

QUEST FOR MAKUTA  
DER KAMPF GEGEN MAKUTA  
LA QUÊTE POUR MAKUTA

# BIONICLE™

HET BORDSPEL • DAS BRETTSPIEL • LE JEU DE SOCIÉTÉ

SPELREGELS  
EN VERHAAL

GESCHICHTE UND REGELN

HISTOIRE  
ET  
RÈGLES DE LA QUÊTE



00747





OOIT WAS HET EILAND MATA NUI EEN WAAR PARADIJS. NU IS HET EEN DUISTER EN ANGSTAANJAGEND OORD, GEREGEERD DOOR DE KWADE MAKUTA.

Toch hebben de eilandbewoners 'de Tohunga' hun geloof behouden in de legende van de Bionicle. Volgens deze legende zullen zes machtige krijgers 'de Toa' de bewoners bevrijden van Makuta en zijn handlangers. Het volk van Tohunga vereert en vreest deze Toa en bouwt tempels voor hen in de dorpen. Op een dag komt de legende uit: de zes krijgers spoelen aan op het eiland, ieder in een glanzende ruimtecapsule van onbekende oorsprong.

De Toa moeten nu Mata Nui verkennen en hun zes Krachtmaskers 'de Kanohi' verzamelen. Elk masker dat een Toa vindt, vergroot zijn kennis, kracht en macht. De Turaga, de wijze stamhoofden van Mata Nui, helpen en begeleiden de Toa op hun zoektocht naar de Kanohi over het wijde en ruige landschap.

Pas als alle Krachtmaskers zijn gevonden, kunnen de Toa hun opdracht vervullen om Makuta uit te dagen en het eiland Mata Nui te herstellen in zijn oude glorie.

Mata Nui eiland • Tohunga eilandbewoners • Toa machtige krijgers • Kanohi krachtmaskers • Turaga stamhoofden  
Rahi kwade wezens • Makuta de Kwade Macht



### ONUUA: DE AARDE-TOA

Onua bewaakt het land en grijpt in als het evenwicht wordt verstoord. De Tohunga geloven dat Onua aardbevingen veroorzaakt, als straf voor de dorpelingen als deze hun domein niet goed behandelen.



### TAHU: DE VUUR-TOA

Tahu de vuurgeest is de oudste van de Toa. Hij ontstond toen de planeet werd gevormd. Deze heethoofdige Toa verblijft in het gloeiende binnenste van de Mangai-vulkaan, waar hij glijdt over de lavastromen.

### LEWA: DE LUCHT-TOA

Lewa de luchtgeest is de jongste Toa. Hij beheerst de lucht en de wolken, maar heeft een hekel aan water. Volgens de Tohunga zijn regenbuien het gevolg van botsingen tussen Lewa en Gali, en donderslagen het geluid van hun strijd.



### GALI: DE WATER-TOA

Gali is de enige vrouwelijke Toa. Ondanks haar jonge leeftijd is ze heel wijs. Volgens de Tohunga is zij de bron van het leven. Zij wordt dan ook het meest vereerd.

### KOPAKA: DE IJS-TOA

De ijsgeest Kopaka woont op de winderige flanken van de berg Ihu. Zijn persoonlijkheid past bij zijn ijzelijke verschijning: bars, berekenend en koelbloedig in zijn handelen. Hoewel de Tohunga Kopaka vrezen, zijn ze ook dankbaar voor zijn bescherming tegen Tahu's vuur.



### POHATU: DE STEEN-TOA

De andere Toa hebben een rotsvast vertrouwen in de oude Pohatu. De Tohunga zien hem als de geest die in iedere rots en steen zit en steeds over hen waakt. Ze doen hun best om hem niet boos te maken, want dan kan Pohatu ze met verwoestende aardverschuivingen straffen.

### DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is om te winnen! De winnaar is de eerste speler die een succesvolle aanval weet te lanceren op de kwade Makuta.

Maar eerst moet je Makuta's geheime tempel zien te vinden en de code van het slot kraken met de sleutels die je hebt verzameld. Je zult daarbij hulp krijgen van de goede Turaga en van de Kanohi-krachtmaskers.

Het eiland Mata Nui is verdeeld in 20 gebieden die in elkaar grijpen. Deze gebieden worden in willekeurige volgorde geplaatst naarmate het spel vordert. Op deze manier ontstaat elke keer een ander uitdagend spel en is elk spel weer een nieuwe ontdekkingsreis!

### INHOUD VAN DE DOOS

- 20 in elkaar grijpende Mata Nui borden
- 6 Toa verzamelkaarten
- 12 Turaga fiches
- 24 Kanohi fiches
- 9 Tempelslot-fiches
- 24 Tempelsleutel-fiches
- 57 Kwade Rahi fiches
- 6 Toa pionnen
- 3 dobbelstenen met speciale krachten
- 1 Makuta Tempel
- + Spelregels en Verhaal



STARTBORD

### VOORBEREIDINGEN

Maak eerst de 20 speelborden los. Zoek het startbord en leg dat midden op tafel. Schud de overige 19 speelborden en leg ze omgekeerd op een stapel naast het speelgebied. Maak de fiches los, schud ze en leg ze omgekeerd naast het speelgebied. Je ziet aan de achterkant van de fiches bij welke plaatjes op het bord ze horen.

### HET VASTMAKEN VAN MAKUTA'S KRACHTSTICKER



- Verwijder het papiertje van de sticker en plak de sticker op de onderrand van Makuta's tempel zoals hier staat afgebeeld.
- Let goed op dat de zes op de strook afgebeelde cirkels precies onder de zes openingen op de tempel komen.
- Plak de sticker over de gehele rand zodat beide kanten precies aansluiten.

**POORTVAKKEN**  
*Nieuwe speelborden worden zo toegevoegd dat de poorten aan elkaar grenzen.*

**EEN BORD AANSLUITEN**  
*Nieuwe borden moeten worden aangelegd, zodanig dat de poorten aansluiten.*

**VAKJES VOOR FICHES**  
*Als er een nieuw bord wordt aangelegd, dan worden alle vakjes gevuld met fiches overeenkomstig de afbeeldingen op het bord.*

**PUZZEL VERBINDINGEN**  
*Gebruik de puzzel verbindingen om de verschillende borden in elkaar te passen.*

Iedere speler kiest een Toa en pakt de pion en het verzamelbord die bij deze Toa horen. Plaats je verzamelkaart voor je, met de bovenkant naar jou toe. De fiches die je verzamelt komen hier dicht op zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.

### BEGIN VAN HET SPEL

Gooi met de groene dobbelsteen om te bepalen wie mag beginnen. De speler met het hoogste aantal ogen begint. Het spel gaat met de klok mee.

Alle spelers beginnen hun beurt met de witte dobbelsteen. De overige dobbelstenen komen in de loop van het spel aan bod. Ben je aan de beurt, gooi dan je dobbelsteen en verplaats je Toa-pion het aantal geworpen ogen over het bord.

### Bewegen

- Je mag je Toa-pion horizontaal en verticaal bewegen, maar NIET diagonaal.
- Je mag alle kanten op gaan maar niet in dezelfde beurt heen en weer gaan.
- Je hoeft niet precies het aantal ogen te gooien om op een fiche of een poort te eindigen. Als je bijvoorbeeld vijf gooit, mag je eerder stoppen om op een fiche te landen.
- De borden mogen op elke manier worden geplaatst, zolang de poorten aansluiten (zie afbeelding). Bekijk een nieuw speelbord zorgvuldig. Je kunt er voordeel bij hebben om het bord op een bepaalde manier te plaatsen.
- Een eenmaal geplaatst bord mag niet meer worden verschoven.
- Elke keer als een speler op een poortvak eindigt, wordt een nieuw bord toegevoegd. Op deze manier wordt het speelveld groter en kunnen de spelers het eiland verkennen.
- Als er een bord wordt toegevoegd, worden alle vakjes gevuld met fiches overeenkomstig de afbeeldingen op het bord.



PLAATS DE POORTEN TEGENOVER ELKAAR



DEZE MOGEN NIET ZO GEPLAATST WORDEN



AANSLUITEN OP DEZE MANIER MAG



#### HET MAKUTA-BORD

Voeg je het Makuta-bord toe, plaats dan één tempelslotfiche open op het toegangsvak dat grenst aan het poortvak waar je het bord aan hebt vastgemaakt. Telkens wanneer er een bord wordt vastgemaakt aan het Makuta-bord, komt er één Tempelslot-fiche op het toegangsvak.

Plaats Makuta's tempel in het midden van het bord en zorg ervoor dat elk kleursegment voor een poort staat.

#### Op een poort landen

Als je op een toegangspoort landt, mag je het tempelslotfiche omdraaien. Het blijft daarna open liggen zodat alle spelers het kunnen zien. Op het slot staat een code van drie symbolen. Je hebt drie sleutelfiches nodig die overeenkomen met deze slotcode om Makuta te kunnen uitdagen, en zo misschien het spel te winnen.

JE MAG MAKUTA'S TEMPEL VANUIT ELKE RICHTING BENADEREN



HET PLAATSEN VAN DE TEMPEL

DE TOEGANGSVAKKEN



TEPELSLOTFICHE  
MET OP DE ANDERE  
KANT EEN  
COMBINATIE  
VAN DRIE  
SYMBOLLEN




SLEUTELFICHE MET  
OP DE ANDERE KANT  
EEN SLEUTEL-  
SYMBOOL



DIT SLEUTEL-  
SYMBOOL  
KAN VOOR  
ELK ANDER  
SYMBOOL  
WORDEN  
GEBRUIKT

### SLOTEN EN SLEUTELS

Je verzamelt sleutelfiches door over het speelveld te reizen. Elk toegangsslot heeft een eigen geheime combinatie. Je weet dus van tevoren niet welke sleutels je moet verzamelen. Probeer daarom sleutels te bemachtigen voor sloten die al openliggen. Of je kunt Makuta vanuit een andere toegang proberen aan te vallen.

