



MICRO HERO: Hercules je minimalistická deckbuildingová hra pro jednoho hráče. Je inspirována 12 úkoly pro Herkula. Hru designoval *Léandre Proust*, ilustrace vytvořil *Rémi Leblond* a zaštilo ji vydavatelství *Grammes Édition*. Micro Hero: Hercules nabízí unikátní strategické dobrodružství obohatené humorem a ztřeštěným výtvarným stylem, ve kterém se stanete známým antickým hrdinou. Hra vyniká především svým kompaktním formátem o 55 kartách, roguelike prvky a vysokou znovuhratelností.

Počet hráčů: 1 hráč

Délka: 20-240 minut

Mechaniky: Postupná tvorba balíčku karet, sólo, správa karet na ruce, vylepšování karet, roguelike

Pledge: Dej, kolik dáš, tzv. Pay What You Want

Kdo jsme?

Grammes Édition, založené v roce 2020 Léandrem Proustem a Adeline Deslais, je francouzské vydavatelství specializující se na inovativní projekty zaměřené na deskové hry. Léandre a Adeline jsou zkušení odborníci na spravování kolekcí různých her, animátoři herních akcí a v herním průmyslu pracují více než deset let. Grammes Édition dosud vytvořilo originální díla, jako je časopis **Philimag**, uznávaná karetní hra **Clash of Decks**, mobilní aplikace **Acrylogic** a **Gamelib Pocket**. Grammes Édition vždy hledá nové nápady a nabízí jedinečné herní zážitky, jež jsou přístupné všem.

Úvod: zapomenutý příběh Herkula

Byl jednou jeden mimořádný tvor známý jako Lernaeanská Hydra. Na rozdíl od příběhů klasických legend nebyla Hydra žádným krvežíznivým bažinným monstrem, ale geniálním umělcem a nepopíratelným mistrem starověkého divadla. Nebyla to jen obyčejná mnohohlavá bytost, ale sbírka kreativních duchů sdílejících jedno tělo, z nichž každý se specializoval na svou oblast: psaní, inscenaci, hudbu, kostýmy a samozřejmě loutkařství.

Hydra měla spalující vášně pro hrdinské příběhy, čerpala inspiraci ze svého okolí a proměňovala své nejbližší přátele v mýtické hrdiny prostřednictvím svých příběhů. Mezi nimi byl i Herkules, který měl daleko k tomu, aby byl obávaným válečníkem.

Pravdou je, že Herkules byl režisérem loutkového divadla, který Hydru objevil a dal jí první příležitost zazářit. Cítíc vděčnost k tomu, kdo jí dával šanci, vložila Hydra veškerý svůj talent do tvorby příběhů o Herkulovi a proměňovala tak jeho lidské vlastnosti v nadlidské činy. Jejím mistrovským dílem byly Herkulovy úkoly - série divadelních příběhů, které z jejího mentora udělaly legendárního hrdinu. Hydřina dílna, nacházející se v jeskyni zdobené freskami, byla kolébkou její představitelství. Hlavy Hydry spolupracovaly na epických dílech a spojovaly své talenty, aby daly vzniknout poutavým představením. Herkules, v této vodní verzi, nebyl skutečným hrdinou, ale jemně vyžádanou dřevěnou loutkou, kterou Hydra svými mnoha hlavami animovala s téměř magickou přesností.

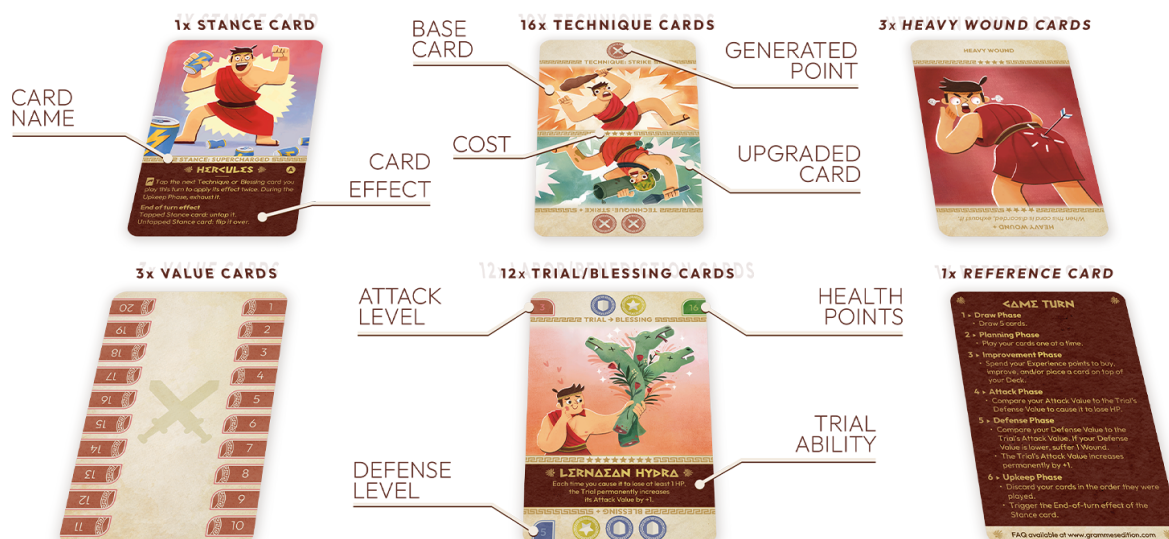
Každá epizoda byla předváděna před publikem fascinovaným činy tohoto fiktivního Herkula. Diváci se smáli, plakali a zatajovali dech, když hrdina čelil mýtickým tvorům a plnil nemožné úkoly. Loutky zobrazující Nemejského lva, Erymanthského kance nebo dokonce samotnou Hydru byly tak jemně zpracované, že na jevišti vypadaly, jako by ožívaly.

