LEGO®

BIONICLE®

7+

WYPRAWA PO MASKI MOCY

ZADANIA * KOMIKSY * MASKA KOLEKCJONERSKA

OKOTO

Wszystko zaczęło się przed wiekami… Okoto była spokojną i tętniącą życiem wyspą, podzieloną na sześć odmiennych regionów. Każdy region zamieszkiwało plemię związane ze swoim żywiołem. Choć wiele je różniło, plemiona żyły w harmonii, ciesząc się szczęściem i wzajemnym szacunkiem…



TWÓRCY MASEK

Dwaj bracia, Makuta i Ekimu, korzystając z sześciu żywiołów wyspy Okoto stworzyli dla jej mieszkańców potężne Maski Mocy. Każdy z braci miał też jedną taką dla siebie. Makuta nosił Maskę Kontroli, a Ekimu Maskę Stworzenia. Znajdź w wykreślance wszystkie wyrazy „MASKA”!

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

MASKI MOCY

Maski wykuwane przez pradawnych mistrzów miały różne właściwości i kształty. Przyłóż maskę do kształtów na stronie. Zdania przy kształtach, do których będzie ona pasowała, powiedzą Ci prawdę o Maskach Mocy oraz ich twórcach.

1

Jedna Maska Mocy mogła zawierać potęgę tylko jednego żywiołu.

2

Makuta wykuł dla siebie Maskę Stworzenia.

5

Nikt nie był tak potężny, by nosić Maskę Ostatecznej Mocy.

3

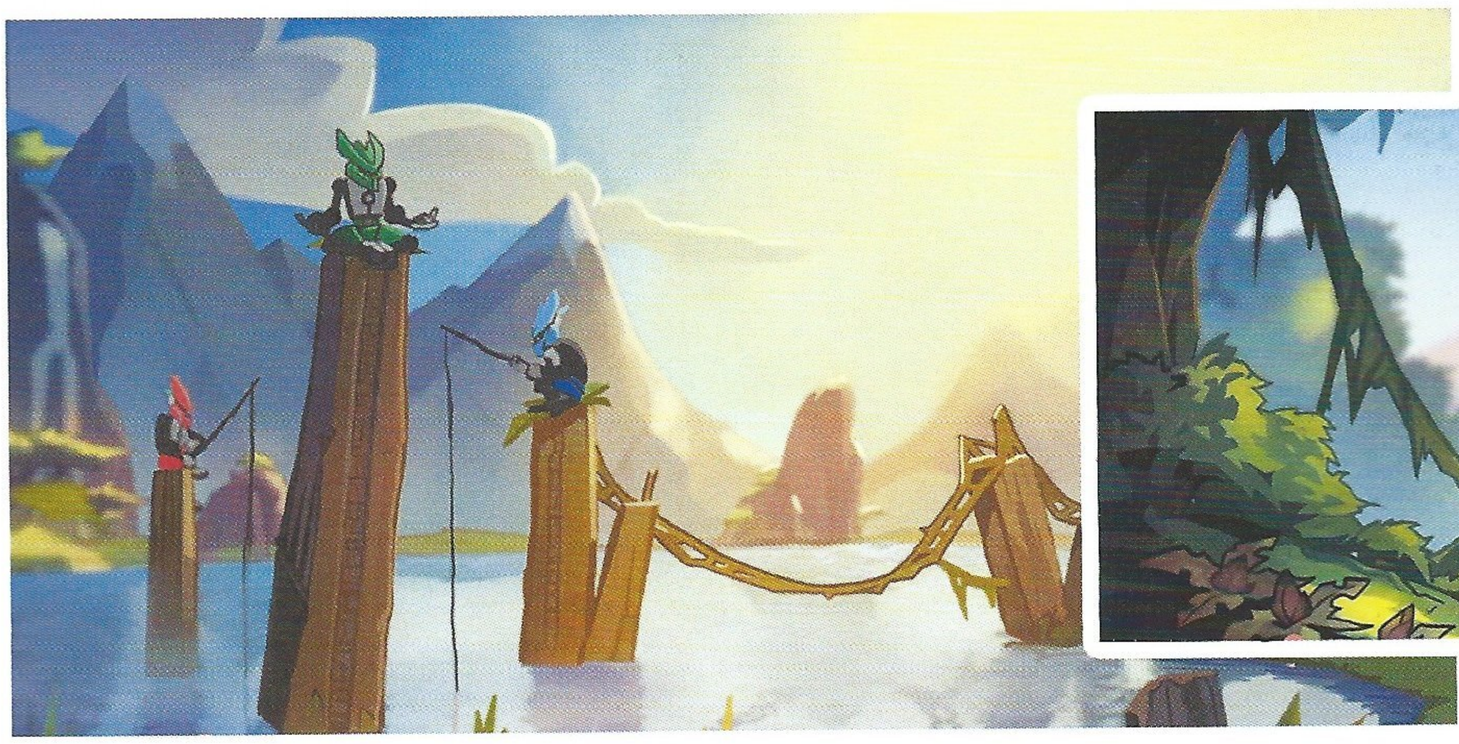
Ekimu był dużo lepszy w wykuwaniu masek od swojego brata.

4

Potężna Maska Czasu należała do Ekimu.

LEGENDA

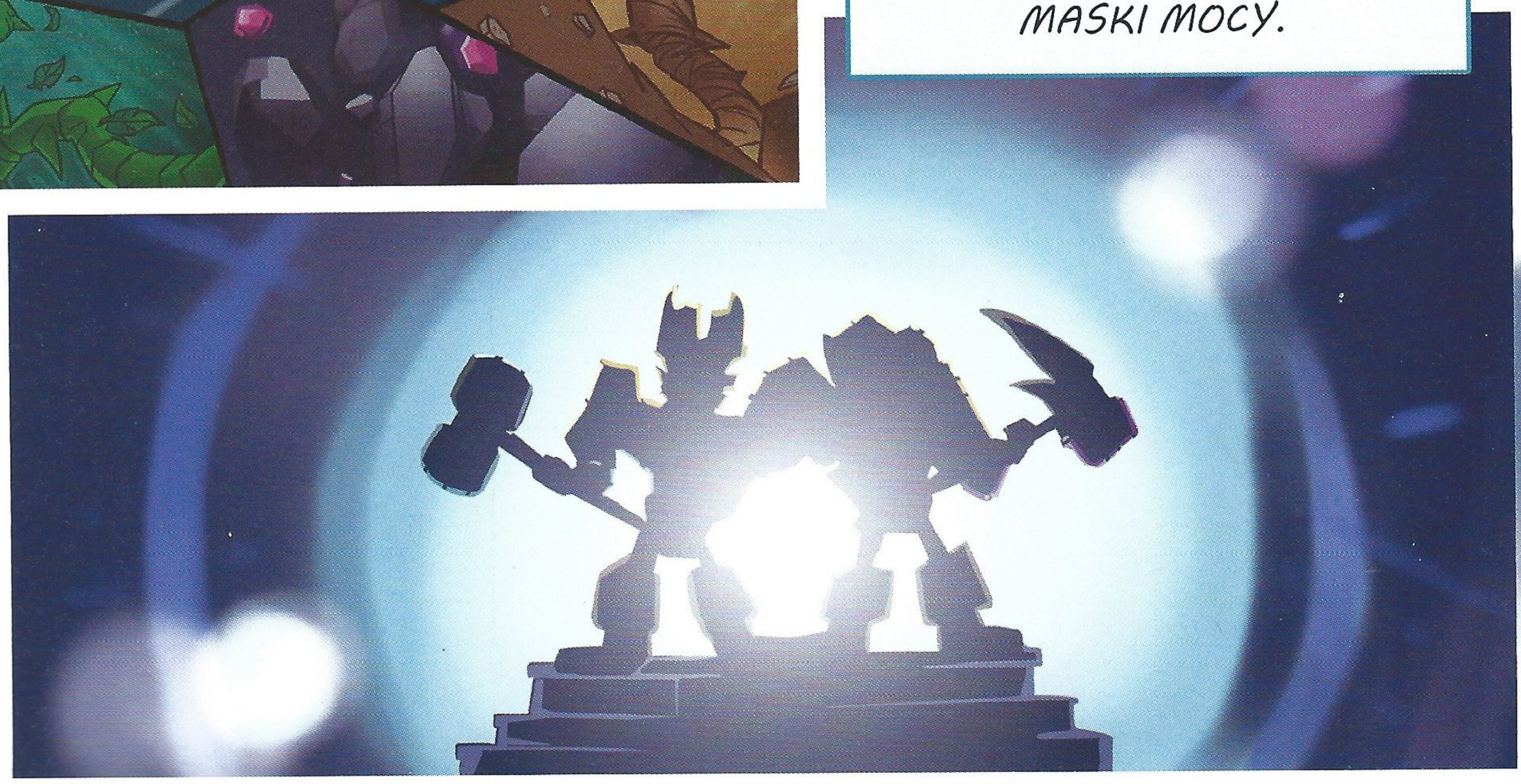
DAWNO TEMU MIESZKAŃCY MITYCZNEJ WYSPY OKOTO WIEDLI SPOKOJNE, ZGODNE I SZCZĘŚLIWE ŻYCIE.





