



Altered

Hace ya siglos, la vida en la Tierra cambió para siempre cuando un cataclismo arrojó a nuestra realidad a los seres del mundo de la fantasía y los sueños. Con ellos formamos nuevas alianzas y, juntos, reconstruimos una civilización en el paraíso de Asgartha. Ahora, por fin ha llegado el momento de abandonar la seguridad de nuestras murallas y explorar un mundo alterado. ¿Te atreves a descubrir qué hay más allá de las puertas?

Presentación

Altered es un juego de cartas coleccionables para dos jugadores en el que cada uno usa un mazo liderado por una carta de héroe. Este mazo de inicio está listo para jugar, pero puedes personalizarlo o crear nuevos mazos desde cero.

Resumen del juego

En Altered, encabezará dos expediciones para descubrir y explorar las tierras que rodean tu península natal de Asgartha. Una estará liderada por tu héroe, representado por el marcador de expedición del héroe. La otra estará dirigida por su compañero, representado por el marcador de expedición del compañero. Tus expediciones se irán acercando a medida que avance la partida. Ganarás si consigues que se encuentren antes que las de tu oponente.



Material



Todas y cada una de las cartas de Altered tienen un código QR único. Descarga la aplicación complementaria de Altered® para tener tus cartas en formato digital y añadir las a tu colección en línea.



PREPARACIÓN

- Se elige un conjunto de tres **cartas de Tumulto**, se barajan y se colocan como se ve en la imagen: boca abajo formando una línea entre los dos jugadores.
- Se coloca en un extremo de la línea la **carta de región del héroe** y, en el otro, la **carta de región del compañero**.
- Cada jugador coloca su **marcador de expedición del héroe** y su **marcador de expedición del compañero** en las cartas de región correspondientes.
- Se colocan los tapetes frente a frente, uno a cada lado del Tumulto.



Aprende a jugar
Si prefieres un videotutorial, escanea el código QR de la derecha.



- Cada jugador coloca su carta de héroe en la zona del héroe de su tapete.
- Se decide al azar el jugador inicial (por ejemplo, lanzando el marcador de primer jugador) y se coloca el **marcador de primer jugador** en su carta de héroe.
- Cada jugador retira todas las cartas de ficha de su mazo, luego baraja las cartas restantes y las coloca boca abajo en la zona del mazo del tapete. (Las fichas tienen un diseño diferente en el reverso al de las cartas normales).
- Se dejan a mano las **cartas de reglas** y el resto de los marcadores. ¡Ya está todo listo para empezar a jugar!

PARTES DE UNA CARTA

En Altered hay 4 tipos de cartas: héroes, personajes, hechizos y permanentes. Consulta «Otros tipos de cartas» para más información.

- Todas las cartas:**
- A Nombre.**
 - B Tipo y subtipo(s).**
 - C Facción:** el estandarte indica la facción de la carta.
 - D Coste desde la mano:** el coste de maná de la carta cuando se juega desde la mano.
 - E Coste desde la reserva:** el coste de maná de la carta cuando se juega desde la reserva.
 - F Habilidades:** las reglas especiales de la carta.
 - G Habilidad de apoyo:** una habilidad adicional que tienen algunas cartas.



Solo las cartas de personaje:

H Los personajes tienen **estadísticas** que corresponden a los tres tipos de regiones: bosque (🌿), montaña (⛰️) y agua (💧).

Efectos disparados:

- Las cartas tienen diferentes efectos disparados en función de desde dónde se juegan:
 - ➡ Este efecto disparado se activa independientemente del lugar desde donde se juegue la carta.
 - 👉 Este efecto disparado se activa cuando la carta se juega desde la mano.
 - 👈 Este efecto disparado se activa cuando la carta se juega desde la reserva.

Mano inicial

Roba 6 cartas de tu mazo y elige 3 de ellas para ponerlas boca abajo y **preparadas** en tu zona de maná (ver ilustración abajo). Las otras tres cartas formarán tu mano inicial.



