

BIONICLE®



- 2 ПЛАКАТА
- ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- ДОМИНО

ВАРРАКИ
II



ВОИНЫ
ВАРРАКИ

BIONICLE

ПОГРУЗИСЬ В НЕЗНАЕМОЕ!

Глубоко под поверхностью океана, в его самой мрачной части, куда не попадал ещё ни один Тоа, находится удивительное и таинственное место, известное как «Шахта». Здесь просто кишат безобразные, опасные и поражающие взгляд неизвестные существа, и всё подчинено единственному принципу: «Съешь сам — или съедят тебя». В этом жестоком подводном мире правят Барраки — шесть чрезвычайно грозных морских чудовищ. Некогда гордые и могущественные властители обширных королевств, Барраки ненавидят свою жизнь в Шахте. Сосланные на вечные времена в зловещий мрак океана за коварный заговор против Великого Духа Мата Нуи и намерение покорить Метру Нуи, они готовы на всё, чтобы сбежать и отомстить своим врагам. Могущественная Маска Жизни, которая случайно попадает в подводный мир, даёт Барракам надежду на исполнение их замысла и возвращение к той жизни, которую они вели до изгнания. Однако прежде чем использовать таинственную мощь Маски, её сперва надо найти...

Ищи истории о героях мира BIONICLE® и в других книжках этой серии:



ШАХТА

В те времена, когда Великий Дух Мата Нуи правил миром BIONICLE®, именно сюда были навечно сосланы все проклятые создания, нераскаявшиеся грешники, бунтовщики, шедшие дорогой зла. Им не оставили ни малейшей надежды когда-нибудь вернуться в свой прежний мир. Жизнь в Шахте — это существование в условиях постоянной опасности. За каждым камнем здесь затаилось какое-нибудь чудище, поджидающее свою жертву. Вдобавок огромное давление и особый состав местных вод вызывают у обитателей Шахты необратимые мутации. Их кошмарный, сильно искажённый внешний вид не позволяет определить, кем каждый из них был в прошлом. В такой враждебной среде все существа, как в тюрьму заключённые в глубины океана, ведут между собой непрестанную борьбу за выживание.

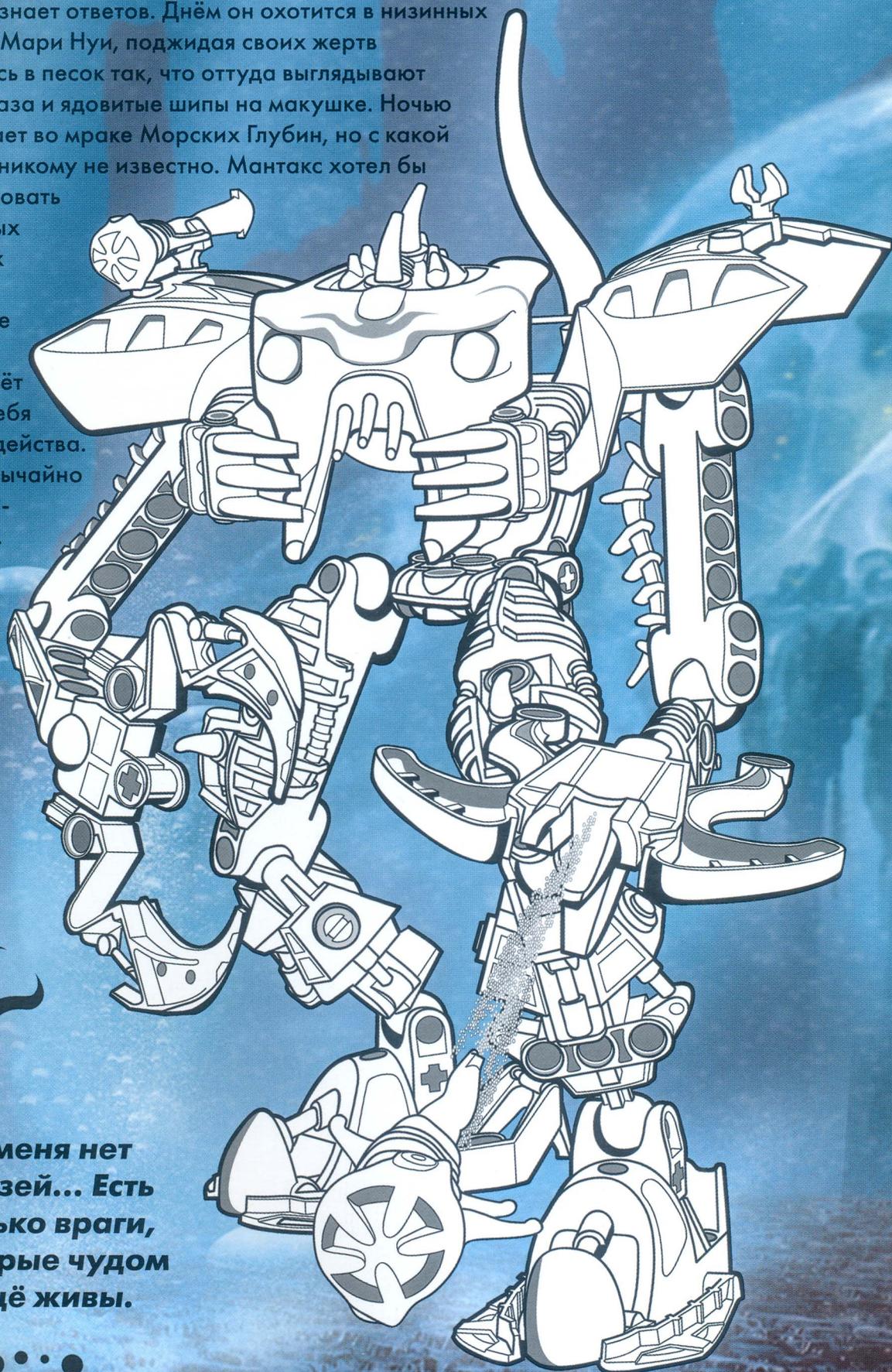
Сможешь ли ты найти в этой буквенной таблице имена всех шести Барраков, имена Маторан с Мари Нуи, а также имена Гидрук?

Д	Е	Ф	Б	Ж	Р	Т	Д	Р	Ф	Г	З	Ф	С	В	Р	Х	Ж	К	К	И
О	Л	Е	К	А	М	У	Е	С	Т	Р	Т	А	К	А	Д	О	К	С	У	Н
Б	Ж	И	Э	К	Т	О	К	К	Л	И	Ф	Е	Л	И	К	Р	О	К	А	Д
Б	А	Т	И	Л	С	Т	А	М	Н	А	Ж	Д	О	Р	О	М	И	А	Т	А
С	В	К	Р	П	Е	Н	Р	И	Д	К	В	С	Ф	П	Л	Ю	Н	Т	С	К
П	Р	А	Н	С	Т	К	Ф	Р	У	Ш	А	Т	Т	К	П	Ц	С	Н	У	Ш
Р	О	Л	Д	Р	С	К	Ш	Т	П	С	Т	Р	Ж	Ъ	А	М	Л	А	К	Ф
И	М	И	С	Т	Ф	Л	Ю	К	Р	П	О	Т	А	С	К	Ц	Ч	М	А	З
Д	Е	Ф	У	Г	Р	И	Ш	К	С	Т	Р	Х	П	П	Ц	З	Щ	К	Р	У
А	У	Е	Т	Ч	С	Р	Ф	Т	У	Л	О	К	С	П	А	Р	К	Н	О	Д
К	Л	Д	Н	С	К	Ц	Ч	Ф	Р	О	К	С	Т	Р	И	Р	С	Т	М	Е

Внимание! Слова могут быть написаны справа налево и слева направо, сверху вниз и снизу вверх, а также наискосок.