Jak čas plynul, příběhy z Hydřiny dílny byly adaptovány a přeměněny

na ústní vyprávění. Loutky se staly skutečnými válečníky, představení byla interpretována jako historické kroniky, zatímco Hydra, vizionářský umělec, byla nespravedlivě odsouzena do role monstra zabitého svým vlastním charakterem.

Dnes se konečně zvedá opona pravdy. Hraním MICRO HERO se stáváte součástí živého uměleckého díla Hydry, jejíž talenty stále inspirují odvážné duše. Připravte se vstoupit do legendy... A s grácií manipulovat nitkami osudu!

Obsah: 55 karet



Jak hrát?

Hra MICRO HERO: Hercules se hraje ve 12 kolech, z nichž každé odpovídá jednomu z Herkulových dvanácti úkolů.

Před začátkem hry si vyberte mini-rozšíření, se kterými chcete hrát, pokud nějaké máte, a poté postupujte podle níže uvedených pokynů.

1. Vytáhněte Zkoušku

Zamíchejte 12 karet Zkoušek a vytáhněte jednu, abyste určili, které

Zkoušce budete želit jako první.

2. Umístíte karty Stupnic

Vezměte karty se stupnicí Útoku, stupnicí Obrany a stupnicí Život a umístíte je kolem karty Zkoušky podle níže uvedených pokynů.

-Kartu se stupnicí Útoku (červená) umístíte vlevo od karty Zkoušky tak, aby číslo odpovídající úrovni útoku na kartě Zkoušky bylo zarovnáno.

Příklad: Pokud je úroveň útoku na kartě Zkoušky 4, umístíte kartu se stupnicí Útoku tak, aby číslo 4 bylo zarovnáno s číslem 4 na kartě Zkoušky.

-Kartu se stupnicí Obrany (modrá) umístíte pod kartu Zkoušky, podle stejné logiky.

-Kartu se stupnicí Život (zelená) umístíte vpravo od karty Zkoušky, podle stejné logiky.

3. Vytvoříte svůj Balíček a zamíchejte ho

Vyberte 10 karet Techniky, abyste si vytvořili svůj startovní Balíček. Zamíchejte tento Balíček a umístíte ho poblíž své herní oblasti. Pro první hru doporučujeme vybrat: 4x Trénink, 3x Úder a 3x Blok.

4. Vytvoříte Zásobu

Zbývajících 6 karet Techniky tvoří Zásobu. K ní přidejte 3 karty Zranění. Rozložte karty v Zásobě podle druhu lícem nahoru na viditelné místo, aby byly karty připravené k přidání do vašeho Balíčku během hry. Karty v Zásobě jsou vždy na své základní úrovni.

5. Umístíte kartu Postoje

Umístíte kartu Herkulova Postoje před sebe, na výšku, s její stranou Stance: Supercharged (strana A) lícem nahoru.

Poznámka:

Všechny karty lícem nahoru (Odhazovací balíček, Ruka, Zásoba) mohou být kdykoli během hry prohlíženy. Všechny karty lícem dolů (Balíček, Nadcházející Zkoušky) nemohou být prohlíženy, dokud nejsou odhaleny.

V Micro Hero ovlivňuje orientace karet hru. Proto je důležité být opatrný při manipulaci s kartami.

V případě jakýchkoli rozporů mezi kartami a pravidly mají pokyny na kartách přednost před pravidly.

Jakmile jste s těmito kroky hotovi, jste připraveni začít hru a přestat první z 12 Zkoušek.



Herní tah

Každý váš tah probíhá následujícím způsobem.

1. Dobírání karet

Začněte své kolo tím, že si líznete 5 karet ze svého Balíčku. Na kartách Techniky jsou použity tři ikony: červená ikona s mečem symbolizuje 1 bod Útoku, modrá ikona se štítem označuje 1 bod Obrany, žlutá ikona s hvězdou představuje 1 bod Zkušenosti.

