

QUEST FOR MAKUTA
DER KAMPF GEGEN MAKUTA
LA QUÊTE POUR MAKUTA

BIONICLE™

HET BORDSPEL • DAS BRETTSPIEL • LE JEU DE SOCIÉTÉ

SPELREGELS
EN VERHAAL

GESCHICHTE UND REGELN

HISTOIRE
ET
RÈGLES DE LA QUÊTE



00747





DIE INSEL MATA NUI WAR EINST EIN PARADIES AUF ERDEN. JETZT EIN ORT DER DUNKELHEIT UND DER FURCHT. WIRD SIE VOM BÖSEN MAKUTA BEHERRSCHT.

Die Tohunga, die Bewohner der Insel, haben jedoch dank der Legenden des Bionicle nie die Hoffnung verloren. Die Legenden verkünden, dass sechs mächtige Helden, die so genannten Toa, die Tohunga von Makuta und seinen finsternen Untieren befreien werden. Die Tohunga beten die Toa voller Ehrfurcht und Furcht an und errichten zu deren Ehren Schreine in ihren Dörfern.

Der Tag, von dem die Legenden kündeten, bricht an. Die sechs Helden sind auf der Insel angekommen. Jeder von ihnen wurde in einem glitzernden Behältnis unbekannter Herkunft an die Küste gespült.

Jetzt müssen die Toa Mata Nui erforschen und die sechs großen Masken der Macht finden, die als die Kanohi bekannt sind. Jede gefundene Maske erhöht ihr Wissen, ihre Geschwindigkeit und ihre Macht. Die Turaga, die weisen Stammeshäuptlinge von Mata Nui, unterstützen und helfen den Toa bei ihrer heiligen Aufgabe, die Täler und Berge von Mata Nui nach den Kanohi zu durchsuchen.

Erst wenn alle großen Masken gefunden wurden, werden die Toa dazu bereit sein, ihr Schicksal zu erfüllen und Makuta herauszufordern. Erst dann wird es ihnen möglich sein, das paradiesische Mata Nui vergangener Tage wiederherzustellen.

Mata Nui Eine Insel • **Tohunga** Die Inselbewohner • **Toa** Mächtige Helden • **Kanohi** Masken der Macht
Turaga Stammeshäuptlinge • **Rahi** Böse Kreaturen • **Makuta** Der böse Herrscher der Insel



ONUUA - DER TOA DER ERDE

Onua, der Toa der Erde, wacht über das Land und greift ein, wenn das Gleichgewicht bedroht wird. Die Tohunga sind der Überzeugung, dass Onua für die Entstehung von Erdbeben verantwortlich ist. Für sie sind Erdbeben ein Zeichen dafür, dass Onua mit der Art, wie die Tohunga für die Erde Sorge tragen, unzufrieden ist.



TAHU - DER TOA DES FEUERS

Tahu ist der Älteste der Toa. Er ist entstanden, als sich der Planet selbst formte. Der hitzköpfige Tahu haust in den feurigen Tiefen des Vulkans Mangai und nutzt sein unglaubliches Balancegefühl oft, um ein wenig auf der strömenden Lava zu surfen.



LEWA - DER TOA DER LUFT

Lewa ist der jüngste der Toa und der Geist der Luft. Er kontrolliert den Wind und die Wolken und hasst das Wasser. Die Tohunga sind der Ansicht, dass der Regen ein Ergebnis des ewigen Streits zwischen Lewa und Gali ist. Sie halten den Donner für das Geräusch ihrer Kämpfe.



GALI - DIE TOA DER WASSER

Gali ist die einzige weibliche Toa im Kreis der sechs. Obwohl noch jung, ist sie dennoch sehr weise. Die Tohunga sind der Ansicht, dass sie eine Hüterin ist, die das Leben an und für sich nährt. Daher verehren sie sie mehr als alle anderen Toa.



KOPAKA - DER TOA DES EISES

Kopaka ist der Geist des Eises und daher auf den stets schneebedeckten Hängen des Berges Ihu heimisch. Seine Persönlichkeit spiegelt das von ihm verkörperte Element wider. Er hat ein eisiges Auftreten, ist schroff, kalkulierend, und all seine Aktionen künden von eiskalter Berechnung. Obwohl sich die Tohunga vor Kopakas großer Macht fürchten, schätzen sie seine Kräfte auch, weil er sie vor Tahus Feuer schützt.



