


Produced by K.E. Mathiesen AS


Produced in Denmark by DAnSpil®
K.E. Mathiesen AS, DK-8220 Brabrand
For customer complaints and questions
please contact:
DanskSpil, Smindevej 12, 8220 Brabrand
Denmark, tel. +45 89 44 22 00


CE


Produced by K.E. Mathiesen AS under license from Warren Industries, Inc and the LEGO Group.
LEGO, LEGO logo and BIONICLE logo are registered trademarks of the LEGO Group.

GAME PLAY©2001 TERRY MILLER ASSOCIATES

WWW.DANSPIL.DK

JAGTEN PÅ MAKUTA
JAKTEN PÅ MAKUTA

BIONICLE™

ADVENTURE SPIL
ADVENTURE-SPILL

SPILLEREGLER
OG
HISTORIEN

ØEN MATA NUI, EN GANG ET PARADIS, ER FORVANDLET TIL ET MØRKETS OG FRYGTENS STED, DER REGERES AF DEN ONDE MAKUTA.

MEN ØBOERNE, KENDT SOM TOHUNGA, HAR STADIG TILTRØD TIL LEGENDEN OM BIONICLE, SOM FORTÆLLER DEM, AT SEKS MÆGTIGE HELTE, KALDET TOA, VIL BEFRI DEM FOR MAKUTA OG HANS UDYR. TOHUNGA TILBEDER OG FRYGTER DISSE TOA OG BYGGER HELLIGDOMME TIL DEM I DERES KORDS (LANDSBYER).

EN DAG, GANSKE SOM LEGENDEN FORUDSAGDE, SKYLLES DE SEKS HELTE I LAND. PÅ ØEN, I HVER SIN GENNEMSIGTIGE KAPSEL AF UKENDT OPRINDELSE.

NU SKAL TOA UDFORSKE MATA NUI OG SAMLE DE SEKS STORE POWERMASKER, KENDT SOM KANDHI. FOR HVER MASKE DE FINDER, VOKSER DERES VIDEN, STYRKE OG KRÆFTER. TURAGA, MATA NUIS VISE STAMMEHØVDINGE, HJÆLPER OG VEJLEDER TOA I DERES SØGEN, MENS DE GENNEMSTREJFER LANDSKABET OG SØGER HØJT OG LAVT EFTER KANDHI.

FØRST NÅR ALLE STORE POWERMASKER ER FUNDET, ER TOA KLART TIL AT FULDBYRDE DERES SKÆBNE, UDFORDRE MAKATURA OG BRINGE MATA NUI TILBAGE TIL SIN TIDLIGERE STORHED.

ONUA – TOA AF JORD
Onua, jordens Toa, vogter over landet og griber ind for at genskabe balancen, hvis den er truet. Tohunga tror, at Anua er ansvarlig for jordskælv og hjem søger landsbyerne, hvis han ikke er tilfreds med den måde, de passer på hans rige.

TAHU – TOA AF ILD
Tahu, ildens ånd, er den ældste Toa, der skabte planeten, da den blev formet. Denne gnistrende Toa har til huse i det inderste indre af vulkanen Mangai og bruger sin utrolige balance til at surfe på lavastrømmen.

LEWA – TOA AF LUFT
Lewa, den yngste Toa, er luftens Ånd. Lewa styrer vindene og skyerne, men afskyr vand. Hohunga tror, at regn er et resultat af sammenstød mellem Lewa og Gali, og at torden er lyden af deres kamp.

GALI – TOA AF VAND
Vand Toaen, Gali, er den eneste af hunkøn blandt de seks Toaer. Sin ungdom til trods er Gali meget klog. Tohunga tror, at hun er bekræftelsen på livet, og tilbyder hende mere end alle andre.

