

BIONICLE™

IL GIOCO

MASK OF LIGHT

REGOLAMENTO

ETÀ 6+
DA 2 A 6
GIOCATORI

Prodotto da NSF su licenza
di The LEGO Group e
Warren Industries, Inc.
Distribuito da Editrice Giochi Spa

EDITRICE GIOCHI
il piacere di giocare insieme

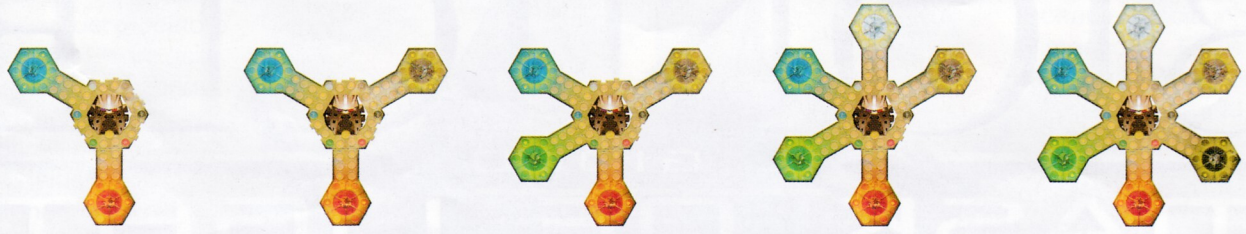
CONTENUTO

1 Centro Sfida Mask of Light
6 Villaggi dei Toa
6 Segnalini Toa
6 Segnalini Rahkshi
1 Segnalino Takua
6 Carte Maschera dei Toa
1 Carta Mask of Light
19 Carte Sfida Rahkshi
70 Gettoni Matoran
(35 chiari e 35 scuri)
1 Dado bianco a 6 facce
1 Dado verde a 12 facce
1 Regolamento



PREPARAZIONE

Il montaggio della plancia di gioco varia a seconda del numero dei giocatori:
2 giocatori: Tahu e Gali
3 giocatori: Tahu, Gali e Pohatu
4 giocatori: Tahu, Gali, Pohatu e Lewa
5 giocatori: Tahu, Gali, Pohatu, Lewa e Kopaka
6 giocatori: Tahu, Gali, Pohatu, Lewa, Kopaka e Onua.



Due Giocatori | Tre Giocatori | Quattro Giocatori | Cinque Giocatori | Sei Giocatori

1. Disponete i villaggi a seconda del numero di giocatori, seguendo le istruzioni come sopra.

2. Girate la ruota del Centro Sfida Mask of Light in modo che il colore dei due occhi sia differente e posizionarla al centro della plancia di gioco.

3. Ogni giocatore sceglie un segnalino Toa (corrispondente ad uno dei villaggi in gioco) e lo posiziona al centro dell'area del suo villaggio. Poi prende la Carta Maschera corrispondente al proprio Toa e la custodisce, sul tavolo, di fronte a sè.
(Illustrazione A)

4. Ogni Rahkshi è posto sulla propria casella di partenza. Tutti i Rahkshi sono in gioco indipendentemente dal numero dei giocatori.

5. Mescolate le carte dei Rahkshi e ponete il mazzo coperto in modo da essere alla portata di tutti.

6. Ponete il segnalino di Takua sulla sua casella di partenza e fate in modo che la carta Mask of Light sia facilmente raggiungibile sul tavolo da tutti.

7. Mescolate i gettoni Matoran e distribuitene 6 ad ogni giocatore che li pone a faccia in su, sugli spazi attorno al centro dell'area del proprio villaggio. I rimanenti gettoni vanno riposti nella scatola.
(Illustrazione A) .





SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di avere al termine della partita più gettoni Matoran possibili.
Questi gettoni si acquisiscono:
- partecipando a più sfide
- spostando per primi Takua fino alla sua casella finale
- vincendo la sfida contro Makuta

TAKUA



RAHKSHI



TURAHK
RAHKSHI OF FEAR



PANRAHK
THE FRAGMENTOR



VORAHK
RAHKSHI OF HUNGER



GUURAHK
THE DISINTEGRATOR



LERAHK
RAHKSHI OF POISON



KURAHK
RAHKSHI OF ANGER

INIZIO DEL GIOCO

Lanciate il dado bianco a turno e chi realizza il numero più alto gioca per primo; poi si ruota in senso orario.

