

HEROICA™

WALDURK



2-3



8+



10-15



Rules



Règles du jeu



Reglas



HEROICA™

 www.LEGO.com/Heroica



HEROICA™



Hidden in the ruins of Waldurk Forest, the Dark Druid is restoring his strength. You must use all your skills and powers to find your way past his lurking monsters, but can you escape with the Chalice of Life?



Store



Heroes



Monsters



Items



Magic Door



Hero Pack



Magic Space



LEGO® Dice



Space



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. Add 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 the monster.

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.

You may not fight diagonally.

Heroes

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



Barbarian Melee:

Defeat ALL adjacent monsters and move 1 space.



Druid Ranged:

Restore full Health.



Ranger Ranged:

Move 1 space and defeat a monster up to 5 spaces away in a straight line.



Spider

Strength
1



Werewolf

Strength
2



Dark Druid

Strength
3

Monsters

Monsters have different strengths.



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 “Shield”, restore your full Health. Roll once on each turn until you have restored your full Health. Then roll and move your Hero 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.



Strength
Defeat an adjacent monster.

Treasure chests

If you move into a space with a Treasure Chest, you MUST end your move in that space and search it. Roll the LEGO Dice again to find out what happens. Then put the Treasure Chest back in the box. Treasure Chests contain gold or traps. If you find gold, take it from the store.



Find 2 gold pieces.



Lose 1 Health.



Find 1 gold piece.



Find 1 gold piece and lose 1 Health.

Weapons and gold

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



Axe
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

Magic Doors and Magic Spaces

You may not move through Magic Doors. If you end your move on a Magic Space, you may move one Magic Door to any empty dark gray space.

- If you are in a space adjacent to a Magic Door and roll “Shield” at the start of your turn, you may pass through the Door to the first available space on the other side, instead of moving.



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 piece 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.

Chalice of Life

The Chalice is a powerful relic. It may be kept between missions or sold for 2 gold pieces. If you roll “Shield” at the start of your turn, you may use the Chalice to restore 1 Health, instead of moving. If you sell the Chalice, put it back in the box.



Battle Heroica

In Battle Heroica one player controls all the monsters. Players take turns as usual, 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 OR pass through an adjacent Magic Door.
- 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 the Hero.

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



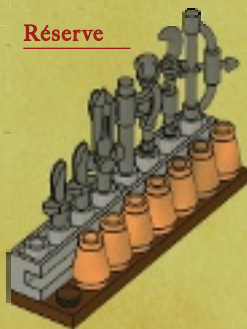
HEROICA™



Caché dans les ruines de la forêt hantée de Waldurk, le **Druide Noir** s'est allié aux monstres maléfiques. Utilisez toutes vos capacités et votre puissance pour vous frayer un passage entre les monstres qui vous guettent. Mais réussirez-vous à vous enfuir avec la Coupe de Vie ?



Réserve



Héros



Monstres



Objets



Porte magique



Base du héros



Case magique



Dé LEGO®



Case



But du jeu

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



Préparation

Dans toutes les boîtes Heroica™, vous pouvez modifier le plateau pour inventer de nouvelles missions. Avant de commencer à jouer, construisez les différentes sections du plateau de jeu selon la notice de montage. Choisissez ensuite l'une des missions représentées sur le poster et assemblez les sections selon le plan. Placez tous les monstres et objets aux endroits exacts indiqués.

Assemblez 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™

Déplacez votre héros de 1 à 4 cases OU utilisez votre capacité de combat à distance.



Trois

Déplacez votre héros de 1 à 3 cases.



Deux

Déplacez votre héros de 1 ou 2 cases.



Un

Déplacez votre héros d'1 case.

- Si vous atteignez une case occupée par un autre héros, avancez jusqu'à la première case libre devant lui.
- Ramassez tous les objets sur les cases de votre déplacement et placez-les sur la base de votre héros.
- Si vous passez par une case voisine d'un monstre, vous DEVEZ vous y arrêter et le combattre.

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Combattre les monstres

Pour combattre un monstre, relancez le dé LEGO et vous connaîtrez l'issue du combat.



Bouclier Heroica

Vous triomphez du monstre OU vous utilisez la capacité de combat en mêlée de votre héros.



Épée

Vous triomphez du monstre.



Crâne

Vous perdez un nombre de points de vie égal à la force du monstre ET vous reculez d'1 case.



Épée & crâne

Vous triomphez du monstre MAIS vous perdez un nombre de points de vie égal à la force du monstre ET vous reculez d'1 case.

