



Présentation

Altered est un jeu de cartes à collectionner qui se joue à deux, dans lequel chaque joueur se construit un deck dirigé par une carte Héros ou Héroïne. Ce deck de démarrage est prêt à l'emploi, mais vous pouvez le personnaliser ou créer de nouveaux decks à partir de zéro.

Game Overview

Dans Altered, vous menez deux Expéditions qui explorent les terres entourant votre péninsule natale d'Asgartha. L'une de vos Expéditions est menée par votre Héros ou Héroïne, représenté-e par le marqueur Expédition Héros, et l'autre par son Compagnon, représenté par le marqueur Expédition Compagnon. Vos Expéditions progressent l'une vers l'autre au fil de la partie, et votre objectif est de les réunir avant l'adversaire.



Matériel



Altered

Il y a plusieurs siècles, la vie sur Terre a changé à tout jamais : suite à un cataclysme, des êtres venus du monde des contes et des rêves se sont immiscés dans notre réalité. Nous avons fait alliance avec eux et, ensemble, nous avons rebâti une civilisation dans le havre d'Asgartha. Le temps est maintenant venu de quitter la sécurité de nos murs et d'explorer le monde altéré. Osez-vous découvrir ce qui se cache au-delà des portes ?

MISE EN PLACE

- Prenez trois cartes **Tumulte**, mélangez-les et alignez-les comme indiqué, face cachée, entre les deux camps opposés.
- Placez la **carte région Héros** à une extrémité de la ligne et la **carte région Compagnon** à l'autre extrémité.
- Chaque joueur se place son **marqueur Expédition Héros** sur la carte région Héros et son **marqueur Expédition Compagnon** sur la carte région Compagnon.
- Installez les deux tapis de jeu face à face de chaque côté du Tumulte.



- Chaque joueur se place sa carte Héros ou Héroïne dans la zone Héros du tapis de jeu.
- Déterminez au hasard qui commencera la partie (par exemple, en lançant le marqueur Premier Joueur), et placez le **marqueur Premier Joueur** sur sa carte Héros ou Héroïne.
- Chaque joueur se retire toutes les cartes jeton de son deck, puis mélange les cartes restantes et les place face cachée dans la zone de Deck du tapis de jeu. (Les cartes jeton ont un verso différent des cartes normales.)
- Gardez les **cartes de rappel des règles** et le reste des marqueurs à portée de main, et vous pouvez commencer à jouer !

DÉTAIL D'UNE CARTE

Dans Altered, il y a 4 types de cartes : les Héros ou Héroïnes, les Personnages, les Sorts et les Permanents. Voir "Autres types de cartes" pour plus de détails.

- Sur toutes les cartes :**
- A** Nom.
 - B** Type et sous-type(s).
 - C** Faction : cet emblème indique la faction d'une carte.
 - D** Coût de Main : le coût en Mana de la carte lorsqu'elle est jouée depuis votre main.
 - E** Coût de Réserve : le coût en Mana de la carte lorsqu'elle est jouée depuis la Réserve.
 - F** Capacités : tles règles spéciales de la carte.
 - G** Capacité de Soutien : une capacité supplémentaire que possèdent certaines cartes.



Sur les cartes Personnage uniquement :

H Les Personnages ont des **statistiques** correspondant aux trois types de régions : Forêt (🌿), Montagne (⛰️) et Eau (💧).

Déclencheurs :

- I** Les cartes ont divers effets, appelés déclencheurs, en fonction de l'endroit depuis lequel elles sont jouées :
 - ➡️ Ce déclencheur s'active quel que soit l'endroit depuis lequel la carte est jouée.
 - 👉 Ce déclencheur s'active lorsque la carte est jouée depuis votre main.
 - 🗑️ Ce déclencheur s'active lorsque la carte est jouée depuis votre Réserve.

Main de départ

Piochez 6 cartes dans votre deck, puis choisissez 3 d'entre elles et placez-les dans votre zone de Mana, face cachée et **redressées** (voir illustration ci-dessous). Les trois autres cartes constituent votre main de départ.

Orbes de Mana

Les cartes dans votre zone de Mana sont toujours face cachée et sont appelées Orbes de Mana. Chaque Orbe de Mana vous donne 1 Mana lorsque vous l'épuisez. **Redressez** tous vos Orbes de Mana pendant la phase Matin. Une carte face cachée dans votre zone de Mana y reste jusqu'à la fin de la partie.



