



Einführung

Altered ist ein Sammelkartenspiel für zwei Spieler, bei dem jeder Spieler ein Deck mitbringt, das von einer Heldenkarte angeführt wird. Diese Starterdecks sind sofort spielbereit, lassen sich aber anpassen oder von Grund auf als neues Deck zusammenstellen.

Spielübersicht

In Altered führst du zwei Expeditionen an, die das Land rund um eure Heimat-Halbinsel Asgartha entdecken und erforschen. Eine deiner Expeditionen wird von deinem Helden angeführt, dargestellt durch den Expeditionsmarker des Helden. Die andere wird von seinem Gefährten angeführt, dargestellt durch den Expeditionsmarker des Gefährten. Diese Expeditionen bewegen sich im Laufe des Spiels aufeinander zu, und dein Ziel besteht darin, sie als Erster beide zusammenzuführen.



Die (braunen) Expeditionsmarker der Axiom haben einander erreicht: der Axiom-Spieler gewinnt!

Vor Jahrhunderten änderte sich das Leben auf der Erde für immer. Eine Katastrophe brachte Wesen aus der Welt der Geschichten und Träume in unsere Realität. Wir schlossen neue Bündnisse mit ihnen, und gemeinsam bauten wir eine neue Zivilisation in der Zuflucht Asgartha auf. Es ist nun endlich an der Zeit, die Sicherheit unserer Mauern zu verlassen und die veränderte Welt zu erkunden. Bist du bereit zu entdecken, was jenseits der Tore liegt?

Spielmaterialien



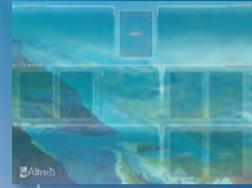
Kartendeck mit 39 Karten
+ 1 Heldenkarte
+ 6 Marken-Karten



Abenteuerkarten:
1 Helden-Regionskarte
1 Gefährten-Regionskarte / Arena-Karte
1 Satz mit 3 Tumult-Karten



2 Regel-Karten



1 Spielmatte

6 Expeditionsmarker
(Held und Gefährte)

1 Startermarker

3 Verstärkungs-, 2 Vergänglich-,
2 Verankert- und 1 Schlafend-Marker



1 Neuspieler-Karte
+ 1 Foil-Karte



Jedes einzelne Exemplar einer Altered-Spielkarte hat einen individuellen QR-Code. Lade die Altered® Companion-App herunter, sichere dir die digitalen Eigentumsrechte an deiner Karte und füge sie deiner Online-Sammlung hinzu.

SPIELVORBEREITUNG

- Nimm drei **Tumult-Karten**, mische sie und lege sie (wie gezeigt) verdeckt in einer Reihe zwischen die beiden Spieler.
- Lege die **Helden-Regionskarte** an das eine Ende der Reihe und die **Gefährten-Regionskarte** an das andere Ende.
- Jeder Spieler legt seinen **Helden-Expeditionsmarker** auf die Helden-Regionskarte und seinen **Gefährten-Expeditionsmarker** auf die Gefährten-Regionskarte.
- Die beiden Spielmatte werden auf beiden Seiten des Tumults einander gegenüber gelegt.



Spielanleitung

Wenn du dir lieber ein Video-Tutorial ansehen möchtest, scanne den QR-Code auf der rechten Seite.



- Jeder Spieler legt **seine Heldenkarte** in die Heldenkartenzone der Spielmatte.
- Nun wird der Startspieler bestimmt (dafür könnt ihr den Startermarker wie eine Münze werfen) und der **Startermarker** auf seine Heldenkarte gelegt.
- Jeder Spieler entfernt alle **Marken-Karten** aus seinem Deck, mischt dann die verbleibenden Karten und legt sie verdeckt in die Zone „Deck“ der Spielmatte.
(Marken haben ein anderes Design auf der Rückseite als reguläre Spielkarten).
- Halte die **Regel-Karten** und die restlichen Marker griffbereit – und schon kann das Spiel beginnen!

KARTEN-BESCHREIBUNG

In Altered gibt es 4 Kartentypen: Helden, Charaktere, Zauber und Bleibende Karten. Siehe „Andere Kartentypen“ für weitere Einzelheiten.

Auf allen Karten:

- A Name**
- B Typ und Subtyp(en)**
- C Fraktion:** dieses Banner zeigt die Fraktion der Karte an.
- D Handkosten:** die Manakosten der Karte, wenn sie aus deiner Hand gespielt wird.
- E Reservekosten:** die Manakosten der Karte, wenn sie aus der Reserve gespielt wird.
- F Fähigkeiten:** die Sonderregeln der Karte.
- G Unterstützungsfähigkeit:** eine zusätzliche Fähigkeit, die einige Karten haben.



