

MICRO HERO

HERCULE



10+



20-240'



Solo

Pour faciliter la lecture et la compréhension des règles de MICRO HERO : Hercule, nous vous invitons à consulter la vidéo ci-dessous :



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 une artiste de génie, maîtresse incontestée du théâtre antique. Ce n'était pas une simple créature à multiples têtes, c'était un collectif d'esprits créatifs partageant un seul corps, chacun spécialisé dans un domaine : écriture, mise en scène, musique, costumes, et bien sûr, marionnettes.

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. En réalité, Hercule était le directeur d'un théâtre de marionnettes, celui qui avait découvert l'Hydre et lui avait offert sa première chance de briller. Reconnaisante envers celui qui avait cru en elle, l'Hydre mit tout son talent à créer des récits mettant Hercule en scène, transformant ses qualités humaines en exploits surhumains.

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.

Matériel : 36 cartes



Comment jouer ?

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



Avant de commencer la partie, suivez les instructions ci-dessous :

- Piocher un Travail :** Mélangez les 12 cartes Travaux d'Hercule et piochez-en une pour déterminer quel Travail vous affronterez en premier.
- Placer les Modificateurs de Valeurs :** Prenez les cartes Modificateurs et placez-les autour de la carte Travail pour indiquer ses Points de Vie, son Attaque, et sa Défense.
- Créer et mélanger votre deck :** Sélectionnez 10 cartes Techniques 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 : 4x Entraînement, 3x Frappe et 3x Blocage.
- Créer la Réserve :** Les 6 cartes Techniques qui n'ont pas été sélectionnées dans votre deck constituent la Réserve. Ajoutez également les 3 cartes Blessures à la Réserve. Toutes les cartes de la Réserve sont étalées face visible et à la vue du joueur, prêtes à être ajoutées au deck du joueur au cours de la partie.
- Placer la carte Posture :** Prenez la carte Posture d'Hercule et placez-la redressée devant vous, sur le côté *Posture : Surchargée*, prête à être utilisée. Une fois ces étapes terminées, vous êtes prêt à commencer la partie et à relever le premier des 12 Travaux d'Hercule !

Précision : Toutes les cartes faces visibles (Défausse, Main, Réserve) sont consultables à tout moment pendant la partie. Les cartes faces cachées (Deck, Travaux n'ayant pas encore été affrontés) ne peuvent pas être consultées tant qu'elles ne sont pas révélées.

Déroulement d'un tour de jeu

Chaque tour se déroule de la manière suivante :

1. Phase de Pioche : Commencez votre tour en piochant 5 cartes du dessus de votre deck. Ces cartes représentent des Techniques qui vous permettront d'attaquer, de vous défendre ou de gagner de l'Expérience pour améliorer les cartes de votre deck. Sur les cartes Techniques, 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.

Précision : 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.

2. Phase de Planification : Jouez ensuite toutes les cartes Techniques 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 phase 3), vous la faites pivoter de 180° 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 également crucial, car l'effet de chaque carte se déclenche à nouveau pour chaque autre carte jouée après elle ce tour-ci (et donc la recouvrant).



Exemple : si la première carte que vous jouez est une Frappe qui génère 1 point d'attaque, cette carte vous générera 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 générera que 2 points d'Attaque. Soit un total de 7 points d'Attaque ce tour-ci. Cette mécanique vous permet de moduler les ressources (Attaque, Défense, Expérience) que vous souhaitez générer pendant un tour.

Précision : une carte Technique améliorée (Frappe+, Blocage+ ou Entraînement+) génère 2 points pour chaque autre carte jouée après elle ce tour-ci.

Vous pouvez utiliser l'effet activable de votre Posture à tout moment de votre tour (plus d'explications à ce sujet dans la section 6. Phase d'entretien).

Précision : si vous piochez une carte supplémentaire après votre phase de planification grâce à la *Posture : Pluie de cartes*, vous devrez jouer cette carte lors de la phase de planification de votre prochain tour.