KOPAKA – TOA AF IS
Kopaka, isens ånd, bebør de iskolde skrænter ved Mount Ihu. Kopakas personlighed afspejler hans iskolde omgivelser: barsk, beregnende og fuldstændig metodisk i sine handlinger. Selvom Tohunga frygter Kopakas store kraft, sætter de også pris på den beskyttelse, han yder mod Tahus ild.

POHATU – TOA AF STEN
Pohatu, den ældgamle Toa af sten, er vellidt af de andre Toaer for sin klippefaste pålidelighed. Tohunga nærer stor ærbødighed for Pohatu, ånden der bebør hver en klippe og sten og våger over dem. De passer meget på ikke at vække hans vrede, da de frygter det jordskred, en rasende Pohatu kan slippe løs.



FORMÅL MED SPILLET

Det gælder om at blive den spiller, der først kan indlede en succesfuld duel mod den onde Makuta.

Skil de forskellige symboler, bland dem og læg dem i nærheden af spilleområdet med billedsiden nedad - bagsiden svarer til symbolerne på spillepladen.

Først skal du finde Makutas hemmelige tempel. Dernæst gælder det om at finde kombinationen på låsen og finde frem til de rigtige nøgler, før du forsøger at udfordre ham. Du er ikke alene om det. De gode Turagaer hjælper dig, og Kanohi giver dig kræfter.

Spillerne vælger hver en Toa spillebrik, som placeres på det store felt "Toa Landing" på startpladen. Spillerne tager derefter hver især den tilhørende samleplade, som de anbringer foran sig med billed-

Øen Mata Nui er delt i 20 sektioner, der kan hægtes sammen. Sektionerne lægges til i tilfældig rækkefølge, efterhånden som spillet skrider frem. Et spil om opdagelse og udfordring - er forskelligt, hver gang du spiller!



OPSTILLING AF SPILLET

Tryk de 20 udstansede spilleplader ud og find startpladen med "Toa Landing". Læg denne plade midt på spilleområdet med billedsiden opad. De resterende 19 plader blandes og lægges i en bunke nær spilleområdet med billedsiden nedad.

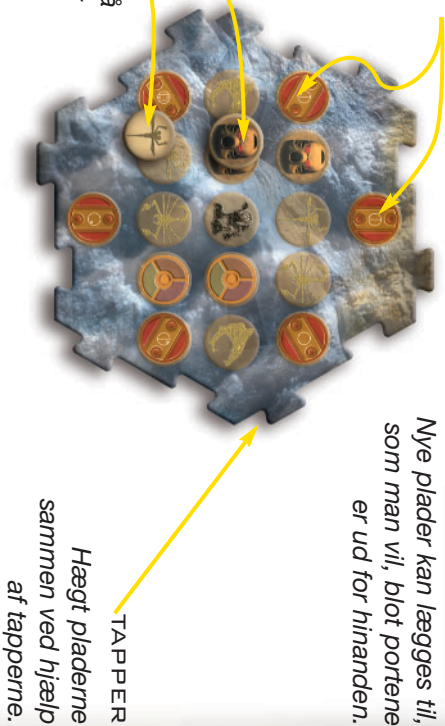
siden opad. Når du i løbet af spillet samler symboler, lægger du dem på din spilleplade med billedsiden nedad, så de andre spillere ikke kan se dem.

På startpladen lægges symboler med billedsiden nedad, så de svarer til illustrationerne på pladen.

PORT-FELTER
Nye plader kan kun lægges til port mod port.

TYPIK SPILLEPLADE
Nye plader kan lægges til, som man vil, blot portene er ud for hinanden.

SYMBOL-FELTER
Symboler lægges på nye plader, sådan at de svarer til illustrationerne



SPILLET STARTER

Den spiller, der slår det højeste tal med den grønne terning, starter spillet, og derefter fortsættes i urets retning.

Alle spillere starter med den hvide terning. De andre terninger kommer i brug, efterhånden som spillet skrider frem.

Når det er din tur, kaster du terningen og flytter din Toa lige så mange felter, som terningen viser.