UN JOUR D'EXPLORATION

Une partie d'Altered se joue en plusieurs tours appelés Jours. Chaque Jour est composé de cinq phases : Matin, Midi, Après-midi, Crépuscule et Nuit.

PHASE 1 : MATIN

S'il s'agit du premier Jour de la partie, passez directement à la phase suivante (Midi). Sinon, suivez ces étapes :

- Placez le **marqueur Premier Joueur** dans l'autre camp.
- Redressez** vos Orbes de Mana et vos cartes épuisées.
- Piochez **deux cartes** dans votre deck.
- En commençant par le camp possédant le **marqueur Premier Joueur**, chaque joueur se choisit de placer ou non une carte de sa main dans sa zone de Mana.

PHASE 2 : MIDI

Activez toutes les cartes avec un déclencheur "À Midi". Tous les decks de démarrage ne contiennent pas forcément de cartes avec un déclencheur "À Midi".

PHASE 3 : APRÈS-MIDI

En commençant par celui qui détient le marqueur Premier Joueur, les deux camps jouent chacun leur tour, une carte à la fois.



Dans Altered, 1 TOUR = 1 CARTE

Dès qu'une carte a été jouée, l'autre joueur se commence son tour, et la partie continue ainsi jusqu'à la fin de l'Après-midi.

Structure d'un tour

- Effectuez autant d'**actions rapides** que vous le souhaitez..
- Ensuite, jouez une carte OU **passez**.

ACTIONS RAPIDES

Avant de jouer une carte, vous pouvez effectuer autant d'actions rapides que vous le souhaitez. Vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions rapides avant de choisir de passer. Il y a deux types d'actions rapides :
Capacités d'épuisement : elles sont présentes sur certaines cartes Permanent et Héros ou Héroïne. Épuisez (🗑️) la carte pour activer son effet.
Capacités de Soutien : la capacité de Soutien d'une carte peut être utilisée uniquement si elle se trouve dans votre Réserve. Pour l'activer, défaussez (X) la carte depuis votre Réserve. (Voir "La Réserve".)
Rappel : une action rapide ne compte pas comme une carte jouée et ne met pas fin à votre tour.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte, vous devez épuiser le nombre d'Orbes de Mana correspondant à son coût.
Jouer un Personnage : lorsque vous jouez un Personnage, vous décidez dans quelle Expédition le placer (Héros ou Compagnon).



- Jouer un Sort ou un Repère** : voir "Autres types de cartes".
- Jouer une carte depuis la Réserve** : voir "La Réserve".

PASSER

Si vous ne pouvez pas ou ne souhaitez pas jouer de carte, vous pouvez terminer votre tour en passant. Vous ne pourrez alors plus jouer de tours jusqu'à la prochaine phase Après-midi. Quand vous passez, l'adversaire peut continuer à jouer des tours. Une fois qu'il ou elle a également passé, la phase Crépuscule commence.

PHASE 4 : CRÉPUSCULE

Pendant la phase Crépuscule, les deux camps comparent les statistiques des Personnages en jeu pour déterminer quels marqueurs Expédition peuvent avancer.

En commençant par une Expédition (Héros ou Compagnon), effectuez les étapes suivantes :
Pour bien comprendre cette section, référez-vous à la face visible des cartes Tumulte.

- Vérifiez le ou les **types de la région** (🌿, ⚡, 🌊) dans laquelle se trouve actuellement votre marqueur Expédition.
- Pour chaque **type de région**, additionnez les statistiques des Personnages de cette Expédition.
- Si **au moins** un de vos totaux (pour les types de régions où se trouve votre Expédition) est strictement supérieur à celui de votre adversaire, votre marqueur Expédition **avance**. Sinon, votre Expédition reste en place.

Procédez ensuite de la même manière pour l'Expédition restante (Héros ou Compagnon).

📌 Votre total doit être supérieur à 0 pour pouvoir avancer.

📌 Chaque Expédition ne peut avancer qu'une fois par phase Crépuscule.

📌 Lorsqu'une Expédition se déplace sur une carte Tumulte face cachée, retournez-la face visible.

📌 Vous comparez toujours votre Expédition Héros avec l'Expédition Héros de votre adversaire, même si les deux marqueurs ne se trouvent pas dans la même région. Il en va de même pour les Expéditions Compagnon.

