



Bienvenue dans l'univers de MICRO HERO : Hercule !

MICRO HERO : Hercule est un jeu minimaliste de **deckbuilding**, conçu pour se jouer en solo, et inspiré des mythiques **12 Travaux d'Hercule**. Créé par **Léandre Proust**, illustré par **Rémi Leblond**, et édité par **Grammes Édition**, ce jeu revisite le célèbre héros mythologique avec une bonne dose d'humour et un style décalé.

Ce **Print-and-Play** vous permet de plonger dans une aventure stratégique unique, où vous incarnez Hercule dans une épopée légendaire. Préparez-vous à relever des défis intenses, à faire des choix cruciaux, et à montrer que vous êtes à la hauteur des Travaux !

Caractéristiques du jeu :

- Matériel : 36 cartes
- Nombre de joueur : 1 joueur
- Durée : 20-240 minutes
- Mécaniques : Deckbuilding, Roguelike, Solo, Gestion de main, Cartes évolutives

Consultez les règles du jeu :



Rejoignez l'aventure sur **Kickstarter** !

Le jeu est proposé sur **Kickstarter** au format PAY-WHAT-YOU-WANT (prix libre), ce qui signifie que vous pouvez l'obtenir pour le montant de votre choix.

Si vous appréciez cette version Print-and-Play, ne manquez pas l'occasion de soutenir le projet lors de la campagne Kickstarter qui se déroule du **7 au 30 janvier 2025**.

Lien vers la campagne sur [Kickstarter](#) : [cliquez ici](#)



Maintenant, à vous de jouer !

Incarnez Hercule, relevez les 12 Travaux, domptez votre deck, et prouvez que vous êtes digne de la légende...
Imprimez, découpez et jouez !

Pour toutes questions, veuillez nous contacter : leandre@grammesedition.fr

Ces cartes sont recto/verso

HERCULE

Engagez la prochaine carte jouée pour appliquer son effet deux fois. Puis, pilez-la à la fin du tour.

À la fin du tour :

- Si la Posture est engagée, dégagez-la.
- Si la Posture est déchargée, retournez-la.

HERCULE

POSTURE : SURCHARGÉE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11

TOUR DE JEU

- Phase de Pioche**
 - Piochez 5 cartes.
- Phase de Planification**
 - Jouez vos cartes une par une.
- Phase d'Achat**
 - Utilisez vos points d'Expérience pour acheter ou améliorer des cartes.
- Phase d'Attaque**
 - Comparez votre Attaque à la Défense du Travail pour infliger des Blessures.
- Phase de Défense**
 - Comparez votre Défense à l'Attaque du Travail. Si votre Défense est inférieure, subissez une Blessure.
- Phase d'Entretien**
 - Défaussez vos cartes dans l'ordre où elles ont été jouées.
- Phase de Posture**
 - Déclenchez l'effet de fin de tour de la carte Posture.

Règles complètes sur www.grammesedition.fr

HERCULE

☑ Piochez 1 carte. Puis, dégagez et retournez la carte Posture.

À la fin du tour :

Si la carte Posture est déchargée, révéléz la carte du dessus de votre deck, améliorerez-la, puis replacez-la au-dessus du deck.

HERCULE

POSTURE : PLUIE DE CARTES

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21

ÉTAPES ENTRE DEUX MANCHES

- Bénédiction**
 - Transformez le Travail en Bénédiction et placez-la dans la Réserve.
- Épuisement**
 - Remettez toutes les cartes améliorées à leur état de base.
- Prochain défi**
 - Révéléz un nouveau Travail et ajoutez-lui +1 PV par Bénédiction dans la Réserve.
- Choix de deux actions de préparation**
 - Retirez une carte Blessure du deck.
 - Obtenez une carte Technique de la Réserve.
- Préparez la manche suivante**
 - Epuisez une carte Technique et remettez-la dans la Réserve.
 - Améliorez une carte de votre deck.
 - Placez devant vous votre carte Posture : Surchargez la déchargée et mélangez votre deck.

Règles complètes sur www.grammesedition.fr

recto

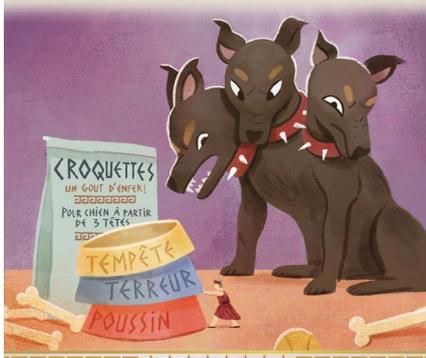
verso

recto

verso



2 15 2 Copie l'effet de la précédente carte jouée. 13 4 14

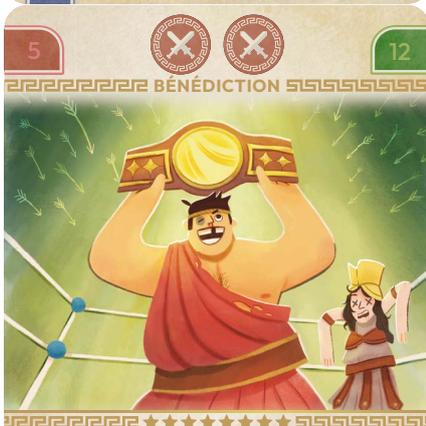


CERBERE Après avoir été jouées, vos cartes améliorées redeviennent des cartes de base.

POMMES DES HESPERIDES À chaque fois que vous inclinez votre Héros, défaussez 1 carte de votre main.

BOEUF DE GERION Quand vous infligez au moins 1 Blessure, le Travail obtient +1 DEF.

6 7 Copie l'effet de la précédente carte jouée et de la prochaine carte jouée. 5



CEINTURE D'HIPPOLYTE Au début de votre tour, la première carte que vous piochez reste face cachée dans votre main. Révélez-la uniquement lorsque vous la jouez.

JUMENTS DE DIOMEDE Quand vous infligez au moins 1 Blessure, piochez 1 carte de moins au début du prochain tour.

TAUREAU DE CRETE Quand le Travail inflige une Blessure, il en inflige une supplémentaire.

5 4 4



4

11

3



16

4



17

BÉNÉDICTION

❖ OISEAUX DU LAC STYMPHALE ❖

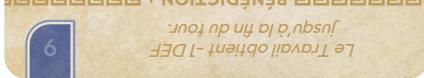
Le Travail obtient +2 PV à la fin de chaque tour.

❖ ÉCURIES D'AUGIAS ❖

Au début de votre tour, épuisez la première carte de votre deck.

❖ SANGLIER D'ERYMANTHE ❖

Pour être vaincu, le Travail doit atteindre exactement 1 PV.



6

Le Travail obtient -1 DEF jusqu'à la fin du tour.

5



4



3



19

3



16

6



13

BÉNÉDICTION

❖ BICHE DE CERYNIE ❖

À chaque fois que vous reconstituez un nouveau deck, le Travail obtient +1 DEF.

❖ HYDRE DE LERNE ❖

Quand vous infligez au moins 1 Blessure, le Travail obtient +1 ATQ.

❖ LION DE NEMEE ❖

Le coût en EXP de toutes les cartes est augmenté de +2.



4



5



4





Dos des cartes (optionnel)