- Si vous triomphez du monstre, retirez-le du plateau et placez-le sur la base de votre héros.
- Si vous êtes sur une case voisine de deux monstres (ou plus) en même temps, choisissez lequel vous combattez en premier. Si vous gagnez, combattez immédiatement le monstre suivant.

Il est interdit de combattre en diagonale.

Héros

Votre héros possède une capacité de combat à distance ou une capacité de combat en mêlée que vous pouvez utiliser lorsque vous obtenez « Bouclier » au dé.



Barbare

En mêlée :
Vous triomphez de TOUS les monstres voisins et vous vous déplacez d'1 case.



Druide

À distance :
Vous récupérez tous vos points de vie.



Ranger

À distance :
Vous vous déplacez d'1 case et vous triomphez d'un monstre éloigné de 1 à 5 cases en ligne droite.



Araignée

Force
1



Loup-garou

Force
2



Druide Noir

Force
3

Monstres

Les monstres possèdent des forces différentes.



Points de vie

Si vous avez perdu tous vos points de vie, vous êtes considéré comme momentanément vaincu et il vous faut un ou plusieurs tours pour guérir. Quand vient votre tour, lancez le dé LEGO® : vous récupérez autant de points de vie que le nombre de points obtenus au dé. Si vous obtenez « Bouclier », vous récupérez tous vos points de vie. Relancez ainsi le dé à chacun de vos tours de jeu jusqu'à ce que vous ayez récupéré tous vos points de vie. Au tour suivant, vous pourrez relancer le dé pour vous déplacer normalement.

Il n'est possible de guérir de cette manière que si vous avez perdu TOUS vos points de vie.



Potions

Vous pouvez utiliser une potion à n'importe quel moment de votre tour mais chaque potion ne peut servir qu'une seule fois ; elle est ensuite remise dans la boîte.



Vie
Récupérez 2 points de vie.



Force
Triomphez d'un monstre sur une case voisine.

Coffres

Si vous pénétrez sur une case contenant un coffre, vous DEVEZ vous y arrêter et le fouiller. Relancez le dé LEGO pour découvrir ce qui se passe, puis remettez le coffre dans la boîte. Les coffres contiennent soit de l'or, soit des pièges. Si vous trouvez de l'or, prenez-le dans la réserve.



Vous trouvez 2 coupes d'or.



Vous perdez 1 point de vie.



Vous trouvez 1 coupé d'or.



Vous trouvez 1 coupe d'or mais vous perdez 1 point de vie.



Armes et coupes d'or

Quand vient son tour, un joueur peut acheter des armes de la réserve, au prix de 3 coupes d'or chacune, ou les 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 :
Triomphez de TOUS les monstres voisins.



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



Bâton
À distance :
Récupérez jusqu'à 2 points de vie.



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



Poignard
En mêlée :
Triomphez du monstre et gagnez 1 coupe d'or de la réserve.



Épée
À distance :
Déplacez-vous d'1 case et triomphez d'un monstre voisin.



Portes et cases magiques

Un joueur ne peut pas passer à travers une porte magique. Celui qui atteint une case magique peut déplacer une porte magique vers n'importe quelle case gris foncé libre.

- Le joueur qui se trouve sur la case voisine d'une porte magique et qui obtient « Bouclier » au dé au début de son tour peut franchir la porte et placer son héros sur la première case libre de l'autre côté, au lieu de son déplacement habituel.



Fin de la partie

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

Gardez les objets et les monstres vaincus sur la base de votre héros.





Changer les règles

Essayez d'inventer vos propres missions en imaginant des aventures palpitantes pour vos héros ou même en modifiant les règles ! Le secret est de ne changer qu'un seul élément à la fois. Collectionnez et combinez les différentes boîtes Heroica™ pour créer des missions encore plus importantes et encore plus détaillées. Jouez avec davantage de héros, combattez 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.

Coupe de Vie

La Coupe est une puissante relique. Elle peut être conservée d'une mission à l'autre ou vendue pour 2 coupes d'or. Le joueur qui obtient « Bouclier » au dé au début de son tour, peut utiliser la Coupe de Vie pour récupérer 1 point de vie au lieu de se déplacer. Si la Coupe de Vie est vendue, elle est remise 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 vainc deux héros ou un même héros deux fois.

Quand vient son tour de jeu, 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 du monstre + 1 ET il recule d'1 case par rapport à votre monstre.