МАНТАКС

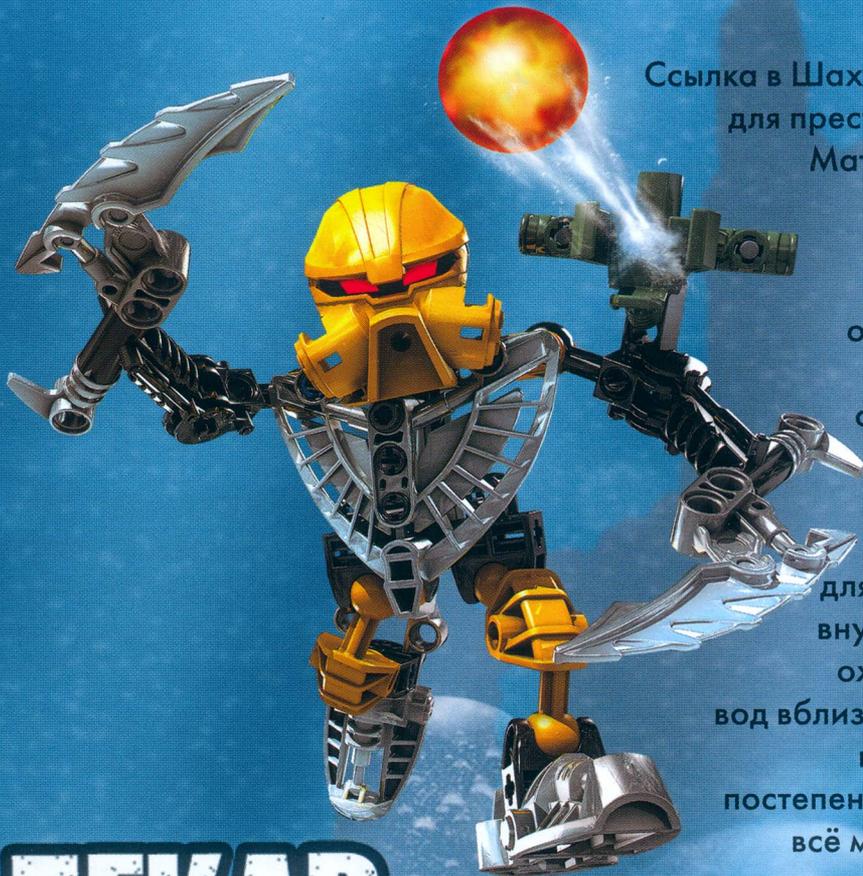
Мантакс — замкнутый в себе одиночка. Изолировав себя от других, он часто не знает, что вокруг происходит, однако и сам не делится (если только не захочет) ценной информацией с остальными Барраками. Его таинственная натура будит массу вопросов, на которые никто не знает ответов. Днём он охотится в низинных районах Мари Нуи, поджидая своих жертв зарывшись в песок так, что оттуда выглядывают только глаза и ядовитые шипы на макушке. Ночью он исчезает во мраке Морских Глубин, но с какой целью — никому не известно. Мантакс хотел бы не участвовать в коварных замыслах Придака, но в конце концов всегда даёт втянуть себя в эти злодеяния. Его чрезвычайно легко раздражить.



У меня нет друзей... Есть только враги, которые чудом ещё живы.

Мантакс прекрасно маскируется во мраке Морских Глубин. Попробуй составить портрет Мантакса, расположив части картинки в нужной последовательности.





Ссылка в Шахту — это самый суровый приговор для преступников мира BIONICLE. Однако Матораны очутились здесь по другой причине. Много лет назад именно тут оказался огромный фрагмент острова Войя Нуи, оторванный от него в результате неожиданного катаклизма и разрушивший до основания оплот Барраков. Новый подземный остров, известный с тех пор как Мари Нуи, стал крайне негостеприимным домом для Маторан. Их селения построены внутри воздушных пузырей, которые охраняют их от мутагенных свойств вод вблизи Шахты. Однако без постоянных поставок кислорода пузыри будут постепенно исчезать, оставляя Маторанам всё меньше и меньше места для жизни.

ДЕКАР

МАТОРАНЫ

Каждый день наступает такой период, когда Матораны могут относительно безопасно находиться вне своих поселений. Они тогда собирают то, что им необходимо для жизни, или изучают неизвестные им ранее уголки Шахты. На всё это у них лишь один час — раннее утро, когда существа с ночным образом жизни ещё спят, а с дневным — только пробуждаются. Матораны не хотят быть закуской для грозных Барраков, поэтому вынуждены защищаться. У каждого из них есть метательная установка, смонтированная на спине, и ручное оружие, благодаря которому можно удерживать неприятеля на расстоянии.



ДЕФИЛАК



Сбор кислорода, так необходимого Маторанам, — исключительно опасное занятие. Эту трудную работу выполняют Гидруки — приручённые подводные животные, способные переносить по дну океана огромные тяжести. Эти умелые создания используют свои острые зубы и метательные установки против каждого врага, однако для сражения с Барраками мощи их оружия часто недостаточно...

ТУЛОКС

ГИДРУКИ

С тех пор как Барраки начали уничтожать Поля Воздуха, жизни в селениях Маторан угрожает огромная опасность. Появление в Шахте Маски Жизни, созданной в таинственном мире над поверхностью океана, будит в сердцах Маторан надежду и беспокойство одновременно: ведь из Маски рождаются воздушные пузыри, однако сама Маска губительно влияет на всех, кто находится недалеко от неё.



