

HEROICA™



ILRION

8+



2-3



10-20



RULES



RÈGLES



REGLAS
DE JUEGO

HEROICA™



www.LEGO.COM/HEROICA



HEROICA™



The Kingdom of Ennon is once again free of peril. But all is not well in HEROICA™. The King has been taken captive! It's up to you to locate the Catacombs, fight your way past vicious bats and lumbering zombies, and defeat the Vampire Lord to rescue the King!



STORE



HEROES



MONSTERS



ITEMS



COFFIN



SPACE



HERO PACK



GIANT VAMPIRE BAT



LEGO® DICE



AIM OF THE GAME

The first player to move into the target space shown on the mission map or defeat the monster on that space, wins the game.



BUILDING THE GAME

In all HEROICA games, you can rearrange the board to create different missions. Before you start playing, build the sections of the board using the building instructions. Then choose one of the mission maps on the poster and put the sections together as shown. Put all the monsters and items in the right places.

Build the LEGO® Dice using the tiles shown below:



Starting with the youngest player, each player chooses a hero and takes the matching hero pack with 4 health on it. Place your hero on the mission start.



LEGO TILT

The best way to pick up a LEGO piece is by tilting it before you lift it.

PLAYING THE GAME

The youngest player goes first. Play then continues clockwise.

MOVING HEROES

On your turn roll the LEGO® Dice and move your hero up to the number of spaces rolled.



HEROICA™ SHIELD
Move up to 4 spaces OR
use your hero's Ranged skill.



THREE
Move up to 3 spaces.



TWO
Move up to 2 spaces.



ONE
Move 1 space.

- If you end your move in a space occupied by another hero, move your hero forward to the first available space.
- Pick up any items in spaces you move into or through and put them on your hero pack.
- If you move into a space adjacent to a monster, you **MUST** end your move in that space and fight.
You may not move diagonally.

FIGHTING MONSTERS

If you fight a monster, roll the LEGO Dice again to find out what happens.



HEROICA™ SHIELD
Defeat the monster OR use your hero's Melee skill.



SWORD
Defeat the monster.



SKULL
Lose health equal to the monster's strength
AND move back 1 space away from the monster.



SWORD & SKULL
Defeat the monster AND lose health equal to the monster's strength AND move back 1 space away from the monster.

- If you defeat the monster, take it off the board and put it on your hero pack.
- If you are adjacent to two or more monsters at the same time, choose which one to fight first. If you win, immediately fight the next monster.
- If you start your turn in a space adjacent to a monster, do not move your hero this turn. You **MUST** stay in the space and fight.
You may not fight diagonally.

HEROES

Your hero has a special Ranged or Melee skill that you may use if you roll a Shield.



PRINCE
Melee:
Defeat the monster and move up to 2 spaces.



WIZARD
Ranged:
Defeat a monster up to 4 spaces away, even around corners.



SAGE
Ranged:
Pick up one item up to 4 spaces away without moving your hero.



VAMPIRE BAT
Strength
1



ZOMBIE
Strength
2



VAMPIRE LORD
Strength
3



HEALTH

If you lose all your health, you are temporarily defeated and must spend one or more turns healing. On your turn roll the LEGO® Dice and restore health up to the number you rolled. If you roll a Shield, restore your full health. Roll once on each turn until you have restored your full health. Then roll and move your hero as normal on your next turn.

You may not heal in this way unless you have lost ALL your health.



POTIONS

You may use a potion at any time during your turn, but each potion may only be used once. After you use a potion, put it back in the box.



LIFE
Restore
2 health.



DEFENSE
Prevent any
loss of health
this turn.

COFFINS

If you move into a space with a coffin, you MUST end your move standing on it and immediately search it. Roll the LEGO Dice again to find out what happens.



Put the coffin back in the box
AND take 1 gold from the store.



Lose 1 health AND move back
1 space. THEN put a vampire
bat on the coffin and fight it
immediately.



Put the coffin back in the box.



Lose 1 health AND move back
1 space away from the coffin.

WEAPONS AND GOLD

On your turn you may buy weapons from the store for 3 gold each, and sell weapons back to the store for 2 gold each. Every weapon gives you an alternative skill that you may use if you roll a Shield. You may carry more than one weapon, but may not use more than one skill at a time.



AX
Melee:
Defeat ALL
adjacent
monsters.



WAND
Ranged:
Defeat a monster up to
3 spaces away, even
around corners.