Pokud je váš Balíček prázdný a potřebujete si líznout kartu, otočte svůj Odhazovací balíček **bez míchání**, abyste vytvořili nový Balíček.

Poznámka: Doporučuje se lízat karty tak, že je překlápíte přes dlouhý okraj, aby se zachovala jejich orientace a tím i jejich efekty.

2. Fáze plánování

Zahrajte každou kartu Techniky ve své ruce, jednu po druhé. Karta Techniky je rozdělena na dvě poloviny: horní polovinu a spodní polovinu. Horní polovina představuje základní úroveň karty, která má slabší efekt. Jakmile kartu vylepšíte (viz 3. Fáze vylepšení), otočte ji o 180 stupňů, aby se odhalila spodní polovina, která odpovídá její vylepšené úrovni a poskytuje výrazně silnější efekt.

Zahrané karty umístěte tak, aby zakrývaly spodní polovinu předchozí zahrané karty. Pořadí, ve kterém hrajete karty, je klíčové: efekt každé karty se spustí znovu za každou kartu, kterou hrajete po ní.



Příklad: Pokud první zahraná karta je Úder s jedním bodem útoku, tak tato karta vygeneruje bod útoku celkem 5: 1 za sebe, a poté +1 za každou další kartu následně zahrnou z vaší ruky v tomto kole. Pokud zahrajete jinou kartu Úder jako předposlední kartu, vygeneruje pouze 2 body útoku, což činí celkem 7 bodů útoku v tomto kole.

Vylepšená karta Techniky (Úder+, Blok+, Trénink+) generuje 2 body (místo 1) za každou kartu zahrnou po ní v tomto kole.

Karty Zranění se hrají jako jakákoli jiná karta během Fáze plánování a spouštějí efekty karet zahraných před nimi.

Akční efekt své karty Postoje můžete použít kdykoli během svého tahu (viz sekce Karta Postoje).

