

Kuro

HÉROS

A LOUER



Règles du jeu

Les plus grands aventuriers du royaume se sont réunis ! Votre but : être le premier à recruter 6 héros différents pour partir à l'aventure !



Vue d'ensemble du jeu

Le jeu est constitué de cartes numérotées de 1 à 7, chaque numéro représentant un **héros** différent. Au cours de la partie, les joueurs vont se faire passer des cartes face cachée, en donnant des indices sur la nature de la carte. Chacun à leur tour, les joueurs choisissent de recruter le héros ou de passer. Lorsqu'un joueur possède **6 héros différents**, **il remporte immédiatement la partie**.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le vainqueur est le joueur qui possède le plus grand nombre de héros.

But du jeu

Être le premier joueur à posséder **6 héros différents** ou avoir le plus grand nombre de héros à la fin de la partie.

Matériel

Cette boîte contient tout le matériel nécessaire pour jouer :

- 77 cartes (11 exemplaires de chaque héros)
- 5 cartes Aide de Jeu
- ce livret de règles

Mise en place

1. Mélangez les cartes et distribuez 2 héros à chaque joueur, face visible. Les cartes de héros posées devant vous forment votre **groupe de héros**. Si un joueur reçoit 2 héros identiques, il en défausse un et en pioche un nouveau jusqu'à avoir 2 héros différents.
2. Distribuez **5 cartes face cachée** à chaque joueur. Elles constituent la main de départ des joueurs. Les cartes restantes forment la pioche commune qui est placée face cachée.
3. Déterminez aléatoirement le joueur qui commence la partie.

Exemple d'une zone de jeu

La pioche et la défausse sont communes à tous les joueurs. Chaque joueur forme son propre groupe de héros et sa pile de héros éliminés.



Pioche



Défausse

Zone du joueur



Héros éliminés



Groupe de héros



Comment jouer

Chacun à leur tour, les joueurs assureront le rôle de **joueur principal**. Lorsqu'un joueur achève son tour, c'est le joueur suivant dans le sens horaire qui devient le joueur principal.

Durant son tour, le joueur principal fait passer un héros à son voisin de gauche en respectant la condition requise. Ce dernier peut alors le recruter ou le faire passer à son voisin de gauche.

Description d'une carte



1. **Valeur** : Ce numéro permet de savoir si le héros possède la condition requise qui a été révélée au début du tour.

2. **Pouvoir** : Chaque héros est doté d'un pouvoir qui peut être utilisé une fois dans la partie.

3. **Illustration** : Une représentation du héros.

4. **Condition requise** : Cette information indique de quelle valeur doit être la carte du héros qui sera envoyée.

Déroulement d'un tour

Au début de son tour, le joueur principal tire la première carte de la pioche et la place face visible sur la défausse. La condition requise est indiquée au bas de la carte. Il s'agit d'une condition sur la valeur de la carte qui devra être jouée.

Le joueur principal doit ensuite choisir, parmi les cartes qui constituent sa main, un héros qui correspond à la condition requise. Il le place face cachée et le fait passer au joueur suivant dans le sens horaire. Cette carte est appelée le **héros vagabond** pendant toute la durée du tour.

Exemple : Le joueur principal tire la première carte de la pioche au début de son tour, et la place sur la défausse, il s'agit de la Poule Enragée. La carte de la Poule Enragée indique qu'un héros d'une valeur de 3 ou moins est requis. Le joueur principal a deux cartes en main qui remplissent cette condition : le Pyromane qui a une valeur de 2 et la Sorcière avec une valeur de 3. Le joueur principal choisit d'envoyer la Sorcière en tant que héros vagabond et place la carte face cachée devant le joueur situé à sa gauche.



La valeur de la Sorcière correspond à la condition requise

JE N'AI PAS DE CARTE CORRESPONDANTE

Si vous ne possédez pas dans votre main de carte qui remplit la condition requise, vous devez envoyer la première carte de la pioche face cachée en tant que héros vagabond. Regardez cette carte et passez-la à votre voisin de gauche. Défaussez en plus une carte de votre main.