WYKORZYSTUJĄC PIERWOTNE ŻYWIOŁY WYSPY, DWAJ BRACIA, ZNANI JAKO TWÓRCY MASEK, WYKUWALI MASKI MOCY.





KAŻDY Z NICH POSIADAŁ TAKŻE WŁASNĄ MASKĘ. MAKUTA MIAŁ MASKĘ KONTROLI...

...ZAŚ EKIMU – MASKĘ STWORZENIA.

BRACIA OBDAROWALI MIESZKAŃCÓW WYSPY WIELOMA MASKAMI, LECZ MASKA EKIMU BYŁA NAJCENNIEJSZA.

JEGO BRAT Z ZAZDROŚCI UKNUŁ OKRUTNY PLAN.

ŚWIĘTE PRAWO MÓWIŁO, ŻE ŻADNA MASKA NIE MOŻE ZAWIERAĆ MOCY WIĘCEJ NIŻ JEDNEGO ŻYWIOŁU, W PRZECIWNYM WYPADKU MOGŁABY STAĆ SIĘ ZBYT POTĘŻNA I NIEBEZPIECZNA.

NIESTETY, MAKUTA STWORZYŁ NAJPOTĘŻNIEJSZĄ MASKĘ ZE WSZYSTKICH - MASKĘ OSTATECZNEJ MOCY.

GDY JĄ NAŁOŻYŁ, PRZEJĘŁA ONA NAD NIM KONTROLĘ...

...A WYSPA ZACZĘŁA SIĘ TRZĄŚĆ I PĘKAĆ!

GDY EKIMU ZDAŁ SOBIE SPRAWĘ Z UCZYNKU BRATA, ZERWAŁ MASKĘ Z JEGO TWARZY.

WTEDY PRZEZ WYSPĘ PRZETOCZYŁA SIĘ POTĘŻNA FALA ENERGII, A OBAJ BRACIA ZAPADLI W WIECZNY SEN.

MASKI ZOSTAŁY ROZRZUCONE PO CAŁEJ WYSPIE. TERAZ OCZEKUJĄ NA ŚMIAŁKA, KTÓRY PRZYBĘDZIE, BY JE ODNALEŹĆ...

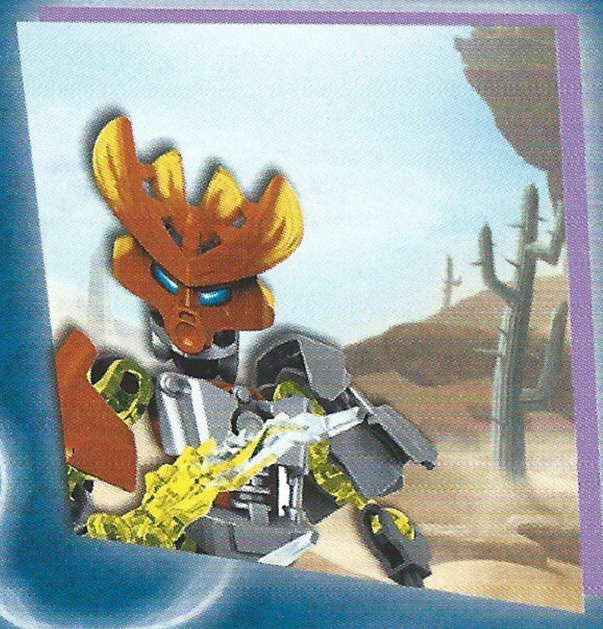
PAJĘCZA PLAGA

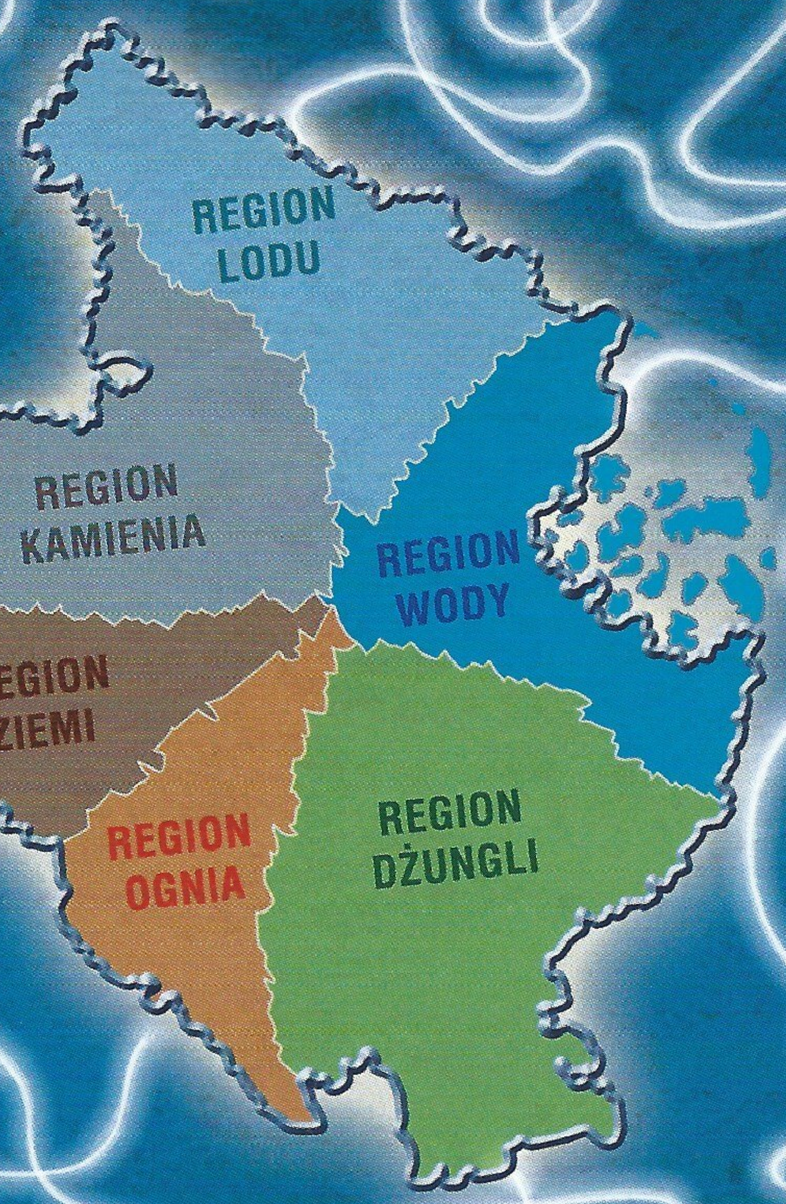
Pająki Zagłady zaatakowały mieszkańców wyspy! Te podłe bestie zostały wysłane przez swojego władcę, by odnaleźć wszystkie maski. W mrowiu pająków odnajdź i zaznacz dwa wyglądające tak samo. Uważaj na ostre odnóża bestii!

PRZEPOWIEDNIA

Obrońcy wyspy przepowiedzieli mieszkańcom Okoto, że pomoc nadejdzie z kosmosu i pokona złe pająki. Rozplącz linie i przekonaj się, jakim regionem opiekował się każdy z sześciu Obrońców.















PRZYBYCIE BOHATERÓW

Przepowiednia zaczęła się spełniać – z nieba na wyspę spadło sześciu Toa. Każdy wylądował w krainie związanej z innym żywiołem. Pomóż tubylcom rozpoznać przybyszów! Połącz liniami każdy opis z odpowiednim bohaterem.



B



A

POHATU

Toa Kamienia doskonale rzuca bumerangami i potrafi zamienić się w szalejące tornado.

1

2

LEWA

Toa Dżungli potrafi latać. Jego bronią są dwa topory, którymi doskonale włada nawet w leśnej gęstwinie.



C

3

ONUA

Toa Ziemi wygląda potężnie. Poznasz go po wielkich naramiennikach nadających się doskonale do kopania tuneli.

TAHU

Jest właścicielem dwóch ostrych jak brzytwa mieczy. Toa Ognia uwielbia sunąć na swojej desce po gorącej lawie.

6

D

KOPAKA

Opanował do perfekcji walkę włócznią i tarczą. Władca Lodu umie też ślizgać się po oblodzonych zboczach.

4

E

F

GALI

Toa Wody czuje się wyśmienicie w morskich głębinach. Każdy przeciwnik ugnie się pod siłą uderzenia jej trójzębu.

5

JEST NADZIEJA!

Teraz Toa muszą zdobyć 6 Masek Mocy. Te potężne przedmioty pomogą zwalczyć zło panoszące się na Okoto. Przed wyruszeniem w trudną podróż rozwiąż wymyśloną przez starożytnych zagadkę. Uzupełnij ramkę brakującymi Maskami Mocy tak, by w żadnym rzędzie ani kolumnie maski się nie powtarzały.





