

BIONICLE®



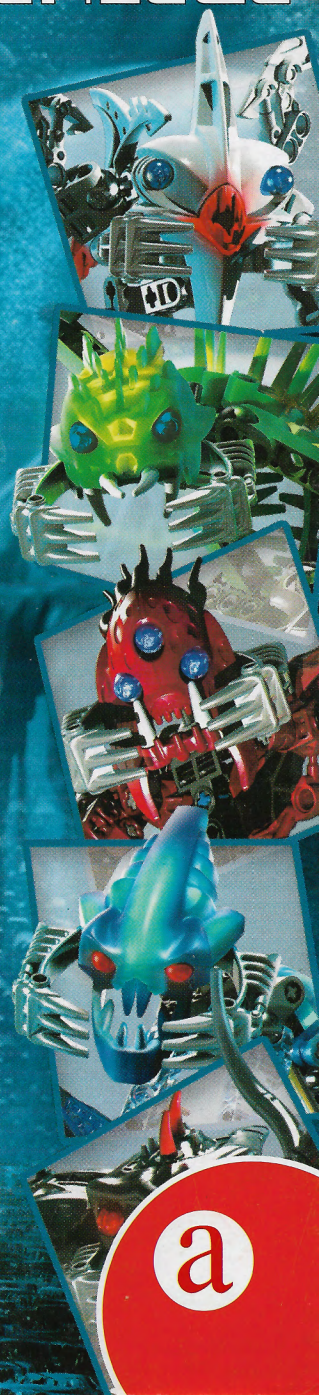
SOROZAT

BARRAKI II

A MAHRİK
ELLENSÉGE

BARRAKI PÁRBAJ

Ajándék
plakát
és
dominó



a

BIONICLE®

LÉPJ BE AZ ISMERETLENBE!

Messze

a felszín alatt, az óceán
sötétjében, ahová Toa még sohasem
merészkedett, található a Verem. Ez a
veszélyekkel teli hely hemzseg a még sosem
látott, bizarr lényektől: itt nincs kegyelem, és nem
ismerik a törvény szavát, az egyetlen érvényes szabály
pedig az, hogy „egyél, vagy téged esznek meg”. Ezt a
kegyetlen víz alatti világot hat hihetetlenül veszélyes
mélytengeri szörny uralja: ők a Barrakik.

Valaha hatalmas birodalmak büszke urai voltak, ezért gyűlölik az
életet a Veremben. Bármit megtennének a szabadulásért, vagy
hogy bosszút álljanak ellenségeiken, hiszen nincs
vesztenivalójuk: Mata Nui Nagy Szelleme elleni összeesküvésük
és Metru Nui elfoglalására szőtt tervük miatt örök
fogságra ítélték őket.

Az Élet Maszkjának váratlan felbukkanása a felszín alatti
világban fényes reménysugárként hasított a Barrakik
sötét világába: így talán van esélyük visszaállítani
korábbi dicsőségüket és megvalósítani
terveiket. Ám ahhoz először meg
kell találniuk a Maszkot...

Keresd a többi BIONICLE® hős történetét az alábbi füzetekben:



A VEREM

Azokban az időkben, amikor még Mata Nui Nagy Szelleme vigyázott a BIONICLE® univerzumra, ez volt az a hely, ahová az elátkozott lelkeket, megbánást nem tanúsító bűnösöket és a sötétséggel paktáló rebellis alakokat száműzték. Itt kellett letölteniük örök büntetésüket a visszatérés és régi életük folytatásának legcsekélyebb esélye nélkül. A Verem lakosainak folyamatos veszélyben van az élete: ragadozók lesnek prédájukra várva minden szikla mögött. Ami pedig még ennél is rosszabb, a víz savtartalma és a hatalmas nyomás visszafordíthatatlan változásokat okoz azokban, akik sokáig itt tartózkodnak. Eltorzult, szellemszerű alakjuk felismerhetetlenné teszi őket. Ez a hely véres csatatér, ahol minden – az óceán fenekén rekedt – lény a pusztta túlélésért küzd.

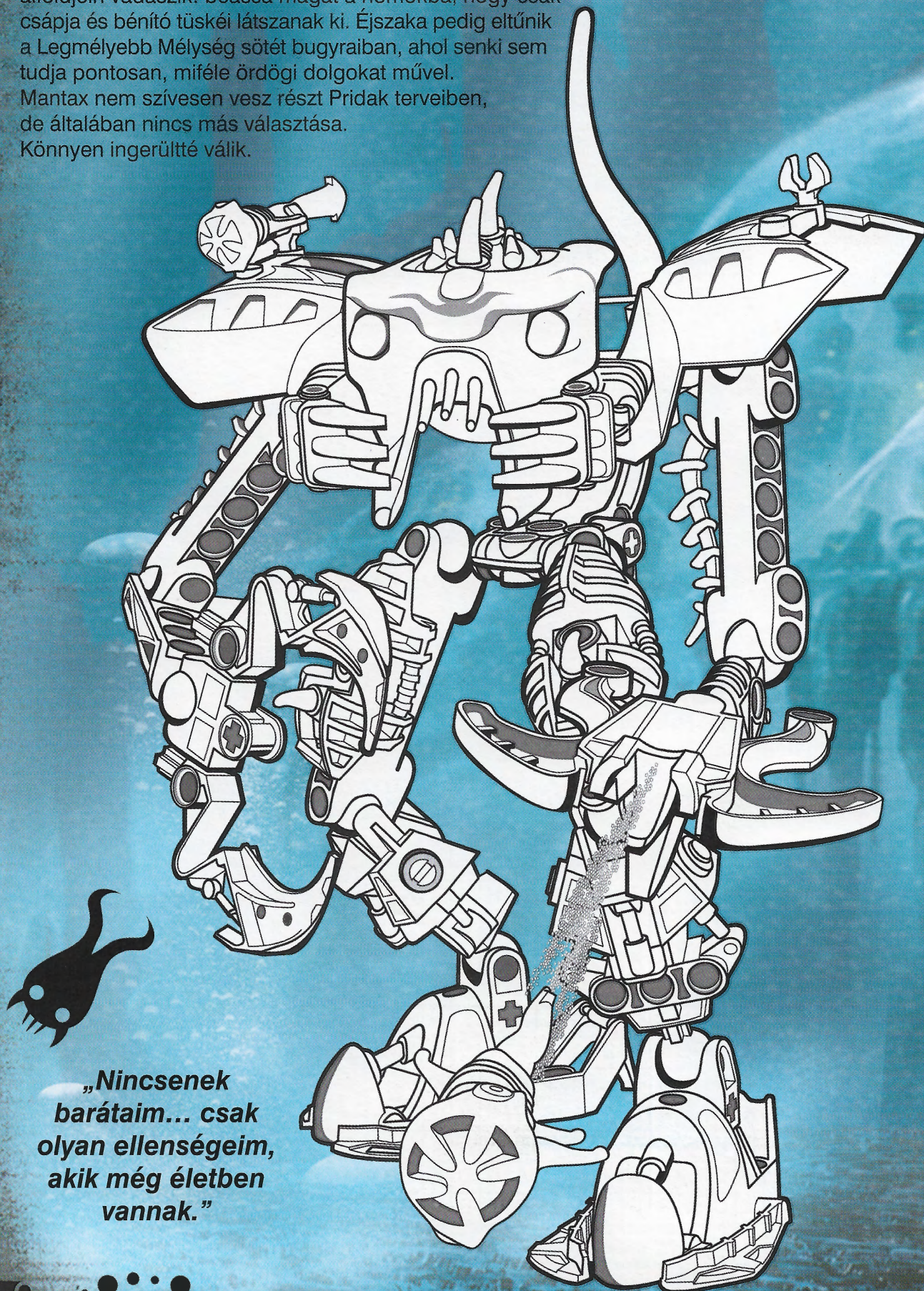
Megtalálod mind a hat Barraki, két Mahri Nui Matoran és két Hydruka nevét az alábbi betű-téglalapban?

