



# HEROICA™

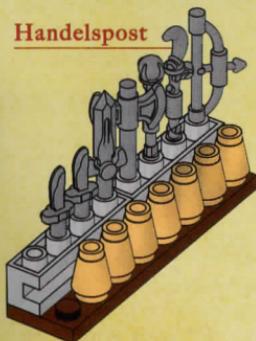


Fortaan is gevallen en ingenomen door de Goblinkoning en zijn monsterleger. Je moet een weg langs de goblinhorde vinden om de koning te verslaan, maar kun je zijn geheime oorlogsplannen ontdekken en terugkeren met de Helm der Bescherming?

SLOT  
FORTAAAN



## Handelspost



## Helden



## Monsters



## Voorwerpen



## Heldenrugzak



## Veld



## Gesloten deur



## LEGO® Dobbelenstein



## **Doel van het spel**

De eerste speler die op het doelveld van de missiekaart belandt of het monster op dat veld verslaat, wint het spel.



## **Het spel bouwen**

De speelborden van alle Heroicaspellen kun je anders samenstellen om verschillende missies te creëren. Voordat je gaat spelen bouw je eerst alle secties van het bord volgens de bouwinstructies. Kies daarna één van de missiekaarten op de poster en zet alle secties zoals aangegeven bij elkaar. Zet ook alle monsters en voorwerpen op hun plek.

Bouw de LEGO® Dobbelenstein zoals hieronder aangegeven:



Elke speler kiest een held met bijbehorende rugzak met daarin 4 gezondheid. Zet je held neer op het missiestartpunt.

### **LEGO tip**

De beste manier om een LEGO element op te pakken is om het te kantelen voor je het optilt.



## Het spel spelen

De jongste speler begint. Het spel gaat dan in de richting van de wijzers van de klok verder.

### Helden verplaatsen

Als je aan de beurt bent, gooi je de LEGO® Dobbelsteen en verplaats je je held tot maximaal zoveel velden als je hebt gegooid.



#### Heroica™ Schild

Verplaats tot maximaal 4 velden **OF** gebruik de Ranged ervaring van je held (dat wil zeggen, zijn vermogen om vanaf een afstand aan te vallen).



#### Drie

Verplaats tot maximaal 3 velden.



#### Twee

Verplaats tot maximaal 2 velden.



#### Eén

Verplaats 1 veld.

- Als je eindigt op een veld waar al een andere held staat, beweeg je held dan verder naar het eerstvolgende beschikbare veld.
- Raap alle voorwerpen die je tijdens en aan het einde van het verplaatsen tegenkomt op, en doe ze in je helderrugzak.
- Als je op of over een veld komt dat naast een monster ligt, MOET je op die plek stoppen en vechten.

*Je mag je held niet diagonaal verplaatsen.*

### Vechten met monsters

Als je met een monster vecht, gooi je opnieuw de LEGO Dobbelsteen om te zien wat er gebeurt.



#### Heroica Schild

Versla het monster **OF** gebruik de Melee ervaring van je held (dat wil zeggen, zijn vermogen om van dichtbij aan te vallen).



#### Zwaard

Versla het monster.



#### Schedel

Verlies evenveel gezondheid als de sterkte van het monster **EN** verplaats je held 1 veld weg van het monster.



#### Zwaard & Schadel

Versla het monster **EN** verlies evenveel gezondheid als de sterkte van het monster **EN** verplaats je held 1 veld weg van het monster.

- Als je het monster verslaat, neem het dan van het bord en bewaar het in je helderrugzak.
- Als je naast meerdere monsters tegelijkertijd staat, kies dan met welk monster je als eerste zal vechten. Als je wint, ga dan meteen het gevecht met het volgende monster aan.

*Je mag niet in diagonale richting vechten.*

### Helden

Je held heeft **OF** speciale Ranged ervaring (vermogen om vanaf een afstand aan te vallen) **OF** speciale Melee ervaring (vermogen om van dichtbij aan te vallen) die je kunt gebruiken als je 'Heroica™ Schild' gooit.