Le joueur qui reçoit le héros vagabond peut choisir de :

- le **recruter** (retourner la carte face visible)
- **passer** et renvoyer le héros vagabond au joueur suivant dans le sens horaire, qui doit, à son tour faire un choix : recruter le héros vagabond, passer, demander un indice , etc.
- demander un **indice** (voir page suivante).
- utiliser un **pouvoir** (peut être fait par n'importe quel joueur).

Si le héros vagabond fait un **tour complet** et revient au joueur principal, ce dernier est alors obligé de recruter le héros, que cela l'arrange ou non.

Une fois que le héros vagabond a été recruté (ou défaussé grâce à un pouvoir), le joueur principal pioche une carte et la place dans sa main. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens horaire, d'endosser le rôle de joueur principal. Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à la fin de la partie (voir « Fin de la Partie » en page 9).

Recruter des héros

Pour recruter un héros, retournez le héros vagabond.

Si un joueur recrute un héros qu'il ne possède pas encore, il l'ajoute à son groupe de héros.

Si un joueur recrute un héros qu'il possède déjà, les deux exemplaires du héros doivent alors être placés face cachée à côté du groupe du héros. Ils forment la pile de **héros éliminés**.

Pour éviter l'élimination de vos héros, essayez de deviner l'identité du héros vagabond en demandant des indices (voir « Indices Supplémentaires » ci-dessous).

Indices supplémentaires

Si vous souhaitez avoir un indice supplémentaire avant de décider de recruter le héros ou de passer, vous pouvez passer l'une de vos cartes en main, face cachée, au joueur principal (celui qui a envoyé le héros vagabond). Le joueur principal regarde secrètement à la carte que vous lui avez envoyée. Si la carte est identique au héros vagabond, il doit répondre « oui », sinon il répond « non ». Votre carte est alors défaussée, temporairement face cachée, afin que les autres joueurs ne sachent pas de quelle carte il s'agit.

Vous pouvez utiliser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez pour tenter d'obtenir des indices supplémentaires sur l'identité du héros vagabond avant de décider de le recruter ou de passer.

Attention, vous ne pouvez pas utiliser la dernière carte de votre main pour demander un indice : s'il ne vous reste qu'une seule carte en main, vous ne pouvez donc pas obtenir d'indice supplémentaire.



Pouvoirs des héros

Chaque héros est doté d'un **pouvoir** qui peut être utilisé une fois. Vous pouvez utiliser les pouvoirs des héros qui forment votre groupe (pas de ceux qui constituent votre main) et vous ne pouvez le faire qu'une seule fois dans la partie.

Une fois que vous avez utilisé le pouvoir d'un héros, faites pivoter votre carte d'un quart de tour pour la placer à l'horizontale afin de montrer qu'elle a été utilisée.

Vous pouvez utiliser un pouvoir à n'importe quel moment, y compris en-dehors de votre tour ou même si le héros vagabond n'est pas devant vous.

Quand vous utilisez un pouvoir, laissez le temps aux autres joueurs de pouvoir réagir. Par contre, une fois qu'un temps raisonnable a été laissé. Vous ne pouvez plus revenir en arrière.

Si l'un de vos héros s'apprête à être éliminé parce que vous avez recruté un héros identique, vous pouvez, si cela est possible, utiliser le pouvoir de ce héros.

Dès l'instant où un joueur a dit « je recrute », le héros n'est plus considéré comme un héros vagabond pour tout ce qui concerne les pouvoirs.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur possède 6 héros différents dans son groupe, il remporte immédiatement la partie.

Sinon, quand la dernière carte de la pioche a été tirée la partie se termine à la fin du tour courant. Dans ce cas-là, le

joueur qui possède le plus grand nombre de héros dans son groupe remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus petit nombre de cartes dans sa pile de héros éliminés remporte la partie.

Si une égalité persiste, le joueur qui totalise le plus petit nombre de héros aux pouvoirs utilisés remporte la partie.

S'il subsiste une égalité, les vainqueurs se partagent la victoire !