STAFF
Ranged:
Restore up to
2 health.



BOW
Ranged:
Defeat a monster
up to 5 spaces
away in
a straight line.



DAGGER
Melee:
Defeat the monster
and take 1 gold
piece from the store.



SWORD
Ranged:
Move 1 space
and defeat an
adjacent
monster.

GIANT VAMPIRE BAT AND MONSTER BAR

The Giant Vampire Bat starts with 4 strength on its monster bar. It is defeated when ALL its strength is removed.



Remove 1 strength from the monster
bar. THEN roll again and keep fighting.



First remove 1 strength from the
monster bar. THEN lose health equal to
the giant monster's CURRENT strength
AND move back 1 space.



Lose health equal to the giant monster's
CURRENT strength AND move back 1 space.

WINNING THE GAME

The first player to move into the target space shown on the mission map, or defeat the monster on that space, wins the game.



Keep items
and defeated
monsters
on your
hero pack.

CHANGING THE GAME

Try building your own missions, thinking up exciting stories about the adventures of your heroes, or even changing the rules! The secret to changing a game is to only change one thing at a time. Collect and combine HEROICA™ sets to build bigger and more detailed missions — with more heroes to play, more monsters to fight, and more of the amazing world of HEROICA to explore!

EPIC HEROICA™

In Epic HEROICA play two or more missions one after another. The player who wins the most missions wins the game. If two or more players are tied, the player with the most gold at the end of the game wins.

- At the start of each mission, restore your full health.
- At the end of each mission, if you have the most defeated monsters on your hero pack, take 1 gold from the store. Keep any gold, potions and weapons on your hero pack for the next mission. Put all monsters and other items back in the box ready for the next mission.
- If you are playing with multiple sets combined together, each artifact and “strength 3” monster counts as a victory point. When there are no more artifacts or “strength 3” monsters remaining, the player with the most victory points wins the game.

FANG OF FURY

The Fang is a powerful relic. It may be kept between missions or sold for 2 gold.

If you roll ‘Shield’ in a fight with a monster, you may choose to use the Fang as a melee skill.

You defeat the monster and gain 1 health. You cannot use this to gain more than your full health.

If you sell the Fang, put it back in the box.



BATTLE HEROICA

In Battle HEROICA one player controls all the monsters. Players take turns as normal, but the monster player must play last. The monster player wins the game by defeating two heroes, or defeating the same hero twice.

If you are the monster player, on your turn choose one of the monsters to move. Then roll the LEGO® Dice and move the monster up to the number of spaces rolled.

- If you roll ‘Shield’, move up to 4 spaces.
- You may not pick up items. If you end your move in a space occupied by another monster or an item, move your monster forward to the first available space.
- If you move into a space adjacent to a hero, you **MUST** end your move in that space and fight.

You may not fight a defeated hero who is healing.



Hero loses **ONE MORE** health than the strength of your monster **AND** hero moves back 1 space away from your monster.



Hero loses health equal to the strength of your monster **AND** hero moves back 1 space away from your monster.



Your monster is defeated.

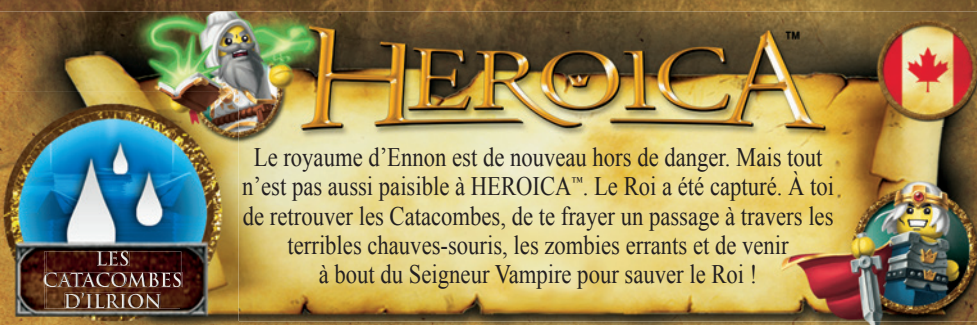


Hero loses health equal to the strength of your monster **AND** hero moves back 1 space away from your monster **AND** your monster is defeated.

