



Après un voyage tumultueux à travers les nuages, les Asgarthi atteignent leur destination. Asty est une resplendissante ville flottante qui abrite le peuple Reka, ainsi que le Naos, un arbre-monde immense dont la canopée surplombe les plus hauts bâtiments de la ville. Alors que les deux peuples font connaissance, une nouvelle alliance naît.

Présentation

Alteré est un jeu de cartes à collectionner dans lequel chaque joueur-se utilise 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 un deck entièrement nouveau.

Aperçu du jeu

Dans Alteré, vous menez deux Expéditions qui explorent les terres transformées par le Tumble. 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.

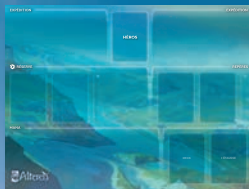


Les marqueurs Expédition Axiom (marron) sont réunis à la fin du Jour : Axiom gagne la partie !

Matériel



1 deck de 29 cartes pour la 1ère partie
+ 10 cartes pour les parties suivantes
+ 1 carte Héros ou Héroïne
+ 12 cartes jeton



1 tapis de jeu



6 marqueurs Expédition (Héros et Compagnon)



1 marqueur Premier Joueur



4 compteurs Boost, 4 marqueurs Fugace, 3 Ancré et 3 Endormi



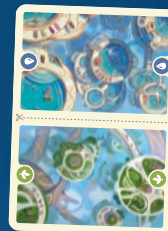
Chaque exemplaire d'une carte Alteré possède un code QR unique. Téléchargez l'application officielle Alteré®, sécurisez la propriété numérique de vos cartes et ajoutez-les à votre collection en ligne.



Cartes Aventure :
1 carte région de départ Héros
1 carte région de départ Compagnon
3 cartes Tumble



4 cartes d'Aides de Jeu



1 set de marqueurs Terrains à découper

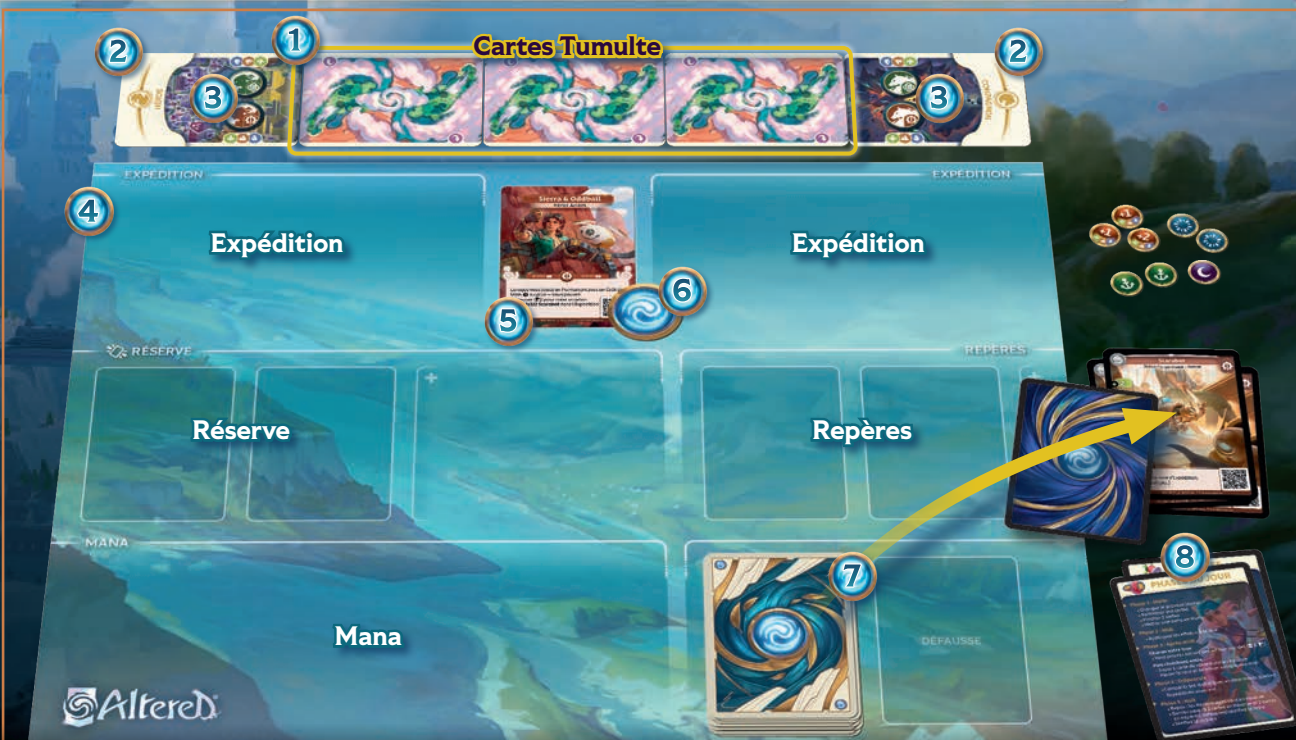
MISE EN PLACE

Mélangez trois cartes **Tumble**, et alignez-les comme indiqué, face cachée, entre les deux camps opposés.