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



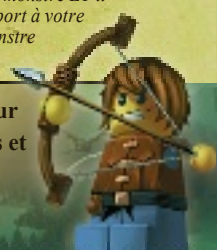
Votre monstre est vaincu.



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

Rendez-vous sur le site Heroica pour en savoir davantage sur les héros et les monstres d'Heroica, partager vos aventures et découvrir de nouvelles variantes de jeu.

www.LEGO.fr/Heroica



HEROICA™



Oculto en las ruinas del Bosque Waldurk, el Druida Oscuro está recuperando sus fuerzas. Tendrás que usar toda tu pericia y poder para sortear a sus monstruos acechantes. ¿Serás capaz de escapar con el Cáliz de la Vida?



Almacén



Héroes



Monstruos



Objetos



Puerta mágica



Reserva de héroe



Casilla mágica



Dado LEGO®



Casilla



Objetivo del juego

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



Construir el juego

En todos los juegos de Heroica™ puedes redistribuir 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 une 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. Se juega 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.

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.



Barbaro

Combate Cuerpo a Cuerpo:
Derrotas a TODOS los monstruos adyacentes y mueves 1 casilla.



Druida

A Distancia:
Recuperas toda la vida.



Explorador

A Distancia:
Mueves 1 casilla y derrotas a un monstruo hasta a 5 casillas en línea recta.



Araña

Fuerza
1



Hombre Lobo

Fuerza
2



Druida Oscuro

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.



Fuerza

Derrota a un monstruo adyacente.

Cofres del tesoro

Si te mueves a una casilla con un cofre del tesoro, DEBES terminar tu movimiento en esa casilla y registrarlo. Vuelve a lanzar el Dado LEGO para determinar qué sucede, a continuación devuelve el cobre del tesoro a la caja. Los cofres del tesoro contienen oro o trampas. Si encuentras oro, tómallo del almacén.



Encuentras 2oros.



Pierdes 1 vida.



Encuentras 1 oro.



Encuentras 1 oro y pierdes 1 vida.



Armas y oro

Durante tu turno puedes comprar armas del almacén por 3 oros cada una, y vender armas al almacén por 2 oros 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 a 3 casillas, incluso girando esquinas.



Bastón

A Distancia:
Recuperas hasta 2 vidas.



Arco

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



Daga

Cuerpo a cuerpo:
Derrotas al monstruo y tomas 1 oro del almacén.



Espada

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



Puertas mágicas y casillas mágicas

No te puedes mover a través de las puertas mágicas. Si terminas tu movimiento en una casilla mágica, puedes mover una puerta mágica a cualquier casilla vacía gris oscura.

- Si estás en una casilla adyacente a una puerta mágica y obtienes un Escudo al lanzar el dado al principio de tu turno, puedes pasar a través de la puerta a la primera casilla disponible al otro lado, en lugar de mover.



Ganar el juego

El primer jugador que mueva hasta la casilla objetivo mostrada en el mapa de misión, o que derrote 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 mucho 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, coge 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.

Cáliz de la Vida

El Cáliz es una poderosa reliquia. Se puede guardar entre misiones o se puede vender por 2 oros. Si obtienes el Escudo al lanzar el dado al principio de tu turno, puedes usar el Cáliz para recuperar 1 vida, en vez de mover. Si vendes el Cáliz, 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 derrotado 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.



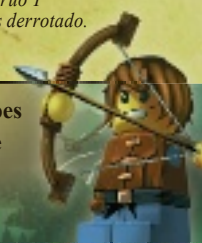
Tu monstruo es derrotado.



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





www.LEGOclub.com

LEGO club™

FREE! GRATIS! GRATUIT!



LEGO® Club Magazine



LEGO® Club Email



SIGN UP ONLINE!

www.LEGOclub.com

VISIT THE WORLD'S
BIGGEST LEGO® SHOP!
www.LEGOshop.com

00800 5346 5555

1-866-534-6258 • 1-877-518-5346

© 2010 The LEGO Group

© 2010 The LEGO Group



B112

© 2010 The LEGO Group

HEROICA™

©2011 The LEGO Group. 4646672



3860
FORTAAN



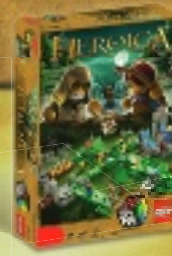
3859
NATHUZ



3858
WALDURK



3857
DRAIDA



www.LEGO.com/Heroica