distribuiti casualmente in tutto il mondo. Con quasi 800 luoghi interconnessi e oltre 900 altre carte da scoprire, il mondo sarà il vostro sandbox.

INDICE

Componenti	2
Preparazione	3
Panoramica del Gioco	4
Carte Luogo	5
Turno di Esempio	6
Potenziamenti	11
La Griglia delle Carte	12
Anatomia delle Carte	12
Fine della Partita	13
La Vostra Prima Partita	13
Promemoria Utili	16

PANORAMICA E OBIETTIVO

Iniziate la partita su una nave intergalattica diretta verso lo stesso pianeta inesplorato, con 1 delle 21 Missioni come obiettivo principale. Ogni giocatore selezionerà uno dei 6 personaggi unici, salirà su una capsula di salvataggio monoposto che si schianterà in 1 dei 126 diversi luoghi.

Osserverete la vostra posizione da una prospettiva in prima persona: potrete comunicare e supportare gli altri giocatori, ma sarete separati da enormi distanze, quindi solo voi potrete vedere la vostra posizione attuale. Avrete completa libertà su come esplorare, scoprire e interagire con il pianeta.

Oltre a una vittoria nella Missione, nel Destino oppure Epica (*completando sia la Missione che il Destino*), potrete definire il successo della partita attraverso qualsiasi cosa perseguirete e raggiungerete. **Vantage non è un gioco a campagna.** Ogni partita è un'esperienza a sé stante; porterete nelle sessioni future soltanto ciò che avrete imparato su questo mondo.



IMPORTANTE:

Fino a quando non vi viene chiesto di prendere una carta o di leggere un Libretto dei Racconti, non dovete guardare il contenuto di nessuna carta o libretto (a parte questo regolamento) e non dovete aprire i mazzi spoiler.

DOPO AVER APERTO LA SCATOLA PER LA PRIMA VOLTA

Staccate tutti i gettoni Abilità e le monete, poi aprite tutti i mazzi delle carte tranne quelli spoiler. Conservate le carte in ordine numerico, con i numeri rivolti verso l'alto, in modo da poterle trovare rapidamente. Vedere pagina 3 per un'immagine di dove andranno poste le carte; quelle grandi saranno conservate in 3 mazzi.

Trovate le carte dalla **1709** alla **1714**. Ogni volta che prenderà delle carte Luogo dalla scatola, il giocatore che gestisce le carte userà questi segnaposto, rendendo più facile riportarle nell'ordine originale.

COMPONENTI

415 carte grandi
(doppia faccia; 80x120 mm)



916 carte standard (57x87mm)



1 pacchetto di carte Spoiler



8 Libretti dei Racconti



1 Libretto dei Vantaggi



1 Mappa



20 dadi Sfida



12 dadi Abilità



50 cubetti Potenziamento



60 gettoni Abilità



45 Monete



6 segnalini Tempo
(1 per giocatore)



6 segnalini Morale
(1 per giocatore)



6 segnalini Salute
(1 per giocatore)



6 supporti per le carte Luogo
(1 per giocatore)



Always Board
NEVER BORED

In Vantage, le carte non vengono mai mescolate, quindi non avrete bisogno di bustine protettive. Tramite il modulo su stonemaiergames.com/replacement-parts, potrete richiedere le eventuali parti danneggiate o mancanti.



PREPARAZIONE

- 1 Piazzate sul tavolo la scatola del gioco, vicino al giocatore incaricato di gestire le carte (*riceverà le carte Segnaposto 1709-1714*); questo sarà più efficiente, invece di passare la scatola in tra i giocatori. Inclinate leggermente i tre mazzi delle carte grandi.
- 2 Posizionate la mappa al centro del tavolo, lasciando i segnalini Tempo, Morale e Salute nelle vicinanze. Entrambi i lati della mappa sono funzionalmente identici.
- 3 Disponete tutti i gettoni Abilità, le Monete, i cubetti Potenzamento, i dadi Abilità e i Libretti dei Racconti formando una riserva generale vicino alla mappa. Il retro della maggior parte dei Libretti contiene una guida di riferimento.
- 4 Riempite il riquadro dei dadi Sfida sulla mappa (*riserva*) con 8 dadi Sfida, più 2 per ogni giocatore (*ad esempio, con tre giocatori ci saranno 14 dadi*), quindi riportate nella scatola i restanti.
- 5 Ogni giocatore riceve un supporto per le carte Luogo. Scegliete a caso chi sarà il **primo giocatore**.
- 6 Piazzate il Libretto dei Vantaggi sul tavolo, con l'ultima pagina rivolta verso l'alto, in modo da visualizzare la posizione **000**. Per completare la preparazione seguite le istruzioni in questa pagina **000**, usando i dadi Abilità per la randomizzazione. È qui che ogni giocatore otterrà in modo indipendente il proprio personaggio e le proprie statistiche iniziali.

Per la vostra prima partita, vi consigliamo il livello iniziale "audace" per il Tempo, il Morale e la Salute ed evitate i luoghi dello schianto difficili (i primi sei dall'alto). Altri consigli per la prima partita sono disponibili a pagina 13.

Potete guardare un video con le regole su stonemalergames.com/games/vantage/rules-faq.

www.alwaysboardgames.com

info@alwaysboardgames.com

PANORAMICA DEL GIOCO

Una partita è divisa in turni che si svolgono in senso orario attorno al tavolo. Ogni giocatore eseguirà 1 azione per turno (*salvo diversa indicazione*), utilizzando le abilità offerte da qualsiasi altro giocatore per ridurne il costo; lancerà i dadi Sfida in base a tale costo, così da determinare eventuali complicazioni incontrate; posizionerà i dadi sulle carte nella griglia per mitigare tali complicazioni. Quando farete un'azione avrete sempre successo; la sfida è evitare di perdere Tempo, Morale e Salute.

In genere, iniziate la partita esplorando il luogo in cui siete arrivati, che sarà diverso da quello degli altri giocatori, e interagendo con i vari altri luoghi nella speranza di aggiungere carte alla vostra griglia 3x3; tali carte offriranno ulteriori spazi per il posizionamento dei dadi Sfida e altri poteri. Uno o più giocatori potranno perseguire la Missione condivisa (*il motivo per cui siete arrivati su questo pianeta*) e lungo il percorso potrete scoprire vari destini (*opzioni per risolvere il proprio Destino su questo mondo o oltre*). Sarà necessario scoprire le carte Destino: non verrà rivelato alcun Destino durante la preparazione. Dovrete collaborare per condividere le conoscenze, le abilità e gli spazi per i dadi, cercando di evitare che il Tempo, il Morale o la Salute di qualsiasi giocatore vengano ridotti a 0.