Een sleutelfiche met een geel symbool  geldt als joker. Het vervangt ieder ander symbool en je kunt ze onbeperkt inzetten. Je moet natuurlijk wel het geluk hebben ze te vinden! Je mag maar drie sleutelfiches tegelijk bezitten. Als je er drie hebt, mag je een nieuw fiche bekijken en eventueel inruilen tegen een oud sleutelfiche. Dit fiche wordt omgekeerd geplaatst op het beginvak.

### KANOHI EN TURAGA

De Kanohi- en Turaga-fiches zorgen ervoor dat je slimmer, sneller of krachtiger wordt.

Je mag maximaal vier Kanohi-fiches bezitten en niet tegelijk zowel Kakama als Kaukau. Als je te veel maskers verovert, moet je de overvloedige terugplaatsen op het beginvak. Alle Kanohi- en Turaga-fiches zien er van achteren hetzelfde uit. Pas bij het omdraaien zie je welke kracht je erbij hebt!



### DE KANOHI-FICHES

De Toa zoeken de Kanohi-krachtmaskers als hulpmiddel bij hun avonturen. Hoewel een Kanohi in de eerste plaats bij één bepaalde Toa hoort, staan alle maskers ter beschikking van de verschillende Toa.



### KANOHI AKAKU

Verleent het vermogen om de fiches van een andere speler te zien en er één weg te pakken. Hiervoor moet je op een vak terecht komen waar al een andere speler staat. Eenmaal gebruikt, wordt deze Kanohi omgekeerd op het beginvak gelegd. De speler gooit nog een keer om te ontsnappen.



### KANOHI HAU

Dit masker geeft de kracht van bescherming. Zolang je het hebt, mag je bij een aanval vijf punten optellen bij je worp.



### KANOHI KAKAMA

Dit masker geeft de kracht van snelheid. Je mag iedere beurt de rode dobbelsteen gebruiken in plaats van de witte, zowel bij aanvallen en om je te verplaatsen.



### KANOHI KAUKAU

Hiermee kun je ver reizen. Je mag, zolang je dit masker hebt, iedere beurt de groene dobbelsteen gebruiken in plaats van de witte bij aanvallen en om je te verplaatsen.



### KANOHI MIRU

Verleent het vermogen van gewichtloosheid. Hierdoor kun je in een keer zweven naar elk willekeurig vak op het speelveld. Leg na gebruik deze Kanohi omgekeerd weer op het beginvak.



### KANOHI PAKARI

Dit masker geeft extra kracht. Tel bij elke aanval tien punten op bij je worp.

### TURAGA

De Turaga verlenen een Toa extra kracht. Elke Turaga in het bezit van een speler verhoogt de waarde van zijn worp bij een duel.

Je mag maximaal twee Turaga-fiches tegelijk bezitten. Een Turaga die hoort bij jouw Toa levert bij een duel zelfs tien extra punten op. Een Turaga die niet hoort bij jouw Toa levert bij een duel vijf extra punten op.

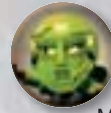
Om een fiche te veroveren moet je eindigen op een vak met een fiche. Dit mag in minder stappen dan het aantal ogen dat je geworpen hebt. Maar eenmaal gestopt mag je die beurt niet verder lopen.

Heb je al het maximum aantal Turaga-fiches en verover je er nog een, dan mag je dat bekijken. Als je het wilt houden, moet je een ander Turaga-fiche opgeven. Dat fiche belandt omgekeerd op het beginvak.



### DE TURAGA-FICHES

Deze fiches stellen de Turaga voor: de hoofdmannen van de zes Tohunga-stammen. De Turaga helpen de Toa en houden de legende van Mata Nui in ere.



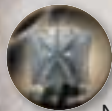
### MATAU, TURAGA VAN LE-KORO; hoort bij de Toa Lewa

Matau is de leider van Lewa's Tohunga. Hij staat bekend om zijn grappen, maar hij is ook een dappere krijger die zijn functie als beschermer van de legende van Lewa ernstig opvat. Door zijn prettige karakter geniet hij een grote loyaliteit.



**NOKAMA, TURAGA VAN GA-KORO;**  
**hoort bij de Toa Gali**

Nokama, Turaga van de stam die trouw gezworen heeft aan Gali, weet bijna evenveel van oceanen, rivieren en meren als de Gali-Toa zelf. Ze zegt weinig maar de andere Turaga respecteren haar gezonde verstand.



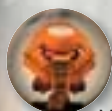
**NUJU, TURAGA VAN KO-KORO;**  
**hoort bij de Toa Kopaka**

Nuju, de IJs-Turaga lijkt misschien hooghartig en koud, maar dat is schijn. Hij laat gewoon zijn sterke daden voor zichzelf spreken.



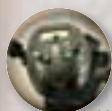
**ONEWA, TURAGA VAN PO-KORO;**  
**hoort bij de Toa Pohatu**

Onewa is de Turaga van de Steen-stam, die het leven makkelijk opvat. Bij zijn vrienden staat hij bekend als de Scheidsrechter, vanwege zijn tijd om beslissingen te nemen. Maar wat hij beslist is altijd juist.



**VAKAMA, TURAGA VAN TA-KORO;**  
**hoort bij de Toa Tahu**

Vakama staat bekend om zijn opvliegende aard en zijn grote dapperheid, ongeacht het gevaar. Hij bewondert en beschermt iedereen die moed betoont. Hij gebruikt een antieke vuurstaf ter ere van Tahu, zijn Toa.



**WHENUA, TURAGA VAN ONU-KORO;**  
**hoort bij de Toa Onua**

Whenua houdt toezicht op het werk in het grote onderaardse tunnelstelsel en in de steengroeve van Onu-Koru. Hij ziet problemen een dag van tevoren aankomen en is altijd bereid anderen te helpen.

## RAHI

De Rahi zijn de kwade wezens die het eiland Mata Nui bewonen. Zij staan in dienst van de duistere en ontzagwekkende heerschappij van Makuta. Ze bevinden zich rond de Turaga-, Kanohi- en Tempel-fiches en soms bij de poorten die toegang verlenen tot verschillende delen van het eiland. Je kunt niet over een Rahi heen lopen. Soms is het mogelijk eromheen te gaan. Om een Rahi aan te vallen moet je op een vak komen met een Rahi-fiche.

## Aanvallen

Als je op een Rahi komt, ben je verplicht hem tot een duel uit te dagen. Draai het fiche om zodat zijn sterkte zichtbaar wordt. Je moet het nummer in één enkele worp zien te overtreffen.

Je valt bijvoorbeeld een Rahi Tijger aan met een waarde van 18. Je gooit met de dobbelsteen die je op dat moment gebruikt. Daarbij tel je alle punten op van de Turaga- en Kanohi-fiches die je op dat moment hebt. Stel, je bent Toa Tahu en je hebt:

Kanohi	Pakari	= +10
Turaga	Vakama	= +10
Turaga	Whenua	= +5

**Bij een worp van bijvoorbeeld** **4**

**heb je nu  $4+10+10+5=$  29 punten.**

Wanneer je de waarde van een Rahi kent, kun je elke combinatie van Turaga en Kanohi gebruiken om hem te verslaan. Gebruik zo weinig mogelijk krachten, anders weten je tegenstanders welke fiches jij op je verzamelkaart hebt. Iemand die de Kanohi Akaku heeft, kan immers een van jouw fiches wegnemen!



## RAHI STEEKMUG

Een Rahi van lagere rang, die in de beginfase van het spel storend kan zijn. **Waarde tussen 1 en 7.**



## RAHI SCHORPIOEN

Deze Rahi kan behoorlijk lastig zijn als je geen Turaga of Kanohi hebt. **Waarde tussen 7 en 13.**



## RAHI TIJGER

Deze moet je zeker vermijden zolang je geen Turaga of Kanohi hebt. **Waarde tussen 13 en 20.**

## Een aanval winnen

Als je meer punten hebt dan de waarde van de Rahi, heb je de aanval gewonnen. De Rahi wordt van het bord verwijderd en doet niet langer mee. Je blijft aan de beurt.

Je mag meerdere aanvallen per beurt uitvoeren om sneller over het bord te bewegen, of om voorbij de Rahi te komen en te veroveren wat hij bewaakt.

## Een aanval verliezen

Heb je minder punten dan de Rahi, dan verlies je de aanval. Je raakt direct een Tempelsleutel kwijt of een Turaga of Kanohi als je die hebt. De speler links van jou bepaalt welk fiche wordt weggehaald. Dit verdwijnt onder de Rahi, die open op het bord blijft liggen.

Ga één vak terug in de richting vanwaar je kwam.

## Bij een gelijkspel

Als het aantal ogen van jou en de Rahi even hoog is, gebeurt er verder niets. Alleen moet je weer één vak teruggaan in de richting vanwaar je kwam. Je raakt geen fiche kwijt.

## MAKUTA AANVALLEN

Als je op een Tempelslot terechtkomt en je hebt de drie juiste sleutels (zie sloten en sleutels), mag je Makuta tot een duel uitdagen.

Dit gaat in twee fasen:

## Eerste fase

Bepaal de kracht van Makuta. Gooi hiervoor eenmaal met de witte dobbelsteen en draai Makuta's tempel evenveel keer met de klok mee als het aantal ogen dat je hebt geworpen. Elk kleursegment telt voor één draai.