POHATU - DER TOA DES STEINS

Pohatu ist der uralte Toa des Steins und bei allen anderen Toa beliebt. Er ist der verlässliche Fels, auf den jeder bauen kann. Die Tohunga verehren Pohatu als den Geist, der in jedem Felsen und Stein haust und beständig über sie wacht. Sie achten stets darauf, ihn nicht zu verärgern, da sie große Angst vor den tödlichen Erdbeben haben, die Pohatu in seinem Zorn auslösen kann.

DAS ZIEL DES SPIELS

Wie bei fast jedem anderen Spiel auch besteht das Ziel darin, zu gewinnen! Sieger ist der von euch, der es zuerst schafft, den bösen Makuta herauszufordern und zu besiegen.

Zuerst gilt es, Makutas geheimen Tempel zu finden. Dann muss man die Kombination des Schlosses enthüllen, das den Einlass in den Tempel verhindert. Der nächste Schritt besteht darin, die drei korrekten Schlüssel für das Schloss zu bekommen, es zu öffnen und Makuta herauszufordern. Ihr seid bei dieser Aufgabe jedoch keineswegs auf euch allein gestellt. Die guten Turaga werden euch unterstützen, und die Kanohi verleihen euch besondere Kräfte.

Mata Nui besteht aus 20 Landschaften, die im Verlauf des Spiels in zufälliger Reihenfolge aneinander gelegt werden.

Auf diesem Weg stellt jedes neue Spiel eine neue Entdeckungsreise dar. Das Spielbrett ändert sich also jedes Mal, wenn ihr spielt!

INHALT DER SPIELSCHACHTEL

- 20 Landschaften der Insel Mata Nui
- 6 Sammelbretter der Toa
- 12 Turaga (Scheiben)
- 24 Kanohi (Scheiben)
- 9 Schlösser (Scheiben)
- 24 Schlüssel (Scheiben)
- 57 Rahi (Scheiben)
- 6 Toa (Figuren)
- 3 spezielle Würfeln
- Regeln und Geschichte
- 1 Tempel des Makuta



DIE START-LANDSCHAFT

DIE VORBEREITUNG

Nimm die 20 Landschaften zur Hand. Suche die Start-Landschaft und lege sie in die Mitte des Spieltisches. Dann mischst du die verbleibenden 19 Landschaften und stapelst sie verdeckt am Rand des Tisches.

Als Nächstes nimmst du die Scheiben, mischst sie ebenfalls und legst sie verdeckt an den Rand des Tisches. Auf ihrer Rückseite befinden sich Bilder, die du auch auf den Landschaften sehen kannst. Wenn du die Spielsteine so auflegst, dass diese Bilder zu sehen sind, liegen sie verdeckt. Jeder von euch wählt einen Toa und nimmt sich die dazu passende Figur und ein Sammelbrett. Lege das Sammelbrett vor dir hin. Wenn du im Verlauf des Spieles Scheiben sammelst, platzierst du sie verdeckt auf dem Sammelbrett, also so, dass die anderen Spieler nur die Rückseite deiner Scheiben sehen können.

WIE MAN MAKUTAS MACHTSTREIFEN ANBRINGT



- Löse den Schutzstreifen von der Rückseite ab und klebe den Streifen wie dargestellt am unteren Rand von Makutas Tempel an.
- Achte darauf, dass sich die sechs aufgemalten Symbole auf der gleichen Höhe wie die sechs Löcher in Makutas Tempel befinden.
- Wickle den Streifen rund um den Tempel, so dass die beiden Enden des Streifens zusammentreffen. Sobald die Position des Streifens passt, drückst du ihn fest an.

DAS SPIEL BEGINNT

Jeder würfelt einmal mit dem GRÜNEN Würfel. Wer das höchste Resultat erzielt, fängt an. Danach geht es weiter im Uhrzeigersinn. ALLE Spieler beginnen das Spiel mit dem weißen Würfel. Die anderen Würfel werden erst im weiteren Verlauf des Spiels verwendet. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und ziehst deinen Toa (Helden) eine entsprechende Anzahl an Feldern.

ANSCHLUSSFELDER

Neue Landschaften müssen so platziert werden, dass sie an ein Anschlussfeld grenzen.

TYPISCHES SPIELBRETT

Wenn man eine neue Landschaft auf dem Spieltisch platziert, kann man sie dabei beliebig drehen, solange ein Anschlussfeld der neuen Landschaft an jenes grenzt, auf dem sich dein Toa befindet.