Visit the HEROICA website to find out more about the heroes and monsters of HEROICA, share your adventures and discover new ways to play.

www.LEGO.com/HEROICA





Le royaume d'Ennon est de nouveau hors de danger. Mais tout n'est pas aussi paisible à HEROICA™. Le Roi a été capturé. À toi de retrouver les Catacombes, de te frayer un passage à travers les terribles chauves-souris, les zombies errants et de venir à bout du Seigneur Vampire pour sauver le Roi !



RÉSERVE



HÉROS



MONSTRES



OBJETS



CERCUEIL



CASE



BASE HÉROS



CHAUVE-SOURIS VAMPIRE GÉANTE



DÉ LEGO®



BUT DU JEU

Le premier joueur qui atteint la case Objectif indiquée sur le plan de mission ou qui parvient à vaincre le monstre qui s'y trouve remporte la partie.



PRÉPARATION

Les jeux HEROICA vous permettent de moduler le plateau pour créer différentes missions. Avant de commencer à jouer, construis les différentes sections du plateau de jeu selon la notice de montage. Assemble-les ensuite pour qu'elles correspondent au plan de la mission figurant sur le poster. Place tous les monstres et objets aux endroits exacts indiqués.

Assemble le dé LEGO® à l'aide des faces illustrées ci-dessous :



En commençant par le joueur le plus jeune, chacun choisit un héros et prend la base correspondante sur laquelle il place 4 points de vie. Il place ensuite son héros au point de départ de la mission.

ASTUCE LEGO
La meilleure façon de retirer des pièces LEGO du plateau de jeu consiste à les incliner au lieu de tirer dessus verticalement.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT DES HÉROS

Quand vient son tour, le joueur lance le dé LEGO® et se déplace du nombre de cases indiqué par le dé.



BOUCLIER HEROICA™

Déplace ton héros de 1 à 4 cases *OU* utilise ta capacité de combat à distance.



TROIS

Déplace ton héros de 3 cases.



DEUX

Déplace ton héros de 1 ou 2 cases.



UN

Déplace ton héros d'1 case.

- Si tu atteins une case occupée par un autre héros, avance jusqu'à la première case libre devant lui.
- Ramasse tous les objets sur les cases de ton déplacement et place-les sur la base de ton héros.
- Si tu passes par une case voisine d'un monstre, tu DOIS t'y arrêter et le combattre.

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

COMBATTRE LES MONSTRES

Pour combattre un monstre, relance le dé LEGO et tu connaîtras l'issue du combat.



BOUCLIER HEROICA

Tu triomphes du monstre *OU* tu utilises la capacité de combat en mêlée de ton héros.



ÉPÉE

Tu triomphes du monstre.



CRÂNE

Tu perds un nombre de points de vie égal à la force du monstre *ET* tu recules d'1 case.



ÉPÉE & CRÂNE

Tu triomphes du monstre *MAIS* tu perds aussi un nombre de points de vie égal à la force du monstre *ET* tu recules d'1 case.

- Si tu triomphes du monstre, retire-le du plateau et place-le sur la base de ton héros.
- Si tu es sur une case voisine de deux monstres (ou plus) en même temps, choisis lequel tu combats en premier. Si tu gagnes, combats immédiatement le monstre suivant.
- Si tu te trouves sur une case voisine d'un monstre au début de ton tour, ne le déplace pas ce tour-ci. Tu DOIS rester sur la case et le combattre.

Il est interdit de se battre en diagonale.

HÉROS

Ton héros possède une capacité de combat à distance ou une capacité de combat en mêlée que tu peux utiliser lorsque tu obtiens « Bouclier » au dé.



PRINCE

En mêlée :
Tu triomphes d'un monstre et tu te déplaces de 1 ou 2 cases.



MAGICIEN

À distance :
Tu triomphes d'un monstre éloigné de 1 à 4 cases en ligne droite ou non.



SAGE

À distance :
Tu ramasses un objet éloigné de 1 à 4 cases sans avoir à déplacer ton héros.

MONSTRES

Les monstres possèdent des forces différentes.



CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

FORCE

1



ZOMBIE

FORCE

2



SEIGNEUR VAMPIRE

FORCE

3



VIE

Si tu as perdu tous tes points de vie, tu es considéré comme momentanément vaincu et il te faut un ou plusieurs tours pour guérir. Quand vient ton tour, lance le dé LEGO® : tu récupères autant de points de vie que le nombre de points obtenus au dé. Si tu obtiens « Bouclier », tu récupères tous tes points de vie. Relance ainsi le dé à chacun de tes tours de jeu jusqu'à ce que tu aies récupéré tous tes points de vie. Au tour suivant, tu pourras relancer le dé pour te déplacer normalement.