Regola Universale per un divertimento tematico

Se avete dei dubbi su una regola, una carta, un'abilità o qualsiasi altra cosa di Vantage, **scegliete la risposta più divertente e tematicamente pertinente.**

Siamo sempre lieti di aiutarvi in tempo reale oppure dopo la partita, se pubblicherete la vostra domanda (*con i dettagli della situazione, incluso il testo esatto, se disponibile*) nel gruppo Facebook di Vantage, su BoardGameGeek, sulla pagina delle FAQ di Vantage del nostro sito web oppure sul server Discord della Stonemaier Games. La webapp Rulepop (vantage.rulepop.com) è disponibile per le regole, gli errata e i Libretti dei Racconti in formato digitale.

Informazioni condivise

Dato che il luogo in cui vi trovate rappresenta il punto di osservazione dal vostro punto di vista (*ciò che potete vedere*), **soltanto voi potete guardare la carta Luogo in cui siete.**

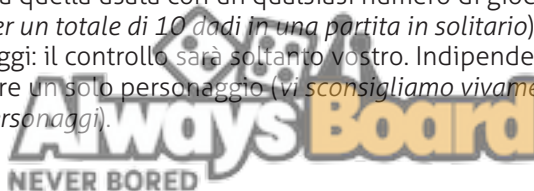
- ▶ Non potete guardare nessuno dei vostri luoghi precedenti o quelli visti dagli altri giocatori. Potete descrivere agli altri l'illustrazione di una carta, leggerne la descrizione ad alta voce e condividere le opzioni per le azioni relative.
- ▶ Se vi viene chiesto di leggere una pagina del Libretto dei Vantaggi, dovete guardare soltanto quella senza mostrarla agli altri.
- ▶ Segnalini, dadi, le carte nelle griglie e nella riserva di ogni giocatore, oltre alle carte che sono state piazzate sul tavolo, sono informazioni pubbliche.

I Libretti dei Racconti

Nella maggior parte dei turni si farà riferimento a brevi passaggi testuali su uno dei Libretti dei Racconti: all'inizio del vostro turno leggerete il costo e l'azione (*in grassetto*), poi, più avanti nel vostro turno ne leggerete l'esito (*testo non in grassetto*). Consigliamo ai giocatori di condividere la lettura dei testi ad alta voce, dove un altro giocatore leggerà durante il vostro turno, in modo che possiate concentrarvi sui meccanismi di esecuzione di un'azione.

Modalità in Solitario

La modalità in solitario è uguale a quella usata con un qualsiasi numero di giocatori (*il numero di dadi Sfida varierà come di consueto, per un totale di 10 dadi in una partita in solitario*). Non c'è un automa che rappresenta gli altri personaggi: il controllo sarà soltanto vostro. Indipendentemente dal numero dei giocatori, controllerete sempre un solo personaggio (*vi sconsigliamo vivamente di interrompere l'immersione giocando con più personaggi*).



CARTE LUOGO

La vostra carta Luogo rappresenta la vostra posizione attuale sul pianeta e include ciò che potete vedere e molte delle opzioni di azione. Conservatela nel vostro supporto in plastica.

I numeri specificati nelle descrizioni seguenti sono degli esempi che si riferiscono al luogo utilizzato qui di seguito.

- 1 Arte (sfondo):** questo è il vostro punto di vista, cioè quello che state vedendo. Potete descriverlo agli altri giocatori, ma non potete rivelare la carta, dato che loro si trovano altrove sul pianeta e non possono vedere attraverso i vostri occhi.
- 2 Numero della posizione (in alto a sinistra):** fornite questo numero agli altri giocatori quando dovete interagire con questo luogo, in modo che possano trovare la voce corrispondente (272) in uno dei Libretti dei Racconti.
- 3 Bussola (in alto a destra):** questo simbolo mostra i 4 diversi punti cardinali verso cui è possibile dirigersi dalla posizione attuale (*l'alto rappresenta sempre il nord*). La bussola può includere:
 - **Luoghi adiacenti numerati** (*nell'esempio, 500, 273 e 271*): dirigersi verso uno qualsiasi di questi luoghi è un'azione **move** del costo di 1, senza una voce nel Libretto dei Racconti.
 - **Luoghi adiacenti senza numero:** dopo aver scelto di andare nella direzione di un luogo con ✱, il costo verrà rivelato nel Libretto dei Racconti **depart** per questo numero del luogo (*nell'esempio, "272 S"*).
 - **Luoghi bloccati:** se non c'è un numero oppure un ✱, non potete uscire da quel luogo seguendo quella direzione.
- 4 Descrizione:** un breve testo del luogo. Potete anche leggerlo agli altri giocatori.
 - In alcuni luoghi, in basso a sinistra trovate l'icona 🗨️, seguita da un testo tra virgolette. Questo significa che in quel luogo vi sta parlando il misterioso Viaggiatore.
 - L'icona ⚠️ indica un'istruzione obbligatoria che dovete applicare immediatamente all'arrivo nel luogo (*in genere una penalità legata al clima; vedere a pagina 10*).
 - Le icone elementali (*ad esempio 🌀*) indicano un'interazione con qualcosa di tale composizione.
- 5 Azioni del Luogo (quasi sempre nella barra laterale a destra):** potete anche leggerli agli altri giocatori. Questi rappresentano i diversi modi con cui potete interagire con il luogo, all'interno delle seguenti categorie: **move** 🚶, **look** 🔍, **engage** 🎯, **help** 🤝, **take** 📦, **overpower** 🔪. A meno che il risultato di un'azione non indichi diversamente (*vedere "Fine del Proprio Turno" a pagina 11*), per ogni luogo potete fare soltanto 1 azione luogo.



TURNO DI ESEMPIO

Questa pagina vi fornisce una breve panoramica di un esempio di gioco e ognuno di questi passaggi verrà dettagliato alle pagine 7-11.

