VANTAGE

EIN ABENTEUERSPIEL IN EINER OFFENEN WELT

von Jamey Stegmaier
Illustrationen von Valentina Filić, Sören Meding und Emilien Rotival

1–6 Personen · 120–180 Minuten · ab 14 Jahren · Kooperativ

Vantage ist ein kooperatives Abenteuerspiel, in dem ihr an verschiedenen Orten verstreut auf einem unbekannten Planeten strandet, den ihr in euren Spieldurchläufen erkunden könnt. Die riesige Spielwelt besteht aus fast 800 vernetzten Ortskarten und mehr als 900 weiteren Karten, die es zu entdecken gilt.

INHALT

Spielmaterial 2
Spielaufbau 3
Spielablauf 4
Ortskarten 5
Einen Spielzug ausführen 6
Aufbau einer Karte 9
Erfolge 11
Kartenraster 12
Beispiel eines Spielzugs 13
Ende des Spiels 14
Das erste Spiel 14
Spieltipps 16

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

In Vantage beginnt ihr jeden Spieldurchlauf an Bord eines Raumschiffs, das auf einen unerforschten Planeten zusteuert. Ziel ist es, dort 1 von 21 möglichen Missionen zu erfüllen. Ihr alle wählt je 1 von 6 einzigartigen Charakteren und steigt in individuelle Rettungskapseln. Jede davon landet an einem anderen der 126 möglichen Startorte.

Jeder Charakter sieht ausschließlich die eigene Umgebung. Ihr haltet zwar mit den anderen Kontakt und könnt euch gegenseitig unterstützen, aber die Bruchlandung hat eure Rettungskapseln weit verstreut. Wie ihr den Planeten erforscht, erkundet und damit interagiert, bleibt ganz euch überlassen.

Jede Handlung und Errungenschaft kann euch in Vantage einem Missionssieg, Schicksalssieg oder epischen Sieg (Erfüllung der Mission **und** eines Schicksals) näher bringen. **Vantage ist kein Kampagnenspiel.** Außer eurem immer umfangreicheren Wissen über den Planeten könnt ihr nichts in die nächste Partie mitnehmen.



WICHTIG:
Seht euch (abgesehen von dieser Spielanleitung) die verschiedenen Bücher, die Karten und den Spoilerstapel nur an, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet, einen Eintrag zu lesen, oder eine Karte erhaltet.

Vor dem ersten Spiel

Löst vor dem ersten Spiel alle Talentmarker und Münzen aus den Stanzbögen und packt alle Karten (außer dem Spoilerstapel) aus. Belasst die Karten dabei in ihrer numerischen Reihenfolge und stellt sie mit den Kartennummern nach oben auf, damit ihr die richtigen Karten schnell finden könnt. Die Kartenanordnung ist auf S. 3 zu sehen. Die großen Karten stehen in 3 Stapeln in der Schachtel.

Sucht aus den normalen Karten die Karten **1709–1714** heraus. Steckt sie als Platzhalter an die Stelle der Ortkarten, die ihr aus der Schachtel nehmt, damit ihr deren Position später schneller wiederfindet.

SPIELMATERIAL

415 große Karten
(doppelseitig; 80x120mm)



916 normale Karten (57x87mm)



1 Spoiler-Kartenstapel



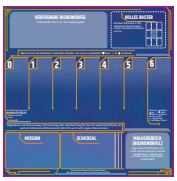
8 Aktionsbücher



1 Buch der Perspektiven



1 Spielbrett



20 Risikowürfel



12 Talentwürfel



60 Erfolgsmarker



60 Talentmarker



45 Münzen









6 Zeitmarker
(1 pro Person)



6 Moralmarker
(1 pro Person)



6 Gesundheitsmarker
(1 pro Person)



6 Ortskartenhalter
(1 pro Person)





SPIELAUFBAU

1. Stellt die Spielschachtel in die Nähe der Person, die die Karten verwaltet (sie erhält die Platzhalterkarten **1709–1714**) – das funktioniert besser, als die Spielschachtel herumzureichen. Stellt die 3 flachen, großen Kartenstapel im Querformat aufrecht in ihre Fächer.
2. Legt das Spielbrett mit einer beliebigen Seite nach oben (sie unterscheiden sich nur in der Gestaltung) in die Mitte des Spielbereichs und platziert die Zeit-, Moral- und Gesundheitsmarker in Reichweite. Wann immer ihr etwas „in die Mitte legen" sollt, ist dieses Spielbrett gemeint.
3. Legt alle Talentmarker, Münzen, Erfolgsmarker, Talentwürfel und die Aktionsbücher als allgemeiner Vorrat in der Nähe bereit. Auf der Rückseite der meisten Aktionsbücher findet ihr außerdem eine Spielübersicht.
4. Legt 8 Risikowürfel und zusätzlich 2 pro Person in den Risikowürfel-Pool (bei einem Spiel mit 3 Personen also 14 Würfel). Die übrigen Würfel bleiben in der Schachtel.
5. Nehmt euch je 1 Ortskartenhalter. **Entscheidet gemeinsam, wer beginnen darf**.
6. Legt das Buch der Perspektiven mit der Rückseite nach oben in die Mitte, sodass Ortskarte **000** zu sehen ist. Folgt den Anweisungen auf Ortskarte **000**, um den Aufbau abzuschließen. Dort werdet ihr eure individuellen Charaktere auswählen und eure persönlichen Startwerte für Zeit, Moral und Gesundheit festlegen. Würfelt zufällige Talente dabei mit Talentwürfeln aus.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die Zeit-, Moral- und Gesundheitswerte der Schwierigkeit „wagemutig" zu wählen und schwierige Absturzorte zu meiden. Weitere Tipps für euer erstes Spiel findet ihr auf S. 14.

SPIELABLAUF

Überblick

In Vantage führt ihr eure Züge nacheinander im Uhrzeigersinn aus. Soweit nicht anders angegeben, führst du als dein Charakter während deines Zugs genau 1 Aktion aus. Jede Aktion hat dabei Kosten. Die Gruppe darf Talente beisteuern, um diese Aktionskosten zu senken. Die verbleibenden Kosten bestimmen die Anzahl der Risikowürfel, mit denen du etwaige Komplikationen der Aktion auswürfelst. Die gewürfelten Komplikationen kannst du abmildern, indem du Würfelergebnisse auf Feldern von Karten im Kartenraster ablegst. Jede Aktion gelingt. Die Herausforderung ist dabei, möglichst wenig Zeit, Moral und Gesundheit zu verlieren.

Unabhängig von eurer Gruppengröße spielt jede Person genau 1 Charakter. (Wir raten davon ab, dass eine Person mehrere Charaktere gleichzeitig spielt.)
Üblicherweise beginnt jeder Charakter das Spiel mit der Erkundung seiner individuellen Umgebung. Darauf folgt die Interaktion mit verschiedenen Orten, um das eigene 3x3-Kartenraster zu füllen. Eure Rasterkarten bieten zusätzliche Ablagefelder für Risikowürfel und verschiedene Zusatzeffekte. Ihr könnt dann auf eigene Faust oder kooperativ die gemeinsame Mission weiterverfolgen, die euch ursprünglich zu diesem Planeten geführt hat. Entdeckt im Laufe des Spiels verschiedene Schicksale, die euch in dieser Welt erwarten – bei Spielbeginn ist das Schicksalskartenfeld noch leer. Arbeitet zusammen und unterstützt euch gegenseitig mit Wissen, Talenten und Einfluss, um zu verhindern, dass die Zeit, Moral oder Gesundheit der einzelnen Charaktere auf 0 sinkt.