МОРАК

ПРИДАК

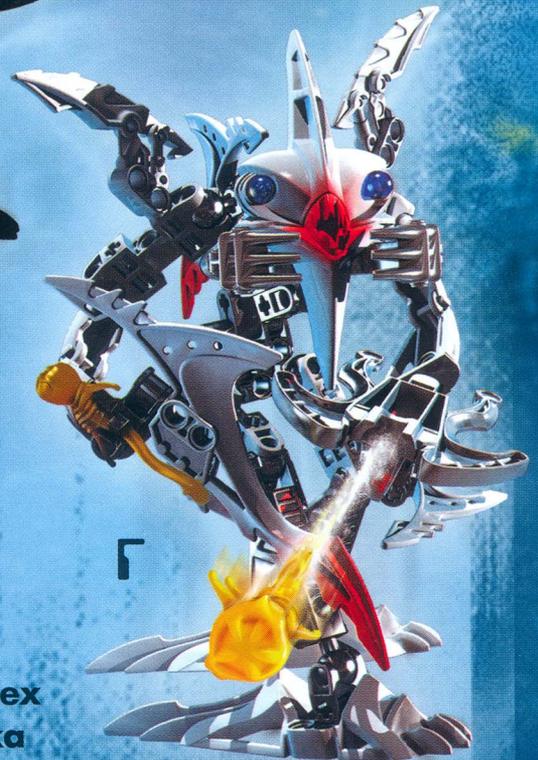
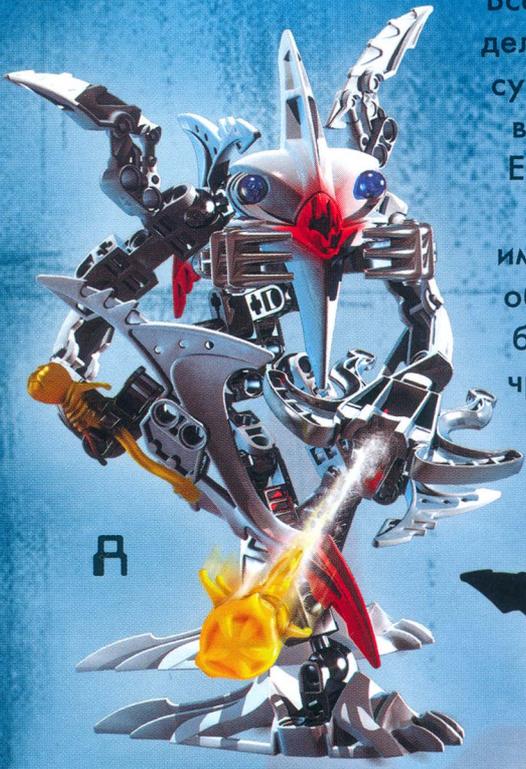
Некоронованный король Пучины. Его охотничьи угодья располагаются вблизи Соляных Столбов, в холодных южных районах Шахты. Остроумный, но наглый. Самый гордый и высокомерный изо всех Барраков. Считает остальных своими слугами, а это им не очень-то нравится. Известен своими неожиданными яростными атаками. Охотно применяет силу для поддержания дисциплины в группе — из-за него Калма ослеп на один глаз, а Ноктюрну он отгрыз руку. Его единственным потенциальным соперником является Элек, поскольку Придак не выдерживает электрошока. У него специфический практичный ум: единственная причина, по которой Мари Нуи ещё существует, — это то, что Придак не видит никакой выгоды в его скорейшем уничтожении. Если бы было иначе, Придак не испытал бы ни малейших угрызений совести.



Знаешь, кто я?.. Тогда ты понимаешь, что я сделаю, если ты не будешь послушным.

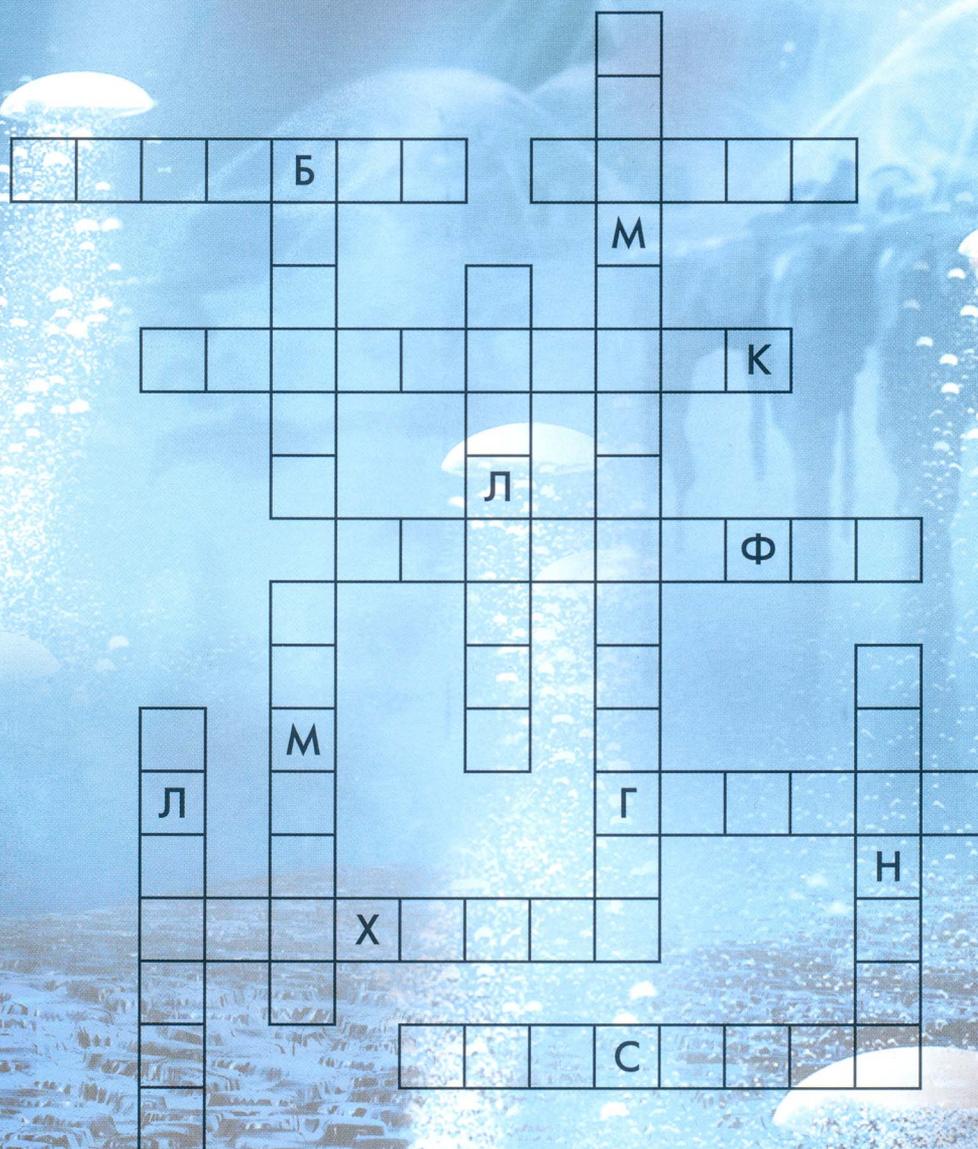


Все качества Придака делают его идеальным существом для жизни в подводном мире. Его ноги, плавники, голова, оружие имеют совершенную обтекаемую форму, благодаря чему он чрезвычайно быстр и очень опасен.



Которому из четырех портретов Придака принадлежит эта тень?

Обитатели мира BIONICLE вовсе не роботы, хотя их внешний вид часто указывает как бы на это. Их организмы соединяют в себе две формы — биологическую и механическую. О их биологическом происхождении свидетельствует первая часть общего названия, «bio» (по-гречески «биос» — жизнь).



**Заполни кроссворд,
используя слова
с соседней страницы,
в которых встречается
сочетание букв БИО.**

АНТИБИОТИК (от греческих «анти» — против, «биос» — жизнь) — вещество биологического происхождения, которое в малых дозах тормозит развитие болезнетворных микробов и даже убивает их.

СИМБИОЗ (от греческого слова, обозначающего совместное существование) — явление тесного сосуществования по меньшей мере двух разных видов животных или растений, которое приносит выгоду обеим сторонам.

