

SĂ ÎNCEAPĂ BĂTĂLIILE!

Pășește în Universul Supereroilor LEGO® DC și ia parte la cele mai palpitante bătălii! Urmează pașii de mai jos pentru a intra în acțiune!

INSTRUCȚIUNI

PASUL 1

Cartea Bătăliilor este ghidul tău pentru fiecare mare confruntare.



PASUL 2

Caută în pachetul de cărți și găsește eroul, răufăcătorul și arma sau artefactul potrivit pentru fiecare bătălie.



2

PASUL 3

Pune bătălia în scenă cu ajutorul minifigurinelor! Pentru și mai multă distracție, întoarce cartonașele și descoperă o suprafață de luptă plină de surprize. Oare minifigurina ta va aluneca pe o felie de pizza sau va cădea într-o groapă?



PASUL 4

Vrei să știi mai multe despre eroii, răufăcătorii, armele sau artefactele din cărțile de joc? Descoperă detalii în ghidul cărților de joc.



PASUL 5

Monitorizează-ți progresul așezând fiecare set de trei cărți în poziția corectă pe Harta Bătăliilor!



3

ÎNFRUNTAREA DE PE ACOPERIȘURI

BĂTĂLIA 5

Superman își înfruntă cel mai mare dușman, pe Lex Luthor, chiar în inima orașului Metropolis. Lex nu a venit cu mâinile goale; el ține la vedere o bucată de Kryptonită și este gata să-l învingă pe Superman pentru totdeauna.

Acești vechi dușmani sunt prinși într-o luptă aprigă. Puterea lui Superman și abilitățile sale de zbor nu au egal, însă Lex a plănuțit deja fiecare mișcare, în timp ce lupta se extinde deasupra tuturor străzilor și acoperișurilor.



GĂSEȘTE CĂRȚILE

AȘAZĂ CĂRȚILE
PE HARTA DE LUPTĂ



Lex lovește primul, iar raza sa, îmbogățită cu puterea Kryptonitei, îl slăbește pe Superman, făcându-l să pară lipsit de puteri, însă Omul de Oțel nu se dă bătut.

Oare minifigurina ta Batman va aduce un echipament special ca să blocheze efectele Kryptonitei? Sau Joker se va alătura bătăliei cu propria armă cu Kryptonită?

Întoarce cărțile și decide cum se va termina această înfruntare!

O SPARGERE LA SEIF

BĂTĂLIA 8

Two-Face a reușit să pătrundă în cel mai mare seif bancar din Gotham. El crede că va reuși să scape după această infracțiune... până apare Batwoman!

Surprins de intrarea silențioasă a lui Batwoman, Two-Face încearcă să-și găsească scăparea rapid. Batwoman aruncă un batarang superascuțit, dar nu către Two-Face. Batarangul lovește sacul cu pradă și mii de bancnote încep să zboare peste tot.



GĂSEȘTE CĂRȚILE

AȘAZĂ CĂRȚILE
PE HARTA DE LUPTĂ

În tornada de bancnote zburătoare, Two-Face nu mai vede nimic. Încearcă să atace, însă Batwoman se ferește și lansează o mulțime de bataranguri către el, de parcă ar juca darts. Auu!

Va veni Batman în ajutor sau va privi cu mândrie cum Batwoman se luptă cu Two-Face de una singură, fără probleme? Oare va reuși Two-Face să se mobilizeze la timp pentru a putea trimite un apel de ajutor către Joker?

Întoarce cărțile și pune în scenă următoarele întâmplări!

BATWOMAN

TWO-FACE

BATARANG



SPARGERE ISTORICĂ

BĂTĂLIA 10

Catwoman vrea să fugă din Muzeul de Istorie din Gotham cu un artefact neprețuit. O mare surpriză o așteaptă, pentru că Supergirl este pe urmele sale.

Catwoman se baza pe faptul că este cel mai silențios hoț din oraș, dar nu se aștepta să fie urmărită de un Supererou cu auz supraomenesc! Mare greșală!



GĂSEȘTE CĂRȚILE

AȘAZĂ CĂRȚILE
PE HARTA DE LUPTĂ



Supergirl aterizează pe acoperișul muzeului, într-o învolburare de albastru și roșu. Catwoman își înfășoară biciul în jurul unui horn și se lansează în depărtare, dar Supergirl o urmărește fără oprire, sărind pe pervazurile ferestrelor și felinare, pe rampe înguste... și frânghii de rufe.

Va apela Catwoman la ajutorul lui Joker ca să o salveze?
Oare va intra minifigurina ta Batman în goana de pe acoperișuri pentru bătaia finală?

Întoarce cărțile și pune în scenă acest final legendar!