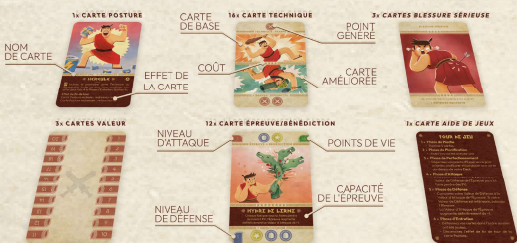




Introduction - l'Histoire oubliée d'Hercule

Dans un temps lointain, vivait une créature extraordinaire connue sous le nom de l'Hydre de Lerne. Contrairement à ce que les légendes classiques racontent, l'Hydre n'était pas un monstre sanguinaire des marais, mais un artiste de génie, maître incontesté du théâtre antique. L'Hydre avait une passion dévorante pour les récits héroïques. Elle puisait son inspiration dans son entourage, transformant ses amis les plus proches en héros mythiques à travers ses histoires. Parmi eux se trouvait Hercule, qui était loin d'être un guerrier redoutable. Avec le temps, les contes de l'atelier de l'Hydre furent repris et transformés en récits oraux. Les marionnettes devinrent des guerriers réels, les spectacles furent interprétés comme des chroniques historiques, et l'Hydre, artiste et visionnaire, fut injustement réduite au rôle de monstre vaincu par son propre personnage. Aujourd'hui, le rideau se lève enfin sur la vérité. Préparez-vous à entrer dans la légende... et à manipuler les fils du destin avec panache !

Matériel : 36 cartes (+19 cartes de mini-extensions)



Comment jouer ?

Dans MICRO HERO : Hercule, une partie se déroule en 12 manches, chacune correspondant à un des Douze Travaux d'Hercule.



Avant de commencer la partie, choisissez les événements et les mini-extensions avec lesquelles vous voulez jouer et suivez les instructions ci-dessous.

1. **Piocher une Épreuve** : Mélangez les 12 cartes Épreuve et piochez-en une pour déterminer laquelle vous affronterez en premier.
2. **Placer les Cartes Valeur** : Prenez les cartes Valeur d'Attaque, Valeur de Défense et Points de Vie puis placez-les autour de la carte Épreuve comme indiqué ci-dessous.

Exemple : Le niveau d'Attaque de la carte Épreuve est de 4, placez la carte Valeur d'Attaque de manière à ce que le numéro 4 soit accolé au 4 de la carte Épreuve.

- Placez la carte Valeur de Défense (bleue) sous la carte Épreuve en suivant la même logique.
- Placez la carte Points de Vie (verte) à droite de la carte Épreuve en suivant la même logique.

3. **Créer et mélanger votre Deck** : Sélectionnez 10 cartes Technique de votre choix pour constituer votre Deck de départ. Mélangez ce Deck et placez-le à proximité de votre zone de jeu. Pour une première partie, nous recommandons de sélectionner : 4 x *Entraînement*, 3 x *Frappe* et 3 x *Blocage*.
4. **Créer la Réserve** : Les 6 cartes Technique qui n'ont pas été sélectionnées pour votre Deck constituent la Réserve. Ajoutez également les 3 cartes *Blessure sérieuse* à la Réserve. Toutes les cartes de la Réserve sont étalées face visible et à votre vue, prêtes à être ajoutées à votre Deck au cours de la partie. De plus, les cartes de la Réserve sont toujours à leur niveau de base.
5. **Placer la carte Posture** : Prenez la carte Posture d'Hercule et placez-la redressée devant vous, sur le côté *Posture* : *Surchargée* (face A), prête à être utilisée.

À noter :

- Toutes les cartes faces visibles (Défausse, Main, Réserve) sont consultables à tout moment pendant la partie. Les cartes faces cachées (Deck, Épreuves à venir) ne peuvent pas être consultées tant qu'elles ne sont pas révélées.
- Dans Micro Hero, l'orientation des cartes a un impact sur le jeu. Il est donc nécessaire d'y prêter attention lors de toute manipulation des cartes.
- En cas de contradiction entre les cartes et les règles, les instructions des cartes prévalent sur celles des règles.