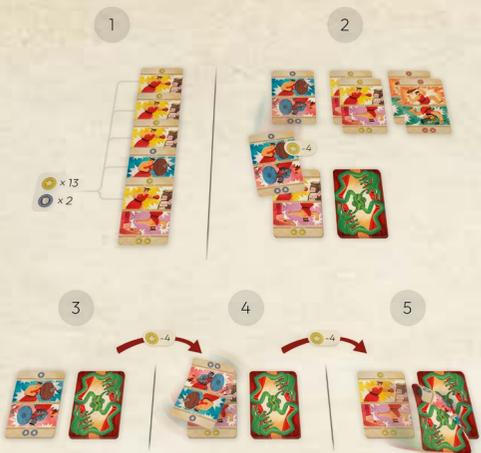
3. Phase d'Achat : Utilisez les points d'Expérience générés ce tour pour renforcer votre deck :

- **Obtenez une carte (Technique ou Bénédiction) de la Réserve**, qui est ensuite placée au-dessus de votre défausse face visible. Chaque carte Technique ou Bénédiction possède un coût d'achat en points d'Expérience indiqué par le nombre d'étoiles sur la carte. Dans MICRO HERO: Hercules, toutes les cartes Techniques coûtent 4 points d'Expérience tandis que toutes les cartes Bénédictions coûtent 8 points d'Expérience.
- **Améliorez la carte au dessus de votre défausse** en la pivotant de 180° pour révéler sa version améliorée. Payez 4 points d'Expérience si c'est une carte Technique ou 8 points d'Expérience si c'est une carte Bénédiction.
- **Placez une carte améliorée du dessus de votre défausse au-dessus de votre deck**, pour pouvoir l'utiliser dès le prochain tour. Payez 4 points d'Expérience si c'est une carte Technique ou 8 points d'Expérience si c'est une carte Bénédiction.

Ces actions vous permettent de renforcer progressivement votre deck au fil des tours.

Précision : vous ne pourrez pas obtenir de carte Bénédiction lors de votre première manche. En effet, à la fin d'une manche, le Travail vaincu se transforme en Bénédiction et rejoint la Réserve (avec les cartes Technique et les cartes Blessure). Cette carte pourra être achetée et utilisée dans votre deck lors des manches suivantes comme une carte Technique, en payant son coût en points d'Expérience.





Exemple : si vous avez généré 13 points d'Expérience (1), vous pouvez réaliser cette séquence d'achats :

- **Acheter une carte Blocage** (2) pour 4 points, que vous placez au-dessus de votre défausse (3).
- **Améliorer la carte Blocage** (4) en carte Blocage + pour 4 points, en la pivotant de 180° et en la laissant au-dessus de votre défausse.
- **Placer la carte Blocage +** (5) 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.

Précision : dans MICRO HERO: Hercule, nous avons uniformisé les coûts des cartes Technique à 4 points d'Expérience et des cartes Bénédiction à 8 points d'Expérience afin de faciliter la prise en main du jeu. Cependant, dans les prochaines extensions autonomes de la gamme MICRO HERO, des coûts en points d'Expérience variés seront intégrés pour apporter plus de diversité stratégique.

4. Phase d'Attaque : Pour infliger des dégâts au Travail, vos points d'Attaque cumulés doivent être au moins égaux à sa Défense. Vous infligez des Blessures au Travail en fonction des multiples de la Défense : 1 Blessure si votre Attaque est égale ou supérieure à sa Défense, 2 Blessures si votre Attaque atteint le double de la Défense, 3 Blessures pour le triple, etc. Après avoir infligé des Blessures, déplacez la carte Modificateur de PV du Travail en fonction du nombre de Blessures infligées pour ajuster ses Points de Vie restants.

Exemple : Si le Travail a 4 de Défense et que vous infligez 7 points d'Attaque, vous infligez 1 Blessure (car 7 est supérieur à 4 mais inférieur à 8). Mais si vous infligez 13 points d'Attaque, vous infligez alors 3 Blessures (4, 8, 12). Les points d'Attaque excédentaires sont perdus et ne sont pas conservés pour le prochain tour.

Précision : La valeur Attaque et la valeur de Défense du Travail ne peuvent jamais descendre en dessous de 1, quelle que soit la situation.

5. Phase de Défense : Le Travail vous attaque ensuite. Il inflige autant de dégâts que sa valeur d'Attaque, indiquée par la carte Modificateur rouge. Si votre Défense est égale ou supérieure à l'Attaque du Travail, vous bloquez les dégâts. Si par contre votre Défense est inférieure, vous subissez 1 Blessure. Vous ajoutez alors une carte Blessure à votre défausse. Ces cartes peuvent être jouées mais elles n'ont aucun effet, affaiblissant ainsi votre deck et réduisant la qualité de vos mains futures.

Après l'attaque, la valeur d'Attaque du Travail augmente automatiquement de +1, que le Travail soit parvenu à vous blesser ou pas.

Exemple : disons que vous affrontez l'Hydre de Lerne. Son Attaque est de 5 et votre Défense est de 3. Comme sa valeur d'Attaque est supérieure à votre Défense, vous subissez des dégâts. Vous devez alors prendre 1 carte Blessure et la placer au-dessus de votre défausse. Si, au contraire, votre Défense avait été de 5 ou plus, vous auriez bloqué les dégâts et n'auriez subi aucune Blessure. Dans les deux cas, l'Attaque de l'Hydre augmente de +1.