TRÆK

- Spillerne må flytte deres Toa vandret eller lodret (IKKE diagonalt).

nalt) – men aldrig frem og tilbage i samme træk.

- Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal øjne med terningen for at lande på et symbol eller en port. Hvis du for eksempel slår 5, må du gerne nøjes med at flytte 2 felter for at lande på et bestemt felt.

- Når du er stoppet, må du ikke rykke videre, medmindre en anden handling i spillet giver dig besked om at gøre det.

- Hvis du lander på et port-felt (se illustrationen), tager du den øverste plade i bunken af plader og lægger den til det felt, du står på – port mod port.

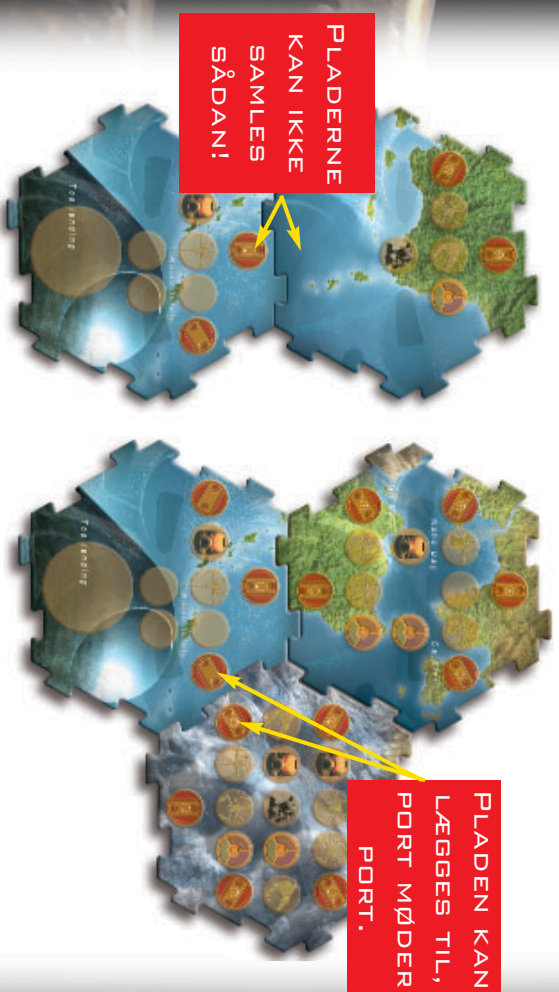
• Pladen må lægges til, som du vil, så længe to porte støder op til hinanden (se diagram). Kig grundigt på hver ny spilleplade, der lægges til. Der kan være fordele eller ulemper for dig selv eller andre spillere, afhængigt af hvordan pladen lægges til.



• Når en plade er lagt til, må den ikke flyttes igen.

• Der lægges en ny plade til, hver gang en spiller lander på en port. På denne måde bliver spillepladen større og større, efterhånden som spillerne udforsker øen Mata Nui.