Na het draaien verschijnt er een kleursegment voor je. Aan



de hand hiervan kun je de kracht van Makuta vaststellen volgens dit schema:

	18 PUNTEN
	20 PUNTEN
	21 PUNTEN
	22 PUNTEN
	23 PUNTEN
	24 PUNTEN

### Tweede fase

Makuta aanvallen gaat op dezelfde wijze als een Rahi aanvallen. Alleen is het risico veel groter, aangezien Makuta veel machtiger is dan welke Rahi dan ook.

Werp de dobbelsteen die je gebruikt en tel er de punten bij op die jouw Turaga- en Kanohi-fiches verlenen. Je moet meer punten halen dan Makuta's kracht.

### Bij gelijkspel of verlies

Dan heb je de aanval verloren. Je raakt direct één Tempelsleutel of Turaga- of Kanohi-fiche kwijt (als je er een hebt). De speler links van je maakt de keuze welk fiche omgekeerd onder het beginvak wordt geplaatst.

Deze speler mag bovendien jouw Toa-pion verplaatsen naar een willekeurig vak op het spelveld dat niet is ingenomen door een andere speler of fiche.

### ALS JE HOGER GOOIT

Dan heb de aanval gewonnen en ben je ...  
...WINNAAR VAN HET SPEL!

### Let op

- Fiches die teruggeplaatst worden op het beginvak komen omgekeerd te liggen.
- Het beginvak telt bij het lopen als één vak.
- Kom je op het beginvak terecht, dan mag je zonder te kijken een van de daar gelegde fiches pakken.
- Een Toa kan alleen via een poort van het ene naar het andere borddeel van het spel bewegen.
- De verschillende bordes mogen op elke manier worden verbonden, zolang de poorten aansluiten.
- Een bord plaatsen is van strategisch belang. Door een bord in een bepaalde richting te leggen, kun je bijvoorbeeld de weg blokkeren voor een andere Toa, of het bereiken van een Kanohi of een sleutel voor jezelf makkelijker maken.

### VOOR JONGERE SPELERS

Dankzij deze opmerkingen zullen jongere spelers en degenen die niet bekend zijn met de Legende van de Bionicle sneller aan de slag kunnen. Zorg er wel voor dat je de Bionicle Spelregels erop naslaat voor alle details.

- Begin met de witte dobbelsteen. Bewegen mag zijwaarts en op en neer.
- Een precieze worp is niet nodig om op een bepaalde plek te komen (je mag hoger gooien).
- Elke keer dat een speler op een poort terechtkomt, mag hij een bord toevoegen.
- Om een poort van de tempel te bezoeken en Makuta aan te vallen, heb je drie sleutelfiches nodig.
- Je mag maximaal drie sleutelfiches tegelijk bezitten.
- Turaga- en Kanohi-fiches verlenen extra kracht.
- Je mag maximaal vier Kanohi tegelijk bezitten.

- Je mag maximaal twee Turaga tegelijk bezitten.
- Om Makuta aan te vallen, heb je de juiste combinatie van sleutels nodig.

### TEN SLOTTE

Winnen is niet alles en deze spelregels zijn niet heilig. Zolang alle spelers het eens zijn over hoe ze het spel willen spelen, kun je soepel omgaan met de regels en ze desgewenst aanpassen. Het gaat erom plezier te hebben!

### MAKERS

Spelontwerp: Terry Miller

Ontwikkeling: Sheri Miller-Robinette, Terry Miller

Verpakking en grafisch ontwerp: Terry Miller Associates USA





DIE INSEL MATA NUI WAR EINST EIN PARADIES AUF ERDEN. JETZT EIN ORT DER DUNKELHEIT UND DER FURCHT, WIRD SIE VOM BÖSEN MAKUTA BEHERRSCHT.

Die Tohunga, die Bewohner der Insel, haben jedoch dank der Legenden des Bionicle nie die Hoffnung verloren. Die Legenden verkünden, dass sechs mächtige Helden, die so genannten Toa, die Tohunga von Makuta und seinen finsternen Untieren befreien werden. Die Tohunga beten die Toa voller Ehrfurcht und Furcht an und errichten zu deren Ehren Schreine in ihren Dörfern.

Der Tag, von dem die Legenden kündeten, bricht an. Die sechs Helden sind auf der Insel angekommen. Jeder von ihnen wurde in einem glitzernden Behältnis unbekannter Herkunft an die Küste gespült.

Jetzt müssen die Toa Mata Nui erforschen und die sechs großen Masken der Macht finden, die als die Kanohi bekannt sind. Jede gefundene Maske erhöht ihr Wissen, ihre Geschwindigkeit und ihre Macht. Die Turaga, die weisen Stammeshäuptlinge von Mata Nui, unterstützen und helfen den Toa bei ihrer heiligen Aufgabe, die Täler und Berge von Mata Nui nach den Kanohi zu durchsuchen.

Erst wenn alle großen Masken gefunden wurden, werden die Toa dazu bereit sein, ihr Schicksal zu erfüllen und Makuta herauszufordern. Erst dann wird es ihnen möglich sein, das paradiesische Mata Nui vergangener Tage wiederherzustellen.

**Mata Nui** Eine Insel • **Tohunga** Die Inselbewohner • **Toa** Mächtige Helden • **Kanohi** Masken der Macht  
**Turaga** Stammeshäuptlinge • **Rahi** Böse Kreaturen • **Makuta** Der böse Herrscher der Insel

### ONUWA - DER TOA DER ERDE

Onua, der Toa der Erde, wacht über das Land und greift ein, wenn das Gleichgewicht bedroht wird. Die Tohunga sind der Überzeugung, dass Onua für die Entstehung von Erdbeben verantwortlich ist. Für sie sind Erdbeben ein Zeichen dafür, dass Onua mit der Art, wie die Tohunga für die Erde Sorge tragen, unzufrieden ist.



### TAHU - DER TOA DES FEUERS

Tahu ist der Älteste der Toa. Er ist entstanden, als sich der Planet selbst formte. Der hitzköpfige Tahu haust in den feurigen Tiefen des Vulkans Mangai und nutzt sein unglaubliches Balancegefühl oft, um ein wenig auf der strömenden Lava zu surfen.



### LEWA - DER TOA DER LUFT

Lewa ist der jüngste der Toa und der Geist der Luft. Er kontrolliert den Wind und die Wolken und hasst das Wasser. Die Tohunga sind der Ansicht, dass der Regen ein Ergebnis des ewigen Streits zwischen Lewa und Gali ist. Sie halten den Donner für das Geräusch ihrer Kämpfe.



### GALI - DIE TOA DER WASSER

Gali ist die einzige weibliche Toa im Kreis der sechs. Obwohl noch jung, ist sie dennoch sehr weise. Die Tohunga sind der Ansicht, dass sie eine Hüterin ist, die das Leben an und für sich nährt. Daher verehren sie sie mehr als alle anderen Toa.



### KOPAKA - DER TOA DES EISES

Kopaka ist der Geist des Eises und daher auf den stets schneebedeckten Hängen des Berges Ihu heimisch. Seine Persönlichkeit spiegelt das von ihm verkörperte Element wider. Er hat ein eisiges Auftreten, ist schroff, kalkulierend, und all seine Aktionen künden von eis kalter Berechnung. Obwohl sich die Tohunga vor Kopakas großer Macht fürchten, schätzen sie seine Kräfte auch, weil er sie vor Tahus Feuer schützt.



### POHATU - DER TOA DES STEINS

Pohatu ist der uralte Toa des Steins und bei allen anderen Toa beliebt. Er ist der verlässliche Fels, auf den jeder bauen kann. Die Tohunga verehren Pohatu als den Geist, der in jedem Felsen und Stein haust und beständig über sie wacht. Sie achten stets darauf, ihn nicht zu verärgern, da sie große Angst vor den tödlichen Erdbeben haben, die Pohatu in seinem Zorn auslösen kann.



### DAS ZIEL DES SPIELS

Wie bei fast jedem anderen Spiel auch besteht das Ziel darin, zu gewinnen! Sieger ist der von euch, der es zuerst schafft, den bösen Makuta herauszufordern und zu besiegen.

Zuerst gilt es, Makutas geheimen Tempel zu finden. Dann muss man die Kombination des Schlosses enthüllen, das den Einlass in den Tempel verhindert. Der nächste Schritt besteht darin, die drei korrekten Schlüssel für das Schloss zu bekommen, es zu öffnen und Makuta herauszufordern. Ihr seid bei dieser Aufgabe jedoch keineswegs auf euch allein gestellt. Die guten Turaga werden euch unterstützen, und die Kanohi verleihen euch besondere Kräfte.

Mata Nui besteht aus 20 Landschaften, die im Verlauf des Spiels in zufälliger Reihenfolge aneinander gelegt werden.

Auf diesem Weg stellt jedes neue Spiel eine neue Entdeckungsreise dar. Das Spielbrett ändert sich also jedes Mal, wenn ihr spielt!

### INHALT DER SPIELSCHACHETEL

- 20 Landschaften der Insel Mata Nui
- 6 Sammelbretter der Toa
- 12 Turaga (Scheiben)
- 24 Kanohi (Scheiben)
- 9 Schlösser (Scheiben)
- 24 Schlüssel (Scheiben)
- 57 Rahi (Scheiben)
- 6 Toa (Figuren)
- 3 spezielle Würfel
- Regeln und Geschichte
- 1 Tempel des Makuta





**DIE START-LANDSCHAFT**

### DIE VORBEREITUNG

Nimm die 20 Landschaften zur Hand. Suche die Start-Landschaft und lege sie in die Mitte des Spieltisches. Dann mischst du die verbleibenden 19 Landschaften und stapelst sie verdeckt am Rand des Tisches.