Goldene Regel: Spiellogik und Spaß

Falls euch eine Regel, Karte, Fertigkeit oder ein anderes Spielelement in Vantage uneindeutig vorkommt, **wählt die Interpretation, die euch am sinnvollsten erscheint und Spaß verspricht.**
Für besondere Fälle gibt es aber auch ein Glossar. Mehr dazu auf Seite 12.

Individuelles und gemeinsames Wissen

Eure Ortskarten zeigen eure individuelle Perspektive. **Jeder Charakter darf daher nur die eigene aktuelle Ortskarte ansehen**.

- Ihr dürft euch weder die zuvor von euch selbst aufgesuchten Orte noch die Orte der anderen ansehen. Ihr dürft der Gruppe jedoch die Illustration eurer Ortskarte beschreiben und den Kartentext sowie die möglichen Ortsaktionen laut vorlesen.
- Wann immer du angewiesen wirst, dir eine Seite im Buch der Perspektiven anzusehen, darfst du dir nur diese Seite ansehen und sie auch nicht der Gruppe zeigen.
- Marker, Würfel, persönliche Raster- und Reservekarten, der persönliche Vorrat sowie Karten, die in den Spielbereich gelegt werden, sind dagegen für alle sichtbar.

Aktionsbücher

In den meisten Spielzügen wird auf kurze Textpassagen in den Aktionsbüchern verwiesen. Zu Beginn eines Zugs schlagt ihr hier die Aktion und ihre Kosten nach (fettgedruckt), später das Aktionsresultat (normal formatiert). Wir empfehlen, diese Texte von einer Person der Gruppe laut vorlesen zu lassen, die gerade nicht am Zug ist, damit sich der aktive Charakter auf die Aktion konzentrieren kann.

Solomodus

Der Solomodus funktioniert in Vantage genauso wie das Spiel als Gruppe (auch die Anzahl der Risikowürfel errechnet sich wie üblich und beträgt in einem Solospiel 10). Es werden keine anderen Charaktere simuliert – du handelst vollkommen eigenständig.

ORTSKARTEN

Deine Ortskarte entspricht dem aktuellen Standort deines Charakters auf dem Planeten. Sie definiert seine individuelle Umgebung sowie die dort vorhandenen Aktionsmöglichkeiten. Bewahrt eure Ortskarte in eurem jeweiligen Ortskartenhalter auf.

Die Zahlenangaben in den nachstehenden Beschreibungen beziehen sich auf den Beispielort 272.

1 **Illustration (Hintergrundbild):** Die Perspektive deines Charakters. Du darfst sie der Gruppe beschreiben, aber nicht zeigen. Jeder Charakter befindet sich an einem anderen Ort auf dem Planeten und kann nur die eigene Umgebung sehen.

2 **Ortsnummer (oben links):** Lies diese Nummer laut vor, wenn du mit dem Ort interagierst, damit die Gruppe den passenden Eintrag (hier 272) im entsprechenden Aktionsbuch nachschlagen kann.

3 **Kompass (oben rechts):** Die Kompassrose zeigt die 4 Himmelsrichtungen, in die du von diesem Ort aus aufbrechen kannst (vorwärts/nach oben ist immer Norden). Der Kompass kann folgende Informationen enthalten:

- **Angrenzende nummerierte Orte** (hier **500**, **273** und **271**): Du kannst ganz ohne Aktionsbuch-Verweis mittels einer BEWEGEN-Aktion (Kosten 1) zu diesen Orten aufbrechen.
- **Angrenzende unspezifische Orte** (✱): Falls du dich entscheidest, zu einem unspezifischen ✱ Ort aufzubrechen, müsst ihr die Kosten unter der aktuellen Ortsnummer (z. B. 272 „Süden") im AUFBRECHEN-Buch nachschlagen.
- **Blockierte Wege:** Falls für eine Himmelsrichtung weder eine Nummer noch ein ✱ angegeben ist, kannst du den Ort nicht in diese Richtung verlassen.
- **Benachbarte Orte:** Alle Orte, auf die dieser Kompass mit einer Nummer oder einem ✱ verweist, gelten als benachbart zum Ort deines Charakters.

4 **Beschreibung:** Eine kurze Ortsinformation. Diesen Kartentext darfst du laut vorlesen.

- Auf manchen Ortskarten findet ihr unten links ein -Symbol gefolgt von einem Text in Anführungszeichen. An solchen Orten spricht die geheimnisvolle Reisende zu euch.
- Das -Symbol kennzeichnet einen Soforteffekt, den du direkt bei deiner Ankunft in Schritt 7. deines Zugs abhandeln musst (in der Regel ein klimabedingter Malus, siehe S. 10).
- Elementsymbole (z. B.) weisen auf eine Interaktion mit einem Objekt oder Wesen dieses Elements hin.

5 **Ortsaktionen (meist am rechten Rand):** Diese Aktionen darfst du laut vorlesen. Sie beschreiben die verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten der Kategorien BEWEGEN, SCHAUEN, EINWIRKEN, HELFEN, NEHMEN und BEZWINGEN am aktuellen Ort (z. B. die SCHAUEN-Aktion „STUDIEREN"). Soweit das Aktionsresultat nichts anderes vorschreibt (siehe „8. Ende des Zugs" auf S. 11), darf jeder Charakter pro Ort nur 1 Ortsaktion ausführen.



EINEN SPIELZUG AUSFÜHREN (S. 6–11)

Während deines Zugs führst du eine Aktion aus. Jede dieser Aktionen besteht aus einer Abfolge mehrerer Schritte (auf der Rückseite der Aktionsbücher findet ihr eine Übersicht). Führe die Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. **Aktionen können nicht fehlschlagen.** Die Herausforderung ist dabei, möglichst wenig Zeit, Moral und Gesundheit zu verlieren. Nach Ende deines Zugs ist der nächste Charakter im Uhrzeigersinn an der Reihe. *(Einen kompletten Beispielzug findet ihr auf S. 13.)*

1. Wähle 1 der 3 Aktionstypen (Ortsaktion, Kartenaktion oder AUFBRECHEN). Bei der Auswahl der Aktion kennst du weder die Kosten noch das Resultat. (Aber die Aktion kann nicht fehlschlagen.) Du darfst dich nicht umentscheiden, nachdem du dich für 1 Aktion entschieden und ihr den nächsten Schritt begonnen habt (Kosten und Aktionstext lesen).



▶ **A) Ortsaktionen:** Jede Ortskarte enthält bis zu 6 verschiedene Ortsaktionen der Kategorien BEWEGEN, SCHAUEN, EINWIRKEN, HELFEN, NEHMEN und BEZWINGEN.