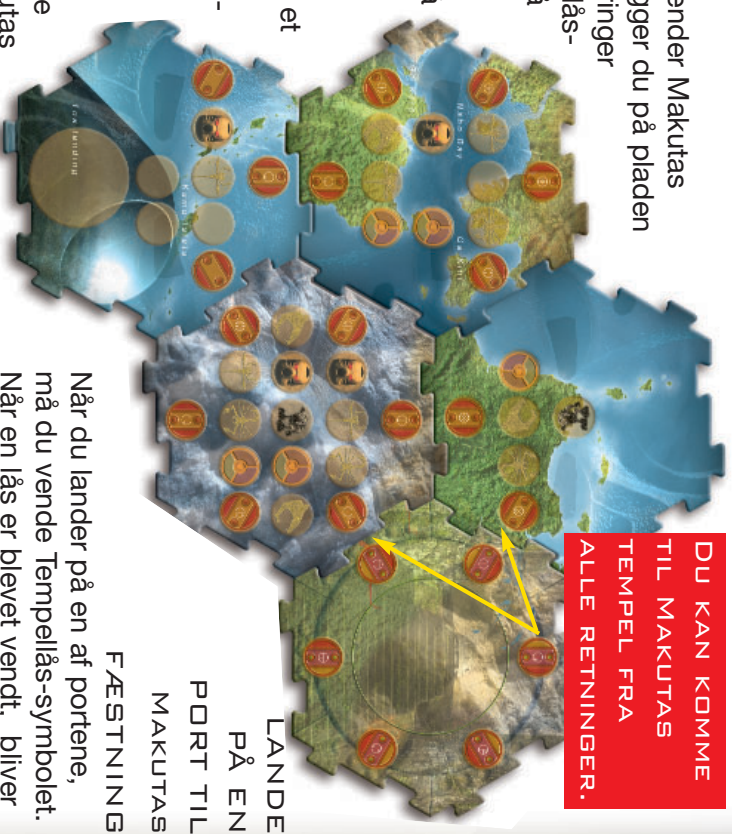
• Alle matchende symboler anbringes nedad på de nye plader, efterhånden som de lægges. Følg illustrationerne på pladen.



MAKUTAS PLADE

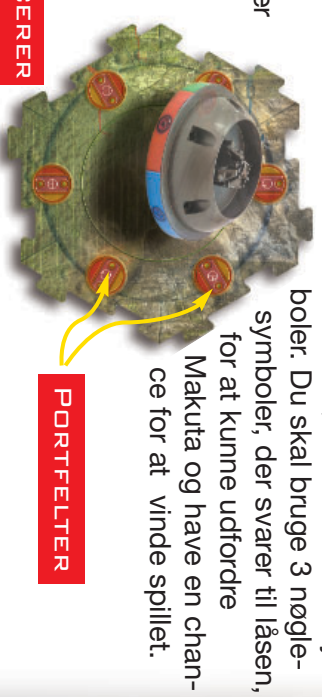
Hvis du vender Makutas plade, lægger du på pladen til og anbringer et Tempellås-symbol på det tilstødende portfelt på Makutas plade.

Sådan anbringes et nyt Tempellås-symbol, hver gang en ny plade får forbindelse med Makutas plade.



Makutas fæstning anbringes midt på pladen, sådan at hver farvet sektion er rettet ind efter en af portene.

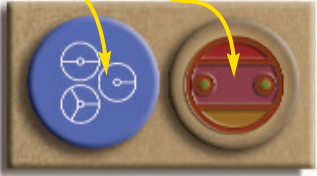
SÅDAN PLACERER DU TEMPLET



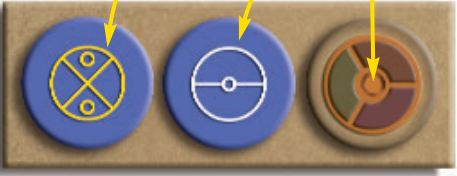
LÅSE OG NØGLER

Du samler nøglesymboler ved at bevæge dig rundt på spillepladen. Hver lås har sin egen hemmelige kombination, så du ved aldrig, hvilke nøglesymboler du får brug for.

LÅSESYMBOL OG BILLEDSIDE MED 3-SYMBOL KOMBINATIONEN



NØGLESYMBOL OG BILLEDSIDE MED SYMBOLET



DETTE NØGLESYMBOL KAN ERSTATTE ET HVILKET SOM HELST ANDET

Prøv at samle nøgler til de porte, hvor låsen allerede er afsløret, eller prøv at udfordre Makuta fra en anden port.

En nøglesymbol med et gult

symbol kan bruges i stedet for et hvilket som helst andet symbol.

Du kan bruge lige så mange symboler det skal være til at danne nøglekombinationen. Det gælder blot om at være heldig at finde dem.