Il n'est possible de guérir de cette manière que si tu as perdu tous tes points de vie.



POTIONS

Tu peux utiliser une potion à n'importe quel moment de ton tour, mais chaque potion ne peut servir qu'une seule fois. Après avoir été utilisée, la potion est remise dans la boîte.



VIE
Récupère 2 points de vie



DÉFENSE
Empêche toute perte de points de vie durant ce tour.

CERCUEILS

Si tu passes par une case contenant un cercueil, tu DOIS t'arrêter et le fouiller immédiatement. Relance le dé LEGO pour découvrir ce qui se passe.



Remets le cercueil dans la boîte ET prends 1 coupe d'or de la réserve.



Tu perds 1 point de vie ET tu recules d'1 case. Place ENSUITE une chauve-souris vampire sur le cercueil et combats-la immédiatement.



Remets le cercueil dans la boîte.



Tu perds 1 point de vie ET tu recules d'1 case.

ARMES ET OR

Quand vient son tour, un joueur peut acheter des armes de la réserve, au prix de 3 coupes d'or chacune, ou en revendre à la réserve pour 2 coupes d'or chacune. Chaque arme offre une capacité de remplacement que le joueur peut utiliser s'il obtient « Bouclier » au dé. Un joueur peut porter plus d'une arme mais ne peut pas utiliser plus d'une capacité à la fois.



HACHE
En mêlée :
Triomphe de TOUS les monstres voisins.



BAGUETTE MAGIQUE
À distance :
Triomphe d'un monstre éloigné de 1 à 3 cases, en ligne droite ou non.



BÂTON
À distance :
Récupère jusqu'à 2 points de vie.



ARC
À distance :
Triomphe d'un monstre éloigné de 1 à 5 cases en ligne droite.



DAGUE
En mêlée :
Triomphe du monstre et gagne 1 coupe d'or de la réserve.



ÉPÉE
À distance :
Déplace-toi d'1 case et triomphe d'un monstre voisin.

CHAUVE-SOURIS VAMPIRE GÉANTE ET BASE DU MONSTRE

La chauve-souris vampire géante commence avec 4 points de force sur sa base. Elle est vaincue si elle a perdu TOUS ses points de vie.



Retire 1 point de force de la base du monstre, PUIS relance le dé pour continuer le combat.



Retire d'abord 1 point de force de la base du monstre. Tu perds ENSUITE un nombre de points de vie égal à la force ACTUELLE du monstre ET tu recules d'1 case.



Tu perds un nombre de points de vie égal à la force ACTUELLE du monstre ET tu recules d'1 case.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint la case Objectif indiquée sur le plan de mission ou qui parvient à vaincre le monstre qui s'y trouve remporte la partie.



VARIANTES

Essaye d'inventer tes propres missions en imaginant des aventures palpitantes pour tes héros ou même en modifiant les règles ! Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. Collectionne et combine les différentes boîtes HEROICA™ pour créer des missions encore plus importantes et encore plus détaillées. Joue avec davantage de héros, combats plus de monstres, pour toujours plus de plaisir à explorer le monde fantastique d'HEROICA !

ÉPOPÉE HEROICA™

Dans l'épopée HEROICA, les joueurs jouent deux ou plusieurs missions l'une après l'autre. Celui qui remporte le plus de missions gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de coupes d'or est déclaré vainqueur.

- Au début de chaque mission, les joueurs récupèrent tous leurs points de vie.
- À la fin de chaque mission, le joueur qui possède le plus de monstres vaincus sur la base de son héros gagne 1 coupe d'or de la réserve. Chacun garde l'or, les potions et les armes sur sa base pour la mission suivante. Tous les monstres et autres objets sont remis dans la boîte, prêts à être utilisés pour la mission suivante.
- Si tu joues avec plusieurs boîtes combinées entre elles, chaque monstre, chaque artefact et chaque monstre de force 3 rapporte 1 point de victoire. S'il ne reste plus un seul artefact ou monstre de force 3, le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.

CROC DE FURIE

Le Croc est une puissante relique. Il peut être conservé d'une mission à l'autre ou vendu pour 2 coupes d'or.