1. **Scegliere un'azione tra i tre tipi disponibili:** mi trovo nella posizione 272 e decido di fare un'azione luogo (vedere a pagina 7 per le informazioni sui tre tipi di azioni). Leggo ad alta voce la descrizione del luogo e descrivo ciò che vedo. L'area non sembra pericolosa, quindi decido di eseguire l'azione **move-WANDER** (non posso cambiare idea dopo aver proceduto al passo successivo).



2. **Leggere il costo e l'azione (non l'esito):** un altro giocatore trova la voce 272 nel Libretto dei Racconti **move** e guarda il costo (3) e l'azione ("**WANDER around the mysterious area**"). Non legge l'esito dell'azione.

272 ③ **WANDER** around the mysterious area:

3. **Ridurre il costo di 1 per ogni gettone Abilità corrispondente pagato facoltativamente da qualsiasi giocatore:** non ho un gettone Abilità **move**, ma un altro giocatore sì. Ne scarta uno per ridurre di 1 il mio costo.

4. **Lanciare tanti dadi Sfida presi dalla riserva quanto è il costo rimanente:** lancio 2 dadi Sfida e ottengo 1 Tempo e 1 Salute che dovrò affrontare (tematicamente, l'azione ha richiesto più tempo del previsto e facendola mi sono fatto male).

5. **Uno alla volta, piazzare i dadi Sfida lanciati sulle carte nella griglia (ogni riquadro sulle vostre carte e ogni spazio impatto sulle carte degli altri giocatori):** il mio personaggio, il capitano, ha entrambi gli spazi dei dadi Sfida vuoti. Sto eseguendo un'azione **move**, quindi posso posizionare qualsiasi dado nello spazio **move** – per questo scelgo il dado **Tempo** – e ottengo subito 1 cubetto Potenziamiento (📦), che piazzo sul mio personaggio. Nella mia griglia ho soltanto la carta Personaggio e nessun altro giocatore ha uno spazio impatto (⚡) vuoto dove poterci piazzare il dado con il risultato Salute, quindi non lo posso piazzare.



6. **Subire le penalità per i dadi Sfida lanciati ma non piazzati:** il dado Salute che non ho potuto piazzare deve andare nella sezione centrale per le penalità ("**Challenge Dice (Penalty)**") e quindi perdo 1 punto Salute (aggiornando il mio indicatore). Il dado Tempo rimane sulla mia carta Personaggio.

7. **Leggere l'esito dell'azione:** un altro giocatore legge l'esito della voce 272, nel Libretto dei Racconti **move**.

8. **Fine del proprio turno:** il risultato dell'azione non conteneva la scritta "continue", quindi il mio turno è terminato. Se invece ci fosse stata la scritta "continue", sarei stato obbligato ad eseguire un'altra azione; se ci fosse stata la scritta "You may continue", la scelta se eseguire o meno un'altra azione sarebbe stata mia. Questo si applica soltanto al mio turno attuale; nel mio prossimo turno non potrò continuare ad agire in questo luogo, a meno che un'altra azione non me lo permetta. Il giocatore alla mia sinistra potrà fare ora il suo turno.

COME FARE IL PROPRIO TURNO (PAGINE 7-11)

Nel vostro turno, eseguirete un'azione seguendo alcuni passaggi in ordine (*questi sono mostrati anche nel diagramma di flusso sul retro dei Libretti dei Racconti*). **Quando fate un'azione avete sempre successo**; la sfida è evitare di perdere Tempo, Morale o Salute. Dopo il vostro turno, la partita procede in senso orario con il giocatore successivo.

1. Scegliere un'azione dai tre tipi disponibili (*Luogo, Carta, Partenza*). Potete scegliere l'azione del turno senza saperne il costo o l'esito, ma avrete sempre successo.

► **Azioni Luogo:** ogni luogo elenca le azioni (*di solito sono 6*) tra le categorie seguenti: **move** 🏠, **look** 🔍, **engage** ⚔️, **help** 🤝, **take** 📦, **overpower** ⚡.

- Fate riferimento al Libretto dei Racconti per il luogo attuale (*ad esempio, l'azione **look-STUDY** nel luogo 272 si riferisce alla voce 272 del Libretto **look***).
- **Se qui avevate già eseguito un'azione del luogo (anche in un turno precedente, non necessariamente l'ultimo), in questo non potete farne un'altra.** Scegliete invece l'Azione di Partenza o un'azione sulle vostre carte.
 - **"Always available"**: alcuni luoghi hanno un elenco di azioni che potrebbero contenere questa scritta, ad indicare che un'azione specifica è sempre disponibile. Tale azione sarà disponibile in questo luogo anche se l'avevate già eseguita oppure ne avevate fatta un'altra.
- Se nella partita un altro giocatore ha già visitato uno stesso luogo, non potete fare un'azione luogo tematicamente contraddittoria (*ad esempio, se un giocatore ha precedentemente bruciato un ponte nel vostro luogo, non potete attraversarlo*). Dato che Vantage è un gioco a sessione singola altamente visivo, i giocatori dovrebbero essere in grado di ricordare dove sono stati o cosa hanno fatto (*se necessario, potete prendere appunti*).

► **Azioni sulle carte non-Luogo:** molte carte non-Luogo contengono delle azioni. Queste comprendono le azioni sulle carte nella vostra griglia, nella riserva e nel centro.

- Fate riferimento alla voce del Libretto dei Racconti per quella carta specifica (*ad esempio, per un'azione di **help-EQUIP** sulla carta 1435, fate riferimento alla voce 1435 nel Libretto dei Racconti **help***).
- Non potete guardare la carta che state per prendere (*se ce n'è una*) fino a quando non avete completato l'azione.
- A meno che non sia specificato diversamente, potete fare un'azione di una carta non-Luogo anche se ne avete già fatte altre su quella stessa carta.

► **Azioni di Partenza:** allontanatevi dal vostro luogo in 1 delle 4 direzioni cardinali verso un altro luogo (*il nord punta sempre verso l'alto*). Questa è un'azione **move**.

- Ogni numero (500, 273 e 271 per questo luogo) corrisponde ad un **luogo adiacente**. Potete raggiungere uno qualsiasi di questi luoghi usando un'azione **move** del costo di 1 (**WALK** o **SWIM**) che non utilizza un Libro dei Racconti.
- Ogni stella (★) richiede invece di fare riferimento al Libretto dei Racconti **depart**. Per questo luogo dovrete consultare la voce "S" per la posizione 272 nel Libretto dei Racconti **depart** per il costo, l'azione e l'esito dello spostamento a sud da questo luogo.
- Nel raro caso in cui una direzione non mostri né un numero di luogo né una ★, non potete partire da quel luogo in quella direzione.