UN DÍA DE EXPLORACIÓN

Las rondas en d'Altered se llaman días. Cada día se compone de cinco fases: mañana, mediodía, tarde, anochecer y noche.

FASE 1: MAÑANA

Si es el primer día de la partida, pasa directamente a la siguiente fase (mediodía). De lo contrario, sigue estos pasos:

- El marcador de primer jugador cambia de propietario.
- Prepara** tus orbes de maná y cartas agotadas.
- Roba **dos cartas** de tu mazo.
- Empezando por el **primer jugador**, cada uno elige si quiere colocar una carta de su mano en su **zona de maná**.

FASE 2: MEDIODÍA

Activa cualquier carta con un efecto disparado «al mediodía». No todos los mazos de inicio contienen cartas con este tipo de efecto disparado.

FASE 3: TARDE

Empezando por el primer jugador, los jugadores se turnan y juegan una carta por turno.



En Altered, 1 TURNO = 1 CARTA

Después de que un jugador juegue una carta, comienza el turno del otro jugador. Se repite este proceso hasta el fin de la tarde.

Estructura de un turno

- Realizar tantas acciones **rápidas** como se quiera.
- Luego, jugar una carta O pasar.

ACCIONES RÁPIDAS

Antes de jugar una carta, puedes realizar tantas acciones rápidas como quieras. Puedes realizar una o más acciones rápidas antes de elegir **pasar**. Hay dos tipos de acciones rápidas:
Habilidades de agotar: las tienen algunas cartas de permanente y de héroe. Agota (🗑️) la carta para activar su efecto.
Habilidades de apoyo: la habilidad de apoyo de una carta solo se puede usar desde la reserva. Para activarla, descarta (X) la carta de tu reserva. (Consulta «La reserva»).
Recuerda: realizar una acción rápida no cuenta como jugar una carta y tampoco termina tu turno.

JUGAR UNA CARTA

Para jugar una carta, tienes que agotar el número de orbes de maná que indica su coste.

🗑️ **Jugar un personaje:** cuando juegues un personaje, decides en qué expedición colocarlo (en la del héroe o la del compañero).



🗑️ **Jugar un hechizo o un hito:** consulta «Otros tipos de cartas».

🗑️ **Jugar una carta desde la reserva:** consulta «La reserva».

PASAR

Si no puedes o no quieres jugar cartas, puedes pasar y terminar tu turno. Si pasas, no podrás jugar más turnos hasta la siguiente fase de tarde. Cuando un jugador pasa, el otro puede seguir jugando turnos. Si los dos jugadores han pasado, comienza la fase de anochecer.

FASE 4: ANOCHECER

Durante el anochecer, los jugadores comparan las estadísticas de los personajes en juego para determinar qué marcadores de expedición avanzan y cuáles no.

Empezando con una expedición (la del héroe o la del compañero), sigue estos pasos:
Para entender esta sección, mira el reverso de las cartas de Tumulto.

- Comprueba los **tipos de región** (🌿, 🏔️, 💧) de la región en la que está situado tu marcador de expedición.
- Para cada uno de esos **tipos de región**, suma las estadísticas de los personajes de esa expedición.
- Si **al menos uno** de los resultados (de los tipos de región en los que está tu expedición) es mayor que el del oponente, tu marcador de expedición avanza. De lo contrario, la expedición no se mueve.

Luego repite este proceso con la otra expedición (por ejemplo, si empezaste con la del héroe, tocará la del compañero).

El total debe ser mayor que 0 para poder avanzar.

Cada expedición solo puede avanzar una vez en cada fase de anochecer.

Si una expedición avanza hacia una carta de Tumulto boca abajo, ponla boca arriba.

Compara siempre tu expedición del héroe con la del oponente, aunque los dos marcadores no estén en la misma región. Esto mismo se aplica también a la expedición del compañero.