1 2 3 4 5 6

LODOWA WYPRAWA

Kopaka i Obrońca Lodu dostali się do serca białej krainy w poszukiwaniu Maski Mocy. Potężny artefakt ukryty jest na wysokiej górze za lodowym labiryntem. Pomóż Toa Lodu pokonać labirynt i narysuj dla niego drogę do maski.



START

META

BOHATERSKA OBRONA

Obrońca Ognia przygotowuje się na atak Pająków Zagłady! Rozszyfruj symbole przy atakujących bestiach i wydaj Obrońcy odpowiednie komendy strzeleckie. Trzeba zatrzymać wroga, by Tahu pierwszy dotarł do maski na następnej stronie.



PAJĘCZE ATAKI

ATAK Z PRAWEJ

ATAK Z LEWEJ

ATAK Z TYŁU

KOMENDY STRZELECKIE

STRZELAJ W PRAWO!

STRZELAJ W LEWO!

STRZELAJ DO TYŁU!

TOA OGNIA

Tahu sunie na desce po gorącej lawie. Uzupełnij obrazek, wpisując odpowiednie cyfry w puste pola, by Toa mógł dosięgnąć Maski Ognia. Śpiesz się – Tahu jest już bardzo blisko!



ORĘŻ GODNY TOA

Władcy Żywiołów nigdy nie rozstają się ze swoją ulubioną bronią – przecież na każdym kroku mogą czaić się niebezpieczne Pająki Zagłady. Przyjrzyj się ekwipunkowi Toa na dole strony. Której z sześciu broni brakuje w obrazkowych rozsypankach?



ZE SKAŁY NA SKAŁĘ

Ogromna jaskinia skrywa kolejną Maskę Mocy. Ale do maski wiedzie tylko jedna droga: przez latające skały. Onua może skakać ze skały na skałę w górę, w dół lub na boki, nigdy na ukos! Na każdej skale wolno wylądować tylko raz!



Skacz tylko na sąsiednią skałę.

Skacz tylko dwa pola dalej.

PUSTYNNE TORNADO

W Regionie Kamienia pośrodku pustyni spoczywa następna z sześciu Masek Mocy. Pohatu zbliża się do niej z szybkością małego tornada, więc Pająki Zagłady nie mają szans, by go powstrzymać! Przyjrzyj się tej zapierającej dech w piersiach scenie i znajdź 10 różnic pomiędzy obrazkami.





WIĘZY DŻUNGLI

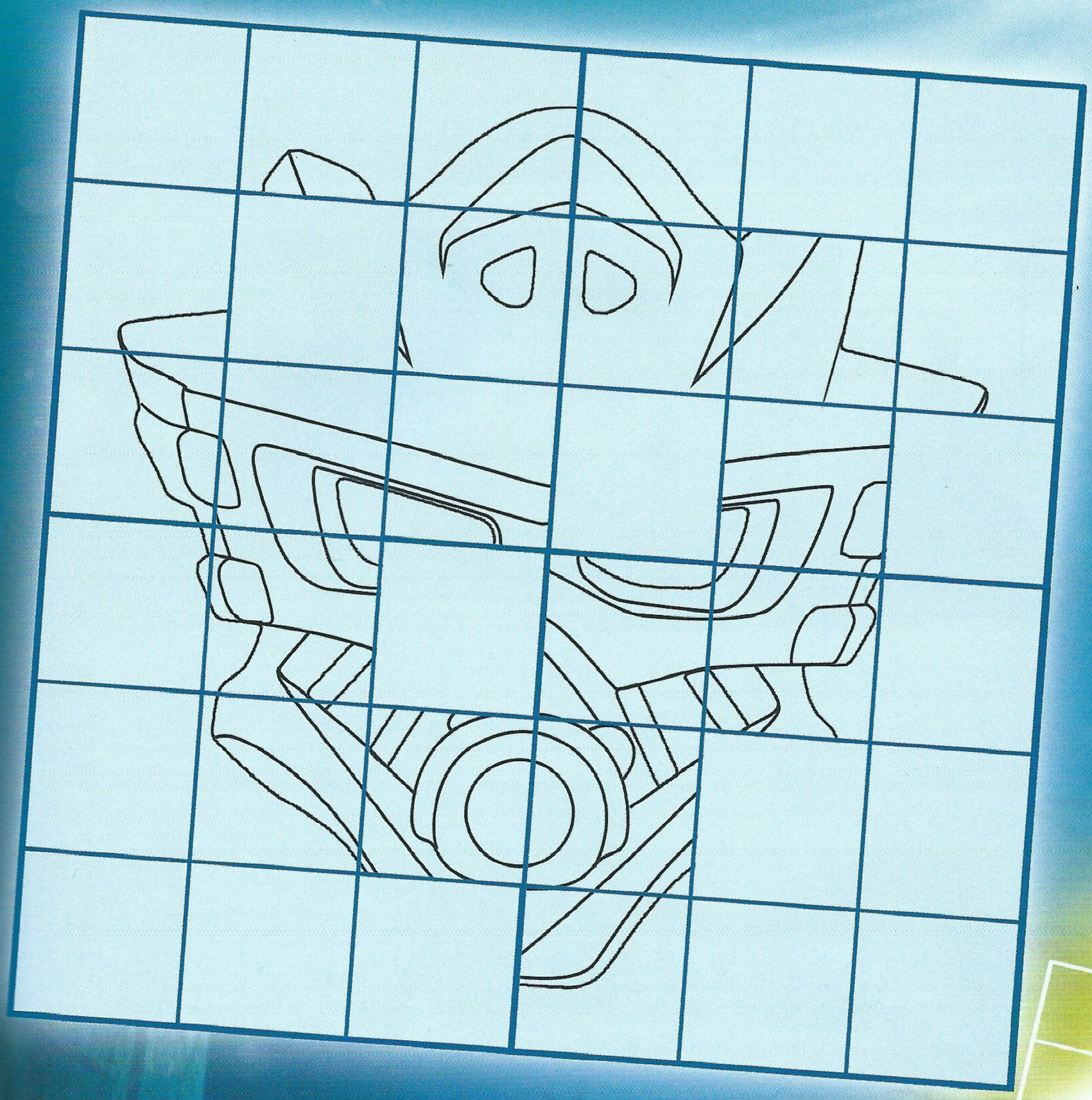
Region Dżungli porośnięty jest nieprzebytymi lasami. W ich gęstwinie Lewa odnalazł Maskę Mocy zaplątaną w grube liany. Okazuje się, że można bez trudu wydobyć maskę, przecinając tylko 3 liany. Czy wiesz które?

PODWODNE OBLĘŻENIE

Maska Wody jest w niebezpieczeństwie! Obrońca potrzebuje pomocy, by odeprzeć atak pająków! Pokieruj wystrzelonymi przez niego torpedami. Od każdego pocisku narysuj prostą linię i zestrzel nimi jak największą liczbę Pająków Zagłady!

OGRANICZONA WIDOCZNOŚĆ

Głęboko pod wodą Gali szuka swojej Maski Mocy. W mętnej wodzie nie widać dobrze kształtu maski. Dorysuj brakujące fragmenty według wzoru i pomaluj Złotą Maskę. Dzięki temu Władczyni Wody szybciej ją znajdzie.