Avete una libertà pressoché totale riguardo all'azione che sceglierete, dato che non ci sono prerequisiti/spese in termini di risorse per fare questa scelta. Non potete cambiare idea sull'azione dopo averne letto il costo e la descrizione. Gran parte del gioco consiste nell'intuire, discutere e imparare provando.

2. **Leggere il costo e l'azione (*non l'esito*).** Come accennato in precedenza, il costo e/o l'azione sono stampati su alcune carte, sebbene la maggior parte richieda ai giocatori di consultare un Libretto dei Racconti. Spesso utilizzerete una voce del Libretto per vedere il costo e l'azione completa. Usate il Libretto dei Racconti corrispondente alla categoria (*ad esempio, engage*) e la voce relativa alla carta su cui appare l'azione (*ad esempio, luogo 272*).

- ▶ Alcune carte contengono già il costo completo, l'azione e l'esito: per queste azioni non dovete fare riferimento ad un Libretto dei Racconti. Oltre al tipo di azione e al costo standard (*la quantità di dadi Sfida da lanciare nel passo 4*), alcune azioni sulle carte nella griglia hanno anche un costo di potenziamento (🎲: *un cubetto da pagare per quella carta*). Nell'esempio a destra, questa è un'azione **help** dal costo di 4 che richiede di pagare anche 1 cubetto Potenziamento.
- ▶ Se l'Azione di partenza che avete scelto è rivolta al luogo adiacente indicato da un numero, il costo **move** è 1. Gli altri luoghi adiacenti sono contrassegnati con un ✱; in tal caso, dopo aver dichiarato una direzione dovete leggere il loro costo nel Libretto dei Racconti **depart**. Se vi spostate in una specifica direzione ortogonale (*ad esempio, verso est*) e nel Libretto dei Racconti **depart** è presente una voce di direzione diagonale correlata (*ad esempio, "move south-east"*), potete decidere di spostarvi in quella direzione invece di quella scelta in origine.
- ▶ Per le azioni con costo **X**, dovete scegliere un valore da 1 a 6. Questo indica quanto impegno impiegherete nell'azione e l'esito della stessa dipenderà dal valore del costo che avete scelto.



REGIONE COSTO AZIONE ESITO

272 (C) 3 STUDY the blobs:

3. **Ridurre il costo di 1 per ogni gettone Abilità corrispondente pagato facoltativamente da qualsiasi giocatore.** Utilizzare i gettoni Abilità per ridurre i costi ridurrà le probabilità di perdere Tempo, Morale e Salute a causa dei dadi Sfida non posizionati.

- ▶ Le abilità (*gettoni*) rappresentano intuizioni e consigli.
- ▶ I giocatori possono pagare questi gettoni per avvantaggiarsi a vicenda in qualsiasi momento, non soltanto per ridurre i costi delle azioni.
- ▶ Scartate nella riserva generale i gettoni Abilità che avete pagato. Siete limitati ai gettoni forniti con la scatola del gioco.



4. **Lanciare un numero di dadi Sfida presi dalla riserva quanto è il costo rimanente.** Il costo di un'azione rappresenta la sua difficoltà; lanciate un numero di dadi Sfida pari al costo (*ad esempio, per un costo di 2, lanciate 2 dadi Sfida*).

- ▶ Ad esempio, se il costo è 3 e un giocatore ha pagato 1 gettone Abilità **look**, dovreste lanciare 2 dadi Sfida invece di 3. Se nel passo precedente il costo è stato ridotto a 0, non lancerete alcun dado Sfida.
- ▶ Se (*e solo se*) nella riserva ci sono meno dadi Sfida disponibili rispetto al costo rimanente, prima **ripristinate** TUTTI i dadi Sfida sulle carte nella griglia e nella sezione penalità del centro riportandoli nella riserva. *Ad esempio, se il costo rimanente è 2 ma nella riserva c'è solo 1 dado, prima ripristinateli tutti, poi lanciatene 2 presi dalla riserva ripristinata.*
- ▶ La quantità totale dei dadi Sfida nel gioco è sempre di 8 più 2 per giocatore (*quelli in eccesso non sono utilizzati: lasciateli nella scatola*).



5. Uno alla volta, piazzare i dadi Sfida lanciati sulle carte nella griglia (*e negli spazi Impatto* ⚡) vuoti nelle griglie degli altri giocatori). Posizionando un dado in uno spazio vuoto eviterete di subirne la sua penalità.

- Ogni spazio può contenere al massimo 1 dado. La maggior parte degli spazi ha delle limitazioni sui tipi di dadi Sfida che possono essere piazzati. Ad esempio:



Tipo abilità (qui potete piazzare un dado Sfida solo se state facendo un'azione **move** 🐎).



Abilità (qui potete piazzare un dado Sfida solo se state facendo un'azione **help-CREATE**). **Importante:** se avete spazi per i dadi o poteri correlati alle abilità, fate molta attenzione quando vi spostate in un nuovo luogo, soprattutto se qualcuno vi sta leggendo il Libretto dei Racconti).



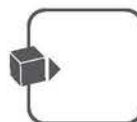
Interazione (in questo spazio potete piazzare un dado Sfida soltanto durante un'azione che coinvolge una creatura di questo tipo (🐎)). Questo include azioni luogo e azioni sulle carte che mostrano questa icona, più le azioni di partenza interattive (ad esempio, "Sneak past the creature").



Alcuni spazi contengono le icone ⌚, ★, ♥, ↻ ad indicare che ci potete piazzare solo un dado che mostra quel risultato specifico. Per uno spazio senza un'icona specifica, potete piazzarci qualsiasi dado (anche —).



Alcuni spazi forniscono dei bonus immediati quando ci piazzate un dado Sfida (**freccia rivolta verso l'esterno dello spazio**; ponete il cubetto ottenuto sulla stessa carta). Sebbene in genere il bonus sia un cubetto Potenziamiento, ne potete trovare anche altri (un'abilità, ⌚/★/♥, una carta specifica, ecc.).



In alcuni spazi è previsto un costo per piazzarci un dado Sfida (**freccia rivolta verso lo spazio**; dovete pagare il cubetto Potenziamiento (1 o 2, come indicato) preso dalla stessa carta).