**Barbaar**  
**Melee:**  
Versla ALLE monsters die naast je staan en verplaats je held 1 veld.



**Tovenaar**  
**Ranged:**  
Versla een monster dat tot maximaal 4 velden verder staat, zelfs om een hoek!



**Druïde**  
**Ranged:**  
Vul je gezondheid volledig aan.



**Ridder**  
**Ranged:**  
Verplaats je held maximaal 2 velden en versla een monster dat naast je held staat.



**Goblin-krijger**  
Sterkte  
**1**



**Goblin-bewaker**  
Sterkte  
**2**



**Goblin-koning**  
Sterkte  
**3**

### Monsters

Monsters hebben verschillende sterktewaarden.



## Gezondheid

Als je alle gezondheid verliest, ben je tijdelijk uitgeput en moet je één of meerdere beurten besteden aan genezen. Als je aan de beurt bent, gooi je de LEGO® Dobbelsteen en vul je evenvele gezondheid aan als je gooide. Gooide je 'Heroica™ Schild' vul je gezondheid dan in één keer volledig aan. Elke keer dat je aan de beurt bent, handel je op deze manier totdat je weer helemaal gezond bent. Vanaf de volgende beurt gooi je als normaal de LEGO Dobbelsteen en verplaats je je held een aantal velden.

*Pas als je AL je gezondheid hebt verloren mag je je gezondheid op deze manier aanvullen.*



## Magische dranken

Je mag een magische drank op elk moment gedurende je beurt gebruiken, maar elke drank mag maar één keer worden gebruikt. Na gebruik leg je de drank terug in de doos.



### Leven

Vul gezondheid met 2 aan.



### Geluk

Gooi de LEGO Dobbelsteen opnieuw.



### Snelheid

Verplaats je held tot maximaal 4 extra velden.



### Kracht

Versla een monster dat naast je held staat.

## Schatkisten

Als je op of over een veld met een schatkist komt, MOET je daar stoppen en de schatkist onderzoeken. Gooi de LEGO Dobbelsteen om te zien wat er gebeurt, en leg de schatkist daarna terug in de doos. Schatkisten bevatten óf goud óf valstrikken. Als je goud vindt, krijg je dat van de handelspost.



Vind 2 goudstukken.



Verlies 1 gezondheid.



Vind 1 goudstuk.



Vind 1 goudstuk en verlies 1 gezondheid.



## Wapens en goudstukken

Als je aan de beurt bent mag je wapens van de handelspost kopen voor 3 goudstukken per wapen; of wapens aan de handelspost verkopen voor 2 goudstukken per wapen. Elk wapen geeft je een extra Ranged of Melee ervaring die je kunt gebruiken als je 'Heroica Schild' gooit. Je mag meerdere wapens tegelijk dragen, maar je mag niet meer dan één ervaring tegelijkertijd gebruiken.



**Bijl**  
Melee:  
Versla ALLE monsters die naast je held staan.



**Toverstaf**  
Ranged:  
Versla een monster dat tot 3 velden ver staat, zelfs om een hoek!



**Staf**  
Ranged:  
Vul gezondheid met maximaal 2 aan.



**Boog**  
Ranged:  
Versla een monster dat in een rechte lijn tot maximaal 5 velden ver staat.



**Dolk**  
Melee:  
Versla het monster en neem 1 goudstuk van de handelspost.



**Zwaard**  
Ranged:  
Verplaats je held 1 veld en versla een monster dat naast je held staat.

## Gesloten deuren en sleutels

Je mag gesloten deuren niet passeren. Als je op of over een veld komt dat naast een gesloten deur ligt, mag je een sleutel uit je heldenrugzak halen en die gebruiken om de deur te openen. Nadat de deur is geopend, worden de velden aan weerszijden van de deur aangrenzend en kan iedere speler door de deur bewegen.