MOVIMENTO DEI PERSONAGGI

Lanciate il dado bianco e il dado verde; se il punteggio ottenuto dal tiro del dado verde è dispari, muovete un Rahkshi a scelta, del punteggio del dado bianco, seguendo la direzione delle frecce sulla plancia. Se invece il punteggio ottenuto dal tiro del dado verde è pari, muovete Takua del punteggio del dado bianco, seguendo la direzione delle frecce sulla plancia.

SFIDA CON I RAHKSHI

Quando un Rahkshi capita su una casella all'interno di un villaggio, il giocatore a cui appartiene il villaggio, pesca la prima carta in cima al mazzo Rahkshi e la pone a faccia in su sotto alla sua Carta Maschera Toa. Gli occhi della Maschera Toa "brilleranno" di tre possibili colori:



ROSSO- Toa perde la sfida. Si scarta uno dei gettoni nella scatola.

VERDE- Toa vince la sfida. Si prende un gettone dalla scatola e lo si aggiunge agli altri sugli spazi attorno al centro dell'area di villaggio.

GIALLO- La sfida è pari. Si prende uno dei gettoni posseduti dal Toa e lo si pone sulla casella finale Takua vicino al Centro Sfida Mask of Light.

Se un giocatore non ha nessun gettone Matoran da scartare, il suo turno è terminato.

Quando la sfida è terminata, riponete la carta Rahkshi usata sotto il mazzo e avanzate il segnalino Rahkshi di 6 spazi.

SFIDA CON TAKUA

Se Takua capita sulla casella occupata da un Rahkshi, o un Rahkshi capita su una casella occupata da Takua, il giocatore di turno pesca la prima carta in cima al mazzo delle carte Rahkshi e la pone a faccia in su sotto la carta Mask of Light. Gli occhi della Mask of Light "brilleranno" di tre possibili colori:



ROSSO- Takua perde la sfida. Si scarta nella scatola uno dei gettoni del Toa in gioco.

VERDE- Takua vince la sfida. Si prende un gettone dalla scatola e lo si aggiunge agli altri sugli spazi attorno al centro dell'area di villaggio.

GIALLO- La sfida è pari. Si prende uno dei gettoni posseduti dal Toa e lo si pone sulla casella finale Takua vicino al Centro Sfida Mask of Light.

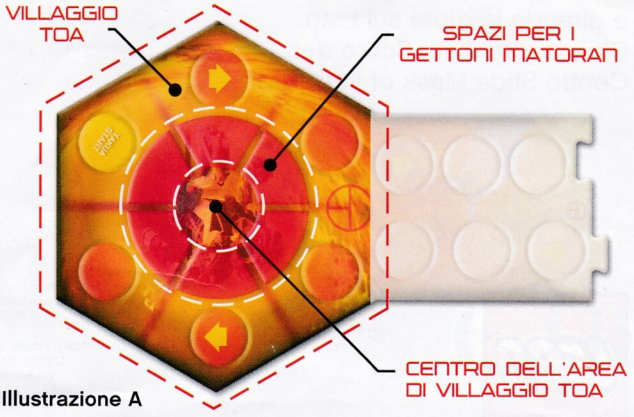


Illustrazione A

Il gioco prosegue in questo modo fino a quando Takua effettua un giro completo attorno alla plancia e termina sulla casella finale Takua. Il giocatore che con un punteggio esatto sposta Takua su questa casella, prende tutti i gettoni Matoran (se ci sono) che sono sulla casella finale Takua e li aggiunge a faccia in su, sugli spazi attorno al centro dell'area di villaggio. Se un giocatore non effettua l'esatto punteggio necessario, allora Takua resta sulla sua casella e il turno del giocatore finisce.

ORA È TEMPO DI SFIDARE MAKUTA!

SFIDA CON MAKUTA

La sfida comincia con il giocatore che sposta Takua sulla casella finale Takua. I giocatori che hanno ancora gettoni Matoran si comportano come segue: senza guardare, il primo giocatore prende uno dei gettoni Matoran dal suo villaggio, lo gira e lo pone sulla casella finale Takua. Il colore svelato della superficie determina se la sfida sarà chiara o scura. Se la superficie del gettone è bianca, quel giocatore gira il Lato Chiaro della ruota in senso orario, fino a che non appare il nero. Se la superficie del gettone è nera, quel giocatore gira il Lato Scuro della ruota in senso orario, fino a che non appare il bianco.