Le joueur qui obtient « Bouclier » au dé au cours d'un combat contre un monstre peut choisir d'utiliser le Croc comme capacité de combat en mêlée.

Tu triomphes du monstre et tu gagnes 1 point de vie. Tu ne peux pas l'utiliser pour dépasser le nombre maximum de tes points de vie.

Si tu vends le Croc, remets-le dans la boîte.



BATAILLE HEROICA

Dans une bataille HEROICA, l'un des joueurs contrôle tous les monstres. Les joueurs jouent à tour de rôle, comme d'habitude, mais celui qui contrôle les monstres joue en dernier. Celui-ci remporte la partie s'il triomphe de deux héros ou s'il triomphe du même héros deux fois.

Quand vient son tour, le joueur qui contrôle les monstres choisit lequel il souhaite déplacer, puis lance le dé et déplace le monstre choisi du nombre de cases obtenu au dé.

- S'il obtient « Bouclier », il se déplace de 1 à 4 cases.
- Il ne peut ramasser aucun objet. S'il atteint une case occupée par un autre monstre ou un objet, il avance jusqu'à la première case libre.
- S'il atteint une case voisine d'un héros, il DOIT s'y arrêter et combattre.

Il est interdit de combattre un héros vaincu, en train de guérir.



Le héros perd un nombre de points de vie égal à la force de ton monstre +1 ET il recule d'1 case.



Le héros perd un nombre de points de vie égal à la force de ton monstre ET il recule d'1 case.



Ton monstre est vaincu.



Le héros perd un nombre de points de vie égal à la force de ton monstre +1 ET il recule d'1 case, MAIS ton monstre est vaincu.

Rends-toi sur le site HEROICA pour en savoir davantage sur les héros et les monstres d'HEROICA, partager tes aventures et découvrir de nouvelles variantes de jeu.

www.LEGO.fr/HEROICA





HEROICA™



El Reino de Ennon vuelve a estar libre de peligro. Pero no todo está bien en HEROICA™. ¡El Rey ha sido capturado! ¡Depende de ti localizar las Catacumbas, enfrentarte a los murciélagos crueles, los zombis tambaleantes y derrotar al Señor Vampiro para rescatar al Rey!

ALMACÉN



HÉROES



MONSTRUOS



OBJETOS



ATAÚD



CASILLA



RESERVA DE HÉROE



MURCIÉLAGO VAMPIRO GIGANTE



DADO LEGO®



OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador en mover hasta la casilla objetivo indicada en el mapa de misión o en derrotar al monstruo de esa casilla, gana el juego.



CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO

En todos los juegos de HEROICA puedes reordenar el tablero para crear diferentes misiones. Antes de empezar a jugar, construye las secciones del tablero siguiendo las instrucciones de construcción. A continuación elige uno de los mapas de misión del póster y coloca las secciones como se indica. Pon todos los monstruos y objetos en los lugares correctos.

Construye el Dado LEGO® usando las caras que se muestran a continuación:



Empezando por el jugador más joven, cada jugador elige un héroe y toma la reserva de héroe correspondiente con 4 vidas en ella. Pon tu héroe en el inicio de misión.



TRUCO DE LEGO

La mejor forma de mover tus piezas LEGO es inclinarlas antes de tomarlas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Comienza el jugador más joven. El turno pasa a partir de entonces de un jugador a otro en sentido horario.

MOVER A LOS HÉROES

En tu turno, lanza el Dado LEGO® y mueve tu héroe hasta tantas casillas como indique el dado.



ESCUDO DE HEROICA™

Mueve hasta 4 casillas O BIEN usa la habilidad a Distancia de tu héroe.



TRES

Mueve hasta 3 casillas.



DOS

Mueve hasta 2 casillas



UNO

Mueve 1 casilla.

- Si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por otro héroe, mueve tu héroe adelante hasta la primera casilla disponible.
- Toma los objetos de las casillas a las que muevas o por las que pases y ponlos en tu reserva de héroe.
- Si te mueves a una casilla adyacente a un monstruo, DEBES terminar tu movimiento en esa casilla y combatir.

No puedes mover en diagonal.

COMBATIR CON LOS MONSTRUOS

Si combates con un monstruo, vuelve a lanzar el Dado LEGO para determinar lo que sucede.



ESCUDO DE HEROICA

Derrotas al monstruo O BIEN usa la habilidad de Combate Cuerpo a Cuerpo de tu héroe.