Du må aldrig have mere end 3 nøglesymboler på én gang. Hvis du allerede har 3, må du kigge på det nye symbol og afgøre, om du vil beholde det eller ej. Det symbol, du giver afkald på, placeres på startfeltet med billedsiden nedad.

KANOHI OG TURAGA

Du har brug for at samle Kanohi og Turaga symboler, der hjælper dig til at blive klogere, hurtigere eller få mere kraft.

Du må ikke have mere end fire Kanohi og kun én af enten Kakama eller Kaukau. Hvis du samler for mange masker, må du lægge de overskydende tilbage på startfeltet.

Alle Kanohi og Turaga symboler ser ens ud. Først når du vender symbolet, ved du, hvilken kraft det giver dig!

KANOHI SYMBOLER

Toa søger efter Kanohi Powermasker til at hjælpe sig i deres dristige fortagende. Selv om Toa primært benytter en bestemt Kanohi, kan de bruge alle de Store Masker.

KANOHI AKAKU Giver mulighed for at se en anden spillers symbol og tage det! For at gøre dette, skal du lande på samme felt som en anden spiller. Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal øjne med terningen. Denne Kanohi kan kun bruges én gang, hvorefter den lægges med billedsiden nedad på startfeltet. Slå en ekstra gang med terningen for at slippe væk!

KANOHI HAU Giver beskyttelse! Denne maske giver dig +5 point til dit terningkast i kamp.

KANOHI KAKAITIA Giver dig hurtighed! Denne maske giver dig lov til at bruge den røde terning i stedet for den hvide, både til at flytte rundt på spillepladen og i kamp.

KANOHI KAUKAU Giver dig stor bevægelighed! Denne maske giver dig lov til at benytte den grønne terning i stedet for den hvide, både til at flytte rundt på spillepladen og i kamp.

KANOHI MIRU Giver dig kraft til at svæve! Du kan benytte denne maske til at svæve direkte til et hvilket som helst felt på spillepladen. Denne Kanohi kan kun benyttes én gang, hvorefter den lægges med billedsiden nedad på startfeltet.

KANOHI PAKARI Giver dig styrke! Denne maske giver dig +10 point til dit terningkast i kamp.



TURAGA SYMBOLER

Disse symboler repræsenterer Turaga, Tohungaernes seks stammehøvdinge. Turagaerne er tro mod Toa, og holder liv i legenden om Mata Nui..

MATAU TURAGA AF LE-KORO, TOA-LEWA

Matau, lederen af Lewas Tohunga, er kendt for at være en practical joker, men denne brave kriger tager sin pligt som beskytter af Lewas legende meget alvorligt. Hans behagelige personlighed inspirerer til voldsom loyalitet.

NOKUMA TURAGA AF GA-KORO, TOA-GALI

Nokama, Turaga for stammen der er tro mod Gali, kender mere til oceanernes, flodernes og søernes væsen end nogen anden – lige bortset fra Toaen selv. Hun siger ikke meget, men alle Turaga respekterer hendes logiske sans.

NUJU TURAGA AF KO-KORO, TAA-KOPAKA

Nuju, Turaga for is, kan synes reserveret og ligeglad, men det er langt fra sandt. Han foretrækker ganske enkelt at lade sine handlinger og storsindede gerninger tale for sig selv.

ONEWA TURAGA AF PO-KORO, TOA-POHATU

Onewa er Turaga for den rolige og jævne stenstamme. Blandt venner kaldes han "Dommeren" på grund af den tid han bruger på at træffe en beslutning. Hvad end han beslutter må være korrekt.

VAKAMA TURAGA AF TA-KORO, TOA-TAHU

Vamaka er berømt for sit ilte sind og store mod, uden hensynta- gen til odds. Han er en beundrer og beskytter af alle, der udviser mod, og han bærer en ældgammel lidstav til ære for sin Toa, Tahu.

WHENUA TURAGA AF ONU-KORO, TOA-ONUUA

Whenua styrer arbejdet både i Onu-Koro's uhyre omfattende og udviklede tunneller og i stenbruddet, idet han opdager problemer, dagen før de indtræffer. Han er altid parat til at hjælpe dem omkring sig med at løse problemer.