De plus, il faut savoir que chaque Travail possède une capacité spéciale unique qui influence votre stratégie pour le vaincre, et qu'il ne faut pas oublier d'appliquer. Par exemple, la capacité spéciale de l'Hydre de Lerne fait qu'elle gagne +1 d'Attaque supplémentaire à chaque fois qu'elle subit des dégâts, rendant le combat de plus en plus difficile à mesure que vous l'affrontez. Plus on lui coupe de têtes, plus elle s'entête !

6. Phase d'Entretien : Enfin, placez vos cartes jouées dans votre défausse dans le même ordre où elles ont été jouées.

Précision : l'ordre des cartes dans la pile de défausse ne peut pas être modifié.

La carte Posture possède un effet de fin de tour qui se déclenche automatiquement durant la Phase d'Entretien. À la fin de votre tour, vous devez alors appliquer cet effet (redresser la Posture, améliorer la carte du dessus du deck ou retourner la posture, puisque la carte est double face).

N'oubliez pas que vous pouvez engager (incliner) la carte Posture à n'importe quel moment pendant votre tour pour produire son effet activable, par exemple piocher une carte supplémentaire.

Exemple avec la Posture :

1. Amélioration de fin de tour : Le joueur n'a pas utilisé l'effet activable de sa Posture : Pluie de cartes pendant ce tour, de sorte qu'elle est dégagée. Lors de l'effet de fin de tour de cette Posture, il révèle la carte du dessus de son deck, qui est une Frappe. Il l'améliore immédiatement en la pivotant de 180°, 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. Pour ce faire, il engage 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 engage la Posture : Surchargée avant de jouer la carte Frappe+. Lorsqu'il joue cette carte, il la place engagée en jeu, afin de se souvenir qu'elle sera épuisée (c'est-à-dire remise dans la Réserve à son état de base) à la fin du tour (comme l'indique l'effet de la Posture : Surcharge).

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 de dégâts. La Posture : Surchargée permet d'appliquer son effet une deuxième fois, infligeant pour cette seule carte un total de 24 points de dégâts au Travail. Enfin, lors de la phase d'Entretien, la carte Frappe+ engagée par le joueur est désormais épuisée (c'est-à-dire remise dans la Réserve à son état de base).

Précision : une carte Blessure ne peut pas être ciblée par l'effet de la Posture : Surchargée (ce que vous pourriez vouloir faire pour l'épuiser, c'est-à-dire la retirer de votre deck et la remettre dans la Réserve).

La gestion de la carte Posture et l'alternance entre ses deux faces est un élément stratégique clé dans le jeu, vous permettant d'adapter vos actions en fonction des défis à venir. Une fois la phase d'Entretien terminée, vous commencez un nouveau tour, en revenant à la Phase 1 (Pioche), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de manche soit atteinte.

Fin d'une manche

Pour remporter une manche, il vous faudra réduire les points de vie du Travail jusqu'à 0 en infligeant suffisamment de Blessures. Après avoir vaincu un Travail, plusieurs étapes sont à réaliser avant de passer à la manche suivante :

1. Transformation du Travail en Bénédiction : le Travail vaincu se transforme en Bénédiction et rejoint la Réserve (avec les cartes Technique et les cartes Blessure). Cette carte pourra être achetée en payant son coût en points d'Expérience et utilisée dans votre deck lors des manches suivantes comme une carte Technique.

2. Retour des cartes améliorées à leur état de base : toutes les cartes améliorées de votre deck sont pivotées de façon à redevenir des cartes de base.

3. Mise en place du prochain Travail : révélé le prochain Travail à affronter et ajoutez-lui +1 PV pour chaque Travail vaincu (en Réserve, dans le deck et sous le Travail 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) :

- Retirez une carte Blessure de votre deck et ajoutez-la à la Réserve.
- Obtenez une carte Technique de la Réserve et ajoutez-la à votre deck.
- Épuisez une carte Technique de votre deck, c'est-à-dire retirez-la de votre deck pour la replacer dans la Réserve.
- Améliorez une carte Technique de votre deck en la pivotant de 180°.

Ces actions vous permettent de préparer votre deck pour la prochaine manche. Enfin, mettez votre Posture dégagée sur la face Surchargée. Mélangez votre deck et commencez la manche suivante.

Fin de partie

Le jeu se termine par une victoire lorsque vous avez accompli consécutivement les 12 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.