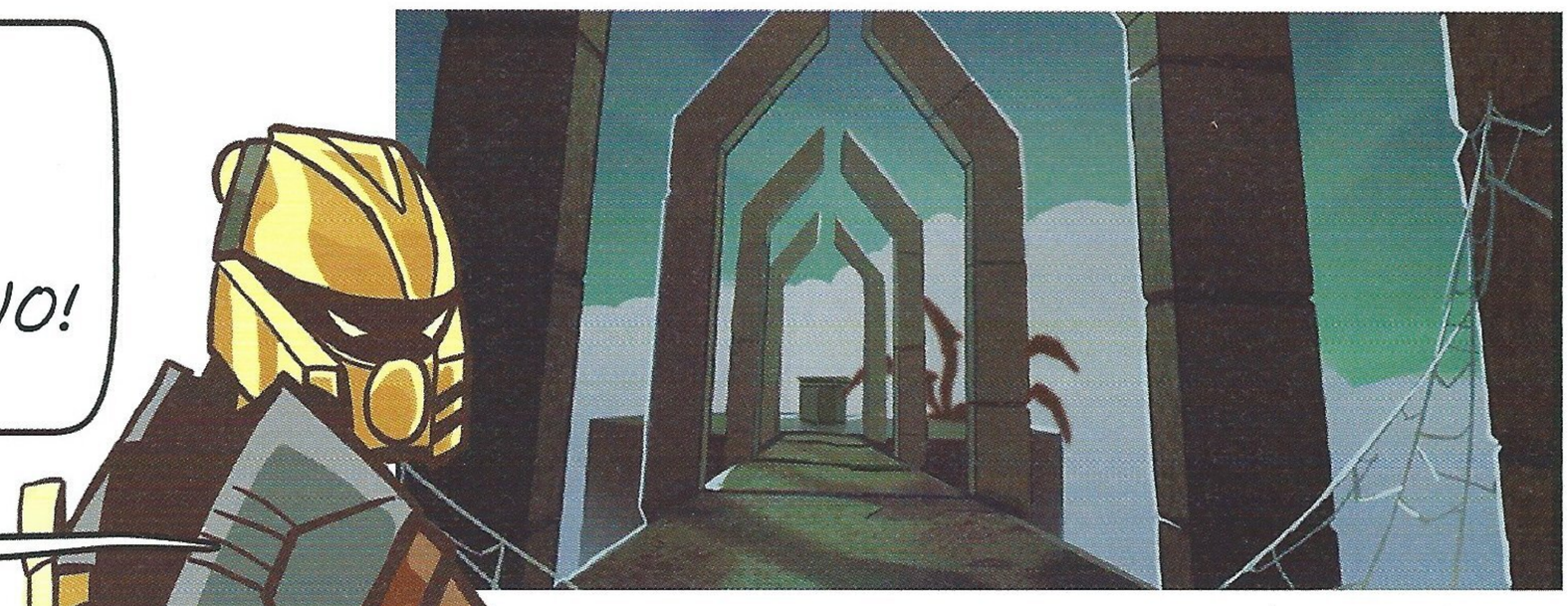


BITWA W STAROŻYTNYM MIEŚCIE

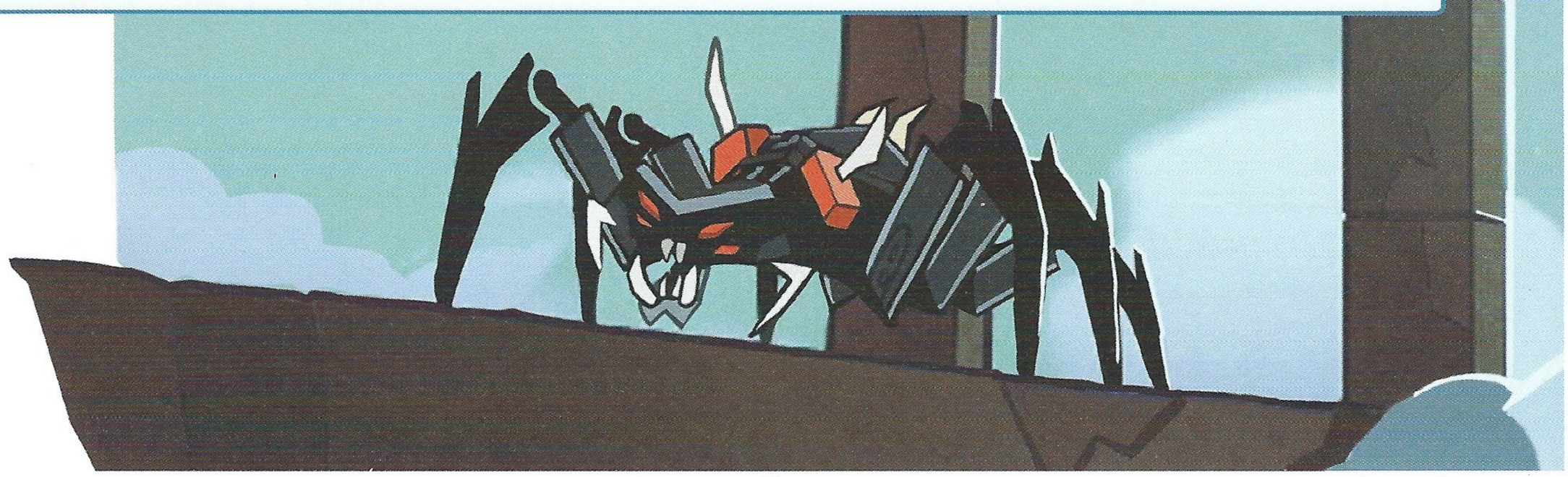
WYPOSAŻENI W NOWE MASKI TOA DOTARLI DO RUIN STAROŻYTNEGO MIASTA W SERCU WYSPY OKOTO.



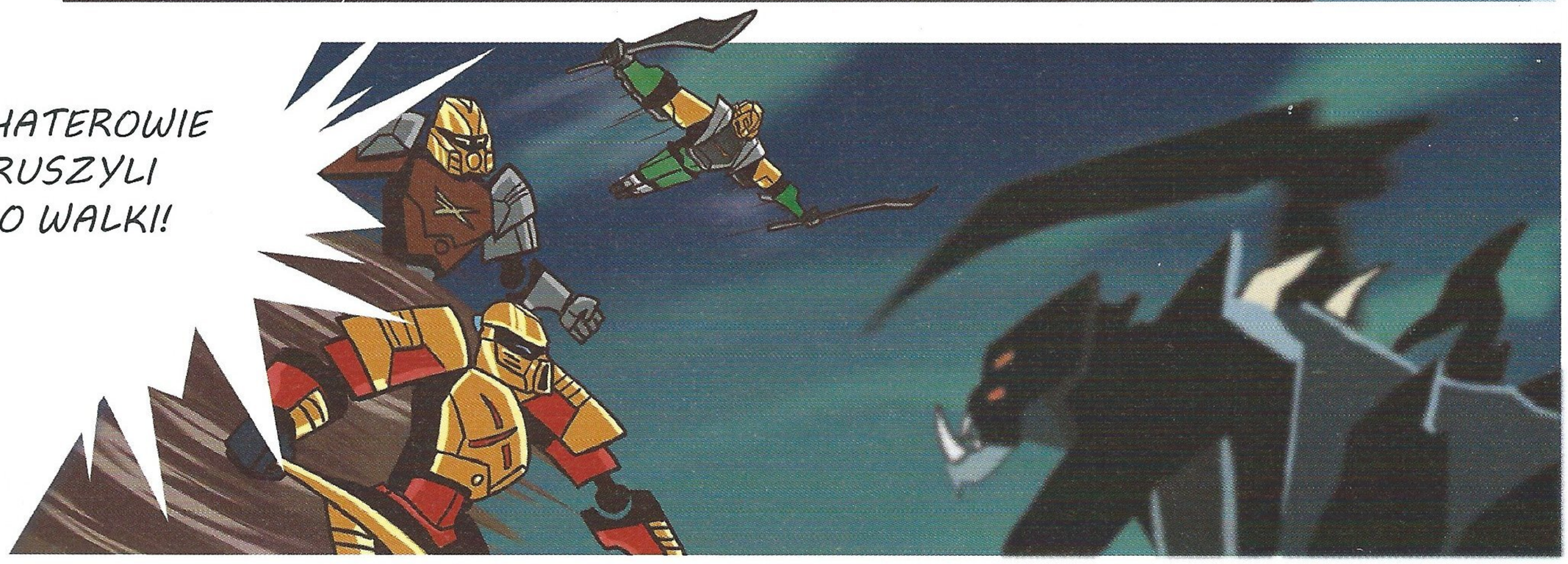
CHYBA MAMY TOWARZYSTWO!



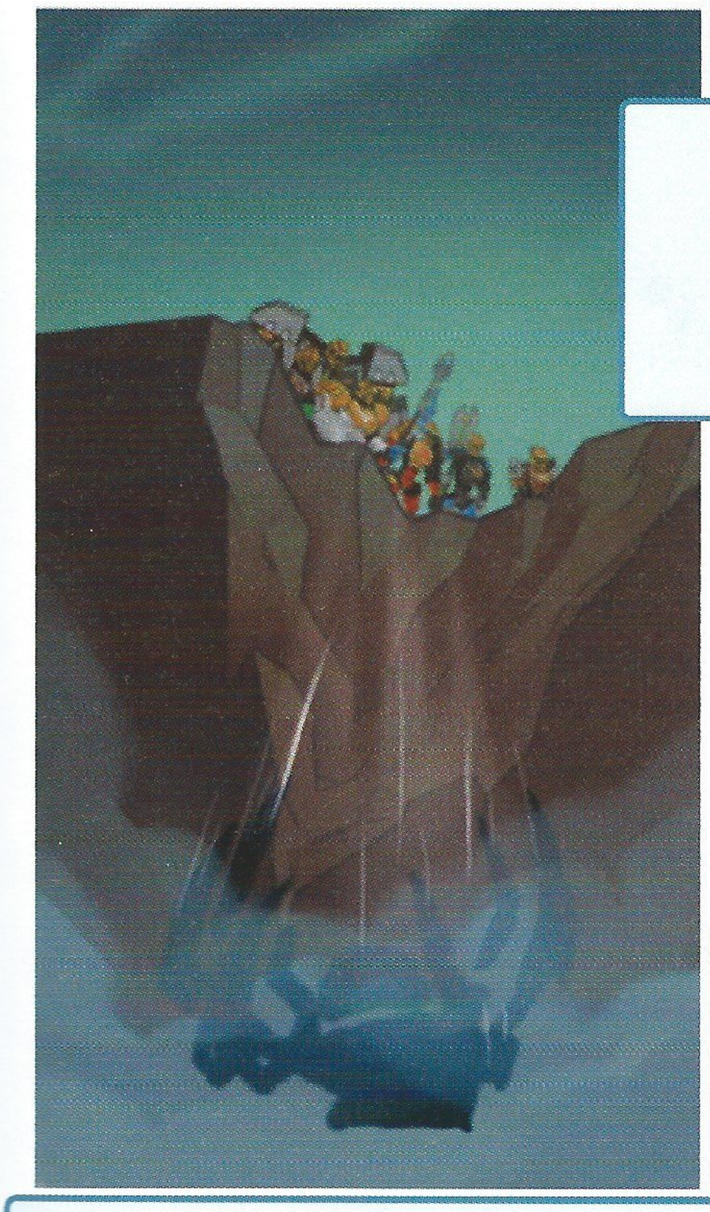
OGROMNY PAJĄK ZAGRODZIŁ TOA DROGĘ DO MIASTA. TO POTĘŻNY LORD PAJĄKÓW ZAGŁADY, KTÓRY CHCE ODEBRAĆ PRZYBYSZOM MASKI MOCY!