D	E	F	B	J	N	T	D	R	F	G	Z	F	S	W	R	H	J	K	K	I
F	P	X	S	D	F	G	E	H	E	I	L	T	A	K	A	D	O	X	R	R
H	A	W	E	R	G	N	K	O	L	K	X	F	D	P	G	F	H	A	C	E
N	F	H	C	H	N	T	A	R	F	G	H	K	R	L	N	K	K	T	G	D
V	G	K	G	D	L	D	R	J	V	C	G	D	Q	K	J	D	K	N	N	F
P	F	A	N	G	Z	E	X	T	A	K	A	D	A	H	A	M	L	A	K	F
R	K	L	J	X	S	D	K	G	B	R	G	R	D	G	K	L	G	M	M	K
I	P	I	S	D	F	B	K	H	G	A	D	R	A	F	D	F	G	G	T	A
D	Q	F	K	R	N	U	D	R	F	L	W	P	D	P	D	F	F	Z	U	R
A	D	E	D	H	U	T	H	U	L	O	X	B	K	D	A	D	D	K	O	O
K	R	D	A	T	G	R	T	C	N	S	D	F	A	S	D	R	B	H	J	M

Tipp: A betűk vízszintesen, függőlegesen, átlósan és visszafelé is összeolvashatók.

MANTAX

Mantax visszahúzódó típus. Mivel elzárkózik a többiektől, sok információtól fosztja meg magát, viszont ő sem igyekszik a többi Barraki tudomására hozni, amit ő megtud. Titokzatos viselkedése és természete sok kérdést felvet, ám ezekre senki sem tud választ adni. Nappal Mantax Mahri Nui alföldjein vadászik: beássa magát a homokba, hogy csak csápja és bénító tüskéi látszanak ki. Éjszaka pedig eltűnik a Legmélyebb Mélység sötét bugyraiban, ahol senki sem tudja pontosan, miféle ördögi dolgokat művel. Mantax nem szívesen vesz részt Pridak terveiben, de általában nincs más választása. Könnyen ingerültté válik.



**„Nincsenek
barátaim... csak
olyan ellenségeim,
akik még életben
vannak.”**

Mantax kiváló álcázóképessége segít neki elrejtőzni vadászat közben.
Próbáld meg összerakni Mantaxot a képszeletek helyes sorrendbe állításával!





A Verembe való száműzetés a BIONICLE univerzumban kivethető legsúlyosabb büntetés, ám a Matoranok nem ezért vannak itt. Évekkel ezelőtt egy váratlan katasztrófa következtében egy hatalmas darab levált Voya Nui szigetéről, és itt érte el a tengerfeneket, porrá zúzva a Barrakik erődjét. Ez az új, tenger alatti sziget, amelyet innentől kezdve Mahri Nuiként ismernek, rendkívül barátságtalan otthont nyújt a Matoranok számára. Falvaikat levegőbuborékokba építették, amelyek megvédik őket a Verem vizének mutagén hatásaitól. Ezeknek a buborékoknak azonban folyamatos levegő-utánpótlásra van szükségük, különben fokozatosan összezsugorodnak, egyre kisebb területre szorítva a Matoranokat.

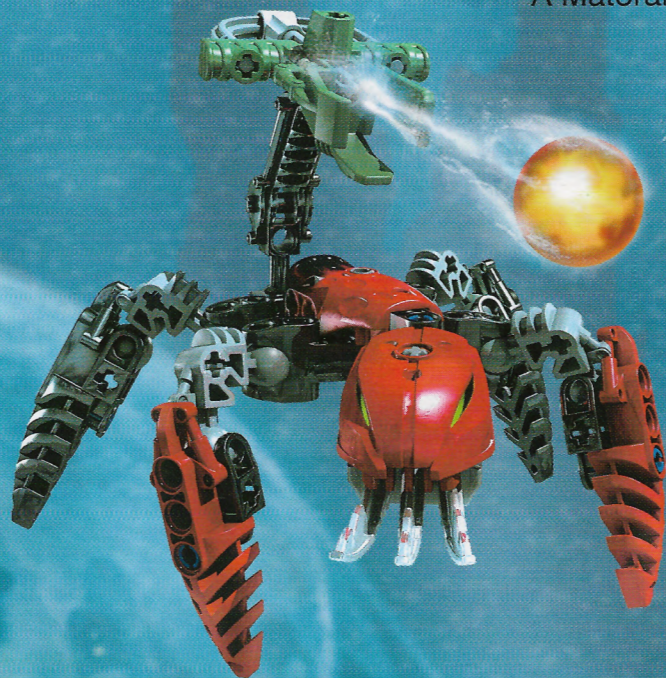
DEKAR

MATORANOK

Amikor az éjszaka nappalba fordul és az éjszakai lények nyugovóra térnek, a nappali életmódot folytatók pedig még nem ébredtek fel, a Matoranok biztonságban elhagyhatják falvaikat. Ezt a rövid, körülbelül egy órás időszakot használják fel a Verem felfedezésére és készleteik pótlására. A Matoranok nem szeretnék a Barrakik étlapján végezni, ezért muszáj megvédeniük magukat. Mindegyikük rendelkezik egy vállról indítható levegőlövedékkel és más harci eszközökkel, amelyek segítségével távol tarthatják elszánt ellenfeleiket.



DEFILAK



A Matoranok számára nélkülözhetetlen légbuborékok betakarítása különösen veszélyes feladat.

Ez a Matoranok által megszelídített Hydrukák dolga, akik képesek nehéz terheket cipelni a tengerfenéken is.

Ezek a bátor teremtmények szembeszállnak bárkivel, aki rájuk támad, ám fegyverzetük nem jelent komoly kihívást a Barrakik számára.

THULOX

HYDRUKÁK

Amióta a Barrakik nekikezdték a Légmezők elpusztításának, a Matoranok jövője kétségessé vált, falvaikat pedig óriási veszedelem fenyegeti. Az Élet Maszkjának híre feszültséggel vegyes reményt csempészett a Matoranok szívébe. A Maszk képes légbuborékokat termelni, ám ugyanakkor végzetes hatást gyakorol arra, aki túl közel merészkedik hozzá.