Une fois ces étapes terminées, vous êtes prêt à commencer la partie et à triompher de la première des 12 Épreuves.

Déroulement d'un tour de jeu

1. **Phase de Pioche** : Commencez votre tour en piochant les 5 cartes du dessus de votre Deck. Sur les cartes Technique, trois icônes distinctes sont utilisées : l'icône rouge avec des épées symbolise 1 point d'Attaque, l'icône bleue avec un bouclier indique 1 point de Défense, et l'icône jaune avec une étoile représente 1 point d'Expérience.

Si votre Deck est vide et que vous devez piocher, retournez la pile de votre Défausse sans la mélanger afin de reconstituer un nouveau Deck.

Précision : il est recommandé de piocher en retournant les cartes sur le bord long afin de conserver leur orientation et ainsi, leurs effets.

2. **Phase de Planification** : Jouez ensuite toutes les cartes Technique de votre Main une par une. Chaque carte Technique est scindée en deux parties : la partie haute et la partie basse. La partie haute représente le niveau de base de la carte qui offre un effet modeste. Lorsque vous améliorez une carte (voir 3. *Phase de Perfectionnement*), vous la faites pivoter de 180 degrés pour révéler la partie basse, qui correspond au niveau amélioré, offrant un effet nettement plus puissant.

Lorsque vous jouez une carte, placez-la de manière à ce qu'elle recouvre la partie inférieure de la carte précédemment jouée. L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes est crucial car l'effet de chaque carte se déclenche à nouveau pour chaque autre carte jouée après elle ce tour-ci.



Exemple : si la première carte que vous jouez est une *Frappe* qui génère 1 point d'Attaque, cette carte génère 5 points d'Attaque au total (1 pour elle-même, puis +1 pour chaque autre carte de votre Main jouée ensuite lors du tour). Si vous jouez votre deuxième carte *Frappe* en avant-dernière position, elle ne génère que 2 points d'Attaque. Soit une Valeur totale d'Attaque de 7 points ce tour-ci.

Une carte Technique améliorée (*Frappe+*, *Blocage+* ou *Entraînement+*) génère 2 points (au lieu de 1) pour chaque autre carte jouée après elle ce tour-ci.

Les cartes Blessure sont jouées normalement dans la pile de cartes lors de la Phase de Planification. Elles permettent donc de déclencher à nouveau les effets des cartes précédemment jouées ce tour-ci.

Vous pouvez utiliser l'effet d'action de votre carte Posture à tout moment de votre tour (plus d'explications à ce sujet dans la section *Carte Posture*).

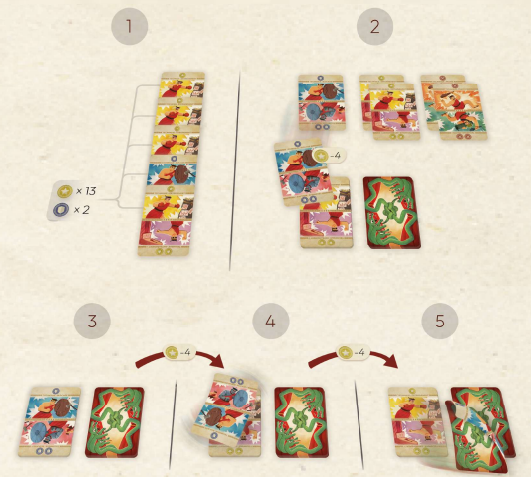
3. **Phase de Perfectionnement** : Afin de renforcer votre Deck, vous pouvez effectuer autant de fois que vous le désirez une ou plusieurs des options ci-dessous, dans n'importe quel ordre, dans la limite du nombre de points

d'Expérience que vous avez générés ce tour-ci et des conditions indiquées :

- **Achat** : Récupérez une carte (Technique ou Bénédiction) de la Réserve, placez-la ensuite au-dessus de votre Défausse face visible.
- **Amélioration** : Améliorez la carte du dessus de votre Défausse en la pivotant de 180 degrés pour révéler sa version améliorée. Une carte déjà améliorée ne peut plus l'être.
- **Anticipation** : Placez une carte améliorée du dessus de votre Défausse sur le dessus de votre Deck pour pouvoir l'utiliser dès le prochain tour.