ЭЙСЕБИО — знаменитый в прошлом португальский футболист, один из лучших игроков всех времён и народов.

БИОСФЕРА — атмосфера, почва и вода как среда обитания живых организмов.

АЛЬБИОН — название Британских островов, известное ещё древним грекам. И сейчас Англию нередко называют «Туманным Альбионом».

БИОТИТ — минерал, вид слюды.

БИОМЕТЕОРОЛОГИЯ — наука, изучающая влияние климата и погоды на организм.

ГАБИОН — ящик из металлической сетки, заполненный щебнем; такие используются для укрепления берегов.

БИОГРАФИЯ — описание чьей-нибудь жизни.

БИОНИКА — наука, изучающая строение и жизнедеятельность организмов с целью постановки и решения новых инженерных задач.

ЛОБИО — кушанье из фасоли, блюдо грузинской кухни.

БИОХИМИЯ — раздел химии, изучающий химические вещества и процессы в организмах.

БИОЛОГИЯ — совокупность наук о живой природе.

Как ты уже понял, не всегда сочетание «био» означает связь с жизнью или живыми организмами. Сможешь отыскать те слова из кроссворда, в которых «био» — просто сочетание букв?

А

С

И

И

Ь

КАЛМА

Калма — это «тихий убийца». Не очень быстрый, зато ужасно сильный. Пять небольших щупальцев на затылке позволяют ему чувствовать малейшее движение за его спиной. У него три глаза, однако стычка с Придаком закончилась для него потерей зрения в одном из них. Однако Калма терпелив. Он способен долго ждать благоприятной минуты для реванша. Никому не доверяет, поэтому и ему никто не доверяет. Калма — ярко-красный вблизи поверхности воды, но во мраке вод Шахты становится чёрным и поэтому практически невидимым. В своей пещере в северной части Мари Нуи он выращивает маленьких кальмаров, используемых Барраками в качестве снарядов для метания. Отсутствие должной заботы, малейшего участия и целенаправленное недокармливание делают из них вечно голодных, агрессивных бестий с острыми как бритва зубами. После попадания в цель эти кальмары словно вампиры высасывают из жертвы всю жизненную энергию.

**Мы вместе
побеждали и
вместе наказаны...
следовательно,
и мощь Маски
используем вместе.**





Будучи надзирателем за подрастающими кальмарами, Калма хорошо умеет считать, чтобы всегда точно знать, сколько кальмаров под его «опекой».

Потренируй и ты свои математические способности. Заполни квадрат с цифрами так, чтобы в каждом ряду и каждом столбике сумма чисел равнялась 45.

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	

NOCTURAM



СПОСОБНОСТИ

В минуты прояснения рассудка Ноктюрн служит ассистентом Элеку. Однако моменты такого «прояснения» в последнее время довольно редки, и его всё чаще можно отыскать в окрестностях подводной горной формации, называемой Зубами Кита, где он охотится на огромных кальмаров.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Жестокая личность с приземистой фигурой и довольно непредсказуемым характером. На физическую силу никогда не жаловался — он был приговорён к жизни в Шахте за то, что разбил на куски (буквально!) свой собственный остров.

ОРУЖИЕ

Удивительное искусство владения оружием делает его чрезвычайно грозным противником. Когда все его конечности на месте, он — превосходный боец, такой мастер военного искусства, каких в Шахте мало.

СЛАБОСТЬ

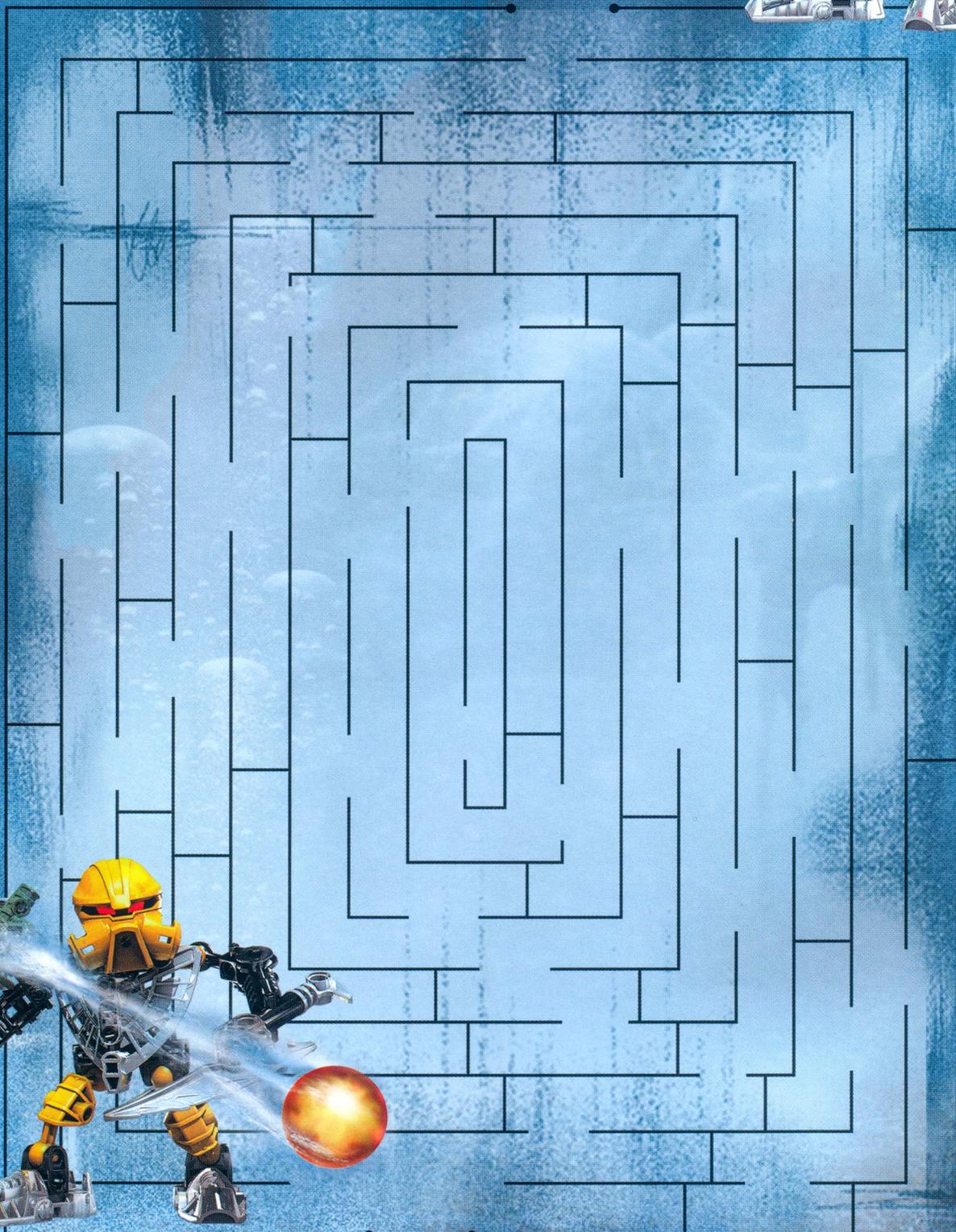
Его главная слабость — отсутствие других умений, кроме боевого искусства. Ноктюрн часто не может справиться с собственным гневом. Необдуманная схватка с Придаком стоила ему потери руки. Правда, та, к счастью, отросла снова, но уже без дополнительного щупальца, которое было раньше.

