

HEROICA™



ILRION

8+



2-3



10-20



ПРАВИЛА



ZASADY
GRY



SZABÁLYOK



PRAVIDLA



PRÁVIDLÁ



PRAVILA



PRĂVILA

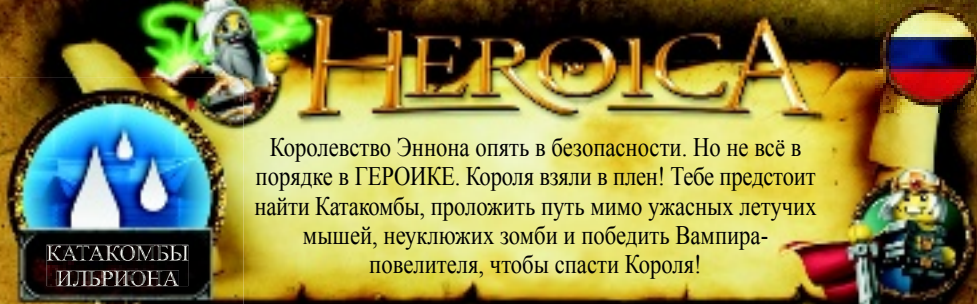


ПРАВИЛА
ГРИ

HEROICA™



www.LEGO.COM/HEROICA



Королевство Эннона опять в безопасности. Но не всё в порядке в ГЕРОИКЕ. Короля взяли в плен! Тебе предстоит найти Катакомбы, проложить путь мимо ужасных летучих мышей, неуклюжих зомби и победить Вампира-повелителя, чтобы спасти Короля!

Хранилище



Герои



Монстры



Предметы



Гроб



Поле



Сумка героя



Огромная летучая мышь-вампир



Игровой Кубик LEGO®



Цель игры

В игре побеждает тот игрок, который первым встанет на поле победы, показанном на карте миссии, или победит монстра на этом поле.



Начало игры

Во всех играх HEROICA™(ГЕРОИКА) ты можешь перестраивать игровое поле, чтобы создавать разные миссии. Сначала собери секции игрового поля, используя инструкции по сборке. Затем выбери одну из карт миссий на постере и соедини секции как показано на этой карте. Поставь всех монстров и все предметы на отведённые для них места.

Собери Игровой Кубик LEGO®, как показано на цветных иллюстрациях внизу:



Начинает самый младший участник. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующую Сумку героя с четырьмя кубиками здоровья. Поставь героя в начале миссии.

Совет

Чтобы взять элемент LEGO, лучше всего перед этим наклонить его.



КАК ИГРАТЬ В ИГРУ

Начинает самый младший игрок. Затем игра продолжается по часовой стрелке.

Передвижение героев

Во время своего хода бросай Игровой Кубик LEGO® и переставь своего героя на количество выпавших полей.



Щит HEROICA™

Переставь своего героя на 4 поля ИЛИ используй его навык Дистанционной атаки.



Три

Переместиться на 1-3 поля.



Два

Переместиться на 1-2 поля.



Один

Переместиться на 1 поле.

- Если твоё перемещение заканчивается на поле, занятом другим героем, передвинь своего героя вперёд на первое свободное поле.
- Забирай все предметы с полей, по которым ты движешься, и клади их в Сумку своего героя.
- Если ты переходишь на поле рядом с монстром, ты ДОЛЖЕН остановиться на этом поле и сражаться.

Нельзя двигаться по диагонали.

Сражение с монстрами

Если ты сражаешься с монстром, бросай Игровой Кубик LEGO снова, чтобы узнать, что произойдёт.



Щит ГЕРОИКИ

Победи монстра ИЛИ используй навык Ближнего боя своего героя.



Меч

Победа над монстром.



Череп

Потеря здоровья равного силе монстра И перемещение назад на 1 поле от монстра.



Меч и череп

Победа над монстром И потеря здоровья равного силе монстра, А ТАКЖЕ перемещение назад на 1 поле от монстра.

- Если ты победил монстра, сними его с игрового поля и «положи» в сумку своего героя.
- Если ты находишься рядом с двумя или более монстрами одновременно, выбирай, с каким будешь сражаться сначала. Если ты победил, сразу же сражайся со следующим монстром.
- Если ты начинаешь свой ход с поля рядом с монстром, ты не можешь перемещать своего героя во время этого хода. Ты ДОЛЖЕН остановиться на этом поле и сражаться.

Нельзя сражаться по диагонали.

Герои

У твоего героя есть особый навык Дистанционной атаки или Ближнего боя, которым ты можешь воспользоваться, если тебе выпадет Щит.



Принц

Ближний бой:
Побеждает монстра и перемещается на 1-2 поля.



Маг

Дистанционная атака:
Побеждает монстра на расстоянии до 4 полей, даже за углом.



Мудрец

Дистанционная атака:
Берёт один предмет на расстоянии до 4 полей, не двигаясь с места.

Монстры

У монстров различная сила.



Летучая мышь-вампир

Сила
1



Зомби

Сила
2



Вампир-повелитель

Сила
3



Жизни

Если ты теряешь всё своё здоровье, ты временно побеждён и должен лечиться на протяжении одного или более ходов. Во время своего хода бросай Игровой Кубик LEGO® и восстанавливай здоровье в соответствии с выпавшим на грани количеством точек. Если тебе выпадет Щит, полностью восстанови здоровье. Бросай игровой кубик по одному разу во время каждого хода до тех пор, пока ты не восстановишь всё здоровье, затем при следующем ходе бросай игровой кубик и передвигай своего героя как обычно.

Нельзя лечиться, пока ты не потерял ВСЁ своё здоровье.



Зелья

Ты можешь использовать зелье во время любого своего хода, но каждое зелье можно использовать только один раз. После использования зелья, положи его обратно в коробку.



Жизнь

Восстанавливает
2 кубика здоровья.



Защита

Предотвращает
потерю здоровья во
время данного хода.

Гробы

Если ты переходишь на поле с гробом, ты ДОЛЖЕН остановиться на нём и немедленно обыскать его. Бросай Кубик LEGO снова, чтобы узнать, что произойдёт.



Положи гроб обратно в коробку И возьми 1 золотой кубик из хранилища.



Положи гроб обратно в коробку.



Теряешь 1 кубик здоровья И перемещаешься назад на 1 поле. ЗАТЕМ ставишь летучую мышшь-вампира на гроб и сразу же с ней сражаешься.



Теряешь 1 кубик здоровья И перемещаешься назад на 1 поле от гроба.

Оружие и золото

Во время своего хода ты можешь покупать оружие из хранилища, каждое стоимостью 3 золотых кубика, и продавать оружие обратно в хранилище по 2 золотых кубика каждое. Каждый вид оружия придаёт тебе альтернативный навык, который ты можешь использовать, если на игровом кубике выпадает Щит. У тебя может быть несколько видов оружия, но за один ход можно использовать только один навык.



Топор

Ближний бой:
Победа над ВСЕМИ соседними монстрами.



Жезл

Дистанционная атака:
Победа над монстром на расстоянии до 3 полей, даже при повороте за угол.



Коса

Дистанционная атака:
Восстанавливает 2 кубика здоровья.



Лук

Дистанционная атака:
Победа над монстром на расстоянии до 5 полей по прямой линии.



Кинжал

Ближний бой:
Победа над монстром и 1 золотой кубик из хранилища.



Меч

Дистанционная атака:
Перемещение на 1 поле и победа над соседним монстром.

Огромная летучая мышшь-вампир и планка монстра

Огромная летучая мышшь-вампир начинает сражение с 4 кубиками силы на своей планке монстра. Она побеждена только тогда, когда сняты ВСЕ её кубики силы.



Сними 1 кубик силы с планки монстра, ЗАТЕМ бросай игровой кубик снова и продолжай сражаться.



Сначала сними 1 кубик силы с планки монстра, ЗАТЕМ отдай количество кубиков здоровья, равное ТЕПЕРЕШНЕЙ силе огромного монстра, И переместись назад на 1 поле.



Потеря здоровья равного ТЕПЕРЕШНЕЙ силе огромного монстра И перемещение назад на 1 поле.

Победа в игре

В игре побеждает тот игрок, который первым станет на поле победы, показанном на карте миссии, или победит монстра на этом поле.



Храни предметы и побеждённых монстров в сумке своего героя.

Изменение игры

Пробуй конструировать свои собственные миссии, придумывая увлекательные истории о приключениях своих героев или даже изменяя правила! Лучше вносить только одно изменение за один раз. Собирай и комбинируй наборы HEROICA™, чтобы создавать большие и более детализированные миссии – играй с большим количеством героев, сражайся с большим количеством монстров и исследуй удивительный мир ГЕРОИКА!

Супер режим ГЕРОИКА

В Супер режиме ГЕРОИКА ты можешь играть в две или более миссий одна за другой. В игре побеждает тот, кто выиграет наибольшее количество миссий. Если два или больше игроков выигрывают одинаковое количество миссий, выигрывает тот, у кого больше всех золота на момент конца игры.

- В начале каждой миссии полностью восстанови здоровье.
- В конце каждой миссии, если у тебя больше всего побеждённых монстров в ранце героя, возьми 1 золотой кубик из хранилища. Храни золото, зелья и оружие в ранце своего героя до следующей миссии. Положи всех монстров и другие предметы обратно в коробку, чтобы подготовиться к следующей миссии.
- Если ты играешь с несколькими наборами, соединёнными вместе, то каждый артефакт и монстр с силой 3 считаются как победные очки. После того, как артефактов и монстров с силой 3 не останется, игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает.

Клык ярости

Клык является могущественной реликвией. Его можно сохранять в разных миссиях или продать за 2 золотых. Если тебе выпадет «Щит» во время сражения с монстром, ты можешь использовать Клык в качестве навыка Ближнего боя. Ты побеждаешь монстра и получаешь 1 кубик здоровья. Его нельзя использовать для увеличения полностью восстановленного здоровья. Если ты продал Клык, положи его обратно в коробку.



Боевой режим ГЕРОИКА

В Боевом режиме ГЕРОИКА один игрок управляет всеми монстрами. Игроки выполняют ходы как обычно, а игрок, руководящий монстрами, должен ходить последним. Руководящий монстрами игрок выигрывает игру, если побеждает двух героев или одного и того же героя дважды.

Если ты игрок, руководящий монстрами, во время своего хода выбирай одного из монстров для передвижения, затем бросай Игровой Кубик LEGO® и передвигай монстра на количество выпавших полей.

- Если тебе выпадет Щит, переместись на 4 поля.
- Тебе нельзя брать предметы. Если твоё передвижение заканчивается на поле, занятом другим монстром или предметом, передвинь своего монстра вперёд на первое свободное поле.
- Если ты переходишь на поле рядом с героем, ты ДОЛЖЕН остановиться на этом поле и сражаться.

Нельзя сражаться с побеждённым героем, который лечится.



Герой теряет НА ОДИН кубик здоровья БОЛЬШЕ, чем сила твоего монстра. И герой передвигается на 1 поле назад от твоего монстра.



Герой теряет здоровье равное силе твоего монстра И передвигается на 1 поле назад от твоего монстра.



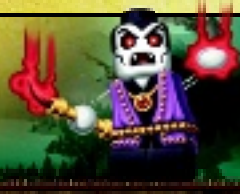
Твой монстр побеждён.

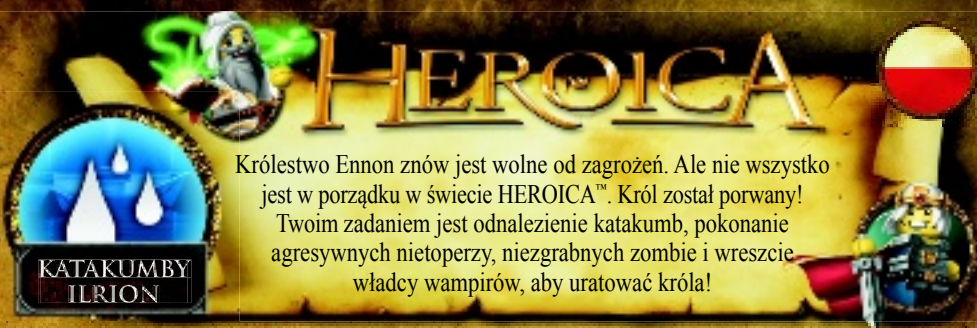


Герой теряет здоровье равное силе твоего монстра И передвигается на 1 поле назад от твоего монстра И твой монстр побеждён.