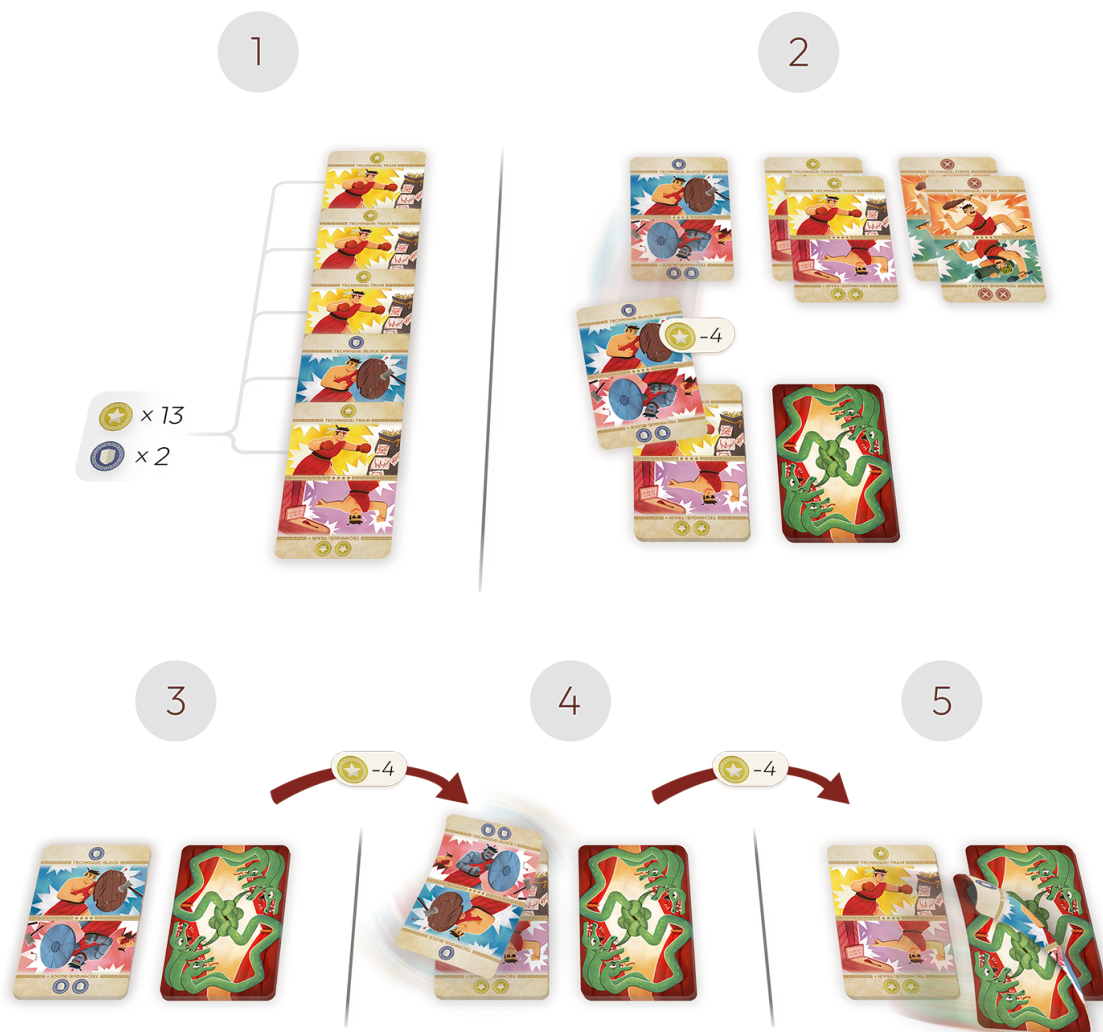
3. Fáze vylepšení

Pro vylepšení svého Balíčku můžete provést kteroukoli z níže uvedených možností tolikrát, kolikrát chcete. Můžete zvolit libovolné pořadí. Podmínkou je, že se musíte vejít do limitu bodů Zkušeností, které jste v tomto tahu získali. Na výběr máte z následujících možností:

- **Nákup:** Vezměte kartu (Techniku nebo Požehnání) ze Zásoby a umístěte ji lícem nahoru na vrchol svého Odhazovacího balíčku.
- **Vylepšení:** Vylepšete horní kartu svého Odhazovacího balíčku otočením o 180 stupňů, aby se odhalila její vylepšená verze. Karta, která již byla vylepšena, nemůže být vylepšena znovu.
- **Předvádění:** Umístěte vylepšenou kartu z vrcholu svého Odhazovacího balíčku na vrchol svého Dobíracího Balíčku, abyste ji mohli použít hned v příštím kole.

Každá karta Techniky nebo Požehnání má svou cenu v bodech Zkušeností, která je označena pořtem hvězd uprostřed karty. Bez ohledu na akci (Nákup, Vylepšení, Předvádění) závisí cena na typu vybrané karty: všechny karty Techniky stojí 4 body Zkušeností, zatímco všechny karty Požehnání stojí 8 bodů Zkušeností.

Během prvního kola, tj. první Zkoušky, nemůžete získat kartu Požehnání. Na konci každého kola se karta Zkoušky, kterou jste právě překonali, promění v kartu Požehnání a přidá se do Zásoby (mezi karty Techniky a Zranění).



Příklad: pokud vygenerujete 13 bodů Zkušeností (1), můžete provést následující sekvenci vylepšení:

Nákup: Vezměte kartu Blok (2) za 4 body a umístěte ji na vrchol svého Odhazovacího balíčku (3).

Vylepšení: Vylepšete kartu Blok (4) na Blok+ za 4 body, otočením o 180 stupů a ponecháním na vrcholu svého Odhazovacího balíčku.

Předvádání: Umístěte kartu Blok+ (5) na vrchol svého Balíčku za 4 body, čímž zajistíte, že si ji v příštím kole líznete.

Poslední bod Zkušeností je ztracen, nevyužitá body se nepřenášejí do následujícího kola.

4. Fáze útoku

Abyste ubrali nějaké Životy aktuální Zkoušce, musí být vaše nahromaděné body Útoku rovny nebo vyšší než Obranná hodnota této Zkoušky. Kolikrát váš Útok převyšuje její Obrannou hodnotu, tolik Životů jí

uberete: 1 Život, pokud je váš Útok roven nebo vyšší než její Obrana, 2 Životy, pokud je váš Útok alespoň dvojnásobkem její Obrany, 3 Životy, pokud je váš Útok trojnásobkem její Obrany, a tak dále. Poté snižte Životy dané Zkoušky o odpovídající počet.

Příklad:

Pokud má Zkouška Obrannou hodnotu 4 a vy máte Útočnou hodnotu 7, způsobíte jí ztrátu 1 Života (7 je vyšší než 4, ale nižší než 8). Pokud máte Útočnou hodnotu 13, způsobíte jí ztrátu 3 Životů (4, 8, 12). Přebývající body Útoku se nepřenesou do následujícího kola a jsou ztraceny.

5. Fáze obrany

Zkouška na vás zaútočí. Její Útočná hodnota odpovídá číslu uvedenému na její stupnici Útoku (červená). Pokud je vaše Obrana rovna nebo vyšší než její Útočná hodnota, Útok úspěšně blokujete. Pokud je však vaše Obrana nižší, utrpíte 1 zranění. Přidejte kartu Zranění na vrchol svého Odhazovacího balíčku, lícem nahoru. Pokud si máte na Odhazovací hromádku přidat Zranění, ale v Zásobě již žádné není, okamžitě prohráváte hru.