SPIELSTEINFELDER

Wenn eine neue Landschaft auf dem Tisch platziert wird, werden auf die Spielsteinfelder entsprechend bedruckte Scheiben gelegt.

GEZACKTE RÄNDER

Die gezackten Ränder verhindern, dass die aneinander gefügten Landschaften verrutschen.

Die Bewegung

- Du darfst deinen Toa waagrecht und senkrecht, aber nicht schräg (diagonal) ziehen.
- Du darfst dich in jede beliebige Richtung bewegen, aber nicht innerhalb eines Zuges vorwärts UND zurück.
- Um auf einer Scheibe oder einem Anschlussfeld zu landen, ist kein genau passendes Würfelergebnis nötig. Wenn du beispielsweise eine 5 würfelst und eine Scheibe erreichen willst, die zwei Felder entfernt ist, kannst du deine Bewegung dort beenden.
- Sobald du deine Bewegung beendet hast, darfst du dich nicht weiterbewegen, um die verbleibenden Punkte deines Würfelergebnisses auszuschöpfen, wenn du nicht durch eine andere Regel dazu aufgefordert wirst.
- Wenn du auf einem Anschlussfeld landest, nimmst du die nächste verdeckte Landschaft vom Stapel und legst sie so an, dass eines ihrer Anschlussfelder an das Anschlussfeld grenzt, auf dem dein Toa gerade steht.
- Du kannst die neue Landschaft beliebig drehen, bevor du sie anfügst, solange die beiden Anschlussfelder aneinander passen (siehe Abbildung). Du solltest dir die neue Landschaft sorgfältig ansehen, bevor du sie anlegst. Je nachdem, wie du sie platzierst, können sich Vor- oder Nachteile für dich und die anderen Spieler ergeben.

Nachdem eine Landschaft einmal angefügt wurde, darf ihre Position und Ausrichtung nicht mehr verändert werden. JEDES MAL, wenn ein Spieler mit seinem Toa auf ein Anschlussfeld zieht, wird eine neue Landschaft angefügt. Auf diese Weise wird das eigentliche Spielbrett immer größer, während ihr die Insel erforscht.

- Auf allen Feldern werden Scheiben verdeckt gelegt.

Die Abbildungen auf der Rückseite der Scheiben müssen dabei mit den Abbildungen auf den Feldern übereinstimmen.



ANSCHLUSSFELD AN ANSCHLUSSFELD LEGEN



SO DARF MAN DIE LANDSCHAFTEN NICHT ANLEGEN.



DIE RECHTE LANDSCHAFT DARF SO ANGELEGT WERDEN, WENN DU MIT DEINEM TOA AUF DEM ANSCHLUSSFELD STEHST, AUF DAS DER PFEIL ZEIGT.



MAKUTAS LANDSCHAFT

Wenn Makutas Landschaft angelegt wird, platzierst du auch ein Schloss auf das Eingangsfeld, das an das Anschlussfeld grenzt, auf dem dein Toa steht. Jedes Mal, wenn eine weitere Landschaft an Makutas Landschaft anschließt, wird ein Schloss auf dem entsprechenden Eingangsfeld platziert. Makutas Tempel wird in der Mitte von Makutas Landschaft aufgestellt. Achte darauf, dass jeder der sechs farbigen Abschnitte von Makutas Tempel genau in Richtung von einem der Eingangsfelder zeigt.

DEN TEMPEL AUFSTELLEN



EINGANGSFELDER

DU KANNST AUS MEHREREN RICHTUNGEN IN MAKUTAS TEMPEL GELANGEN.



Die Schlösser

Sobald du mit deinem Toa auf ein Schloss ziehst, darfst du es aufdecken. Das Schloss bleibt aufgedeckt, damit ihr es alle sehen könnt. Auf ihm befinden sich drei Symbole. Um das Schloss zu öffnen, benötigst du die drei Schlösser mit den drei Symbolen. Nur wenn es dir gelingt, eines der Schlösser zu öffnen, kannst du in Makutas Tempel vordringen und ihn herausfordern. Nur wenn du ihn bezwingst, kannst du das Spiel gewinnen.