Посети веб-сайт ГЕРОИКИ, чтобы узнать больше о героях и монстрах ГЕРОИКИ, делись своими приключениями и узнавай новые способы игры.

www.LEGO.ru/HEROICA





SKLEP



BOHATEROWIE



POTWORY



PRZEDMIOTY



TRUMNA



POLE



ZESTAW BOHATERA



OLBRZYMI NIETOPERZ-WAMPIR



KOSTKA LEGO®



CEL GRY

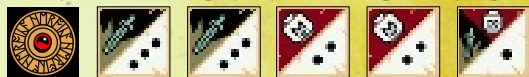
Zwycięża gracz, który jako pierwszy wejdzie na pole docelowe (wskazane na mapie misji) lub pokona znajdującego się na nim potwora.



BUDOWANIE GRY

We wszystkich grach z serii HEROICA możesz przebudowywać planszę, tworząc różne misje. Przed rozgrywką zbuduj sekcje planszy, korzystając z instrukcji budowania. Następnie wybierz jedną z map misji przedstawionych na plakacie i odpowiednio połącz sekcje. Rozmieść wszystkie potwory i przedmioty we wskazanych miejscach.

Zbuduj kostkę LEGO® przy użyciu ścianek pokazanych poniżej:



Rozpoczynając od najmłodszego gracza, każdy wybiera bohatera i bierze odpowiedni zestaw bohatera z 4 punktami zdrowia. Umieść bohatera na starcie misji.



ODCHYLENIE ELEMENTÓW LEGO

Aby podnieść element LEGO, najlepiej najpierw lekko go odchylić, a następnie unieść.

ROZGRYWKA

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra jest następnie kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

RUCH BOHATERÓW

W swojej kolejce rzucić Kostką LEGO® i przesunąć swojego bohatera o maksymalnie tyle pól, ile wypadło na kostce.



TARCZA HEROICA™

Przesuń bohatera o maksymalnie 4 pola LUB użyj umiejętności ataku dystansowego bohatera.



TRZY

Przesuń bohatera o maksymalnie 3 pola.



DWA

Przesuń bohatera o maksymalnie 2 pola.



JEDEN

Przesuń bohatera o 1 pole.

- Jeśli zakończysz ruch na polu zajęтым przez innego bohatera, przesunąć swojego bohatera do przodu na pierwsze wolne pole.
- Podnieść wszystkie przedmioty znajdujące się na mijanych polach oraz na polu, na którym kończysz ruch, a następnie umieścić je w swoim zestawie bohatera.
- Jeśli przesuńiesz się na pole sąsiadujące z potworem, MUSISZ zakończyć ruch na tym polu i rozpocząć walkę.

Nie wolno się ruszać po przekątnej.

WALKA Z POTWORAMI

Kiedy walczysz z potworem, rzucić ponownie kostką LEGO, aby zobaczyć, co się stanie.



TARCZA HEROICA

Pokonasz potwora LUB możesz użyć umiejętności walki wręcz bohatera.



MIECZ

Pokonasz potwora.



CZASZKA

Tracisz liczbę punktów zdrowia równą sile potwora ORAZ odsuwasz się od potwora o 1 pole do tyłu.



MIECZ I CZASZKA

Pokonasz potwora ORAZ tracisz liczbę punktów zdrowia równą sile potwora ORAZ odsuwasz się od potwora o 1 pole do tyłu.

- Jeśli pokonasz potwora, zdejmij go z planszy i umieść w swoim zestawie bohatera.
- Jeśli na przyległych polach znajduje się kilka potworów, możesz wybrać kolejność walczenia z nimi. Jeśli wygrasz, natychmiast rozpoczynasz walkę z kolejnym potworem.
- Jeśli rozpoczynasz kolejkę na polu sąsiadującym z potworem, nie przesuwasz bohatera w tej kolejce. MUSISZ pozostać na miejscu i walczyć.

Nie można walczyć po przekątnej.

BOHATEROWIE

Bohaterowie mają specjalną umiejętność ataku dystansowego lub walki wręcz, której można użyć po wyrzuceniu tarczy.



KSIĄŻĘ

Walka wręcz:
Pokonasz potwora i przesuwasz się o maksymalnie 2 pola.



CZARODZIEJ

Atak dystansowy:
Pokonasz potwora znajdującego się w odległości do 4 pól (nawet za rogami).



MĘDRZEC

Atak dystansowy:
Podnosisz jeden przedmiot znajdujący się w odległości do 4 pól, bez przesuwania bohatera.



NIETOPERZ-WAMPIR

Sila

1



ZOMBIE

Sila

2



WŁADCA WAMPIRÓW

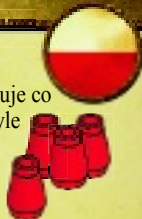
Sila

3

ZDROWIE

W razie utraty wszystkich punktów zdrowia bohater zostaje tymczasowo pokonany i potrzebuje co najmniej jedną kolejkę na odzyskanie sił. W swojej kolejce rzuć Kostką LEGO® i odzyskaj tyle punktów zdrowia, ile wypadło na kostce. W przypadku wyrzucenia tarczy odzyskujesz pełne zdrowie. Rzucaj jeden raz kostką w każdej następnej kolejce aż do odzyskania wszystkich punktów zdrowia. W następnej kolejce po odzyskaniu całego zdrowia rzuć kostką i rusz się bohaterem w normalny sposób.

Ten sposób leczenia nie jest możliwy przed utratą WSZYSTKICH punktów zdrowia.



ELIKSIRY

Każdego eliksiru można użyć tylko jeden raz i można to zrobić w dowolnym momencie w swojej kolejce. Po użyciu należy go odłożyć do pudełka.



ŻYCIE
Przywraca 2 punkty zdrowia.



OBRONA
Zapobiega jakiegokolwiek utracie zdrowia w tej kolejce.

TRUMNY

Jeśli wejdiesz na pole, na którym znajduje się trumna, MUSISZ zakończyć ruch na tym polu i ją natychmiast przeszukać. Rzuć ponownie kostką LEGO, aby zobaczyć, co się stanie.



Odkładasz trumnę do pudełka ORAZ bierzesz 1 sztukę złota ze sklepu.



Tracisz 1 punkt zdrowia ORAZ cofasz się o 1 pole. NASTĘPNIE umieszczasz w trumnie nietoperza-wampira i natychmiast z nim walczysz.



Odkładasz trumnę do pudełka.



Tracisz 1 punkt zdrowia ORAZ cofasz się o 1 pole od trumny.

BRONIE I ZŁOTO

W swojej kolejce możesz kupić broń w sklepie (każda kosztuje 3 sztuki złota) albo sprzedać broń do sklepu (za każdą otrzymasz 2 sztuki złota). Każda broń daje inną umiejętność, której można użyć po wyrzuceniu tarczy. Możesz mieć przy sobie kilka broni, ale w jednej kolejce można użyć tylko jednej umiejętności.



TOPÓR
Walka wręcz:
Pokonujesz WSZYSTKIE potwory na przyległych polach.



RÓŻDŻKA
Atak dystansowy:
Pokonujesz potwora znajdującego się w odległości do 3 pól (nawet za rogiem).



LASKA
Atak dystansowy:
Odzyskujesz maksymalnie 2 punkty zdrowia.



ŁUK
Atak dystansowy:
Pokonujesz potwora znajdującego się w odległości do 5 pól w linii prostej.



SZTYLET
Walka wręcz:
Pokonujesz potwora i bierzesz 1 sztukę złota ze sklepu.



MIECZ
Atak dystansowy:
Przesuwasz bohatera o 1 pole i pokonujesz potwora na przyległym polu.

OLBRZYMI NIETOPERZ-WAMPIR I PASEK POTWORA

Olbrzymi nietoperz-wampir ma na początku 4 punkty siły na swoim pasku potwora. Zostaje pokonany, gdy znikną WSZYSTKIE punkty siły.



Usuwasz jeden punkt siły z paska potwora, POTEM rzucaś ponownie, by walczyć dalej.



Usuwasz 1 punkt siły z paska potwora, a POTEM tracisz liczbę punktów zdrowia równą AKTUALNEJ sile potwora ORAZ cofasz się o 1 pole.



Tracisz liczbę punktów zdrowia równą AKTUALNEJ sile potwora ORAZ cofasz się o 1 pole.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Zwycięża gracz, który jako pierwszy wejdzie na pole docelowe (wskazane na mapie misji) lub pokona znajdującego się na nim potwora.



Umieszczaj przedmioty i pokonane potwory w zestawie bohatera.

MODYFIKOWANIE GRY

Zachęcamy do tworzenia własnych misji, wymyślania wciągających opowieści o przygodach bohaterów, a nawet do modyfikowania zasad! Sekret tkwi w tym, by wprowadzać tylko jedną zmianę naraz. Dzięki kolekcjonowaniu i łączeniu zestawów HEROICA™ możesz tworzyć większe i bardziej szczegółowe misje, które można rozgrywać licznější grupą bohaterów walczących z większą liczbą potworów i odkrywających bardziej rozległe obszary niesamowitego świata HEROICA.

EPICKA HEROICZNA WYPRAWA

W tym wariancie rozgrywa się kolejno co najmniej dwie misje. Zwycięzcą zostaje gracz, który wygra najwięcej misji. W przypadku remisu wygrywa gracz, który pod koniec rozgrywki ma najwięcej złota.

- Na początku każdej misji wszyscy bohaterowie odzyskują pełne zdrowie.
- Na koniec każdej misji gracz, który ma najwięcej pokonanych potworów w zestawie bohatera, bierze 1 sztukę złota ze sklepu. Złoto, eliksiry i bronie w zestawie bohatera należy zachować na następną misję. Wszystkie potwory i inne przedmioty należy odłożyć do pudełka, aby były gotowe do użycia w kolejnej misji.
- Jeśli grasz przy użyciu kilku połączonych zestawów, każdy artefakt i potwór o sile 3 liczy się jako punkt zwycięstwa. Jeśli nie ma więcej pozostałych artefaktów ani potworów o sile 3, wygrywa gracz o największej liczbie punktów zwycięstwa.

KIEŁ FURII

Kieł to potężny relik. Możesz zachować go po zakończeniu misji lub sprzedać za 2 sztuki złota. Jeśli podczas walki z potworem wyrzucisz tarczę, możesz użyć Kła jako umiejętności walki wręcz. Pokonujesz potwora i otrzymujesz jeden punkt zdrowia. Nie możesz w ten sposób zwiększyć zdrowia ponad jego maksymalną wartość.

Jeśli sprzedasz Kieł, odłóż go z powrotem do pudełka.



HEROICZNA BITWA

W tym wariancie jeden z graczy kieruje wszystkimi potworami. Kolejki graczy następują w normalny sposób, z tą różnicą, że gracz kontrolujący potwory rusza się ostatni. Gracz kontrolujący potwory wygrywa po pokonaniu dwóch bohaterów lub dwukrotnym pokonaniu jednego bohatera.

Gracz kontrolujący potwory w każdej kolejce wybiera jednego potwora, którym się poruszy, a następnie rzuca kostką LEGO® i przesuwając potwora o wyrzuconą liczbę pól.

- Jeśli wyrzucisz tarczę, przesunąć się o maksymalnie 4 pola.
- Nie możesz podnosić przedmiotów. Jeśli zakończysz ruch na polu zajęтым przez przedmiot lub innego potwora, przesunąć swojego potwora do przodu na pierwsze wolne pole.
- Jeśli przesuńiesz się na pole sąsiadujące z bohaterem, MUSISZ zakończyć ruch na tym polu i rozpocząć walkę.

Nie można walczyć z pokonanym bohaterem, który odzyskuje siły.



Bohater traci punkty zdrowia równe sile potwora PLUS JEDEN ORAZ odsuwa się od potwora o 1 pole do tyłu.



Bohater traci punkty zdrowia równe sile potwora ORAZ odsuwa się od potwora o 1 pole do tyłu.



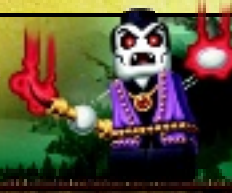
Twój potwór zostaje pokonany.