Ejemplo

El marcador de expedición del héroe de Mike se encuentra en una región que tiene los tres tipos de región: 🌿 🏔️ 💧. Para poder avanzar, la expedición de Mike debe tener más puntuación que la de Ella en al menos uno de los tipos de región.

Como su puntuación de 🌿 es superior al total d'Expédition de Noémie dans 🌿 es mayor que la de Ella, el marcador de expedición de Mike avanza.

El marcador de expedición del héroe de Ella está en una región con dos tipos de región: 🌿 y 💧. Para poder avanzar, la expedición de Ella debe tener más puntuación que la de Mike en al menos uno de esos tipos de región.

Como su puntuación de 💧 es mayor que la de Mike, el marcador de expedición de Ella también avanza.

Cada una de las tres cartas de Tumulto tiene dos regiones que tendrás que atravesar.

FASE 5: NOCHE

DESCANSO

Envía a todos los personajes de tus expediciones a la reserva.

Si tienen **fugacidad** (🌀), en vez de eso, descártalos (consulta «La reserva»).

LIMPIEZA

Si tienes 3 o más cartas en la reserva, descarta las necesarias hasta que solo queden 2.

Haz lo mismo con los hitos (consulta «Otros tipos de cartas»).



Durante las otras fases del día, no hay un límite del número de cartas que puede haber en la reserva y la zona de hitos.



TRAS ESTO, EL DÍA TERMINA. COMIENZA LA FASE DE MAÑANA DE UN NUEVO DÍA.



La reserva

La reserva es una zona con cartas boca arriba que actúa de forma similar a una segunda mano.

JUGAR CARTAS DESDE LA RESERVA

Las cartas de la reserva se pueden jugar como si estuvieran en tu mano. No obstante:

- Pagas su coste desde la reserva en lugar de su coste desde la mano.
- Una carta jugada desde la reserva gana **fugacidad** (a menos que sea un permanente).

Fugacidad: si una carta con fugacidad fuese a ir a la reserva, en vez de eso, descártala.

Personajes: coloca un marcador de fugacidad (🌀) en el personaje para acordarte de descartarlo la siguiente vez que fuese a ir a la reserva.

Las cartas de la reserva **no las «controla» nadie**. Es decir, sus habilidades no se aplican y no pueden verse afectadas por una habilidad a no ser que esta mencione específicamente la reserva.

Una carta que diga «Descarta un personaje objetivo» no puede descartar un personaje de una reserva, pero sí una carta que diga «Descarta una carta objetivo de una reserva».

Otros tipos de cartas

Héroes

Juegas como un héroe que colabora con un compañero. Cada héroe pertenece a una facción específica y tiene una habilidad única. Tu héroe determinará tu estrategia y usar bien su habilidad es esencial para ganar la partida.

Hechizos

Cuando juegas un hechizo, resuelves todos sus efectos y luego lo envías inmediatamente a la reserva. Si juegas un hechizo desde la reserva, gana **fugacidad**; tendrás que descartarlo una vez hayas resuelto sus habilidades.

Algunos hechizos tienen fugacidad desde el principio. Es decir, se descartan directamente después de resolver sus habilidades.

Permanentes: hitos

Cuando juegas un hito, lo colocas directamente en tu zona de hitos.

Algunos mazos de inicio no contienen hitos.

Terminar la partida

Gana el primer jugador que consiga que su expedición del héroe y del compañero se encuentren en la misma región.

DESEMPATE

Las expediciones de Ella y Mike están en regiones adyacentes.

Ejemplo

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

Durante l'anochecer, las dos expediciones de Ella avanzan, mientras que Mike solo mueve la expedición del compañero. Como Ella ha avanzado más de lo necesario, gana la partida.

Si los jugadores han avanzado lo mismo, se juega un día de desempate en la arena. La arena está en el reverso de la carta de región del compañero. Colócala en el centro de la mesa y pon sobre ella los marcadores de expedición de ambos jugadores.