BOHATEROWIE RUSZYLI DO WALKI!



PO DŁUGIEJ I WYCZERPUJĄCEJ BITWIE LORD PAJĄKÓW ZAGŁADY ZOSTAŁ POKONANY...



...I SPADŁ Z MOSTU W PRZEPAŚĆ U BRAM MIASTA.



GDY DZIAŁAMY RAZEM, NASZE MASKI MAJĄ MOC, BY POKONAĆ WSZELKIE ZŁO!

TOA WESZLI DO MIASTA, BY ODNALEŹĆ GROBOWIEC LEGENDARNEGO TWÓRCY MASEK.



MUSIMY ZNALEŹĆ EKIMU, ZANIM ZROBIĄ TO WROGOWIE! NASZE MASKI NAS POPROWADZĄ!

ŚMIAŁKOWIE NIE PODEJRZEWALI, ŻE WALKA Z PAJĄKAMI ZAGŁADY TO DOPIERO POCZĄTEK ICH PRZYGODY...

MROCZNI STRAŻNICY

W samym sercu starożytnego miasta żyje złowrogi i mroczny Władca Czaszek. Wysłał on dwóch strażników, by strzegli przejścia do grobowca Ekimu. Przyjrzyj się szyfrowi z wyspy Okoto i odkoduj nazwy nowych przeciwników Toa.



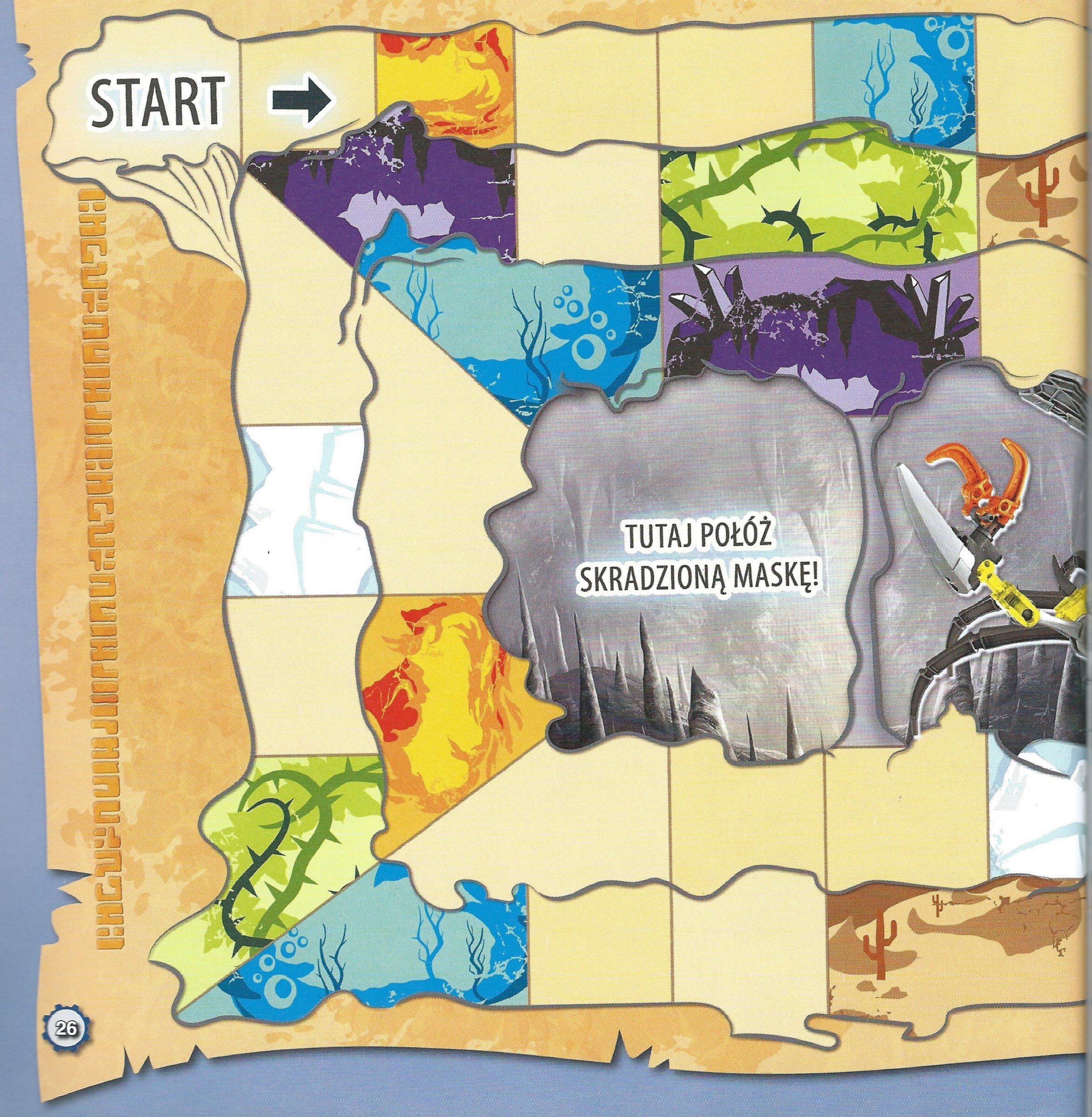
A C E I
J K N O
R S W Z

PRZEBUDZENIE

Władcom Żywiołów udało się odnaleźć zapomniany grobowiec. Obudzili zamkniętego w nim Ekimu. Niestety to jeszcze nie koniec zmagań z siłami zła. Przyjrzyj się obrazkom i dopasuj je do odpowiednich Toa.

