



# **BOEK MET BATTLES**

**HELDEN VS. SCHURKEN**

# BOEK MET BATTLES

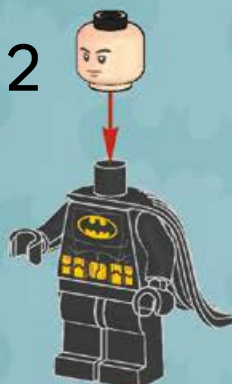
Van Gotham City tot Metropolis en ver daarbuiten, superschurken zijn altijd gemene plannetjes aan het smeden, aan het samenzweren en hun gemene lach aan het perfectioneren. Schurken nemen nooit een dag vrij, maar superhelden ook niet! Batman en zijn bondgenoten storten zich keer op keer in de strijd, dwarsbomen superschurken, arresteren misdadigers en verdedigen onschuldigen. En wanneer er een nieuwe dreiging opduikt, staan de superhelden altijd klaar om te vechten en om de wereld veiliger te maken.

## ZO BOUW JE BATMAN EN DE JOKER

1



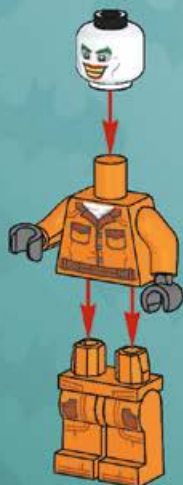
2



3



1



2



## LAAT DE BATTLES BEGINNEN!

Stap in het LEGO® Batman™ universum en beleef de spannendste gevechten opnieuw. Volg de stappen hieronder en duik meteen in de actie!

### WAT MOET JE DOEN

#### STAP 1

Het *BOEK MET BATTLES* is jouw gids voor elk geweldig duel.



#### STAP 2

Blader door je kaarten en zoek de held, schurk en het wapen of artefact dat bij elk gevecht hoort.



2

#### STAP 3

Speel het gevecht na met je minifiguren! Voor extra plezier kun je de kaarten omdraaien om een twist te onthullen. Glijdt je minifiguur uit over een pizza of valt hij in een gat?



#### STAP 4

Wil je meer weten over de helden, schurken, wapens en artefacten op je kaarten? Bekijk dan je *BATTLEKAARTENGIDS!*



#### STAP 5

Houd je voortgang bij door elk setje van drie kaarten op de juiste plek op je battleschema te leggen!



3

# HET GEVECHT IN DE BATCAVE

## BATTLE 1

Er is ingebroken in de batcave! Nadat de Joker uit de gevangenis ontsnapt is, is hij erin geslaagd Batmans basis binnen te dringen en dat is heel ernstig. Maar Batman laat zijn aartsvijand niet zonder slag of stoot chaos veroorzaken.

De batcave trilt terwijl het gevecht losbarst. De Joker slingert met allerlei fopwapens, maar Batman pareert elke zet met zijn geweldige skills.

## ZOEK DE KAARTEN

PLAATS DE KAARTEN OP JE BATTLESHEMA



De Joker zwaait met zijn koevoet naar elke computer en schaterd luid terwijl de vonken in het rond vliegen. Batman springt in actie, slaat precies terug en drijft de Joker in het nauw.

Heeft Batman zijn aartsvijand eindelijk te pakken? Weet de Joker zich lachend uit deze situatie te redden? Wat zou er gebeuren als de vloer van de batcave ineens verandert... in een discovloer? Zou Batman de Joker kunnen overtroeven op de dansvloer?

Draai de kaarten om en speel deze epische confrontatie na!

# MIDDERNACHTCHAOS

## BATTLE 2

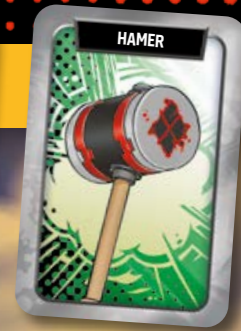
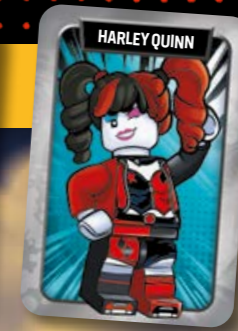
Bovenop een wiebelende bouwkraan staat Batgirl oog in oog met Harley Quinn! Met haar reusachtige hamer wil Harley bewijzen dat zij de grootste schurk van de stad is.

Harley zwiert wild met haar hamer in het rond en slaat staal kapot zonder zich daar iets van aan te trekken. Batgirl blijft kalm en dartelt behendig tussen de balken door, ze ontwijkt de slagen en verliest haar evenwicht niet.



## ZOEK DE KAARTEN

PLAATS DE KAARTEN OP JE BATTLESHEMA



Harley springt van balk naar balk en brengt haar hamer neer in een wervel van chaos. Batgirl countert met een krachtige slag, precies op het moment dat ze het batsignaal in de lucht ziet flitsen.

