VANTAGE

UNE AVENTURE EN MONDE OUVERT

conçue par Jamey Stegmaier

illustrations de Valentina Filić, Sören Meding et Emilien Rotival

1–6 joueurs · 120–180 minutes · âge 14+ · coopératif

Vantage est un jeu d'aventure coopératif en monde ouvert qui propose une planète toute entière à explorer au fil de sessions de jeu indépendantes, où chaque joueur commence la partie loin de tous les autres, quelque part sur le globe. Avec près de 800 lieux interconnectés et plus de 900 cartes à découvrir au fil des parties, c'est un véritable bac à sable qui vous attend.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel 2
Mise en place 3
Aperçu 4
Cartes Lieu 5
Exemple de tour 6
Comment jouer son tour 7
Boost 11
Grille de cartes 12
Anatomie d'une carte 12
Fin de la partie 13
Avant votre première partie 13
Rappels utiles 16

APERÇU ET BUT DU JEU

Vous commencez chaque partie de Vantage à bord d'un vaisseau intergalactique qui se dirige vers une planète inconnue, toujours la même, avec 1 mission principale (parmi 21 disponibles). Chaque joueur choisit 1 des 6 personnages disponibles, saute dans une capsule de sauvetage, et s'écrase sur l'un des 126 lieux de départ possibles.

Vous voyez votre environnement à la première personne. Vous pouvez communiquer avec les autres joueurs et leur venir en aide, mais de grandes distances vous séparent, et vous êtes le seul à voir l'endroit où vous êtes. Votre liberté de mouvement pour explorer, découvrir ou interagir avec la planète est totale.

La réussite, dans Vantage, ne se mesure pas qu'à la victoire (victoire Mission, Destinée ou Épique) ; elle se construit à chaque pas que vous accomplissez et chaque découverte que vous faites. **Vantage ne propose pas de campagne de scénarios.** Chaque partie est une expérience unique qui vous apporte de nombreuses connaissances sur le monde qui vous entoure… et que vous pourrez réutiliser lors de la partie suivante.



IMPORTANT :

Vous ne devez pas consulter les cartes et livrets du jeu avant d'en avoir reçu l'instruction (à l'exception de ce livret de règles), et ne devez pas ouvrir le paquet secret.

Mise en place de départ

Avant votre première partie, détachez les pièces et les jetons Compétence de leurs planches cartonnées et déballez tous les paquets de cartes à l'exception du paquet secret. Conservez les cartes dans l'ordre des numéros, côté numéro visible, afin de pouvoir les retrouver rapidement. Consultez la notice de rangement p. 3 au besoin. Les grandes cartes doivent être stockées dans les 3 grands emplacements plats.

Trouvez les cartes **1709–1714**. Ce sont des cartes Repère. Quand vous prendrez des cartes Lieu dans la boîte, vous y placerez ces repères afin de pouvoir ranger les cartes plus facilement, et dans le bon ordre, par la suite.

MATÉRIEL

415 grandes cartes
(recto verso, 80x120mm)



916 cartes standard (57x87mm)



1 paquet secret



8 livrets



1 Livret des Points de vue



1 plateau de jeu



20 dés Défi



12 dés Compétence



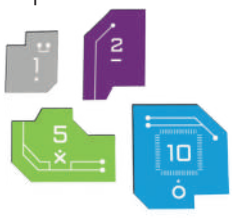
60 cubes Boost



60 jetons Compétence



45 pièces





6 marqueurs Temps
(1 par joueur)



6 marqueurs Moral
(1 par joueur)



6 marqueurs Santé
(1 par joueur)



6 porte-cartes Lieu
(1 par joueur)



Vous n'aurez jamais à mélanger les cartes du jeu. Il n'est donc pas nécessaire de les protéger.
Pour toute demande de SAV, ouvrez un ticket sur le site IPA au lien suivant :
support.independent-publishers-alliance.org



MISE EN PLACE

1. Placez la boîte de jeu à proximité du joueur que vous désignez comme responsable des cartes (ce joueur prend les cartes Repère **1709-1714**). Procéder de cette façon est plus efficace que de se passer la boîte autour de la table. Positionnez les trois paquets de grandes cartes sur leur tranche dans les emplacements dédiés.
2. Placez le plateau (le « centre ») au milieu de la table, avec les marqueurs Temps, Moral et Santé à proximité. Les deux côtés du plateau fonctionnent exactement de la même façon.
3. Placez les jetons Compétence, les pièces, les cubes Boost, les dés Compétence et les livrets à proximité du plateau (le « centre ») pour former une réserve. La plupart des livrets disposent d'un guide de référence au verso.
4. Préparez la réserve de dés Défi avec 8 dés Défi +2 par joueur (par ex. à trois joueurs, utilisez 14 dés). Rangez les dés excédentaires dans la boîte.
5. Chaque joueur prend un porte-cartes. Déterminez le **premier joueur** au hasard.
6. Placez le Livret des Points de vue sur la table, côté quatrième de couverture visible, de manière à afficher le lieu **000**. Suivez les instructions indiquées sur le lieu **000** pour terminer la mise en place, en utilisant les dés Compétence pour tirer au sort. C'est ainsi que chaque joueur va gagner indépendamment son personnage avec ses caractéristiques de départ.

   Pour votre première partie, nous vous recommandons de régler le niveau de départ du temps, du moral et de la santé sur « Audacieux » et d'éviter les lieux d'atterrissage difficiles. Lisez les autres recommandations propres à votre première partie en p. 13.

Vous trouverez une vidéo d'explication (en anglais) sur le site stonemaiergames.com/games/vantage/rules-faq.

APERÇU

Chaque joueur joue chacun à son tour, dans le sens horaire. Lors de votre tour, vous pouvez faire 1 action (sauf mention contraire). Vous allez utiliser vos compétences et celles de vos partenaires pour faire diminuer le coût de cette action, lancer les dés Défi pour déterminer d'éventuelles complications, et placer des dés sur la grille que forme vos cartes pour en atténuer les effets. Votre action sera systématiquement réussie ; toute la difficulté est de ne pas perdre trop de temps, de moral et de santé.