- Elke sleutel mag maar één keer worden gebruikt; ook mag je maar EEN sleutel bij je hebben.
- Als je op een veld naast een gesloten deur staat en aan het begin van je beurt 'Heroica Schild' gooit, mag je in plaats van je held normaal te verplaatsen hem de deur laten passeren naar het eerste beschikbare veld aan de andere zijde. De deur blijft echter op slot.

## Het spel winnen

De eerste speler die op het doelveld van de missiekaart belandt of het monster op dat veld verslaat, wint het spel.



Verzamel voorwerpen en verslaan monsters in je heldenrugzak.



## Het spel veranderen.

Probeer je eigen missies te maken, spannende verhalen over de avonturen van je helden te bedenken, of zelfs de spelregels te veranderen! Het geheim van het veranderen van een spel is dat je telkens maar één ding tegelijk verandert. Verzamel en voeg Heroicasets samen om grotere en uitgebreidere missies aan te gaan—met meer helden om mee te spelen, meer monsters om mee te vechten en meer van de fantastische wereld van Heroica™ om te ontdekken!

## Super Heroica™

In Super Heroica speel je twee of meer missies na elkaar. De speler die de meeste missies wint, wint het spel. Hebben meerdere spelers een gelijk aantal missies gewonnen, dan is degene met de meeste goudstukken de winnaar.

- Aan het begin van elke missie vul je je gezondheid volledig aan.
- Als je aan het einde van een missie de meeste verslagen monsters in je heldenrugzak hebt, neem je 1 goudstuk van de handelspost. Goud, magische dranken en wapens houd je in je rugzak voor de volgende missie, maar monsters en andere voorwerpen gaan terug in de doos tot ze in een missie nodig zijn.

## De Helm der Bescherming

De Helm verhoogt je totale gezondheid met 1. Zet de Helm op het hoofd van je held en zet de extra gezondheid in je heldenrugzak. Je mag de Helm bij je houden als je een nieuwe missie begint. Je mag hem ook voor 2 goudstukken verkopen; leg de Helm dan terug in de doos.



## Heroicastrijd

In Heroicastrijd speelt een speler met alle monsters. De spelers spelen als normaal, maar de monsterspeler moet als laatste. De monsterspeler wint het spel door twee helden te verslaan, of door dezelfde held twee keer te verslaan.

Als je de monsterspeler bent en is het jouw beurt, kies dan één van de monsters om te bewegen. Gooi dan de LEGO® Dobbelsteen en verplaats het monster maximaal zoveel velden als je gooidte.

- Gooi je 'Heroica Schild' verplaats het monster dan maximaal 4 velden OF passeren een aangrenzende gesloten deur.
- Je mag geen voorwerpen oppakken. Als het monster zijn verplaatsing eindigt in een veld waar een ander monster of een voorwerp staat, beweeg het monster dan voorwaarts naar het eerstvolgende beschikbare veld.
- Als je op of langs een veld komt dat naast een held ligt, MOET je daar stoppen en vechten. Gooi de LEGO Dobbelsteen om te zien wat er gebeurt.

*Je mag niet vechten met een uitgeputte held die aan het genezen is.*



De held verliest EEN gezondheid  
MEER dan de sterkte van je  
monster EN wordt 1 veld van je  
monster weg geplaatst.



Je monster wordt verslagen.



De held verliest evenveel gezondheid  
als de sterkte van je monster EN wordt  
1 veld van je monster weg geplaatst.