Jakmile je Fáze obrany vyřešena, Útočná hodnota Zkoušky se automaticky zvýší o +1.

Příklad: Elite Lernaean Hydry (Zkouška Lernaean Hydra). Její Útočná hodnota je 3 a vaše Obrana je 1. Protože její Útočná hodnota je vyšší, utrpíte zranění. Musíte si vzít 1 kartu Zranění a umístit ji na vrchol svého Odhazovacího balíčku.

Pokud by však vaše Obrana byla 3 nebo vyšší, Útok byste zablokovali a vyhnuli se jakémukoli zranění. V obou případech se Útočná hodnota Hydry zvýší o +1.

Každá Zkouška má navíc speciální schopnost, která ovlivňuje vaši strategii pro její překonání.

Příklad: díky své speciální schopnosti Lernaean Hydra okamžitě a trvale zvýší svou Útočnou hodnotu o +1, kdykoli ztratí jakýkoli počet Životů. Čím více hlav jí useknete, tím tvrdohlavější se stává!

6. Fáze údržby

Umístěte své zahrané karty do Odhazovacího balíčku v pořadí, v jakém byly zahrány.

Spusťte efekt konce kola karty Postoje.

Karta Postoje

Karta Postoje má dva typy efektů: akční efekty a efekty konce kola. Tyto efekty se mění v závislosti na viditelné straně (Strana A a Strana B).

Akční efekty jsou uvedeny v horní části karty Postoje. Pokud je karta Postoje orientována na výšku, můžete akční efekt aktivovat kdykoli během svého tahu tím, že ji nakloníte (pootožíte) a okamžitě použijete uvedený efekt. Dokud je karta nakloněná, nemůžete již akční efekt použít.

Efekt konce kola, uvedený ve spodní části karty Postoje, se automaticky aktivuje na konci Fáze údržby.

Příklad s Postojem:

1. Vylepšení na konci kola

Hráč nepoužil akční efekt svého Postoje Stance: It's Raining Cards v tomto kole, takže zůstává na výšku. Efekt Konce Kola se provede následovně: hráč odhalí horní kartu svého Balíčku, což je Úder, a okamžitě ji vylepší otočením o 180 stupňů, čímž se Úder promění v Úder+. Tato karta Úder+ je pak umístěna zpět na vrchol Balíčku, což zajišťuje, že si ji hráč v příštím kole lízne.

2. Fáze lízání karet na začátku kola

Na začátku svého kola si hráč lízne 5 karet. Mezi nimi je karta Úder+, která byla právě vylepšena a umístěna zpět na vrchol Balíčku na konci předchozího kola.

3. Aktivace a transformace Postoje

Během svého tahu se hráč rozhodne aktivovat akční efekt svého Postoje Stance: It's Raining Cards. K tomu pootoží kartu Postoje o 90 stupňů a okamžitě si lízne další kartu, čímž zvýší počet karet v ruce na 6. Postoj je po té vrácen do pozice na výšku a otočen na svou stranu Stance: Supercharged.

4. Použití Postoje Stance: Supercharged

Před zahráním karty Úder+ hráč pootoží kartu Postoje Stance: Supercharged o 90 stupňů. Když zahraje kartu Úder+, otočí ji stejným způsobem jako například, že bude na konci kola vyčerpána (tj. vrácena do Zásoby na základní úrovni), jak je uvedeno v efektu tohoto Postoje.

5. Vyřešení karty Úder+ a dalších karet

Hráč pak zahraje svých zbývajících 5 karet po kartě Úder+, která sama o sobě způsobí 12 bodů Útok. Díky využití Postoje Stance: Supercharged je její efekt zdvojnásoben, čímž se celkový Útok této jediné karty zvýší na 24. Nakonec, během Fáze Údržby, je pootožená karta Úder+ vyčerpána, tedy vrácena do Zásoby.

Poznámka:

- Karta Zranění nemůže být cílem efektu Postoje Stance: Supercharged.

- Pokud si líznete další kartu po své Fázi Plánování díky Postoji Stance: It's Raining Cards, přidejte ji do své ruky. Budete ji muset zahrát během Fáze plánování svého příštího kola.

Konec tahu

Jakmile je Fáze Údržby vyřešena, začínáte nový tah, vracíte se k 1. Fázi lízání karet, a tak dále, dokud není splněna jedna z podmínek konce kola.

Konec kola

Kolo skončí:

Jakmile karta Život Zkoušky dosáhne 0 nebo méně. V tomto případě vyhráváte toto kolo a překonáváte Zkoušku. Poté pokračujte podle kroků na konci kola.

Jakmile musíte přidat Zranění do svého Odhazovacího balíčku, ale v Zásobě již nejsou žádné karty Zranění k dispozici. V tomto případě

okamžitě prohráváte kolo i hru.