Bien souvent, vous allez commencer la partie en explorant les environs de votre zone d'arrivée, qui ne sera pas la même que celle des autres joueurs. Vous allez interagir avec votre environnement pour ajouter des cartes à votre grille de 3x3 cartes et ainsi gagner des possibilités pour placer vos dés et déverrouiller certains pouvoirs. Un ou plusieurs joueurs peuvent poursuivre la mission partagée (la raison pour laquelle vous êtes arrivés sur cette planète) mais d'autres destinées vous attendent peut-être au fil de votre quête (des options pour résoudre votre destin sur ce monde, ou même au-delà). Pour cela, vous devez découvrir des cartes Destinée. Aucune n'est révélée lors de la mise en place. Jouez en équipe pour partager vos connaissances, vos compétences et vos emplacements de dés. Vous ne devez pas laisser le curseur d'un joueur atteindre 0, qu'il s'agisse de son temps, de son moral ou de sa santé.

Règle universelle de l'Amusement Thématique

Si vous avez un doute au sujet d'une règle, d'une carte, d'une capacité ou de quoi que ce soit, **choisissez toujours l'option la plus amusante et la plus thématique.**

Nous serons heureux de vous aider en temps réel ou après votre partie si vous venez poser vos questions (avec, au besoin, le texte précis qui vous pose problème) sur le groupe Facebook de Vantage, sur BoardGameGeek, sur la FAQ de notre site web, ou sur le serveur Discord de Stonemaier Games. Rulepop (vantage.rulepop.com) est également disponible pour accéder aux errata ainsi qu'aux versions digitales des règles et des Livrets.

Partager des informations

Le lieu où vous êtes représente exclusivement votre point de vue (« Vantage » en anglais). **Les autres joueurs n'ont pas le droit de voir votre carte Lieu**.

- Vous n'avez pas le droit de voir vos lieux précédents, ni les lieux vus par les autres joueurs. Vous pouvez en revanche décrire ce que vous voyez aux autres joueurs, lire la description à voix haute et partager les options d'action à votre disposition.
- Si le jeu vous renvoie vers une page du Livret des Points de vue, vous pouvez uniquement regarder cette page, et ne pouvez pas la montrer aux autres joueurs.
- Les marqueurs, les dés, les cartes de chaque grille, les réserves et les cartes qu'il vous est demandé de placer sur la table sont des informations publiques.

Livrets

Lors de la plupart des tours du jeu, vous serez renvoyé vers un court texte à découvrir dans un des livrets. Au début de votre tour, vous allez lire un coût et une action (en gras), puis, plus tard dans votre tour, le résultat de cette action (en texte standard). Faites en sorte que ce ne soit pas toujours le même joueur qui lise les textes ; de manière générale, lors de votre tour, il est préférable qu'un autre joueur lise ce qui vous arrive, pour que vous puissiez vous concentrer sur votre action.

Jouer en solo

Vous pouvez jouer en solo à Vantage exactement de la même façon qu'à plusieurs (ajustez le nombre de dés Défi en conséquence pour jouer avec 10 dés). Il n'y a pas d'automa à faire intervenir pour représenter les autres joueurs. C'est vous qui êtes aux commandes. Quel que soit le nombre de joueurs, vous contrôlez toujours un seul personnage (nous vous déconseillons de jouer plusieurs personnages ; cela casserait l'immersion).

CARTES LIEU

Votre carte Lieu représente votre position actuelle sur la planète. Elle affiche ce que vous pouvez voir, et la plupart des actions à votre disposition. Placez-la dans votre porte-cartes.

Les numéros donnés ci-dessous se réfèrent spécifiquement à l'exemple du bas de la page.

1. **Illustration (fond de carte) :** Votre point de vue. Vous pouvez décrire ce point de vue aux autres joueurs, mais vous ne pouvez pas leur montrer la carte. Techniquement, ils sont ailleurs sur la planète et ne voient pas ce que vous voyez.
2. **Numéro de lieu (en haut à gauche) :** Donnez ce nombre aux autres joueurs lorsque vous interagissez avec ce lieu pour qu'ils puissent vous lire l'entrée correspondante (ici, 272) dans l'un des livrets.
3. **Boussole (en haut à droite) :** Ce symbole affiche les 4 points cardinaux (le nord est toujours en haut). Vous pouvez partir de cette carte pour atteindre les points indiqués. La boussole peut vous comprendre :
   - **Des lieux adjacents référencés** (ici **500**, **273**, et **271**) : Aller vers un tel lieu requiert une action SE DÉPLACER d'un coût de 1, et ne renvoie pas vers un livret.
   - **Des lieux adjacents non référencés** : Si vous choisissez de partir vers un astérisque *, c'est le livret Départ qui vous révélera le coût de votre déplacement (ex. 272, déplacement vers le sud).
   - **Des lieux bloqués :** Si aucun nombre ni astérisque * n'apparaît pour une direction donnée, alors vous ne pouvez pas partir dans cette direction.
4. **Description :** Un court texte descriptif. Vous pouvez le lire aux autres joueurs.
   - Certains lieux affichent un symbole en bas à gauche, suivi d'un texte entre guillemets. Cela signifie que la Voyageuse, un être que vous ne connaissez pas encore, vous parle lorsque vous êtes sur ce lieu.
   - Tout symbole indique une instruction obligatoire que vous devez résoudre dès votre arrivée (par exemple une pénalité due au climat, voir p. 10).
   - Les symboles élémentaires (par ex.) indiquent qu'une interaction est possible avec quelque chose constitué de cet élément.
5. **Actions de lieu (quasiment toujours en bas à droite) :** Vous pouvez les lire aux autres joueurs. Il s'agit des différentes façons dont vous pouvez interagir avec le lieu visité, qui se divisent en grandes catégories : SE DÉPLACER, REGARDER, ENGAGER, AIDER, PRENDRE et VAINCRE (par ex. Regarder-ÉTUDIER). À moins qu'une action n'indique le contraire (voir « Terminer votre tour » p. 11), vous pouvez seulement effectuer 1 action de lieu par lieu.



EXEMPLE DE TOUR

Cette page vous donne un exemple de tour. Les étapes qui le composent sont expliquées en détail p. 7 à 11.

1. **Choisissez une action parmi les trois types d'actions :** Je suis sur le lieu 272 et décide d'effectuer une **action de lieu** (voir p. 7 pour plus de détails sur les trois types d'actions). Je lis à voix haute la description du lieu et décris ce que je vois. L'endroit ne semble pas dangereux. Je décide donc de faire l'action **Se déplacer-FLÂNER** (en sachant que je ne pourrai pas changer d'avis après coup).