- Entscheidest du dich für diesen Aktionstyp, dann wähle eine der verfügbaren Ortsaktionen.
- **Falls du (der aktive Charakter) an diesem Ort bereits eine Ortsaktion ausgeführt hast (auch in einem früheren Spielzug), kannst du hier keine weitere ausführen.** Stattdessen musst du eine Kartenaktion oder AUFBRECHEN wählen.
  - **„Immer verfügbar"**: Auf manchen Ortskarten finden sich Aktionen, die als „immer verfügbar" gekennzeichnet sind. Diese Aktionen kannst du auch dann wählen, wenn du schon früher am selben Ort diese oder eine andere Ortsaktion ausgeführt hast.



- Falls ein Ort in diesem Spieldurchlauf bereits von einem anderen Charakter aufgesucht wurde, darfst du dort keine thematisch widersprüchliche Ortsaktion ausführen (z. B. kannst du keine Brücke überqueren, die vorher von einem Charakter niedergebrannt wurde). Vantage ist ein sehr visuell geprägtes Spiel, daher solltet ihr euch markante Aspekte merken oder Stichpunkte zu den aufgesuchten Orten und ausgeführten Aktionen notieren.

▶ **B) Kartenaktionen:** Auch auf vielen anderen Karten findest du Aktionen, die du ausführen kannst, z. B. auf Karten in deinem persönlichen Raster, in deinem persönlichen Vorrat oder in der Mitte.



- Falls du durch die Aktion eine neue Karte erhältst, darfst du sie erst ansehen, wenn die Aktion beendet ist.
- Soweit nicht anders angegeben, darfst du Kartenaktionen auch dann ausführen, wenn du bereits eine Aktion von dieser Karte ausgeführt hast.

▶ **C) AUFBRECHEN-Aktionen:** Hiermit bewegst du dich von deinem aktuellen Ort zu einem anderen Ort in 1 der 4 Himmelsrichtungen (z. B. vorwärts nach Norden). AUFBRECHEN gilt als BEWEGEN-Aktion.



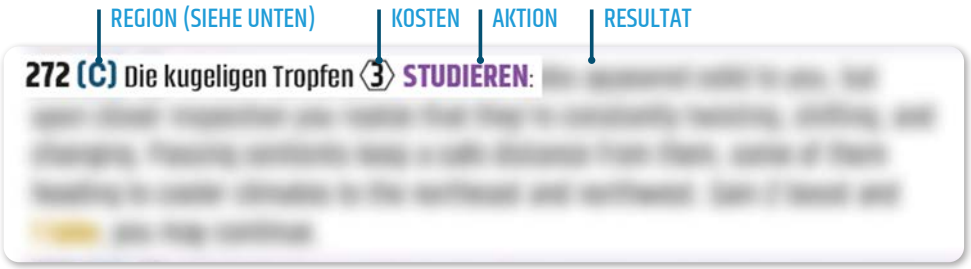
- Die Zahlen auf der Kompassrose (hier 500, 273 und 271) sind die Ortsnummern **angrenzender nummerierter Orte**. Diese Orte kannst du ohne Aktionsbuch-Verweise durch eine BEWEGEN-Aktion (Kosten 1) erreichen (LAUFEN oder SCHWIMMEN).
- Ein Sternchen (*) verweist hingegen auf einen Eintrag im AUFBRECHEN-Buch. In diesem Beispiel müsstet ihr den „Süden"-Eintrag für die aktuelle Ortsnummer (hier 272) im AUFBRECHEN-Buch lesen, in dem die Kosten, die Aktion und das Resultat beschrieben werden. Auch diese Orte gelten als angrenzend.
- Falls eine Richtung weder mit einer Ortsnummer noch mit * markiert ist, kannst du vom aktuellen Ort aus nicht dorthin aufbrechen.

Bei der Auswahl der Aktion seid ihr fast vollständig frei, da sie keine Voraussetzungen/Kosten mit sich bringt. Sobald die Kosten und der Aktionstext vorgelesen wurden, könnt ihr euch aber nicht mehr umentscheiden. Der Sprung ins Ungewisse, die Entscheidungsfindung als Gruppe und das Ausprobieren neuer Wege sind wichtige Aspekte des Spiels.

2. Lest die Kosten und den Aktionstext (fett), aber noch nicht das Resultat. Manche Karten enthalten bereits direkt die Beschreibung und/oder die Kosten der Kartenaktionen. Überwiegend verweisen sie jedoch auf ein Aktionsbuch. In der Regel müsst ihr die Kosten und die Beschreibung also in dem jeweiligen Eintrag nachschlagen. Sucht im Aktionsbuch der passenden Kategorie die Nummer der Karte, von der die Aktion stammt.

- *Beispiel 1: Für die **SCHAUEN**-Aktion „**STUDIEREN**" der Ortskarte 272 lest den Eintrag 272 im **SCHAUEN**-Buch.*
  *Beispiel 2: Für die **HELFEN**-Aktion „**AUSRÜSTEN**" auf Karte 1435 lest den Eintrag 1435 im **HELFEN**-Buch.*





- Manche Karten enthalten bereits die Kosten, die Beschreibung und das Resultat der gesamten Aktion. Das Symbol vor den Kosten gibt die Kategorie der Aktion an. Ist bereits alles oben Genannte auf der Karte angegeben, lest ihr keinen Aktionsbuch-Eintrag.
  Bei einigen Aktionen auf Rasterkarten fallen zusätzliche Erfolgskosten an, die unterhalb der Aktionskategorie und den normalen Kosten (der Anzahl an Würfeln für die Risikoprobe in Schritt 4) durch Erfolgssymbole dargestellt werden (bedeutet, es muss 1 Erfolgsmarker von der Karte gezahlt werden; mehr zu Erfolgsmarkern auf S. 11).
  *Das Beispiel rechts ist eine **HELFEN**-Aktion (Kosten 4), für die du zusätzlich 1 Erfolg zahlen musst.*



- Die Kosten für **AUFBRECHEN**-Aktionen zu einem angrenzenden nummerierten Ort betragen immer 1 **BEWEGEN**. Andere angrenzende Orte sind mit * markiert. Wenn du dich für diese Richtung entscheidest, müsst ihr die **BEWEGEN**-Kosten im zugehörigen Eintrag des **AUFBRECHEN**-Buchs nachschlagen. Falls du in eine bestimmte Haupthimmelsrichtung unterwegs bist (z. B. nach Osten) und das **AUFBRECHEN**-Buch einen Eintrag für eine angrenzende Nebenhimmelsrichtung enthält (z. B. „Südost"), darfst du alternativ auch diese wählen.
  - **Regionen:** Manche Ortsaktionen beziehen sich auf deine Region (ein größeres Gebiet, das mehrere Orte umfasst). Sie ist im Eintrag des jeweiligen Ortes im **SCHAUEN**-Aktionsbuch als eingeklammerter Buchstabe angegeben.
- Bei Aktionen mit der Kostenangabe X wählst du einen beliebigen Wert von 1 bis 6, je nachdem, wie viel Aufwand dir die Aktion wert ist. Das Aktionsresultat wird dabei von den gewählten Kosten beeinflusst.

3. Senkt die Kosten um 1 pro passendem Talentmarker, den ihr abgebt (kann auch von anderen gezahlt werden). Die Kosten durch die Abgabe von Talentmarkern zu senken reduziert das Risiko, etwaige Malusse von nicht abgelegten Würfeln erleiden zu müssen.

