Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

HEROICA™

DRAIDA

2 7+ 5–10

LEGO

Rules

Règles du jeu

Reglas

HEROICA™

L'armée des Gobelins a pris le contrôle de la baie de Draida, coupant l'approvisionnement de la région. Vous devez affronter les Gobelins, mais réussirez-vous à vaincre le puissant Général Gobelin et à vous emparer de son Cristal Suprême ?

Héros

Monstres

Objets

Base du héros

Case

Dé LEGO®

But du jeu

Le premier joueur à vaincre le Général Gobelin remporte la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, construisez les différentes sections du plateau de jeu selon la notice de montage. Assemblez-les ensuite pour qu'elles correspondent au plan de la mission figurant sur le poster. Placez tous les monstres et objets aux endroits exacts indiqués.

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

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

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

Déroulement de la partie

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

Déplacement des héros

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

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

Trois
Déplacez votre héros de 1 à 3 cases.

Deux
Déplacez votre héros de 1 ou 2 cases.

Un
Déplacez votre héros d'1 case.

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

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Combattre les monstres

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

Bouclier Heroica
Vous triomphez du monstre OU vous utilisez la capacité de combat 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 aussi un nombre de points de vie égal à la force du monstre ET vous reculez d'1 case.

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

Il est interdit de combattre en diagonale.

Héros

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

Monstres

Les monstres possèdent des forces différentes.

Barbare
En mêlée :
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.

Soldat Gobelin
Force
1

Général Gobelin
Force
3

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.

Potion de vie

Vous pouvez utiliser une potion de vie à n'importe quel moment de votre tour pour récupérer 2 points de vie. Chaque potion ne peut servir qu'une seule fois ; elle est ensuite remise dans la boîte.

Vie
Récupérez 2 points de vie.

Fin de la partie

Le premier joueur qui triomphe du Général Gobelin 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 !

Cristal Suprême

Placez le Cristal Suprême sur la tête du Général Gobelin. Lorsque le Général est vaincu pour la première fois, retirez le Cristal mais pas le Général. Si vous vainquez le Général une seconde fois, placez à la fois le Général et le Cristal sur la base de votre héros.

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. À 2 joueurs, le joueur qui contrôle les héros joue avec deux héros et choisit à chaque tour lequel il déplace avant de lancer le dé LEGO®.

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

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

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

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

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

Votre monstre est vaincu.

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

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

www.LEGO.fr/Heroica

HEROICA™

WALDURK

2–3 8+ 10–15

Rules

Règles du jeu

Reglas

HEROICA™

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

But du jeu

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

Préparation

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

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

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

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

Déroulement de la partie

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

Déplacement des héros

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

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

Trois
Déplacez votre héros de 1 à 3 cases.

Deux
Déplacez votre héros de 1 ou 2 cases.

Un
Déplacez votre héros d'1 case.

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

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Combattre les monstres

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

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

Épée
Vous triomphez du monstre.

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

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

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

Il est interdit de combattre en diagonale.

Héros

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

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

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

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

Monstres

Les monstres possèdent des forces différentes.

Araignée
Force
1

Loup-garou
Force
2

Druide Noir
Force
3

Points de vie

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

Potions

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

Vie
Récupérez 2 points de vie.

Force
Triomphez d'un monstre sur une case voisine.

Coffres

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

Vous trouvez 2 coupes d'or.

Vous perdez 1 point de vie.

Vous trouvez 1 coupe d'or.

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

Armes et coupes d'or

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

Hache
En mêlée :
Triomphez de TOUS les monstres voisins.

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

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

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

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

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

Portes et cases magiques

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

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

Fin de la partie

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

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

Changer les règles

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

Épopée Heroica™

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

- Au début de chaque mission, les joueurs récupèrent tous leurs points de vie.
- À la fin de chaque mission, le joueur qui possède le plus de monstres vaincus sur la base de son héros gagne 1 coupe d'or de la réserve. Chacun garde l'or, les potions et les armes sur sa base pour la mission suivante. Tous les monstres et autres objets sont remis dans la boîte, prêts à être utilisés pour la mission suivante.

Coupe de Vie

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

Bataille Heroica

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

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

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

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

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

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

Votre monstre est vaincu.