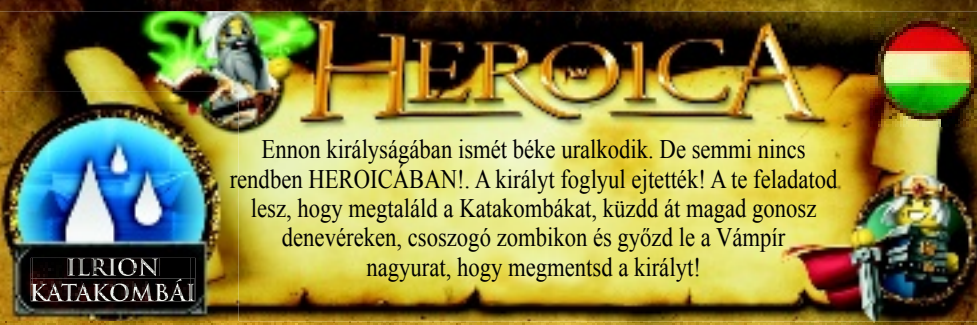


Bohater traci punkty zdrowia równe sile potwora ORAZ odsuwa się od potwora o 1 pole do tyłu ORAZ potwór zostaje pokonany.

W witrynie HEROICA można uzyskać więcej informacji o bohaterach i potworach ze świata HEROICA, a także opisać swoje przygody i poznać nowe sposoby gry.

www.LEGO.pl/HEROICA





Ennon királyságában ismét béke uralkodik. De semmi nincs
rendben HEROICÁBAN!. A királyt foglyul ejtették! A te feladatod
lesz, hogy megtaláld a Katakombákat, küzdj át magad gonosz
denevéreken, csoszgó zombikon és győzd le a Vámpír
nagyurat, hogy megmentsd a királyt!

KÉSZLET



HŐSÖK



SZÖRNYEK



TÁRGYAK



KOPORSÓ



MEZŐ



A HŐS CSOMAGJA



ÓRIÁS VÁMPÍRDENEVÉR



LEGO® KOCKA



A JÁTÉK CÉLJA

Az első játékos, aki eljut a küldetés térképén jelzett mezőre, vagy legyőzi az
ott álló szörnyet, megnyeri a játékot.



A JÁTÉK ÖSSZEÁLLÍTÁSA

A HEROICA™ játékokban többféleképpen is összerakhatod a játéktérületet a különböző küldetésekhez..
Mielőtt elkezdenéd a játékot, építsd meg a játéktérület szakaszait az összeszerelési útmutatónak megfelelően.
Ezután válaszd ki egy küldetés térképét a poszterről, és az ábrázolt módon illeszd egymáshoz a szakaszokat.
Helyezd a szörnyeket és tárgyakat a megfelelő helyekre.

Állítsd össze a LEGO® Kockát az alább látható színes oldalak felhasználásával:



A legfiatalabb játékostól kezdve minden játékos választ magának egy hőst,
és elveszi a megfelelő hős csomagját is, rajta 4 életerőpont-jelzővel.
Mindenki helyezze a hőst a küldetés kiinduló mezőjére.



LEGO BILLENTÉS

A LEGO elemeket
könnyedén leveheted,
ha egy kicsit
megbillented őket.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Azután a játék az óramutató járásával azonos irányban folytatódik.

A HŐSÖK MOZGATÁSA

Amikor egy játékos sorra kerül, dob egyet a LEGO® Kockával, és legfeljebb annyi mezőt lép előre, amennyit a kocka mutat.



HEROICA™ PAJZS

Lépj legfeljebb 4 mezőnyit, VAGY használd a hősed távolsági képességét.



HÁROM

Lépj legfeljebb 3 mezőnyit.



KETTŐ

Lépj legfeljebb 2 mezőnyit.



EGY

Lépj 1 mezőnyit.

- Ha olyan mezőn fejeznéd be a lépésedet, ahol egy másik hős áll, lépj előre a hősöddel a következő szabad mezőre.
- Vedd fel a tárgyakat, amelyek azokon a mezőkön találhatóak, amelyeken keresztül mozogsz, és tedd be őket a hősed csomagjába.
- Ha egy szörnnel szomszédos mezőre lépsz, a lépésedet be KELL fejezned ezen a mezőn, és harcolnod kell.

Nem léphetsz átlósan.

HARC A SZÖRNYEKKEL

Ha egy szörnnel harcolsz, dobj újra a LEGO Kockával, hogy megtudd, mi történik.



HEROICA PAJZS

Legyőzöd a szörnyet, VAGY használd a hősed közelharc képességét.



KARD

Legyőzöd a szörnyet.



KOPONYA

A szörny erejével azonos mennyiségű életerőt veszítesz, ÉS vissza kell lépned egy mezőt a szörnytől.



KARD ÉS KOPONYA

Legyőzöd a szörnyet, ÉS a szörny erejével azonos mennyiségű életerőt veszítesz, ÉS vissza kell lépned egy mezőt a szörnytől.

- Ha legyőzöd a szörnyet, vedd le a tábláról, és tedd a hősed csomagjába.
- Ha egyszerre kettő vagy több szörny is szomszédos veled, dönts el, hogy először melyikkel küzdesz meg. Ha legyőzted, azonnal kezdődik a harc a másik szörnnel.
- Ha egy szörnnel szomszédos mezőn állsz a köröd elején, ebben a körben nem mozgathatod a hősödet. Az adott mezőn KELL maradnod és küzdened.

Átlósan nem harcolhatsz.

HŐSÖK

A hősednek van egy különleges távolsági vagy közelharc képessége, amit akkor használhatsz, ha Pajzsot dobssz.



HERCEG

Közelharc képesség:
Legyőzi a szörnyet és léphet 2 mezőnyit.



VARÁZSLÓ

Távolsági képesség:
Legyőz egy legfeljebb 4 mezőnyire álló szörnyet akkor is, ha az a kanyaron túl áll.



BÖLCS

Távolsági képesség:
Felvehetsz egy akár 4 mezőnyire lévő tárgyat is anélkül, hogy mozgattad a hőst.



VÁMPÍR-DENEVÉR

1-es erejű



ZOMBI

2-es erejű



VÁMPÍR NAGYÚR

3-as erejű

ÉLETERŐ

Ha elveszítet az összes életerődet, akkor ideiglenesen legyőztek, és egy vagy több körön keresztül gyógyítanod kell magadat. Amikor te kerülsz sorra, dobj a LEGO® Kockával, és szerezz vissza annyi életerőjelzőt, amilyen számot dobta. Ha Pajzsot dobta, az egész életerőd visszaszerzed. Minden körben dobj egyszer, amíg a teljes életerőd vissza nem nyerted, majd a következő körben a szokásos módon dobj és lépj a hősséddel.

Csak akkor gyógyíthatod így meg magadat, ha az ÖSSZES életerődet elvesztetted.



VARÁZSITALOK

Amikor te vagy soron, bármikor használhatsz egy varázsitalt, de mindegyiket csak egyszer lehet felhasználni. Használat után tedd vissza a dobozba.



ÉLETERŐ
Visszanyersz 2 életerőt.



VÉDELEM
Ebben a körben nem veszítesz életerőt.

KOPORSÓK

Ha olyan mezőre lépsz, amelyen koporsó van, meg KELL ott állnod és meg KELL vizsgálnod, hogy mi van benne. Dobj újra a LEGO Kockával, hogy kiderüljön, mi történik.



Tedd vissza a koporsót a dobozba ÉS vegyél el egy aranyat a készletből.



Tedd vissza a koporsót a dobozba.



Veszítesz 1 életerőt ÉS lépj vissza 1 mezőt. EZUTÁN tegyél egy vámpírdenevért a koporsóra és azonnal küzdj meg vele.



Veszítesz 1 életerőt ÉS lépj vissza 1 mezőre a koporsótól.

FEGYVEREK ÉS ARANY

Amikor rajtad a sor, vehetsz fegyvereket a készletből egyenként 3 aranyért, vagy eladhatsz fegyvert a készletbe egyenként 2 aranyért. Mindegyik fegyver képessé tesz valamire, amit akkor használhatsz ki, ha pajzsot dobssz. Egnél több fegyvert is magaddal vihetsz, de egnél több képességet nem használhatsz egyszerre.



BALTA
Közelharci képesség:
Legyőzöl MINDEN szomszédos szörnyet.



PÁLCA
Távolsági képesség:
Távolsági képesség:
legyőzöl egy legfeljebb 3 mezőnyire álló szörnyet akkor is, ha az a kanyaron túl áll.



BOT
Távolsági képesség:
Visszanyerhetsz legfeljebb 2 életerőt.



ÍJ
Távolsági képesség:
Legyőz egy egyenes irányban legfeljebb 5 mezőre álló szörnyet.



TÖR
Közelharci képesség:
Győzd le a szörnyet és vegyél el 1 aranyat a készletből.



KARD
Távolsági képesség:
Lépj előre egy mezőt és legyőzöl egy szomszédos szörnyet.

AZ ÓRIÁS VÁMPÍRDENEVÉR ÉS A SZÖRNYERŐJELZŐ

Az Óriás Vámpírdenevérenek a szörnyerőjelzőjén kezdetben 4 erőpontja van. Akkor sikerül legyőzni, amikor az ÖSSZES erőpontját eltávolítottuk.



Vegyél le 1 erőt a szörnyerőjelzőről, EZUTÁN dobj újra, és folytasd a küzdelmet.



Elveszítesz annyi életerőt, amennyi az óriásszörny JELENLEGI ereje, ÉS lépj vissza 1 mezőt.



Először vegyél le 1 erőt a szörnyerőjelzőről, EZUTÁN elveszítesz annyi életerőt, amennyi az óriásszörny JELENLEGI ereje, ÉS lépj vissza 1 mezőt.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki eljut a küldetés térképén jelzett mezőre, vagy legyőzi az ott álló szörnyet, megnyeri a játékot.



A tárgyakat és a legyőzött szörnyeket tedd a hősöd csomagjába.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Állítsd össze a saját küldetéseidet, találd ki izgalmas történeteket a hőseid kalandjairól, vagy akár változtasd meg a szabályokat! A titok annyi, hogy egyszerre mindig csak egy dolgot változtass meg a játékban. Gyűjtsd és kombináld össze a különböző HEROICA™ készleteket, hogy nagyobb és több izgalmas részlettel szolgáló küldetéseket hozhass össze – több hőssel, több legyőzhető szörnnel és több felfedeznivalóval Heroica lenyűgöző világában

A NAGY HEROICA™ KALAND

A nagy HEROICA kalandban két vagy több küldetést játszol le egymás után. Az a játékos nyer, aki a legtöbb küldetést megnyeri. Ha két vagy több játékos döntetlenre áll, közülük az nyer, akinél a játék végén a legtöbb arany található.

- Minden küldetés elején állítsd vissza a maximumra az életerődet.
- Minden küldetés végén, ha nálad van a legtöbb legyőzött szörny, vegyél el egy aranyat a készletből. Tartsd meg az aranyat, varázssitalokat és fegyvereket a hősed csomagjában a következő küldetéshez. A szörnyeket és egyéb tárgyakat tedd vissza a dobozba, hogy használhatók legyenek a következő küldetésben.
- Ha kettő vagy több HEROICA készlettel játszol egyszerre, minden ereklýe és 3-as erősségű szörny egy győzelmi pontnak számít. Amikor már nem marad több ereklýe és 3-as erősségű szörny, az a játékos nyer, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.

A HARAG MÉREGFOGA

A Méregfog hatalmas erejű ereklýe. Megtarthatod a küldetések között, vagy eladhatod 2 aranyért. Ha „Pajzsot” dobsz egy szörnnel való küzdelem során, használhatod a Méregfog közelharcí képességét. Legyőzöd a szörnyet és visszaszerzel 1 életerőt. Nem szerezhetsz több életerőt, a hősed maximális életerejénél. Ha eladod a Méregfogat, tedd vissza a dobozba.



HARCI HEROICA

A Harci HEROICÁBAN egy játékos irányítja az összes szörnyet. A játékosok a szokásos módon követik egymást, de először a hősök lépnek, a szörnyek pedig utoljára. A szörnyeket irányító játékos megnyeri a játékot, ha legyőz két hőst, vagy ha kétszer legyőzi ugyanazt a hőst.

Ha a szörnyeket irányítod, akkor amint sorra kerülsz, válaszd ki, hogy melyik szörnyet fogod mozgatni, majd dobj a LEGO® Kockával, és lépj a szörnnel legfeljebb annyi mezőt, amennyit dobtál.