Als Nächstes nimmst du die Scheiben, mischst sie ebenfalls und legst sie verdeckt an den Rand des Tisches. Auf ihrer Rückseite befinden sich Bilder, die du auch auf den Landschaften sehen kannst. Wenn du die Spielsteine so auflegst, dass diese Bilder zu sehen sind, liegen sie verdeckt. Jeder von euch wählt einen Toa und nimmt sich die dazu passende Figur und ein Sammelbrett. Lege das Sammelbrett vor dir hin. Wenn du im Verlauf des Spieles Scheiben sammelst, platzierst du sie verdeckt auf dem Sammelbrett, also so, dass die anderen Spieler nur die Rückseite deiner Scheiben sehen können.

### WIE MAN MAKUTAS MACHTSTREIFEN ANBRINGT



- Löse den Schutzstreifen von der Rückseite ab und klebe den Streifen wie dargestellt am unteren Rand von Makutas Tempel an.
- Achte darauf, dass sich die sechs aufgemalten Symbole auf der gleichen Höhe wie die sechs Löcher in Makutas Tempel befinden.
- Wickle den Streifen rund um den Tempel, so dass die beiden Enden des Streifens zusammentreffen. Sobald die Position des Streifens passt, drückst du ihn fest an.

### DAS SPIEL BEGINNT

Jeder würfelt einmal mit dem GRÜNEN Würfel. Wer das höchste Resultat erzielt, fängt an. Danach geht es weiter im Uhrzeigersinn. ALLE Spieler beginnen das Spiel mit dem weißen Würfel. Die anderen Würfel werden erst im weiteren Verlauf des Spiels verwendet.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und ziehst deinen Toa (Helden) eine entsprechende Anzahl an Feldern.

### ANSCHLUSSFELDER

Neue Landschaften müssen so platziert werden, dass sie an ein Anschlussfeld grenzen.

### TYPISCHES SPIELBRETT

Wenn man eine neue Landschaft auf dem Spieltisch platziert, kann man sie dabei beliebig drehen, solange ein Anschlussfeld der neuen Landschaft an jenes grenzt, auf dem sich dein Toa befindet.

### SPIELSTEINFELDER

Wenn eine neue Landschaft auf dem Tisch platziert wird, werden auf die Spielsteinfelder entsprechend bedruckte Scheiben gelegt.

### GEZACKTE RÄNDER

Die gezackten Ränder verhindern, dass die aneinander gefügten Landschaften verrutschen.

### Die Bewegung

- Du darfst deinen Toa waagrecht und senkrecht, aber nicht schräg (diagonal) ziehen.
- Du darfst dich in jede beliebige Richtung bewegen, aber nicht innerhalb eines Zuges vorwärts UND zurück.
- Um auf einer Scheibe oder einem Anschlussfeld zu landen, ist kein genau passendes Würfelergebnis nötig. Wenn du beispielsweise eine 5 würfelst und eine Scheibe erreichen willst, die zwei Felder entfernt ist, kannst du deine Bewegung dort beenden.
- Sobald du deine Bewegung beendet hast, darfst du dich nicht weiterbewegen, um die verbleibenden Punkte deines Würfelergebnisses auszuschöpfen, wenn du nicht durch eine andere Regel dazu aufgefordert wirst.
- Wenn du auf einem Anschlussfeld landest, nimmst du die nächste verdeckte Landschaft vom Stapel und legst sie so an, dass eines ihrer Anschlussfelder an das Anschlussfeld grenzt, auf dem dein Toa gerade steht.
- Du kannst die neue Landschaft beliebig drehen, bevor du sie anfügst, solange die beiden Anschlussfelder aneinander passen (siehe Abbildung). Du solltest dir die neue Landschaft sorgfältig ansehen, bevor du sie anlegst. Je nachdem, wie du sie platzierst, können sich Vor- oder Nachteile für dich und die anderen Spieler ergeben.

- Nachdem eine Landschaft einmal angefügt wurde, darf ihre Position und Ausrichtung nicht mehr verändert werden.

JEDES MAL, wenn ein Spieler mit seinem Toa auf ein Anschlussfeld zieht, wird eine neue Landschaft angefügt. Auf diese Weise wird das eigentliche Spielbrett immer größer, während ihr die Insel erforscht.

- Auf allen Feldern werden Scheiben verdeckt gelegt.

Die Abbildungen auf der Rückseite der Scheiben müssen dabei mit den Abbildungen auf den Feldern übereinstimmen.



**ANSCHLUSSFELD AN ANSCHLUSSFELD LEGEN**



SO DARF MAN DIE LANDSCHAFTEN NICHT ANLEGEN.



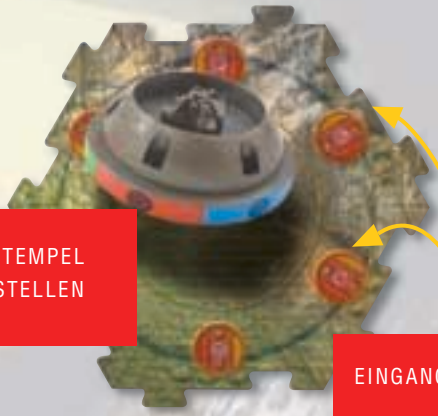
DIE RECHTE LANDSCHAFT DARF SO ANGELEGT WERDEN, WENN DU MIT DEINEM TOA AUF DEM ANSCHLUSSFELD STEHST, AUF DAS DER PFEIL ZEIGT.



### MAKUTAS LANDSCHAFT

Wenn Makutas Landschaft angelegt wird, platzierst du auch ein Schloss auf das Eingangsfeld, das an das Anschlussfeld grenzt, auf dem dein Toa steht. Jedes Mal, wenn eine weitere Landschaft an Makutas Landschaft anschließt, wird ein Schloss auf dem entsprechenden Eingangsfeld platziert. Makutas Tempel wird in der Mitte von Makutas Landschaft aufgestellt. Achte darauf, dass jeder der sechs farbigen Abschnitte von Makutas Tempel genau in Richtung von einem der Eingangsfelder zeigt.

DEN TEMPEL AUFSTELLEN



EINGANGSFELDER

DU KANNST AUS MEHREREN RICHTUNGEN IN MAKUTAS TEMPEL GELANGEN.



### Die Schlösser

Sobald du mit deinem Toa auf ein Schloss ziehst, darfst du es aufdecken. Das Schloss bleibt aufgedeckt, damit ihr es alle sehen könnt. Auf ihm befinden sich drei Symbole. Um das Schloss zu öffnen, benötigst du die drei Schlüssel mit den drei Symbolen. Nur wenn es dir gelingt, eines der Schlösser zu öffnen, kannst du in Makutas Tempel vordringen und ihn herausfordern. Nur wenn du ihn bezwingst, kannst du das Spiel gewinnen.

### SCHLOSS UND SCHLÜSSEL

Du sammelt Schlüssel, die auf den Landschaften liegen. Jedes Schloss hat andere, zu Spielbeginn unbekannte Symbole. Du weißt also anfangs nicht, welche Schlüssel du benötigst. Versuche Schlüssel zu finden, die zu den bereits aufgedeckten Schlössern passen. Du kannst auch probieren, Makuta aus einer anderen Richtung herauszufordern. Das





SCHLOSS MIT DER KOMBINATION DER DREI NOTWENDIGEN SCHLÜSSEL AUF DER RÜCKSEITE



SCHLÜSSEL MIT SEINEM SYMBOL AUF DER RÜCKSEITE



DIESES SYMBOL EINES SCHLÜSSELS KANN JEDES ANDERE SCHLÜSSEL-SYMBOL ERSETZEN

heißt, du kannst versuchen, ein neues Schloss aufzudecken. Ein Schlüssel mit einem gelben  kann jeden anderen Schlüssel ersetzen. Wenn du also das unwahrscheinliche Glück hättest, drei Schlüssel mit einem  zu finden, könntest du damit jedes beliebige Schloss öffnen. Du darfst höchstens drei Schlüssel besitzen! Wenn du bereits über drei Schlüssel verfügst und auf ein Feld mit einem Schlüssel ziehst, kannst du ihn aufdecken und dann entscheiden, ob du ihn mitnehmen möchtest. Du musst dann einen anderen Schlüssel verdeckt auf dem Startfeld ablegen.

### KANOHI UND TURAGA

Im Verlauf des Spieles solltest du die Kanohi und Turaga sammeln. Sie helfen dir, weiser, schneller und mächtiger zu werden.

Du darfst maximal vier Kanohi gleichzeitig besitzen. Hebst du eine zusätzliche Maske auf, musst du eine überschüssige Kanohi verdeckt auf dem Startfeld ablegen. Zudem darfst du von den Kanohi entweder nur die Kakama oder die Kaukau besitzen und niemals beide gleichzeitig. Die Kanohi und Turaga haben alle die gleiche Rückseite. Erst wenn du sie aufdeckst, erkennst du, über welche Kräfte die Scheibe verfügt.



#### DIE KANOHI

Die Toa suchen nach den Kanohi, den sechs großen Masken der Macht. Sie helfen ihnen, ihre Aufgabe zu erfüllen. Zwar ist jede der sechs Masken hauptsächlich für einen der sechs Toa bestimmt, aber dennoch kann jeder der Toa die Macht aller Masken nutzen.