Po překonání Zkoušky dokončete následující kroky před začátkem dalšího kola (tj. před podstoupením další Zkoušky):

1. Proměňte Zkoušku v Požehnání: Překonaná Zkouška se promění v kartu Požehnání a přidá se do Zásoby. Od příštího kola bude tato karta k dispozici v Zásobě za uvedenou cenu v bodech Zkušeností.

2. Resetujte vylepšené karty na jejich základní úroveň: Všechny vylepšené karty ve vašem Balíčku otočte zpět na jejich základní verzi.

3. Připravte další Zkoušku: Odhalte další Zkoušku a zvýšte její počet Životů o +1 za každou překonanou Zkoušku od začátku hry (v Zásobě, v Balíčku a pod aktuální Zkouškou, pokud hrajete na hrdinské nebo mytické úrovni obtížnosti).

4. Vyberte si DV? přípravné akce (mohou být stejné):

Vyberte jednu kartu Zranění ze svého Balíčku a vraťte ji do Zásoby.

Získejte jednu kartu Techniky ze Zásoby a přidejte ji do svého Balíčku.

Vyberte jednu kartu Techniky ze svého Balíčku a vraťte ji do Zásoby na její základní úroveň.

Vylepšete kartu Techniky ve svém Balíčku otočením o 180 stupňů.

5. Nastavte svou kartu Postoje do polohy na výšku s její stranou Stance: Supercharged (strana A) lícem nahoru. Poté zamíchejte svůj Balíček.

Jakmile jsou tyto kroky dokončeny, začněte další kolo.

Konec hry

Hra končí vítězstvím, když úspěšně překonáte všech 12 po sobě jdoucích Zkoušek, které představují dvanáct Herkulových úkolů. Hra končí porážkou, pokud kdykoli během hry musíte přidat kartu Zranění do svého Odhazovacího balíku, ale nemůžete tak učinit, protože Zásoba karet Zranění je prázdná.



Ukládání hry

Nemusíte hrát všem 12 Zkouškám v jedné jediné seanci; můžete hru přerušit mezi jednotlivými Zkouškami tím, že pečlivě uložíte své karty ve specifickém pořadí, abyste mohli hru později znovu začít, aniž byste ztratili přehled.

Postupujte podle těchto kroků pro uložení karet do jednoho balíku:

- 1. Balíček:** Začněte tím, že umístíte karty ve svém Balíku lícem dolů.
- 2. Postoj:** Použijte kartu Postoje jako rozdělovač. Umístěte ji na vrchol svého Balíku.
- 3. Rezerva:** Poté umístěte karty z Rezervy lícem nahoru, včetně karet Techniky, Zranění a Požehnání.
- 4. Nadcházející Zkoušky:** Umístěte nedokončené Zkoušky lícem dolů.
- 5. Karty Stupnic a Referenční karta:** Nakonec umístěte 3 karty Stupnic (Útok, Obrana, Životy) lícem nahoru a zakončete Referenční kartou na vrcholu balíku.

Úroveň obtížnosti

Jakmile poprvé p?ekonáte všechny Zkoušky, m?žete se pokusit je dobýt na Hrdinské nebo Mytické úrovni obtížnosti.

Hrdinská úroveň: Po p?ekonání Zkoušky se nepromění v Požehnání okamžitě. Místo toho zůstává ve hře pro další kolo, p?iž její speciální schopnost se kombinuje se schopností Zkoušky, kterou se právě pokoušíte p?ekonat. Každá Zkouška tedy zůstává ve hře po dvou po sobě jdoucích kolech, než se stane Požehnáním a p?ídá se do Zásoby. Všimněte si, že je stále považována za p?ekonanou Zkoušku, takže zvyšuje Životy nové Zkoušky o 1.

Mytická úroveň: Tentokrát je to ještě horší! Po p?ekonání Zkoušky zůstává její speciální schopnost aktivní po dalších dvou kolech, p?iž její efekt se kombinuje s následujícími dvěma nadcházejícími Zkouškami. Každá Zkouška tedy zůstává ve hře po třech po sobě jdoucích kolech, než se stane Požehnáním a p?ídá se do Zásoby.

Kooperativní mód pro dva hráče

Kooperativní režim vyžaduje dvě kopie hry z kolekce MICRO HERO (dvě kopie stejné hry nebo dvě různé hry). Tento režim vám umožní pracovat jako tým a p?ekonat 12 Zkoušek kombinací vašich sil a zdrojů. Postupujte podle pravidel pro jednoho hráče s níže uvedenými úpravami.

Příprava

Společná Zásoba: Zásoba je sdílena mezi oběma hráči a skládá se z karet z obou her. Každý hráč si vybere 10 karet Techniky pro svůj startovní Balíček a zbývající karty z obou her jsou p?idány do Zásoby, celkem tedy 12 karet Techniky. Také p?idejte 6 karet Těžkého zranění do společné Zásoby.