НОКТЮРН

Ноктюрн — могучий воин, предводитель армии Элека и одновременно специалист в искусстве подводных сражений. Как и другие представители его рода, обладает мощной способностью к регенерации, благодаря чему у него все конечности на месте, а он сам уже многие века считается исключительно опасным противником.

Неожиданное «путешествие» в глубь океана и шок после жёсткой «посадки» на каменном дне привели к тому, что Матораны с Мари Нуи помнят о своей жизни перед катаклизмом очень немного. Когда у кого-нибудь из них случаются краткие проблески памяти, все собираются около Скалы Видений, чтобы там выслушать его воспоминания.

Матораны снова собираются у Скалы Видений. Помогите Дефилаку отыскать путь в лабиринте, чтобы он как можно быстрее добрался до Декара и не пропустил ни слова из рассказа о видениях из прошлого.



BIONICLE

ВАТРАКИ

ЧУДОВИЩА ИЗ БЕЗДНЫ



LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group. ©2008 The LEGO Group. Produced by Amset Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.



РАСПИСАНИЕ УРОКОВ

ПОНЕДЕЛЬНИК

1
2
3
4
5
6
7
8

ВТОРНИК

1
2
3
4
5
6
7
8

СРЕДА

1
2
3
4
5
6
7
8

ЧЕТВЕРГ

1
2
3
4
5
6
7
8

ПЯТНИЦА

1
2
3
4
5
6
7
8

СУББОТА

1
2
3
4
5
6
7
8

BAKARRAKI

Барраки хотят во что бы то ни стало заполнить Маску Жизни. Их не останавливает даже тот факт, что на любого, кто ею владеет, падает таинственное заклятие. Они считают, что ничего худшего, чем жизнь в Шахте, с ними уже случиться не может.



6

5

2

4

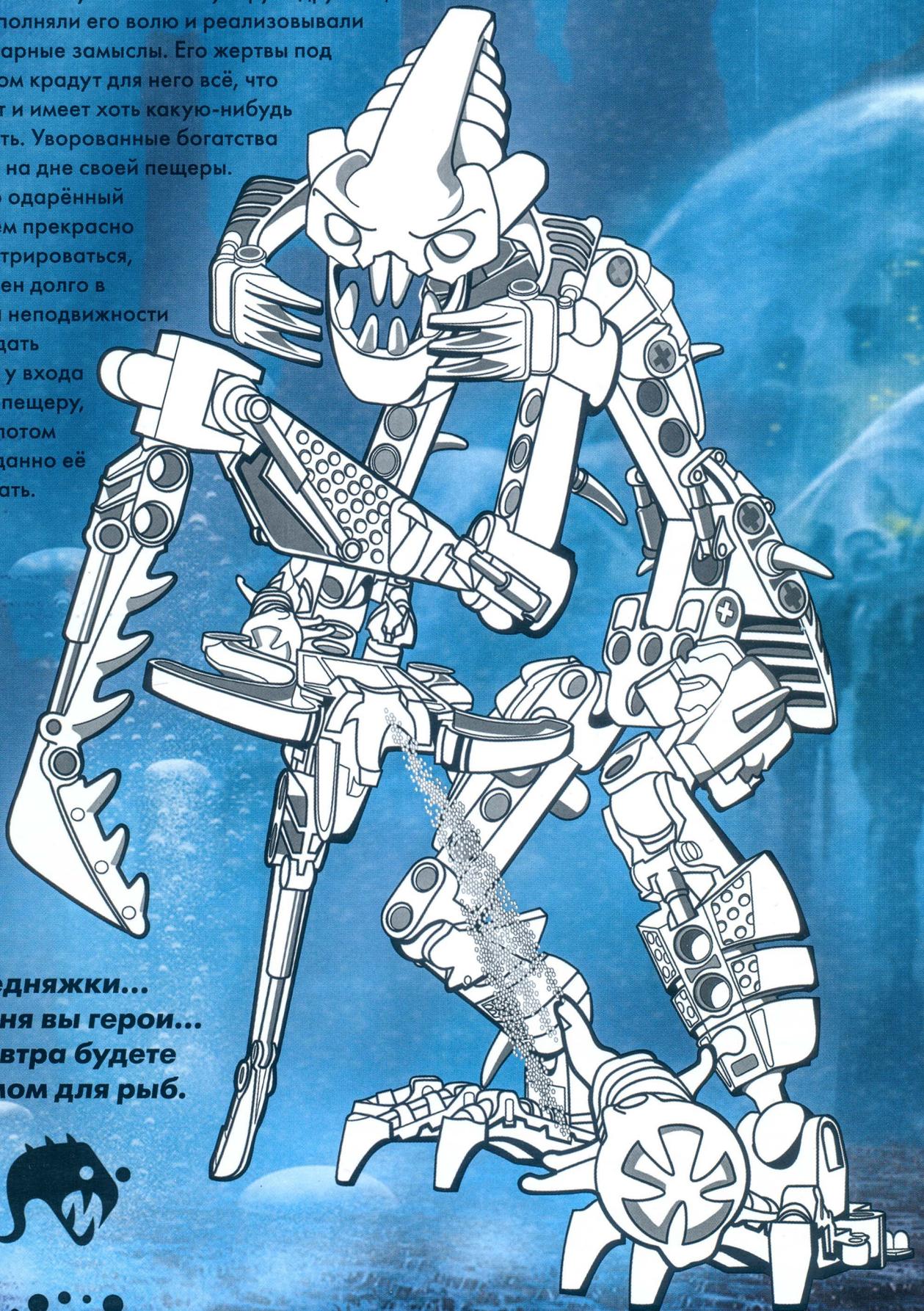
3

Поиски Маски Жизни требуют ловкости и наблюдательности. А как у тебя с наблюдательностью? Только один из нарисованных кубиков можно сложить из сетки-развёртки с портретами Барраков. Какой именно?

ТАНАДОНС

Великий хитрец, самый слабый физически из Барраков, однако силой ума превосходящий их всех. Никогда нельзя смотреть ему прямо в глаза! С помощью своих гипнотических способностей умело манипулирует другими, чтобы они выполняли его волю и реализовывали его коварные замыслы. Его жертвы под гипнозом крадут для него всё, что блестит и имеет хоть какую-нибудь ценность. Уворованные богатства хранит на дне своей пещеры.

Щедро одарённый умением прекрасно концентрироваться, способен долго в полной неподвижности поджидать жертву у входа в свою пещеру, чтобы потом неожиданно её атаковать.



**Бедняжки...
Сегодня вы герои...
а завтра будете
кормом для рыб.**





Пока в Шахте не появилась Маска Жизни, Такадокс почти не покидал своего жилища. Всё, что ему было нужно, доставлял загипнотизированный Карапар. Однако малость свихнувшийся от желания завладеть Маской Жизни, Такадокс всё сделает для достижения этой цели.