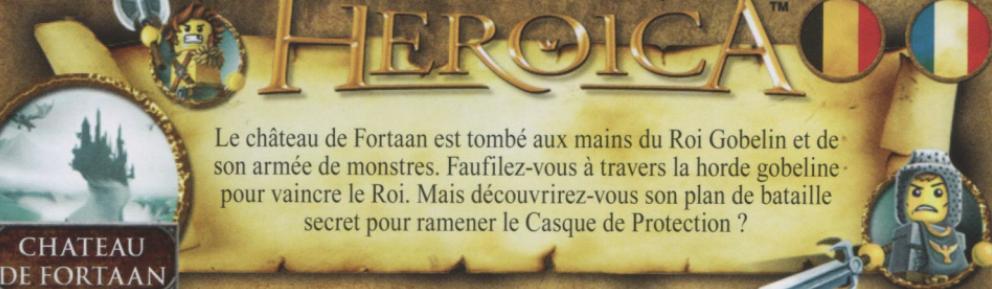


De held verliest evenveel gezondheid  
als de sterkte van je monster EN wordt  
1 veld van je monster weg geplaatst EN  
je monster wordt verslagen.

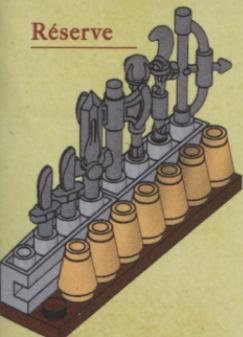
Bezoek de Heroica website voor meer informatie over de helden en monsters van Heroica, maar ook om je avonturen te delen en nieuwe manieren om te spelen te ontdekken.

[www.LEGO.nl/Heroica](http://www.LEGO.nl/Heroica) [www.LEGO.be/Heroica](http://www.LEGO.be/Heroica)





## CHATEAU DE FORTAAN



Réserve

Héros



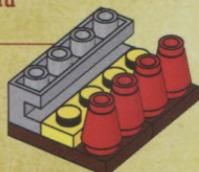
Monstres



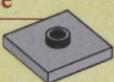
Objets



Base du héros



Case



Porte verrouillée



Dé LEGO®



## 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 :



Astuce LEGO

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

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.



## 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.*

### Héros

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



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



**Magicien**  
À distance :  
Vous triomphez d'un monstre éloigné de 1 à 4 cases, en ligne droite ou non.



**Druide**  
À distance :  
Vous récupérez tous vos points de vie.



**Chevalier**  
À distance :  
Déplacez-vous de 1 ou 2 cases et triomphez d'un monstre sur une case voisine.



**Soldat Gobelin**  
Force  
**1**



**Gardien Gobelin**  
Force  
**2**



**Roi Gobelin**  
Force  
**3**

### 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 mélée 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.*

### 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.



**Chance**  
Relancez le dé LEGO.



**Rapidité**  
Avancez de 4 cases supplémentaires.



**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 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'une case et  
triomphez d'un  
monstre voisin.

## Portes verrouillées et clés

Un joueur ne peut pas passer à travers une porte verrouillée. S'il atteint une case devant une porte verrouillée, il peut insérer la clé qu'il possède sur la base de son héros dans le trou au-dessus de la porte pour l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, elle le reste pendant toute la durée du jeu et tous les héros peuvent la franchir.

- Chaque clé ne peut être utilisée qu'une seule fois et un joueur ne peut posséder qu'une seule clé à la fois.
- Le joueur qui se trouve devant une porte et qui obtient « Bouclier » au dé au début de son tour peut la franchir et placer son héros sur la première case libre de l'autre côté au lieu de se déplacer normalement. Mais la porte reste verrouillée.



## 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.

## Casque de Protection

Le Casque est un élément d'armure. Il peut être conservé d'une mission à l'autre ou vendu pour 2 coupes d'or. Le Casque augmente le nombre de points de vie du héros de 1. Placez le Casque sur sa tête et ajoutez 1 point de vie sur sa base. Si le Casque est vendu, il est remis 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 ET il recule d'1 case.



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



Votre monstre est vaincu.



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



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](http://www.LEGO.fr/Heroica) [www.LEGO.be/Heroica](http://www.LEGO.be/Heroica)