SCHLOSS UND SCHLÜSSEL

Du sammelt Schlösser, die auf den Landschaften liegen. Jedes Schloss hat andere, zu Spielbeginn unbekannte Symbole. Du weißt also anfangs nicht, welche Schlösser du benötigst. Versuche Schlösser zu finden, die zu den bereits aufgedeckten Schlössern passen. Du kannst auch probieren, Makuta aus einer anderen Richtung herauszufordern. Das



SCHLOSS MIT DER KOMBINATION DER DREI NOTWENDIGEN SCHLÜSSEL AUF DER RÜCKSEITE



SCHLÜSSEL MIT SEINEM SYMBOL AUF DER RÜCKSEITE



DIESES SYMBOL EINES SCHLÜSSELS KANN JEDES ANDERE SCHLÜSSEL-SYMBOL ERSETZEN

heißt, du kannst versuchen, ein neues Schloss aufzudecken. Ein Schlüssel mit einem gelben kann jeden anderen Schlüssel ersetzen. Wenn du also das unwahrscheinliche Glück hättest, drei Schlüssel mit einem zu finden, könntest du damit jedes beliebige Schloss öffnen. Du darfst höchstens drei Schlüssel besitzen! Wenn du bereits über drei Schlüssel verfügst und auf ein Feld mit einem Schlüssel ziehst, kannst du ihn aufdecken und dann entscheiden, ob du ihn mitnehmen möchtest. Du musst dann einen anderen Schlüssel verdeckt auf dem Startfeld ablegen.

KANOHI UND TURAGA

Im Verlauf des Spieles solltest du die Kanohi und Turaga sammeln. Sie helfen dir, weiser, schneller und mächtiger zu werden.

Du darfst maximal vier Kanohi gleichzeitig besitzen. Hebst du eine zusätzliche Maske auf, musst du eine überschüssige Kanohi verdeckt auf dem Startfeld ablegen. Zudem darfst du von den Kanohi entweder nur die Kakama oder die Kaukau besitzen und niemals beide gleichzeitig. Die Kanohi und Turaga haben alle die gleiche Rückseite. Erst wenn du sie aufdeckst, erkennst du, über welche Kräfte die Scheibe verfügt.



DIE KANOHI

Die Toa suchen nach den Kanohi, den sechs großen Masken der Macht. Sie helfen ihnen, ihre Aufgabe zu erfüllen. Zwar ist jede der sechs Masken hauptsächlich für einen der sechs Toa bestimmt, aber dennoch kann jeder der Toa die Macht aller Masken nutzen.



KANOHI AKAKU

Die Maske gestattet es dir, die Scheiben eines anderen Spielers anzusehen und dir eine davon zu nehmen! Um die Maske einzusetzen, musst du genau auf dem Feld landen, auf dem ein anderer Spieler steht. Sobald du die Maske verwendet hast, legst du die Kanohi verdeckt auf dem Startfeld ab. Dann würfelst du erneut und fliehst so viele Felder von deinem Opfer weg, wie du gewürfelt hast.



KANOHI HAU

Diese Maske schützt dich! Solange du sie besitzt, darfst du bei jeder Herausforderung +5 zu deinem Würfelergebnis addieren.



KANOHI KAKAMA

Die Kakama verleiht Geschwindigkeit! Solange du die Maske besitzt, verwendest du zur Bewegung und bei jeder Herausforderung den roten Würfel anstelle des weißen.



KANOHI KAUKAU

Diese Maske verfügt über die Macht, große Distanzen zu überwinden! Solange du die Maske besitzt, verwendest du zur Bewegung und bei jeder Herausforderung den grünen Würfel anstelle des weißen.



KANOHI MIRU

Die Maske lässt dich schweben! Du kannst die Maske einsetzen, um auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett zu schweben. Danach legst du die Maske verdeckt in dem Startfeld ab.



KANOHI PAKARI

Diese Maske verleiht dir unglaubliche Stärke! Solange du sie besitzt, darfst du bei jeder Herausforderung +10 zu deinem Würfelergebnis addieren.

TURAGA

Die Turaga erhöhen die Macht eines Toa. Jeder Turaga in deinem Besitz ergibt einen Bonus, der zu deinem Würfelergebnis bei einer Herausforderung addiert wird.

Du darfst höchstens zwei Turaga gleichzeitig besitzen. Um eine Scheibe aufzunehmen, musst du deine Begegnung auf dem Feld mit der Scheibe beenden. Auch wenn du höher gewürfelt hast, kannst du deine Begegnung auf dem Feld mit der Scheibe beenden. Du musst also nicht dein ganzes Würfelergebnis ausnutzen. Du darfst dich jedoch in diesem Zug nicht weiterbewegen.