**Впиши буквы
в соответствующие
кружки, начиная
от стрелки,
и прочтёшь, в чём
сила Такадокса.**



ЭЛЕК

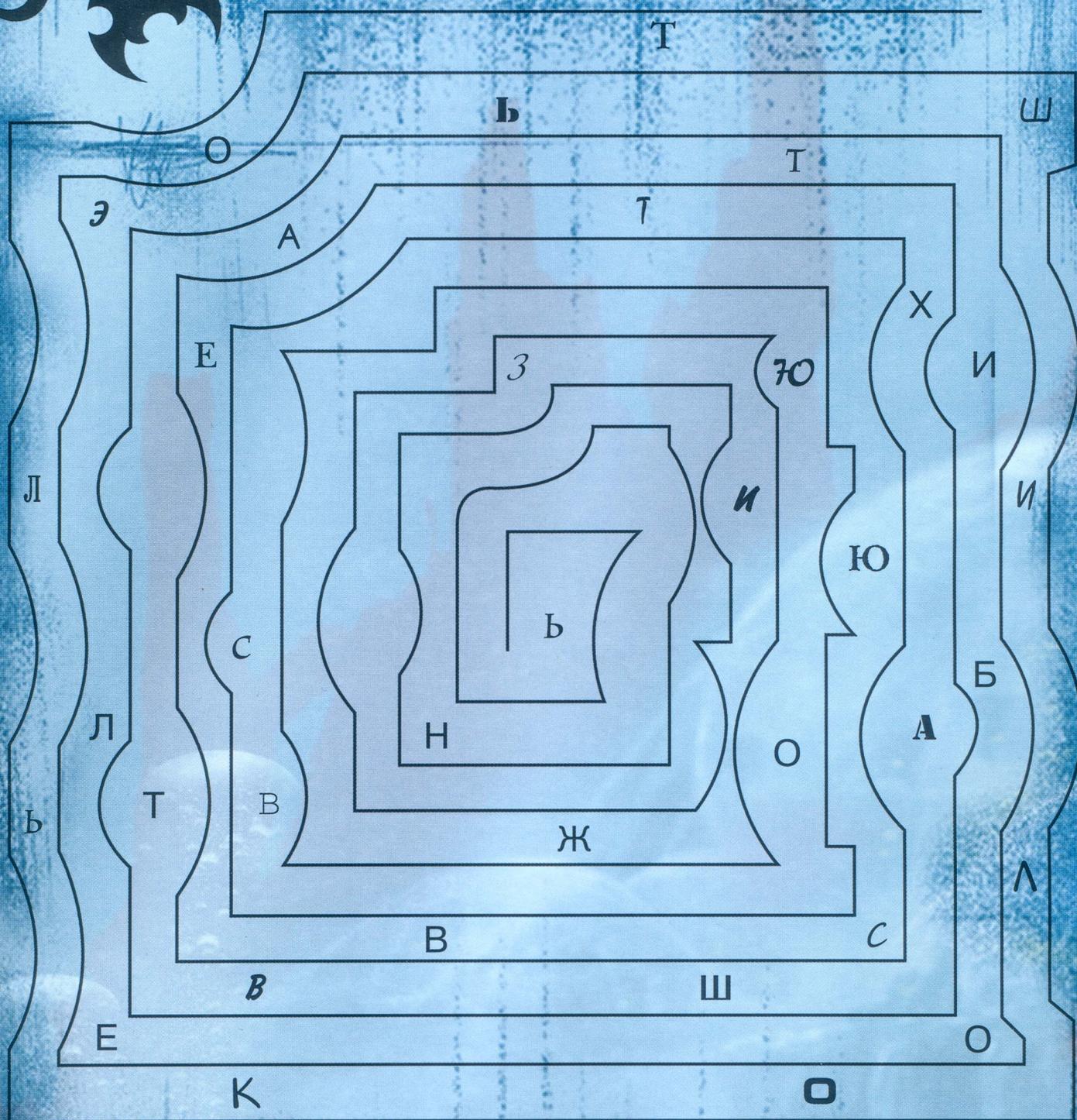
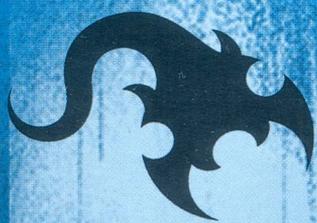
Элек считает себя единственным коренным обитателем Шахты. Он почти всё время проводит на Полях Воздуха, где ищет энергетические камни, из которых высасывает энергию для производства парализующих электрических импульсов. Представляет собой смертельную угрозу для собирающих там пузыри воздуха Гидрук. С тех пор как фрагмент острова Войя Нуи уничтожил его королевство, Элек охвачен жадой мести к Маторанам, в результате чего часто теряет ясность ума.

Очень нервный и раздражительный, он сначала разит током, а уж потом задаёт вопросы. Отчаянно мечтает о Маске Жизни, которая, как он считает, поможет ему уничтожить всех врагов одним ударом.

У нас небольшая проблема с добычей Маски Жизни — а именно 100 метров проблемы.



Тысячи лет назад, когда Барраки создавали Лигу Шести Королевств для захвата всего мира BIONICLE, ни один из них не планировал провести остаток жизни под водой.



Если пойдёшь по лабиринту начиная с буквы «Т», то прочитаешь, в чём главное отличие Элека от остальных Барраков.

КАРАПАР

Карапар самый сильный среди Барраков и очень этим гордится. Толстый панцирь защищает его от любых ударов, кроме электрических разрядов. С щенячьей радостью крушит всё, что встаёт на его пути. Часто и охотно использует свои гигантские клешни. Грубый и неотёсанный. Хотя его ум и притупился в результате гипноза Такадокса, его сообразительность не нужно недооценивать. Практически не учится на своих ошибках. Он всеяден и вместе со своей армией крабов представляет страшную угрозу для Маторан с Мари Нуи.



Вы глубоко заблуждаетесь, считая нас кем-то вроде глупых Раи. До того, как мы сюда попали, такие, как вы, кланялись нам в пояс.

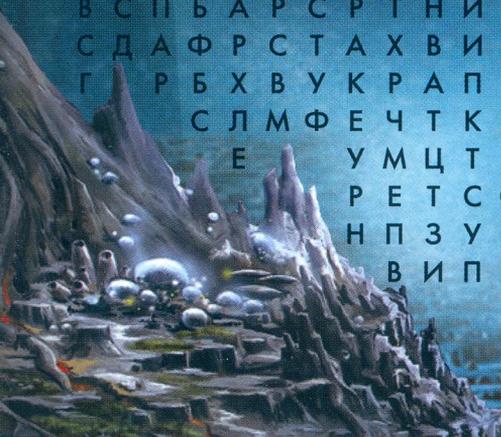




Карапару нужно добраться до своей раковины в низинном районе Мари Нуи, однако под гипнозом Такадокса сделать это нелегко. Помоги ему найти дорогу — шагать нужно по спрятанным в лабиринте буквам его имени.