**Kan jouw Batman op tijd komen om te helpen? Of zal de Joker opduiken met een sloopkogel en Harley nog een wapen aanreiken?**

**Pak je minifiguren, draai de kaarten om en laat zien hoe dit avontuur eindigt.**

# GEVECHT IN HET IJSLAB

## BATTLE 3

In een cryolab diep onder Gotham staat Robin oog in oog met een ijskoude superschurk, Mister Freeze! Gewapend met zijn ijsblaster is Freeze van plan om Robin in een blok ijs te veranderen.

Robin springt in actie, ontwijkt ijzige schoten met acrobatische salto's en sprongen. Maar een schot van de ijsblaster is dodelijk, een directe treffer kan het gevecht meteen beëindigen!

## ZOEK DE KAARTEN

PLAATS DE KAARTEN OP JE BATTLESHEMA



De lucht knettert van de kou! Robin gooit ijsblokken naar zijn vijand terwijl hij net op tijd over een gladde ijsplek springt.

Zal Batman op tijd komen om zijn sidekick te helpen voordat Robin verandert in een superheldenijsje? Of sluipt jouw Joker-minifiguur het lab binnen om nog meer problemen te veroorzaken?

Draai de kaarten om en bepaal hoe dit ijskoude gevecht eindigt!

# HET EILANDGEVECHT

## BATTLE 4

Bij de kust van een onbewoond eiland ontdekt Aquaman dat Poison Ivy dodelijke klimplanten en giftige planten laat groeien. Maar hij zal dat niet zomaar laten gebeuren.

Beide partijen zijn meesters van hun element: plantenstengels vallen aan, golven slaan terug. De krachten van de natuur doen het eiland zelf beven!

## ZOEK DE KAARTEN

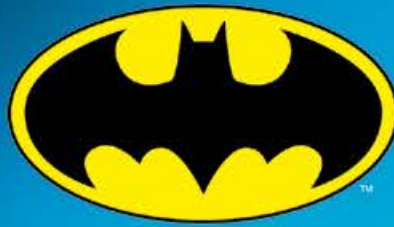
PLAATS DE KAARTEN OP JE BATTLESHEMA



Sommige plantenstengels ontwijken Aquamans waterstralen, maar hij hakt ze met zijn drietand tot ze niet gevaarlijker zijn dan een grasspriet. Dan stuurt hij zeewater om Ivy's planten te overstromen, maar zij lanceert een wolk van doornen.

Zal Batman overvliegen in zijn Batwing en Aquaman naar veiligheid brengen? Zal de Joker een duivels bondgenootschap vormen met Ivy en haar giftige planten over de hele wereld verspreiden?

Draai de kaarten om voor een onverwachte wending en bepaal hoe dit duel eindigt.



# BATTLEKAARTEN GIDS



# INHOUD



## SUPERHELDEN

BATMAN	4
BATGIRL	6
ROBIN	8
AQUAMAN	10
SUPERMAN	12
WONDER WOMAN	14
NIGHTWING	16
BATWOMAN	18
DE FLASH	20
SUPERGIRL	22

## SUPERSCHURKEN

DE JOKER	24
HARLEY QUINN	26
MISTER FREEZE	28
POISON IVY	30
LEX LUTHOR	32
CHEETAH	34
DE RIDDLER	36
TWO-FACE	38
SCARECROW	40
CATWOMAN	42

## GEREEDSCHAP EN WAPENS

KOEVOET	44
HAMER	46
IJSBLASTER	48
DRIETAND	50
KRYPTONIET	52
WAARHEIDSLASSO	54
VECHTSTOKKEN	56
BATARANG	58
ANGSTGAS	60
ZWEEP	62

# BATMAN

De donkere ridder



**DE MAN ACHTER BATMANS MASKER** is Bruce Wayne, een beroemde topzakenman uit Gotham City. Toen hij nog een kind was, werden zijn ouders vermoord door een crimineel uit Gotham. Sindsdien wijdt hij zijn leven aan het bestrijden van misdaad als Batman.

## INFOFICHE

**ECHTE NAAM:** Bruce Wayne

**VAARDIGHEDEN EN SUPERKRACHTEN:** vechtkunsten, intelligentie

**WAPENS:** batarangs, hightech pak, gadgets

**BONDGENOTEN:** Robin, Batgirl

## BAT-TECH

Batman ontwikkelt zijn eigen technologie om unieke wapens, gadgets en zijn supersterke pantserpak te creëren. Zijn cape is gemaakt van een materiaal dat kan verharden als het nodig is, zodat hij kan vliegen!



## WIST JE DAT?

Er zijn veel vleermuizen in Gotham en de jonge Bruce Wayne was er doodsbang voor. Batman gebruikt de vleermuis als symbool om te tonen dat hij zijn angsten kan overwinnen.