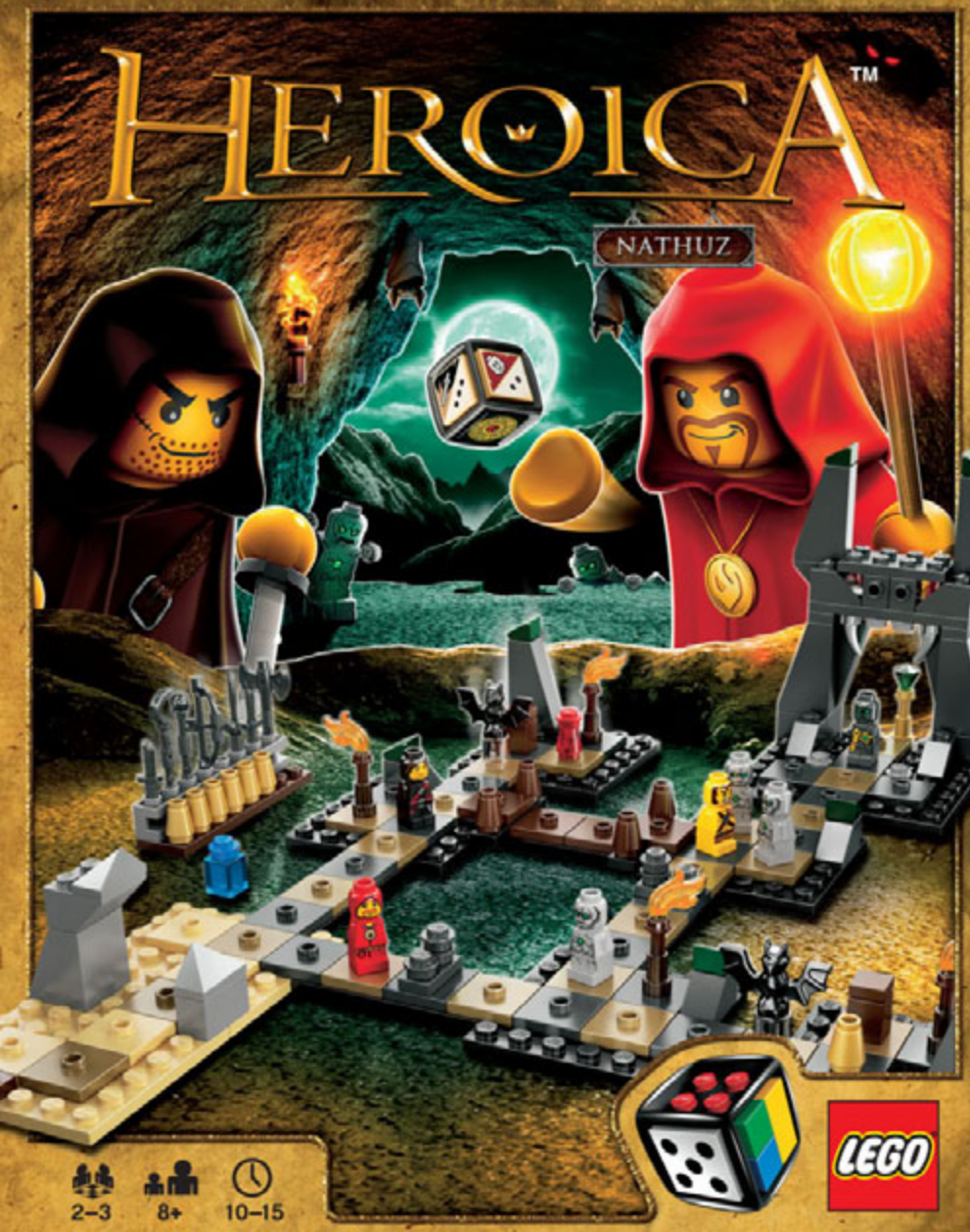
Le héros perd un nombre de points de vie égal à la force du monstre ET il recule d'1 case par rapport à votre monstre, MAIS votre monstre est vaincu.

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

www.LEGO.fr/Heroica

HEROICA™

NATHUZ



2–3 8+ 10–15

Rules

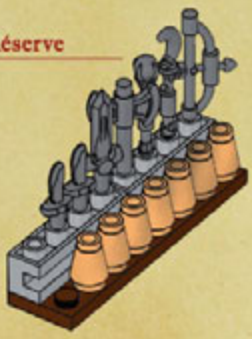
Règles du jeu

Reglas

HEROICA™

Au plus profond des grottes maudites de Nathuz, le Seigneur Golem a découvert un ancien artefact qu'il utilise pour créer sa propre armée de monstres. À vous de vous battre pour vous frayer un passage dans les grottes et défier les monstres qui y rôdent. Mais réussirez-vous à récupérer le Sceptre de Vie ?