Chaque carte Technique ou Bénédiction possède un coût en points d'Expérience indiqué par le nombre d'étoiles sur la carte. Quelle que soit l'action (Achat, Amélioration, Anticipation) le coût dépend du type de carte choisie : toutes les cartes Technique coûtent 4 points d'Expérience tandis que toutes les cartes Bénédiction coûtent 8 points d'Expérience.

Vous ne pourrez pas obtenir de carte Bénédiction lors de votre première manche. C'est à la fin d'une manche que l'Épreuve dont vous avez triomphé se transforme en Bénédiction et rejoint la Réserve (avec les cartes Technique et Blessure).



Exemple : si vous avez généré 13 points d'Expérience (1), vous pouvez réaliser la séquence de Perfectionnement suivante.

1. Achat : Acheter une carte *Blocage* (2) pour 4 points, que vous placez face visible au-dessus de votre Défausse (3).
2. Amélioration : Améliorer la carte *Blocage* (4) en carte *Blocage +* pour 4 points, en la pivotant de 180 degrés et en la laissant au-dessus de votre Défausse.
3. Anticipation : Placer la carte *Blocage +* (5) du dessus de votre Défausse au-dessus de votre Deck pour 4 points, ce qui garantit qu'elle sera piochée au prochain tour.

Le point d'Expérience restant est perdu, car les points non dépensés ne sont pas conservés pour le prochain tour.

4. **Phase d'Attaque** : Pour faire perdre des points de Vie à l'Épreuve, vous points d'Attaque cumulés doivent être au moins égaux à la Valeur de Défense de l'Épreuve. Le nombre de points de Vie que vous lui faites perdre dépend de votre Valeur d'Attaque et de la Valeur de Défense de l'Épreuve : 1 point de Vie si votre Attaque est égale ou supérieure à sa Défense, 2 points de Vie si votre Attaque atteint le double de sa Défense, 3 points de Vie pour le triple, etc. Faites glisser la carte Points de Vie de l'Épreuve en fonction du nombre de points que vous lui avez fait perdre.

Exemple : Si l'Épreuve a une Valeur de Défense de 4 et que vous avez une Valeur d'Attaque de 7, elle perd 1 point de Vie (car 7 est supérieur à 4 mais inférieur à 8). Mais si vous avez une Valeur d'Attaque de 13, elle perd alors 3 points de Vie (4, 8, 12). Les points d'Attaque excédentaires sont perdus et ne sont pas conservés pour le prochain tour.

5. **Phase de Défense** : L'Épreuve vous attaque. Sa Valeur d'Attaque correspond au chiffre indiqué par sa carte *Valeur d'Attaque* (rouge). Si votre Valeur de Défense est égale ou supérieure à sa Valeur d'Attaque, vous bloquez l'attaque. En revanche, si votre Valeur de Défense est inférieure, vous subissez 1 Blessure. Vous ajoutez alors une carte Blessure face visible au-dessus votre Défausse. Si vous devez ajouter une carte Blessure à votre Défausse mais qu'il ne reste aucune carte Blessure disponible dans la Réserve, vous perdez instantanément la partie.

Une fois la Phase de Défense résolue, la Valeur d'Attaque de l'Épreuve augmente automatiquement de +1. Faites alors glisser sa carte Valeur d'Attaque afin de l'augmenter de 1.