Per piazzare un dado Sfida in uno spazio relativo ad un terreno (ad esempio sott'acqua, identificato visivamente da un'immagine), il luogo attuale deve corrispondere a quel terreno.



Gli spazi per i dadi Impatto (⚡) possono essere usati da qualsiasi giocatore (con il vostro permesso), anche se si trovano in un luogo diverso. Rappresentano la competenza e la personalità (ad esempio, un personaggio con uno spazio Impatto sul Morale è qualcuno con un atteggiamento positivo e una qualità di comando). Se un altro giocatore piazza un dado Sfida nel vostro spazio per i dadi Impatto ed è indicato un bonus (ad esempio, un cubetto Potenziamiento), lo ottenete.

- Se un altro giocatore si trova nel vostro stesso luogo, potete piazzare i dadi Sfida negli spazi liberi delle sue carte (anche negli spazi non impatto), sempre con il suo permesso.
- Se un altro giocatore ha nella sua riserva una carta relativa ad un luogo e vi trovate proprio in quel luogo, potete eseguire le azioni indicate su quella carta.
- Ogni volta che un dado Sfida viene piazzato in uno spazio, ci rimane fino a quando tutti i dadi Sfida non saranno stati ripristinati (vedere il passo 4 a pagina 8).

6. Subire le penalità per i dadi Sfida lanciati ma non piazzati, quindi scartarli nell'area delle penalità nel centro.

- ▶   . Rappresentano la perdita di Tempo, Morale o Salute. Se non potete piazzare questi dadi sulle carte, scartateli nell'area delle penalità del centro e perdetevi subito il Tempo, il Morale o la Salute indicati sui dadi, aggiornando l'indicatore appropriato. Se una di queste statistiche è ridotta a zero, leggete l'entrata della Missione nel Libretto dei Racconti **take**.
- ▶  Rappresenta una battuta d'arresto. Se non piazzate il dado con questo simbolo, riportatelo nella riserva (*questo ritarderà il potenziale ripristino completo, quando tutti i dadi nelle griglie delle carte e nell'area delle penalità ritornano nella riserva*).
- ▶  Rappresenta un risultato nullo (*che è un buona cosa*). Riportatelo nell'area delle penalità al centro.

7. Leggere l'esito dell'azione. La maggior parte delle azioni produce un beneficio immediato descritto nel Libretto dei Racconti (*oppure sulla carta per alcune azioni delle carte*).

- ▶ Negli elenchi con più opzioni, dovete fare una scelta prima di leggere o visualizzare l'esito (*ad esempio, se decidere di spostarvi nel luogo 259, guarderete quella carta soltanto dopo aver preso la decisione*).
- ▶ Se a conseguenza dell'azione il vostro luogo cambia, il giocatore incaricato di gestire le carte prenderà la vostra carta Luogo nel vostro **supporto** e la riporterà nella scatola, poi troverà e vi darà quella nuova. Nel raro caso in cui vi spostate in un luogo in cui si trova un altro giocatore, scambiatela semplicemente a necessità.
- ▶ Se l'effetto  di un luogo (*all'arrivo*) o qualsiasi altra penalità vi impone di subire 1 danno, caldo, freddo o ipossia, perdetevi la possibilità di decidere tra 1  o entrambi 1  e 1 .
- ▶ Se doveste guadagnare dei    quando quella statistica è già al massimo (6), otterrete invece 1 abilità a caso (*lanciate un dado Abilità e ottenete il gettone Abilità corrispondente*).
- ▶ **Abilità**
 - Se i risultati includono un pagamento per un'abilità (*ad esempio, pagare 1 **move** o 1 **overpower***), qualsiasi giocatore può scartare il gettone Abilità corrispondente in modo che ne otteniate il beneficio. Se nessuno paga, non otterrete il beneficio.
 - Se i risultati includono un beneficio per un'abilità (*ad esempio, ottenere 1 **move** o 1 **engage***), guadagnate un gettone Abilità di quel tipo.
 - Se i risultati indicano di **guadagnare un'abilità a caso**, lanciate un dado Abilità per determinare il gettone da ottenere. A volte, il beneficio è un'abilità specifica (*ad esempio, "Roll 2 skill dice and gain all **move** results"*).
- ▶ Se un altro giocatore si trova nel vostro stesso luogo, durante questa fase potete:
 - partire/spostarsi con voi (*simultaneamente, con il suo permesso; non ne pagherà il costo*) e
 - dargli monete, oggetti, flora e veicoli (*ignorare gli effetti "when placed" sulle carte scambiate; tali carte manterranno tutti i dadi Sfida ma perderanno tutti i cubetti Potenziamiento*).
- ▶ Se il risultato di un'azione o una qualsiasi conseguenza vi fa perdere qualcosa che non possedete (*ad esempio, perdere soldi quando non ne avete, perdere una carta dalla riserva quando non avete carte nella riserva, ecc.*), ignorate tale richiesta. Questa regola si applica soltanto agli esiti, **non ai costi**: se non potete pagare il costo indicato, non potete ottenere il beneficio relativo.

244 [A] (2) INSPECT the orb: The orb is made of a shimmering, glass-like substance, and there are markings on the outside with which you might be able to interact. You don't see how to access the interior, but there must be a way inside. Gain 1 boost and either 1 **engage** or 1 **take**; you may continue.

Se doveste ottenere una carta che avete già nella vostra griglia, guadagnate invece 1 cubetto Potenziamiento da piazzare sulla carta che avete (*se possibile*).

Se doveste ottenere una carta che ha già un altro giocatore, decidete tra voi due chi la prende. Se la prendete voi, tutti i dadi Sfida su di essa andranno ripristinati e qualsiasi cubetto Potenziamiento sarebbe scartato; se presenti, otterrete i benefici "when placed" sulla carta. Se la prende l'altro giocatore, otterrete invece 1 cubetto Potenziamiento da porre sul vostro personaggio (*se possibile*).

8. Fine del proprio Turno. Se il risultato dell'azione di un luogo include istruzioni per continuare il turno ("continue"), dovrete fare un'azione aggiuntiva, ignorando la limitazione nel passo 1 (ad esempio, se è già stata eseguita l'azione **engage** del luogo, dovete scegliere un'altra azione luogo, ma non la stessa azione **engage**).

