

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





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



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.



- 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





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.



ANSCHLUSSFELD AN ANSCHLUSSFELD LEGEN

• 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.



SO DARF MAN DIE LANDSCHAFTEN NICHT ANLEGEN.



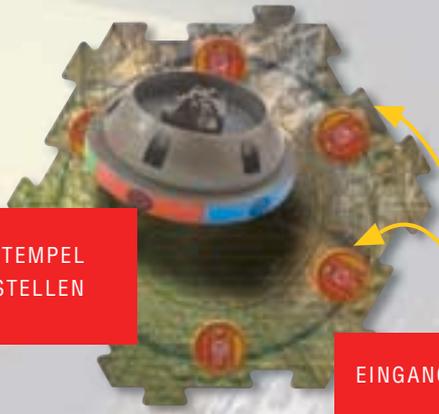
DIE RECHTE LANDSCHAFT DARF SO ANGELEGT WERDEN, WENN DU MIT DEINEM TOA AUF DEM ANSCHLUSSFELD STEHST, AUF DAS DER PFEIL ZEIGT.



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



DU KANNST AUS MEHREREN RICHTUNGEN IN MAKUTAS TEMPEL GELANGEN.

EINGANGSFELDER



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.



MATAUI, TURAGA DER LE-KORO, TOA LEWA

Mataui 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:

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

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 Mosquito 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





**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



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 www.jumbo-spiele.de

CE
00747