ESPADA

Derrotas al monstruo.



CALAVERA

Pierdes tanta vida como la fuerza del monstruo Y ADEMÁS mueves 1 casilla hacia atrás contando desde el monstruo.



ESPADA Y CALAVERA

Derrotas al monstruo Y ADEMÁS pierdes tanta vida como la fuerza del monstruo Y ADEMÁS mueves 1 casilla hacia atrás contando desde el monstruo.

- Si derrotas al monstruo, retíralo del tablero y ponlo en tu reserva de héroe.
- Si estás adyacente a dos o más monstruos a la vez, elige con cuál quieres combatir primero. Si ganas, combate inmediatamente con el siguiente monstruo.
- Si empiezas tu turno en una casilla adyacente a un monstruo, no mueves tu héroe este turno. DEBES permanecer en la casilla y combatir.

No puedes combatir en diagonal.

HÉROES

Tu héroe tiene una habilidad especial a Distancia o de Combate Cuerpo a Cuerpo que puedes usar cuando obtienes un Escudo al lanzar el dado.



PRÍNCIPE

Combate Cuerpo a Cuerpo:
Derrotas al monstruo y mueves hasta 2 casillas.



MAGO

A Distancia:
Derrotas a un monstruo hasta 4 casillas, incluso girando esquinas.



SABIO

A Distancia:
Toma un objeto que esté hasta 4 casillas sin mover a tu héroe.



MURCIÉLAGO VAMPIRO

Fuerza
1



ZOMBIE

Fuerza
2



SEÑOR VAMPIRO

Fuerza
3

MONSTRUOS

Los monstruos tienen diferentes fuerzas.



VIDA

Si pierdes toda tu vida, estás derrotado temporalmente y debes gastar uno o más turnos curándote. En tu turno lanza el Dado LEGO® y recuperas tanta vida como el número que obtengas. Si obtienes el Escudo, recuperas toda tu vida. Sigue lanzando el dado en cada turno hasta que hayas recuperado toda tu vida, a continuación lanza el dado y mueve tu héroe como habitualmente en tu próximo turno.



No te puedes curar de esta forma a menos que hayas perdido TODA tu vida.

POCIONES

Puedes usar una poción en cualquier momento durante tu turno, pero cada poción sólo se puede usar una vez. Después de usar una poción devuélvela a la caja.



VIDA
Recuperas 2 vidas.



DEFENSA
Evitas cualquier pérdida de vida este turno.

ATAÚDES

Si te mueves a una casilla con un ataúd, DEBES terminar tu movimiento en esa casilla y registrarlo. Vuelve a lanzar el Dado LEGO para determinar qué sucede.



Devuelve el ataúd a la caja Y ADEMÁS toma 1 oro del almacén.



Pierdes 1 vida Y ADEMÁS mueves 1 casilla hacia atrás. ENTONCES pon un murciélago vampiro en el ataúd y combate con él inmediatamente.



Devuelve el ataúd a la caja.



Pierdes 1 vida Y ADEMÁS mueves 1 casilla hacia atrás alejándote del ataúd.

ARMAS Y ORO

Durante tu turno puedes comprar armas del almacén por 3oros cada una, y vender armas al almacén por 2oros cada una. Cada arma te da una habilidad alternativa que puedes usar cuando obtengas el Escudo al lanzar el dado. Puedes llevar más de un arma, pero no puedes usar más de una habilidad a la vez.



HACHA
Cuerpo a cuerpo:
Derrotas a TODOS los monstruos adyacentes.



BARITA
A Distancia:
Derrotas a un monstruo hasta 3 casillas, incluso girando esquinas.



BASTÓN
A Distancia:
Recuperas hasta 2 vidas.



ARCO
A Distancia:
Derrotas a un monstruo hasta 5 casillas en línea recta.



DAGA
Cuerpo a Cuerpo:
Derrotas al monstruo y teomas 1 oro del almacén.



ESPADA
A Distancia:
Mueves 1 casilla y derrotas a un monstruo adyacente.

MURCIÉLAGO VAMPIRO GIGANTE Y BARRA DE MONSTRUO

El Murciélago Vampiro Gigante empieza con una fuerza de 4 en su barra de monstruo. Es derrotado cuando pierde TODA su fuerza.



Retira 1 fuerza de la barra de monstruo, ENTONCES vuelve a tirar y continúa luchando.