Д С М Ф Р В З И Л П Н О В Л И М Н Ш Ц С П А
 Т Ф Е У З Л М Н С Т А Р А К Р С О Н М Л Э З
 Г А Р А К Р А П А Ц П Ф Л Б А Д Е Г Т У С И
 И П У М И Н Д Е Р Ч А С Т Р П А Р А Ч Н К М
 Ш А К Ш Т Г З Ц А Т Р Ж Н М Л У Б К Ц И Р Н
 Е Р Л Л А П А Р К Р К Е К М А Н Т Р А П И Е
 Т К У И Р М Н Б Г Х А В Е С Ф Е Р Л Б А Ш П
 С А С Т А У Л Т Р Ш Р А П А Л К О К С Р Т О
 У Р Г Ш К Р А П О Д Е Ц Т Р У И С Д Н А Р Ц
 Н А Н С Е Д Ф А Ш К Ф И Х К Ж С Н А Р К Ц Ч
 М П А Р К А Ц Р Л О З М Ф А К Т У П Ч С П Т
 С Ш Ф У Д Р Ч А Г Р А П А Р Д Р Л А Ы К М С
 Т Ц Л И Е А Ю К И К Д Н О И М А Ю Р П Р Н Ф
 И М Ч Т Р П Л Р Э А С Т И Ч Т Р Д А Т О Х Л
 Л С Ф И З А И А Ю Р А Ъ З Я Л Ф С К Р А Ф М
 П И Р А К Р М П Н З П А Р К А Р Е Н Ф П И С
 Е М А З Д Г Я А С Т Е Ф Ц Т Ч А Г Б У А О А
 В С П Б А Р С Р Т Н И Р У П Г П О Т Л Р А К
 С Д А Ф Р С Т А Х В И Ч Н У Ю А Я С М У Н В
 Г Р Б Х В У К Р А П А Р А К Р Т С М Л И Г
 С Л М Ф Е Ч Т К Л И Н Т А Н Г Р У Т С
 Е У М Ц Т Г Л М А Н И Т Е У Ф В
 Р Е Т С О П И О Л И Ц Ф Т У И
 Н П З У С Т Ю Н И В С А И К М
 В И П А С Ф Ц Г Т Н О Л Д А

Подсказка:
 первая буква
 имени является
 входом в лабиринт,
 а последняя —
 выходом оттуда.



Пребывание в опасном окружении требует ясности ума и способности мыслить логически. Чтобы скрыть от Барраков разную ценную информацию, Матораны пользуются шифром. Проверь, сможешь ли ты самостоятельно взломать этот код.

		-		=			<input type="text"/>
-		+		×			<input type="text"/>
	:		=				3
=		=		=			<input type="text"/>
	+		=				<input type="text"/>
							<input type="text"/>
							<input type="text"/>

Каждый символ внизу заменяет одну цифру, причём все одинаковые символы — это одинаковые цифры.

Решив задачу, ты узнаешь, какие цифры какими символами обозначаются здесь.

	<input type="text"/>		×		=		
	<input type="text"/>	+		:		-	
	<input type="text"/>		+		=		
	<input type="text"/>	=		=		=	
	8		+		=		
	<input type="text"/>						

Барраки — одни из самых грозных созданий на свете. У них огромная сила, острые как бритва зубы, стальные челюсти, ядовитые шипы, щупальца. Они различаются величиной, формой тела и характерами. Сражаются друг с другом практически за всё — за пищу, власть и господство над другими морскими созданиями. Единственное, что их объединяет, — это горячее желание свободы и жажда мести.

ОРУЖИЕ

Установка для метания кальмаров-вампиров (кальмаромёт). Длинные острые ножи.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Прекрасный стратег, умело манипулирует другими. Хитрый, аморальный, испорченный до мозга костей.

СПОСОБНОСТИ

Уникальные гипнотические способности. Может дышать водой. Предводитель армии подводных насекомых.



ТАКАДОКС ПОЕДИНОК БАРРАКОВ ЭЛЕК

ОРУЖИЕ

Кальмаромёт. Когти.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нервный, раздражительный, с сумасшедшей жаждой мести.

СПОСОБНОСТИ

Дышит водой. Способен генерировать парализующий электрический импульс с помощью своих шипов. Командует армией ядовитых угрей.



В течение тысяч лет, до вечной ссылки во мрак океана, Барраки были великими воинами и надменными правителями своих обширных королевств, направлявшими свои армии на завоевание мира BIONICLE. На пике своего могущества их Лига Шести Королевств была серьёзной угрозой даже для Братства Макуты. Однако успехи армий Барраков закончились, когда Макута раскрыл их заговор против Мата Нуи. Орден Мата Нуи признал, что их преступления не заслуживают ни малейшего снисхождения, и приговорил Барраков к вечному изгнанию в Шахту.

ОРУЖИЕ

Кальмаромёт. Длинное и сильное щупальце с присосками, которым Калма хватает и раздавливает свою добычу.

ЧЕРТЫ НАРАКТЕРА

Хитрый и терпеливый. Способен долго дожидаться благоприятной для себя ситуации.

СПОСОБНОСТИ

Щупальца на затылке позволяют ему чувствовать малейшее движение за спиной. Может дышать водой. У поверхности океана Калма ярко-красный, но в глубине становится чёрным и поэтому невидимым.

КАЛМА

ПОЕДИНОК БАРРАКОВ КАРАТАР

ОРУЖИЕ

Огромные клешни. Кальмаромёт.

ЧЕРТЫ НАРАКТЕРА

Грубый и неотёсанный. Знает, что он — самый сильный среди Барраков, и гордится этим. Практически не учится на своих ошибках.

СПОСОБНОСТИ

Огромная физическая сила. Может дышать под водой. Командует армией крабов Керас.



В отличие от других групп существ мира BIONICLE, Барраки не являются представителями одной расы. Их мутации, вызванные свойствами вод Шахты, придали им качества разных подводных созданий, необходимые для выживания в этой враждебной среде. Барраки эффективно используют собственные умения и презирают тех, чья сила зависит от мощи Масок Канои, хотя и сами могут их использовать. Однако невероятная сила Маски Жизни, благодаря которой они смогли бы наконец вырваться из Шахты, естественно, презрения у них не вызывает.

ОРУЖИЕ

Огромные клешни. Кальмаромёт. Ядовитые шипы на голове.

ЧЕРТЫ НАРАКТЕРА

Замкнутый в себе, одиночка. Его чрезвычайно легко привести в раздражённое состояние.

СПОСОБНОСТИ

Яд в шипах на голове парализует жертву. Щупальце позади головы хорошо проводит электрический ток. Командует армией скатов.



МАНТАКС ПОЕДИНОК БАРРАКОВ ПРИДАК

ОРУЖИЕ

Острые, как акулы зубы, ножи. Кальмаромёт.

ЧЕРТЫ НАРАКТЕРА

Самый гордый и высокомерный среди Барраков. Наглый, но остроумный. Известен своими неожиданными молниеносными атаками.

СПОСОБНОСТИ

Дышит под водой. Исключительно быстрый. Командует стайей акул Такеа.



Вспомни всю информацию о Барраках, которая содержалась в этой книжке. Реши для себя, какие у каждого из них самые слабые и самые сильные стороны. Впиши их в соответствующие рамочки, сравни и выбери того из Барраков, с которым, по твоему мнению, всем другим не сравниться.