- Ha Pajzsot dobtál, lépj legfeljebb 4 mezőt..
- Nem vehetsz fel tárgyakat. Ha olyan mezőn érne véget a lépésed, ahol egy másik szörny vagy egy tárgy van, lépj előre a szörnyeddel az első szabad mezőre.
- Ha egy hőssel szomszédos mezőre lépsz, a lépésedet itt mindenképp be KELL fejezned, és harcolnod kell.

Nem harcolhatsz olyan hőssel, akit éppen legyőztek és még nem gyógyult meg teljesen.



A hős EGGYEL TÖBB életerőt veszít, mint amennyi a szörnyed erőssége, ÉS visszalép egy mezőnyit a szörnyedtől.



A hős EGGYEL TÖBB életerőt veszít, mint amennyi a szörnyed erőssége, ÉS visszalép egy mezőnyit a szörnyedtől.



A szörnyedet legyőzték.

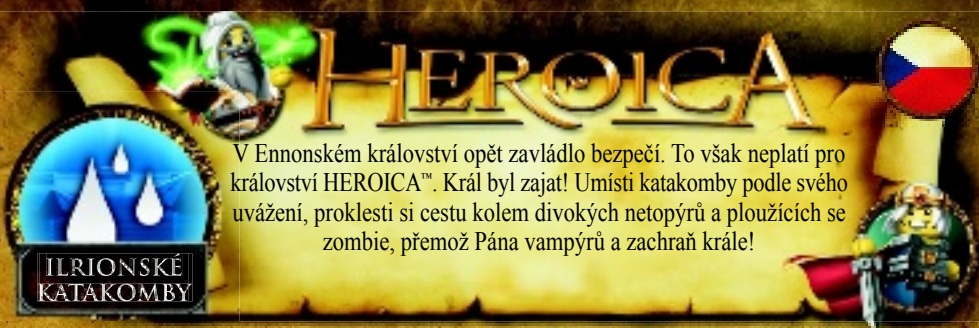


A hős annyi életerőt veszít, amennyi a szörnyed ereje, ÉS visszalép egy mezőnyit a szörnyedtől, ÉS a szörnyedet legyőzték.

Látogasd meg a HEROICA honlapját, hogy további információkat olvasshass HEROICA hőseiről és szörnyeiről, elmesélhesd másoknak a kalandjaidat, illetve újabb játéklehetőségeket tanulhass!

www.LEGO.hu/HEROICA





V Ennonském království opět zavládlo bezpečí. To však neplatí pro království HEROICA™. Král byl zajat! Umístí katakomby podle svého uvážení, prokleti si cestu kolem divokých netopýrů a ploužících se zombie, přemož Pána vampýrů a zachraň krále!

OBCHOD



HRDINOVÉ



PŘEDMĚTY



PŘÍŠERY



RAKEV



POLÍČKO



ZÁKLADNA HRDINŮ



OBŘÍ VAMPÝR



LEGO® KOSTKA



CÍL HRY

Hru vyhrává hráč, který jako první dorazí na cílové políčko zobrazené na mapě, nebo porazí příšeru, která na tomto políčku stojí.



SESTAVENÍ HRY

Ve všech hrách HEROICA můžeš přestavovat hrací desku a vytvářet tak různé mise. Před zahájením hry sestav jednotlivé části hrací desky podle návodu. Poté si vyber jednu z map misi vyobrazených na plakátě a sestav podle ní jednotlivé sekce. Postav všechny příšery a předměty na odpovídající místa.

Pomoci destiček na obrázku sestav LEGO® Kostku:



Každý hráč počínaje tím nejmladším si vybere svého hrdinu a v odpovídající barvě si vezme základnu hrdinů se 4 životy. Umístí svého hrdinu na start mise.



ODDĚLOVÁNÍ DÍLKŮ LEGO

Nejllepší způsob, jak oddělit dílky LEGO od podložky, je trošku je vychýlit do strany.

POSTUP HRY

Hru zahajuje nejmladší hráč. Hra poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

POSTUP HRDINŮ

Jsi-li na tahu, hod' LEGO® Kostkou a postup se svým hrdinou o příslušný počet políček.



ŠTÍT HEROICA™

Postup až o 4 políčka NEBO uplatni dovednost „dosah“.



TŘI

Postup až o 3 políčka.



DVĚ

Postup až o 2 políčka.



JEDNO

Postup o 1 políčko.

- Pokud postoupíš na políčko, na němž stojí jiný hrdina, postup se svým hrdinou o jedno políčko před něj.
- Posbírej všechny předměty, které cestou potkáš a umístí je na svou základnu.
- Pokud postoupíš na políčko sousedící s příšerou, MUSÍŠ na tomto políčku ukončit svůj tah a bojovat.

Postup diagonálním směrem není dovolen.

BOJ S PŘÍŠERAMI

Pro boj s příšerou hod' ještě jednou LEGO Kostkou a pokračuj podle toho, co ti padne.



ŠTÍT HEROICA

Přemůže příšeru NEBO uplatni dovednost „souboj“.



MEČ

Přemůžeš příšeru.



LEBKA

Přichází o počet životů odpovídající síle příšery. A vracíš se o jedno políčko zpět (od příšery).



MEČ A LEBKA

Porážíš příšeru a ztrácíš počet životů odpovídající síle příšery a vracíš se o 1 políčko zpět (od příšery).

- Pokud příšeru porážíš, odstraň ji z hracího plánu a umístí na svou základnu.
- Pokud jsi v blízkosti jedné či více příšer současně, vyber si, se kterou budeš bojovat nejdříve. Pokud vyhraješ, ihned se pusť do boje s další příšerou.
- Zahájíš-li svůj tah na políčku sousedícím s příšerou, pak v tomto tahu svým hrdinou nepostupuj. MUSÍŠ zůstat na místě a bojovat.

Boj diagonálním směrem není dovolen.

HRDINOVÉ

Tvůj hrdina má speciální dovednosti „dosah“ či „souboj“, které můžeš využít tehdy, pokud ti padne Štít.



PRINC

Souboj:
Porážíš příšeru a postupuješ až o 2 políčka.



KOUZELNÍK

Dosah:
Porážíš příšeru vzdálenou až 4 políčka, a to i směrem za roh.



MUDRC

Dosah:
Vezmi si jeden předmět až 4 políčka vzdálený, aniž bys postoupil hrdinou.



VAMPÝR

Síla
1



ZOMBIE

Síla
2



PÁN VAMPÝRŮ

Síla
3

ŽIVOTY

V případě, že přijdeš o všechny své životy, jsi dočasně poražen a musíš vyčkat jedno či více kol, během nichž se musíš zotavit. Poté házíš LEGO® Kostkou a získáš zpět tolik životů, kolik ukáže hozené číslo na kostce. Pokud ti padne Štít, získáváš zpět plný počet životů. V každém kole hod' kostkou a postupně získáš zpět všechny své životy, poté hod' kostkou a postup se svým hrdinou běžným způsobem.

Tento způsob získávání životů platí pouze pro případ, kdy ztratíš VŠECHNY své životy.



ELIXÍRY

Elixíry můžeš použít kdykoli během svého tahu, každý elixír však můžeš použít pouze jednou. Po použití jej vrať zpátky do krabice.



CELKOVÉ ZOTAVENÍ
Získáš zpět 2 životy.



OBRAÑA
Snaž se během tohoto tahu nepřijít o žádný život.

RAKVE

Postoupíš-li na poličko s rakví, MUSÍŠ se na ni zastavit a ihned ji prohlédat. Poté hod' znovu LEGO Kostkou a pokračuj podle toho, co ti padne.



Vrať rakev zpátky do krabice a vezmi si 1 zlaták ze zásobníku.



Ztrácíš 1 život a vracíš se o 1 poličko zpět. POTÉ postav na rakev vampýra a pusť se s ním do boje.



Vrať rakev zpátky do krabice.



Ztrácíš 1 život a vracíš se o 1 poličko zpět od rakev.

ZBRANĚ A ZLAŤÁKY

Během svého tahu si můžeš zakoupit ze zásobníku zbraně (každou za 3 zlaťáky), které můžeš za 2 zlaťáky prodat zpět. Každá zbraň ti přidá další dovednost, kterou můžeš využít, padne-li ti Štít. Můžeš mít více než jednu zbraň, nesmíš však použít současně více dovedností.



SEKYRA
Souboj:
Porážíš VŠECHNY sousední příšery.



KOUZELNICKÁ HŮLKA
Dosah:
Porážíš příšeru vzdálenou až 3 polička, a to i směrem za roh.



BERLA
Dosah:
Získáš zpět 2 životy.



LUK
Dosah:
Porážíš příšeru vzdálenou až 5 poliček v přímém směru.



DÝKA
Souboj:
Porážíš příšeru a vezmi si 1 zlaták ze zásobníku.



MEČ
Dosah:
Postupuješ o 1 poličko a porážíš sousední příšeru.

OBŘÍ VAMPÝR A PANEL PŘÍŠERY

Na začátku má obří vampýr na svém panelu příšery sílu 4. Poražen je tehdy, jakmile ztratí VEŠKEROU svou sílu.



Über z panelu příšery 1 stupeň síly, POTÉ házíš znovu a pokračuj v boji.



Nejprve z panelu příšery ubereš 1 stupeň, POTÉ ztratíš počet životů rovnající se MOMENTÁLNÍ síle obří příšery A vrátíš se o 1 poličko zpět.



Ztrácíš počet životů rovnající se MOMENTÁLNÍ síle obří příšery A vracíš se o 1 poličko zpět.

JAK DOSÁHNOUT VÍTĚZSTVÍ

Hru vyhrává hráč, který jako první dorazí na cílové poličko zobrazené na mapě misí, nebo porazí příšeru, která na tomto poličku stojí.



Nasbírané předměty a poražené příšery si ponech na své základně.

ZMĚNA PRAVIDEL

Postav si své vlastní mise, vymysli si zajímavé příběhy o dobrodružství svých hrdinů a klidně si změň i pravidla! Kouzlo provádění změn spočívá v tom, že měníš věci postupně. Nasbírej a kombinuj sady HEROICA™ a postav si větší a dokonalejší mise – s větším počtem hrdinů, příšer a rozsáhlejším báječným světem HEROICA!

EPICKÁ HEROICA™

Ve variantě hry Epická HEROICA si zahraj dvě či více misí po sobě. Vyhrává hráč, který zvítězí v největším počtu misí. Je-li výsledek mezi dvěma či více hráči nerozhodný, vítězí hráč, který má na konci hry nejvíce zlaťáků.

- Na začátku každé mise si doplň životy na plný počet.
- Na konci každé mise si vezmi ze zásobníku 1 zlaťák, máš-li na základně hrdinů nejvíce poražených příšer. Nasbírané zlaťáky, elixýry a zbraně si ponech na své základně do další mise. Všechny příšery a další předměty vrať před začátkem další mise do krabice.
- Pokud hraješ se zkombinovanými sadami, pak se každý artefakt a příšera o síle 3 počítá jako vítězný bod. V případě, že již nejsou k mání žádné artefakty ani příšery o síle 3, vyhrává hráč, který má nejvíce vítězných bodů.

TESÁK ZUŽIVOSTI

Tesák představuje mocnou relikvii. Můžeš si jej mezi jednotlivými misemi ponechat nebo prodat za 2 zlaťáky. Padne-li ti během boje s příšerou „Štít“, můžeš si zvolit, zda použiješ v souboji Tesák. Porážíš příšeru a získáš 1 život. Nelze jej použít ke získání většího než plného počtu životů. Pokud Tesák prodáš, vrať jej zpátky do krabice.



BITVA HEROICA

V bitvě HEROICA ovládá jeden hráč všechny příšery. Hra probíhá jako normálně, ale hráč, který hraje na straně příšer, hraje jako poslední. Hru tento hráč vyhrává tak, že porazí dva hrdiny nebo porazí stejného hrdinu dvakrát.

Jsi-li hráč-příšera, vyber si při svém tahu jednu z příšer, kterou postoupíš dopředu. Poté hod' LEGO® Kostkou a postup s příšerou o příslušný počet políček.

- Padne-li ti Štít, postup až o 4 políčka.
- Nesmíš sbírat předměty. Pokud při svém tahu skončíš na políčku, na kterém je jiná příšera nebo nějaký předmět, postup se svou příšerou o jedno políčko před ně.
- Pokud postoupíš na políčko vedle hrdiny, MUSÍŠ na tomto políčku zakončit svůj tah a bojovat.

Není dovoleno bojovat proti hrdinovi, který se zotavuje.