Placez la **carte région de départ Héros** à une extrémité de la ligne et la **carte région de départ Compagnon** à l'autre extrémité.

Chacun-e place son **marqueur Expédition Héros** et son **marqueur Expédition Compagnon** sur les régions de départ correspondantes.

Installez les deux tapis de jeu face à face de chaque côté du Tumble.



Comment jouer

Si vous préférez regarder un tutoriel vidéo, scannez le code QR ci-contre.



Chaque joueur-se place sa carte Héros ou Héroïne dans la zone Héros du tapis de jeu. (Pour votre première partie, retirez le Héros et les 10 cartes supplémentaires. Ajoutez-les pour les parties suivantes.)

Déterminez au hasard qui commencera la partie, et placez le **marqueur Premier Joueur** sur sa carte Héros ou Héroïne.

Chaque joueur-se retire 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 d'aide de jeu** et le reste des marqueurs à portée de main.

DÉTAIL D'UNE CARTE

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 : il existe 6 factions différentes.
- 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 : les règles spéciales de la carte.
- G** Capacité de Soutien : une capacité utilisable depuis la Réserve que possèdent certaines cartes.



Sur les cartes Personnage uniquement :

- H** Les Personnages ont des **statistiques** correspondant aux trois terrains : Forêt, Montagne et Eau.

Capacités :

- I** Les cartes ont divers effets, en fonction de l'endroit depuis lequel elles sont jouées :
 - ➡ : Cet effet s'active quel que soit l'endroit depuis lequel la carte est jouée.
 - ⬅ : Cet effet s'active lorsqu'elle est jouée depuis votre main.
 - ⬆ : Cet effet s'active lorsqu'elle 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.



Redressée



Épuisée

UN JOUR D'EXPLORATION

Une partie d'Alteré se joue en plusieurs manches appelées 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 en jeu avec un effet "À Midi". Tous les decks de démarrage ne contiennent pas forcément de cartes avec un effet "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 Alteré, 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

Il y a deux types d'**actions rapides** :

Capacité d'épuisement : présente sur certaines cartes Permanent ou Héros. Épuisez (⬆) la carte pour activer son effet.

Capacité de Soutien : peut être utilisée si la carte se trouve en 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 Permanent** : 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 **passer**. Vous ne pourrez alors plus jouer de tours jusqu'à la prochaine phase d'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 :

- Vérifiez le ou les **terrains** (🌱, ⚡, 💧) de la région dans laquelle se trouve actuellement votre marqueur Expédition.
- Pour chaque terrain, **ajoutez les statistiques correspondantes** des Personnages de cette Expédition.
- Si **au moins** un de vos totaux (pour les terrains de cette région) est **strictement supérieur** à celui de votre adversaire, votre marqueur Expédition **avance** d'une région. Sinon, votre Expédition reste en place.

Procédez ensuite de la même manière pour l'Expédition restante (Héros ou Compagnon). Votre adversaire fait de même pour ses Expéditions.

🕒 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 3 terrains : 🌱, ⚡, 💧. Pour avancer, le total des statistiques de l'Expédition Héros de Pierre doit être supérieur à celui de Noémie dans au moins un de ces terrains.
- Comme son total d'Expédition Héros en 🌱 dépasse le total d'Expédition Héros de Noémie en 🌱, le marqueur Expédition de Pierre avance.
- Le marqueur Expédition Héros de Noémie se trouve dans une région 🌱 et 💧. Pour avancer, le total d'Expédition de Noémie doit dépasser celui de Pierre dans au moins un de ces terrains. Les statistiques en ⚡ ne lui servent qu'à bloquer Pierre.
- Comme son total d'Expédition en 💧 est supérieur au total d'Expédition de Pierre en 💧, le marqueur Expédition de Noémie avance également.

Chacune des trois cartes Tumulte comporte deux régions que vous traverserez.

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, défaussez l'excédent pour ne conserver que 2 cartes de votre choix.