Exemple

📌 Le marqueur Expédition Héros de Pierre se trouve sur une carte avec les trois types de régions : 🌿, ⚡, 🌊. Pour avancer, le total d'Expédition de Pierre doit être supérieur à celui de Noémie dans au moins un de ces types.

📌 Comme son total d'Expédition dans 🌿 est supérieur au total d'Expédition de Noémie dans 🌿, le marqueur Expédition de Pierre avance.

📌 Le marqueur Expédition Héros de Noémie se trouve sur une carte avec les types de régions 🌿 et 🌊. Pour avancer, le total d'Expédition de Noémie doit être supérieur à celui de Pierre dans au moins un de ces types.

📌 Comme son total d'Expédition dans 🌊 est supérieur au total d'Expédition de Pierre dans 🌊, le marqueur Expédition de Noémie avance.

Chacune des trois cartes Tumulte comporte deux régions que vous devrez traverser.

PHASE 5 : NUIT

REPOS

Envoyez tous les Personnages de vos Expéditions dans votre Réserve.
S'ils sont **Fugaces** (🌀), défaussez-les à la place (voir "La Réserve").

NETTOYAGE

Si vous avez 3 cartes ou plus dans votre Réserve, vous devez défausser l'excédent pour ne conserver que 2 cartes.
Faites de même pour vos Repères (voir "Autres types de cartes").



Pendant les autres phases du Jour, il n'y a pas de limite au nombre de cartes présentes dans la Réserve et la zone des Repères.



CE JOUR EST MAINTENANT TERMINÉ. DÉMARREZ UN NOUVEAU JOUR, EN COMMENÇANT PAR LA PHASE MATIN.



La Réserve

La Réserve est une zone face visible qui constitue une deuxième main.

JOUER UNE CARTE DEPUIS LA RÉSERVE

Les cartes de la Réserve peuvent être jouées comme si elles étaient dans votre main, à deux différences près :
- Vous devez payer leur Coût de Réserve au lieu de leur Coût de Main.
- Une carte jouée depuis la Réserve gagne **Fugace** (sauf si c'est un Permanent).

Fugace : si une carte Fugace devait être normalement envoyée dans la Réserve, défaussez-la à la place.

Pour les Personnages : placez un marqueur Fugace (🌀) sur le Personnage pour vous rappeler de le défausser lorsqu'il sera envoyé dans la Réserve.

Les cartes dans la Réserve **ne sont pas "contrôlées"** : leurs capacités ne s'appliquent pas et elles ne peuvent pas être affectées par une capacité qui ne mentionne pas spécifiquement la Réserve.

Une carte portant la mention "Défaussez le Personnage ciblé" ne peut pas cibler un Personnage dans la Réserve, mais une carte portant la mention "Défaussez la carte ciblée dans une Réserve" le peut.

Autres types de cartes

Héros et Héroïnes

Vous incarnez un Héros ou une Héroïne qui fait équipe avec son Compagnon. Appartenant à une faction spécifique et possédant une capacité unique, ce personnage hors du commun détermine votre stratégie, et l'utilisation judicieuse de sa capacité est essentielle pour gagner.

Sorts

Lorsque vous jouez un Sort, résolvez tous les effets de la carte, puis envoyez-la immédiatement dans votre Réserve. Si vous jouez un Sort depuis votre Réserve, il gagne **Fugace** : défaussez-le une fois que vous avez résolu ses effets.

Certains Sorts sont automatiquement Fugaces, ce qui signifie qu'ils sont directement défaussés après la résolution de leurs effets.

Permanents - Repères

Lorsque vous jouez un Repère, placez-le directement dans votre zone des Repères.

Tous les decks de démarrage ne contiennent pas forcément de Repères.

Fin de la partie

Le premier camp qui parvient à réunir son Expédition Héros et son Expédition Compagnon dans la même région gagne la partie.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Si les marqueurs des deux camps se rejoignent pendant la même phase Crépuscule, vérifiez d'abord si l'un d'eux a avancé plus que nécessaire pour gagner la partie. Si c'est le cas pour l'un et non pour l'autre, celui qui l'a fait gagne la partie.

Exemple :

Les Expéditions de Noémie et de Pierre sont toutes les deux sur des régions adjacentes.

Pendant le Crépuscule, les deux Expéditions de Noémie avancent, tandis que seule l'Expédition Compagnon de Pierre avance. Noémie a avancé plus que nécessaire et gagne donc la partie.