Wenn du bereits über zwei Turaga verfügst und auf ein Feld mit einem Turaga ziehst, kannst du ihn aufdecken und dann entscheiden, ob du ihn mitnehmen möchtest. Du musst dafür einen anderen Turaga ablegen. Er wird verdeckt auf das Startfeld gelegt.

Für jeden Turaga in deinem Besitz, der zu deinem Toa gehört, addierst du bei einer Herausforderung +10. Für jeden anderen Turaga in deinem Besitz addierst du nur +5.



DIE TURAGA

Diese Scheiben repräsentieren die Häuptlinge der auf der Insel lebenden Tohunga. Die Turaga dienen den Toa und sorgen dafür, dass die Legenden von Mata Nui von Generation zu Generation überliefert werden.



MATAU, TURAGA DER LE-KORO, TOA LEWA

Matau ist der Häuptling der Tohunga, die Lewa dienen. Er ist oft verschmutzt und bekannt für seine gelungenen Streiche. Wenn es jedoch darum geht, Lewas Legende zu behüten und zu bewahren, ist er ein ernsthafter, großer

und tapferer Krieger. Dank seiner umgänglichen Art dienen ihm die Tohunga, ohne zu zögern.



NOKAMA, TURAGA DER GA-KORO, TOA GALI

Nokama ist die Anführerin der Tohunga, die Gali dienen. Sie weiß mehr über die Ozeane, Flüsse und Seen als jedes andere Wesen bis auf die Toa selbst. Nokama ist eine schweigsame Anführerin, und alle Tohunga respektieren sie für ihre klaren, logischen Gedanken.



NUJU, TURAGA DER KO-KORO, TOA KOPAKA

Nuju, der Häuptling der Tohunga des Eises, scheint manchmal abgehoben und kaltschnäuzig zu sein, aber das ist alles andere als wahr. Er zieht es einfach vor, nicht viel zu sprechen und seine Handlungen und großzügigen Taten für sich selbst sprechen zu lassen.



ONEWA, TURAGA DER PO-KORO, TOA POHATU

Onewa ist der Häuptling des umgänglichen und freundlichen Steinclans. Seine Freunde gaben ihm den Spitznamen „Der Schiedsrichter“. Er nimmt sich viel Zeit für seine Entscheidungen. Wenn er eine Entscheidung trifft, gibt es keinen Zweifel daran, dass sie korrekt ist.



VAKAMA, TURAGA DER TA-KORO, TOA TAHU

Vakama ist für sein aufbrausendes Temperament ebenso bekannt wie für seinen unerschütterlichen Mut, den er auch angesichts ungünstigster Umstände zeigt. Er bewundert und beschützt alle, die Mut beweisen. Im Kampf schwingt er einen alten Feuerstecken, ein Zeichen zu Ehren seines Toa Tahu.



WHENUA, TURAGA DER ONU-KORO, TOA ONUA

Whenua kümmert sich um alle Probleme in der großen Tunnelanlage und der Mine der Onu-Koro. Oft erkennt er Probleme schon lange, bevor sie tatsächlich auftreten. Er ist jederzeit bereit, jenen zu helfen, die seine Hilfe benötigen.

RAHI

Die Rahi sind die bösen Kreaturen, die auf Mata Nui hausen. Sie dienen dem bösen Makuta und verteidigen seine dunkle Schreckensherrschaft. Du wirst vor allem rund um die Turaga, Kanohi und Schlüssel auf sie treffen. Auch in der Nähe der Anschlussfelder zwischen den einzelnen Landschaften der Insel treiben sie sich manchmal herum.

Du kannst nie über ein Feld hinwegziehen, auf dem sich ein Rahi befindet. Es ist jedoch manchmal möglich, sie zu umgehen. Um einen Rahi herauszufordern, musst du auf das Feld ziehen, auf dem sich der Rahi befindet. Wenn du ziehst und deine Bewegung dabei über ein Feld mit einem Rahi führst, musst du deine Bewegung beenden und den Rahi herausfordern. Dadurch endet auch deine Bewegung. Du darfst die verbleibenden Bewegungspunkte nach dem Kampf gegen den Rahi nicht aufbrauchen.