Exemple : vous affrontez l'Hydre de Lerne. Sa Valeur d'Attaque est de 3 et votre Valeur de Défense est de 1. Sa Valeur d'Attaque étant supérieure à votre Valeur de Défense, vous subissez l'attaque. Vous devez alors prendre 1 carte Blessure et la placer au-dessus de votre Défausse. Si, au contraire, votre Valeur de Défense avait été de 3 ou plus, vous auriez bloqué l'attaque et n'auriez subi aucune Blessure. Dans les deux cas, la Valeur d'Attaque de l'Hydre augmente de +1.

De plus, chaque Épreuve possède une capacité spéciale qui influence votre stratégie pour en triompher.

Exemple : grâce à sa capacité spéciale, l'Hydre de Lerne augmente immédiatement et définitivement de +1 sa Valeur d'Attaque dès qu'elle doit perdre n'importe quel nombre points de Vie. Plus on lui coupe de têtes, plus elle s'entête !

6. **Phase d'Entretien** : Placez vos cartes jouées dans votre Défausse dans le même ordre où elles ont été jouées. Déclenchez l'effet de fin de tour de la carte Posture.

Carte Posture

La carte Posture possède deux types d'effets : les effets d'action et les effets de fin de tour. Ils changent en fonction de la face visible (face A et face B).

- Les effets d'action sont indiqués sur le haut de la carte Posture. Vous pouvez activer un effet d'action, si votre carte Posture est redressée, n'importe quand pendant votre tour en inclinant la carte Posture et en appliquant immédiatement l'effet indiqué. Vous ne pouvez plus utiliser l'effet d'action tant que la carte est inclinée.
- L'effet de fin de tour, indiqué en bas de la carte Posture, s'active automatiquement à la fin de la Phase d'Entretien.

Exemple avec la Posture :

1. **Amélioration de fin de tour** : Le joueur n'a pas utilisé l'effet d'action de sa *Posture* : *Pluie de cartes* pendant ce tour, de sorte qu'elle est redressée. L'effet de fin de tour se déclenche : il révèle la carte du dessus de son Deck, qui est une *Frappe* et il l'améliore immédiatement en la pivotant de 180 degrés, transformant la *Frappe* en *Frappe+*. Cette carte *Frappe+* est replacée sur le dessus du Deck, garantissant qu'elle sera piochée au prochain tour.
2. **Pioche en début de tour** : Au début de son tour, le joueur pioche 5 cartes. Parmi ces cartes se trouve la *Frappe+*, qui avait été améliorée et replacée sur le dessus du Deck à la fin du tour précédent.
3. **Activation et transformation de la Posture** : Pendant son tour, le joueur décide d'activer l'effet de sa *Posture* : *Pluie de cartes*. Il incline la Posture et pioche immédiatement une carte supplémentaire, portant sa Main à 6 cartes. La Posture est ensuite redressée, puis retournée du côté *Posture* : *Surchargée*.
4. **Utilisation de la Posture** : *Surchargée* : Le joueur incline la *Posture* : *Surchargée* avant de jouer la carte *Frappe+*. Lorsqu'il joue cette carte, il la place inclinée en jeu, afin de se souvenir qu'elle sera épuisée (c'est-à-dire remise dans la Réserve à son niveau de base) à la fin du tour, comme l'indique l'effet de la *Posture* : *Surchargée*.
5. **Résultat de la Frappe+ et les autres cartes** : Le joueur joue ses 5 autres cartes à la suite de la carte *Frappe+* qui inflige à elle seule 12 points d'Attaque. La *Posture* : *Surchargée* permet d'appliquer son effet une deuxième fois, totalisant pour cette seule carte un total de 24 points d'Attaque. Enfin, lors de la Phase d'Entretien, la carte *Frappe+* inclinée par le joueur est désormais épuisée.

Précisions :

- Une carte Blessure ne peut pas être ciblée par l'effet de la *Posture* : *Surchargée*.
- Si vous piochez une carte supplémentaire après votre Phase de Planification grâce à la *Posture* : *Pluie de cartes*, ajoutez la carte à votre Main, vous devrez la jouer lors de la Phase de Planification de votre prochain tour.