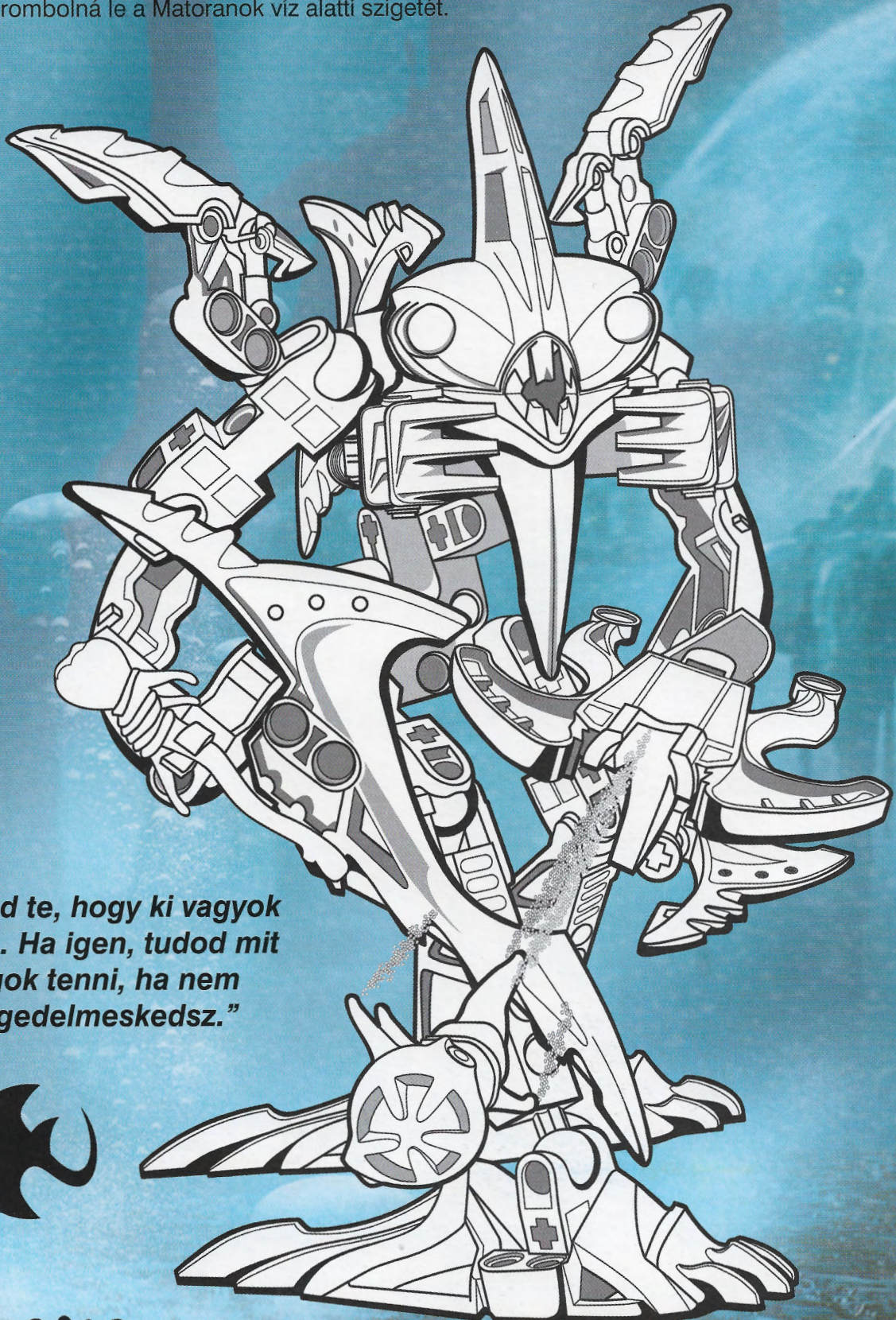


MORAK

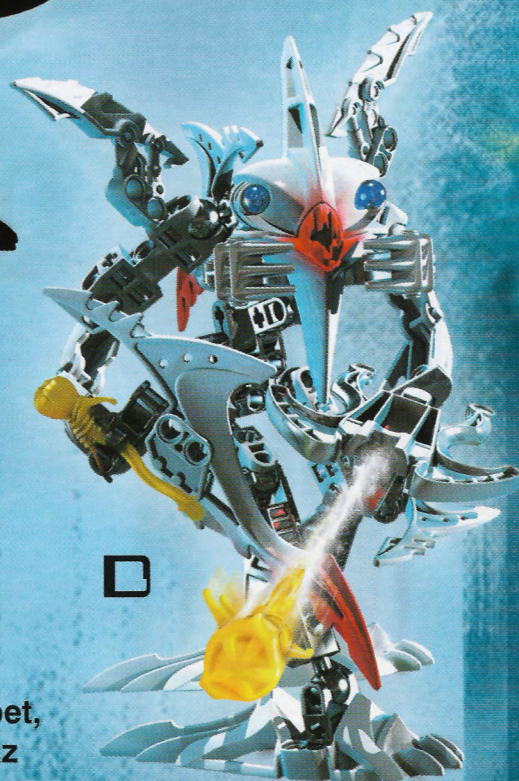
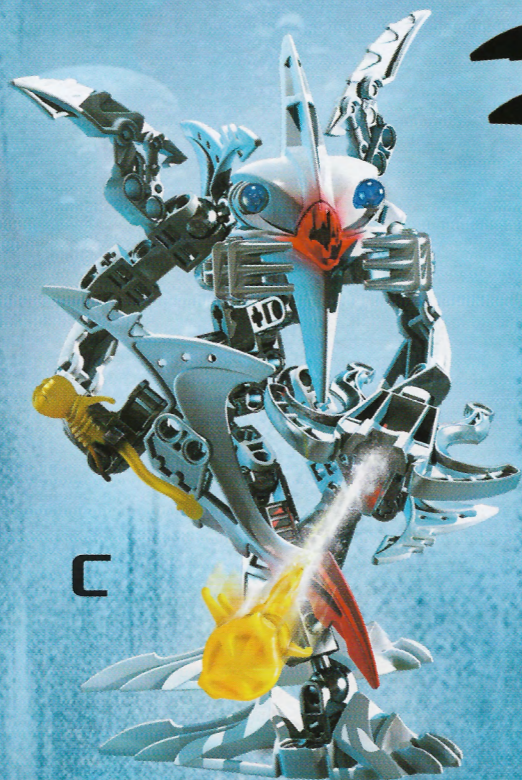
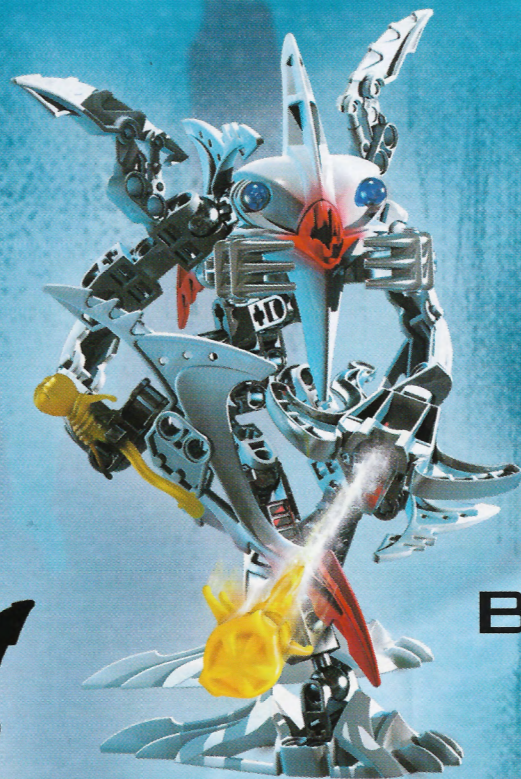
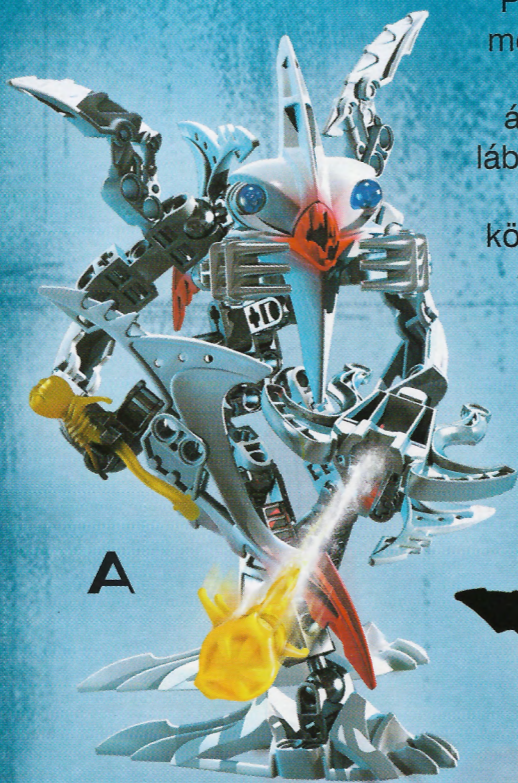
PRIDAK

A Verem megkérdőjelezhetetlen királya. A Sóoszlópok környékén vadászik, a Verem hideg, déli részén. Ragyogó elme, de rendkívül arrogáns. Ő a leggőgösebb az összes Barraki közül. Alattvalókként kezeli a többi Barrakit, amiért ők meglehetősen neheztelnek is rá. Vad dühkitöréseiről hírhedt. Szereti nyers erővel fenntartani tekintélyét: Kalmaht megvakította egyik szemére, Nocturnnak pedig leharapta az egyik karját. Egyedüli lehetséges ellenfele Ehlek, mivel az egyetlen dolog, amitől Pridak tart, az az elektromosság. Gyakorlatiasan gondolkodik: csak azért nem pusztította el még Mahri Nult, mert semmi haszna sem származna belőle. Ha nem így volna, nevetve rombolná le a Matoranok víz alatti szigetét.

„Tudod te, hogy ki vagyok én? ... Ha igen, tudod mit fogok tenni, ha nem engedelmeskedsz.”



Pridak minden ízében
megtestesíti a tökéletes
víz alatti lényt:
áramvonalas fejének,
lábainak, uszonyainak és
fegyvereinek
köszönhetően rendkívül
gyors és veszélyes.



Találd meg azt a képet,
amelyik megfelel az
árnyképnek!

[illegible]

8

- ANTIBIOTIKUM:** (görög, anti=ellen, bios=élet) olyan biológiai eredetű (általában baktériumokon vagy gombákon alapuló) kémiai anyag, amely bizonyos helyzetekben meggátolja a baktériumok vagy más mikroorganizmusok terjedését, vagy teljesen el is pusztítja őket.
- SZIMBIÓZIS:** (görög, symbiosis=együttélés) két vagy több különböző faj szoros együttélése. A szimbiózisban gyakran mindkét fél kölcsönös előnyökhöz jut.
- BIOGRÁFIA:** görög, bios – élet, graphos – leír) egy ember (általában híres személy) életéről szóló írásos beszámoló.
- BIOLÓGIA:** (görög, bios – élet, logos – elme) az élet tudománya.
- BIOSZFÉRA:** A bioszféra a Föld kőzetburkának, vízburkának, levegőburkának azon része, ahol van élet és ahol biológiai folyamatok mennek végbe.
- BIODEGRADÁCIÓ:** (Görög, bios – élet, Latin, degradatio – lebomlás) Szerves anyagok, pl. szerves hulladékok mikroorganizmusok okozta lebomlása.
- PROBIOTIKUS:** Olyan élő mikroorganizmusokat tartalmazó étel, amely ha kellő mennyiségben kerül a bélrendszerbe, jótékony hatást gyakorol az egészségre.
- BIOKÉMIA:** Az élő anyag kémiai szerkezetét és a benne végbemenő kémiai változásokat vizsgáló tudomány.
- BIOMASSZA:** Energetikailag hasznosítható növények, termékek, melléktermékek, növényi és állati hulladékok.
- BIONIKA:** Az élő szervezetek alkalmazkodási mechanizmusaival foglalkozó tudományág.
- BIOÉTELEK:** Vegyi anyagok felhasználása nélkül készített ételek.
- BIOLÓGUS:** A biológia nevű tudományt hivatásszerűen művelő ember.
- BIOGYÜMÖLCS:** Vegyi anyagok használata nélkül termesztett gyümölcs.