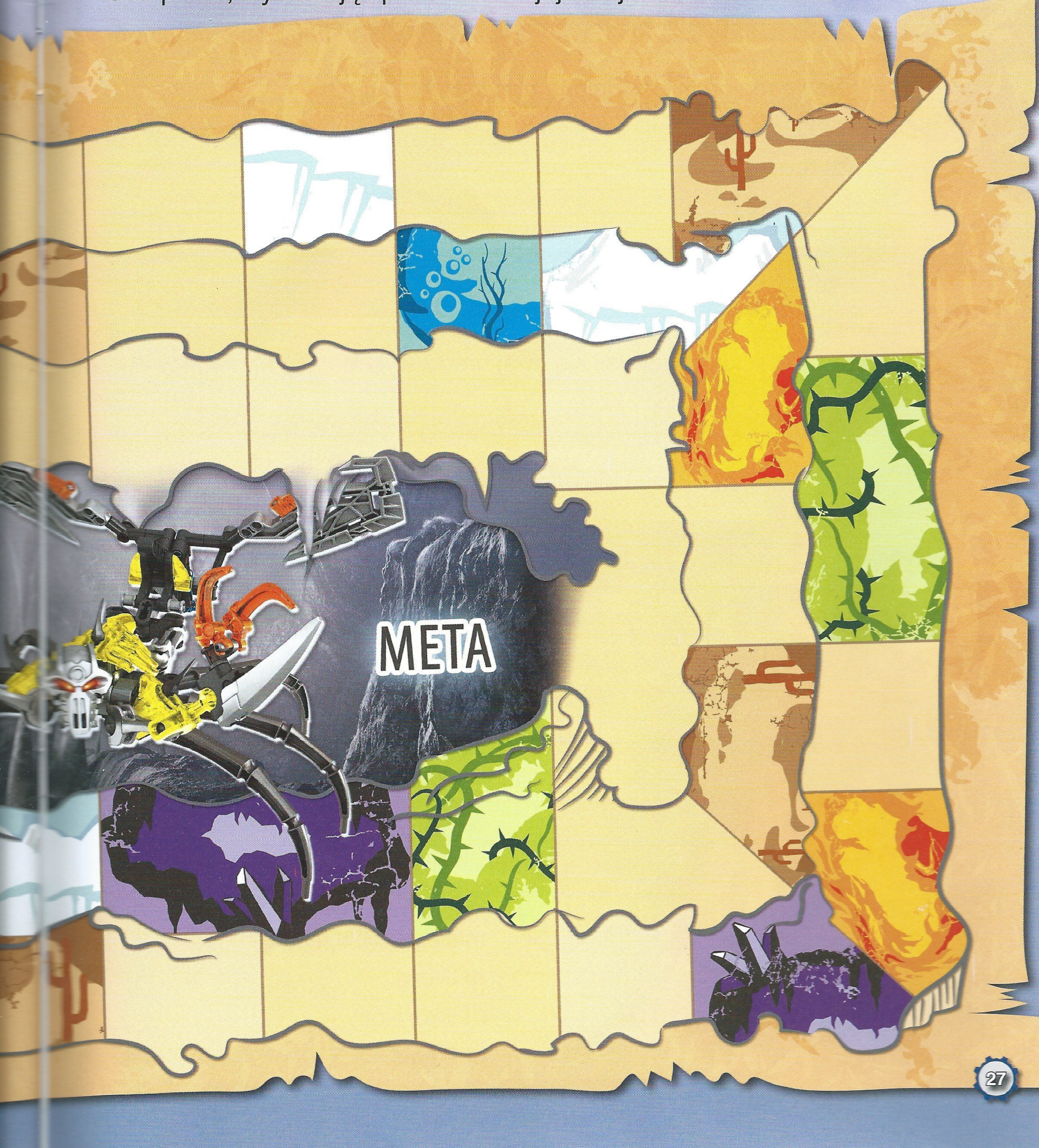
GRA O MASKĘ

Pająki Zagłady ukradły maskę Obrońcy Ognia! Ruszaj razem z przyjaciółmi na poszukiwanie maski prosto do gniazda wroga! Kto pierwszy dotrze do maski? Jednak zanim zaczniecie wyścig, przeczytajcie na następnej stronie zasady gry…



Zasady gry:

Przygotujcie pionki i kostkę do gry. Każdy gracz wybiera jeden z sześciu żywiołów i ustawia swój pionek na starcie. Należy poruszać się w ustalonej kolejności, idąc do przodu zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek na kostce. Jeśli gracz stanie pionkiem na polu swego żywiołu, zyskuje dodatkowy ruch. Po dotarciu na pole META należy jeszcze pokonać potężnego Czaszkowego Skorpiona, wyrzucając podczas swojej kolejki sześć oczek.



QUIZ

Toa zdobyli już wszystkie Maski Mocy! Jednak to nie koniec przygody, a dopiero początek trudnej walki ze złem. Przypomnij sobie dotychczasowe zdarzenia i odpowiedz na wszystkie poniższe pytania.

1 Na ile regionów podzielona była wyspa Okoto?

a) 7.

b) 6.

c) 9.

2 Jak nazywali się dwaj bracia wykuwający Maski Mocy?

a) Akido i Koda.

b) Emiku i Maruka.

c) Ekimu i Makuta.

3 Najpotężniejszą maską zawierającą w sobie moc wszystkich żywiołów była:

a) Maska Ostatecznej Mocy.

b) Maska Stworzenia.

c) Maska Kontroli.

4 Jakie istoty zaatakowały mieszkańców Okoto?

a) Węże.

b) Skorpiony.

c) Pająki.

5 Kto przepowiedział przybycie Władców Żywiołów na wyspę?

a) Patroni.

b) Obrońcy.

c) Premierzy.

6 Skąd przybyli Mistrzowie Żywiołów?

a) Z kosmosu.

b) Z wnętrza ziemi.

c) Ze szczytu magicznej góry.

7 Jak inaczej nazywali się Mistrzowie Żywiołów?

a) Tao.

b) Toa.

c) Toi.

8 Ognia, Wody, Ziemi, Kamienia, Lodu – władca jakiego żywiołu nie został wymieniony?

a) Władca Metalu.

b) Władca Powietrza.

c) Władca Dżungli.

9 Gdzie Pohatu, Władca Kamienia, znalazł swoją Maskę Mocy?

a) Na szczycie skalistej góry.

b) Na środku pustyni.

c) W kamiennej jaskini.

10 Tahu jest Władcą…

a) Wody,

b) Ognia,

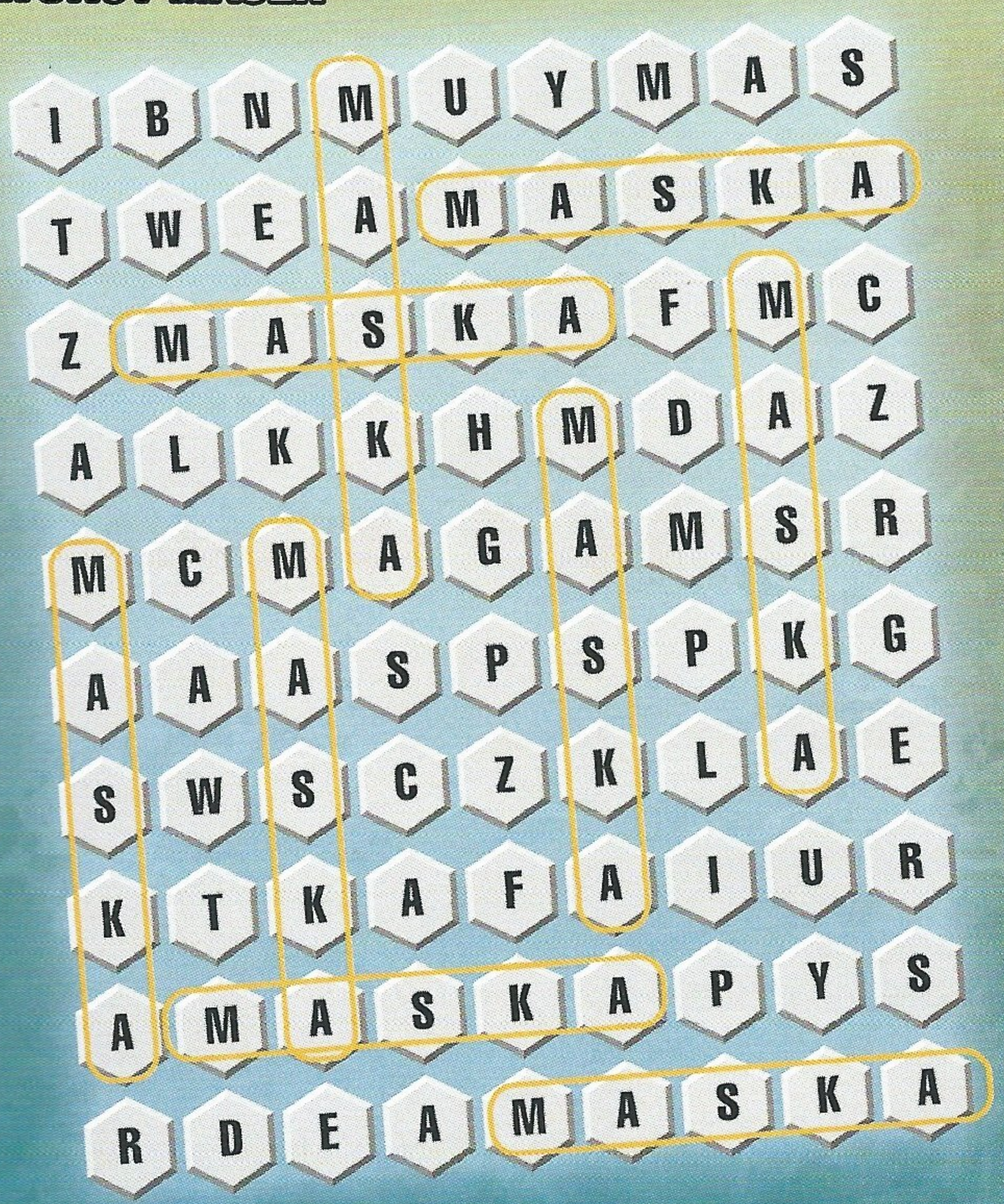
c) Ziemi.