Conditions requises

1. **La Poule Enragée** : Requier une carte de valeur 3 ou moins.
2. **Le Pyromane** : Requier une carte de valeur 5 ou plus.
3. **La Sorcière** : Requier une carte de valeur 3, 4 ou 5.
4. **Le Maître-Chien** : Requier une carte de valeur impaire.
5. **Le Sergent** : Requier une carte de valeur paire.
6. **Le Chevalier Noir** : Requier une carte de valeur égale au nombre de joueur ou moins.
7. **Le Magicien** : Requier une carte de valeur égale au nombre de joueur ou plus.



Description des pouvoirs des héros

1. La Poule Enragée : Annulez un pouvoir.

Annulez les effets d'un autre héros venant d'être utilisé. Ce héros est alors considéré comme ayant été utilisé même si son pouvoir a été annulé, il doit donc être placé à l'horizontale.

Une Poule Enragée peut annuler une autre Poule Enragée.

2. Le Pyromane : Défaussez le héros vagabond.

Placez le héros vagabond face visible sur la défausse. Il n'est pas considéré comme un héros éliminé. Dès l'instant où le héros vagabond a été défaussé face visible, le pouvoir du Pyromane ne peut plus être annulé par la Poule Enragée.

3. La Sorcière : Redressez un de vos héros.

Redressez un des héros de votre groupe qui a été placé à l'horizontale. Le pouvoir de ce héros peut alors être réutilisé, y compris immédiatement après avoir été réactivé par la Sorcière.

4. Le Maître-chien : Interdisez un recrutement.

Le joueur de votre choix est contraint de passer et d'envoyer le héros vagabond au joueur suivant. Si le héros vagabond est envoyé au joueur principal et que



ce dernier est ensuite la cible du Maître-chien, le héros vagabond est alors défaussé.

Vous ne pouvez pas utiliser le Maître-chien sur vous-même afin d'éviter de recruter un héros vagabond.

5. Le Sergent : Regardez le héros vagabond.

Le Sergent vous permet de regarder secrètement la carte du héros vagabond, en prenant garde à ne pas révéler cette carte aux autres joueurs. Vous pouvez dévoiler le nom du héros vagabond aux autres joueurs si vous souhaitez leur fournir des informations, mais vous ne pouvez pas leur montrer la carte. Vous pouvez tout à fait mentir et annoncer le nom d'une carte différente de celle que vous avez réellement vue.



6. Le Chevalier Noir : Ignorez la condition de départ.

Ce pouvoir permet au joueur principal d'ignorer la condition requise et d'envoyer la carte de son choix, parmi celles de sa main, en guise de héros vagabond.

Vous pouvez utiliser le Chevalier Noir sur un autre joueur si vous le souhaitez, même si, dans la majeure partie des cas, vous utilisez ce pouvoir à votre tour afin d'éviter d'envoyer un héros qui offrirait la victoire à un autre joueur.

7. Le Magicien : Piochez deux cartes.

Ce pouvoir vous permet de piocher les deux premières cartes de la pioche et de les ajouter à votre main. S'il ne reste qu'une seule carte dans la pioche, vous ne tirez qu'une seule carte. Le nombre de cartes dans la main des joueurs n'est pas limité.

Variantes

Ce livret correspond aux règles américaines, qui ont évoluées depuis la version originale japonaise. Deux points ont été modifiés, nous vous proposons ici la version originale :

- Demande d'indice : lorsqu'un joueur donne une carte pour avoir un indice, la réponse se base sur l'adéquation ou non à la condition requise en bas à gauche de la carte. La réponse reste « oui » ou « non ».
- Fin de partie : La fin de partie ne survient que si un joueur possède 6 héros différents. Quand la pioche est vide, remélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Auteur : Kuro (Yasushi Kuroda)

Illustrations : Biboun

Traduction : Judith Brustlein

Responsables de gamme : Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

©2014 Alderac Entertainment Group, Inc. 7th Hero

©2014 Copyright Manifest Destiny

©2014 IELLO pour la version française.

IELLO - 9 AV. des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT.

www.iello.info

Alderac Entertainment Group et toutes les marques et images afférents sont TM et © Alderac Entertainment Group, Inc. Tous droits réservés.



Suivez-nous sur