Ki tudod egészíteni az alábbi hiányos listát úgy, hogy végül a fenti szavak közül hat szerepeljen rajta?

___ O ___ SS ___
B ___ Ó G ___ A
___ G R ___ A
___ R ___ O I ___ S
B ___ É ___ L ___
___ L Ó ___ S

KALMAH

Kalmah a Barrakik „csendes” gyilkosa. Nem olyan gyors, mint Pridak, de nagyon erős. A fején lévő csápoknak köszönhetően a legkisebb mozgást is érzékelni tudja, még a háta mögött is. Három szeme van, de egy Pridakkal történt régi összetűzése során az egyikre megvakult. Kalmah türelmes, és mindig kivárja a legalkalmasabb pillanatot. Senkiben sem bízik, és ezért benne sem bízik meg senki. Kalmah a felszín közelében piros színű, ám a Legmélyebb Mélység sötétjében feketévé válik, ami segíti a rejtőzködésben. Mahri Nui északi részén elhelyezkedő barlangjában tenyészt a polipokat, amelyeket a Barrakik kilövőikben használnak. Mivel soha sem kapnak szeretetet és ételt is csak ritkán, a polipok kegyetlen bestiákká válnak, akik borotvaéles fogaik segítségével megsebzik az áldozatukat, majd kiszívják életenergiáját.

„Közös volt a győzelmünk, ahogy a büntetésünk is... Így ennek a Maszknak az erejét is meg fogjuk osztani egymás közt.”





A polipfarm felügyelőjeként Kalmahnak értenie kell a matematikához, hogy mindig tudja, hány polip áll a felügyelete alatt.

Gyakorold te is matematikai képességeidet!
Töltsd ki a táblázatot úgy, hogy minden oszlopban és sorban a számjegyek összege 45 legyen!

5	1		8		11
6	11	7		3	
		5	6	13	2
	7	1	14		3
3	9	15		2	5
15	2		5	6	

NOCTURNAL



Józan pillanataiban Nocturn Ehlek seregének hadvezére, ám ezek a „józan” pillanatok egyre ritkábbak: manapság leginkább egy természetes sziklaalakzat körül pillantható meg, amint éppen óriás tintahalra vadászik.

Nagydarab, melák figura, kiszámíthatatlan természettel megáldva. Testi erőnek sosem volt híján: azért számúzták a Verembe, mert (szó szerint) kettészakította a szigetet, amelyen élt.

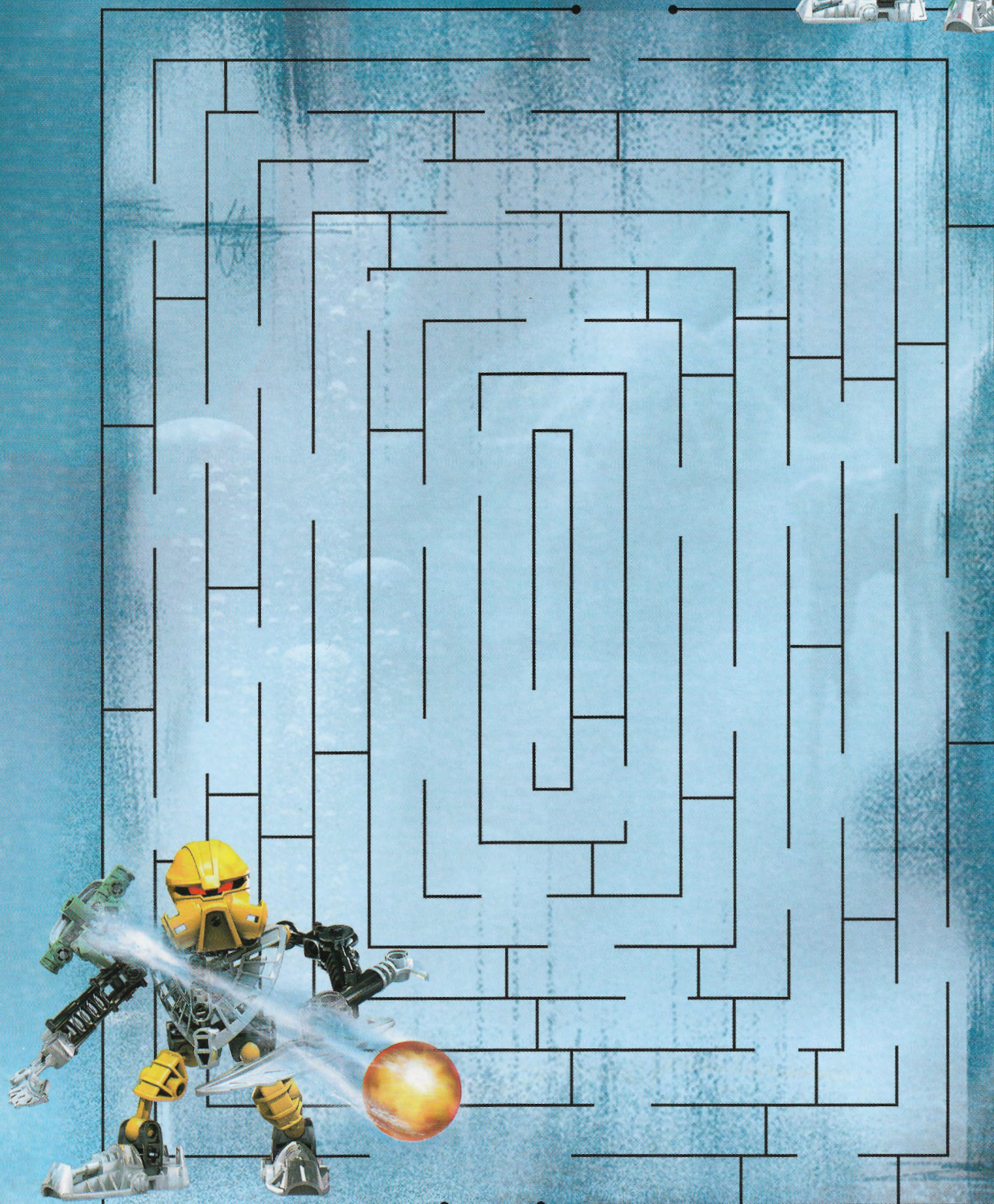
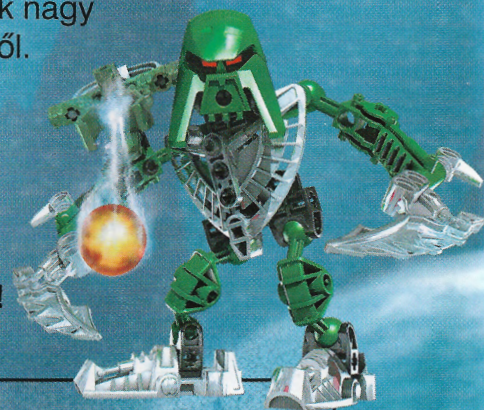
A fegyverekhez kiválóan ért, ez is hozzájárult ahhoz, hogy Nocturn az egyik legfélelmetesebb harcosná váljék, akihez fogható kevés akad a Veremben.

Nocturn legfőbb gyengéje az, hogy a harcon kívül semmihez sem ért. Gyakran megesik, hogy nem tud uralkodni a dűhén: egyszer felelőtlen módon harcba bocsátkozott Pridakkal, és ez az egyik kezébe került. A keze szerencséjére visszanyerte, a hozzá tartozó csapot leszámítva.