Nur auf Charakterkarten:

H Charaktere haben **Statistiken**, die den drei Regionstypen entsprechen: Wald (W), Berg (B) und Gewässer (G).

Auslöser:

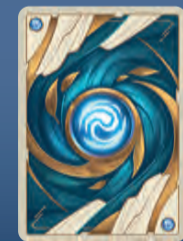
- I** Je nachdem, von wo aus eine Karte gespielt wird (aus der Hand oder aus der Reserve), hat sie unterschiedliche Auswirkungen – die sogenannten „Auslöser“:
 ➔ : Dieser Auslöser wird immer aktiviert, egal von wo aus die Karte gespielt wird.
 ⬇ : Dieser Auslöser wird aktiviert, wenn die Karte aus der Hand gespielt wird.
 ⚡ : Dieser Auslöser wird aktiviert, wenn die Karte aus der Reserve gespielt wird.

Starthand

Ziehe 6 Karten aus deinem Deck und wähle dann 3 davon aus, die du verdeckt und **bereit** in deine Manazone legst (siehe Abbildung unten). Die drei anderen Karten bilden deine Starthand.

Manakugeln

Karten in deiner Manazone liegen immer verdeckt und werden Manakugeln genannt. Jede Manakugel gibt dir 1 Mana, wenn du sie verbrauchst („erschöpfst“). Während der Morgenphase kannst du all deine Manakugeln **bereit** machen. Eine Karte, die verdeckt in deiner Manazone liegt, bleibt für den Rest des Spiels dort.



Bereit



Erschöpft

EIN ERKUNDUNGSTAG

Eine Partie Altered wird über mehrere Spielabschnitte gespielt, die Tage genannt werden. Jeder Tag gliedert sich in fünf Phasen: Morgen, Mittag, Nachmittag, Abend und Nacht.

PHASE 1: MORGEN

Gehe am ersten Tag des Spiels direkt zur nächsten Phase über (Mittag). Andernfalls folge diesen Schritten:

1. **Ändere** den Besitzer des Startermarkers.
2. Mache deine Manakugeln und erschöpften Karten **bereit**.
3. Ziehe **zwei Karten** aus deinem Deck.
4. Beginnend mit dem **Startspieler** wählt jeder Spieler, ob er eine Karte aus seiner Hand in seine **Manazone** legen möchte.

PHASE 2: MITTAG

Aktiviere eine beliebige Karte mit einem „Zum Mittag“-Auslöser.

Nicht alle Starterdecks verfügen über Karten mit „Zum Mittag“-Auslösern.

PHASE 3: NACHMITTAG

Beginnend mit dem Startspieler können die Spieler in dieser Phase in Runden jeweils abwechselnd 1 Karte ausspielen.



In Altered gilt: 1 RUNDE = 1 KARTE.

Sobald ein Spieler eine Karte ausspielt, beginnt der andere Spieler seine Runde. Auf diese Weise geht es bis zum Ende des Nachmittags hin und her.

Struktur einer Runde

1. Führe beliebig viele **Schnellaktionen** durch.
2. Danach kannst du eine Karte spielen **ODER** passen.

SCHNELLAKTIONEN

Bevor du eine Karte ausspielt, darfst du beliebig viele Schnellaktionen durchführen. Du kannst eine oder mehrere Schnellaktionen ausführen, bevor du dich zum **Passen** entscheidest.

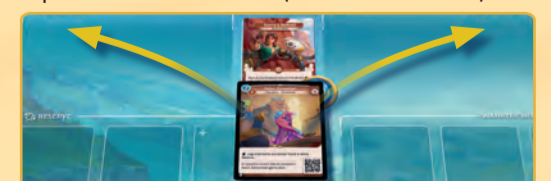
Es gibt zwei Arten von Schnellaktionen:

- Erschöpfende Fähigkeiten:** Diese gibt es nur auf bestimmten Bleibenden Karten und Heldenkarten. Erschöpfe (E) die Karte, um ihren Effekt zu aktivieren.
 - Unterstützende Fähigkeiten:** Die Unterstützungsfähigkeit einer Karte ist nur nutzbar, wenn sie sich in deiner Reserve befindet. Um sie zu aktivieren, lege (X) die Karte aus deiner Reserve ab (siehe „Reserve“).
- Denk daran, dass eine Schnellaktion nicht als Ausspielen einer Karte zählt und deine Runde nicht beendet.