- Talentmarker stellen Ideen und Ratschläge dar.
- Die Gruppe kann **jederzeit** Talentmarker zahlen, um sich gegenseitig zu helfen, nicht nur bei den Aktionskosten.
- Legt gezahlte Talentmarker in den allgemeinen Vorrat zurück. Ist der Vorrat leer, könnt ihr also keine weiteren Marker erhalten



4. Führe die Risikoprobe aus (die Würfelanzahl entspricht den verbleibenden Kosten). Die Kosten einer Aktion stellen ihren Schwierigkeitsgrad dar und legen die Würfelanzahl für die Risikoprobe fest. Wenn ihr die Kosten gesenkt habt, verringert sich die Würfelanzahl entsprechend.

- Betragen die Kosten z. B. 3 und jemand von euch hat 1 **SCHAUEN**-Talentmarker bezahlt, belaufen sich die Kosten (und damit die Anzahl der Risikowürfel) anschließend nur noch auf 2. Falls die Kosten im vorangegangenen Schritt auf 0 gesenkt wurden, entfällt die Risikoprobe.



- Falls die verbleibenden Kosten höher sind als die Anzahl der verfügbaren Risikowürfel im Würfelpool (und **nur** dann), setzt ihr **vor** der Risikoprobe **alle** Risikowürfel **zurück**, d. h., ihr legt sie von allen Rasterkarten und aus dem Malusbereich in den Risikowürfel-Pool zurück.
  Beispiel: Die verbleibenden Kosten betragen 2, es ist aber nur 1 Risikowürfel im Pool verfügbar. Ihr setzt zunächst alle Risikowürfel zurück. Dann würfelst du mit 2 Risikowürfeln.

5. Lege Probenergebnisse auf eigenen Rasterkarten und ⚡-Feldern fremder Rasterkarten ab. Würfel, die du auf einem freien Feld ablegst, verursachen keinen Malus.

- Würfelfelder stellen Fachkenntnisse oder Persönlichkeitsmerkmale dar (ein Charakter mit einem Moral-Einflussfeld ist z. B. eine optimistische Person mit Führungsqualitäten).
- Auf jedem Feld darf nur 1 Würfel abgelegt werden. Die meisten dieser Felder schränken ein, wann oder welche Probenwürfel darauf abgelegt werden dürfen, z. B.:



Talentkategorie: Hier darfst du den Risikowürfel nur während einer **BEWEGEN**-Aktion ( ) ablegen.



Viele Felder sind mit , , oder gekennzeichnet.
Hier darfst du nur die dargestellten Probenergebnisse ablegen. Auf Feldern ohne Symbol kannst du hingegen beliebige Würfelergebnisse (auch) ablegen.



Damit du den Risikowürfel auf einem geländespezifischen Würfelfeld (z. B. unter Wasser) ablegen darfst, muss diese Geländeart in der Illustration deines aktuellen Ortes zu sehen sein.



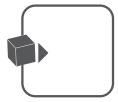
Fertigkeit: Hier darfst du den Risikowürfel nur während einer **HELFEN**-Aktion „**ERSCHAFFEN**" ablegen.
Wichtig: Wenn ihr auf Fertigkeiten bezogene Würfelfelder oder -effekte habt, seid beim Aufsuchen neuer Orte besonders aufmerksam, vor allem, wenn eine andere Person das Aktionsbuch vorliest.



Manche Felder lösen beim Ablegen von Risikowürfeln Bonusse aus (der Pfeil zeigt **vom Feld weg**). Meist gewährt dir ein solcher Bonus Erfolgsmarker, die du dann auf dieselbe Karte legst. Es gibt aber auch andere Bonusvarianten (Talentmarker, / / , eine bestimmte Karte usw.).



Interaktion: Hier darfst du den Risikowürfel nur bei Interaktionen mit Wesen oder Tieren des entsprechenden Elements (z. B. Sehne) ablegen. Dazu gehören alle Aktionen von Ortskarten und anderen Karten, die das Elementsymbol zeigen, sowie **AUFBRECHEN**-Aktionen, die sich explizit auf das entsprechende Wesen oder Tier beziehen.



Manche Felder haben Kosten in Form von Erfolgsmarkern (der Pfeil zeigt **auf das Feld**), die du von **derselben** Karte zahlen musst, um dort einen Risikowürfel abzulegen.



WICHTIG: Hat eine **andere Person** ein **Einflussfeld** ( ), dann darfst du mit ihrer Zustimmung auch dieses Feld nutzen. Das gilt auch, wenn sich die Person an einem anderen Ort befindet. Falls dabei Bonusse ausgelöst werden, erhält sie die Person, der die Karte gehört. Auch bei Einflussfeldern müsst ihr die normalen Bedingungen der Würfelfelder beachten.

- Falls der Charakter einer anderen Person am selben Ort ist wie du, darfst du mit ihrer Zustimmung Risikowürfel auf beliebige gültige Felder ihrer Rasterkarten legen, die frei sind (nicht nur auf Einflussfelder ⚡).
- Wenn ein anderer Charakter eine ortsspezifische Karte in seinem persönlichen Vorrat hat und ihr euch beide an dem betreffenden Ort befindet, darfst du die auf der Karte angegebenen Aktionen ausführen.
- Auf Feldern abgelegte Risikowürfel bleiben dort, bis alle Risikowürfel zurückgesetzt werden (siehe Schritt 4 auf S. 8).

6. Erleide Malusse für verwendete, aber nicht abgelegte Risikowürfel. Lege die Würfel im Malusbereich ab.

- ⏳ / ★ / ♥ Diese Symbole stellen einen Zeit-, Moral- oder Gesundheitsverlust dar. Falls du diese Risikowürfel nicht auf Karten abgelegt hast, lege sie in den Malusbereich. Für jedes dieser Zeit-, Moral- und/oder Gesundheitssymbole musst du den entsprechenden Marker deines Charakters in der Mitte um 1 nach links verschieben. Diese Malusse werden gleichzeitig angewendet. Falls einer dieser Werte eines Charakters jemals auf 0 fällt, lest den Eintrag mit der Nummer eurer aktuellen Mission im **NEHMEN**-Buch.

- Dieses Symbol stellt einen Rückschlag dar. Lege diese Ergebnisse auf Risikowürfel-Felder oder zurück in den Risikowürfel-Pool in der Mitte (so wird das Zurücksetzen aller Würfel von Rasterkarten und dem Malusbereich herausgezögert).

- ▬ Dieses Symbol bedeutet, dass keine zusätzlichen Schwierigkeiten aufgetreten sind. Lege diese Ergebnisse in den Malusbereich in der Mitte, ohne aber einen Malus zu erleiden.

Fortsetzung mit Schritt 7. auf der nächsten Seite

AUFBAU EINER KARTE

RISIKOWÜRFEL-FELD (BEWEGEN)
Hier kannst du (bei einer **BEWEGEN**-Aktion) 1 Ergebnis der Risikoprobe ablegen. In diesem Fall erhält dein Charakter 1 Erfolgsmarker.

EINIGE KARTEN HABEN EINEN MÜNZWERT ( )
(Diese Karte hat keinen.) Hinweise hierzu erhaltet ihr im Laufe des Spiels.

RESERVEKAPAZITÄT
Anzahl der Karten im Hochformat, die du außerhalb deines Rasters aufbewahren darfst (1 pro Plus-Symbol).