#### KANOHI AKAKU

Die Maske gestattet es dir, die Scheiben eines anderen Spielers anzusehen und dir eine davon zu nehmen! Um die Maske einzusetzen, musst du genau auf dem Feld landen, auf dem ein anderer Spieler steht. **Sobald du die Maske verwendet hast, legst du die Kanohi verdeckt auf dem Startfeld ab. Dann würfelst du erneut und fliehst so viele Felder von deinem Opfer weg, wie du gewürfelt hast.**



#### KANOHI HAU

Diese Maske schützt dich! Solange du sie besitzt, darfst du bei jeder Herausforderung +5 zu deinem Würfelergebnis addieren.



#### KANOHI KAKAMA

Die Kakama verleiht Geschwindigkeit! Solange du die Maske besitzt, verwendest du zur Bewegung und bei jeder Herausforderung den roten Würfel anstelle des weißen.



#### KANOHI KAUKAU

Diese Maske verfügt über die Macht, große Distanzen zu überwinden! Solange du die Maske besitzt, verwendest du zur Bewegung und bei jeder Herausforderung den grünen Würfel anstelle des weißen.



#### KANOHI MIRU

Die Maske lässt dich schweben! Du kannst die Maske einsetzen, um auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett zu schweben. **Danach legst du die Maske verdeckt in dem Startfeld ab.**



#### KANOHI PAKARI

Diese Maske verleiht dir unglaubliche Stärke! Solange du sie besitzt, darfst du bei jeder Herausforderung +10 zu deinem Würfelergebnis addieren.

### TURAGA

Die Turaga erhöhen die Macht eines Toa. Jeder Turaga in deinem Besitz ergibt einen Bonus, der zu deinem Würfelergebnis bei einer Herausforderung addiert wird. Du darfst höchstens zwei Turaga gleichzeitig besitzen.

Um eine Scheibe aufzunehmen, musst du deine Begegnung auf dem Feld mit der Scheibe beenden. Auch wenn du höher gewürfelt hast, kannst du deine Begegnung auf dem Feld mit der Scheibe beenden. Du musst also nicht dein ganzes Würfelergebnis ausnutzen. Du darfst dich jedoch in diesem Zug nicht weiterbewegen.

Wenn du bereits über zwei Turaga verfügst und auf ein Feld mit einem Turaga ziehst, kannst du ihn aufdecken und dann entscheiden, ob du ihn mitnehmen möchtest. Du musst dafür einen anderen Turaga ablegen. Er wird verdeckt auf das Startfeld gelegt.

Für jeden Turaga in deinem Besitz, der zu deinem Toa gehört, addierst du bei einer Herausforderung +10. Für jeden anderen Turaga in deinem Besitz addierst du nur +5.



### DIE TURAGA

Diese Scheiben repräsentieren die Häuptlinge der auf der Insel lebenden Tohunga. Die Turaga dienen den Toa und sorgen dafür, dass die Legenden von Mata Nui von Generation zu Generation überliefert werden.

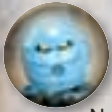


#### MATAU, TURAGA DER LE-KORO, TOA LEWA

**Matau ist der Häuptling der Tohunga**, die Lewa dienen. Er ist oft verschmutzt und bekannt für seine gelungenen Streiche. Wenn es jedoch darum geht, Lewas Legende zu behüten und zu bewahren, ist er ein ernsthafter, großer



und tapferer Krieger. Dank seiner umgänglichen Art dienen ihm die Tohunga, ohne zu zögern.



**NOKAMA, TURAGA DER GA-KORO,  
TOA GALI**

Nokama ist die Anführerin der Tohunga, die Gali dienen. Sie weiß mehr über die Ozeane, Flüsse und Seen als jedes andere Wesen bis auf die Toa selbst. Nokama ist eine schweigsame Anführerin, und alle Tohunga respektieren sie für ihre klaren, logischen Gedanken.



**NUJU, TURAGA DER KO-KORO,  
TOA KOPAKA**

Nuju, der Häuptling der Tohunga des Eises, scheint manchmal abgehoben und kaltschnäuzig zu sein, aber das ist alles andere als wahr. Er zieht es einfach vor, nicht viel zu sprechen und seine Handlungen und großzügigen Taten für sich selbst sprechen zu lassen.



**ONEWA, TURAGA DER PO-KORO,  
TOA POHATU**

Onewa ist der Häuptling des umgänglichen und freundlichen Steinclans. Seine Freunde gaben ihm den Spitznamen „Der Schiedsrichter“. Er nimmt sich viel Zeit für seine Entscheidungen. Wenn er eine Entscheidung trifft, gibt es keinen Zweifel daran, dass sie korrekt ist.



**VAKAMA, TURAGA DER TA-KORO,  
TOA TAHU**

Vakama ist für sein aufbrausendes Temperament ebenso bekannt wie für seinen unerschütterlichen Mut, den er auch angesichts ungünstigster Umstände zeigt. Er bewundert und beschützt alle, die Mut beweisen. Im Kampf schwingt er einen alten Feuerstecken, ein Zeichen zu Ehren seines Toa Tahu.



**WHENUA, TURAGA DER ONO-KORO,  
TOA ONUA**

Whenua kümmert sich um alle Probleme in der großen Tunnelanlage und der Mine der Onu-Koro. Oft erkennt er Probleme schon lange, bevor sie tatsächlich auftreten. Er ist jederzeit bereit, jenen zu helfen, die seine Hilfe benötigen.

**RAHI**

Die Rahi sind die bösen Kreaturen, die auf Mata Nui hausen. Sie dienen dem bösen Makuta und verteidigen seine dunkle Schreckensherrschaft. Du wirst vor allem rund um die Turaga, Kanohi und Schlüssel auf sie treffen. Auch in der Nähe der Anschlussfelder zwischen den einzelnen Landschaften der Insel treiben sie sich manchmal herum.

Du kannst nie über ein Feld hinwegziehen, auf dem sich ein Rahi befindet. Es ist jedoch manchmal möglich, sie zu umgehen. Um einen Rahi herauszufordern, musst du auf das Feld ziehen, auf dem sich der Rahi befindet. Wenn du ziehst und deine Bewegung dabei über ein Feld mit einem Rahi führst, musst du deine Bewegung beenden und den Rahi herausfordern. Dadurch endet auch deine Bewegung. Du darfst die verbleibenden Bewegungspunkte nach dem Kampf gegen den Rahi nicht aufbrauchen.

**Herausforderung**

Wenn du auf ein Feld mit einem Rahi ziehst, kommt es auf jeden Fall zu einer Herausforderung. Decke den Rahi auf, um seine Stärke zu erfahren. Du musst diesen Wert mit einem Würfelwurf schlagen!

Ein Beispiel: Du spielst eine Herausforderung gegen einen Tiger mit Stärke 18.

Bei einer Herausforderung würfelst du mit dem gleichen Würfel, den du momentan für die Bewegung verwendest. Zu dem Ergebnis auf den Wurf addierst du deine Boni durch die Turaga und Kanohi, die du besitzt.

Setzen wir unser Beispiel fort:

Du bist der Toa Tahu und verfügst über folgende Scheiben:

<b>Kanohi</b>	<b>Pakari</b>	<b>= +10</b>
<b>Turaga</b>	<b>Vakama</b>	<b>= +10</b>
<b>Turaga</b>	<b>Whenua</b>	<b>= +5</b>

**Du würfelst eine 4 und erzielst ein Endergebnis von 29. Du hast also die Herausforderung gewonnen**

Wenn du den Rahi aufgedeckt hast (und so seine Stärke kennst), musst du vor dem Würfeln erklären, welche Kanohi und Turaga du bei der Herausforderung einsetzt. Du solltest nur so viele einsetzen, wie zum Sieg nötig sind. So bleiben die restlichen Scheiben auf deinem Sammelbrett ein Geheimnis für die anderen Spieler. Denke immer daran, dass ja einer der anderen Spieler über die Kanohi Akaku verfügen könnte!!!



**RAHI MOSKITO**

Ein Moskito ist ein äußerst schwacher Gegner, der dir nur zu Beginn deines Abenteuers gefährlich werden kann.

**Stärke zwischen 1 und 7**



**RAHI SKORPION**

Der Skorpion ist relativ gefährlich. Vor allem, wenn du noch keine Kanohi oder Turaga hast, kann er dir große Probleme bereiten.

**Stärke zwischen 7 und 13**



**RAHI TIGER**

Den Tigern solltest du aus dem Weg gehen, bis du Kanohi und Turaga hast.

**Stärke zwischen 13 und 20**

**Eine Herausforderung gewinnen**

Wenn dein Endergebnis höher ist als die Stärke des Rahi, hast du gewonnen. Der Rahi wird vom Spielbrett genommen und zur Seite gelegt.

Du darfst sofort noch einmal ziehen.

Du kannst größere Strecken auf dem Spielbrett in einem Zug überwinden, in dem du einen Rahi nach dem anderen besiegst. Du kannst deinen zusätzlichen Zug aber auch nutzen, um eine Scheibe aufzusammeln, die der Rahi eventuell bewachte!

**Eine Herausforderung verlieren**

Wenn dein Endergebnis niedriger ist als die Stärke des Rahi, hast du verloren.

Du verlierst sofort einen Schlüssel oder eine Kanohi oder einen Turaga. Der Spieler zu deiner Linken wählt die Scheibe



aus, die du verlierst. Sie wird auf dem Feld mit dem Rahi platziert. Der Rahi wird wieder verdeckt darüber gelegt. Du musst dich ein Feld in die Richtung zurück bewegen, aus der du gekommen bist.

### Ein Unentschieden erzielen

Wenn dein Endergebnis so hoch ist wie die Stärke des Rahi, hast du ein Unentschieden erzielt. Der Rahi bleibt auf dem Spielbrett, und du bewegst dich ein Feld in die Richtung zurück, aus der du kamst. Du verlierst KEINE Scheibe von deinem Sammelbrett.