Hrdina ztrácí O JEDEN ŽIVOT VÍCE, než jaká je síla tvé příšery a vrací se o 1 políčko zpět od tvé příšery.



Hrdina ztrácí život podle síly tvé příšery a vrací se o 1 políčko zpět od tvé příšery.



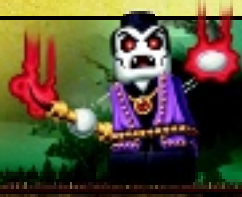
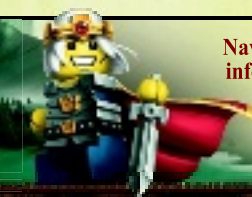
Tvá příšera je poražena.

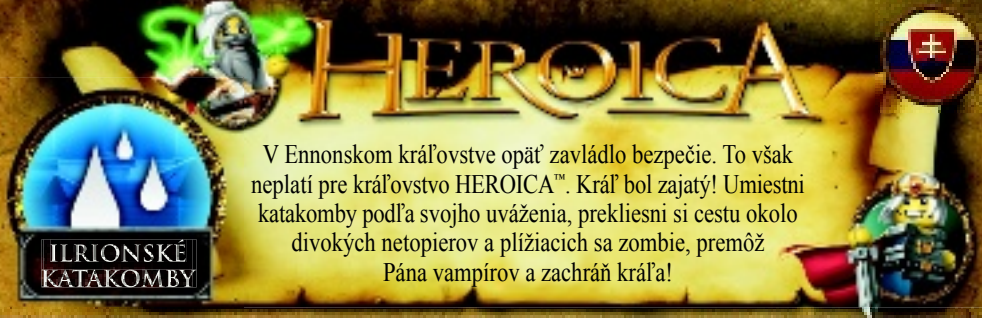


Hrdina ztrácí život podle síly tvé příšery a vrací se o 1 políčko zpět od tvé příšery a tvá příšera je poražena.

Navštiv internetové stránky HEROICA, kde najdeš další informace o hrdinech a příšerách HEROICA, poděl se o svá dobrodružství a objev nové způsoby hry.

www.LEGO.cz/HEROICA





OBCHOD



ZÁKLADŇA HRDINOV



HRDINOVIA



PREDMETY



GIGANTICKÝ VAMPÍR



PRÍŠERY



RAKVA



POLÍČKO



LEGO® KOCKA



CIEL' HRY

Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý dorazí na cieľové políčko zobrazené na mape, alebo porazí príšeru, ktorá na tomto políčku stojí.



POSKLADANIE HRY

Vo všetkých hrách HEROICA môžeš predstavovať hracu dosku a vytvárať tak rôzne misie. Pred začiatkom hry poskladaj jednotlivé časti hracej dosky podľa návodu. Potom si vyber jednu z máp misií vyobrazených na plagáte a poskladaj podľa nej jednotlivé sekcie. Postav všetky príšery a predmety na odpovedajúce miesta.

Pomocou doštičiek na obrázku poskladaj LEGO® Kocku:



Každý hráč začínajúc tým najmladším si vyberie svojho hrdinu a v odpovedajúcej farbe si vezme základňu hrdinov so 4 životmi. Umiestni svojho hrdinu na štart misie.



ODDELOVA- NIE DIELIKOV LEGO

Najlepší spôsob, ako oddeliť dieliky LEGO od podložky, je trochu ich vychýliť na stranu.

POSTUP HRY

Hru začína najmladší hráč. Hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek.

POSTUP HRDINOV

Ak si na ťahu, hod' LEGO® Kockou a postúp so svojim hrdinom o príslušný počet políček.



ŠTÍT HEROICA™

Postúp až o 4 políčka ALEBO uplatni schopnosť „dosah“.



TRI

Postúp až o 3 políčka.



DVE

Postúp až o 2 políčka.



JEDNO

Postúp o 1 políčko.

- Ak postúpiš na políčko, na ktorom stojí iný hrdina, postúp so svojim hrdinom o jedno políčko pred neho.
- Pozbieraj všetky predmety, ktoré cestou stretneš a umiestni ich na svoju základňu.
- Ak postúpiš na políčko susediace s príšerou, MUSÍŠ na tomto políčku ukončiť svoj ťah a bojovať.

Postup diagonálnym smerom nie je dovolený.

BOJ S PRÍŠERAMI

Na boj s príšerou hod' ešte raz LEGO Kockou a pokračuj podľa toho, čo ti padne.



ŠTÍT HEROICA

Premôž príšeru ALEBO uplatni schopnosť „súboj“.



MEČ

Premôžeš príšeru.



LEBKA

Prichádzaš o počet životov odpovedajúci sile príšery a vraciaš sa o jedno políčko späť (od príšery).



MEČ A LEBKA

Porážaš príšeru a strácaš počet životov odpovedajúci sile príšery a vraciaš sa o 1 políčko späť (od príšery).

- Ak príšeru poraziš, odstráň ju z hracieho plánu a umiestni na svoju základňu.
- Ak si v blízkosti jednej či viacerých príšer súčasne, vyber si, s ktorou budeš bojovať najskôr. Ak vyhráš, ihneď sa pusť do boja s ďalšou príšerou.
- Ak začneš svoj ťah na políčku susediacom s príšerou, potom v tomto ťahu svojim hrdinom nepostupuj. MUSÍŠ zostať na mieste a bojovať.

Boj diagonálnym smerom nie je dovolený.

HRDINOVIA

Tvoj hrdina má špeciálne schopnosti „dosah“ či „súboj“, ktoré môžeš využiť vtedy, ak ti padne Štít.



PRINC

Súboj:
Porážaš príšeru a postupuješ až o 2 políčka.



KÚZELNÍK

Dosah:
Porážaš príšeru vzdialenú až 4 políčka, a to i smerom za roh.



MUDRC

Dosah:
Vezmi si jeden predmet vzdialený až 4 políčka, bez toho, aby si postúpil s hrdinom.



VAMPÍR

Sila
1



ZOMBIE

Sila
2



PÁN VAMPÍROV

Sila
3

ŽIVOTY

V prípade, že prídeš o všetky svoje životy, si dočasne porazený a musíš počkať jedno či viac kôl, počas ktorých sa musíš zotaviť. Potom hádžeš LEGO® Kockou a získaš späť toľko životov, koľko ukáže hodené číslo na kocke. Ak ti padne Štít, získavaš späť plný počet životov. V každom kole hod' kockou a postupne získaj späť všetky svoje životy, potom hod' kockou a postup' so svojim hrdinom bežným spôsobom.

Tento spôsob získavania životov platí len v prípade, keď stratíš VŠETKY svoje životy.



ELIXÍRY

Elixíry môžeš použiť kedykoľvek počas svojho ťahu, každý elixír však môžeš použiť iba raz. Po použití ho vráť späť do škatule.



CELKOVÉ ZOTAVENIE
Získaj späť 2 životy.



OBRANA
Snaž sa počas tohto ťahu neprišť o žiadny život.

RAKVE

Ak postúpiš na poličko s rakvou, MUSÍŠ sa na nej zastaviť a ihneď ju prehľadať. Potom hod' znova LEGO Kockou a pokračuj podľa toho, čo ti padne.



Vráť rakvu späť do škatule a vezmi si 1 zlaták zo zásobníka.



Strácaš 1 život a vraciaš sa o 1 poličko späť. POTOM postav na rakvu vampíra a pušť sa s ním do boja.



Vráť rakvu späť do škatule.



Strácaš 1 život a vraciaš sa o 1 poličko späť od rakvy.

ZBRANE A ZLAŤÁKY

Počas svojho ťahu si môžeš zakúpiť zo zásobníka zbrane (každú za 3 zlaťáky), ktoré môžeš za 2 zlaťáky predat' späť. Každá zbraň ti pridá ďalšiu schopnosť, ktorú môžeš využiť, ak ti padne Štít. Môžeš mať viac ako jednu zbraň, nesmieš však použiť súčasne viac schopností.



SEKERA
Súboj:
Porážaš VŠETKY susedné príšery.



ČARODEJNÁ PALIČKA
Dosah:
Porážaš príšeru vzdialenú až 3 polička, a to i smerom za roh.



BARLA
Dosah:
Získas späť 2 životy.



LUK
Dosah:
Porážaš príšeru vzdialenú až 5 poličok v priamom smere.



DÝKA
Súboj:
Porážaš príšeru a vezmi si 1 zlaták zo zásobníka.



MEČ
Dosah:
Postupuješ o 1 poličko a porážaš susednú príšeru.

OBROVSKÝ VAMPÍR A PANEL PRÍŠERY

Na začiatku má obrovský vampír na svojom paneli príšery silu 4. Porazený je vtedy, keď stratí VŠETKU svoju silu.



Über z panela príšery 1 stupeň sily, POTOM hádž znova a pokračuj v boji.



Najprv z panela príšery iberieš 1 stupeň, POTOM stratíš počet životov rovnajúci sa MOMENTÁLNEJ sile obrovskej príšery A vraciaš sa o 1 poličko späť.



Strácaš počet životov rovnajúci sa MOMENTÁLNEJ sile obrovskej príšery A vraciaš sa o 1 poličko späť.

AKO DOSIAHNUŤ VÍTAZSTVO

Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý dorazí na cieľové poličko zobrazené na mape misií, alebo porazí príšeru, ktorá na tomto poličku stojí.



Nazbierané predmety a porazené príšery si ponechaj na svojej základni.

ZMENA PRAVIDIEL

Postav si svoje vlastné misie, vymysli si zaujímavé príbehy o dobrodružstvách svojich hrdinov a pokojne si zmeň i pravidlá! Kúzo vykonávania zmien spočíva v tom, že meníš veci postupne. Nazbieraj a kombinuj súpravy HEROICA™ a postav si väčšie a dokonalejšie misie – s väčším počtom hrdinov, príšer a rozsiahlejším báječným svetom HEROICA!

EPICKÁ HEROICA™

Vo variante hry Epická HEROICA si zahraj dve či viac misií po sebe. Vyhráva hráč, ktorý zvíťazí v najväčšom počte misií. Ak je výsledok medzi dvomi či viacerými hráčmi nerozhodný, víťazí hráč, ktorý má na konci hry najviac zlatákov.

- Na začiatku každej misie si doplň životy na plný počet.
- Na konci každej misie si vezmi zo zásobníka 1 zlaták, ak máš na základni hrdinov najviac porazených príšer. Nazbierané zlatáky, elixiry a zbrane si ponechaj na svojej základni na ďalšiu misiu. Všetky príšery a ďalšie predmety vráť pred začiatkom ďalšej misie do škatule.
- Ak hráš so skombinovanými súpravami, potom sa každý artefakt a príšera o sile 3 počíta ako víťazný bod. V prípade, že už nie sú naporúdzi žiadne artefakty ani príšery o sile 3, vyhráva hráč, ktorý má najviac víťazných bodov.

TESÁK ZÚRIVOSTI

Tesák predstavuje mocnú relikviu. Môžeš si ho medzi jednotlivými misiami ponechať alebo predat za 2 zlatáky. Ak ti počas boja s príšerou padne „Štit“, môžeš si zvoliť, či použiješ v súboji Tesák. Porážaš príšeru a získaš 1 život. Nie je možné ho použiť na získanie väčšieho než plného počtu životov. Ak Tesák predáš, vráť ho späť do škatule.



BITKA HEROICA

V bitke HEROICA ovláda jeden hráč všetky príšery. Hra prebieha ako zvyčajne, ale hráč, ktorý hrá na strane príšer, hrá ako posledný. Hru tento hráč vyhráva tak, že porazí dvoch hrdinov alebo porazí toho istého hrdinu dvakrát.

Ak si hráč-príšera, vyber si pri svojom ťahu jednu z príšer, ktorou postúpiš dopredu. Potom hod' LEGO® Kockou a postúp s príšerou o príslušný počet políčok.

- Ak ti padne Štit, postúp až o 4 políčka.
- Nesmieš zbierať predmety. Ak pri svojom ťahu skončíš na políčku, na ktorom je iná príšera alebo nejaký predmet, postúp so svojou príšerou o jedno políčko pred nich.
- Ak postúpiš na políčko vedľa hrdinu, MUSÍŠ na tomto políčku zakončiť svoj ťah a bojovať.

Nie je dovolené bojovať proti hrdinovi, ktorý sa zotavuje.



Hrdina stráca O JEDEN ŽIVOT VIAC, než aká je sila tvojej príšery a vracia sa o 1 políčko späť od tvojej príšery.