ABLAGEVORTEIL
Diesen Effekt erhält diese Karte beim erstmaligen Ablegen in dein Raster (2 Erfolge). Falls sich der Ablagevorteil auf andere Karten bezieht, sind damit nur deine eigenen Rasterkarten gemeint.



KARTENNUMMER

RISIKOWÜRFEL-FELD
Jeder Charakter darf bei einer Risikoprobe 1 ★-Ergebnis auf diesem Einflussfeld (⚡) ablegen (sofern noch frei).

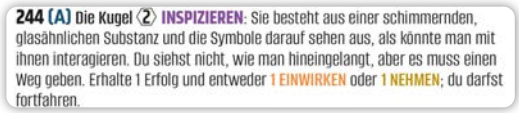
KARTENAKTIONEN
Lest den entsprechenden Aktionsbuch-Eintrag der Kartennummer (hier 1435), wenn ihr eine dieser Aktionen ausführt.

ERFOLGSFELDER
Die Anzahl der Erfolgsmarker , die du auf diese Karte legen kannst (hier 6).

ERFOLGSEFFEKT
Du darfst jederzeit 2 Erfolgsmarker von dieser Karte zahlen, um 1 Münze oder 1 **BEWEGEN**-Talentmarker zu erhalten. Mehr Informationen zu Erfolgseffekten auf S. 11.

ERFOLGSEFFEKT
Du darfst jederzeit 1 Erfolgsmarker von dieser Karte zahlen, um den hier beschriebenen Effekt auszuführen. Mehr Informationen zu Erfolgseffekten auf S. 11.

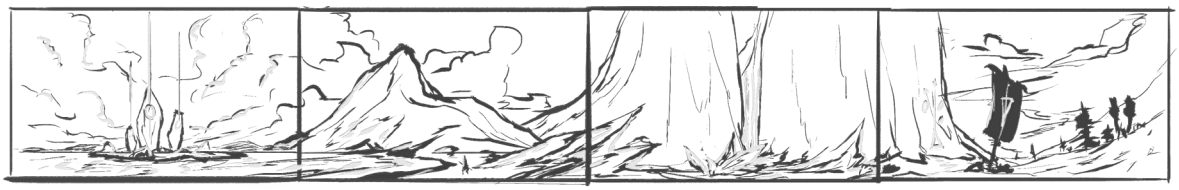
7. Lest das Aktionsresultat. Die meisten Aktionen haben einen unmittelbaren Effekt, der im Aktionsbuch (oder auf der Karte selbst) beschrieben ist.



- Seht euch bei weiterführenden Entscheidungen die Effekte erst an, wenn du eine Auswahl getroffen hast (willst du z. B. zu Ort 259 reisen, darfst du dir diese Ortskarte erst ansehen, wenn deine Entscheidung feststeht).
- Falls ein Ortswechsel ausgelöst wird, steckt die aktuelle Ortskarte des Charakters zurück an die Stelle seiner **Platzhalterkarte** im Stapel. Sucht den neuen Ort heraus, markiert die Stelle im Stapel mit der Platzhalterkarte und gebt dem Charakter die neue Ortskarte. Falls du dich zu einem Ort bewegst, der auf einer der Seiten einer Ortskarte aufgedruckt ist, die eine andere Person bereits verwendet, gebt diese Ortskarte einfach zwischen den betroffen Personen hin und her.
- Wann immer dich der ! -Soforteffekt eines Ortes – oder ein anderer Malus – anweist, 1 Hitze-, Kälte- oder Sauerstoffmangel-Schaden zu erleiden, musst du entweder 1 Gesundheit (♥) oder sowohl 1 Zeit als auch 1 Moral (⌛ **und** ★) verlieren.
- Wann immer dein Charakter ⌛/★/♥ erhalten würde, obwohl dein entsprechender Marker bereits auf 6 liegt, erhältst du stattdessen 1 zufälligen (mit 1 Talentwürfel ausgewürfelten) Talentmarker.
- **Talente**
  - Wenn ein Resultat euch ermöglicht, einen Talentmarker zu *zahlen* (z. B. „Zahle 1 BEWEGEN oder 1 BEZWINGEN"), damit der aktive Charakter einen Effekt erhält, dürfen diese Kosten von beliebigen Personen der Gruppe gezahlt werden. Falls niemand zahlt, verfällt der Effekt.
  - Wenn ein Resultat dich anweist, ein Talent zu *erhalten* (z. B. „Erhalte 1 BEWEGEN oder 1 EINWIRKEN"), erhältst du 1 Marker des genannten Talents.
  - Wann immer du ein **zufälliges** Talent erhalten sollst, würfle mit 1 Talentwürfel und erhalte das Ergebnis; falls du ein **beliebiges** Talent erhalten sollst, darfst du selbst wählen. In anderen Fällen erhältst du beim Auswürfeln nur **bestimmte** Ergebnisse (z. B. „Würfle mit 2 Talentwürfeln und erhalte alle BEWEGEN-Ergebnisse").
- An Orten, an denen sich mehrere Charaktere befinden, darf der aktive Charakter in diesem Schritt:
  - gemeinsam AUFBRECHEN/BEWEGEN (die andere Person muss einverstanden sein und zahlt keine Kosten),
  - Münzen, Objekte, Pflanzen und Transportmittel an diese Charaktere abgeben (ignoriert dabei etwaige Ablagevorteile und entfernt alle Erfolge von diesen Karten; Risikowürfel bleiben auf den Karten).
- Falls dich ein Aktionsresultat oder ein Effekt anweist, etwas zu verlieren, das du nicht hast (z. B. (1), wenn du kein Geld hast, oder eine Reservekarte, wenn deine Reserve leer ist), ignoriere die Anweisung einfach. Diese Regel **gilt nicht für Kosten** – falls du die angegebenen Kosten eines Effekts nicht zahlen kannst, darfst du den Effekt nicht erhalten.
- **Karten erhalten**
  - **Falls du eine Karte erhalten sollst, die bereits in deinem Raster liegt,** erhältst du stattdessen 1 Erfolgsmarker auf der genannten Karte (falls möglich).
  - **Falls du eine Karte erhalten sollst, die bereits ein anderer Charakter hat,** entscheide mit dieser Person gemeinsam, wer sie behält/erhält. Wenn daraufhin du die Karte erhältst (sie also den Besitz wechselt), setze alle darauf abgelegten Risikowürfel zurück und entferne alle Erfolgsmarker. Du erhältst den Ablagevorteil der Karte (falls vorhanden). Wenn du die Karte nicht erhältst (sie also nicht den Besitz wechselt), erhältst du stattdessen 1 Erfolgsmarker auf deiner Charakterkarte (falls möglich).

8. Ende des Zugs. Wann immer eine Ortsaktion die Anweisung „fahre fort" enthält, **musst** du eine zusätzliche Aktion ausführen, wobei du die Einschränkung aus Schritt 1 ignorieren darfst (falls du z. B. bereits die EINWIRKEN-Ortsaktion ausgeführt hast, darfst du eine andere Ortsaktion wählen, aber nicht dieselbe EINWIRKEN-Aktion).