### MAKUTA HERAUSFORDERN

Wenn du auf einem Eingangsfeld zum Tempel landest und alle drei Schlüssel dabei hast, die du zum Öffnen des Schlosses brauchst, kannst du Makuta herausfordern. Die Herausforderung besteht aus zwei Schritten.

#### Schritt Eins

Zuerst musst du feststellen, wie stark Makuta gerade ist. Du würfelst mit dem weißen Würfel und drehst Makutas Tempel im Uhrzeigersinn so viele Schritte, wie du gewürfelt hast. Jeder farbige Abschnitt, um den du den Tempel weiterdrehst, zählt als ein Schritt. Die Stärke Makutas hängt von der Farbe des Abschnitts ab, der in die Richtung deines Toa zeigt.

	18 PUNKTE
	20 PUNKTE
	22 PUNKTE
	24 PUNKTE
	26 PUNKTE
	28 PUNKTE

#### Schritt Zwei

Die Herausforderung gegen Makuta funktioniert im Prinzip wie die Herausforderung gegen die Rahi. Das Risiko ist jedoch größer, da Makuta wesentlich mächtiger ist als die Rahi. Du würfelst mit dem gleichen Würfel, den du für deine Bewegungen verwendest. Zu dem Ergebnis auf den Wurf addierst du deine Boni durch die Turaga und Kanohi, die du besitzt. Wenn dein Endergebnis höher ist als die Stärke Makutas, hast du die Herausforderung gewonnen.

#### Wenn du ein niedrigeres Ergebnis erzielst

als Makutas Stärke, hast du die Herausforderung verloren.

Du verlierst sofort einen Schlüssel oder eine Kanohi oder einen Turaga. Der Spieler zu deiner Linken wählt die Scheibe aus, die du verlierst. Sie wird verdeckt auf dem Startfeld abgelegt.

Der Spieler zu deiner Linken platziert deinen Toa auf einem beliebigen Feld auf dem Spielbrett, auf dem sich keine Scheibe und kein anderer Toa befindet.

**WENN DU EIN HÖHERES ERGEBNIS ERZIELST** als Makutas Stärke, hast du ihn bezwungen und ...  
**... GEWINNST DAS SPIEL!**

### Einige wichtige Anmerkungen und Wiederholungen

- Scheiben, die auf dem Startfeld platziert werden, müssen verdeckt abgelegt werden.
- Wenn man über das Startfeld zieht, zählt es als ein Feld.
- Wenn man auf das Startfeld zieht, kann man eine der dort verdeckt abgelegten Scheiben an sich nehmen. Man darf sie jedoch nicht ansehen, bevor man seine Wahl trifft.
- Um von einer Landschaft zu einer anderen Landschaft zu kommen, muss man über ein Anschlussfeld ziehen.
- Neue Landschaften können beliebig gedreht werden, bevor man sie an die schon platzierten Landschaften anfügt, solange ein Anschlussfeld der neuen Landschaft dem Anschlussfeld gegenüber liegt, auf dem dein Toa steht.
- Es ist wichtig, wie du eine neue Landschaft anfügst. Wenn du eine Landschaft geschickt platzierst, könntest du beispielsweise einem anderen Toa den Weg abschneiden oder es dir selbst leichter machen, eine Kanohi oder einen Schlüssel zu erreichen.

### FÜR DIE JÜNGEREN SPIELER

Der nachfolgende Abschnitt ist eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Regeln. Er soll jüngeren Spielern und den Spielern, die nicht mit den Legenden des Bionicle vertraut sind, dabei helfen, sich rasch mit dem Spiel vertraut zu machen. Sobald du Zeit hast, solltest du aber auch die vollständige Geschichte und Regeln lesen, damit du keine Details versäumst.

- Zu Beginn verwendest du zur Bewegung den weißen Würfel. Bewegungen erfolgen nur senkrecht und waagrecht.
- Es ist nicht nötig, das gewürfelte Ergebnis auszunutzen. Man kann auch weniger weit ziehen, um ein bestimmtes Feld zu erreichen.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler auf einem Anschlussfeld landet, wird eine neue Landschaft angefügt.
- Du benötigst drei korrekte Schlüssel, um ein Schloss zu entriegeln und Makuta herauszufordern.
- Du darfst immer nur drei Schlüssel gleichzeitig besitzen.
- Kanohi und Turaga geben dir zusätzliche Stärke.
- Du darfst immer nur vier Kanohi gleichzeitig besitzen.
- Du darfst immer nur zwei Turaga gleichzeitig besitzen.
- Du kannst Makuta nur herausfordern, wenn du über die korrekten Schlüssel verfügst.

### SCHLUSSWORT

Das Spiel stellt zwar einen Wettstreit unter den Spielern dar, aber Hauptsache ist, dass alle Spaß haben. Wenn ihr irgendwelche Regeln ändern wollt, ist das kein Problem, solange sich alle Spieler einig sind. Das Wichtigste ist: Viel Spaß!

### ENTWICKLER

Spielentwurf: Terry Miller  
Entwicklung: Sheri Miller Robinette, Terry Miller  
Verpackungsdesign und Grafik: Terry Miller Associates USA  
Projektleitung: Ben Leijten  
Koordination: Marieke Hoeber  
Redaktion der deutschen Übersetzung: Uwe Körner  
Aus dem Amerikanischen übertragen: Daniel Schumacher



DANS UN LOINTAIN PASSÉ, L'ÎLE DE MATA NUI ÉTAIT UN PARADIS, MAIS ELLE EST DEVENUE UN PAYS DE PEUR DE D'OBSCURITÉ, DIRIGÉE PAR LE MALÉFIQUE MAKUTA.

Toutefois les îliens, connus sous le nom de Tohungas, ont gardé leur foi dans les Légendes du Bionicle. Cette légende leur dit que six formidables héros, les Toas, les délivreront de Makuta et de ses bêtes. Les Tohungas révèrent et ont peur de ces Toas, bâtissant des temples à leur gloire dans leurs villages. Un jour, rappelle la légende, les six héros descendront sur l'île, chacun sur un disque brillant d'une origine inconnue. Maintenant, les Toas doivent explorer Mata Nui et rassembler les six Grands masques de pouvoir connus sous le nom de Kanohis. Avec chaque masque, ils grandiront en connaissances, en force et en pouvoir. Les Turagas, les sages chefs des villages de Mata Nui, doivent aider les Toas dans leur quête, dans la recherche incessante des Kanohis.

Ce ne sera qu'après avoir trouvé ces grands masques de pouvoir que les Toas seront prêts à affronter leur destinée, à vaincre Makuta et à rendre Mata Nui à sa gloire passée.

**Mata Nui Île • Tohunga Îliens • Toa Grand héros • Kanohi Masque de pouvoir • Turaga Chef de tribu Rahi Créature maléfique • Makuta L'Ennemi**

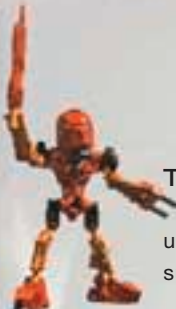
#### ONUUA - TOA DE LA TERRE

Onua, le Toa de la terre, surveille le pays et intervient dès que l'équilibre est menacé. Les Tohungas croient qu'Onua est le responsable des tremblements de terre, qu'il les envoie comme une punition envers les villageois qui ne s'occupent pas bien de son domaine.



#### TAHU - TOA DU FEU

Tahu, l'esprit du feu, est le plus vieux des Toas, créé lorsque la planète se formait. Ce Toa est une tête brûlée, vivant dans le volcan Mangaï et usant de son équilibre surnaturel pour surfer sur les flots de lave.



#### LEWA - TOA DE L'AIR

Lewa, le plus jeune des Toas, est l'esprit de l'air. Lewa contrôle le vent et les nuages et déteste l'eau. Les Tohungas croient que les pluies sont le résultat du conflit entre Lewa et Gali, que le tonnerre est le bruit de leur bataille.



#### GALI - TOA DE L'EAU

Le Toa de l'Eau, Gali, est le seul Toa femelle des six héros. Bien que jeune, Gali est très sage. Les Tohungas croient qu'elle est l'origine de la vie, et ils la révèrent plus que les autres.



#### KOPAKA - TOA DE LA GLACE

En temps que Toa de la glace, Kopaka habite les pentes hivernales du mont Ihu. La personnalité de Kopaka reflète sa nature glaciale, il est calculateur, revêche et ses actions méthodiques. Bien que les Tohungas craignent la puissance de Kopaka, ils apprécient la protection qu'il offre contre le feu de Tahu.



#### POHATU - TOA DE LA PIERRE

Pohatu, l'ancien Toa de la pierre, est bien aimé par les autres Toas pour sa grande fidélité. Les Tohungas révèrent Pohatu comme l'esprit qui habite tous les rocs, toutes les pierres, constamment à leur écoute. Ils font attention à ne pas le mettre en colère car, lorsque Pohatu perd son calme, il peut créer des glissements de terrain.



#### BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner!

Le gagnant de la partie est le premier joueur à remporter un défi contre le maléfique Makuta.

Tout d'abord vous devrez trouver le temple secret de Makuta. Puis la combinaison de sa serrure et enfin l'endroit où se cachent les clés pour l'ouvrir avant le défi. Vous ne serez pas seul, il y aura de bons Turagas pour vous aider et des Kanohis pour vous apporter leurs pouvoirs.

L'île de Mata Nui est divisée en 20 sections puzzle. Ces sections sont posées au hasard au fur et à mesure de votre progression dans la partie. C'est un jeu de découverte et de défis, qui sera différent à chacune de vos parties!