Hrdina stráca život podľa sily tvojej príšery a vracia sa o 1 políčko späť od tvojej príšery.



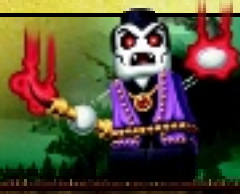
Tvoja príšera je porazená.

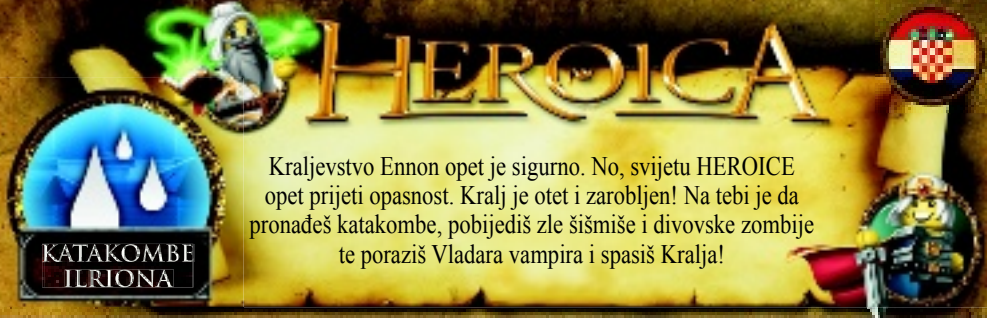


Hrdina stráca život podľa sily tvojej príšery a vracia sa o 1 políčko späť od tvojej príšery a tvoja príšera je porazená.

Navštív internetové stránky HEROICA, kde nájdeš ďalšie informácie o hrdinoch a príšerách HEROICA, podeľ sa o svoje dobrodružstvá a objav nové spôsoby hry.

www.LEGO.cz/HEROICA





Kraljevstvo Ennon opet je sigurno. No, svijetu HEROICE opet prijeti opasnost. Kralj je otet i zarobljen! Na tebi je da pronađeš katakombe, pobijediš zle šišmiše i divovske zombije te poraziš Vladara vampira i spasiš Kralja!

TRGOVINA



HEROJI



ČUDOVIŠTA



PREDMETI



LIJES



POLJE



HEROJSKI KOMPLET



DIVOVSKI ŠIŠMIŠ VAMPIR



LEGO® KOCKA



CILJ IGRE

Pobjednik je igrač koji prvi dođe na ciljno polje prikazano na karti misije ili pobijedi čudovište na tom polju.



SLAGANJE IGRE

U svim HEROICA™ igrama moguće je preslagivati ploču i kreirati različite misije. Prije početka igre, složi odjeljke ploče koristeći se uputama za slaganje. Zatim odaberi jednu od karata misije na posteru i spoji odjeljke kako je prikazano. Sva čudovišta i predmete stavi na njihova mjesta.

Složi LEGO® kocku koristeći ispod prikazane pločice:



Počevši od najmlađeg, svaki igrač bira svog heroja i uzima odgovarajući herojski komplet s 4 bočice zdravlja. Postavi svoje heroje na početnu točku misije.

LEGO NAGINJANJE
 LEGO dijelove najlakše ćeš pomicati tako da ih nagneš prije podizanja.

TIJEK IGRE

Najmlađi igrač započinje igru. Igra se potom nastavlja u smjeru kazaljke na satu.

POMICANJE HEROJA

Kada je red na tebi, baci LEGO® kocku i pomakni svog heroja za broj polja okrenut na kocki.



HEROICA™ ŠTIT

Pomakni se za 4 polja ILLI iskoristi svoju vještinu borbe s udaljenosti.



TRI

Pomakni se za 3 polja.



DVA

Pomakni se za 2 polja.



JEDAN

Pomakni se za 1 polje.

- Ako potez završiš na polju koje je zauzeo neki drugi heroj, svog heroja pomakni na prvo slobodno polje ispred.
- Pokupi sve predmete na poljima kroz koja prolaziš i stavi ih u svoj herojski komplet.
- Ako dođeš na polje susjedno onome gdje se nalazi čudovište, MORAŠ završiti potez na tome polju i boriti se.

Ne smiješ se pomicati dijagonalno.

BORBA S ČUDOVIŠTIMA

Ako se boriš s čudovištem, ponovo baci LEGO kocku i vidi što će se dogoditi.



HEROICA ŠTIT

Pobijedio si čudovište ILLI možeš iskoristiti vještinu svog heroja za borbu prsa o prsa.



MAČ

Pobijedio si čudovište.



LUBANJA

Gubiš onoliko bočica zdravlja kolika je snaga čudovišta i pomičeš se 1 polje od čudovišta.



MAČ I LUBANJA

Pobijedio si čudovište, ALI gubiš onoliko bočica zdravlja kolika je snaga čudovišta i pomičeš se za 1 polje od čudovišta.

- Ako si pobijedio čudovište, skini ga s ploče i stavi u svoj herojski komplet.
- Ako si na polju susjednom od dva ili više čudovišta odjednom, odaberi onog s kojim ćeš se prvim boriti. Ako pobijediš, odmah ćeš se boriti s drugim čudovištem.
- Ako potez započinješ na polju koje je susjedno onom gdje se nalazi čudovište, ne pomiči heroja u ovom potezu. MORAŠ ostati na tom polju i boriti se.

Ne možeš se boriti dijagonalno.

HEROJI

Tvoj heroj ima posebnu vještinu za borbu s udaljenosti ili prsa o prsa koju možeš iskoristiti ako okreneš Štit.



VLADAR
Prsa o prsa:
Pobijedio si čudovište i pomičeš se najviše za 2 polja.



ČAROBNAK
Borba s udaljenosti:
Pobjeđuješ čudovište udaljeno do 4 polja, čak i ono iza ugla.



MUDRAC
Borba s udaljenosti:
Pokupi jedan predmet udaljen do 4 polja bez pomicanja svog heroja.



ŠIŠMIŠ VAMPIR
Snaga
1



ZOMBI
Snaga
2



VLADAR VAMPIRA
Snaga
3

ČUDOVIŠTA

Čudovišta se razlikuju po snazi

ZDRAVLJE

Ako izgubiš sve bočice zdravlja, privremeno si poražen i moraš pričekati jedan ili više krugova da se izliječiš. Kada si na redu, baci LEGO® kocku i dodaj okrenuti broj bočica zdravlja. Ako okreneš Štit, obnovi cijelo zdravlje. Bacaj kocku u svakom krugu dok ne obnoviš cijelo zdravlje, a u naredom krugu baci kocku za uobičajeno pomicanje svog heroja.

Uvijek se smiješ liječiti samo ako si izgubio SVE bočice zdravlja.



NAPITCI

Napitak možeš popiti bilo kada ako si na redu, ali svaki napitak možeš iskoristiti samo jednom. Kada si iskoristio napitak, vrati ga u kutiju.



ŽIVOT
Dobivaš
2 bočice
zdravlja.



OBRANA
Sprječiti
gubitak bočica
zdravlja u
ovom potezu.

LIJESOVI

Ako dođeš na polje gdje je lijes, na tom polju **MORAŠ** završiti potez i odmah ga pretražiti. Ponovo baci LEGO kocku i vidi što će se dogoditi



Vrati lijes natrag u kutiju
I uzmi 1 zlatnu polugu iz
trgovine.



Vrati lijes natrag u kutiju.



Gubiš 1 bočicu zdravlja
I pomičeš se unatrag za
1 polje. **ZATIM** stavljaš šišmiša
vampira na lijes i odmah se
s njim boriš.



Gubiš 1 bočicu zdravlja
I pomičeš se unatrag za
1 polje od lijesa.

ORUŽJE I ZLATO

Kada si na redu, u trgovini možeš kupiti oružje za 3 zlatne poluge ili ga prodati natrag za 2 zlatne poluge po komadu. Svako oružje daje ti dodatnu vještinu koju možeš iskoristiti kada okreneš Štit. Možeš nositi više od jednog oružja, ali istovremeno ne možeš iskoristiti više od jedne vještine.



ŠJEKIRA
Prsa o prsa:
Pobjeđuješ
SVA susjedna
čudovišta.



ČAROBNI ŠTAPIĆ
Borba s udaljenosti:
Pobjeđuješ čudovište
udaljeno do 3 polja,
čak i ono iza ugla.



**BOJNA
PALICA**
Borba s
udaljenosti:
Dobivaš najviše
2 bočice
zdravlja.



LUK I STRIJELA
Borba s
udaljenosti:
Pobjeđuješ
čudovište udaljeno
do 5 polja, ali samo
ako se nalazi ravno
ispred.



BODEŽ
Prsa o prsa:
Pobjeđuješ
čudovište i uzimaš
1 zlatnu polugu iz
trgovine.



MAČ
Borba s
udaljenosti:
Pomičeš se za
1 polje i pobjeđuješ
susjedno čudovište.

DIVOVSKI ŠIŠMIŠ-VAMPIR I ČUDOVIŠNA TRAKA

Divovski šišmiš-vampir kreće s četiri boda snage na svojoj čudovišnoj traci. Porazen je kada SVA snaga nestane.



Ukloni jedan bod snage s čudovišne
trake, a **ONDA** ponovno baci i nastavi
se boriti.



Prvo uklanjaš jedan bod snage s čudovišne
trake, a **ONDA** gubiš onoliko zdravlja
koliko divovsko čudovište **TREKUTNO** ima
snage I pomičeš se jedno mjesto unatrag.



Gubiš onoliko zdravlja koliko divovsko
čudovište **TREKUTNO** ima snage I pomičeš
se jedno mjesto unatrag.

KAKO DO POBJEDE

Pobjednik je igrač koji prvi dođe na ciljno polje prikazano na karti misije ili pobijedi čudovište na tom polju.



Predmete i poražena
čudovišta čuvaj u
svom herojskom
kompletu.

MIJENJANJE IGRE

Pokušaj složiti vlastite misije, osmisli uzbudljive priče o pustolovinama svojih heroja ili čak promijeniti pravila! Tajna promjene igre sastoji se u istodobnoj promjeni samo jednog detalja. Skupi i kombiniraj HEROICA™ komplete slažući veće misije s više pojedinosti — s više heroja u igri, više čudovišta koje treba pobijediti i više stvari za istražiti u zavidljivoj svijetu HEROICE!

EPSKA HEROICA™

U epskoj HEROICI igraju se dvije ili više misija jedna za drugom. Pobjednik je igrač s najvećim brojem pobijedenih misija. Ako dva ili više igrača imaju izjednačen rezultat, pobjednik je onaj koji ima najviše zlata.

- Na početku svake misije obnovi svoje cijelo zdravlje.
- Na kraju svake misije uzmi 1 zlatnu polugu iz trgovine ako u svom herojskom kompletu imaš najviše pobijedenih čudovišta. Svo zlato, napitke i oružje sačuvaj u svom herojskom kompletu za sljedeću misiju. Sva čudovišta i ostale predmete vrati u kutiju prije početka sljedeće misije.
- Ako u igri kombiniraš više različitih kompleta, svaki artefakt i čudovište sa snagom 3 broji se kao pobjednički bod. Kada u igri ponestane artefakata ili čudovišta sa snagom 3, pobjednik je igrač s najviše pobjedničkih bodova.

OČNJAK BIJESA

Očnjak je moćna relikvija. Može se zadržati između misija ili prodati za 2 zlatne poluge. Ako u borbi s čudovištem okreneš 'Štit', možeš koristiti Očnjak za borbu prsa o prsa. Pobjeđuješ čudovište i dobivaš 1 bočicu zdravlja. Ovo možeš koristiti samo dok ne obnoviš cijelo zdravlje. Ako si prodao Očnjak, vrati ga u kutiju.



BITKA HEROICA

U bitci HEROICA jedan igrač upravlja svim čudovištima. Igrači se uobičajeno izmjenjuju, no igrač s čudovištima igra posljednji. Igrač s čudovištima pobjeđuje u igri ako svlada dva heroja ili jednog heroja pobijedi dvaput.

Ako si ti igrač koji upravlja čudovištima, kada si na redu odaberi jedno čudovište koje ćeš pomaknuti, zatim baci LEGO® kocku i pomakni ga za okrenuti broj polja.

- Ako okreneš Štit, pomakni se za 4 polja.
- Ne možeš kupiti predmete. Ako potez završiš na polju koje zauzima drugo čudovište ili neki predmet, svoje čudovište pomakni na prvo slobodno polje.
- Ako dođeš na polje susjedno onom gdje se nalazi heroj, MORAŠ završiti potez na tom polju i boriti se.