Herausforderung

Wenn du auf ein Feld mit einem Rahi ziehst, kommt es auf jeden Fall zu einer Herausforderung. Decke den Rahi auf, um seine Stärke zu erfahren. Du musst diesen Wert mit einem Würfelwurf schlagen!

Ein Beispiel: Du spielst eine Herausforderung gegen einen Tiger mit Stärke 18.

Bei einer Herausforderung würfelst du mit dem gleichen Würfel, den du momentan für die Bewegung verwendest. Zu dem Ergebnis auf den Wurf addierst du deine Boni durch die Turaga und Kanohi, die du besitzt.

Setzen wir unser Beispiel fort:

Du bist der Toa Tahu und verfügst über folgende Scheiben:

Kanohi Pakari = +10

Turaga Vakama = +10

Turaga Whenua = +5

Du würfelst eine 4 und erzielst ein Endergebnis von 29.

Du hast also die Herausforderung gewonnen

Wenn du den Rahi aufgedeckt hast (und so seine Stärke kennst), musst du vor dem Würfeln erklären, welche Kanohi und Turaga du bei der Herausforderung einsetzt. Du solltest nur so viele einsetzen, wie zum Sieg nötig sind. So bleiben die restlichen Scheiben auf deinem Sammelbrett ein Geheimnis für die anderen Spieler. Denke immer daran, dass ja einer der anderen Spieler über die Kanohi Akaku verfügen könnte!!!



5

RAHI MOSKITO

Ein Moskito ist ein äußerst schwacher Gegner, der dir nur zu Beginn deines Abenteuers gefährlich werden kann.

Stärke zwischen 1 und 7



10

RAHI SKORPIDON

Der Skorpion ist relativ gefährlich. Vor allem, wenn du noch keine Kanohi oder Turaga hast, kann er dir große Probleme bereiten.

Stärke zwischen 7 und 13



20

RAHI TIGER

Den Tigern solltest du aus dem Weg gehen, bis du Kanohi und Turaga hast.

Stärke zwischen 13 und 20

Eine Herausforderung gewinnen

Wenn dein Endergebnis höher ist als die Stärke des Rahi, hast du gewonnen. Der Rahi wird vom Spielbrett genommen und zur Seite gelegt.

Du darfst sofort noch einmal ziehen.

Du kannst größere Strecken auf dem Spielbrett in einem Zug überwinden, in dem du einen Rahi nach dem anderen besiegst. Du kannst deinen zusätzlichen Zug aber auch nutzen, um eine Scheibe aufzusammeln, die der Rahi eventuell bewachte!

Eine Herausforderung verlieren

Wenn dein Endergebnis niedriger ist als die Stärke des Rahi, hast du verloren.

Du verlierst sofort einen Schlüssel oder eine Kanohi oder einen Turaga. Der Spieler zu deiner Linken wählt die Scheibe



aus, die du verlierst. Sie wird auf dem Feld mit dem Rahi platziert. Der Rahi wird wieder verdeckt darüber gelegt. Du musst dich ein Feld in die Richtung zurück bewegen, aus der du gekommen bist.

Ein Unentschieden erzielen

Wenn dein Endergebnis so hoch ist wie die Stärke des Rahi, hast du ein Unentschieden erzielt. Der Rahi bleibt auf dem Spielbrett, und du bewegst dich ein Feld in die Richtung zurück, aus der du kamst.

Du verlierst KEINE Scheibe von deinem Sammelbrett.

MAKUTA HERAUSFORDERN

Wenn du auf einem Eingangsfeld zum Tempel landest und alle drei Schlüssel dabei hast, die du zum Öffnen des Schlosses brauchst, kannst du Makuta herausfordern. Die Herausforderung besteht aus zwei Schritten.

Schritt Eins

Zuerst musst du feststellen, wie stark Makuta gerade ist. Du würfelst mit dem weißen Würfel und drehst Makutas Tempel im Uhrzeigersinn so viele Schritte, wie du gewürfelt hast. Jeder farbige Abschnitt, um den du den Tempel weiterdrehst, zählt als ein Schritt.

Die Stärke Makutas hängt von der Farbe des Abschnitts ab, der in die Richtung deines Toa zeigt.

	18 PUNKTE
	20 PUNKTE
	22 PUNKTE
	24 PUNKTE
	26 PUNKTE
	28 PUNKTE

Schritt Zwei

Die Herausforderung gegen Makuta funktioniert im Prinzip wie die Herausforderung gegen die Rahi. Das Risiko ist jedoch größer, da Makuta wesentlich mächtiger ist als die Rahi.