Životy Zkoušky: Životy Zkoušky jsou zdvojnásobeny. Pokud má Zkouška 10 Životů v režimu pro jednoho hráče, bude mít 20 v kooperativním režimu.

Tah Hráče

1. Fáze lízání karet a plánování

Souasně probíhající tahy: každý hráč si lízne 5 karet a hraje je nezávisle, podle stejných pravidel jako v režimu pro jednoho hráče. Hráči mohou diskutovat o kartách, které chtějí hrát, ale jakmile je karta zahrána, nemůže být vrácena do ruky.

2. Fáze vylepšení

Sdílené zkušenosti: hráči kombinují své body Zkušeností. Společně rozhodují, které karty koupit, vylepšit nebo umístit na vrchol svých Balíků.

3. Fáze útoku

Sdílený útok: když hráči začnou útočit, kombinují své body Útoků. Součet jejich Útočných hodnot se porovnává s Obrannou hodnotou Zkoušky. Útok je pak vyřešen podle obvyklých pravidel.

4. Fáze obrany

Sdílená obrana: Zkouška útočí na každého hráče zvlášť s plnou Útočnou silou. K obraně hráči sčítají své individuální Obranné hodnoty a poté celkovou hodnotu rozdělí mezi sebe. Poté vyřeší Fázi obrany obvyklým způsobem.

Příklad: Zkouška má Útočnou hodnotu 7. Hráči mají individuální Obranné hodnoty 6 a 2. Sečtou své Obranné hodnoty na celkových 8. Poté se rozhodnou rozdělit tyto Obranné body následujícím způsobem: 7 bodů pro hráče A a 1 bod pro hráče B. Hráč A má Obranu 7 proti Útoku 7, zcela odvrátí útok Zkoušky a neutrpí žádné zranění. Hráč B má Obranu 1 proti Útoku 7, neodvrátí útok Zkoušky a utrpí tak jedno Zranění.

5. Fáze údržby

Když hráč musí odhodit své karty, neumísťuje je do svého vlastního Odhazovacího balíčku, ale do Odhazovacího balíčku svého spoluhráče.

Konec kola

Každý hráč má před začátkem dalšího kola dvě Přípravné Akce.

Konec hry

- Hráči vyhrávají hru, pokud společně překonají všech 12 po sobě jdoucích Zkoušek.
- Hráči prohrají hru, pokud si hráč musí přidat Zranění do svého Balíčku ze společné Zásoby, ale žádné již není k dispozici.

Kooperativní režim lze hrát jak na Hrdinské úrovni obtížnosti, tak na Mytické úrovni obtížnosti pro ještě intenzivnější výzvu.



Mini-rozšíření obohacují vaše hry o nové možnosti. Můžete přidat jedno nebo více do každé své herní seance. Každá karta mini-rozšíření obsahuje ikonu, která usnadňuje její identifikaci. Jsou zcela kompatibilní mezi sebou a mohou být integrovány jako volitelné moduly. Můžete je použít ve všech herních konfiguracích: klasická hra, hrdinská a mytická úroveň obtížnosti, nebo dokonce v kooperativním režimu pro 2 hráče.

Minirozšíření Blood and Bruises (6 karet)

Toto mini-rozšíření zavádí zcela nový systém správy karet Zranění, který přidává do hry větší strategickou hloubku.

Příprava

Nahraďte set 3 karet Zranění novým setem 9 karet Zranění: umístěte 3 karty Hlubokého zranění na dno balíčku, 3 karty Těžkého zranění do středu a 3 karty Povrchového zranění na vrchol.

Pokud hrajete kooperativně se dvěma sadami MICRO HERO, zdvojnásobte počet karet Zranění v balíčku.

Princip hry

Karty Zranění mají efekty, které se uplatní, když jsou odhozeny:

- Povrchová zranění jsou vyčerpána místo odhození a vracejí se do Zásoby, na vrchol balíčku Zranění.
- Těžká zranění zůstávají v Balíčku, pokud nebyla vylepšena.
- Hluboká zranění způsobují další zranění: během Fáze Údržby hráč přidá horní kartu z balíčku Zranění do svého Odhazovacího balíčku za každé Hluboké zranění, které bylo odhozeno.

Navíc nyní můžete během Fáze obrany utrpět více než 1 Zranění. Počet utrpěných zranění se rovná rozdílu mezi Útokem Zkoušky a vaší Obranou: každý bod Útoku nad vaší Obranou způsobí 1 Zranění.

Když je karta Zranění vyčerpána, umístěte ji zpět na vrchol balíčku Zranění v Zásobě. Pokud je balíček Zranění prázdný a vy musíte přidat kartu Zranění do svého Odhazovacího balíčku, prohráváte hru.

Po provedení dvou Přípravných Akcí mezi dvěma koly znovu uspořádejte balíček Zranění se zbývajících kartami Zranění ze Zásoby: umístěte Hluboká zranění na dno, Těžká zranění do středu a Povrchová zranění na vrchol.