- ▶ Alcuni risultati includono istruzioni per continuare con un'azione specifica. Se si tratta di un'azione indicata nel luogo, ripartite dal passo 2. Altrimenti, ripartite dal passo 1.
- ▶ Alcune azioni non relative al luogo includono istruzioni per "continuare", ma queste non ignorano la limitazione del passo 1.
- ▶ A volte, le istruzioni recitano "You may continue"; in tal caso, continuare a eseguire un'altra azione è una scelta, non un obbligo. Questo si applica soltanto al vostro turno attuale; in un turno futuro non potete rimanere in questo luogo a meno che un'altra azione non ve lo consenta.



POTENZIAMENTI

In qualsiasi momento di un turno qualunque (**anche durante un'azione oppure mentre un altro giocatore sta facendo un'azione**), potete usare i poteri dei cubetti Potenzimento (🎲) sulle carte nella vostra griglia per trarne vantaggio. I cubetti rappresentano la conoscenza appresa mentre esplorate il pianeta e utilizzate le cose che avete scoperto.



**POTENZIAMENTO GUADAGNATO/
PAGATO NEI LUOGHI (E SU
QUESTA CARTA PERSONAGGIO)**



**POTENZIAMENTO
GUADAGNATO/PAGATO SU
QUESTA CARTA**

- ▶ Il cubetto Potenzimento ottenuto/pagato dai luoghi va al/dal vostro personaggio (ad esempio, se il testo del Libretto dei Racconti di un'azione di un luogo ha la scritta "Gain 1 Boost", ponetelo sul vostro personaggio).
- ▶ Il potenziamento ottenuto/pagato su tutte le altre carte viene trasferito su/da quella carta.
- ▶ Ogni carta ha una capacità di potenziamento limitata che non può essere superata.
- ▶ Gli effetti dei poteri del potenziamento durano fino alla fine del turno attuale.
- ▶ Se invece della parola "boost" viene utilizzata l'icona (🎲), il numero di tali icone rappresenta la quantità di cubetti. 🎲 equivale a 1 cubetto Potenzimento, 🎲🎲 equivale a 2 cubetti Potenzimento.
- ▶ Non c'è un limite al numero dei cubetti Potenzimento nella riserva. Nel raro caso in cui tutti e 60 siano presenti sulle carte e ne servano altri, in sostituzione potete usare qualsiasi segnalino.
- ▶ Se un'abilità dei dadi Sfida contiene "place them in the centre", si riferisce all'area delle penalità del centro (altrimenti, ci sarebbe la scritta "refresh", che richiede di riportare i dadi Sfida nella riserva).
- ▶ Alcune carte vi chiedono di piazzare dei "segnalini" per tenere traccia dei progressi; i cubetti Potenzimento sono utilizzabili a questo scopo.
- ▶ I vostri poteri di potenziamento vi avvantaggiano. Se un potenziamento ha un'icona di impatto (⚡), può avvantaggiare qualsiasi giocatore.

LA GRIGLIA DELLE CARTE

Ogni volta che guadagnate una carta **verticale** (delle stesse dimensioni della vostra carta Personaggio), piazzatela in uno spazio libero nella griglia 3x3, che può contenere un massimo 9 carte, con il vostro Personaggio al centro. Non potete spostare le carte nella griglia. **La prima volta che un giocatore completa la propria griglia, ci piazzerà al centro la Destiny 1705.**



- ▶ A parte gli spazi/poteri di Impatto (⚡), tutti i benefici forniti dalle carte nella vostra griglia si applicano solo alle carte nella griglia stessa (non a quelle controllate da altri giocatori o nella vostra riserva).
- ▶ Ogni volta che **sostituite** o perdete una carta nella vostra griglia, ripristinate tutti i dadi sopra di essa e riportate qualsiasi cubetto Potenziamento presente nella riserva generale. Riportate nella scatola la carta perduta. Dovete sempre avere la carta Personaggio nella vostra griglia. Inserite la nuova carta nella stessa posizione di quella sostituita.
- ▶ L'adiacenza tra le carte è sempre ortogonale (carte che si toccano sui lati sinistro a destro oppure alto e basso).

Riserva

Avete anche una capacità limitata di **mettere in riserva** delle carte verticali al di fuori della vostra griglia (la capacità è il totale di tutte le icone + sulle carte nella vostra griglia e nella riserva). Ogni volta che guadagnate una carta ma la vostra griglia è piena, potete spostare nella riserva quella nuova o una già nella griglia (diversa dalla vostra carta Personaggio) per fare spazio. Quindi, se questa vi dovesse far superare la capacità della vostra riserva, ne perderete una dalla vostra riserva.

- ▶ Non potete usare spazi, abilità o poteri sulle carte nella riserva, ma queste mantengono i cubetti Potenziamento. Quando viene spostata nella riserva, i dadi Sfida di una carta sono ripristinati.
- ▶ Ogni personaggio ha un potere di potenziamento per trasferire una carta dalla riserva nella propria griglia (in uno spazio libero o scambiandola con una carta già presente); non otterrete i benefici "When placed" delle carte trasferite in questo modo dalla riserva.

Supporto

Alcune carte che ottenete sono **orizzontali**, non verticali. Queste saranno condivise con tutti i giocatori (Missioni e Destinì) o conservate nella vostra riserva. **Non c'è limite** al numero di carte orizzontali che potete avere nella vostra riserva. Non potete piazzare i dadi Sfida sulle carte orizzontali della vostra riserva.

ANATOMIA DELLE CARTE

SPAZIO PER UN DADO SFIDA (MOVE)

Uno dei vostri dadi Sfida può essere piazzato qui (con un'azione **move**); dopo averlo piazzato qui, ottenete 1 cubetto Potenziamento.

ALCUNE CARTE HANNO UN VALORE (C)

Il gioco vi dirà quando ciò è importante.

CAPACITÀ DELLA RISERVA

Quantità di carte verticali che potete tenere fuori dalla vostra griglia (1 extra)

BENEFICIO "WHEN PLACED"

Guadagno ottenuto quando ponete questa carta nella vostra griglia per la prima volta (2 potenziamenti); se il vantaggio riguarda altre carte, considera solo quelle nella vostra griglia.

NUMERO CARTA

SPAZIO PER UN DADO SFIDA

Come lo spazio Impatto (⚡), un dado Sfida con un risultato Morale (★) lanciato da qualsiasi giocatore può essere piazzato qui.

AZIONI DELLA CARTA

Quando ne eseguite una, fate riferimento alla voce del Libretto dei Racconti per questa carta (1435).