Fin d'un tour

Une fois la Phase d'Entretien terminée, vous commencez un nouveau tour, en revenant à l'étape 1. *Phase de Pioche*, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de manche soit atteinte.



Fin d'une manche

Une manche prend fin :

- Dès que la carte Points de Vie de l'Épreuve doit atteindre 0 ou moins, dans ce cas vous remportez la manche, et triomphez de l'Épreuve. Vous réalisez ensuite les étapes de fin de manche.
- Dès que vous devez ajouter une Blessure dans votre Défausse et qu'il n'y a plus de carte Blessure disponible, dans ce cas vous perdez la manche et la partie.

Après avoir triomphé d'une Épreuve, plusieurs étapes sont à réaliser avant de passer à la manche suivante :

1. **Transformation de l'Épreuve en Bénédiction** : l'Épreuve triomphée se transforme en Bénédiction et rejoint la Réserve. Cette carte pourra être achetée en payant son coût en points d'Expérience et ajoutée à votre Deck dès la manche suivante.
2. **Retour des cartes améliorées à leur niveau de base** : toutes les cartes améliorées de votre Deck sont pivotées de façon à redevenir des cartes de base.
3. **Mise en place de la prochaine Épreuve** : révélez la prochaine Épreuve et ajoutez +1 à sa carte Points de Vie pour chaque Épreuve triomphée (en Réserve, dans le Deck et sous l'Épreuve en cours si vous jouez en niveaux de difficulté Héroïque ou Mythique) depuis le début de la partie.
4. **Choisissez DEUX actions de préparation** (qui peuvent être les deux mêmes)
 - Épuisez une carte Blessure de votre Deck : remettez-la dans la Réserve.
 - Obtenez une carte Technique de la Réserve et ajoutez-la à votre Deck.
 - Épuisez une carte Technique ou une carte Bénédiction de votre Deck : remettez-la dans la Réserve à son niveau de base.
 - Améliorez une carte Technique de votre Deck en la pivotant de 180 degrés.
5. **Mettez votre Posture redressée sur la face Surchargée** (face A), puis **mélangez votre Deck**.

Une fois ces étapes effectuées, commencez la manche suivante.

Fin de partie

Le jeu se termine par une victoire lorsque vous avez triomphé consécutivement des 12 Épreuves, qui correspondent aux Douze Travaux d'Hercule, ou par une défaite si vous deviez ajouter une carte Blessure à votre Défausse mais que cette action est impossible parce que la Réserve de cartes Blessure est vide.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Sauvegarde d'une partie en cours

Il n'est pas nécessaire d'enchaîner les 12 Épreuves à la suite, vous pouvez mettre une partie en pause entre chaque Épreuve, en rangeant soigneusement vos cartes dans un ordre précis afin de reprendre la partie plus tard sans perdre le fil.

Suivez ces étapes pour ranger les cartes dans une pile :

1. **Deck** : commencez par placer les cartes de votre Deck face cachée.
2. **Posture** : utilisez la carte Posture comme séparateur. Placez-la au-dessus de votre Deck.
3. **Réserve** : placez ensuite les cartes de la Réserve face visible, incluant les cartes Technique, Blessure, et Bénédiction.
4. **Épreuves restantes** : placez les Épreuves non triomphées face cachée.
5. **Cartes Valeur et Aide de jeu** : enfin, placez les 3 cartes Valeur (Attaque, Défense, Points de Vie), et finissez avec la carte Aide de jeu au sommet de la pile.

Niveaux de difficulté

Une fois que vous aurez triomphé de toutes les Épreuves une première fois, vous pourrez ensuite tenter de les remporter de manière Héroïque ou Mythique.