Nocturn félelmetes harcos, a mélytengeri küzdelmek szakértője és Ehlek hadseregének hadvezére. Akárcsak fájának többi tagja, ő is rendelkezik a regeneráció egyedülálló képességével: ennek köszönheti, hogy még mindig megvan minden végtagja, és hogy hosszú idők óta félelmetes ellenfél hírében áll.

A tengerfenékre vezető rázós „út” kitörölte a Matoranok emlékeinek nagy részét, így nagyon kevésre emlékeznek a katasztrófa előtti életükből. Ha valakinek eszébe jut valami, az összes Matoran összegyűlik a Látomások Trónjánál, hogy meghallgassa az új emlékképet.

A Matoranok ismét összegyűlnek a Látomások Trónjánál. Segíts Defilaknak megtalálni az utat a labirintuson keresztül, hogy mihamarabb csatlakozhasson Dekarhoz, hiszen nem akarják elmulasztani a felszínre került emlék egyetlen szavát sem!



CSÜTÖRTÖK

1

2

3

4

5

6

7

8

PÉNTEK

1

2

3

4

5

6

7

8

SZOMBAT

1

2

3

4

5

6

7

8

BARRAKI

BIONICLE

BARTRAKI

GREEPS FROM THE DEEP



LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group. © 2007 The LEGO Group
Produced by Armeet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group. Forgalimazza: M&C Kft.



ÓRAREND

HÉTFŐ

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

KEDD

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

SZERDA

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	



A Barrakik minden áron meg akarják találni az Élet Maszkját, annak ellenére, hogy mindenkre szörnyű átok ül, aki kapcsolatba kerül vele. Végül is, semmiféle átok sem lehet rosszabb annál, mint örökké a Veremben élni...



A Maszk megtalálásához azonban gyors észjárásra és éles szemre van szükség.

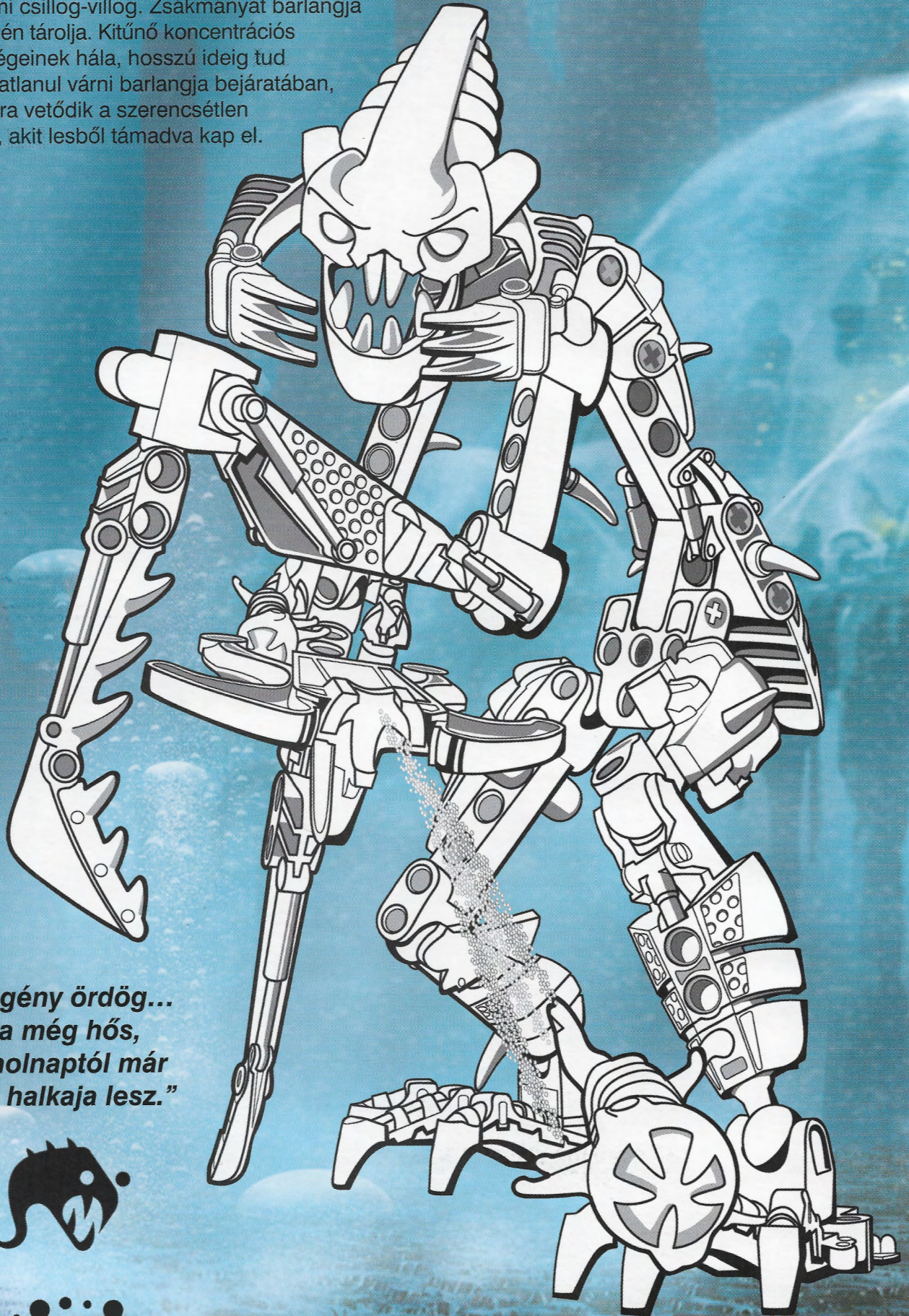
Rendelkezel ezekkel?

A fenti Barraki kockarácsból csak az egyik kockát lehet megépíteni.

Kitalálsz, melyiket?

TAKADOX

A nagy intrikus a Barrakik között. Fizikai erejét tekintve ő a leggyengébb, ám ész tekintetében magasan felettük áll. Vigyázz, hogy sose nézz a szemébe! Hipnotikus képességeivel Takadox könnyen rávesz másokat, hogy vigyék véghez az akaratát. Hipnotizált áldozatai mindent ellopnak neki, ami csillog-villog. Zsákmányát barlangja legmélyén tárolja. Kitűnő koncentrációs képességeinek hála, hosszú ideig tud mozdulatlanul várni barlangja bejáratában, amíg arra vetődik a szerencsétlen áldozat, akit lesből támadva kap el.



*„Szegény ördög...
Ma még hős,
de holnaptól már
csak halkaja lesz.”*



Amíg az Élet Maszkja fel nem bukkant, Takadox ritkán hagyta el barlangját, hiszen a hipnotizált Carapar mindent elhozott neki. Most viszont bármit megtenne, hogy elsőként ő találjon rá a Maszkra...



START



Írd a betűket oda,
ahová a tengeri hínár
köti őket, majd a nyílnál
kezdve olvasd el az
üzenetet!

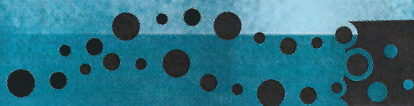


EHLEK

Ehlek az utolsó őslakosa a Veremnek - ő a tenger alatt élt büntetésük előtt is. Ehlek területe egybeesik a Légmezőkkel, amely a Matoranok számára nélkülözhetetlen levegőt termelő növényeknek ad otthont. Amikor nem energiakövek után kutat (hogya feltöltse elektromos tűskéit), Ehlek a légbuborékok betakarítására kiküldött Hydrukákra vadászik. Amióta Voya Nui leszakadt darabja maga alá temette Ehlek birodalmát, a bosszú megszállottjává vált, és ez sokszor elvakítja őt. Természeténél fogva ideges típus, hamar fel lehet ingerelni: sokszor először üt, csak aztán kérdez. Elkeseredetten keresi az élet Maszkját: szeretné, ha övé lenne az az erő, amelynek segítségével egyetlen csapással elsöpörhetné ellenfeleit.