2. **Lisez le coût de l'action (et non le résultat) :** Un autre joueur va lire le paragraphe 272 dans le livret **SE DÉPLACER**. Il me donne le coût de l'action (3) et lit l'action (« **FLÂNER dans la zone** »). Il ne lit pas le résultat de l'action.

272 (3) FLÂNER dans la zone :

3. **Réduisez le coût de 1 pour chaque jeton Compétence correspondant qu'un joueur est prêt à payer pour cela :** Je n'ai pas de jeton Compétence **SE DÉPLACER**, mais un autre joueur en a un. Il défausse 1 jeton Compétence **SE DÉPLACER** pour réduire le coût de 1.

4. **Lancez autant de dés que le coût restant depuis la réserve de dés Défi :** Je lance 2 dés Défi et obtiens 1 Temps et 1 Santé (thématiquement, l'action que j'ai entreprise a duré plus longtemps que prévu, et je me suis blessé en la faisant).

5. **Placez les dés lancés un par un sur les emplacements des cartes de votre grille (ou sur les emplacements d'impact des cartes des grilles des autres joueurs) :** Mes deux emplacements de dé Défi sont libres. J'ai fait une action **SE DÉPLACER** et peux donc placer n'importe quel dé sur l'emplacement **SE DÉPLACER**. Je choisis d'y placer le résultat Temps et gagne 1 boost ( ) à cette occasion. Je le place sur mon personnage. Je n'ai que ma carte Personnage dans ma grille, et aucun autre joueur n'a d'emplacement d'impact ( ) disponible pour un résultat Santé. Je ne peux donc pas placer ce résultat.



6. **Subissez les pénalités des dés lancés mais non placés :** Le résultat Santé que je n'ai pas réussi à placer rejoint la section Pénalité du centre et je perds 1 Santé (j'ajuste mon curseur en conséquence). Le résultat Temps, lui, reste sur ma carte Personnage.

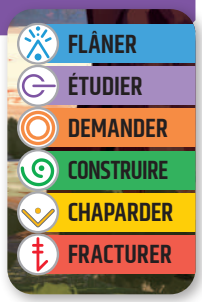
7. **Lisez le résultat de l'action :** Un autre joueur lit le résultat de l'action indiqué dans le paragraphe 272 du livret **SE DÉPLACER**.

8. **Terminez votre tour :** L'action ne m'a pas donné d'instruction « Continuez » : mon tour s'arrête donc ici. Si le résultat de l'action avait indiqué « Continuez », j'aurais dû faire une autre action ; s'il avait indiqué « Vous pouvez continuer », j'aurais pu faire une autre action. Cela ne s'applique qu'à mon tour en cours ; je ne pourrai pas continuer une action sur ce lieu lors d'un tour ultérieur, sauf si une autre action me le permet. C'est maintenant au joueur assis à ma gauche de jouer.

COMMENT JOUER SON TOUR (P. 7–11)

À votre tour, effectuez une action en résolvant les étapes indiquées dans l'ordre (ces étapes sont rappelées au dos des livrets). **Votre action sera systématiquement réussie ;** toute la difficulté est de ne pas perdre trop de temps, de moral et de santé. Après votre tour, passez la main au joueur suivant dans le sens horaire.

1. Choisissez une action parmi les trois types d'actions (lieu, carte et départ). Vous choisissez cette action pour votre tour sans en connaître le coût ou les résultats, mais vous êtes sûr de réussir.



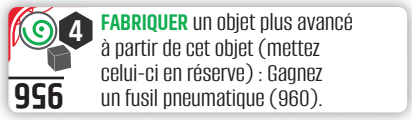
▶ **Actions de lieu :** Chaque lieu indique en général 6 actions de lieu, qui appartiennent aux catégories suivantes : SE DÉPLACER, REGARDER, ENGAGER, AIDER, PRENDRE et VAINCRE.

- Référez-vous au paragraphe du livret correspondant à ce lieu (par ex. pour l'action Regarder-**ÉTUDIER** du lieu 272, référez-vous au paragraphe 272 du livret REGARDER).
- **Si vous avez déjà fait une action de lieu à cet endroit (quel que soit le moment où vous l'ayez faite dans la partie), vous ne pouvez pas en faire une autre.** Vous devez alors choisir une action de départ ou une action de carte.
  - **«Toujours disponible»** : La mention « toujours disponible » apparaît parfois à côté de certaines actions. Cela signifie que vous pourrez toujours faire cette action sur ce lieu, quelles que soient les actions déjà effectuées (y compris elle-même).



- Si un autre joueur s'est rendu sur le même lieu lors de cette partie, vous ne pouvez pas effectuer une action qui serait thématiquement impossible (par ex. si un joueur a brûlé un pont, vous ne pouvez plus le traverser par la suite). Vantage est un jeu très visuel, et vous devriez pouvoir vous rappeler de ce que vous avez fait, et où vous l'avez fait, au fil du jeu (vous pouvez prendre des notes si vous le souhaitez).

▶ **Actions de carte :** La plupart des cartes (en plus des cartes Lieu) proposent des actions. Ces actions peuvent être sur les cartes de votre grille, dans votre réserve, ou au centre.



- Référez-vous au paragraphe de livret de cette carte en particulier (par ex. pour une action Aider-**ÉQUIPER** de la carte 1435, référez-vous au paragraphe 1435 du livret AIDER).



- Vous ne pouvez pas regarder la carte que vous recevez (le cas échéant) avant d'avoir terminé l'action.
- Sauf mention contraire, vous pouvez effectuer une action de carte même si vous avez déjà effectué une action de cette carte.

▶ **Actions de départ :** Au départ de votre lieu, voyagez vers 1 des 4 points cardinaux indiqués pour rejoindre un autre lieu (le nord est toujours en haut). Il s'agit d'une action SE DÉPLACER.



- Chaque nombre (500, 273 et 271 pour ce lieu) est un **lieu adjacent référencé.** Vous pouvez atteindre n'importe lequel de ces lieux avec une action SE DÉPLACER d'un coût de 1 (**MARCHER** ou **NAGER**) sans faire appel à un livret.
- Tout astérisque (*) est un renvoi vers le livret Départ, au numéro correspondant au lieu où vous êtes. Ici, si vous voulez aller au sud, vous devez consulter le paragraphe 272 dans le livret Départ, qui vous indiquera le coût, l'action et le résultat de votre déplacement vers le sud.
- Si aucun nombre ni astérisque * n'apparaît pour une direction donnée, vous ne pouvez pas partir dans cette direction.