Niveau Héroïque : après avoir triomphé d'une Épreuve, elle ne se transforme pas immédiatement en Bénédiction. Elle reste en jeu pour la manche suivante, cumulant sa capacité spéciale unique avec celle de l'Épreuve que vous tentez de remporter. Chaque Épreuve reste donc en jeu pendant deux manches consécutives avant de devenir une Bénédiction et de rejoindre la Réserve. Notez qu'elle est tout de même considérée comme une Épreuve triomphée et augmente donc bien le nombre de Points de Vie de l'Épreuve suivante de 1.

Niveau Mythique : cette fois, c'est encore pire ! Après avoir triomphé d'une Épreuve, sa capacité spéciale reste active pendant deux manches supplémentaires, cumulant son effet avec les deux prochaines Épreuves.

Chaque Épreuve reste donc en jeu pendant trois manches consécutives avant de se transformer en Bénédiction et de rejoindre la Réserve.

Mode Coopératif - 2 joueurs

Pour jouer en mode coopératif, il est nécessaire de posséder deux jeux de la collection MICRO HERO (ce peut être le même jeu ou deux jeux différents). Ce mode permet de jouer en équipe pour accomplir les 12 Épreuves en combinant vos forces et ressources. Suivez les règles solo en tenant compte des adaptations ci-dessous.

Mise en place

Réserve Commune : la Réserve est commune aux deux joueurs et est composée des cartes des deux jeux. Chaque joueur sélectionne 10 cartes Technique pour son deck de départ, et les cartes restantes des deux jeux sont ajoutées à la Réserve, pour un total de 12 cartes Technique. Ajoutez également les 6 cartes *Blessure Sérieuse* à la Réserve commune.

Points de Vie de l'Épreuve : les points de Vie de l'Épreuve sont doublés. Par exemple, si une Épreuve a 10 points de Vie en solo, elle en aura 20 en mode coopératif.

Déroulement d'une manche

1. Phases de Pioche et Planification :

Tours simultanés : chaque joueur pioche 5 cartes et les joue indépendamment, en suivant les mêmes règles que pour une partie solo. Les joueurs peuvent discuter des cartes à poser, mais une fois une carte jouée, elle ne peut plus être reprise en Main.

2. Phase de Perfectionnement

Expérience commune : les joueurs cumulent leurs points d'Expérience. Ils décident ensemble de quelles cartes acheter, améliorer ou placer au-dessus de leurs Decks respectifs.

3. Phase d'Attaque

Attaque commune : lorsque les joueurs passent à l'attaque, ils cumulent leurs points d'Attaque. La somme des Valeurs d'Attaque des deux joueurs est comparée à la Valeur de Défense de l'Épreuve. L'attaque est ensuite résolue en fonction des règles habituelles.

4. Phase de Défense

Défense commune : l'Épreuve attaque chaque joueur séparément avec toute sa Valeur d'Attaque. Pour y faire face, les joueurs additionnent leurs Valeurs de Défense individuelles puis répartissent entre eux les points du total obtenu avant de résoudre la Phase de Défense selon les règles habituelles.

Exemple : L'Épreuve a une Valeur d'Attaque de 7. Les joueurs ont respectivement 6 et 2 en Valeurs de Défense individuelles. Ils additionnent leurs Valeurs de Défense pour un total de 8. Ils décident ensuite de répartir ces points de Défense de la manière suivante : 7 points pour le joueur A et 1 point pour le joueur B. Ainsi, le joueur A, avec 7 contre 7, évite intégralement l'attaque de l'Épreuve et ne prend pas de Blessure. En revanche, le joueur B, avec 1 contre 7, n'évite pas l'attaque de l'Épreuve et prend une carte Blessure.

5. Phase d'Entretien

Inversion des défausses : Quand un joueur doit défausser ses cartes, il ne les met pas dans sa Défausse mais dans celle de son coéquipier.

Fin de manche

Chaque joueur dispose de deux actions de préparation avant d'entamer la manche suivante.

Fin de partie

- Les joueurs remportent la partie en accomplissant ensemble les 12 Épreuves.
- La partie est perdue si un joueur doit piocher une carte Blessure depuis la Réserve commune, mais qu'il n'en reste aucune.