Du würfelst mit dem gleichen Würfel, den du für deine Bewegungen verwendest. Zu dem Ergebnis auf den Wurf addierst du deine Boni durch die Turaga und Kanohi, die du besitzt. Wenn dein Endergebnis höher ist als die Stärke Makutas, hast du die Herausforderung gewonnen.

Wenn du ein niedrigeres Ergebnis erzielst

als Makutas Stärke, hast du die Herausforderung verloren.

Du verlierst sofort einen Schlüssel oder eine Kanohi oder einen Turaga. Der Spieler zu deiner Linken wählt die Scheibe aus, die du verlierst. Sie wird verdeckt auf dem Startfeld abgelegt.

Der Spieler zu deiner Linken platziert deinen Toa auf einem beliebigen Feld auf dem Spielbrett, auf dem sich keine Scheibe und kein anderer Toa befindet.

WENN DU EIN HÖHERES ERGEBNIS ERZIELST

als Makutas Stärke, hast du ihn bezwungen und ...

... **GEWINNST DAS SPIEL!**

Einige wichtige Anmerkungen und Wiederholungen

- Scheiben, die auf dem Startfeld platziert werden, müssen verdeckt abgelegt werden.
- Wenn man über das Startfeld zieht, zählt es als ein Feld.
- Wenn man auf das Startfeld zieht, kann man eine der dort verdeckt abgelegten Scheiben an sich nehmen. Man darf sie jedoch nicht ansehen, bevor man seine Wahl trifft.
- Um von einer Landschaft zu einer anderen Landschaft zu kommen, muss man über ein Anschlussfeld ziehen.
- Neue Landschaften können beliebig gedreht werden, bevor man sie an die schon platzierten Landschaften anfügt, solange ein Anschlussfeld der neuen Landschaft dem Anschlussfeld gegenüber liegt, auf dem dein Toa steht.
- Es ist wichtig, wie du eine neue Landschaft anfügst. Wenn du eine Landschaft geschickt platzierst, könntest du beispielsweise einem anderen Toa den Weg abschneiden oder es dir selbst leichter machen, eine Kanohi oder einen Schlüssel zu erreichen.

FÜR DIE JÜNGEREN SPIELER

Der nachfolgende Abschnitt ist eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Regeln. Er soll jüngeren Spielern und den Spielern, die nicht mit den Legenden des Bionicle vertraut sind, dabei helfen, sich rasch mit dem Spiel vertraut zu machen. Sobald du Zeit hast, solltest du aber auch die vollständige Geschichte und Regeln lesen, damit du keine Details versäumst.

- Zu Beginn verwendest du zur Bewegung den weißen Würfel. Bewegungen erfolgen nur senkrecht und waagrecht.
- Es ist nicht nötig, das gewürfelte Ergebnis auszunutzen. Man kann auch weniger weit ziehen, um ein bestimmtes Feld zu erreichen.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler auf einem Anschlussfeld landet, wird eine neue Landschaft angefügt.
- Du benötigst drei korrekte Schlüssel, um ein Schloss zu entriegeln und Makuta herauszufordern.
- Du darfst immer nur drei Schlüssel gleichzeitig besitzen.
- Kanohi und Turaga geben dir zusätzliche Stärke.
- Du darfst immer nur vier Kanohi gleichzeitig besitzen.
- Du darfst immer nur zwei Turaga gleichzeitig besitzen.
- Du kannst Makuta nur herausfordern, wenn du über die korrekten Schlüssel verfügst.

SCHLUSSWORT

Das Spiel stellt zwar einen Wettstreit unter den Spielern dar, aber Hauptsache ist, dass alle Spaß haben. Wenn ihr irgendwelche Regeln ändern wollt, ist das kein Problem, solange sich alle Spieler einig sind. Das Wichtigste ist: Viel Spaß!

ENTWICKLER

Spielentwurf: Terry Miller

Entwicklung: Sheri Miller Robinette, Terry Miller

Verpackungsdesign und Grafik: Terry Miller Associates USA

Projektleitung: Ben Leijten

Koordination: Marieke Hoeber

Redaktion der deutschen Übersetzung: Uwe Körner

Aus dem Amerikanischen übertragen: Daniel Schumacher