En primer lugar retira 1 fuerza de la barra de monstruo, ENTONCES pierdes tanta vida como la fuerza ACTUAL del monstruo Y ADEMÁS mueves 1 casilla hacia atrás.



Pierdes tanta vida como la fuerza ACTUAL del monstruo Y ADEMÁS mueves 1 casilla hacia atrás.

GANAR EL JUEGO

El primer jugador en mover hasta la casilla objetivo indicada en el mapa de misión o en derrotar al monstruo de esa casilla, gana el juego.

Guarda los objetos y los monstruos derrotados en tu reserva de héroe.



CAMBIAR EL JUEGO

Intenta construir tus propias misiones, creando historias emocionantes sobre las aventuras de tus héroes, ¡o incluso cambiando las reglas! El secreto para hacer bien los cambios es cambiar sólo una cosa cada vez. Colecciona y combina los juegos de HEROICA™ para construir misiones más grandes y detalladas, ¡con más héroes para jugar, más monstruos para combatir y más del asombroso mundo de HEROICA para explorar!

HEROICA™ ÉPICA

En HEROICA Épica se juegan dos o más misiones seguidas. El jugador que gane más misiones gana el juego. Si dos o más jugadores empatan, el jugador que tenga más oro al final del juego gana.

- Al principio de cada misión recuperas toda tu vida.
- Al final de cada misión, si tienes la mayor cantidad de monstruos derrotados en tu reserva de héroe, toma 1 oro del almacén. Guarda el oro, las pociones y las armas de tu reserva de héroe para la próxima misión. Devuelve a la caja todos los monstruos y otros objetos listos para la siguiente misión.
- Si est un pun Cuando ya no queden más artefactos o monstruos de fuerza 3, el jugador con más puntos de victoria gana el juego.

COLMILLOS DE FURIA

El Colmillo es una poderosa reliquia. Se puede guardar entre misiones o se puede vender por 2 oros. Si obtienes el Escudo cuando combates con un monstruo, puedes elegir usar el Comillo como una habilidad de combate cuerpo a cuerpo.

Derrotas al monstruo y ganas 1 vida. No puedes usarlo para ganar más que tu vida total.

Si vendes el Colmillo, devuélvelo a la caja.



BATALLA HEROICA

En Batalla HEROICA un jugador controla todos los monstruos. Los jugadores juegan por turnos como habitualmente, pero el jugador monstruo debe jugar el último. El jugador monstruo gana el juego derrotando a los héroes, o derrotando al mismo héroe dos veces.

Si eres el jugador monstruo, en tu turno elige uno de los monstruos para mover y a continuación lanza el Dado LEGO® y mueve el monstruo hasta tantas casillas como el número obtenido.

- Si obtienes el Escudo al lanzar el dado, mueve hasta 4 casillas.
- No puedes tomar objetos. Si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por otro monstruo o un objeto, mueve tu monstruo adelante hasta la primera casilla disponible.
- Si te mueves a una casilla adyacente a un héroe, DEBES terminar tu movimiento en esa casilla y combatir.

No puedes combatir con un héroe que se esté curando.



El héroe pierde UNA VIDA MÁS que la fuerza de tu monstruo Y ADEMÁS el héroe mueve 1 casilla hacia atrás contando desde tu monstruo.



El Héroe pierde tanta vida como la fuerza de tu monstruo Y ADEMÁS el héroe mueve 1 casilla hacia atrás contando desde tu monstruo.



Tu monstruo es derrotado.



El Héroe pierde tanta vida como la fuerza de tu monstruo Y ADEMÁS el héroe mueve 1 casilla hacia atrás contando desde tu monstruo Y ADEMÁS tu monstruo es derrotado.

Visita la página web de HEROICA para saber más sobre los héroes y monstruos de HEROICA, comparte tus aventuras y descubre nuevas formas de jugar.

www.LEGO.es/HEROICA





LEGO® Club Magazine



www.LEGOclub.com



LEGO® Club Email News

(en anglais seulement)



club™



© 2012 The LEGO Group

FREE! GRATUIT !



Canada seulement

1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

*Freephone. Mobile charges may apply.

*Numéro sans frais. Des frais peuvent s'appliquer avec les téléphones cellulaires.

www.LEGOclub.com



www.LEGOclub.fr



TELGAM



HEROICA™



ADVENTURE GAMES YOU CAN BUILD AND COMBINE

WWW.LEGO.COM/HEROICA