- Manche Aktionsresultate weisen dich auch an, mit einer bestimmten Aktion fortzufahren. Beginne mit Schritt 2, falls es eine Ortsaktion ist, und andernfalls mit Schritt 1.
- Abgesehen von Ortsaktionen weisen dich auch einige andere Kartenaktionen an, fortzufahren. In solchen Fällen darfst du die Einschränkung aus Schritt 1 jedoch **nicht** ignorieren.
- Falls die Anweisung „du **darfst** fortfahren" lautet, ist die Ausführung einer weiteren Aktion optional und nicht zwingend erforderlich. Solche Angaben gelten aber nur für deinen **aktuellen** Zug. Zukünftige Spielzüge sind davon nicht betroffen.
- Falls du nicht fortfahren darfst oder musst, ist nun die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.



ERFOLGE

Während des Spielzugs (auch während eigener oder fremder Aktionen) darfst du jederzeit Erfolgseffekte (▣) von deinen eigenen Rasterkarten nutzen. Die Erfolgsmarker stellen all deine lehrreichen Erfahrungen dar, die du bei der Erkundung des Planeten sammelst.



ERFOLGE, DIE DU AN ORTEN UND AUF DIESER CHARAKTERKARTE ERHÄLTST/ZAHLST.

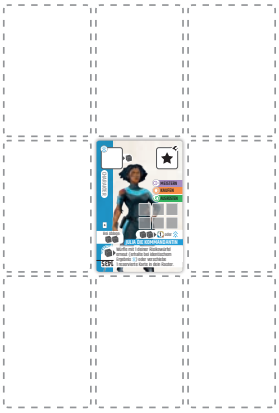


ERFOLGE, DIE DU AUF DIESER KARTE ERHÄLTST/ZAHLST.

- Erfolge, die du bei Ortsaktionen erhältst/zahlst, legs du auf bzw. entfernst du von deiner Charakterkarte (bei der Anweisung „erhalte 1 Erfolg" legst du den Erfolgsmarker z. B. auf deine Charakterkarte).
- Bei allen anderen Effekten und Aktionen legst du die Erfolge auf die bzw. entfernst sie von der jeweiligen Karte.
- Wenn die Erfolgsfelder voll sind, kannst du keine weiteren Erfolge hinzufügen.
- Aktive Erfolgseffekte dauern bis zum Ende des aktuellen Spielzugs an.
- Wann immer statt des Worts „Erfolg" das Symbol ▣ verwendet wird, gibt die Anzahl der Symbole die Anzahl der Erfolgsmarker an. ▣ entspricht 1 Erfolgsmarker, ▣▣ entspricht 2 Erfolgsmarkern.
- Die Anzahl der verfügbaren Erfolgsmarker ist in Vantage theoretisch unendlich. Falls ihr tatsächlich mehr als die in der Schachtel enthaltenen 60 Erfolgsmarker benötigt, verwendet beliebige würfelförmige Steine als Ersatz.
- Falls ihr etwas auf einer Karte markieren sollt, verwendet dafür Erfolgsmarker.
- Erfolgseffekte beziehen sich stets auf den Charakter, dem die Karte gehört. Nur wenn sie ein Einflusssymbol (⚡) zeigen, könnt ihr sie auf einen beliebigen Charakter anwenden.

KARTENRASTER

Wenn du eine normalgroße Karte im **Hochformat** erhältst, lege sie an eine beliebige Stelle deines eigenen 3x3-Kartenrasters. Deine Charakterkarte bildet die Mitte dieses gedachten Rasters für insgesamt bis zu 9 Karten. Karten in diesem Kartenraster darfst du nicht mehr verschieben. **Sobald ein Charakter erstmals sein Kartenraster vervollständigt, legt Schicksal 1705 in die Mitte.**



- Mit Ausnahme von Einflussfeldern/-effekten (⚡) gelten alle von deinen Rasterkarten gewährten Vorteile nur für die Karten in deinem eigenen Raster (nicht für deine Reservekarten oder für fremde Karten).
- Wann immer du angewiesen wirst, eine Karte aus deinem Raster zu **ersetzen** oder zu **verlieren**, setze alle darauf abgelegten Würfel zurück (lege sie in den Pool zurück) und lege alle Erfolgsmarker davon in den allgemeinen Vorrat. Legt dann die Karte in die Spielschachtel zurück. Beim Ersetzen lege die neue Karte an dieselbe Stelle, an der die ersetzte Karte lag. Deine Charakterkarte verbleibt immer in deinem Kartenraster.
- Der Begriff „angrenzend" ist in Vantage immer orthogonal bzw. rechtwinklig gemeint (also Karten, deren Ränder sich senkrecht oder waagerecht berühren).

Reserve

Neben dem Kartenraster darfst du auch eine begrenzte Anzahl an hochformatigen Karten in deinem persönlichen Vorrat **reservieren** (die Kapazität der persönlichen Reserve entspricht dabei der Anzahl aller [+]-Symbole auf deinen Karten im Raster und in deinem Vorrat). Wenn du eine Karte erhältst und dein Raster bereits voll belegt ist, darfst du entweder die neue Karte reservieren oder eine deiner Rasterkarten (mit Ausnahme der Charakterkarte) in die Reserve verschieben, um Platz zu schaffen. Falls deine Reservekapazität dadurch überschritten wird, musst du eine reservierte Karte abgeben.

- Die Felder, Talente oder Effekte von reservierten Karten kannst du **nicht** verwenden. Beim Reservieren setzt du alle Risikowürfel von dieser Karte zurück, etwaige Erfolge bleiben jedoch darauf liegen.
- Jede Charakterkarte bietet einen Erfolgseffekt, durch den du eine eigene Reservekarte in dein Raster übernehmen kannst (entweder in einen freien Rasterplatz oder durch Austauschen gegen eine andere Karte). Wenn du Karten aus der Reserve in dein Raster übernimmst, erhältst du keinen Ablagevorteil.



Vorrat

Einige Karten, die du erhältst, sind nicht im Hochformat, sondern im **Querformat**. Diese Karten teilst du entweder mit der ganzen Gruppe (z. B. Missionen und Schicksale) oder bewahrst sie in deinem persönlichen Vorrat auf. Die Anzahl querformatiger Karten in deinem persönlichen Vorrat ist **unbegrenzt**, aber du darfst keine Risikowürfel darauf ablegen.

GLOSSAR

Das Glossar auf S. 12 im Buch der Geheimnisse erklärt zahlreiche Kartentypen und Begriffe, die euch im Laufe eines Vantage-Spiels begegnen werden. Wir empfehlen euch, die Glossareinträge erst dann zu lesen, wenn ihr auf einen bestimmten Kartentyp oder Begriff gestoßen seid und Fragen dazu habt. Schlagt z. B. erst dann den Begriff „Lektion" nach, wenn ihr zum ersten Mal eine Lektionskarte erhaltet und Fragen dazu habt.

BEISPIEL EINES SPIELZUGS

Nachfolgend erhaltet ihr eine kurze Übersicht über den Ablauf eines individuellen Spielzugs am Beispiel des Charakters Julia. Jeder dieser Schritte wird auf S. 6–11 detailliert beschrieben.