ODPOWIEDZI

str. 2

TWÓRCY MASEK



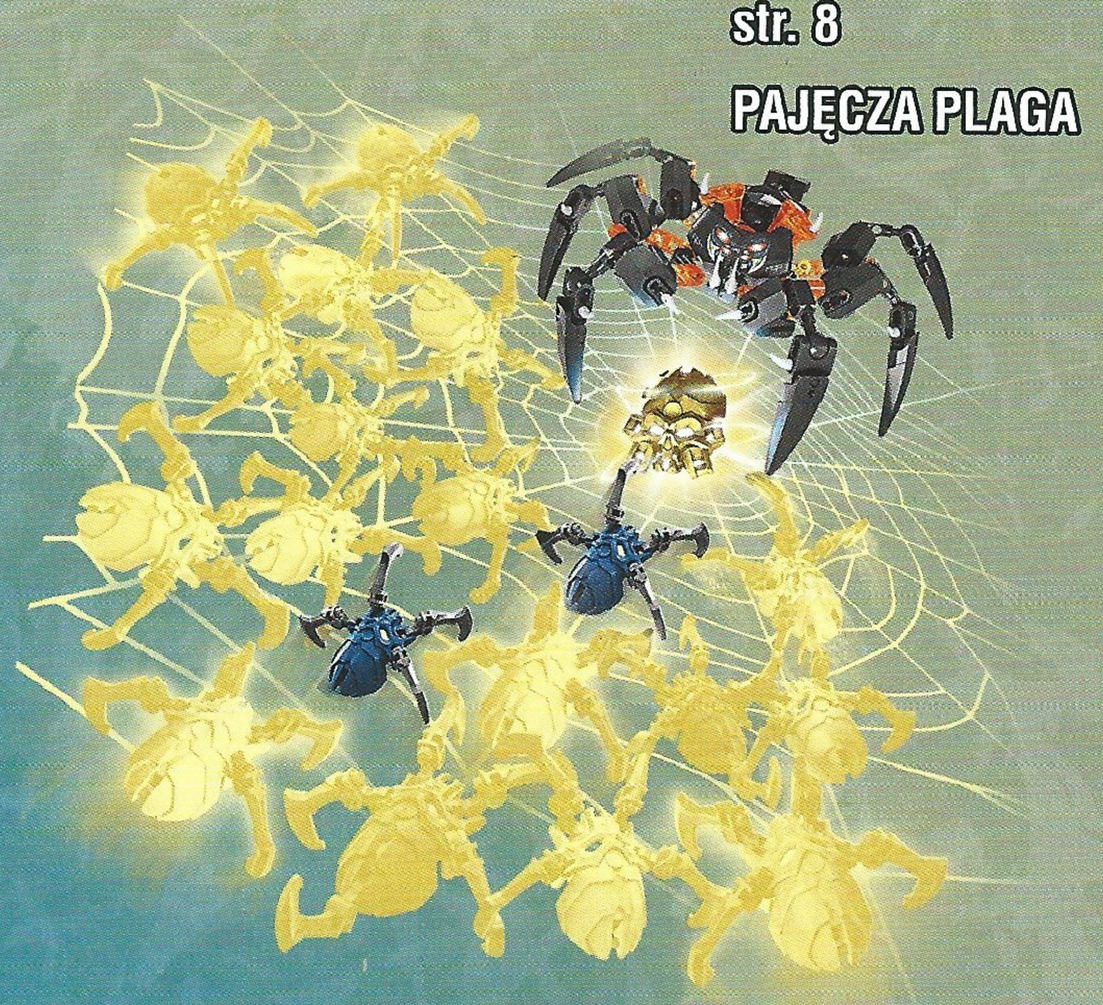
str. 3

MASKI MOCY

1. Jedna Maska Mocy mogła zawierać potęgę tylko jednego żywiołu.
3. Ekimu był dużo lepszy w wykuwaniu masek od swojego brata.
5. Nikt nie był tak potężny, by nosić Maskę Ostatecznej Mocy.

str. 8

PAJĘCZA PLAGA



str. 9

PRZEPOWIEDNIA



REGION WODY



REGION ZIEMI



REGION OGNIA



REGION DŻUNGLI



REGION KAMIENIA



REGION LODU



str. 10–11

PRZYBYCIE BOHATERÓW

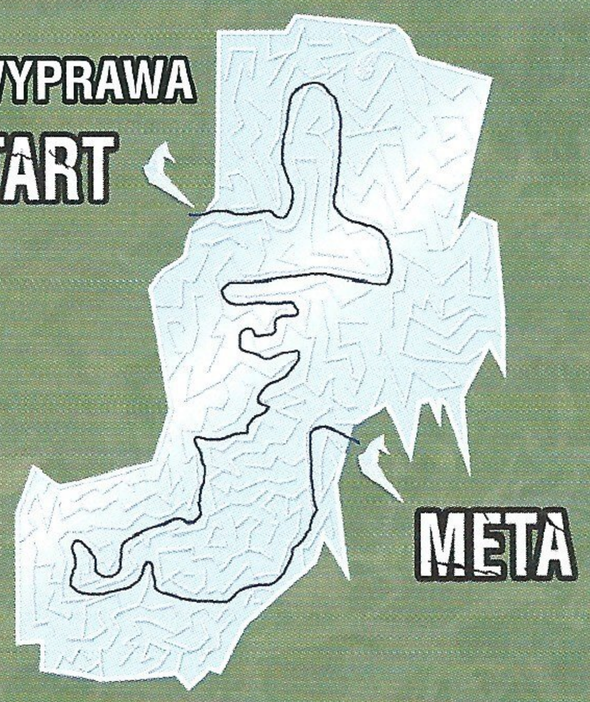
A	B	C	D	E	F
4	6	1	3	2	5

str. 12

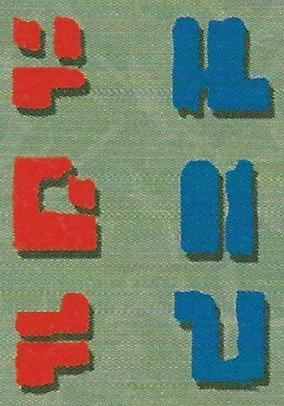
JEST NADZIEJA!