Il est possible de jouer en mode Coopération à 2 joueurs dans MICRO HERO tout en utilisant les niveaux Héroïque et Mythique, pour un défi encore plus intense.

MINI-EXTENSIONS

Les mini-extensions enrichissent vos parties avec de nouvelles options. Vous pouvez en ajouter une ou plusieurs à chacune de vos parties. Chaque carte de mini-extension est dotée d'une icône qui permet de l'identifier facilement. Entièrement compatibles entre elles, elles peuvent être intégrées comme des modules optionnels. Vous pouvez les utiliser dans toutes les configurations de jeu : Partie classique, Niveaux de difficulté Héroïque et Mythique ou encore en Mode Coopération pour 2 joueurs.

🕒 Mini-extension Sang & Ecchymoses (6 cartes)

Cette mini-extension introduit un tout nouveau système de gestion autour des cartes Blessure, apportant plus de profondeur stratégique.

Mise en place : Remplacez la pile des 3 cartes *Blessure sérieuse* par une pile de 9 cartes Blessure : placez en bas de la pile 3 cartes *Blessure profonde*, au milieu 3 cartes *Blessure sérieuse* et au-dessus 3 cartes *Blessure superficielle*.

Si vous jouez en mode coopératif avec deux jeux MICRO HERO, doublez le nombre de cartes Blessure dans la pile.

Fonctionnement : Les cartes Blessure ont des effets qui s'appliquent au moment où elles sont défaussées.

- Les *Blessures superficielles* s'épuisent au lieu d'être défaussées, retournant ainsi dans la Réserve au-dessus de la pile de Blessure.
- Les *Blessures sérieuses* restent dans le Deck, sauf si elles ont été améliorées.
- Les *Blessures profondes* infligent une blessure supplémentaire lorsqu'elles sont défaussées : lors de la Phase d'Entretien, le joueur ajoute la carte du dessus de la pile de Blessures à sa Défausse pour chaque carte Blessure profonde défaussée.

De plus, vous pouvez dorénavant subir plus de 1 Blessure pendant la Phase de Défense. Le nombre de Blessures subies correspond à la différence entre la Valeur d'Attaque de l'Épreuve et votre Valeur de Défense : chaque point d'Attaque au-delà de votre Défense vous inflige une carte Blessure.

Quand une carte Blessure doit être épuisée, elle est remise au-dessus de la pile de cartes Blessure dans la Réserve. Si la pile de Blessure est vide et que vous devez ajouter une carte Blessure à votre Défausse, vous perdez la partie.

Après avoir réalisé vos deux actions de préparation entre deux manches, reformez la pile de cartes Blessure avec les cartes Blessure restantes dans la Réserve : mettez les *Blessures profondes* en dessous, les *Blessures sérieuses* au milieu et les *Blessures superficielles* au-dessus.

🏛️ Mini-extension Protection d'Athéna (2 cartes)

Pour les débutants, cette mini-extension facilite leur première expérience en leur offrant une meilleure gestion de la défense contre les attaques des Épreuves. Pour les joueurs expérimentés, elle devient un atout crucial dans les modes de difficulté Héroïque ou Mythique.

Mise en place : Placez la carte *Bouclier d'Athéna* à proximité de votre carte Posture. Placez la carte Valeur de Défense du Bouclier de telle façon à ce que le *Bouclier d'Athéna* indique 0.

Fonctionnement : Après chaque Phase de Défense, tous les points de Défense excédentaires sont ajoutés au *Bouclier d'Athéna*. Ces points sont conservés d'un tour à l'autre, mais doivent obligatoirement être dépensés lorsque la Défense du Héros est insuffisante pour bloquer une attaque, même s'ils ne suffisent pas à l'annuler complètement.

Après avoir triomphé d'une Épreuve, les éventuels points de Défense du *Bouclier d'Athéna* tombent à 0. Parmi les deux actions de préparation de fin de manche, vous avez une nouvelle action disponible : ajouter +5 points de Défense au *Bouclier d'Athéna* pour tenter de remporter la prochaine Épreuve.