1. Wähle 1 der 3 Aktionstypen: Kommandantin Julia ist an Ort 272 und du möchtest eine **Ortsaktion** ausführen (Erklärung der 3 Aktionstypen siehe S. 6). Du liest den Text deiner Ortskarte laut vor und beschreibst die Illustration. Die Gegend wirkt nicht gefährlich, also wählst du die BEWEGEN-Aktion „SCHLENDERN" (sobald du zum nächsten Schritt übergehst, kannst du dich nicht mehr umentscheiden).



2. Lest Kosten und Aktionstext (aber noch nicht das Resultat): Eine andere Person der Gruppe sucht Eintrag 272 im BEWEGEN-Buch heraus und liest die Kosten (3) und den Aktionstext vor („**Durch den mysteriösen Bereich SCHLENDERN**"). Das Aktionsresultat liest sie noch nicht vor.

272 Durch den mysteriösen Bereich ③ SCHLENDERN

3. Senkt die Kosten um 1 pro passendem Talentmarker (kann auch von anderen gezahlt werden): Julia hat keine BEWEGEN-Talentmarker, aber eine andere Person schon. Diese entscheidet sich, 1 BEWEGEN-Marker abzuwerfen, um die Kosten deiner Aktion um 1 zu senken.

4. Risikoprobe (die verbleibenden Kosten bestimmen die Anzahl der Würfel): In diesem Fall würfelst du mit 2 Risikowürfeln und das Ergebnis ist 1x Zeit und 1x Gesundheit, d. h., Julia verletzt sich bei der Aktion und braucht länger als erwartet.

5. Lege Probenergebnisse auf eigenen Rasterkarten und Einflussfeldern fremder Karten ab: Beide Risikowürfel-Felder auf Kommandantin Julias Charakterkarte sind noch frei.
Da du eine BEWEGEN-Aktion ausführst, darfst du einen beliebigen Würfel auf das BEWEGEN-Feld legen – du wählst den Zeitwürfel – und dafür 1 Erfolgsmarker () erhalten, den du auf deine Charakterkarte legst.
Dein Kartenraster enthält zurzeit nur die Charakterkarte und niemand sonst hat ein freies Einflussfeld () für Gesundheit, daher kannst du dieses Ergebnis der Risikoprobe nicht ablegen.



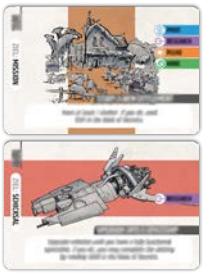
6. Erleide Malusse für verwendete, aber nicht abgelegte Risikowürfel: Lege den nicht abgelegten Gesundheitswürfel in den Malusbereich in der Mitte und schiebe deinen Gesundheitsmarker um 1 nach links. Der Zeitwürfel bleibt auf deiner Charakterkarte liegen.

7. Lest das Aktionsresultat: Eine andere Person der Gruppe liest das Aktionsresultat für Eintrag 272 im BEWEGEN-Buch vor.

8. Ende des Zugs: Im Aktionsresultat wurde nicht erwähnt, dass du fortfahren musst oder darfst, daher endet dein Zug nun.
Andernfalls hättest du je nach Formulierung eine weitere Aktion ausführen müssen („fahre fort") oder dürfen („du darfst fortfahren"). Solche Angaben gelten aber nur für den aktuellen Zug. Zukünftige Spielzüge sind davon nicht betroffen. Nun ist der Charakter zu deiner Linken am Zug.

ENDE DES SPIELS

Ein Spiel kann auf verschiedene Arten enden. Die Aktionsbücher enthalten folgende (optionale oder verpflichtende) Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:



- Wenn ihr die Mission abschließt, könnt ihr das Spiel entweder beenden oder weiterspielen, um zusätzlich auch ein Schicksal zu erfüllen.
- Wenn ihr ein Schicksal abschließt und euch entscheidet, den entsprechenden Aktionsbuch-Eintrag zu lesen, endet das Spiel in jedem Fall. Ihr könnt mehrere aktive Schicksale haben, aber pro Spielpartie immer nur eines abschließen.
- Sobald die Zeit, Moral oder Gesundheit eines Charakters auf 0 sinkt, liest der entsprechende Charakter den Eintrag eurer aktuellen Mission im **NEHMEN**-Buch.

Ihr könnt die Partie auch beenden, wenn die zum Spielen vorgesehene Zeit verstrichen ist. Die Dauer eines Spiels hängt sowohl vom Zufall als auch von euren Entscheidungen ab, sodass ihr in unter 2 Stunden fertig sein könnt oder aber mehr als 3 Stunden spielt (die Aktionen auf eurer Missionskarte können das Spiel z. B. erheblich verkürzen).

Abgesehen von einem Missionssieg, Schicksalssieg oder epischen Sieg (für den ihr sowohl die Mission als auch ein Schicksal erfüllen müsst), könnt ihr euch auch eigene Ziele stecken.



Legt nach dem Spielende alle Karten und Materialien in die Schachtel zurück (legt Karten aus dem Spoilerstapel wieder in diesen Stapel zurück). Setzt das Spiel komplett zurück, sodass ihr bei der nächsten Partie sofort in ein neues Abenteuer starten könnt. Am platzsparendsten verpackt ihr das Spiel, indem ihr die 3 Ortskartenstapel flach in ihre Fächer legt, die Marker/Würfel in den Lücken verteilt und zuletzt die Aktionsbücher darauflegt.

DAS ERSTE SPIEL

- **Für euer erstes Spiel empfehlen wir, die Zeit-, Moral- und Gesundheitswerte der Schwierigkeit „wagemutig" zu wählen und schwierige Absturzorte zu meiden.** Die Startparameter findet ihr auf der Ortskarte **000** und den Rettungskapsel-Ortskarten. Traut euch, mutige Entscheidungen zu treffen, denn selbst wenn die Zeit, Moral oder Gesundheit eines Charakters auf 0 sinken sollte, ist das Spiel noch nicht zwangsläufig vorbei – beim ersten Mal gibt euch der Eintrag eurer aktuellen Mission im **NEHMEN**-Buch die Möglichkeit weiterzuspielen.

> **3** Jeder legt mit den Markern seiner Charakterfarbe die individuellen Charakterwerte für ⧖, ★ und ♥ fest:
> - **3** (tollkühn)
> - **4** (wagemutig)
> - **5** (besonnen)
> - **6** (vorsichtig)

- **Im ersten Spieldurchlauf geht es vor allem darum, euch mit den verschiedenen Aktionen, Konsequenzen und Risiken in Vantage bekanntzumachen.** Die Mission selbst ist erst einmal nachrangig. Versucht, eure Raster zu füllen, indem ihr durch verschiedene Orts- oder Kartenaktionen jeweils weitere 8 Karten erhaltet. Es ist aber auch nicht ungewöhnlich oder tragisch, falls ihr das nicht schafft. Nutzt die Aktionen der Missionskarte am besten erst dann, wenn ihr bei der Mission nicht mehr weiterkommt oder Tipps braucht.
- **In Vantage dreht sich alles um Entdeckung und Wahrnehmung.** Manchmal werdet ihr euch fragen, wie bestimmte Dinge funktionieren oder wo sie zu finden sind – dies ist Teil der normalen Lernkurve von Vantage und das Spiel wird euch dabei nicht an die Hand nehmen. Probiert es einfach aus, wenn ihr neugierig seid. Schaut genau hin und vertraut eurer Intuition: Wenn eine Aktion schwierig klingt, sind die Kosten dafür vermutlich hoch. Einige Aktionen werden sich anders oder schwieriger gestalten als erwartet, doch diese Erfahrungen werden euch sicher von Nutzen sein, wenn ihr das nächste Mal auf diesen Aktionstyp trefft. Ihr dürft euch während des Spiels Notizen machen.
- **Kommunikation innerhalb der Gruppe ist extrem wichtig,** nicht zuletzt, um euch gegenseitig mit Talenten und Einflussfeldern (die eure Ratschläge und euer individuelles Wissen darstellen) auszuhelfen. Jeder Charakter trifft seine eigenen Entscheidungen, aber ihr dürft dem Rest der Gruppe alles, was ihr gesehen, erlebt oder geschlussfolgert habt, nach Belieben beschreiben. Um erfolgreich zu sein, solltet ihr immer wieder besprechen, was ihr seht und wie ihr eure kurzfristigen oder langfristigen Ziele erreichen könnt.