EINE KARTE AUSSPIELEN

Um eine Karte auszuspelen, musst du die Anzahl an Manakugeln erschöpfen, die den Kosten der Karte entsprechen.

➔ **Einen Charakter ausspielen:** Wenn du einen Charakter ausspielt, entscheidest du, in welcher Expedition du ihn einsetzt (Held oder Gefährte).



➔ **Einen Zauber oder ein Wahrzeichen ausspielen:** siehe „Andere Kartentypen“.

➔ **Eine Karte aus der Reserve ausspielen:** siehe „Reserve“.

PASSEN

Wenn du eine Karte nicht ausspielen kannst oder nicht mehr ausspielen willst, kannst du deine Runde beenden und passen. Das bedeutet, dass du bis zur folgenden Nachmittagsphase keine weiteren Karten mehr spielen kannst.

Sobald ein Spieler gepasst hat, kann der verbleibende Spieler weitere Runden spielen. Wenn beide Spieler gepasst haben, geht es weiter mit der Abend-Phase.

PHASE 4: ABEND

Während des Abends vergleichen die Spieler die Statistiken der Charaktere im Spiel, um zu bestimmen, welche Expeditionen sich vorwärts bewegen können und welche nicht.

Beginne mit einer Expedition (Held oder Gefährte) und führe die folgenden Schritte aus:

Um sicherzugehen, dass du diesen Abschnitt verstanden hast, sieh dir die aufgedeckte Seite der Tumult-Karten an.

- Prüfe den/die **Regionstypen** (🌿, ⚡, 💧), der Region, in der/denen sich dein Expeditionsmarker gerade befindet.
- Addiere für jeden dieser **Regionstypen** die Statistiken der Charaktere in dieser Expedition.
- Wenn **mindestens** eine deiner Summen (für den/die Regionstypen, in dem/denen sich deine Expedition befindet) eindeutig höher ist als die des Gegners, **bewegt sich dein Expeditionsmarker eine Region vorwärts**. Andernfalls bleibt deine Expedition, wo sie ist.

Als Nächstes wiederholst du diese Schritte für die verbleibende Expedition (Held oder Gefährte).

☝️ **Damit du dich vorwärts bewegen kannst, muss deine Gesamtsumme höher als 0 sein.**

☝️ **Jede Expedition kann sich nur einmal pro Abend vorwärts bewegen.**

☝️ **Wenn sich eine Expedition auf eine verdeckte Tumult-Karte bewegen würde, wird diese aufgedeckt.**

☝️ **Du musst deine Helden-Expedition immer mit der Helden-Expedition deines Gegners vergleichen – auch wenn die beiden Marker nicht in der gleichen Region liegen. Das Gleiche gilt für die Gefährten-Expeditionen.**

Beispiel

- ☝️ Mikes Helden-Expeditionsmarker befindet sich auf einer Regionskarte, die alle drei Regionstypen enthält: 🌿, ⚡, 💧. Damit seine Expedition sich vorwärts bewegen kann, muss Mikes Expeditionssumme in mindestens einem dieser Regionstypen höher sein als Ellas Expeditionssumme.
- ☝️ Da seine Expeditionssumme in 🌿 höher ist als Ellas Expeditionssumme in 🌿, darf Mikes Expeditionsmarker sich vorwärts bewegen.
- ☝️ Ellas Helden-Expeditionsmarker befindet sich in einer Region mit den Regionstypen 🌿 und 💧. Damit ihre Expedition sich vorwärts bewegen kann, muss Ellas Expeditionssumme in mindestens einem dieser beiden Regionstypen höher sein als Mikes Expeditionssumme.
- ☝️ Da ihre Expeditionssumme in 💧 höher ist als Mikes Expeditionssumme in 💧, darf auch Ellas Expeditionsmarker sich vorwärts bewegen.

Auf jeder der drei Tumult-Karten gibt es zwei Regionen, die durchquert werden müssen.

PHASE 5: NACHT

RUHEPAUSE

Schicke alle Charaktere in deinen Expeditionen in deine Reserve.

Sollten sie **Vergänglich** (🕒) sein, müssen sie stattdessen abgelegt werden (siehe „Reserve“).

AUFRÄUMEN

Wenn du 3 oder mehr Karten in deiner Reserve hast, musst du die überschüssigen Karten ablegen, sodass nur noch 2 Karten übrig bleiben. Das Gleiche gilt für deine Wahrzeichen (siehe „Andere Kartentypen“).