Puisqu'il n'y a aucune dépense ou prérequis en ressource nécessaire lors du choix d'une action, vous avez la liberté presque complète de ce choix. Vous ne pouvez cependant pas revenir en arrière après avoir pris connaissance du coût d'une action ou de son résultat. L'intuition, la discussion et l'apprentissage par l'erreur font partie intégrante du jeu.

2. Lisez le coût et l'action (mais pas le résultat). Comme indiqué dans l'étape 1, le coût et/ou l'action sont parfois imprimés sur les cartes, mais la plupart d'entre elles vous renvoient vers un des livrets. Très souvent, il vous faudra consulter un livret pour connaître le coût et la nature d'une action. Prenez le livret qui correspond à la catégorie choisie (par ex. **ENGAGER**) et cherchez-y le paragraphe correspondant à la carte où apparaît l'action (ici, 272).



- Certaines cartes vous donnent déjà le coût à payer, la nature de l'action et même son résultat. Dans ce cas, vous n'avez aucun livret à consulter. En plus du type d'action et du coût standard (le nombre de dés Défi à lancer lors de l'étape 4), une action peut afficher un coût en boost (; un cube à payer depuis cette carte). *Dans l'exemple ci-contre, cette action **AIDER** a un coût standard de 4 et requiert un coût supplémentaire de 1 boost.*
- Si l'action de départ que vous choisissez vous emmène vers un lieu adjacent référencé, cela équivaut à une action **SE DÉPLACER** d'un coût de 1. Les autres lieux adjacents sont marqués d'un * ; vous devez consulter le coût pour vous y **DÉPLACER** dans le livret Départ après avoir choisi une direction. Si vous vous déplacez dans une direction orthogonale (par ex. vers l'est) et qu'il existe un paragraphe lié à une direction proche dans le livret Départ (par ex. vers le sud-est), vous pourrez choisir cette direction en lieu et place de votre choix initial.
  - **Régions :** Certaines actions de lieu se réfèrent à une région (une zone plus large qui rassemble plusieurs lieux), notée sous forme de lettre entre parenthèses dans le paragraphe correspondant du livret **REGARDER**.
- Les actions qui affichent un coût X vous laissent choisir un coût entre 1 et 6. Cela indique quels efforts vous investissez dans cette action. Le résultat dépendra du coût que vous avez choisi.

RÉGION | COÛT | ACTION | RÉSULTAT

272 (C) 3 ÉTUDIER les masses :

3. Réduisez le coût de 1 pour chaque jeton Compétence correspondant que les joueurs sont prêts à dépenser. Utiliser des jetons Compétence pour réduire le coût vous aide à éviter de perdre du temps, du moral ou de la santé à cause de dés non placés.



- Les compétences (jetons) représentent des idées et conseils.
- Les joueurs peuvent dépenser des jetons pour s'entraider à tout moment et non uniquement pour réduire des coûts d'action.
- Les jetons Compétence dépensés doivent être défaussés dans la réserve générale. Vous ne pouvez pas utiliser plus de jetons que la boîte n'en contient.

4. Lancez autant de dés que le coût restant depuis la réserve de dés Défi. Le coût d'une action représente sa difficulté, et donc le nombre de dés que vous devez lancer depuis la réserve (par ex. si le coût est de 2, vous devez lancer 2 dés Défi).



- Par exemple, si le coût est 3 et qu'un joueur a payé 1 jeton Compétence **REGARDER**, vous lancez 2 dés Défi au lieu de 3. Si le coût tombe à 0, vous ne lancez aucun dé Défi.
- S'il y a moins de dés Défi dans la réserve que le coût requis, et seulement dans ce cas, **réinitialisez** la réserve en récupérant TOUS les dés Défi des cartes des grilles et de la section Pénalité du centre, et replacez-les dans la réserve. *Par exemple, si le coût requis est de 2 et qu'il n'y a plus qu'un seul dé Défi dans la réserve, réinitialisez d'abord tous les dés Défi, puis lancez-en 2 de la réserve.*
- La quantité totale de dés Défi dans une partie est toujours de 8 dés +2 par joueur (les dés excédentaires ne doivent pas être utilisés).

5. Placez les dés Défi lancés un par un sur les cartes de votre grille (et sur les emplacements d'impact ( ) des cartes des grilles des autres joueurs). En plaçant un dé sur un emplacement, vous évitez de subir la pénalité de ce dé.

- Chaque emplacement peut accueillir 1 dé au maximum. La plupart des emplacements peuvent accueillir uniquement des dés Défi spécifiques. Par exemple :



Type de compétence (vous pouvez uniquement placer un dé Défi sur cet emplacement lors d'une action **SE DÉPLACER** ( )).



Capacité (vous pouvez uniquement placer un dé Défi sur cet emplacement lors d'une action **Aider-CRÉER**).
Important : Si vous avez des emplacements de dé ou des pouvoirs liés à des capacités, soyez vigilant lorsque vous vous déplacez vers un nouveau lieu, surtout si quelqu'un d'autre vous lit ce qui se passe dans le livret.



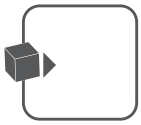
Interaction (vous pouvez uniquement placer un dé Défi sur cet emplacement lors d'une action qui implique une créature de tendons ( )). Cela comprend les actions de lieu et de carte comprenant ce symbole, ainsi que les actions de départ interactives (ex « Vous faufiler en évitant la créature »).



De nombreux emplacements affichent une icône , , ou . Dans ce cas, vous ne pouvez y placer qu'un dé affichant le résultat indiqué. Si un emplacement n'affiche pas de résultat, vous pouvez y placer le dé que vous voulez (même).



Certains emplacements rapportent un bonus immédiat lorsque vous y placez un dé Défi (avec une petite flèche **vers l'extérieur** ; placez le boost gagné sur la même carte). Le bonus sera très souvent un boost, mais d'autres bonus sont possibles (un jeton Compétence, / / , une carte spécifique, etc.).



Certains emplacements de dé Défi requièrent un coût de placement (avec une petite flèche **vers l'intérieur** ; vous devez payer le boost (1 ou 2, selon l'indication) depuis la même carte).