**„Van egy apró gondunk:
hogya hogyan szerezzük
meg a Maszkot.
Valójában, ez egy
900 méteres
mélységben
fekvő gond.”**

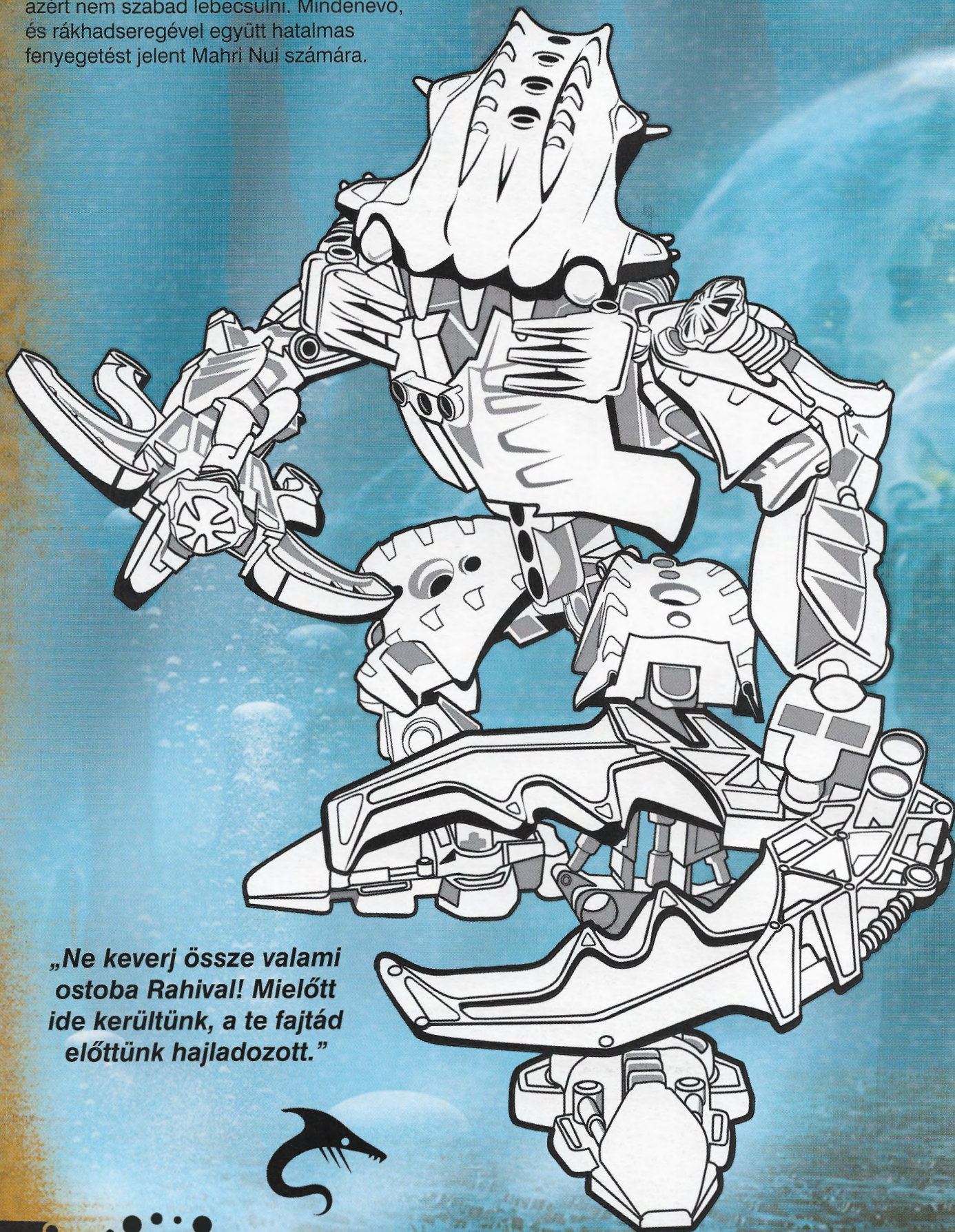




23

CARAPAR

Carapar a legerősebb az összes Barraki közül, és rendkívül büszke is erre. Vastag páncélja megvédi a legtöbb támadástól, kivéve az elektrosokkot. Gyerekes mohósággal pusztít el mindent, ami az útjába kerül. Gyakran és élvezettel használja hatalmas ollóját. Nem túlzottan eszes, és bár Takadox évszázados hipnózisa is megtette hatását, azért nem szabad lebecsülni. Mindenevő, és rákhadsergével együtt hatalmas fenyegetést jelent Mahri Nui számára.



„Ne keverj össze valami ostoba Rahival! Mielőtt ide kerültünk, a te fajtád előttünk hajladozott.”

Carapar szeretne eljutni menedékéhez, de ez korántsem egyszerű feladat annak, aki Takadox hipnózisa alatt áll. Segíts neki hazajutni, Carapar elrejtett nevének nyomán.

D	K	S	F	R	W	Z	J	L	E	F	H	V	P	A	Q	V	N	I	T	S	Z
A	F	E	Q	O	D	J	E	U	B	A	R	A	C	R	O	L	L	S	B	W	A
U	A	R	A	C	R	A	P	A	S	P	B	C	R	A	P	V	J	E	B	P	X
X	P	Y	P	W	H	D	A	R	J	A	K	S	K	P	A	R	A	C	I	P	Q
D	A	B	N	J	I	W	F	A	P	R	N	M	A	R	E	A	C	F	D	V	H
K	R	H	B	A	P	A	R	C	D	C	G	W	T	A	N	V	R	A	P	A	P
O	C	C	W	R	X	T	E	A	H	A	M	K	A	P	H	L	W	H	A	A	N
D	A	A	K	A	P	A	R	Y	I	R	A	P	A	U	N	W	P	K	R	R	W
A	R	R	G	C	R	A	P	E	U	K	C	R	R	P	I	O	E	V	A	A	Z
K	A	A	B	Q	F	J	A	P	E	F	H	A	C	D	V	E	A	R	C	B	Y
E	P	A	R	C	A	G	R	Z	A	K	A	P	A	Y	K	J	P	O	P	S	F
G	B	A	K	I	R	W	A	F	R	A	P	A	R	F	H	A	A	N	Y	E	A
V	Y	J	A	R	A	Y	C	R	C	P	A	K	G	V	A	E	R	I	P	H	F
M	D	B	R	L	P	S	R	A	A	E	T	A	E	G	V	A	A	V	N	U	K
X	U	R	A	P	A	Q	A	K	R	A	C	R	J	T	H	O	C	R	A	N	E
R	L	R	A	C	R	S	P	A	A	P	A	R	C	A	R	U	A	V	P	R	A
G	K	A	R	W	A	M	A	P	X	N	R	P	J	R	A	C	Z	R	A	O	M
V	V	P	R	A	R	B	R	A	A	W	Y	A	K	L	P	F	E	F	R	A	C
K	X	A	W	H	N	M	A	R	Z	A	B	T	A	W	A	I	P	N	V	E	T
G		R	B	H	U	P	C	R	A	P	A	R	A	C	R	A	Y	U	L	S	K
			G	F	V	E	C	T	I	P	Q	D	X	V	U	W	T	F	N	T	Y
			E				X	B	T	S	Z	N	E	A	F	Y	K	N	E	W	N
							V	F	C	U	P	Q	D	S	A	V	N	E	Y	O	V
							N	W	Z	Y	E	G	N	I	W	A	J	R	D	S	G
							P	V	S	A	E	V	M	Y	R	S	Q	G	U	H	

Tipp: Nevének első betűje a bejárat a labirintusba, az utolsó pedig a kijárat!



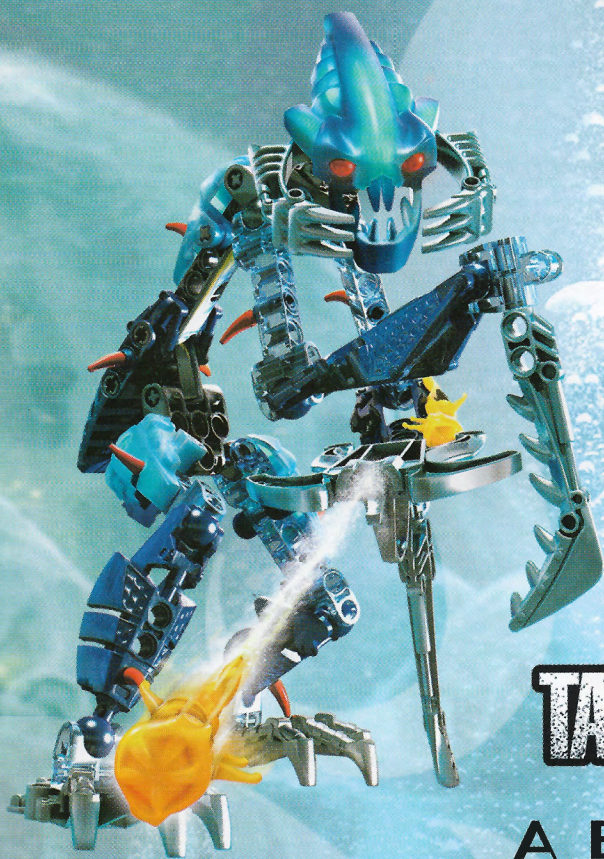
A túlélés titka egy veszélyes környezetben: a tiszta elme és a fejlett logika. Hogy elrejtssenek bizonyos információkat a Barrakik elől, a Matoranok egy kódot használnak. Meg tudod fejtenni ezt a kódot?