De même, sacrifiez les cartes de vos Repères pour n'en garder que 2 (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.

VÉRIFIEZ LA VICTOIRE

Voir « Fin de la partie ».

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 fonctionne comme une deuxième main.

JOUER UNE CARTE DEPUIS LA RÉSERVE

Une carte dans votre Réserve peut être jouée comme si elle était dans votre main, à deux différences près :
- Vous devez payer son **Coût de Réserve** au lieu de son Coût de Main.
- Une carte jouée depuis la Réserve gagne **Fugace** (🕒) (sauf si c'est un Permanent de Repère).

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 en rappeler.

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

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

Autres types de cartes

Héros et Héroïnes

Après votre première partie, ajoutez votre carte Héros dans la zone Héros du tapis. Appartenant à une faction spécifique, cette carte 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

Lorsque vous jouez un Permanent, placez-le dans la zone indiquée. Il ne retourne en Réserve que si un effet de jeu l'indique.

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

Fin de la partie

Le premier qui parvient à réunir son Expédition Héros et son Expédition Compagnon gagne la partie à la fin du Jour.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Si les marqueurs des deux adversaires se sont rejoints le même Jour, vérifiez d'abord si l'un d'eux a avancé plus que nécessaire. 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 le point de se rejoindre.

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

Dans le cas contraire, jouez un Jour supplémentaire dans l'**Arène** pour les départager.

(L'Arène se trouve au dos de la carte région de départ Compagnon.)

Posez-la au centre de la table et placez-y les marqueurs Expédition des deux camps, et retirez du jeu les autres cartes Aventure.

Puis, jouez un Jour normalement.

Au Crépuscule, **pour chaque terrain de l'Arène** (🌱, ⚡, 💧), ajoutez les statistiques des Personnages de vos deux Expéditions. Comparez les trois totaux avec ceux de votre adversaire : celui ou celle qui l'emporte dans le plus grand nombre de terrains gagne.

Si les deux camps sont de nouveau à égalité, recommencez un nouveau Jour dans l'Arène.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

CAPACITÉS DES CARTES

Si les capacités d'une carte contredisent ces règles, suivez ce qui est écrit sur la carte. Vous pouvez utiliser l'application Altered® pour scanner son QR code et ouvrir « access details » pour des réponses avancées.

CIBLER

Les capacités des cartes ciblent par défaut les cartes en jeu. Les Personnages qui sont dans une Expédition, ou les Permanents qui se trouvent dans la zone des Repères sont en jeu et contrôlés par un joueur.

Les cartes dans la Réserve ne sont **pas** contrôlées et ne peuvent être ciblées que par une capacité qui mentionne **explicitement** la Réserve.

PLUS DE CARTES DANS VOTRE DECK ?

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

JOUER UN PERMANENT DEPUIS LA RÉSERVE

Si vous jouez un Permanent de Repère depuis la Réserve, payez son Coût de Réserve. Il ne gagne pas **Fugace**.

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

"À MIDI", "AU CRÉPUSCULE", "À LA TOMBÉE DE LA NUIT"

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

CARTES JETON

Les jetons ont un dos différent des autres cartes. Ils ne démarrent pas dans votre deck, mais sont créés par d'autres cartes.

Lorsqu'un jeton quitte la zone associée, il est retiré du jeu, même si une carte vous dit d'en faire autre chose !



MARQUEURS



Utilisez ces compteurs lorsqu'un Personnage gagne des **boosts**. Chaque boost augmente les trois statistiques de 1. **Retirez-les quand il quitte les Expéditions.**



Utilisez ce marqueur lorsqu'un Personnage gagne **Ancré**.



Utilisez ce marqueur lorsqu'un Personnage gagne **Endormi**.

CAPACITÉ DE SOUTIEN

Une capacité de Soutien (S) se déclenche lorsque vous défaussez la carte en action rapide, pas si la carte est défaussée pour une autre raison (par exemple si vous avez trop de cartes dans votre Réserve pendant la phase de 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 ce deck de démarrage, il est temps pour vous de construire votre propre deck !

Votre deck doit inclure **40 à 60** cartes de la même faction, **dont une carte Héros** ou Héroïne, et respecter :

- 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 **Exaltées**.
- Pas plus de **3** cartes **Uniques**.

Consultez l'application et le site Altered® pour plus d'informations sur les cartes disponibles, et pour visiter la Marketplace !

RÈGLES AVANCÉES ET MULTIJOUEUR

Scannez ce QR Code pour retrouver les Règles Complètes et pour les règles des modes **Chacun-e pour soi** et **2vs2**.

