

DOIT 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.

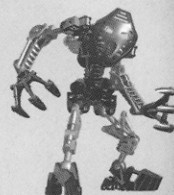
De Toa moeten nu Mata Nui verkennen en hun zes Krachtmaskers 'de Kanohi' verzamelen. Elk masker dat een Toa vindt, vergroot zijn kennis, kracht en macht. De Turaga, de wijze stamhoofden van Mata Nui, helpen en begeleiden de Toa op hun zoektocht naar de Kanohi over het wijde en ruige landschap. Pas als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



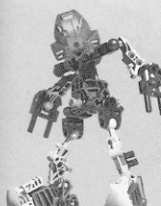
LEWA: DE LUCHT-TOA

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

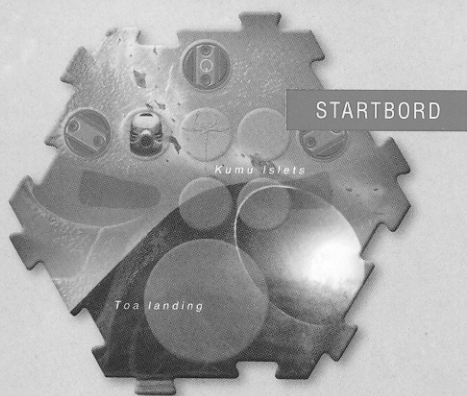
Het doel van het spel is om te winnen!
De winnaar is de eerste speler die een succesvolle aanval weet te lanceren op de kwade Makuta.

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

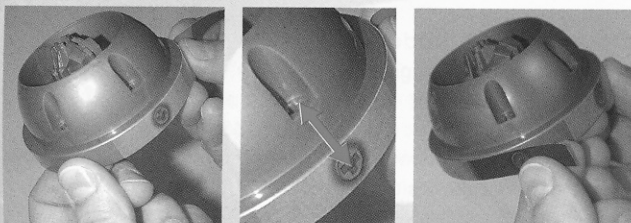
20	in elkaar grijpende Mata Nui borden
6	Toa verzamelkaarten
12	Turaga fiches
24	Kanohi fiches
9	Tempelslot-fiches
24	Tempelsleutel-fiches
57	Kwade Rahi fiches
6	Toa pionnen
3	dobbelstenen met speciale krachten
1	Makuta Tempel
+	Spelregels en Verhaal



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.





DEZE MOGEN
NIET ZO GEPLAATST
WORDEN



AANSLUITEN OP
DEZE MANIER MA

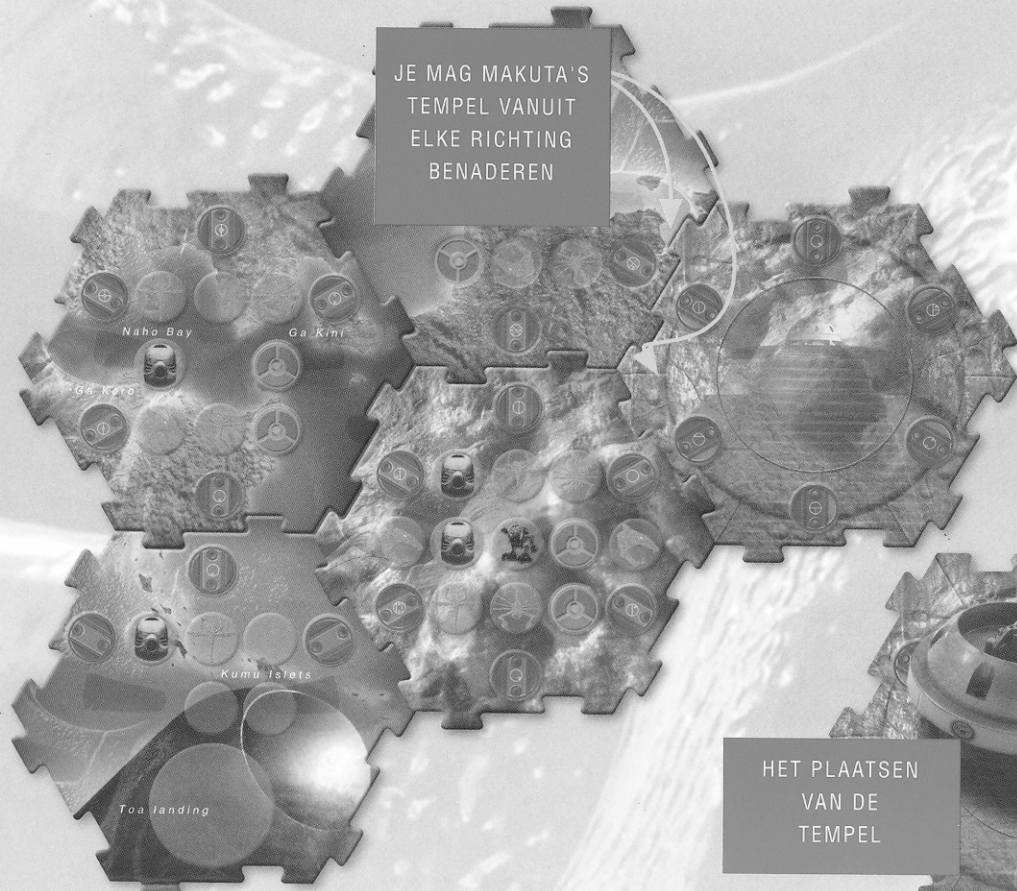
HET MAKUTA-BORD

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.



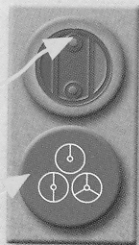
JE MAG MAKUTA'S
TEMPEL VANUIT
ELKE RICHTING
BENADEREN



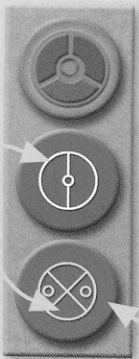
HET PLAATSEN
VAN DE
TEMPEL

DE TOEGANGS
VAKKEN

TEMPELSLOTFICHE
MET OP DE ANDERE
KANT EEN
COMBINATIE
VAN DRIE
SYMBOLEN



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!



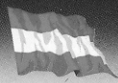
DE KANOHI-FICHES

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.



**POKAMA, 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!



5

RAHI STEEKMUG

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



10

RAHI SCHORPIOEN

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



20

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

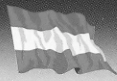
Als je op een Tempelslot terechtkomt en je hebt de drie juiste sleutels (zie sloten en sleutels), mag je Makuta tot een duel uitdagen.

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 borden 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