	-		=			
-		+		×		
	:		=			3
=		=		=		
	+		=			
						
						

Minden szimbólum egy számot helyettesít – azonos szimbólumok azonos számot jelölnek. Fejtsd meg, hogy melyik szimbólum melyik számot rejt, hogy megoldd a feladványt!

			×		=		
		+		:		-	
			+		=		
		=		=		=	
	8		+		=		
							

A Barrakik talán a legveszedelmesebb lények, amelyeket a világ valaha a hátán hordott. Hatalmas erővel rendelkeznek, fegyvertáruk pedig változatos: acél állkapcsok, pengeéles fogak, mérgezett tüskék, csápok. Méretük, felépítésük és személyiségük is különböző. Azonban egy valami közös bennük: a szabadság iránti lángoló vágy, és az olthatatlan bosszúszomj.



TAKADOX

A BARRAKI PÁRBAJ

ENILEK

FEGYVERZET

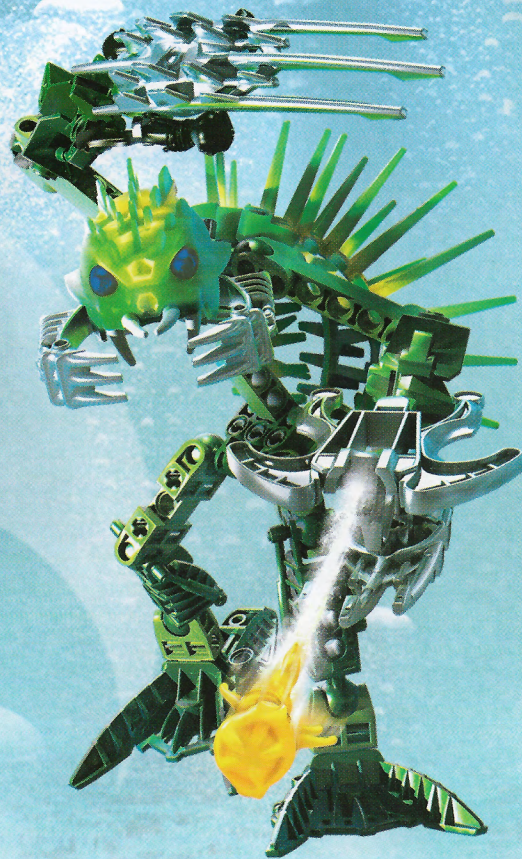
Polipkilövő, hármas acélpenge, elektromos tüskék.

SZEMÉLYISÉG

Az érzelmei uralják, különösen a bosszú iránti vágya.

KÉPESSÉGEK

Tüskéi segítségével elektromos támadásra képes.
Méregangolnákból álló hadsereget irányít.
Képes belélegezni a vizet.



Valaha a Barrakik hatalmas birodalmak büszke urai voltak, akik le akarták igázni az egész BIONICLE univerzumot. Az általuk alakított Hat Király Szövetsége komoly fenyegetést jelentett Makuta Testvérisége számára. Azonban a Barrakik hódítási tervei kudarcba fulladtak, amikor Makuta fényt derített Metru Nui elfoglalására szőtt ördögi szövetségükre. Mata Nui Tanácsa megbocsáthatatlannak találta bűnüket, és örökre a Verembe számúzta őket.



FEGYVERZET

Polipkilövő, hosszú csáp tapadókorongokkal, amely vasmarokkal ragadja meg Kalmah áldozatát.

SZEMÉLYISÉG

Kegyetlen, érzéketlen, eszes és számító.

KÉPESSÉGEK

Képes színének változtatására. A felszín közelében piros, a Verem sötétjében pedig fekete: így majdnem láthatatlan. A háta mögötti legkisebb mozgást is érzékeli a fején lévő öt kis csáppal. Be tudja lélegezni a vizet.

KALMAH A BARRAKI PÁRBAJ CARAPAR

FEGYVERZET

Polipkilövő, ollós karom.

SZEMÉLYISÉG

Büszke arra, hogy erejével felülmúlja a többi Barrakit. Nyers és kegyetlen. Nehezen tanul saját hibáiból.

KÉPESSÉGEK

Természetfeletti erővel rendelkezik, képes lélegezni a víz alatt. Egy Keras-rákokból álló hadsereg parancsnoka.



A legtöbb néptől eltérően a Barrakik nem mind ugyanabból a fajtából származnak. A vízi élethez szükséges elváltozások a testükön (amelyeket a Verem vizében található mutagén anyag okozott) különböző tengeri életformákon alapulnak. A Barrakik hatékonyan használják képességeiket, és bár igénybe vehetnék a Kanohi maszkok erejét is, lenézik azokat, akik csupán erre alapozzák erejüket. Az Élet Maszkjának hatalmát azonban ők sem vetnék meg.



FEGYVERZET

Polipkilövő, ollók, tűskék – bénító méreggel.

SZEMÉLYISÉG

Visszahúzó, remete típus, de könnyen felidegesedik.

KÉPESSÉGEK

A fején lévő csáp segítségével vezeti rájákból álló hadseregét.

MANTAX

A BARRAKI PÁRBAJ PRIDAK

FEGYVERZET

Polipkilövő, cápafog pengék.

SZEMÉLYISÉG

Ragyogó elme és heves természet. Ő a leggőgösebb és legönteltebb a Barrakik közül.

KÉPESSÉGEK

Hihetetlenül gyors és egy Takea cápákból álló rajnak parancsol. Képes belélegezni a vizet.



Emlékezz vissza mindenre, amit a Barrakikról olvastál, és írd le, hogy melyik Barrakinak mi a legerősebb oldala és a leggyengébb pontja, majd válaszd ki azt, aki szerinted a legerősebb közülük!

GYENGE PONT:



EHLEK



PRIDAK



KALMAH



MANTAX



CARAPAR

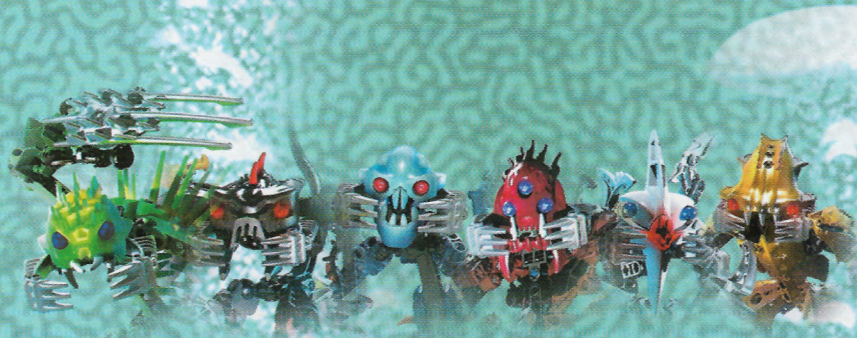


TAKADOX

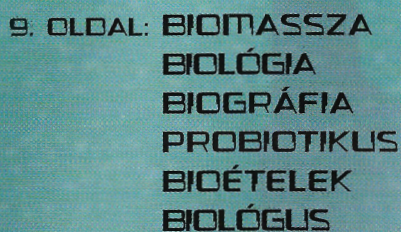
ERŐS OLDAL:

A LEGERŐSEBB BARRAKI:

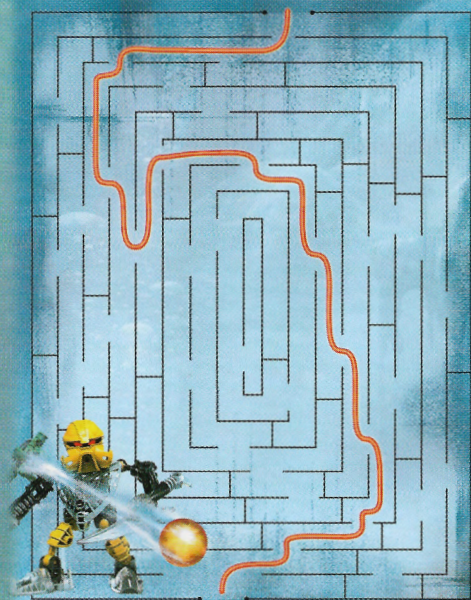
Tedd próbára a tudásodat! Mennyire ismered a Barrakik birodalmát? Döntsd el, hogy az alábbi állítások igazak, vagy hamisak-e! Minden szükséges információt megtalálsz ebben a könyvben.



