

Objectif

- Être le 1^{er} à avoir 6 héros différents dans son groupe **OU** avoir le plus de héros différents dans son groupe en fin de partie.

Mise en place

Chaque joueur

- 2 cartes différentes face visible (si identique, défausse + pioche) = groupe de héros initial
- 5 cartes face cachée

Commun

- Cartes restantes = pioche

Déroulement d'un tour (pour le joueur actif = joueur principal)

- Pioche la 1^{ère} carte de la pioche → Face visible sur défausse → Condition requise pour la carte à jouer au bas de la carte (Cf. ci-dessous)
 - Passer un héros (**héros vagabond**) au joueur suivant en respectant la condition requise précédemment → Carte transmise face cachée (ne doit pas être regardée)
 - Si pas de carte respectant la condition requise : piocher la 1^{ère} carte de la pioche → la regarder → la transmettre face cachée au joueur suivant → défausser une carte de la main
 - Le joueur qui reçoit le héros doit
 - Recruter le **héros vagabond** : la retourner face visible
 - Transmettre le **héros vagabond** au joueur suivant
 - Demander un indice (Cf. ci-dessous)
 - Utiliser un pouvoir (Cf. ci-dessous)
 - On poursuit jusqu'à ce que le **héros vagabond** soit
 - Recruté par un joueur
- OU**
- Revenu au joueur principal : le **héros vagabond** est automatiquement recruté
 - Le joueur principal pioche ensuite une carte et la place dans sa main
 - Changement de joueur principal



Recrutement

- Héros vagabond placé face visible
- Si héros déjà possédé → les 2 cartes sont placées sur pile du joueur des **héros éliminés** (y compris le héros du groupe qui est éliminé)

Demande d'indice (afin de savoir si on recrute ou si l'on passe)

- Transmettre une des cartes de sa main au joueur principal
 - Si carte transmise = **héros vagabond ALORS** il dit « Oui » **SINON** « Non »
 - Carte défaussée temporairement face cachée (pour ne pas donner l'indice aux autres joueurs)
- Possible de demander autant d'indices que l'on souhaite **SAUF** s'il ne reste qu'une carte dans la main (obligé de garder au moins 1 carte)

Utilisation des pouvoirs des héros du groupe (ceux face visible devant les joueurs)

- Une seule fois par partie et par héros : lorsque le pouvoir est utilisé → Pivoter la carte
- Pouvoir utilisable n'importe quand (même si tour d'un autre joueur **ET** même si **héros vagabond** devant autre joueur)
- Laisser le temps aux autres joueurs de réagir
- Si un héros doit être éliminé, possible d'utiliser son pouvoir
- Dès qu'un joueur dit « Je recrute », le héros n'est plus vagabond mais fait partie du groupe

Fin de partie

Condition

- Un joueur possède 6 héros différents dans son groupe **OU** la dernière carte de la pioche est tirée (on termine le tour)

Vainqueur

- Celui qui possède le + de héros dans son groupe

Égalité

- Vainqueur = celui qui a la pile de héros éliminés la plus petite
- Seconde égalité : Vainqueur = plus petit nombre de héros aux pouvoirs utilisés

Variante

Demande d'indice

- Réponse suivant correspondance de la condition requise (plutôt que de la carte identique)

Fin de partie

- Uniquement avec 6 héros différents. Lorsque pioche est vide, défausse mélangée pour reconstituer la pioche

Aide de jeu

N°	Carte	Condition requise	Pouvoir
1	Poule enragée	Carte ≤ 3	Annuler un pouvoir (le pouvoir annulé est quand même utilisé). Possible d'annuler poule enragée
2	Pyromane	Carte ≥ 5	Défausser le héros vagabond sur défausse générale. Ne peut plus être annulé dès que le héros est défaussé
3	Sorcière	Carte 3, 4 ou 5	Redresser un héros. Le pouvoir du héros peut être alors réutilisé immédiatement
4	Maître chien	Carte impaire	Interdire un recrutement. Oblige à passer la carte au joueur suivant. Si joué sur joueur principal, héros vagabond défaussé.
5	Sergent	Carte paire	Regarder le héros vagabond . Interdit de montrer la carte, mais possible de dire le nom... ou mentir sur le nom donné
6	Chevalier noir	Carte ≤ nb de joueurs	Ignorer condition de départ. Permet d'envoyer la carte de son choix parmi sa main
7	Margicien	Carte ≥ nb de joueurs	Piocher 2 cartes (si une seule carte dans la pioche, alors une seule carte piochée)