Pour placer un dé Défi sur un emplacement de dé lié au terrain (par ex. sous-marin visuellement identifié dans l'illustration), votre lieu actuel doit correspondre à ce terrain.



Les emplacements de dé d'impact ( ) peuvent être utilisés par n'importe quel joueur (avec votre permission), même s'ils ne sont pas sur le même lieu. Ils représentent l'expertise et la personnalité (un personnage avec un emplacement de moral est quelqu'un d'optimiste, avec des qualités de meneur). Si un autre joueur place un dé Défi sur votre emplacement de dé d'impact et qu'un bonus s'y trouve (ex. un boost), c'est vous qui le gagnez.

- Si un autre joueur est sur le même lieu que vous, vous pouvez placer des dés Défi sur ses cartes (et pas seulement sur ses emplacements d'impact) avec sa permission.
- Si un autre joueur a une carte spécifique à un lieu en réserve et que vous êtes sur le lieu de cette carte, vous pouvez effectuer des actions sur cette carte.
- Lorsqu'un dé Défi est placé sur un emplacement, il y reste jusqu'à ce que tous les dés Défi soient réinitialisés (voir étape 4, p. 8).

6. Subissez les pénalités des dés Défi lancés mais non placés, puis défaussez-les sur la section Pénalité du centre.

- ⏳ / ★ / ♥ Ces symboles représentent respectivement la perte de temps, de moral et de santé. Si vous ne pouvez pas placer ces dés sur des cartes, défaussez-les sur la section Pénalité du centre et perdez le temps, le moral et/ou la santé indiqués sur ces dés en ajustant les curseurs correspondants. Ces pertes sont simultanées. Si l'une de ces caractéristiques tombe à 0, lisez le paragraphe de mission dans le livret **PRENDRE**.
- ↩ Ce symbole représente un revers. Si vous ne placez pas les dés marqués de ce symbole, remettez-les dans la réserve de dés Défi (cela retarde le moment où vous bénéficierez d'une réinitialisation, qui permettra de reprendre les dés des cartes des grilles et de la section Pénalité).
- ▬ Ce symbole est un résultat vierge (donc une bonne chose). Défaussez-le sur la section Pénalité du centre.

7. Lisez le résultat de l'action. La plupart des actions rapportent un avantage immédiat décrit dans le livret correspondant (ou sur la carte, pour certaines actions de carte).

- Si vous avez plusieurs options à disposition, vous devez faire un choix avant d'aller lire ou regarder le résultat (par ex. si vous choisissez de vous déplacer vers le lieu 259, vous consultez la carte uniquement après avoir pris cette décision).

> **244 (A) (2) INSPECTER l'orbe :** L'orbe semble constitué d'une substance chatoyante semblable à du verre. Des marques sur sa paroi extérieure semblent permettre une forme d'interaction. Vous ne savez pas comment, mais il semble possible de pénétrer à l'intérieur. Gagnez 1 boost et 1 ENGAGER ou 1 PRENDRE. Vous pouvez continuer.

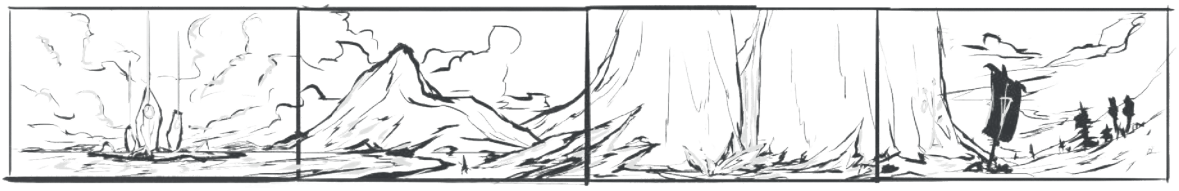
- Si le résultat vous fait changer de lieu, la personne responsable des cartes remet la carte de votre **porte-cartes** dans la boîte, va chercher celle dont vous avez besoin, et place une carte Repère pour se souvenir où il l'a prise dans la boîte. Il peut arriver (rarement) que vous vous déplaciez sur un lieu qui se trouve déjà dans un porte-cartes (recto ou verso). Dans ce cas, demandez la carte au joueur concerné, et rendez-la-lui à son tour.
- Si l'effet ! (à l'arrivée) d'un lieu, ou toute autre pénalité, vous inflige 1 dégât de chaleur, de froid, ou d'hypoxie, perdez soit 1 ♥, soit 1 ⏳ et 1 ★.
- Si vous devez gagner ⏳ / ★ / ♥ alors que vous êtes déjà au maximum (6), gagnez 1 jeton Compétence aléatoire à la place (lancez un dé et gagnez un jeton Compétence correspondant au résultat).
- **Jetons Compétence**
  - Si un résultat requiert un *paiement* en jetons Compétence (par ex. payez 1 **SE DÉPLACER** ou 1 **VAINCRE**), n'importe quel joueur peut défausser un jeton Compétence pour que vous puissiez obtenir le bénéfice indiqué. Si personne ne paie, vous n'obtenez pas ce bénéfice.
  - Si un résultat vous rapporte un *bénéfice* de compétence (par ex. gagnez 1 **SE DÉPLACER** ou 1 **ENGAGER**), gagnez un jeton Compétence du type indiqué.
  - Si un résultat vous demande de **gagner un jeton Compétence** aléatoire, lancez le dé pour déterminer le jeton gagné. Il peut arriver que le bénéfice soit un jeton spécifique (par ex. « Lancez 2 dés Compétence et gagnez tous les résultats **SE DÉPLACER** »).
- Lorsqu'un autre joueur est sur le même lieu que vous, vous pouvez, pendant cette étape :
  - faire une action de départ/Se déplacer avec lui (simultanément, avec sa permission ; il ne paie pas le coût requis), et
  - lui donner des pièces, des objets, de la flore, et des véhicules (ignorez les effets à la pose des cartes ainsi échangées ; ces cartes gardent tous les dés Défi mais perdent tous les boosts).
- Si un résultat d'action ou un effet de jeu vous force à perdre quelque chose que vous n'avez pas (par ex. perdez 1 alors que vous n'avez pas d'argent, perdez une carte en réserve alors que vous n'en avez aucune, etc.), ignorez cet effet. Cette règle ne s'applique qu'aux résultats, **et non aux coûts** – si vous ne pouvez pas payer un coût, vous ne pouvez pas obtenir le bénéfice associé.