САМАЯ СЛАБАЯ СТОРОНА

САМАЯ СИЛЬНАЯ СТОРОНА



ЭЛЕК



ПРИДАК



КАЛМА



МАНТАКС



КАРАПАР



ТАКАДОКС

ТВОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ

Проверь, хорошо ли ты знаешь подводный мир BIONICLE. Сможешь сказать, какое из приведённых ниже утверждений правдиво, а какое — ложно? Если ты внимательно изучил эту книжку, то наверняка найдёшь правильный ответ на каждый вопрос.

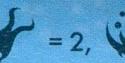
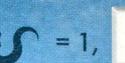


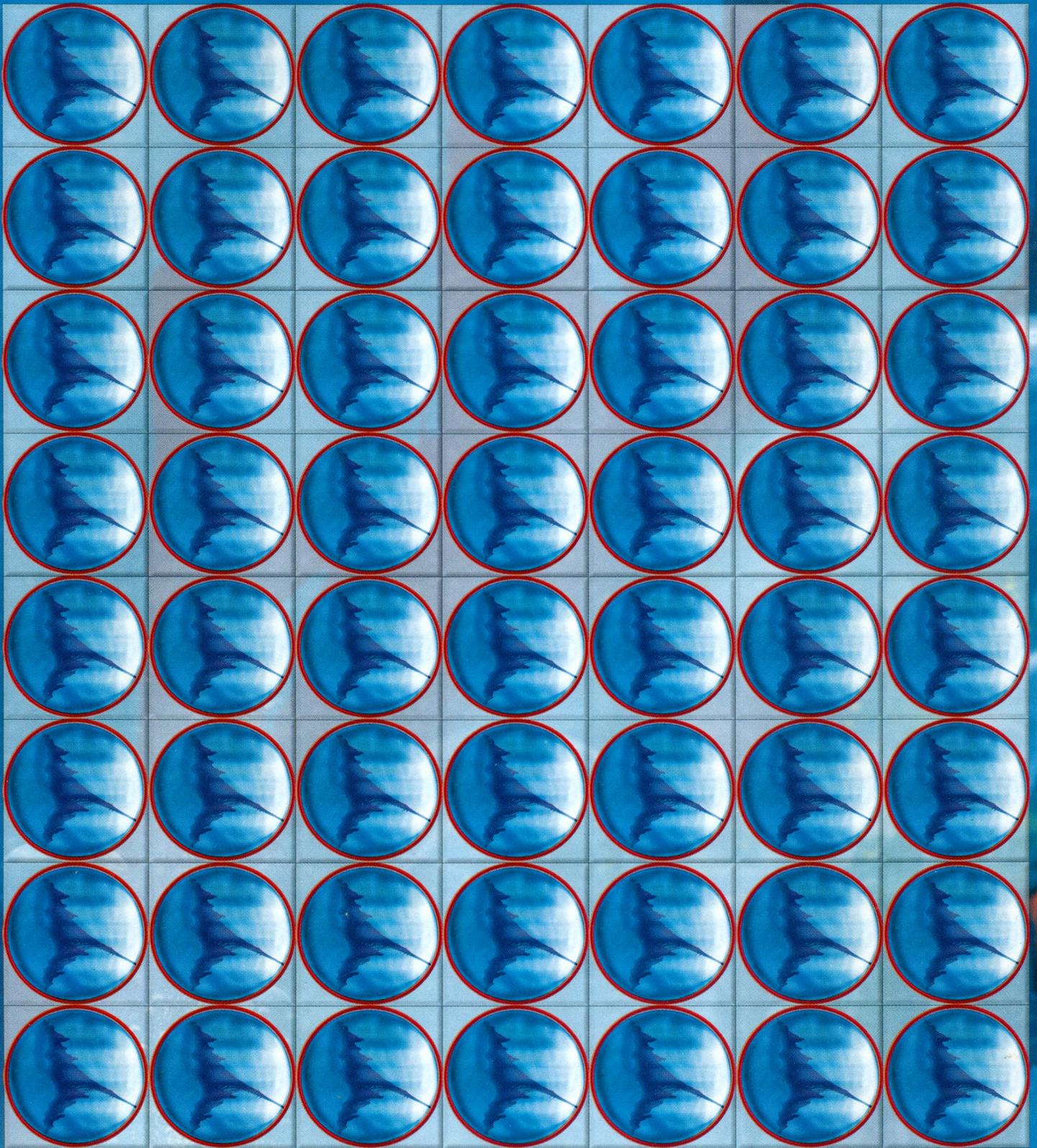
ПРАВДА ЛОЖЬ

- | | | | |
|-----|--|-----------------------|-----------------------|
| 1. | Барраки были когда-то гордыми Правителями обширных королевств. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 2. | Матораны были приговорены к ссылке в Шахту. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 3. | Мантакс днём охотится в Морских Глубинах. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 4. | Гидруки способны защититься от любого врага. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 5. | Придак без колебаний уничтожил бы Мари Нуи, если бы это принесло ему выгоду. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 6. | Ноктюрн однажды отгрыз Пираку руку. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7. | Гипноз Такадокса за долгие годы притупил ум Карапара. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 8. | Ноктюрн — непревзойдённый мастер переговоров. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 9. | Барраки боятся тех, кто носит Маски Канои. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 10. | Барраки не являются представителями одной расы. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 11. | На каждого обладателя Маски Жизни падает заклятие. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 12. | Барракам необходима Маска Жизни, чтобы сбежать из Шахты. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |



ДОМИНО БАРРАКИ. Каждый из игроков получает по семь пластинок-«костяшек». Участник, который по жребию начинает игру, выкладывает любую из своих костяшек. Это — начальный элемент цепочки, к концам которой игроки поочередно доставляют по одной костяшке так, чтобы стыкующиеся поля имели одинаковые символы Барраков. Если у очередного игрока нет костяшки, которую он мог бы доложить, он «идёт на базар» — то есть берёт костяшку из лежащих на столе картинками вниз. Дальше как договоритесь заранее: если и эта костяшка не подходит к уже выставленным, игрок продолжает брать костяшки до тех пор, пока ему не попадётся нужная (вплоть до полного опустошения «базара»), или же ход делает следующий за ним участник игры. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои костяшки или «замкнёт» игру, выставив костяшку, одной половинкой подходящую к одному концу цепочки, а другим — к другому её концу. Игру можно продолжать и в течение нескольких отдельных партий, а сумму очков на оставшихся у других игроков костяшках записывать на счёт игрока, первым закончившего каждую партию, вплоть до набора одним из игроков заранее установленного числа очков.

Количество очков:  = 6,  = 5,  = 4,  = 3,  = 2,  = 1,  = 0.



ЭГМОНТ

ISBN 978-5-9539-2723-9



9 785953 927239

Воины Барраки II. Развивающая книжка с плакатом и домино.
LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
©2008 The LEGO Group.
Produced by Ameet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.
© «Эгмонт Россия Лтд.», 2008.
Все права защищены.
Название на языке оригинала:
LEGO® Activity Book. (LB-4).

ДОМИНО БАРРАКИ

Перевод с польского: А. Кочаров
Редактор: Е. Токарева
ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.»
119048, Москва, ул. Усачёва, д.22.
Тираж 10 000 экз.
Издательский номер 0289-08
ISBN 978-5-9539-2723-9

Произведено в Польше
Товар сертифицирован
Для чтения взрослыми детям