A continuación, se juega un día normal con las siguientes reglas adicionales:

- Las habilidades de las cartas que hacen que las expediciones avancen o retrocedan no tienen efecto.
- Al anochecer, para cada tipo de región de la arena (🌿, 🏔️, 💧), suma las estadísticas de los personajes de **las dos expediciones**. Compara los tres tipos con tu oponente: el jugador que venza en el mayor número de tipos gana la partida.

En el caso improbable de que ambos ganen un tipo cada uno y empaten en el tercero, o si empatan en los tres tipos, se juega un nuevo día en la arena.

REGLAS ADICIONALES

HABILIDADES DE LAS CARTAS

Si las habilidades de una carta contradicen las reglas normales del juego, haz lo que diga la carta.

OBJETIVOS

Las habilidades de las cartas **solo** pueden hacer objetivo a cartas controladas. Los personajes que están en una expedición o los hitos que están en la zona de hitos están «controlados». Las cartas de la reserva **no** las «controla» nadie. Esto significa que solo pueden ser objetivo de una habilidad que mencione explícitamente la reserva.

QUEDARTE SIN CARTAS EN EL MAZO

Si tu mazo está vacío y necesitas robar una o más cartas, baraja tu pila de descartes. Esta se convertirá en tu nuevo mazo. Luego, termina de robar.

JUGAR UN PERMANENTE DESDE LA RESERVA

Si juegas un permanente desde la reserva, paga su coste desde la reserva para jugarlo. No gana **fugacidad**.

MÁS INFORMACIÓN

«AL MEDIODÍA», «AL ANOCHECER» Y «A LA NOCHE»

Estas habilidades se disparan al **comienzo** de las respectivas fases. (El **primer jugador** las dispara primero y las resuelve en el orden que quiera).

CARTAS DE FICHA

Las fichas son personajes que no están incluidos en tu mazo, sino que los crean otras cartas. Cuando una ficha abandone la zona de expedición, hay que retirarla de la partida aunque una carta te diga que hagas otra cosa con ella.



MARCADORES



Usa estos contadores cuando un personaje gane potenciadores.



Usa este marcador cuando un personaje gane anclaje.



Usa este marcador cuando un personaje gane sueño.

HABILIDAD DE APOYO (ACCIÓN RÁPIDA)

Una habilidad de apoyo solo se dispara cuando descartas la carta como acción rápida. No se dispara si el descarte se realiza por cualquier otra razón, como tener demasiadas cartas en la reserva durante la fase de noche, por ejemplo.

PRIMERA PERSONA EN LAS HABILIDADES DE LAS CARTAS

Las cartas hablan de sí mismas en primera persona. Por ejemplo, «gano 2 potenciadores», debe interpretarse como «esta carta gana 2 potenciadores».

CREACIÓN DE MAZOS

Después de descubrir los mazos de inicio, el siguiente paso en tu travesía por Altered es construir tu propio mazo. Tu mazo debe incluir exactamente una carta de héroe y un mínimo de otras 39 cartas de la misma facción. También debes seguir estas reglas:

- No puede tener más de 3 copias de una carta con el mismo nombre, independientemente de su rareza.
- No puede tener más de 15 cartas raras.
- No puede tener más de 3 cartas únicas.

Cuando construyas tu mazo, asegúrate de tener suficientes cartas que cuesten entre 1 y 3 de maná para no quedarte atrás durante los primeros días de la partida.

¡Prueba la aplicación complementaria de Altered® para descubrir más consejos para crear mazos, más información sobre las cartas disponibles y el mercado!

REGLAS PARA EL MULTIJUGADOR

Todos contra todos:

escanea el código QR para ver las reglas específicas de este modo de juego.

2 contra 2:

escanea el código QR para ver las reglas específicas de este modo de juego.