Si vous devez gagner une carte qui se trouve déjà dans votre grille, placez 1 boost sur cette carte à la place (si possible).

Si vous devez gagner une carte déjà en possession d'un autre joueur, décidez ensemble de qui doit la garder ou l'acquérir. Si c'est vous qui récupérez la carte, tout dé Défi qui s'y trouve est réinitialisé, et tout boost est perdu. Vous gagnez l'effet à la pose de la carte, le cas échéant. Si c'est l'autre joueur qui garde la carte, placez 1 boost sur votre personnage en compensation (si possible).

8. Terminez votre tour. Si un résultat d'action de lieu vous impose de « Continuer », vous devez effectuer une action supplémentaire, en ignorant la restriction de l'étape 1 (par ex. si vous avez déjà effectué l'action de lieu **ENGAGER**, vous pouvez choisir une autre action de lieu, mais vous ne pouvez pas faire la même action **ENGAGER**).

- Certains résultats vous demandent de continuer avec une action spécifique. S'il s'agit d'une action indiquée sur le lieu, reprenez à partir de l'étape 2. Sinon, reprenez à partir de l'étape 1.
- Certaines actions (hors actions de lieu) vous demandent de « Continuer », mais celles-ci n'ignorent pas la restriction de l'étape 1.
- Lorsque l'instruction précise « Vous pouvez continuer », vous êtes libre de le faire ou non. Cela ne s'applique qu'à votre tour en cours ; vous ne pourrez pas continuer une action sur ce lieu lors d'un tour ultérieur, sauf si une autre action vous le permet.



BOOST

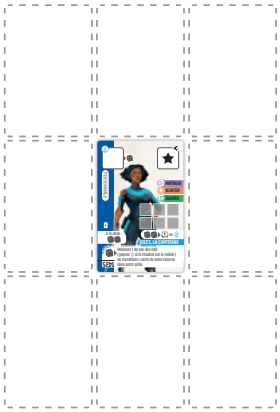
À tout moment d'un tour (même au beau milieu de votre action ou de celle d'un autre joueur), vous pouvez utiliser les pouvoirs de boost (■) des cartes de votre grille. Le boost représente ce que vous avez appris au sujet de la planète et de votre environnement au fil de votre exploration.



- Lorsque vous gagnez un boost depuis un lieu (ex. « Gagnez 1 boost »), placez-le sur votre personnage. Lorsque vous payez un boost sur un lieu, prenez-le de votre personnage.
- Si c'est un autre type de carte qui gagne (ou paie) un boost, placez-le dessus (ou prenez-le depuis cette carte).
- Chaque carte a une capacité limite de boost, qui ne peut être excédée.
- Les effets d'un pouvoir de boost durent jusqu'à la fin du tour en cours.
- Lorsqu'un symbole (■) apparaît (en lieu et place du mot « boost », le nombre de symboles détermine le nombre de cubes Boost. ■ représente 1 cube, ■■ représente 2 cubes.
- Il n'y a pas de limite physique au nombre de cubes Boost dans Vantage. Si les 60 cubes du jeu sont déjà sur des cartes et que vous en manquez, prenez donc un cube dans un autre jeu.
- Si la capacité d'un dé Défi inclut la mention « placez-les au centre », cela fait référence à la *section Pénalité* du centre (sinon, elle indiquerait de « réinitialiser » les dés, ce qui les remettrait dans la réserve de dés Défi).
- Certaines cartes demandent aux joueurs de placer des « cubes » sans aucune autre mention pour suivre la progression ; les cubes Boost sont utilisés pour cela.
- Les bénéfices de vos pouvoirs de boost s'appliquent à vous. Si un pouvoir de boost contient le symbole d'impact (⚡), n'importe quel joueur peut en bénéficier.

GRILLE DE CARTES

Lorsque vous gagnez une carte **verticale** (de la même taille que votre carte Personnage), placez-la sur un emplacement libre de votre grille 3x3 : un tableau de 9 cartes, avec votre personnage au centre. Vous ne pouvez pas repositionner les cartes de votre grille. **La première fois qu'un joueur complète sa grille, allez chercher la carte Destinée 1705 dans la boîte et placez-la au centre de la zone de jeu.**



- À l'exception des emplacements/pouvoirs d'impact ( ), tout bénéfice fourni par les cartes de votre grille ne s'applique qu'aux cartes de votre grille (et non aux cartes contrôlées par les autres joueurs, ni à celles de votre réserve).
- Lorsque vous **remplacez** ou perdez une carte de votre grille, remettez les dés et les cubes Boost qui s'y trouvaient dans leur réserve respective. Rangez les cartes perdues dans la boîte. Votre carte Personnage ne doit jamais quitter votre grille. Placez la nouvelle carte au même emplacement que la carte remplacée.
- Lorsqu'il est question de carte « adjacente » dans Vantage, on entend toujours « adjacente orthogonalement » (par le haut, le bas ou le côté).

Mettre une carte en réserve

Vous disposez d'une petite capacité de **réserve** en dehors de votre grille, pour les cartes verticales (cette capacité est définie par le total des symboles [+] des cartes de votre grille et de votre réserve). Lorsque vous gagnez une carte mais que votre grille est pleine, vous pouvez mettre en réserve cette nouvelle carte ou une carte de la grille (sauf Personnage) pour lui faire de la place. Si, après cette manœuvre, vous excédez votre capacité de réserve, perdez une carte de votre réserve.

- Vous ne pouvez pas utiliser les emplacements, capacités ou pouvoirs des cartes mises en réserve, mais celles-ci gardent leur cubes Boost. Lorsqu'une carte est mise en réserve, vous réinitialisez tous ses dés Défi.
- Chaque personnage dispose d'un pouvoir de boost pour transférer une carte de sa réserve à sa grille (vers un emplacement libre ou en l'échangeant contre une autre carte). Vous ne gagnez pas les effets à la pose d'une carte transférée depuis votre réserve.

Réserve

Certaines cartes que vous allez gagner sont **horizontales** et non verticales. Ces cartes sont soit partagées avec les autres joueurs (missions et destinées), soit conservées dans votre réserve. Il n'y a **aucune limite** au nombre de cartes horizontales que vous pouvez avoir en réserve. Vous ne pouvez pas placer de dés Défi sur les cartes horizontales dans votre réserve.