MICRO HERO

RÈGLES AVANÇÉES

Sauvegarde d'une partie en cours

Il n'est pas nécessaire d'enchaîner les 12 Travaux à la suite, vous pouvez mettre une partie en pause entre chaque Travail, en rangeant soigneusement vos cartes dans un ordre précis afin de reprendre la partie plus tard sans perdre le fil. Cette méthode permet un rangement organisé et visuellement clair, facilitant une reprise rapide et sans confusion.

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 votre deck.
3. **Réserve** : placez ensuite les cartes de la Réserve face visible, incluant les cartes Techniques, Blessures, et Bénédiction.
4. **Travaux restants** : placez les Travaux non accomplis face cachée.
5. **Modificateurs et Aide de jeu** : enfin, placez les 3 cartes Modificateurs (Attaque, Défense, Points de Vie) face visible, et finissez avec la carte Aide de jeu au sommet de la pile.

Niveaux de difficulté

Une fois que vous aurez vaincu les Travaux une première fois, vous pourrez ensuite tenter de les vaincre de manière Héroïque ou Mythique :

- **Niveau Héroïque** : après avoir vaincu un travail, il ne se transforme pas immédiatement en Bénédiction. Il reste en jeu pour la manche suivante, cumulant sa capacité spéciale unique avec celle du Travail que vous affrontez ensuite. Chaque Travail reste donc en jeu pendant deux manches consécutives avant de devenir une Bénédiction et de rejoindre la Réserve. Notez qu'il est tout de même considéré comme un Travail vaincu, et augmente donc bien les PV du Travail suivant de 1.
- **Niveau Mythique** : cette fois, c'est encore pire ! Après avoir vaincu un travail, sa capacité spéciale reste active pendant deux manches supplémentaires, cumulant son effet avec les deux prochains Travaux. Chaque travail 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 gamme MICRO HERO (ce peut être le même jeu ou deux jeux différents de la gamme). Ce mode permet de travailler en équipe pour accomplir les 12 Travaux en combinant vos forces et ressources. Suivez les règles solo en tenant compte de ces adaptations :

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 Techniques. Ajoutez également les 6 cartes Blessures à la Réserve commune.

Points de vie du Travail : les points de vie du Travail sont doublés. Par exemple, si un Travail à 10 PV en solo, il en aura 20 en mode coopératif.

Déroulement d'une manche

1. **Phase de Pioche et Planification** : Les tours sont 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 d'Achat** : L'expérience est commune. Les joueurs cumulent leurs points d'Expérience. Ils décident ensemble quelles cartes acheter, améliorer ou placer au-dessus de leurs decks respectifs.
3. **Phase d'Attaque** : L'attaque est commune. Lorsque les joueurs passent à l'attaque, ils cumulent leurs points d'Attaque. La somme des Attaques des deux joueurs est comparée à la Défense du Travail. Les dégâts sont ensuite infligés en fonction des règles habituelles.
4. **Phase de Défense** : La défense est commune. Le Travail attaque chaque joueur séparément avec toute sa valeur d'attaque. Mais les joueurs peuvent additionner leurs points de Défense. Par exemple si le Travail a une Attaque de 7, et que les joueurs ont une Défense de 6 et 2, ils devraient normalement chacun subir 1 blessure (6 et 2 sont inférieurs à 7), mais un joueur aura tout intérêt à additionner sa Défense à celle de l'autre (un joueur aura ainsi une Défense de 7 et l'autre de 1), de sorte qu'un seul des deux joueurs subira finalement une Blessure. Bien sûr, leur valeur totale de Défense pourrait être deux fois supérieure à l'Attaque du Travail et ainsi leur épargner toute Blessure (dans cet exemple, ils totalisent 14 ou plus, et répartissent ces points de façon à ce que chacun ait 7 de Défense ou plus), ou elle pourrait être insuffisante à protéger le moindre joueur (le total est inférieur à 7), de sorte qu'ils subiraient tous les deux une Blessure.

5. **Phase d'entretien** : Quand vous défaussez vos cartes, ne les mettez pas dans votre défausse mais dans la défausse de votre coéquipier.

Fin de partie

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

Précision : Il n'y a pas de limite au nombre de blessures qu'un joueur peut avoir dans son deck.

Ce mode encourage une véritable synergie entre les deux joueurs, leur permettant de partager leurs ressources et d'adapter leurs stratégies ensemble pour relever des défis. 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.



Crédits

Auteur : Léandre Proust
Recteur : Siegfried Würtz
Traducteur : Albin Chevrel

Illustrateur : Rémi Leblond
Graphiste : Clément Proust
Éditeur : Grammes Édition