Minirozšíření Athena's Protection (2 karty)

Toto mini-rozšíření poskytuje zažatečkům jednodušší seznámení se hrou díky snadnější Obráně proti Útokům Zkoušky. Pro zkušené hráče se stává klíčovým prínosem na Hrdinské nebo Mytické úrovni obtížnosti.

Příprava

Umístěte kartu Shield of Athena vedle své karty Postoje. Umístěte kartu Obranné stupnice Štítu tak, aby Štít začíнал na 0.

Princip hry

Po každé Fázi Obrany se jakákoli přebytečná Obrana přidá do Štítu Athény. Tato Obrana se přenáší z jednoho tahu do druhého, ale musí být utracena, když Obrana hráče nestačí k zablokování Útoků, i když její utracení stále nestačí k úplnému odvrácení Útoků.

Po dokončení Zkoušky se jakákoli zbývající Obrana na Štítu Athény ztrácí: resetujte kartu na 0.

Mezi dvěma Přípravnými Akcemi na konci kola máte nyní novou možnost: přidat +5 Obranu ke Štítu Athény ve snaze triumfovat v další Zkoušce.

Minirozšíření Hera's Revenge (6 karet)

Zvyšte výzvu přidáním dávky chaosu s tímto mini-rozšířením, které učiní výsledek vašich rozhodnutí nejistým.

Příprava

Zamíchejte 6 karet Hera's Revenge do balíčku a umístěte ho vedle karty Zkoušky.

Princip hry

Po každé Fázi Plánování a těsně před Fází Vylepšení odhalte horní kartu z balíčku Hera's Revenge, aplikujte její efekt a poté ji odhoďte.

- Pokud odhalená karta obsahuje blesk, pootořte svou kartu Postoje a spusřte její efekt.
- Pokud odhalená karta obsahuje kříž, odhořte poslední kartu, kterou jste zahráli břhem předchoří Fáze Plánování. Nebude generovat řádné zdroje pro nadcházející Fáze (Vylepření, Útok a Obrana) a př výpořtu celkového souřtu generovaného kartami zahránými před ní v tomto tahu se nepořítá.
- Pokud odhalená karta neobsahuje řádný symbol, nic se nestane.

Kdyř je balířek Hera's Revenge prázdný nebo jakmile překonáte Zkouřku, zamíchejte karty z odhazovacího balířku a vytvořte nový balířek.

V kooperativním režimu se efekt odhalené karty vztahuje na oba hráře.

Minirozřšení Calm and Wrath (4 karty)

Toto mini-rozřšení přidává další výzvu zavedením nové mechaniky, která udřluje Zkouřce specifické reakce pokařdě, kdyř se změní její Životy. Přizpřsobte své Útoky, abyste se vyhnuli nejhorřšímu!

Příprava

Nahrařte kartu Životř jednou ze speciálních karet Životř podle vašeho výběru.

Princip hry

Zkouřka dořasnř získává další body Útoku a/nebo Obrany, jak je uvedeno na kartě vedle jejích aktuálních Životř.

Kdyř je odhalena nová Zkouřka, nahrařte aktuální speciální kartu Životř jinou podle vašeho výběru.

Alternativní Postoj Stance: Omphale (1 karta)

V řecké mytologii byla Omfalé královnou Lýdie a hrála zvláštní roli v životě Herkula. Po spáchání zločinu byl Herkules nucen stát se na rok jejím služebníkem. Jedinečnost této epizody spočívá v obrácení jejich obvyklých rolí: Herkules, obvykle symbol mužnosti a hrubé síly, byl nucen nosit ženské oblečení a vykonávat domácí práce, zatímco Omfalé nosila jeho lví kůže a tiskla jeho kyj.

Tato karta zavádí nový způsob hraní se specifickými efekty alternativního Postoje.

Příprava

Vyměňte kartu Postoje Herkula za kartu Postoje Omphale. Pokud hrajete kooperativní hru, každý hráč se rozhodne, kterou kartu Postoje chce použít. Hráči si mohou vybrat stejnou kartu Postoje.

Princip hry

Tato karta se řídí stejnými pravidly jako pravidla karty Postoje popsaná v režimu pro jednoho hráče. Aplikujete akční efekty při pootočení, a efekty konce kola automaticky během Fáze Údržby.

Konec kola

Na konci kola, před provedením dvou Přípravných Akcí, se karty umístěné pod kartou Postoje Stance: Omfalé vrátí do Balíčku.

Poděkování

Herní designér: Léandre Proust
Korekce: Siegfried Würtz, Doria Roustan
Příklad: AP Games

Illustrátor: Rémi Leblond
Grafický designér: Clément Proust
Vydavatel: Grammes Édition



www.grammesedition.com