# BATGIRL

Selfmade superheldin



**BARBARA'S VADER** is commissaris Gordon van de politie, een van Batmans belangrijkste bondgenoten. Ze groeide op met Batman als idool en trok zelf een superheldenpak aan toen haar broer in gevaar was. Nu helpt ze mee Gotham te beschermen!

## INFOFICHE

**ECHTE NAAM:** Barbara Gordon

**VAARDIGHEDEN EN SUPERKRACHTEN:** hacken, vechtkunsten, perfect geheugen

**WAPENS:** batarangs, handschoenen met elektriciteit

**BONDGENOTEN:** Batman, Robin

## BREINKRACHT

Batgirl is een expert in martial arts, maar haar belangrijkste wapen in de strijd is haar briljante geest. Ze geeft er de voorkeur aan haar vijanden te slim af te zijn in plaats van hen te overmeesteren met geweld. Dat is veel effectiever en een stuk minder pijnlijk!



## WIST JE DAT?

Het eerste pak van Batgirl werd gemaakt door de politie van Gotham, ze probeerden een doe-het-zelfversie van Batmans kostuum te maken! Later kreeg haar pak een flinke upgrade met de nieuwste technologie van haar bondgenoot Batman.

# ROBIN

Wonderboy



**DAMIAN WAYNE** is opgevoed als huurmoordenaar, maar besloot dat hij zijn leven niet aan de misdaad wilde wijden. Nu staat hij aan de kant van het goede en is hij trots om Batmans trouwe sidekick Robin te zijn... ook al maken ze soms ruzie!

## INFOFICHE

**ECHTE NAAM:** Damian Wayne

**VAARDIGHEDEN EN SUPERKRACHTEN:** acrobatiek, detectivewerk, gevechtstraining

**WAPENS:** staf, batarangs

**BONDGENOTEN:** Batman, Batgirl

## TOPDETECTIVE

Robin kan goed vechten, zowel met wapens als zonder. Die vaardigheden gebruikt hij om criminelen te vangen. Maar de wonderboy heeft ook uitstekende detectivevaardigheden en kan een schurk opsporen aan de hand van de kleinste aanwijzing.



## WIST JE DAT?

Robin is heel goed in het nadoen van de stemmen van anderen. Dit is erg handig om schurken te verwarren, maar als Robin grapjes uithaalt met Batman, is die laatste daar niet altijd blij mee!

# AQUAMAN

Koning van de zeven zeeën



**WATER BEDEKT ONGEVEER** twee derde van het aardoppervlak, en wie het beheerst, heeft enorme macht. Maak kennis met Aquaman! Hij lijkt menselijk, maar de half-Atlantische superheld kan de zeeën en alle wezens daarin beheersen.

## INFOFICHE

**ECHTE NAAM:** Arthur Curry

**VAARDIGHEDEN EN SUPERKRACHTEN:** beheerst water, communiceert met zeedieren en is supersterk

**WAPENS:** drietand

**BONDGENOTEN:** Wonder Woman, Superman, Batman

## KONING EN BONDGENOOT

Hoewel hij koning van Atlantis is, is Aquaman ook lid van het superheldenteam Justice League. Hij gebruikt zijn krachten om het kwaad te bestrijden, zowel boven als onder de golven!



## WIST JE DAT?

Aquaman groeide niet op in Atlantis. Hij werd opgevoed door een vuurtorenwachter in Maine in de Verenigde Staten! Pas later ontdekte hij dat hij superkrachten had en dat zijn moeder een koningin van Atlantis was.

# SUPERMAN

De man van staal



**BOERENJONGEN CLARK KENT** is verbaasd als hij ontdekt dat hij ongelooflijke krachten heeft. Zijn krachten zijn zo super dat hij de naam Superman krijgt! Nu beschermt hij zijn stad, Metropolis, en strijdt hij overal voor gerechtigheid.

## INFOFICHE

**ECHTE NAAM:** Kal-El en Clark Kent

**VAARDIGHEDEN EN SUPERKRACHTEN:** vliegen, hittezicht, superkracht, röntgenzicht

**WAPENS:** geen, hij is het wapen!

**BONDGENOTEN:** Supergirl, Wonder Woman

## ALIEN-OORSPRONG

Superman krijgt zijn krachten van de gele zon van de aarde. Maar hoe? Clark Kent is eigenlijk een alien van de planeet Krypton! Zijn echte naam is Kal-El en hij kwam als baby op aarde aan.



## WIST JE DAT?

Superman beweegt sneller dan een kogel. Hij kan door muren heen kijken. Hij draagt een onvernietigbare cape. Hij is sterker dan... zowat alles! Maar hij heeft één zwakke plek: het element kryptoniet. Houd dat uit de buurt!