Ne možeš se boriti s pobijedenim herojem koji se liječi.



Heroj gubi JEDNU bočicu zdravlja više nego je snaga tvog čudovišta i taj heroj se pomiče unatrag 1 polje od tvog čudovišta.



Heroj gubi onoliko bočica zdravlja kolika je snaga tvog čudovišta i taj heroj se pomiče unatrag za 1 polje od tvog čudovišta.



Tvoje čudovište je pobijedeno.

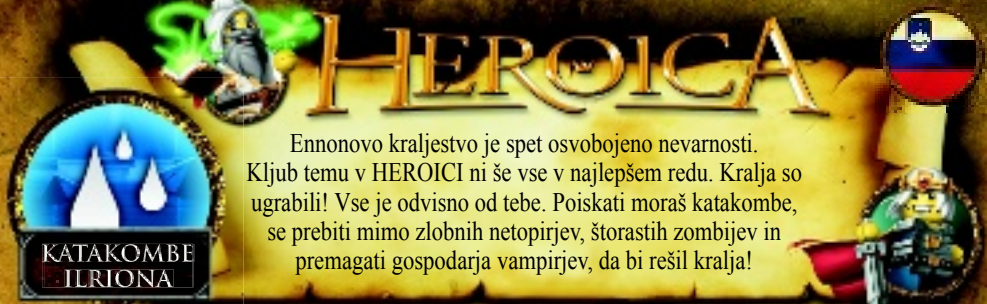


Heroj gubi onoliko bočica zdravlja kolika je snaga tvog čudovišta i taj heroj se pomiče unatrag 1 polje od tvog čudovišta, ALI tvoje čudovište je pobijedeno.

Posjeti internetsku stranicu HEROICE i saznaj više o HEROICA herojima i čudovištima, ispričaj svoje pustolovine drugima i otkrij nove načine za igru.

www.LEGO.com/HEROICA





Ennonovo kraljestvo je spet osvobojeno nevarnosti. Kljub temu v HEROICI ni še vse v najlepšem redu. Kralja so ugrabili! Vse je odvisno od tebe. Poiskati moraš katakombe, se prebiti mimo zlobnih netopirjev, štorastih zombijev in premagati gospodarja vampirjev, da bi rešil kralja!

ZAKLADNICA



JUNAKI



POŠASTI



PREDMETI



KRSTA



PROSTOR



JUNAKOVA MALHA



VELIKANSKI VAMPIRSKI NETOPIR



LEGO® IGRALNA KOCKA



CILJ IGRE

Prvi igralec, ki se premakne na ciljno polje, prikazano na zemljevidu naloge, ali premaga pošast na tem polju, je zmagovalec igre.



SESTAVLJANJE IGRE

V vseh igrah HEROICA™ lahko spremenite igralno ploščo in tako ustvarite drugačne naloge. Preden začnete igrati, sestavite dele igralne plošče. Pomagajte si z navodili za sestavljanje. Nato izberite enega od zemljevidov naloge na posterju in dele sestavite skupaj, kot je prikazano. Postavite vse pošasti in predmete na prava mesta.

Sestavite LEGO® Igralno kocko iz barvnih stranic, kot je prikazano spodaj:



Vsak igralec izbere junaka in vzame ujemajočo se junakovo malho s 4 točkami zdravja. Začne najmlajši igralec. Postavite svojega junaka na začetek naloge.



LEGO NAGIB

Najboljši način, da pobereš LEGO košček, je, da ga nagneš, preden ga dvigneš.

KAKO IGRATI IGRO

Začne najmlajši igralec. Igra nato teče v smeri urinega kazalca.

PREMIKANJE JUNAKOV

Ko si na vrsti, vrzi LEGO® Igralno kocko in junaka premakni naprej za prikazano število polj.



HEROICA™ ŠČIT

Premakni se za do 4 polja ali uporabi moč dometa svojega junaka.



TRI

Premakni se za do 3 polja.



DVE

Premakni se za do 2 polji.



ENA

Premakni se za 1 polje.

- Če končaš svoj krog na polju, ki ga zaseda drugi junak, se premakni na prvo razpoložljivo polje.
- Poberi predmete na poljih, na katera ali po katerih se premikaš, in jih spravi v junakovo malho.
- Če se premakneš na polje, ob katerem je pošast, MORAŠ končati svojo potezo na tem polju in se bojevati.

Diagonalno se ne smeš premikati.

BOJ S POŠASTMI

Če se bojuješ s pošastjo, še enkrat vrzi LEGO Igralno kocko in videl boš, kaj se bo zgodilo.



ŠČIT HEROICA

Premagaj pošast ALL uporabi junakovo spretnost za ravnanje.



MEČ

Premagaj pošast.



LOBANJA

Izgubiš toliko moči, kolikor je ima pošast IN se premakni za 1 polje stran od pošasti.



MEČ IN LOBANJA

Premagaš pošast IN izgubiš toliko moči, kolikor je ima pošast IN se premakni za 1 polje stran od pošasti.

- Če premagaš pošast, jo vzemi z igralne plošče in jo položi v svojo junakovo malho.
- Če se znajdeš na polju, ob katerem sta dve pošasti ali več, izberi, s katero se boš najprej bojeval.
- Če zmagaš, se takoj bojuj z naslednjo pošastjo.
- Če začneš svoj krog na polju ob pošasti, v tem krogu svojega junaka ne moreš premakniti. MORAŠ ostati na tem polju in se bojevati.

Diagonalno se ne smeš bojevati.

JUNAKI

Tvoj junak ima posebno moč dometa ali spretnost za ravnanje, ki ju lahko uporabiš, če vržeš ščit.



PRINC

Ravnanje:
Premagaj pošast in se premakni za do 2 polji.



ČARODEJ

Domet:
Premagaj pošast, oddaljeno do 4 polja, tudi okoli ovinka.



MODREC

Domet:
Poberi en predmet, oddaljen do štiri polja, ne da bi premaknil svojega junaka.



VAMPIRSKI NETOPIR

Moč
1



ZOMBI

Moč
2



GOSPODAR VAMPIRJEV

Moč
3

ZDRAVJE

Če izgubiš vse zdravje, si začasno premagan in moraš počakati en krog ali več, da se pozdraviš. Ko si na vrsti, še enkrat vrzi LEGO® Igralno kocko in svoje zdravje obnovi za vržene pike. Če vržeš ščit, se ti obnovijo vse pike zdravja. Vsakokrat, ko si na vrsti, vrzi LEGO Igralno kocko, dokler nimaš obnovljenega vsega zdravja. V naslednjem krogu kot običajno vrzi LEGO Igralno kocko in premakni svojega junaka.

Na tak način si ne smeš obnavljati zdravja, razen če izgubiš VSE pike zdravja.



NAPOJI

Kadarkoli v svojem krogu lahko uporabiš zdravilni napoj, vendar lahko vsak napoj uporabiš samo enkrat. Ko ga uporabiš, ga vrni v škatlo.



ŽIVLJENJE
Obnovi 2 piki zdravja.



OBRAMBA
V tem krogu ne moreš izgubiti zdravja.

KRSTE

Če se premakneš na polje s krsto, MORAJŠ končati svoj krog tako, da stojiš na krsti in jo takoj raziščeš. Še enkrat vrzi LEGO Igralno kocko in videl boš, kaj se bo zgodilo.



Krsto vrni v škatlo IN iz zakladnice vzemi zlatnik.



Krsto vrni v škatlo.



Izgubiš 1 piko zdravja IN se premakneš za 1 polje nazaj. NATO vampirskega netopirja postavi na krsto in se takoj bojuj z njim.



Izgubiš 1 piko zdravja IN se premakneš za 1 polje stran od krste.

OROŽJE IN ZLATNIKI

Ko si na vrsti, lahko kupiš orožje iz zakladnice. Vsak kos stane 3 zlatnike. Zakladnici lahko orožje tudi prodajaš. Vsak kos lahko prodajaš za 2 zlatnika. Vsako orožje ti da dodatno spretnost, ki jo lahko uporabiš, ko vržeš Ščit. Pri sebi lahko nosiš več kosov orožja, vendar lahko uporabljaš samo po eno spretnost hkrati.



SEKIRA

Ravsanje:
Premagaj VSE sosednje pošasti.



ČAROBNA PALICA

Domet:
Premagaj pošast, oddaljeno do 3 polja, tudi okoli ovinka.



GORJAČA

Domet:
Obnovi si 2 piki zdravja.



LOK

Domet:
Premagaj pošast, oddaljeno do 5 polj, a samo v ravni črti od tebe.



BODALO

Ravsanje:
Premagaj pošast in iz zakladnice vzemi 1 zlatnik.



MEČ

Domet:
Premakni se za 1 polje in premagaj sosednjo pošast.

VELIKANSKI VAMPIRSKI NETOPIR IN POŠASTNA PREČKA

Velikanski vampirski netopir začne igro s štirimi pikami moči na pošastni prečki. Porazen je, ko so odstranjene VSE pike moči.



Odstrani 1 piko moči s pošastne prečke, NATO spet vrzi kocko in nadaljuj boj.



Izgubi enako pik zdravja, kot ga ima velikanska pošast TRENUTNO IN pojdi za 1 polje nazaj.



Najprej odstrani 1 piko moči s pošastne prečke, NATO izgubi enako pik zdravja, kot jih ima pošast TRENUTNO IN pojdi za 1 polje nazaj.

KAKO ZMAGATI

Prvi igralec, ki se premakne na ciljno polje, prikazano na zemljevidu naloge, ali premaga pošast na tem polju, je zmagovalec igre.



Predmete in pošasti spravi v junakovo malho.

SPREMINJANJE IGRE

Skušaj se domisliti lastnih nalog, izmisli si vznemirljive zgodbe od dogodivščinah svojih junakov ali celo spremeni pravila! Skrivnost v spreminjanju igre je v tem, da vsakokrat spremeniš samo eno stvar. Zberi in sestavi komplet HEROICA™, da lahko postaviš večje in bolj podrobne naloge - z več junaki za igro, več pošastmi za bojevanje in večjim čudovitim svetom HEROICA za raziskovanje!

EPSKA HEROICA™

V Epski HEROICI lahko igraš dve ali več nalog zaporedoma. Igralec, ki zmaga v največ nalogah, je zmagovalec igre. Če sta dva igralca izenačena ali je izenačenih več igralcev, je zmagovalec igre tisti, ki ima na koncu največ zlatnikov.

- Na začetku vsake naloge si obnovi celotno zdravje.
- Če imaš na koncu posamezne naloge največ premaganih pošasti v junakovi malhi, iz zakladnice vzemi 1 zlatnik. Zadrži zlato, napoje in orožje v junakovi malhi za naslednjo nalogo. Vse pošasti in druge predmete vrni v škatlo, da bodo pripravljeni na naslednjo nalogo.
- Če igraš z več sestavljenimi kompleti, vsak artefakt in vsaka pošast s 3 pikami moči štejeta kot točka za zmago. Ko ni več artefaktov in pošasti s 3 pikami moči, zmaga igralec z največ točkami za zmago.

ČEKAN BESA

Čekan je zelo močna starina. Med eno in drugo nalogo ga lahko obdržiš ali prodaš za 2 zlatnika. Če v boju s pošastjo vržeš 'Ščit', lahko Čekan uporabiš kot spretnost pretepa. Z njim premagaš pošast in si pridobiš 1 piko zdravja. Ne moreš ga uporabiti, da bi pridobil zdravje, večje od tvojega polnega zdravja. Če Čekan prodaš, ga vrni v škatlo.



BITKA HEROICA

V bitki HEROICA en igralec nadzoruje vse pošasti. Igralci igrajo v krogu, kot običajno, igralec, ki nadzoruje pošasti, pa igra zadnji. Igralec, ki igra pošasti, zmaga v igri, če premaga dva junaka ali če istega junaka premaga dvakrat.

Če si igralec pošasti, v svojem krogu izbereš, katero pošast boš premaknil, nato pa vržeš LEGO® Igralno kocko in jo premakneš za število polj, ki jih pokaže kocka.

- Če vržeš ščit, se premakni za do 4 polja.
- Predmetov ne smeš pobrati. Če končaš svoj krog na polju, ki ga zasedata druga pošast ali predmet, premakni svojo pošast na prvo razpoložljivo polje.
- Če se premakneš na polje, ob katerem je junak, MORASH končati svojo potezo na tem polju in se bojevati.