ANATOMIE D'UNE CARTE



EMPLACEMENT DE DÉ DÉFI (SE DÉPLACER)
l'un de vos dés Défi peut y être placé (pour une action SE DÉPLACER) ; gagnez 1 boost après y avoir placé un dé

CERTAINES CARTES ONT UNE VALEUR EN PIÈCES ( )
le jeu vous préviendra lorsque cela aura de l'importance

CAPACITÉ DE RÉSERVE
quantité de cartes verticales que vous pouvez conserver hors grille (1 supplémentaire)

EFFET À LA POSE
vous le gagnez lorsque vous posez cette carte dans votre grille pour la première fois (2 boosts) ; si ce bénéfice vérifie les autres cartes, ignorez les cartes hors de votre grille.

NUMÉRO DE CARTE

EMPLACEMENT DE DÉ DÉFI
emplacement d'impact ( ). N'importe quel joueur peut y placer un résultat Moral ( )

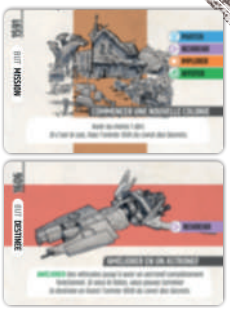
ACTIONS DE CARTE
lorsque vous en effectuez une, référez-vous au paragraphe du livret pour cette carte (1435)

CAPACITÉ DE BOOST
nombre de cubes Boost que cette carte peut accueillir (6)

POUVOIR DE BOOST
à tout moment, payez 2 boosts de cette carte pour gagner 1 pièce ou 1 jeton Compétence Se déplacer

POUVOIR DE BOOST
à tout moment, payez 1 boost de cette carte pour exercer ce pouvoir

FIN DE LA PARTIE



Une partie peut se terminer de plusieurs façons différentes. Les livrets vous donneront une option (ou une condition) pour mettre fin à la partie quand :

- Vous réussissez la mission (réussir une mission vous offre le choix entre terminer la partie et continuer à tenter d'accomplir une destinée).
- Vous accomplissez une destinée (puis choisissez de lire l'entrée du livret de cette carte, ce qui met fin à la partie). Vous pouvez récupérer plusieurs cartes Destinée.
- La caractéristique de temps, de moral ou de santé d'un joueur tombe à 0. Si cela arrive, lisez le paragraphe de la mission dans le livret **PRENDRE**.

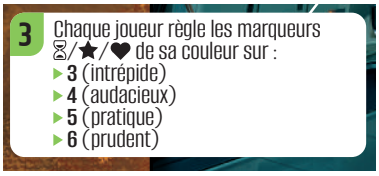


Vous pouvez également terminer la partie lorsque le temps que vous vouliez y consacrer est écoulé. La durée de la partie dépend énormément de facteurs aléatoires et des choix des joueurs (ex. effectuer les actions indiquées sur la mission peut diminuer significativement la durée de la partie). Certaines parties peuvent se terminer en moins de 2 heures, tandis que d'autres dépasseront largement les 3 heures.

La réussite ne se mesure pas qu'à la victoire (victoire Mission, Destinée ou Épique) ; elle se construit à chaque pas que vous accomplissez et chaque découverte que vous faites.

Lorsque la partie est terminée, rangez toutes les cartes et éléments dans la boîte (les cartes du paquet secret reviennent dans ce paquet). Ne conservez rien d'une partie sur l'autre. Chaque partie donne lieu à une aventure totalement indépendante de la précédente. Pour pouvoir ranger le jeu, vous devrez placer les 3 paquets de cartes Lieu bien à plat dans leur compartiment, avec les jetons et les dés à côté. Ensuite, placez les livrets par-dessus.

AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE



- **Pour votre première partie, nous vous recommandons de régler le niveau de départ du temps, du moral et de la santé sur « Audacieux » et d'éviter les lieux d'atterrissage difficiles.** Ces instructions sont rappelées sur le lieu **000** et sur les lieux des nacelles d'évacuation. Faites des choix audacieux lorsque vous jouez. La première fois que le temps, le moral ou la santé d'un joueur tombe à 0, vous aurez une option pour continuer la partie, qui vous sera présentée dans le paragraphe de la mission du livret **PRENDRE**.
- **Lors de votre première partie, vous allez surtout expérimenter, apprendre comment réaliser différentes actions et les conséquences qu'elles peuvent entraîner, et gérer le niveau de risques que vous prenez.** Un tel apprentissage est plus important que la mission elle-même. Essayez de remplir votre grille en gagnant 8 cartes depuis des lieux différents (et grâce aux actions des cartes de votre grille). Si vous n'y parvenez pas, ce n'est pas grave – et c'est même tout à fait normal. Si vous avez besoin d'une ligne directrice ou souhaitez accélérer la partie, vous pouvez tout simplement effectuer les actions indiquées sur la carte Mission.
- **La découverte et l'observation sont deux éléments importants de Vantage.** Vous allez souvent vous demander comment faire ou trouver quelque chose – cela fait partie du jeu, et le jeu n'est pas là pour vous tenir la main. Essayez par vous-même ce qui vous intrigue. Utilisez vos yeux et votre intuition. Si une action paraît difficile, il est probable que son coût soit élevé. Certaines actions auront des conséquences imprévues, ou seront plus difficiles que ce que vous pensiez. Malgré tout, votre expérience aidera les autres joueurs, quand ils seront confrontés au même type d'action. Si vous avez un doute au sujet d'une règle, appliquez la Règle Universelle du Fun Thématique sur le moment (et posez la question plus tard).
- **Il est extrêmement important que vous communiquiez entre vous,** et pas uniquement pour partager des compétences et placer des dés sur les emplacements d'impact (ce qui représente le partage de conseils et d'expertise). Toute information que vous avez pu obtenir à partir des éléments que vous avez vus peut être partagée, même si en fin de compte, vos choix et décisions vous appartiennent. Pour réussir, aussi bien sur le long terme que sur le court terme, vous devrez souvent décrire ce que vous voyez et discuter des options à votre disposition.

Glossaire

Vous trouverez un glossaire à la p. 10 du Livret des Secrets, avec la liste de la plupart des types de cartes et termes que vous pouvez rencontrer dans le jeu. Nous vous recommandons vivement de consulter le glossaire uniquement si vous avez une question au sujet d'un point précis, et seulement après avoir rencontré un type de carte ou un terme qui vous pose problème. Par exemple, la première fois que vous tombez sur une carte Leçon, cherchez « Leçon » dans le glossaire.