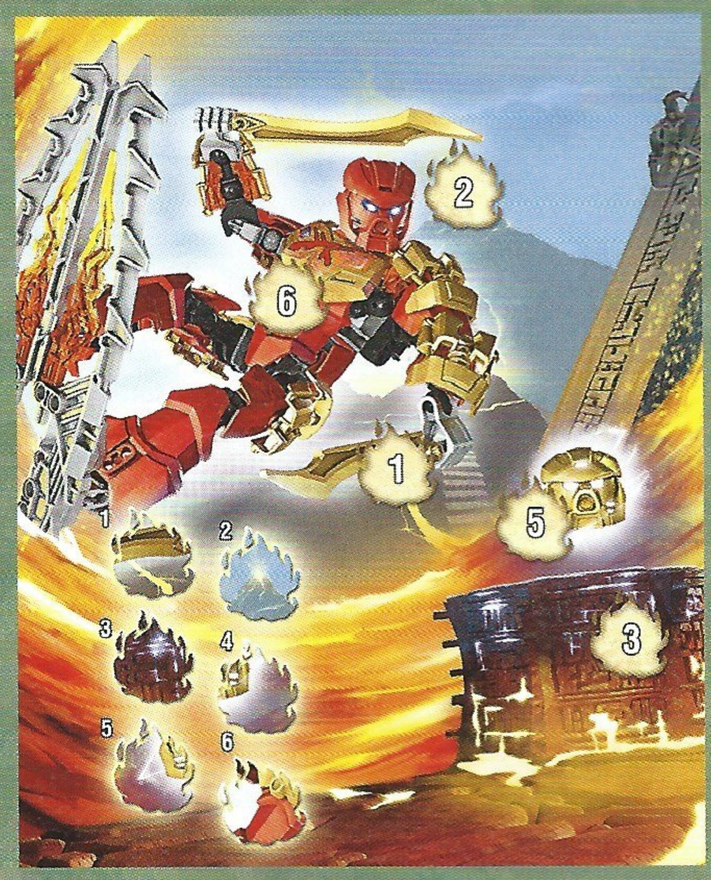
str. 13
LODOWA WYPRAWA



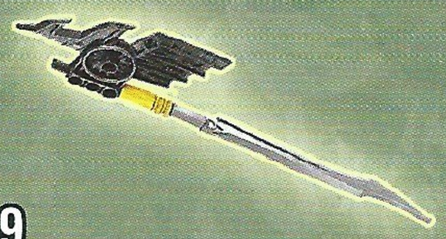
str. 14
BOHATERSKA OBRONA



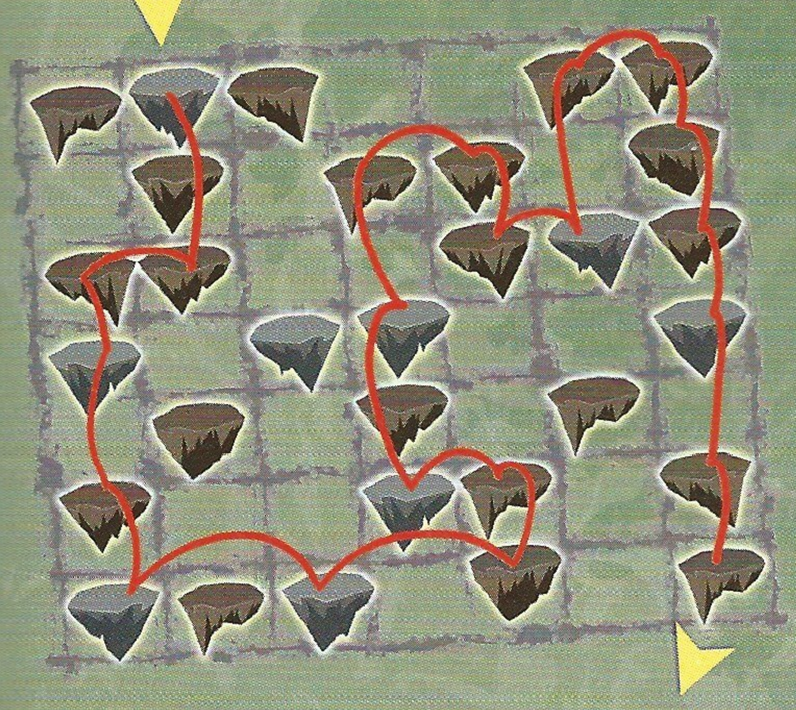
str. 15
TOA OGNIA



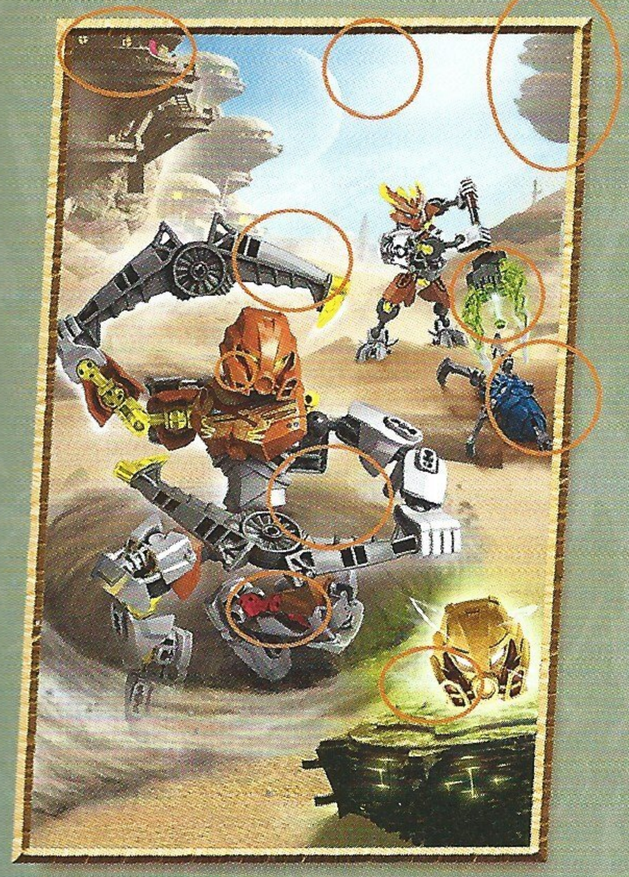
str. 16
ORĘŻ GODNY TOA



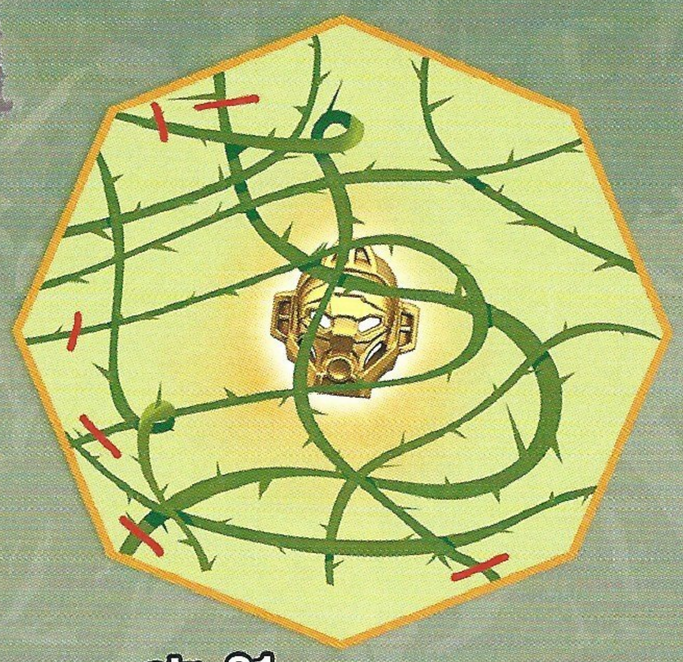
str. 17
ZE SKAŁY NA SKAŁĘ



str. 18
PUSTYNNE TORNADO



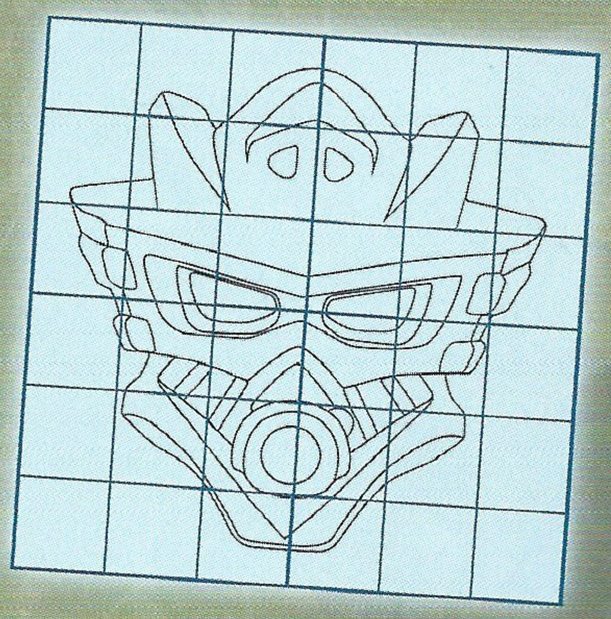
str. 19
WIĘZY DŻUNGLI



str. 20
PODWODNE OBLĘŻENIE



str. 21
OGRANICZONA WIDOCZNOŚĆ



str. 24
MROCZNI STRAŻNICY
WOJOWNIK CZASZEK
ROZCINACZ

str. 25
PRZEBUDZENIE



POHATU LEWA KOPAKA ONUA TAHU GALI

str. 28–29
QUIZ

1. B 6. A
2. C 7. B
3. A 8. C
4. C 9. B
5. B 10. B

LEGO® BIONICLE®



Na mitycznej wyspie Okoto budzi się wielkie zło! Aby stawić mu czoło, sześcioro bohaterów łączy swe siły w poszukiwaniu sześciu starożytnych Masek Mocy. Poznaj nieustraszonych Toa, ich sojuszników oraz zaciekłych wrogów. Pomóż bohaterom wypełnić ich misję, rozwiązując zadania i czytając fantastyczne komiksy.

Przeżyj nową przygodę w świecie LEGO® BIONICLE®!



LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.
©2015 The LEGO Group.
Produced by AMEET Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

Distributed by AMEET Sp. z o.o.,
Nowe Sady 6, 94-102 Łódź
e-mail: ameet@ameet.pl
www.ameet.pl

Elementy wyprodukowano w Danii, na Węgrzech, w Chinach, Meksyku i Czechach.
Components made in DENMARK, HUNGARY, CHINA, MEXICO and the CZECH REPUBLIC.

Prosimy o zachowanie na przyszłość adresu AMEET Sp. z o.o.
Please keep the AMEET Sp. z o.o. address for future reference.

www.LEGO.com

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej książki i informacji w niej zawartych nie może być kopiowana i rozpowszechniana publicznie w jakiejkolwiek formie lub w jakikolwiek sposób, w tym: elektronicznie lub fizycznie (fotokopia, nagranie), bez pisemnej zgody wydawcy.

Wydrukowano w UE.

MIESZANY
Papier z odpowiedzialnych źródeł
FSC® C015559

OSTRZEŻENIE!
Zagrożenie zadławieniem. Małe elementy.

WARNING!
Choking hazard. Small parts.

0-3

Grupa wyrobów: Książki dla dzieci – AMEET
Nazwa wyrobu: LEGO® BIONICLE®. Wyprawa po Maski Mocy
Nazwa typu: 020C
Seria: LNC
Symbol wyrobu: LNC-250
Partia: 01

Opis: Na kompletny produkt składają się 32-stronicowa książka oraz klocek LEGO (1 element).

Instrukcja: Opakowanie elementów LEGO (blister) nie służy do zabawy. Należy je zdjąć i usunąć przed podaniem produktu dziecku.

www.ameet.pl

Wydawca:
AMEET Sp. z o.o.
Nowe Sady 6
94-102 Łódź
ameet@ameet.pl

ISBN 978-83-253-2087-4