⚡ Mini-extension Vengeance d'Héra (6 cartes)

Cette mini-extension apporte une difficulté supplémentaire en ajoutant une dose de chaos et une manière de rendre incertain le résultat de vos choix.

Mise en place : Mélangez les 6 cartes *Vengeance d'Héra* et disposez une pioche à proximité de la carte Épreuve.

Fonctionnement : Après chaque Phase de Planification et juste avant la Phase de Perfectionnement, révélez la carte du dessus du paquet *Vengeance d'Héra*, appliquez son effet puis défaussez-la.

- Si la carte révélée indique un éclair, alors inclinez votre carte Posture et déclenchez son effet.
- Si la carte révélée indique une croix, alors défaussez la dernière carte jouée lors de votre précédente Phase de Planification. Elle ne génère aucune ressource pour les phases suivantes (Perfectionnement, Attaque et Défense) et est considérée comme n'ayant jamais été jouée dans le calcul du total généré par les cartes jouées avant elle ce tour-ci.
- Si la carte révélée indique un nuage, alors il ne se passe rien.

Quand la pioche de cartes *Vengeance d'Héra* est vide ou quand vous avez triomphé d'une Épreuve, mélangez les cartes de sa Défausse et reconstituez une nouvelle pioche.

Si vous jouez en mode coopératif à 2 joueurs, l'effet de la carte révélée s'applique à chacun des joueurs.

🧘 Mini-extension Calme et Colère (4 cartes)

Cette mini-extension apporte une difficulté supplémentaire et introduit une nouvelle mécanique permettant à l'Épreuve d'avoir des réactions spécifiques à chaque fois que sa carte *Points de Vie* s'actualise. Vous devrez donc ajuster vos attaques pour éviter le pire !

Mise en place : Remplacez la carte *Points de Vie* par une des cartes *Points de Vie spéciales* de votre choix.

Fonctionnement : L'Épreuve bénéficie temporairement des points d'Attaque et/ou de Défense supplémentaires indiqués à côté de ses points de Vie actuels.

Quand une nouvelle Épreuve est révélée, remplacez la carte *Points de Vie spéciale* par une autre de votre choix.

Carte Posture alternative : Omphale (1 carte)

Dans la mythologie, Omphale était la reine de Lydie et a joué un rôle particulier dans la vie d'Hercule. Après un crime, il a dû devenir son serviteur pendant un an. Ce qui rend cet épisode unique, c'est l'inversion des rôles entre eux : Hercule, d'ordinaire symbole de virilité et de force brute, était contraint de porter des vêtements féminins et d'accomplir des tâches domestiques, tandis qu'Omphale portait sa peau de lion et sa massue.

Cette carte permet de découvrir une nouvelle manière de jouer avec les effets spécifiques de cette carte Posture alternative.

Mise en place : Remplacez la carte *Posture d'Hercule* par la carte *Posture d'Omphale*. Si vous jouez en mode Coopératif à 2 joueurs, chaque joueur décide de la carte Posture avec laquelle il souhaite jouer. Les joueurs peuvent choisir la même carte Posture.

Fonctionnement : Cette carte suit les mêmes règles que les règles de la carte Posture décrites dans les règles du jeu. Appliquez les effets indiqués sur la carte à la fin du tour et lorsque vous l'indinez.

Fin de manche : À la fin d'une manche, avant d'effectuer les deux actions de préparation, les cartes placées sous la carte *Posture d'Omphale* retournent dans le Deck.



Crédits



Auteur : Léandre Proust
Illustrateur : Rémi Leblond
Graphiste : Clément Proust
Relecteurs : Siegfried Würtz, Doria Roustan
Éditeur : Grammes Édition

www.grammesedition.com
Version 1.0



FR

Pensez à
donner ou recycler.



Association



Magasin



Déchèterie