TURAGA

Turaga øger en Toas styrke. Hver Turaga du har, øger værdien af dit terningkast i kamp. Du må på intet tidspunkt have mere end 2 Turaga.

For at samle symboler skal du lande på et felt med et symbol. Du behøver ikke slå det nøjagtige antal øjne med terningen for at lande på et symbol, men når du er stoppet, må du ikke fortsætte dit træk.

Hvis du allerede har 2 Turaga sym- boler og lander på endnu et, må du kigge på det nye symbol og afgøre, om du vil beholde det eller ej. Det symbol, du giver afkald på, placeres på startfeltet med billed- siden nedad.

For hver Turaga du samler, som hører til din Toa, lægges 10 point til dit terningkast i kamp.

For hver Turaga du samler, som ikke hører til din Toa, lægges 5 point til dit terningkast i kamp.

RAHI

Rahi er nogle onde skabninger, der bor på øen Mata Nui. De lever og ånder for at forsvare Makutas nådesløse og frygtelige herredøm- me. Du finder dem i klynger

omkring Turaga, Kanohi, og tem- pelnøgler og sommetider omkring portene mellem øens forskellige sektioner.

Du kan ikke passere en Rahi, men du kan sommetider gå uden om dem. For at udfordre en Rahi, skal du lande på feltet med Rahi symbolet. Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal øjne med terningen, man når du stopper kan du ikke forsætte dit træk – du er nødt til at udfordre!

UDFORDRING

Vend Rahi symbolet og se fjen- dens styrke på bagsiden. Det er det tal, du skal slå med et enkelt kast med den terning, du anvender på det pågældende tidspunkt. Til terningkastet lægger du værdien af dine Turaga og Kanohi.

Eksempel:

Du udfordrer en Rahi Muaka med værdien 18.

Du er Toa Tahu, og du har:		
Kanohi Pakari	=	+ 10
Turaga Vakama	=	+ 10
Turaga Whenua	=	+ 5
Du slår		4
Point totalt		29

Når du kender værdien af Rahien, kan du bruge en hvilken som helst kombination af Kanohi og Turaga i kampen. Benyt mindst mulig styrke til at slå Rahien, sådan at du kan hemmeligholde, hvad du har på dit samlekort. Husk, der er måske én, der har Kanohi Akaku!!!

RAHI NUI-RAMA
En lavtstående Rahi, som kan være generende i begyndelsen af din jagt.
Værdi: mellem 1 og 7

RAHI NUI-JAGA
Disse Rahi kan fange dig helt uforberedt, hvis du ikke har en Kanohi eller Turaga.
Værdi: mellem 7 og 13

RAHI MUAKA
Denne bør du undgå, indtil du har en Kanohi eller Turaga.
Værdi: mellem 13 og 20



HVIS DU VINDER KAMPEN
Hvis dit totale pointantal er højere end tallet på Rahi symbolet, har du vundet. Rahien fjernes fra spillepladen og er ikke længere med i spillet. Du må straks foretage endnu et træk.

Du kan sammenkæde adskillige udfordringer og på den måde bevæge dig fremad. Eller du kan komme forbi Rahien og opsaml det, som fjenden vogter over.

HVIS DU TABER KAMPEN
Hvis dit tal er lavere end tallet på Rahi symbolet, har du tabt.

Du mister omgående en tempelnøgle, en Kanohi eller en Turaga, hvis du har én. Spilleren til venstre for dig afgør, hvad du skal af med, tager det fra dig og placerer det under den Rahi, der besejrede dig.

UAFGJORT KAMP
Hvis du opnår samme antal point som tallet på Rahi symbolet, er kampen uafgjort. Du må flytte et felt tilbage fra Rahien i den retning, du kom fra.

Du mister ikke noget fra dit samlekort.