Dans le cas contraire, il faudra jouer un Jour supplémentaire dans l'Arène pour les départager. L'Arène se trouve au dos de la carte région Compagnon. Posez-la au centre de la table et placez-y les marqueurs Expédition des deux camps.

Puis, jouez un Jour normalement, avec les règles supplémentaires suivantes :

- 📌 Les capacités des cartes qui font avancer ou reculer les Expéditions n'ont aucun effet.
- 📌 Au Crépuscule, pour chaque type de région dans l'Arène (🌿, ⚡, 🌊), additionnez les statistiques totales de vos Personnages dans vos deux Expéditions. Comparez les trois types avec votre adversaire : celui ou celle qui remporte le plus grand nombre de types gagne la partie.

Dans le cas peu probable où les deux camps sont à égalité dans les trois types, ou l'emportent chacun dans un type et sont à égalité dans le troisième, recommencez un nouveau Jour dans l'Arène.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

CAPACITÉS DES CARTES

Si les capacités d'une carte contredisent les règles normales du jeu, suivez ce qui est écrit sur la carte.

CIBLER

Les capacités des cartes peuvent cibler uniquement les cartes contrôlées. Les Personnages qui sont dans une Expédition, ou les Repères qui se trouvent dans la zone des Repères sont "contrôlés".
Les cartes dans la Réserve ne sont pas "contrôlées" et ne peuvent être ciblées que par une capacité qui mentionne explicitement la Réserve.

VOUS N'AVEZ PLUS DE CARTES DANS VOTRE DECK

Si votre deck est vide et que vous devez piocher une ou plusieurs cartes, mélangez votre défausse, qui devient alors votre nouveau deck. Ensuite, piochez le nombre de cartes nécessaire.

JOUER UN PERMANENT DEPUIS LA RÉSERVE

Si vous jouez un Permanent depuis la Réserve, utilisez son Coût de Réserve pour le jouer. Il ne gagne pas **Fugace**.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

"À MIDI", "AU CRÉPUSCULE", "LA NUIT"

Ces capacités se déclenchent au **début** de leur phase respective. (Le camp détenant le **marqueur Premier Joueur** les déclenche en premier et les résout dans l'ordre de son choix).

CARTES JETON

Les jetons sont des Personnages qui ne sont pas inclus dans votre deck, mais qui sont créés par d'autres cartes.
Lorsqu'un jeton quitte les Expéditions, il est toujours instantanément retiré du jeu, même si une carte vous dit d'en faire autre chose !



MARQUEURS

- +1, +2 : Utilisez ces compteurs lorsqu'un Personnage gagne des boosts.
- 🚢 : Utilisez ce marqueur lorsqu'un Personnage gagne Ancré.
- 🌙 : Utilisez ce marqueur lorsqu'un Personnage gagne Endormi.

CAPACITÉ DE SOUTIEN (ACTION RAPIDE)

Une capacité de Soutien se déclenche uniquement lorsque vous défaussez la carte lors d'une action rapide. Elle ne se déclenche pas si la carte est défaussée pour une autre raison, comme par exemple si vous avez trop de cartes dans votre Réserve pendant la phase Nuit.

"JE" DANS LES CAPACITÉS DES CARTES

Les cartes utilisent "je" pour se désigner elles-mêmes. Par exemple, "Je gagne 2 boosts" signifie "Cette carte gagne 2 boosts".

CONSTRUCTION DE DECK

Après avoir découvert les decks de démarrage, la prochaine étape de votre aventure Altered est de construire votre propre deck ! Votre deck doit inclure exactement une carte Héros ou Héroïne et un minimum de 39 autres cartes de la même faction. Vous devez également respecter ces règles :

- 📌 Pas plus de 3 exemplaires d'une carte portant le même nom, quelle que soit sa rareté.
- 📌 Pas plus de 15 cartes rares.
- 📌 Pas plus de 3 cartes uniques.

Lorsque vous construisez votre deck, assurez-vous d'avoir suffisamment de cartes qui coûtent entre 1 et 3 Mana afin de ne pas prendre trop de retard pendant les premiers Jours de la partie.

Consultez l'application Altered® pour retrouver plus d'astuces sur la construction de deck et d'informations sur les cartes disponibles, ainsi que pour visiter la Marketplace !