#### CONTENU

- 20 segments à assembler de Mata Nui
- 6 cartes de collecte Toa
- 12 jetons Turaga
- 24 jetons Kanohi
- 9 jetons Serrure du temple
- 24 jetons Clé du temple
- 57 jetons Maléfique Rahi
- 6 pions Toa
- 3 dés spéciaux de pouvoir
- 1 livret de règles et d'histoire
- 1 élément Temple de Makuta



LA SECTION DE DÉPART

### MISE EN PLACE DU JEU

Séparez les 20 sections puzzle. Prenez la section de départ et placez-la face visible au milieu de l'endroit où vous jouerez. Mélangez les 19 sections restantes et mettez-les en pile, faces cachées, à côté de la surface de jeu.

Séparez les jetons. Mélangez-les et placez-les faces cachées, à côté de la surface de jeu. Quand les jetons sont faces cachées, ils montrent les mêmes dessins que ceux sur les sections puzzle.

Chaque joueur choisit un Toa, prend le pion Toa et la carte de collecte qui y correspondent. Placez votre carte de collecte face visible devant vous. Lorsque vous prendrez des jetons vous les placerez dessus faces cachées (afin que les autres joueurs ne puissent les voir).

### METTRE EN PLACE LE BANDEAU DE PUISSANCE DE MAKUTA



- Retirez le papier derrière le bandeau et mettez-le en place sur le rebord du temple comme indiqué sur la photo
- Faites bien attention à ce que les cercles imprimés se retrouvent sous les six ouvertures du temple
- Entourez complètement le bandeau autour du temple jusqu'à ce que les deux extrémités se recouvrent. pressez bien fort.

### COMMENCEZ LA PARTIE

Décidez de qui va commencer en lançant le dé VERT. Le joueur qui tire la plus grande valeur commence. On continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. TOUS les joueurs commencent la partie en utilisant le dé blanc. Les autres dés entreront en jeu au fur et à mesure de la partie. À votre tour, lancez le dé et déplacez votre pion Toa sur les sections d'un nombre de cases correspondant au nombre obtenu.

**CASES DE SEUIL**  
Les nouvelles sections peuvent être reliées par leurs seuils.

**SECTION TYPIQUE**  
Les nouvelles sections sont placés dans n'importe quelle direction du moment que le seuil d'une ancienne section touche le seuil de la nouvelle section.

**CASES DE JETON**  
Les jetons sont ajoutés sur les nouvelles sections lorsqu'on les met en place, sur les illustrations correspondantes.

**TENONS**  
Utilisez les tenons pour maintenir les sections en place.

### SE DÉPLACER

- Vous pouvez déplacer votre pion Toa en horizontal ou en vertical mais PAS en diagonale.
- Vous pouvez vous déplacer dans n'importe quelle direction mais vous ne pouvez PAS revenir sur vos pas pendant le même tour.
- Vous n'avez pas besoin de tirer le nombre exact pour vous arrêter sur un jeton ou un seuil. Par exemple, si vous tirez un 5 vous pouvez ne vous déplacer que de deux cases et vous arrêter sur un jeton.
- Une fois que vous vous êtes arrêté, vous ne pouvez pas continuer et utiliser le reste de votre lancer de dé, à moins qu'une autre instruction de jeu vous le demande.
- Si vous vous arrêtez sur une case de seuil (voir l'illustration ci-dessous) vous DEVEZ prendre une nouvelle section dans la pile faces cachées et le placer seuil contre seuil avec la case que vous occupez.
- Les sections peuvent être ajoutées dans n'importe quelle orientation pourvu que deux seuils se touchent (voir schéma). Regardez chaque nouvelle section attentivement. Il peut y avoir des avantages ou des désavantages pour vous ou les autres joueurs suivant la façon dont vous ajoutez la section.



RELIEZ LES SEUILS

- Une fois qu'une section a été ajoutée on ne peut PLUS la déplacer.
- Une section est ajoutée de cette façon à CHAQUE fois qu'un joueur s'arrête sur un seuil. C'est de cette manière que le plateau de jeu grandit, au fur et à mesure que les joueurs explorent l'île.
- Au moment où vous ajoutez une nouvelle section, vous devez poser les jetons correspondants sur toutes les cases correspondantes, en utilisant les illustrations comme guides.



VOUS NE POUVEZ LES RELIER DE CETTE MANIÈRE



RELIEZ LES SEUILS



### LA SECTION DE MAKUTA

Quand vous connecterez la section de Makuta vous placerez UN jeton de Serrure de temple face cachée, sur la case de porte qui est reliée à la case de seuil de la section reliée. On place un nouveau jeton Serrure de temple à chaque fois qu'une nouvelle section est reliée à la section de Makuta. Placez le Temple de Makuta au centre de la section en faisant bien attention que chaque segment coloré soit aligné avec une des portes.

### S'arrêter sur une porte

Quand vous vous arrêtez sur une porte vous pouvez retourner le jeton de Serrure. Une fois qu'une Serrure a été révélée, elle reste face visible afin que tous les joueurs puissent la voir. Il y a un code de trois symboles sur la Serrure. Vous avez besoin de trois jetons de Clé avec les mêmes symboles pour pouvoir défier Makuta, et avoir une chance de gagner la partie.

VOUS POUVEZ ARRIVER AU TEMPLE DE MAKUTA DEPUIS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION



PLACER LE TEMPL

CASES DE PORTE







**JETON SERRURE  
AVEC SA  
COMBINAISON DE  
TROIS CLÉS AU  
VERSO**



**JETON CLÉ AVEC  
SON SYMBOLE AU  
VERSO**



**CE SYMBOLE DE  
CLÉ PEUT ÊTRE  
UTILISÉ À LA  
PLACE DE N'IM-  
PORTE QUEL  
AUTRE TURAGA**

### SERRURES ET CLÉS

Vous collectez les jetons Clé en voyageant sur le plateau de jeu. Chaque Serrure du temple a une combinaison différente et secrète. Ainsi vous ne saurez pas à l'avance quels jetons Clé vous devrez trouver. Essayez de trouver les clés pour les portes qui ont déjà été révélées. Ou alors vous pouvez essayer de défier Makuta depuis une autre porte. Un jeton Clé avec un symbole jaune W peut remplacer n'IMPORTE QUEL autre symbole. Vous pouvez utiliser autant de jetons W que vous le désirez si vous avez assez de chance pour les trouver. Vous ne pouvez pas garder plus de trois jetons Clé à n'importe quel moment. Si vous en avez déjà trois, vous pouvez regarder le nouveau jeton et décider lequel vous voulez garder. Le jeton dont vous vous débarrassez est placé face cachée sur la case de départ.

### KANOHI ET TURAGA

Vous aurez besoin de collecter des jetons Kanohi et Turaga, pour devenir plus sage, plus rapide ou plus puissant. Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre Kanohis en votre possession et parmi eux, un seul d'entre le Kakama ou le Kaukau. Si vous obtenez plus de masques que cela, vous devrez déposer les masques supplémentaires sur la case de départ. Les jetons Kanohi ou Turaga se ressemblent, ils ont le même verso; ce n'est qu'en les retournant que vous saurez quels pouvoirs ils vous apportent.



### JETONS KANOHI

Les Toas recherchent activement, pour les aider dans leurs aventures, les Grands masques de pouvoir appelés Kanohis. Bien qu'un Toa utilise en général un Kanohi en particulier, tous les Toas peuvent utiliser tous les Grands masques.



### KANOHI AKAKU

Donne le pouvoir de voir les jetons d'un autre joueur et d'en prendre un! Pour faire cela, vous devez vous arrêter sur la même case qu'un autre joueur. Une fois utilisé, ce Kanohi est placé face cachée sur la case de départ. Lancez à nouveau le dé pour vous échapper.



### KANOHI HAU

Donne le pouvoir de protection! Tant que vous possédez ce masque, vous pouvez ajouter 5 points à votre lancer de dé pour n'importe quel défi.



### KANOHI KAKAMA

Donne le pouvoir de la vitesse! Tant que vous possédez ce masque, vous utilisez le dé rouge au lieu du dé blanc, pour vous déplacer sur le plateau de jeu et pour n'importe quel duel.



### KANOHI KAUKAU

Donne le pouvoir de la grande distance! Tant que vous possédez ce masque, vous utilisez le dé vert au lieu du dé blanc, pour vous déplacer sur le plateau de jeu et pour n'importe quel duel.



### KANOHI MIRU

Donne le pouvoir de la lévitation! Vous pouvez utiliser ce masque pour voler directement à travers les airs sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Une fois utilisé, ce Kanohi est placé face cachée sur la case de départ.



### KANOHI PAKARI

Donne le pouvoir de la force! Tant que vous possédez ce masque, vous pouvez ajouter 10 points à votre lancer de dé pour n'importe quel défi.

### TURAGA

Les Turagas donnent de la puissance aux Toas. Chaque Turaga que vous possédez augmente la valeur de votre lancer de dé lors d'un défi. Vous ne pouvez pas avoir plus de deux jetons Turaga au même moment. Pour collecter un jeton, vous devez vous arrêter sur une case avec un jeton. Vous n'avez PAS à dépenser tout votre mouvement mais, une fois que vous vous êtes arrêté, vous ne pouvez plus continuer. Si vous avez déjà votre maximum autorisé de jetons Turaga et que vous en collectez un autre, vous pouvez regarder le nouveau jeton et décider lequel vous voulez garder. Le jeton dont vous vous débarrassez est placé face cachée sur la case de départ. Pour chaque Turaga que vous possédez qui appartient à votre Toa, ajoutez 10 points à votre lancer de dé lors d'un défi. Pour chaque Turaga que vous possédez et qui n'appartient PAS à votre Toa, ajoutez 5 points à votre lancer de dé lors d'un défi.