CAPACITÀ DI POTENZIAMENTO

Qualità dei cubetti Potenziamento che questa carta può contenere (6).

POTERE DEL POTENZIAMENTO

In qualsiasi momento, pagate 2 cubetti Potenziamento da questa carta per ottenere 1 Moneta o 1 gettone Abilità **move**.

POTERE DEI POTENZIAMENTI

In qualsiasi momento, scartate 1 cubetto Potenziamento da questa carta per fare quanto scritto.



FINE DELLA PARTITA

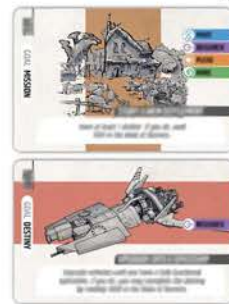
Una partita può terminare in diversi modi e i Libretti dei Racconti vi daranno la possibilità (o vi obbligheranno) di terminarla quando:

- ▶ Avete completato la Missione (*completare una Missione vi darà la possibilità di scegliere tra concludere la partita e continuare a perseguire un Destino*).
- ▶ Avete completato un Destino (*e poi potete leggere la relativa voce nel Libretto dei Racconti, che concluderà la partita*). Potete collezionare più carte Destino.
- ▶ Il Tempo, il Morale o la Salute di qualsiasi giocatore si sono ridotti a 0. In questo caso, leggete la voce della Missione nel Libro dei Racconti **take**.

Potete terminare la partita anche allo scadere del tempo a vostra disposizione. La durata di una partita varia notevolmente, a seconda di fattori casuali e scelte del giocatore (*ad esempio, eseguire le azioni indicate nella Missione potrebbe ridurre significativamente la durata*). Alcune partite potrebbero concludersi molto prima delle 2 ore, mentre altre potrebbero superare le 3 ore.

Oltre a una vittoria nella Missione, una vittoria nel Destino o una vittoria Epica (*sia la Missione che il Destino sono stati completati*), potete definire il successo attraverso qualsiasi cosa avete perseguito e raggiunto.

Al termine della partita, riportate nella scatola tutte le carte e i componenti (*le carte ottenute dal pacchetto spoiler ritornano in quel pacchetto*). In altre parole, tutto si resetterà completamente, così potrete iniziare una nuova avventura la prossima volta che giocherete. Per conservare il gioco, disponete le 3 pile di carte Luogo orizzontali all'interno dei rispettivi scomparti, inserendo i vari segnalini/dadi negli spazi vuoti rimasti, quindi posizionate tutti i Libretti dei Racconti sopra di essi.



LA VOSTRA PRIMA PARTITA

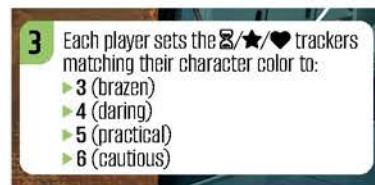
- ▶ **Per la vostra prima partita, vi consigliamo di usare il livello iniziale (*daring*) "audace" per Tempo, Morale e Salute ed evitare i luoghi dello schianto difficili.**

Queste impostazioni si trovano nel luogo 000 e nei luoghi con le capsule di salvataggio. Durante la partita fate delle scelte coraggiose, dato che la prima volta che il Tempo, il Morale o la Salute di un giocatore vengono ridotti a 0 non significa necessariamente che la partita finisca: avrete la possibilità di continuare a giocare come presentato dalla voce della missione nel Libretto dei Racconti **take**.

- ▶ **La vostra prima partita sarà in gran parte una questione di sperimentazione, mentre imparerete le diverse azioni, le conseguenze e la tolleranza al rischio del gioco.** Questo è più importante della Missione; cercate di riempire la vostra griglia ottenendo 8 carte da luoghi diversi (*e dalle azioni sulle carte nella vostra griglia*). È perfettamente normale se la prima volta non raggiungerete questo obiettivo. Se desiderate una guida o volete velocizzare la partita, potete fare le azioni stampate sulla carta Missione.

- ▶ **Scoperta e percezione sono gli elementi significativi di Vantage.** Vi chiederete come fare per trovare le cose: questa è una parte normale della curva di scoperta del gioco, che non vi prenderà per mano. Provate semplicemente le cose che vi incuriosiscono. Usate i vostri occhi e il vostro intuito: se un'azione sembra difficile, probabilmente ha un costo elevato. Alcune azioni si svolgeranno in modo diverso o saranno più difficili di quanto vi aspettate; questo vi aiuterà la prossima volta che vedrete quel tipo di azione. In caso di dubbi su una regola, applicate la Regola Universale del Divertimento Tematico (*in seguito, chiedete informazioni*).

- ▶ **La comunicazione tra giocatori è di fondamentale importanza**, e non solo per condividere competenze e gli spazi per i dadi Impatto (*che rappresentano la condivisione di consigli e competenze*). Le scelte di ogni giocatore sono personali, ma qualsiasi informazione ricavata da ciò che avete visto e sperimentato è vostra e potrete condividerla liberamente. Per avere successo, spesso dovrete descrivere ciò che vedete e discutere le vostre scelte, sia per obiettivi a breve che a lungo termine.



GLOSSARIO

Il glossario, che si trova a pagina 10 del Libretto dei Segreti, elenca molte delle tipologie di carte e termini che potreste scoprire giocando a Vantage. Vi consigliamo di leggere una voce del glossario solo in caso di dubbi e soltanto dopo aver incontrato un tipo di carta o un termine specifico. Ad esempio, la prima volta che vedete una carta Lezione, potreste cercare la parola "Lesson" nel glossario.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Vantage è un progetto che mi sta appassionando (*Jamey*) da oltre 8 anni, ma non sono stato da solo in questa impresa. Oltre all'enorme sforzo di creare un intero pianeta attraverso quasi 1700 illustrazioni di Valentina Filić, Sören Meding ed Emilien Rotival, sarò eternamente grato a Juliana Moreno e Ariel Rubin (*The Wild Optimists*) per aver creato alcuni degli enigmi del gioco, a Ira Fay per aver creato l'applicazione di playtest da zero, a Shannon Lentz di Panda Game Manufacturing per gli anni di discussioni sui componenti, a Jose Manuel López-Cepero per aver creato l'applicazione web, a Karel Titeca e Christine Santana per la composizione e la grafica, a Morten Monrad Pedersen e al team di Automa Factory per il loro aiuto con le regole della modalità in solitario e per lo spoiler pack, agli sviluppatori Garrett Feiner e Travis Willse per il loro feedback dettagliato e l'editing, e a Ryan Davis e Travis Willse per aver aggiunto un tocco di stile a molti dei risultati del Libretto dei Racconti **move** e **depart**.