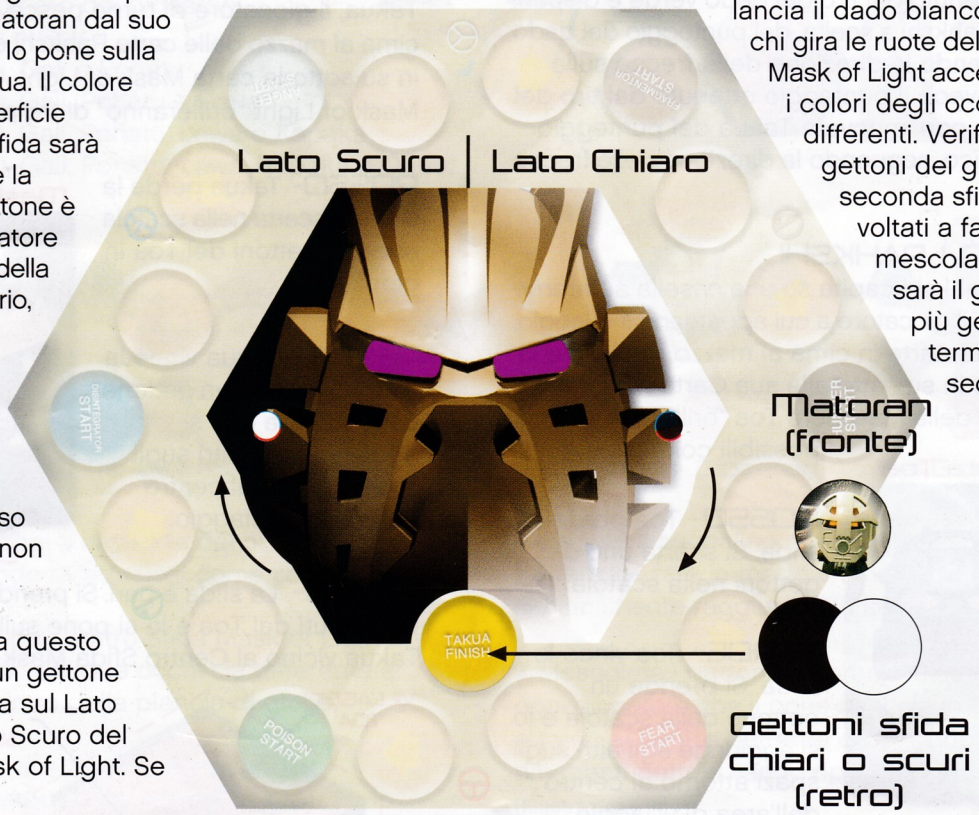
Ogni giocatore fa questo turno, giocando un gettone e girando la ruota sul Lato Chiaro o sul Lato Scuro del Centro Sfida Mask of Light. Se un giocatore gira la ruota in modo che il Lato Chiaro e quello Scuro formano una coppia (cioè entrambi gli occhi "brillano" dello stesso colore), allora la sfida è conclusa. Il giocatore che crea questa coppia, prende tutti i gettoni Matoran giocati nelle sfide e li aggiunge agli altri gettoni sugli spazi attorno al centro dell'area di villaggio.

ORA LA PARTITA È FINITA!

IL VINCITORE

Quando la partita è terminata, tutti i giocatori contano il numero di gettoni Matoran nel proprio villaggio. Il vincitore è il giocatore che ha guadagnato più gettoni.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di gettoni, allora sfidano nuovamente Makuta. Prima di cominciare la seconda sfida, si lancia il dado bianco per vedere chi gira le ruote del Centro Sfida Mask of Light accertandosi che i colori degli occhi siano differenti. Verificate che i gettoni dei giocatori della seconda sfida siano tutti voltati a faccia in su e mescolati. Il vincitore sarà il giocatore con più gettoni al termine di questa seconda sfida.



Prodotto da NSF su licenza di The LEGO Group e Warren Industries, Inc.
LEGO, il Logo LEGO e il Logo BIONICLE sono marchi registrati The LEGO Group.
© 2003 The LEGO Group.

L'estetica e i colori dei componenti possono variare.
Distribuito da Editrice Giochi Spa
Via Bergamo, 12 • 20135 Milano
WWW.EDITRICEGIOCHI.IT

VISITATE IL SITO: WWW.BIONICLE.COM

il piacere di giocare insieme