IMPRESSUM

Übersetzung: Effective Media

Deutsche Redaktion: Inga Keutmann, Frank Heeren
Lektorat: Effective Media, Felina Haun

© 2026 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3

65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de

Version 1.0

© 2025 Stonemaier LLC. Vantage ist ein eingetragenes Warenzeichen von Stonemaier LLC. Alle Rechte vorbehalten.

HAST DU NOCH FRAGEN? FEHLEN TEILE?

Melde dich bei uns unter
www.feuerland-spiele.de/kontakt/

Weitere Informationen zum Spiel findest du auf der Spieleseite für Vantage
www.feuerland-spiele.de/spiele/Vantage/

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook, Instagram oder Bluesky in Kontakt.

facebook.com/feuerlandspiele

@fl_feuerlandspiele

@feuerlandspiele.bsky.social

Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite.



Danksagung

Vantage ist seit über 8 Jahren ein Herzensprojekt für mich (Jamey Stegmaier), aber ich habe es nicht alleine verwirklicht. Neben Valentina Filić, Sören Meding und Emilien Rotival, die die monumentale Aufgabe bewältigt haben, mithilfe von fast 1.700 Illustrationen einen ganzen Planeten zu erschaffen, gilt mein ewigwährender Dank Juliana Moreno und Ariel Rubin (The Wild Optimists) für die Ausarbeitung einiger Rätsel im Spiel, Ira Fay für die Entwicklung und Umsetzung der Spieltest-App, Shannon Lentz von Panda Game Manufacturing für die jahrelangen Diskussionen über Spielmaterialien, Jose Manuel López-Cepero für die Umsetzung der Web-App, Karel Titeca und Christine Santana für den Schriftsatz und das Grafikdesign, Morten Monrad Pedersen und dem Team von Automa Factory für ihre Hilfe bei den Soloregeln des Spoiler-Kartenstapels, den Entwicklern Garrett Feiner und Travis Willse für ihr detailliertes Feedback und ihre Korrekturen sowie Ryan Davis und abermals Travis Willse für das zusätzliche Flair vieler Aktionsresultate in den BEWEGEN- und AUFBRECHEN-Büchern.

Spieltests: 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

Korrektorat der englischen Originalausgabe: 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

Besonders dankbar bin ich auch den vielen fantastischen Spielen, die Vantage auf mannigfaltige Weise inspiriert haben, darunter The Legend of Zelda: Breath of the Wild (und Tears of the Kingdom), The Witcher 3, Baldur's Gate 3, Eastshade, Stardew Valley, Subnautica, Red Dead Redemption, Ghost of Tsushima, Elden Ring, Tunic, T.I.M.E. Stories, The 7th Continent (und The 7th Citadel), Schlafende Götter, Tainted Grail, Earthborne Rangers, Nah und Fern, Kuala, Lands of Galzyr, MicroMacro, Winziges Verlies, Roll Player – Abenteuer und viele mehr.

SPIELTIPPS

- Ihr könnt jederzeit offen mit den anderen Gruppenmitgliedern sprechen und ihnen Kartentexte vorlesen, dürft ihnen aber nicht eure Ortskarte zeigen (es sei denn, eine Spielanweisung erlaubt dies explizit). Ihr dürft euch auch keinen Ort ansehen, an dem ihr euch aktuell nicht befindet.
- Das **AUFBRECHEN** zu einem angrenzenden nummerierten Ort gilt als **BEWEGEN**-Aktion (Kosten 1). Führe sämtliche Schritte aus, um eine **BEWEGEN**-Aktion (Kosten 1) auszuführen. Wie bei jeder anderen Aktion endet danach dein Spielzug.
- Beim Ablegen von Probenergebnissen darfst du, soweit das Risikowürfel-Feld nichts anderes angibt, auch — und ↩ ablegen. Wenn du beispielsweise mit 1 Risikowürfel würfelst, um zu einem angrenzenden nummerierten Ort aufzubrechen, und das Ergebnis — ist, darfst du es auf ein allgemeines **BEWEGEN**-Feld auf einer eigenen Rasterkarte legen (um einen Erfolgseffekt zu erhalten), obwohl das Ergebnis keinen Malus verursachen würde.



- Während deines Zugs darfst du statt einer Ortsaktion auch die Aktion einer Karte aus deinem Raster, deinem persönlichen Vorrat oder der Mitte ausführen. Lest in diesem Fall den Aktionsbuch-Eintrag der jeweiligen Kartennummer.
- Um den Erfolgseffekt einer Karte zu nutzen, musst du die Erfolgsmarker (■) von dieser Karte zahlen. Wenn du durch Ortsaktionen Erfolgsmarker erhältst, lege sie auf deine Charakterkarte.
- Jeder Charakter kann pro Spieldurchlauf nur 1 Ortsaktion pro Ort ausführen. Die einzigen Ausnahmen sind Ortsaktionen, die als „immer verfügbar" gekennzeichnet sind, und Aktionen, die ihr aufgrund von Aktionsresultaten ausführen müsst oder dürft (wenn ein Charakter z. B. an einem Ort die **NEHMEN**-Aktion ausführt, kann er dort später nicht mehr die **BEZWINGEN**-Aktion ausführen). Abgesehen davon könnt ihr eure Aktionen völlig frei wählen.
- Ihr dürft das Resultat einer Aktion erst lesen, nachdem ihr sie ausgeführt habt. Falls Aktionsresultate weitere Wahlmöglichkeiten beinhalten, dürft ihr auch hier zunächst nur die Auswahlmöglichkeiten lesen, nicht jedoch deren Resultate.
- In Vantage ist jeder Spieldurchlauf eigenständig. Außer eurem immer umfangreicheren Wissen über den Planeten könnt ihr nichts in zukünftige Partien mitnehmen. Dieses Vorwissen kann euch erhebliche Vorteile verschaffen. Klärt jedoch vorher in der Grupp ab, welche Informationen ihr vorab austauscht bzw. was andere lieber selbst herausfinden möchten.
- Die Schwierigkeit von Vantage könnt ihr, wie unter „Schwierigkeitsstufen" auf S. 17 im Buch der Geheimnisse beschrieben, anpassen.
- Bei Fragen prüft im Glossar (S. 12 im Buch der Geheimnisse), ob es einen Eintrag dazu gibt.