Während der anderen Phasen des Tages gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Karten in deiner Reserve- bzw. Wahrzeichenzone.



DAMIT IST DAS ENDE DES TAGES ERREICHT. BEGINNE EINEN NEUEN TAG MIT DER MORGENPHASE ALS ERSTEM SCHRITT.



Reserve

Die Reserve ist eine Zone mit aufgedeckten Karten, die ähnlich wie eine zweite Kartenhand funktioniert.

EINE KARTE AUS DER RESERVE AUSSPIELEN

Karten in der Reserve können ausgespielt werden, als wären sie auf deiner Hand. Allerdings gilt dabei:

- Du musst Reservekosten anstelle von Handkosten bezahlen.

- Eine aus der Reserve ausgespielte Karte erhält den Status **Vergänglich** (außer es handelt sich um ein Wahrzeichen).

„Vergänglich“ bedeutet: Wenn eine vergängliche Karte in die Reserve geschickt werden würde, muss sie stattdessen abgelegt werden.

Bei Charakteren: Lege einen Vergänglich-Marker (🕒) auf den Charakter, um dich daran zu erinnern, dass du ihn ablegen musst, wenn er das nächste Mal in die Reserve gehen würde.

Karten in der Reserve **werden nicht „kontrolliert“**. Das bedeutet, dass ihre Fähigkeiten nicht anwendbar sind und dass sie nicht von einer Fähigkeit betroffen sein können, in der die Reserve nicht ausdrücklich erwähnt wird.

Eine Karte, auf der „Lege einen Charakter deiner Wahl ab“ steht, kann keinen Charakter in deiner Reserve als Ziel haben – im Gegensatz zu einer Karte, auf der „Lege eine Karte deiner Wahl aus der Reserve ab“ steht.

Andere Kartentypen

Helden

Du spielst als ein Held, der sich mit seinem Gefährten verbündet. Jeder Held gehört zu einer bestimmten Fraktion und verfügt über eine einzigartige Fähigkeit. Dein Held bestimmt deine Strategie, und der geschickte Einsatz seiner Fähigkeiten ist die Grundvoraussetzung für den Sieg im Spiel.

Zauber

Wenn du einen Zauber ausspielst, werden alle Effekte der Karte vollständig genutzt. Danach kommt die Karte sofort in deine Reserve. Wenn du einen Zauber aus deiner Reserve ausspielst, wird er Vergänglich: Sobald alle Effekte der Karte abgeklungen sind, musst du sie ablegen.

Einige Zauber sind automatisch Vergänglich. Das bedeutet, dass sie direkt abgelegt werden, nachdem ihre Effekte abgeklungen sind.

Bleibende Karten – Wahrzeichen

Wenn du ein Wahrzeichen ausspielst, lege die Karte direkt in die Wahrzeichenzone.

Einige Starterdecks enthalten keine Wahrzeichen.

Ende des Spiels

Der erste Spieler, dessen Helden- und Gefährten-Expedition sich in derselben Region treffen, gewinnt das Spiel.

TIEBREAK

Wenn sich die Marker beider Spieler in der gleichen Abendphase treffen, wird zuerst geprüft, ob ein Spieler sich weiter als nötig vorwärts bewegt hat, um das Spiel zu gewinnen. Sollte das bei einem Spieler der Fall sein und beim anderen nicht, gewinnt ersterer Spieler das Spiel.

Beispiel

Ellas und Mikes Expeditionen befinden sich beide in benachbarten Regionen.

Während des Abends bewegen sich beide Expeditionen von Ella vorwärts, während sich bei Mike nur die Gefährten-Expedition vorwärts bewegt. Ella hat sich weiter vorwärts bewegt als nötig und gewinnt daher das Spiel.

Ansonsten spielen die Spieler einen Tiebreak-Tag in der Arena.

Die Arena befindet sich auf der Rückseite der Gefährten-Regionskarte. Platziere sie in die Tischmitte und lege die Expeditionsmarker beider Spieler darauf.

Dann wird ein normaler Tag gespielt, mit den folgenden Zusatzregeln:

☝️ Kartenfähigkeiten, durch die sich Expeditionen vorwärts oder zurück bewegen, haben keine Wirkung.

☝️ Am Abend werden für jeden Regionstyp in der Arena (🌿, ⚡, 💧) die Gesamtstatistiken der Charaktere aus beiden Expeditionen addiert. Vergleiche alle drei Regionstypen mit deinem Gegner: Der Spieler, der die meisten Typen gewinnt, gewinnt das Spiel.

Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass beide Spieler jeweils einen Typ gewinnen und beim dritten Typ ein Unentschieden vorliegt (oder wenn es bei allen drei Regionstypen ein Unentschieden gibt), muss ein weiterer Tag in der Arena gespielt werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

KARTENFÄHIGKEITEN

Wenn die Fähigkeiten einer Karte den normalen Spielregeln entgegenstehen, gilt das, was auf der Karte steht.

ANGREIFEN

Ausschließlich kontrollierte Karten können zielgerichtet angegriffen werden. Als „kontrolliert“ gelten dabei Charaktere, die sich in einer Expedition befinden, oder Wahrzeichen, die sich in der Wahrzeichenzone befinden.

Karten in der Reserve werden **nicht** „kontrolliert“. Das bedeutet, dass sie nur durch eine Fähigkeit angegriffen werden können, in der die Reserve ausdrücklich erwähnt ist.

KEINE KARTEN MEHR IM DECK

Wenn dein Deck leer ist und du eine oder mehrere Karten ziehen musst, mische den Stapel deiner abgelegten Karten, der dann zu deinem neuen Deck wird. Danach kannst du erneut Karten ziehen.

BLEIBENDE KARTE AUS DER RESERVE AUSSPIELEN

Wenn du ein Wahrzeichen aus der Reserve ausspielst, verwende ihre Reservekosten, um sie auszuspielen. Der Status der Karte ändert sich dabei nicht zu **Vergänglich**.

WEITERE INFORMATIONEN

„ZUM MITTAG“, „ZUM ABEND“ UND „ZUR NACHT“

Diese Fähigkeiten werden zu **Beginn** der jeweiligen Phase ausgelöst. (Der **Startspieler** löst sie zuerst aus und nutzt sie in der Reihenfolge seiner Wahl.)

MARKEN-KARTEN

Marken sind Charaktere, die nicht in deinem Deck enthalten sind, sondern von anderen Karten erschaffen werden.

Wenn eine Marke die Expeditionszone verlässt, wird sie immer sofort aus dem Spiel entfernt – selbst wenn eine Karte eine andere Aktion vorgibt.



MARKER



Verwende diese Zähler, wenn ein Charakter „Verstärkung“ erhält.



Verwende diesen Marker, wenn ein Charakter „Verankert“ erhält.



Verwende diesen Marker, wenn ein Charakter „Schlafend“ erhält.

UNTERSTÜTZUNGSFÄHIGKEIT (SCHNELLAKTION)

Eine Unterstützungsfähigkeit wird nur dann ausgelöst, wenn du die Karte als Schnellaktion ablegst. Die Fähigkeit darf nicht ausgelöst werden, wenn sie aus einem anderen Grund abgelegt wird, z. B. wenn du in der Nacht zu viele Karten in deiner Reserve hast.

DAS „ICH“ IN KARTENFÄHIGKEITEN

Die Karten verwenden das Wort „Ich“ als Bezeichnung für sich selbst. Ein Beispiel: „Ich erhalte 2 Verstärkungen“ sollte als „Diese Karte erhält 2 Verstärkungen“ verstanden werden.

DECK-BUILDING

Nachdem du die Altered-Starterdecks ausprobiert hast, solltest du als nächsten Schritt versuchen, dein eigenes Deck aufzubauen! Dein Deck muss genau eine Heldenkarte und mindestens 39 andere Karten der gleichen Fraktion enthalten.

Außerdem musst du folgende Regeln beachten:

- ☝️ Maximal 3 Exemplare einer Karte mit demselben Namen, unabhängig vom Seltenheitsgrad.
- ☝️ Maximal 15 seltene Karten.
- ☝️ Maximal 3 einzigartige Karten.

Achte beim Zusammenstellen deines Decks darauf, dass du genügend Karten hast, die zwischen 1 und 3 Mana kosten, damit du in den ersten Tagen des Spiels nicht zu weit zurückfällst.

In unserer Altered® Companion-App findest du weitere Tipps zum Deckbau, mehr Informationen über verfügbare Karten und den Marktplatz!

MEHRSPIELER-REGELN

Anarchie:

Scanne den QR-Code, um die besonderen Regeln für diesen Spielmodus kennenzulernen.



2 gegen 2:

Scanne den QR-Code, um die besonderen Regeln für diesen Spielmodus kennenzulernen.