	IGAZ	HAMIS
1. A Barrakik régen hatalmas uralkodók voltak.	☐	☐
2. A Matoranokat a Verembe száműzték.	☐	☐
3. Mantax nappal a Legmélyebb Mélységben vadászik.	☐	☐
4. A Hydrukák minden ellenféllel szemben meg tudják védeni magukat.	☐	☐
5. Pridak örömmel megsemmisítené Mahri Nuit, ha haszna származna belőle.	☐	☐
6. Nocturn egyszer leharapta Pridak kezét.	☐	☐
7. Carapar mentális képességei gyengültek az évszázadok során, Takadox hipnózisa miatt.	☐	☐
8. Nocturn rendkívül jó tárgyalópartner.	☐	☐
9. A Barrakik félnek a Kanohi maszkok viselőitől.	☐	☐
10. A Barrakik nem ugyanabból a fajból valók.	☐	☐
11. Mindenki, aki az Élet Maszkját birtokolja, átkozott.	☐	☐
12. A Barrakiknak a Veremből való kijutáshoz van szükségük az Élet Maszkjára.	☐	☐



5	1	7	8	13	11
6	11	7	1	3	17
4	15	5	6	13	2
12	7	1	14	8	3
3	9	15	11	2	5
15	2	10	5	6	7



7. OLDAL: D.



23. OLDAL: EHLEK A VEREM
BIRODALMÁNAK
EGYETLEN ŐSLAKOSA

21. OLDAL: TAKADOX A
LEGINTELLIGENSEBB
ÉS EMELETT
A LEGRAVASZABB
A BARRAKIK KÖZÜL.

D	E	F	B	J	N	T	I	R	F	G	Z	F	S	W	R	H	J	K	K	I
F	P	X	S	D	F	I	G	H	E	I	L	T	A	K	A	D	O	X	R	R
H	A	W	E	R	G	N	K	O	L	K	X	F	D	P	G	F	H	A	C	E
N	F	H	C	H	N	T	A	R	F	G	H	K	R	L	N	K	K	T	G	D
V	G	K	G	D	I	D	B	J	V	G	K	D	Q	K	J	D	K	N	F	
F	F	A	N	G	Z	E	X	T	A	K	A	D	A	H	A	M	L	K	F	
K	J	X	S	D	K	G	B	R	G	D	G	K	L	G	N	M	K	F	I	
P	S	D	F	B	K	H	G	A	D	R	F	D	F	G	G	T	A	I	I	
Q	D	F	K	R	N	U	D	R	F	L	W	P	D	O	F	F	Z	U	I	
A	D	E	H	U	T	H	U	L	O	X	B	K	D	A	D	D	K	O	C	
K	R	P	A	T	G	R	T	C	N	S	D	F	A	S	D	R	B	H	J	

[illegible]

Across: BIOS Z FÉRA, BIOLOGUS, BIOGRÁDÁCIÓ, BIOÉTELEK.
 Down: SZIRM, BIONIKA, BIOLOGIA, BIOSZ, BIONIKUS.

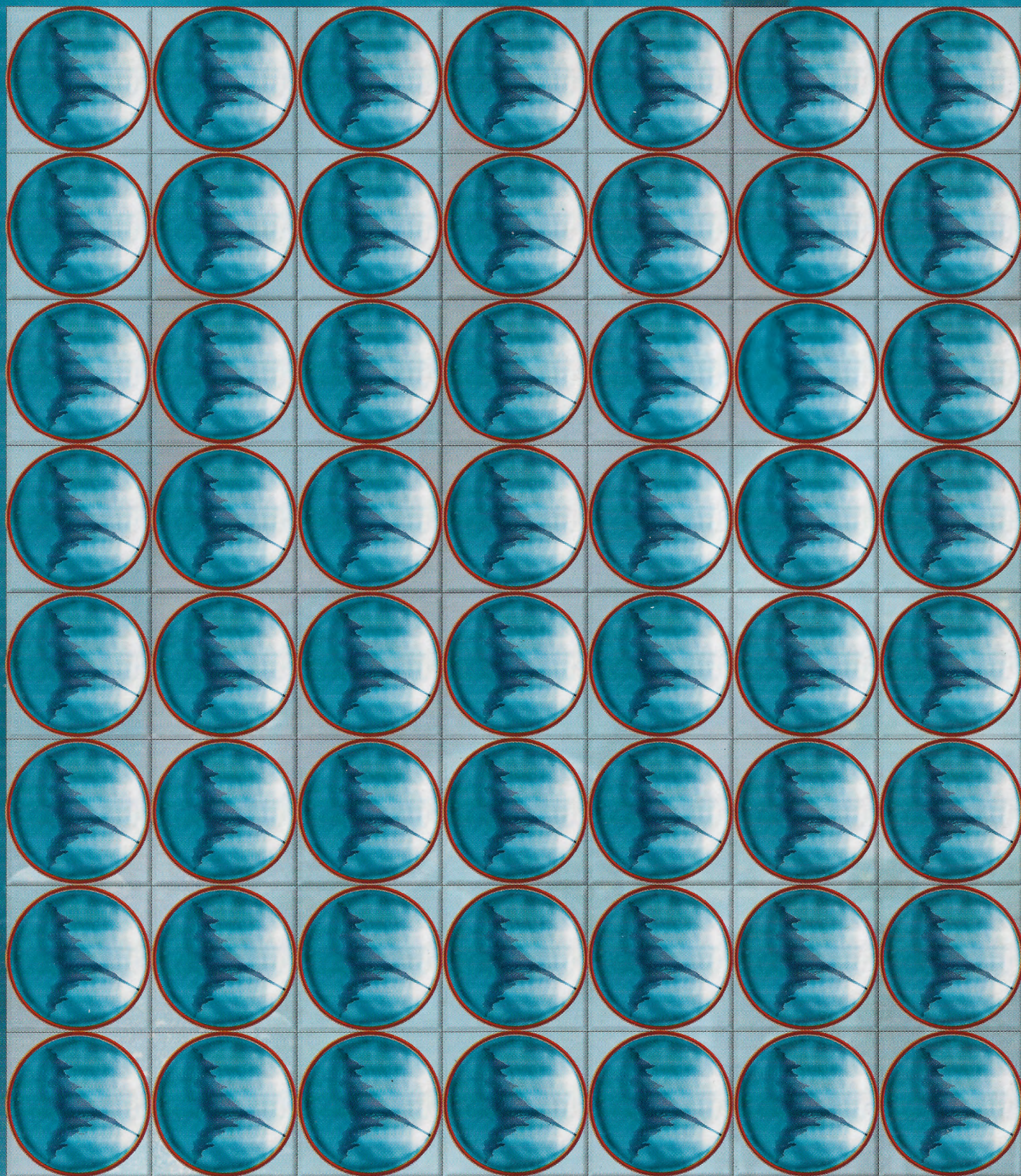


BARRAKI DOMINÓ

Szabályok: Minden játékos 7 dominót kap. A legidősebb játékos kezd: letesz egy szabadon választott dominót az asztalra, elkezdve ezzel a „dominóláncot”. Ezután a tőle jobbra ülő játékos rak le egy dominót úgy, hogy az illeszkedjen a már asztalon lévő dominóhoz (a dominókon lévő Barraki szimbólumoknak meg kell egyezniük). Ha egy játékos nem tud megfelelő dominót lerakni, akkor húznia kell az asztalon lévő pakliból, addig, ameddig nem tud rakni, vagy pedig csak egyet húz, és utána a következő játékos jön (ez megegyezés kérdése). Az a játékos nyer, aki legelőször le tudja tenni az összes dominóját, vagy aki le tudja zárni a „láncot” úgy, hogy olyan dominót tesz le, ami a „lánc” mindkét végéhez illeszkedik.

A dominó szimbólumok értéke:

 = 6,
  = 5,
  = 4,
  = 3,
  = 2,
  = 1,
  = 0.



BARRAKI DOMINÓ

LB-4

M&C Kft.
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 36-40/a.
www.mintatvb.hu

AMEET Sp. z o.o.
ul. Przybyszewskiego 176/178, 93-120 Łódź – Poland
ameet@ameet.com.pl, www.ameet.com.pl



LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
© 2007 The LEGO Group
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