### JETONS TURAGA

Ces jetons représentent les Turagas, les chefs des six tribus Tohungas. Les Turagas sont fidèles aux Toas et ils gardent vivantes les traditions de Mana Nui.



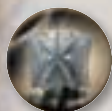
### MATAU TURAGA DE LE-KORO, TOA-LEWA

**Il est connu pour être un plaisantin, quoiqu'il prenne très au sérieux son rôle de guerrier et de défenseur de la légende de Lewa. Sa personnalité agréable inspire une grande loyauté.**



**NOKAMA TURAGA DE GA-KORO,  
TOA-GALI**

**Nokama est la Turaga de la tribu qui a juré fidélité à Gali.** Personne, à part la Toa elle-même, ne connaît mieux qu'elle les océans, les rivières et les lacs. Elle parle peu, mais tous les Turagas respectent sa logique.



**NUJU TURAGA DE KO-KORO,  
TOA-KOPAKA**

**Nuju, le Turaga de la glace,** peut sembler distant et froid mais c'est loin de la vérité. Il préfère simplement laisser ses actes généreux parler pour lui.



**ONEWA TURAGA DE PO-KORO,  
TOA-POHATU**

**Onewa est le Turaga de la simple et informelle tribu de la pierre.** Ses amis l'appellent l'Arbitre à cause du temps qui lui est nécessaire pour prendre une décision. Quoiqu'il décide est forcément correct.



**VAKAMA TURAGA DE TA-KORO,  
TOA-TAHU**

**Vakama est connu pour son tempérament vif et son grand courage,** quelles que soient les circonstances. C'est un admirateur et un protecteur de tous ceux qui montrent du courage. Il porte un ancien bâton de feu, en l'honneur de son Toa, Tahu.



**WHENUA TURAGA DE ONU-KORO,  
TOA-ONU**

**Whenua dirige les travaux dans les vastes tunnels et la carrière de la tribu Onu-Koro.**

Il voit les problèmes un jour avant qu'ils arrivent et il est toujours prêt à aider ceux qui travaillent dur.

## RAHI

Les Rahis sont des créatures maléfiques qui habitent l'île de Mana Nui. Ils sont dévoués au régime maléfique ténébreux de Makuta. Vous les trouverez répartis autour des Turagas, des Kanohis, des Clés du temple et parfois même autour des seuils qui relient les sections de l'île.

Vous ne pouvez pas passer au-dessus d'un Rahi. Vous pourrez juste parfois les contourner. Pour défier un Rahi, vous devez vous arrêter sur une case avec un jeton Rahi. Vous n'avez PAS à faire le compte exact, mais une fois que vous vous êtes arrêté, vous ne pouvez plus continuer votre mouvement. Vous devez relever le défi!

## Défier

Quand vous vous arrêtez sur un jeton Rahi, vous devez relever le défi! Retournez le jeton Rahi pour voir sa force. C'est le nombre que vous devez battre en un UNIQUE lancer de dé. Par exemple, vous défiez un Tigre rahi de valeur 18. Le dé que vous lancez lors du défi est celui que vous utilisez normalement. Vous rajoutez au lancer de dé tous les points que vous rapportent vos Turagas et vos Kanohis. Dans notre exemple, vous êtes le Toa Tahu et vous avez:

**Kanohi Pakari = + 10**  
**Turaga Vakama = + 10**  
**Turaga Whenua = + 5**  
**Vous lancez un 4**

**Votre total est donc de 29 points**

Une fois que vous connaissez la valeur du Rahi, vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaison de Kanohis et de Turagas dans un défi. Il est astucieux de ne révéler que le minimum de force requise afin de garder secret le plus longtemps ce qui est sur votre carte de collecte. En effet, quelqu'un pourrait bien avoir le Kanohi Akaku!



## RAHI MOUSTIQUE

C'est un Rahi de faible niveau qui pourrait bien vous embêter au début de votre quête.

**Valeur comprise entre 1 et 7**



## RAHI SCORPION

Ces Rahis peuvent vous battre si vous n'avez pas déjà un Kanohi ou un Turaga pour vous aider.

**Valeur comprise entre 7 et 13**



## RAHI TIGRE

À éviter à tout prix tant que vous n'avez pas l'aide d'un ou plusieurs Kanohis ou Turagas.

**Valeur comprise entre 13 et 20**

## Si vous remportez un défi

Si vous battez le nombre sur le jeton Rahi, vous avez GAGNÉ votre défi. Le Rahi est retiré du plateau de jeu et de la partie. Vous jouez immédiatement un autre tour.

Vous pouvez enchaîner plusieurs défis pour avancer sur le plateau de jeu, ou simplement dépasser le Rahi et collecter ce qu'il gardait.

## Si vous échouez dans votre défi

Si vous NE BATTEZ PAS le nombre sur le jeton Rahi, vous avez PERDU votre défi. Vous perdez immédiatement UN de ces jetons: Clé du temple, Kanohi ou Turaga, si vous en avez un. Ce jeton est choisi et pris par le joueur à votre gauche, et placé sous le Rahi, qui reste sur le plateau de jeu, à nouveau face cachée. Bougez d'une case EN ARRIÈRE du Rahi, dans la direction d'où vous êtes venu.

## Si votre défi est un match nul

Bougez d'une case EN ARRIÈRE du Rahi, dans la direction d'où vous êtes venu. Vous NE PERDEZ PAS de jetons de votre carte de collecte.

## DÉFIER MAKUTA

Si vous vous arrêtez sur une Serrure du temple et que vous avez les trois Clés nécessaires (voir le paragraphe Serrures et Clés), vous pouvez défier Makuta.





Cela est fait en deux étapes:

### Étape un

Déterminez la puissance de Makuta. Pour cela, lancez le dé blanc une fois, et faites tourner le Temple de Makuta dans



le sens des aiguilles d'une montre, d'un nombre de mouvements égal au lancer de dé. Chaque segment coloré compte pour un mouvement. Une fois ceci fait, vous aurez un segment coloré devant vous. Il indique la puissance de Makuta.

	18 POINTS
	20 POINTS
	21 POINTS
	22 POINTS
	23 POINTS
	24 POINTS

### Étape deux

Défier Makuta est la même chose que défier un Rahi, mais le risque est plus grand car Makuta est plus puissant que n'importe quel Rahi. Lancez votre dé et ajoutez les points que vous apportent vos Kanohis et vos Turagas. Vous devez obtenir plus de points que la puissance de Makuta.

### Si vous faites moins ou égal

Vous avez alors perdu le défi. Vous perdez immédiatement UN de ces jetons: Clé du temple, Kanohi ou Turaga, si vous en avez un. Ce jeton est choisi et pris par le joueur à votre gauche, et placé face cachée sur la case de départ. Ce joueur déplace aussi votre pion Toa sur n'importe quelle case du plateau de jeu qui n'est pas occupée par un autre joueur ou par un jeton.

### SI VOUS FAITES PLUS

Vous avez alors remporté le défi et...  
... **VOUS AVEZ GAGNÉ LA PARTIE!**

### Quelques notes

Les jetons qui sont renvoyés sur la case de départ sont toujours placés faces cachées.  
La case de départ compte comme une case normale quand vous passez dessus.  
Si vous vous arrêtez sur la case de départ vous pouvez, sans regarder dessous, prendre un des jetons qui a été laissé dessus.  
Les Toas ne peuvent passer d'une section à l'autre du plateau de jeu qu'en empruntant les cases de seuil.  
Les segments de plateau peuvent être connectés dans n'importe quel sens, pourvu que vous mettiez un seuil en face du seuil où vous vous trouvez.  
Placez les segments relève de la stratégie. Vous pouvez par exemple bloquer le déplacement d'un autre Toa, ou vous rapprocher d'un Kanohi ou d'une Clé, cela en fonction de la façon dont les segments sont raccordés.

### POUR LES JEUNES JOUEURS

Pour les personnes ne connaissant pas bien les Légendes du Bionicle, ou étant plus jeunes, nous avons rassemblé ici un résumé des règles du jeu. Pour les détails, reportez-vous plus avant.

- Commencez en utilisant le dé blanc. On se déplace horizontalement ou verticalement.
- Vous n'avez pas besoin de faire exactement le bon lancer de dé pour vous arrêter sur une case particulière.
- Les segments sont ajoutés à chaque fois qu'un joueur s'arrête sur une case de seuil.
- Vous avez besoin de trois jetons Clé pour entrer par une Porte du temple et défier Makuta.

- Vous ne pouvez pas avoir plus de trois jetons Clé en même temps.
- Les jetons Kanohi et Turaga vous donnent de la force.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de quatre jetons Kanohi en même temps.
- Vous ne pouvez pas avoir plus de deux jetons Turaga en même temps.
- Vous devez avoir les bonnes Clés secrètes pour défier Makuta.

### ET ENFIN!

Un jeu, bien qu'étant aussi une compétition, doit avant tout être fait pour s'amuser. Tant que tous les joueurs sont d'accord, soyez arrangeant avec les règles. Mais avant tout, amusez-vous bien!

### GÉNÉRIQUE

Conception du jeu: Terry Miller  
Développement: Sheri Miller Robinette, Terry Miller  
Illustrations de la boîte et du jeu: Terry Miller Associates  
USA





Produced by Jumbo  
International under  
license from the LEGO  
Group and Warren  
Industries.

LEGO and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.  
© 2001 The LEGO Group.  
Produced by Jumbo International under license from the LEGO Group.

© 2002 Jumbo international, Amsterdam.  
[www.jumbo.nl](http://www.jumbo.nl) [www.jumbo-spiele.de](http://www.jumbo-spiele.de)

CE  
00747