Remerciements de l'auteur

Vantage est un projet dans lequel je mets toute ma passion depuis plus de 8 ans, mais je ne suis pas le seul à m'y être consacré. En plus de remercier Valentina Filić, Sören Meding et Emilien Rotival pour l'effort monumental qu'ils ont fourni pour créer toute une planète via près de 1700 illustrations, j'adresse ma reconnaissance éternelle à Juliana Moreno et Ariel Rubin (The Wild Optimists) pour avoir créé certaines énigmes du jeu, Ira Fay pour avoir créé l'application de test à partir de zéro, Shannon Lentz de chez Panda Manufacturing pour les années de discussion au sujet du matériel, Jose Manuel López-Cepero pour la création de l'application web, Karel Titeca et Christine Santana pour la composition et la conception graphique, Morten Monrad Petersen et l'équipe Automa Factory pour leur aide sur les règles solo du paquet secret, les développeurs Garrett Feiner et Travis Willse pour leurs retours et corrections détaillées, et enfin Ryan Davis et Travis Willse pour avoir ajouté un peu plus de style à la plupart des résultats des livrets Se déplacer et Départ.

Testeurs : 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 Lüdov, Tyler McKinnon, Thom Mollinga, Chris Munford, Jay Nabedian, Crystal Nevin, Jason Nevin, Nicolas Pupat, 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

Relecteurs : 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

Je suis incroyablement reconnaissant envers les nombreux jeux qui ont inspiré Vantage d'une manière ou d'une autre, dont notamment The Legend of Zelda : Breath of the Wild (et 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 (et Citadel), Sleeping Gods, Tainted Grail, Earthborne Rangers, Near and Far, Crusoe Crew, Lands of Galzyr, Micro Macro, One Deck Dungeon, et Roll Player Adventures, entre autres.

Chef de projet de la localisation française : Valentin Le Lay

Traducteurs de la version française : Ambre Poilvé, Séverine George et Antoine Prono (Transludis)

Relecture de la version française : Tabatha Picard et Valentin Le Lay

Design graphique de la version française : Elise Tredan



POUR CONSULTER UNE VIDÉO D'APPRENTISSAGE OU LIRE LA FAQ (EN ANGLAIS) :

Rendez-vous sur stonemaiergames.com/games/vantage/rules-faq

vantage.rulepop.com

Nous y posterons des précisions ou des corrections, le cas échéant.
Rulepop (vantage.rulepop.com) est également disponible pour accéder aux errata ainsi qu'aux versions digitales des règles et des Livrets.

POUR PARTAGER UNE QUESTION EN COURS DE JEU, UNE ANECDOTE, UN DÉFI SPÉCIAL OU UNE GRILLE FINALE DONT VOUS ÊTES PARTICULIÈREMENT FIER :

Postez sur le groupe Facebook Vantage, sur BoardGameGeek ou sur le canal Vantage du discord de Stonemaier Games : stonemaiergames.com/discord (vous pouvez même jouer à distance avec d'autres personnes qui possèdent elles aussi Vantage via le serveur Discord)

POUR DEMANDER DES PIÈCES DÉTACHÉES :

Adressez-vous sur https://support.independent-publishers-alliance.org/

Stonemaier Games
3407 S Jefferson Ave STE
151 Saint Louis, MO 63118
stonemaiergames.com

Kolossal Games
1 Chemin de la Coume,
09300 LAVELANET
kolossalgames.com

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr



RAPPELS UTILES

- Vous avez toujours le droit de discuter ouvertement avec les autres joueurs, et de lire à voix haute le texte des cartes, mais vous ne pouvez jamais montrer votre carte Lieu à qui que ce soit (à moins que le contraire ne soit précisé). Vous n'avez pas non plus le droit de consulter une carte Lieu où vous n'êtes pas.
- Lorsque vous vous rendez sur un lieu adjacent référencé, vous faites une action **SE DÉPLACER** d'un coût de 1. Résolvez les étapes nécessaires pour effectuer une action **SE DÉPLACER** d'un coût de 1 ; comme toute autre action, ce déplacement prend tout votre tour.
- Lorsque vous placez des dés Défi, vous pouvez même placer des résultats vierges (▬) ou revers (↻), sauf sur les emplacements qui demandent un dé Défi en particulier. Par exemple, si vous lancez 1 dé Défi pour vous déplacer vers un lieu adjacent référencé et que le résultat obtenu est vierge, vous pouvez le placer sur un emplacement générique **SE DÉPLACER** d'une carte de votre grille (pour gagner un bonus de boost), même si ne pas le placer ne provoquerait aucune pénalité.



- Au lieu de choisir une action de lieu à votre tour, vous pouvez effectuer une action depuis une carte de votre grille, de votre réserve ou du centre. Si vous le faites, consultez le paragraphe de cette action en vous référant au numéro indiqué en bas de la carte.
- Pour utiliser le pouvoir de boost d'une carte, dépensez un cube Boost (■) depuis cette carte. Si vous gagnez un boost grâce à une action de lieu, placez-le sur votre personnage.
- Vous pouvez faire une seule action de lieu par carte Lieu (par ex. vous ne pouvez pas effectuer l'action **PRENDRE** sur un lieu, puis effectuer l'action **VAINCRE** sur le même lieu), sauf si une action vous précise le contraire, ou si la carte précise que la seconde action que vous faites est toujours disponible. En dehors de cette restriction, vous pouvez librement choisir vos actions.
- Vous n'avez pas le droit de lire le coût ou les résultats d'une action avant de l'avoir effectuée. Certains résultats d'action vous proposent plusieurs choix. Vous pouvez lire les choix avant de vous décider, mais pas les résultats qu'ils entraînent.
- Le seul élément que vous pouvez réutiliser d'une partie sur l'autre est votre connaissance du monde de Vantage. Tout ce que vous apprenez à ce sujet pourra vous servir lors d'une partie future, et nous encourageons les joueurs à utiliser ce savoir à leur avantage. Veuillez cependant respecter le désir des autres joueurs s'ils ne souhaitent pas apprendre ce que vous savez déjà.
- Si vous souhaitez connaître des clés pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile, consultez le Livret des Secrets p. 11