Ne smeš se bojevati s premaganim junakom, ki se zdravi.



Junak izgubi ENO PIKO VEČ zdravja, kolikor je ima pošast IN se premakne za 1 polje nazaj in stran od tvoje pošasti.



Junak izgubi toliko zdravja, kolikor je ima pošast IN se premakne za 1 polje nazaj in stran od tvoje pošasti.



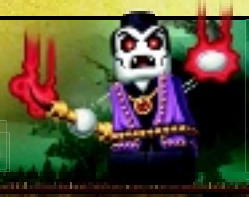
Tvoja pošast je premagana.



Junak izgubi toliko zdravja, kolikor je ima pošast IN se premakne za 1 polje nazaj in stran od tvoje pošasti IN tvoja pošast je premagana.

Obišči spletno stran HEROICA in izvedi več o junakih in pošastih HEROICE, z drugimi deli svoje dogodivščine in odkrij nove načine igranja.

www.LEGO.com/HEROICA





Королівство Енона знову у безпеці. Але не все добре в HEROICA™. Короля взято в полон! Вирішувати тобі, як саме знайти Катакомби, пройти повз жадливих кажанів, незграбних зомбі та перемогти Вампіра-володаря, щоб врятувати Короля!



Сховище



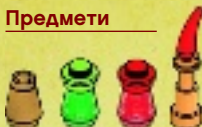
Герої



Монстри



Предмети



Труна



Поле



Ранець героя



Величезний кажан-вампір



Кубик LEGO®



Мета гри

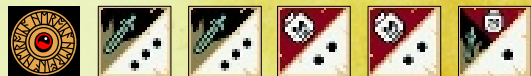
У грі перемагає той гравець, який першим стане на поле перемоги, яке показано на мапі місії, або здолає монстра на цьому полі.



Початок гри

У всіх іграх HEROICA ти можеш перебудовувати пластину для того, щоб створювати різні місії. Спочатку збери секції пластини, використовуючи інструкції з конструювання. Потім обери одну з мап місій на постері та з'єднай секції разом, як показано на малюнку. Встанови всіх монстрів та всі предмети на відповідні місця.

Збери Кубик LEGO® так, як показано на кольорових ілюстраціях нижче:



Починає наймолодший учасник. Кожен гравець обирає героя та бере відповідний ранець героя з 4 кубиками здоров'я. Встанови героя на початку місії.



Нахил LEGO

Щоб взяти елемент LEGO, краще за все перед цим нахилити його.

ЯК ГРАТИ В ГРУ

Починає наймолодший гравець. Потім гра продовжується за годинниковою стрілкою.

Переміщення героїв

Під час свого ходу кидай Кубик LEGO® та перемісти свого героя на ту кількість полів, яка тобі випала.



Щит HEROICA™

Перемісти свого героя на 4 поля АБО скористайся його вмінням Дальнього бою.



Три

Переміщення на 1-3 поля.



Два

Переміщення на 1-2 поля.



Один

Переміщення на 1 поле.

- Якщо твоє переміщення закінчується на полі, на якому знаходиться інший герой, перемісти свого героя вперед на перше вільне поле.
- Забирай всі предмети на полях, якими ти рухаєшся, та клади їх до ранця свого героя.
- Якщо ти переходиш на сусіднє з монстром поле, ти **ПОВИНЕН** зупинитися на цьому полі та боротися.

Ти не можеш переміщуватись по діагоналі.

Битва з монстрами

Якщо ти борешся з монстром, кидай Кубик LEGO знову, щоб дізнатися, що трапиться.



Щит HEROICA

Здай монстра АБО скористайся вмінням Рукопашного бою свого героя.



Меч

Подолання монстра.



Череп

Втрата здоров'я, рівного силі монстра ТА переміщення назад на 1 поле від монстра.



Меч та череп

Подолання монстра ТА втрата здоров'я рівного силі монстра, А **ТАКОЖ** переміщення назад на 1 поле від монстра.

- Якщо ти здолаєш монстра, прибери його з ігрового поля та поклади його до ранця твого героя.
- Якщо ти знаходишся поряд з двома або більше монстрами одночасно, обирай, з яким монстром будеш битися спочатку. Якщо ти переміг, одразу ж бийся з наступним монстром.
- Якщо ти починаєш свій хід з сусіднього з монстром поля, ти не можеш переміщувати свого героя під час цього ходу. Ти **ПОВИНЕН** зупинитися на цьому полі та битися.

Ти не можеш битися по діагоналі.

Герої

У твого героя є особливе вміння Дальнього або Рукопашного бою, яким ти можеш скористатися, якщо тобі випаде Щит.



Принц

Рукопашний бій:

Перемагає монстра та переміщується на 1-2 поля.



Чародій

Дальній бій:

Бере один монстра на відстані до 4 полів, враховуючи повороти.



Мудрець

Дальній бій:

Бере один предмет на відстані до 4 полів, не пересуваючи твого героя.

Монстри

Монстри мають різну силу.



Кажан-вампір

Сила

1



Зомбі

Сила

2



Вампір-володар

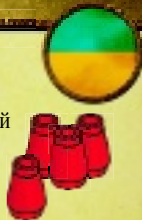
Сила

3

Здоров'я

Якщо ти втратиш все своє здоров'я, ти тимчасово зазнаєш поразки та маєш лікуватися протягом одного або більше ходів. Під час свого ходу кидай Кубик LEGO® та відновлюй здоров'я на таку кількість, яка тобі випала. Якщо тобі випаде Щит, повністю віднови здоров'я. Кидай кубик один раз під час кожного ходу доти, доки ти не відновиш все здоров'я, потім кидай кубик і перемішуй свого героя як завжди під час наступного ходу.

Не можна лікуватися таким чином, поки ти не втратив УСЕ своє здоров'я.



Зілля

Ти можеш використати зілля у будь-який момент під час свого ходу, але кожне зілля можна використати тільки один раз. Після використання поклади зілля знову до коробки.



Життя

Відновлює
2 кубики
здоров'я.



Захист

Запобігає втраті
здоров'я під час
даного ходу.

Труни

Якщо ти
переходиш на поле з
труною, ти **ПОВИНЕН**
зупинитися на ній та негайно
обшукати її. Кидай Кубик
LEGO знову, щоб дізнатися,
що трапиться.



Поклади труну назад до
коробки ТА візьми 1 золотий
кубик зі сховища.



Втрачаш 1 кубик здоров'я
ТА переміщуєшся назад на
1 поле. **ПОТІМ** ти повинен
встановити кажана-вампіра
на труну та негайно битися з
ним.



Поклади труну назад до
коробки.



Втрачаш 1 кубик здоров'я
ТА переміщуєшся назад на 1
поле від труни.

Зброя та золото

Під час свого ходу ти можеш купувати зброю у сховищі, кожне вартістю 3 золотих кубики, та продавати зброю знову до сховища за 2 золотих кубики кожно. Кожен вид зброї надає тобі альтернативне вміння, яке ти можеш використовувати, якщо тобі випаде Щит. Ти можеш тримати більше ніж один вид зброї, але за один раз можна використовувати тільки одне вміння.



Сокира
Рукопашний бій:
Подолання
ВСІХ
сусідніх
монстрів.



Жезл
Дальній бій:
Перемога над
монстром на відстані
до 3 полів, враховуючи
повороти.



Коса
Дальній бій:
Відновлює
2 кубики
здоров'я.



Лук
Дальній бій:
Перемога над
монстром на
відстані до 5
полів по прямій
лінії.



Кинджал
Рукопашний бій:
Перемога над
монстром та
один золотий
кубик зі сховища.



Меч
Дальній бій:
Переміщення
на 1 поле та
подолання
сусіднього
монстра.

Величезний Кажан-вампір і планка монстра

Величезний Кажан-вампір починає битися з 4 кубиками сили на його планці монстра. Його переможено тільки тоді, коли знято ВСІ його кубики сили.



Зніми 1 кубик сили з планки монстра,
ПОТІМ кидай ігровий кубик знову і
продовжуй битися.



Спочатку зніми 1 кубик сили з планки
монстра, **ПОТІМ** віддай кількість
кубиків здоров'я, рівну **ТЕПЕРІШНІЙ** силі
величезного монстра ТА перемістишся назад
на 1 поле.



Втрата здоров'я, рівного **ТЕПЕРІШНІЙ**
силі величезного монстра ТА переміщення
назад на 1 поле.

Перемога в грі

У грі перемагає той гравець, який першим стане на поле перемоги, яке показано на мапі місії, або здолає монстра на цьому полі.



Зберігай предмети
та подоланих
монстрів
в ранці свого
героя.

Зміна правил

Намагайся будувати свої власні місії, вигадуй захоплюючі історії про пригоди твоїх героїв або навіть змінюй правила! Секрет зміни гри – кожного разу змінюй тільки щось одне. Збери та об'єднай набори HEROICA™ для того, щоб створювати більші та більш деталізовані місії – грай з більшою кількістю героїв, бийся з більшою кількістю монстрів та досліджуй дивовижний світ HEROICA!

Супер режим HEROICA™

У Супер режимі HEROICA ти можеш грати у дві або більше місій одна за одною. Переможцем гри стає гравець, який виграв найбільшу кількість місій. Якщо два або більше гравців виграють однакову кількість місій, виграв той, який має найбільше золота на момент кінця гри.

- На початку кожної місії повністю віднови здоров'я.
- Наприкінці кожної місії, якщо ти маєш найбільше подоланих монстрів у ранці героя, візьми один золотий кубик зі сховища. Зберігай золото, зілля та зброю в ранці свого героя до наступної місії. Поклади всіх монстрів та інші предмети назад до коробки для того, щоб підготуватися до наступної місії.
- Якщо ти граєш з декількома наборами, об'єднаними разом, кожний артефакт та монстр з силою 3 рахуються як переможні бали. Після того, як артефактів та монстрів з силою 3 не залишиться, гравець з найбільшою кількістю переможних балів виграє.

Ікло люті

Ікло є могутньою реліквією. Його можна зберігати від місії до місії або продати за 2 кубики золота. Якщо тобі випаде «Щит» під час битви з монстром, ти можеш використати Ікло у якості вміння рукопашного бою. Ти перемагаєш монстра та отримуєш 1 кубик здоров'я. Його не можна використовувати для збільшення повністю відновленого здоров'я. Якщо ти продав Ікло, поклади його назад до коробки.



Бойовий режим HEROICA

У бойовому режимі HEROICA один гравець керує всіма монстрами. Гравці виконують ходи як завжди, а гравець, який керує монстрами, повинен виконувати свій хід останнім. Гравець, який керує монстрами, виграє гру, якщо долає двох героїв або долає одного й того ж героя двічі.

Якщо ти гравець, який керує монстрами, тоді під час свого ходу обирай одного з монстрів для переміщення та кидай Кубик LEGO®, а також перемісти свого монстра на ту кількість полів, яка тобі випала.

- Якщо тобі випаде Щит, перемістись на 4 поля.
- Не можна піднімати предмети. Якщо твоє переміщення закінчується на полі, на якому знаходиться інший монстр або предмет, перемісти свого монстра вперед на перше вільне поле.
- Якщо ти переходиш на сусіднє з героєм поле, ти **ПОВИНЕН** зупинитися на цьому полі та боротися.

Ти не можеш боротися з переможеним героєм, який лікується.



Герой втрачає НА ОДИН кубик здоров'я БІЛЬШЕ ніж сила свого монстра ТА герой переміщується на 1 поле назад від свого монстра.



Герой втрачає здоров'я рівне силі свого монстра ТА герой переміщується на 1 поле назад від свого монстра.



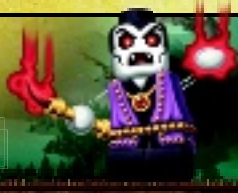
Твого монстра подолано.



Герой втрачає здоров'я рівне силі свого монстра ТА герой переміщується на 1 поле назад від свого монстра ТА твого монстра подолано.

Відвідай веб-сайт HEROICA, щоб дізнатися більше про героїв та монстрів HEROICA, ділись своїми пригодами та відкривай нові варіанти гри.

www.LEGO.com/HEROICA





LEGOGames.com/rules

www.LEGO.com/LEGOGames



GAMES



HEROICA™



ADVENTURE GAMES YOU CAN BUILD AND COMBINE

WWW.LEGO.COM/HEROICA