Réserve



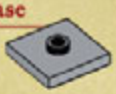
Héros

Monstres

Objets

Base du héros

Case



Rochers

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

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

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

Astuce LEGO

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

Déroulement de la partie

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

Déplacement des héros

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

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

Trois
Déplacez votre héros de 1 à 3 cases.

Deux
Déplacez votre héros de 1 ou 2 cases.

Un
Déplacez votre héros d'1 case.

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

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Combattre les monstres

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

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

Épée
Vous triomphez du monstre.

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

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

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

Il est interdit de combattre en diagonale.

Héros

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

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

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

Voleur
En mêlée :
Vous triomphez du monstre et vous gagnez 1 coupe d'or de la réserve.

Monstres

Les monstres possèdent des forces différentes.

Chauve-souris
Force
1

Gardien Golem
Force
2

Seigneur Golem
Force
3

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.

Rapidité
Avancez de 4 cases supplémentaires.

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.

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

Armes et or

Quand vient son tour, un joueur peut acheter des armes de la réserve, au prix de 3 coupes d'or chacune, ou 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 magique
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.

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

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

Rochers

Un joueur ne peut pas franchir des rochers. Celui qui atteint une case devant des rochers DOIT s'arrêter et les explorer. Il relance le dé LEGO pour savoir ce qui se passe.

Franchissez les rochers et placez le héros sur la première case libre de l'autre côté.

Retirez les rochers et remettez-les dans la boîte.

Reculez d'1 case.

Torches

Si un joueur porte une torche, il peut se déplacer d'1 case supplémentaire par tour.

- Un joueur ne peut posséder qu'UNE SEULE torche à la fois.
- Si un joueur perd 1 point de vie, il lâche sa torche et elle s'éteint. Elle est remise dans la boîte.

Fin de la partie

Le premier joueur qui atteint la case Objectif indiquée sur le plan de mission ou qui vaine 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.

Sceptre de Vie

Le Sceptre est une puissante relique. Il peut être conservé d'une mission à l'autre ou vendu pour 2 coupes d'or. Le joueur qui obtient « Bouclier » au dé au début de son tour, peut utiliser le Sceptre pour prendre 1 monstre vaincu sur la base d'un héros adverse et le replacer sur n'importe quelle case libre du plateau au lieu de se déplacer normalement. Si le Sceptre 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 vaine deux héros ou un même héros deux fois.

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

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

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

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

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

Votre monstre est vaincu.

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

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

www.LEGO.fr/Heroica

HEROICA™

FORTAAN

2–4 8+ 10–20

LEGO

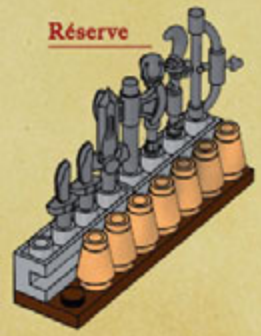
Rules

Règles du jeu

Reglas

HEROICA™

Le château de Fortaan est tombé aux mains du Roi Gobelin et de son armée de monstres. Faufilez-vous à travers la horde gobeline pour vaincre le Roi. Mais découvrirez-vous son plan de bataille secret pour ramener le Casque de Protection ?


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

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

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

Astuce LEGO

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

Déroulement de la partie

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

Déplacement des héros

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

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

Trois
Déplacez votre héros de 1 à 3 cases.

Deux
Déplacez votre héros de 1 ou 2 cases.

Un
Déplacez votre héros d'1 case.

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

Il est interdit de se déplacer en diagonale.

Combattre les monstres

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

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

Épée
Vous triomphez du monstre.

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

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

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

Il est interdit de combattre en diagonale.

Héros

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

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

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.

Monstres

Les monstres possèdent des forces différentes.

Soldat Gobelin
Force
1

Gardien Gobelin
Force
2

Roi Gobelin
Force
3

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.

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

Armes et coupes d'or

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

Hache
En mêlée :
Triomphez de TOUS les monstres voisins.

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

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

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

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

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

Portes 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 vaine deux héros ou un même héros deux fois.

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

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

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

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

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

Votre monstre est vaincu.

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

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

www.LEGO.fr/Heroica