UDFORDRING AF MAKUTA
Hvis du lander på en Tempellås og du har de tre nøgler (se Låse og Nøgler), må du udfordre Makuta.

Dette gøres i to stadier:

STADIE 1
Afgør Makutas styrke. Dette gør du ved at kaste den hvide terning og dreje Makutas fæstning det tilsvarende antal gange i urets retning. Hver farvet sektion på Makutas tempel svarer til ét træk.

STADIE 2
At udfordre Makuta er ligesom at udfordre en Rahi, men risikoen er større, da Makuta har langt flere kræfter end nogen Rahi.

Kast terningen og læg point til fra din Kanohi og Turaga. For at vinde skal du have flere point end Makuta.

HVIS DU FÅR UAFGJORT ELLER MINDRE
har du tabt kampen, og du mister omgående en tempelnøgle eller Kanohi eller Turaga, hvis du har en.

Spilleren til venstre for dig vælger, hvad du skal af med, og lægger det med billedsiden nedad på startfeltet. Spilleren til venstre for dig flytter derefter din Toa til et hvilket som helst felt på spillepladen, der ikke er optaget af en anden spiller eller et symbol.

HVIS DU SLÅR MERE
har du vundet udfordringen og ...
... VUNDET SPILLET!



NOGLE FÅ KOMMENTARER

Symboler, der returneres til startfeltet, lægges med billedsiden nedad.

Startfeltet tæller som ét felt, når du passerer det.

Hvis du lander på startfeltet, må du – uden at se det – tage ét af de symboler, der ligger dér.

Toa kan kun passere til eller fra de enkelte sektioner af spillepladen via en port.

Spillepladens dele kan sættes sammen, som man vil, så længe portene på de to plader, du forbinder, støder op til hinanden.

Placeringen af pladerne er strategisk. Du kan for eksempel blokere en sti for en anden Toa, eller gøre det lettere for dig selv at få fat i en Kanohi eller en nøgle – afhængigt af hvordan pladerne placeres.

FOR YNGRE SPILLERE

For yngre spillere eller for dem, der ikke kender “Legends of the Bionicle”, vil disse kommentarer være en stor hjælp til hurtigt at komme i gang med spillet. Se også spillereglerne og historien for yderligere detaljer.

INDHOLD

- 20 Mata Nui plader, der kan sættes sammen
- 6 Toa samleplader
- 12 Turaga symboler
- 24 Kanohi symboler
- 9 Tempellåse
- 24 Tempelnøgler
- 57 Onde Rahi symboler
- 6 Toa spillebrikker
- 3 Specialterninger
- 1 hæfte med spilvejledning og historie
- 1 Makuta Tempel

- | | |
|----------|------------------|
| Mata Nui | Ø |
| Tohunga | Øboere |
| Toa | Mægtige helte |
| Kanohi | Masker med kraft |
| Turaga | Stammehøvdinge |
| Rahi | Onde skabninger |
| Makuta | Den Onde |

- Start med at benytte den hvide terning. Der må flyttes vandret eller lodret.
- Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal øjne med terningen for at lande på et bestemt felt.
- Hver gang en spiller lander på et portfelt, trækkes en plade, der lægges til spillepladen.
- Du skal bruge 3 nøglesymboler for at komme gennem tempelporten og udfordre Makuta.

- Du må aldrig have mere end 3 nøglesymboler.
- Kanohi og Turaga symboler giver dig ekstra kræfter.
- Du må på intet tidspunkt have mere end 4 Kanohi.
- Du må på intet tidspunkt have mere end 2 Turaga.
- Du skal have de rigtige hemmelige nøgler for at kunne udfordre Makuta.

H U S K

Selv om et spil går ud på kamp, gælder det stadig om at have det sjovt. Så længe alle spillere er enige om, hvordan spillet skal spilles, er det i orden at være fleksibel i forhold til spillereglerne – for det gælder først og fremmest om at have det sjovt!