Traduzione in italiano del regolamento (non ufficiale): Maurizio Bignoli (Gylas)

Playester: Mike Bartoo-Abud, Mitch Caudill, Blake Chursinoff, Caleb Chursinoff, Dusty Craine, Ryan S. Davis, Susannah Eisenbraun, Mark Espiridion, Ira Fay, Allie Feiner, Garrett Feiner, William Augustus Griffin Sr., Lindsay Grossmann, Ossian Hawkes, Wanja Heeren, Preston Holmes, Chris Ingold, Josh Jahner, Ben Jepsen, Abigail Jones, Emily Jones, Derik Kellner, Robert Konigsberg, Max Lüdo, Tyler McKinnon, Thom Mollinga, Chris Munford, Jay Nabedian, Crystal Nevin, Jason Nevin, Nicolas Papat, Gregory Rempe, Caroline Rempe, Clara Rempe, Dominick Salazar, Ana Salazar, Erica Sanders, Artur Carvalho Santos, Nathan Smith, Franziska Steiner, David Studley, Lieve Teugels, Karel Titeca, Kobe Titeca, Michael Vannoy, Josh Ward, Travis Willse, Shawn Wilson, Darren Wolford, Frank Wolf, Kentoku Yamamoto.

Correttori: Brian Chandler, Garrett Feiner, Jan Horák, Jared Kepron, Mike Lee, Crystal Nevin, Justin Radziewicz, Asa Swain, Karel Titeca, Ian Tyrrell, Jay Voss, Josh Ward, Travis Willse, Dana Woller, Dave Zokvic.

Sono anche incredibilmente grato per i tanti fantastici giochi che in qualche modo hanno ispirato Vantage, tra cui *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (*e Tears of the Kingdom*), *The Witcher 3*, *Baldur's Gate 3*, *Eastshade*, *Stardew Valley*, *Subnautica*, *Red Dead Redemption*, *Ghost of Tsushima*, *Elden Ring*, *Tunic*, *TIME Stories*, *The 7th Continent* (*e 7th Citadel*), *Sleeping Gods*, *Tainted Grail*, *Earthborne Rangers*, *Near and Far*, *Crusoe Crew*, *Lands of Galzyr*, *Micro Macro*, *One Deck Dungeon* e *Roll Player Adventures*.



VUOI GUARDARE UN VIDEO CON LE ISTRUZIONI O LEGGERE LE FAQ?

Vai su stonemaiergames.com/games/vantage/rules-faq

Qui pubblicheremo chiarimenti o revisioni.

Rulepop (vantage.rulepop.com) è disponibile anche per regole, gli errata e i Libretti dei Racconti digitali.



vantage.rulepop.com

HAI UNA DOMANDA DURANTE LA PARTITA, UNA STORIA DA CONDIVIDERE, UN INTERESSE PER DELLE SFIDE SPECIALI O UNA GRIGLIA FINALE DI CUI VANTARTI?

Pubblicala sul gruppo Facebook di Vantage, su BoardGameGeek o sul canale Vantage del server Discord di Stonemaier Games: stonemaiergames.com/discord (potrai giocare da remoto con altri possessori di Vantage tramite il server Discord)

HAI BISOGNO DI UN COMPONENTE DI RICAMBIO?

Richiedilo su stonemaiergames.com/replacement-parts

VUOI RESTARE IN CONTATTO?

Iscriviti agli aggiornamenti mensili su stonemaiergames.com/e-newsletter



PROMEMORIA UTILI

- Potete sempre parlare apertamente con gli altri giocatori e condividere il testo di qualsiasi carta, ma non potete mai mostrare la vostra carta Luogo a nessuno (*a meno che non sia espressamente permesso*), né potete guardare una carta Luogo in cui non vi trovate in quel momento.
- Quando partite verso un luogo adiacente tra quelli elencati, avrete bisogno di un'azione **move** con un costo di 1. Procedete con tutti i passaggi per completare l'azione **move**; proprio come qualsiasi azione; questo movimento durerà per l'intero turno.
- Quando si piazzano i dadi Sfida, a meno che non sia specificato in uno spazio per i dadi Sfida, è possibile anche piazzare risultati vuoti (■) e una battuta d'arresto (↺). Ad esempio, se lanciate 1 dado Sfida per spostarvi in una posizione adiacente disponibile e il risultato è vuoto, potete piazzarlo in uno spazio generico **move** su una carta della griglia (*per ottenere un bonus di potenziamento*), anche se non ci sono penalità per non averlo piazzato.
- Durante il vostro turno, invece di scegliere un'azione luogo, potete eseguire un'azione su una carta della griglia, nella vostra riserva oppure al centro. In tal caso, visualizzate la voce relativa a quell'azione utilizzando il numero in fondo alla carta.
- Per usare il potere di potenziamento di una carta, scartate un cubetto Potenziamento (🎲) su quella carta. Se ottenete un cubetto dall'azione di un luogo, piazzatelo sul vostro personaggio.
- Potete fare solo 1 azione luogo per ogni luogo e per partita, a meno che questa non indichi diversamente o se la carta specifica che la seconda azione eseguita è sempre disponibile (*ad esempio, non potete fare l'azione **take** in un luogo e poi fare l'azione **overpower** in quello stesso luogo*). A parte questa limitazione, avete completa libertà di scegliere le vostre azioni.
- Non è possibile leggere il costo o l'esito di un'azione prima di eseguirla. Allo stesso modo, gli esiti di alcune azioni includono più scelte; potete leggere queste opzioni durante la scelta, ma non gli esiti.
- L'unico elemento "persistente" del gioco, da una partita all'altra, è l'informazione. Tutto ciò che imparate su questo mondo può esservi utile nelle partite future e vi incoraggiamo a usare tale conoscenza a vostro vantaggio. Rispettate il desiderio degli altri giocatori di evitare o apprendere ciò che sapete già.
- Per un elenco completo dei modi per rendere una partita più facile o più difficile, potete vedere "Difficoltà" a pagina 11 del Libretto dei Segreti.



STONEMAIER
GAMES