

BIONICLE



ИНИКА

**ВОИНЫ
ИНИКА**

ПЛАКАТ
И ЗАКЛАДКИ
ДЛЯ КНИГИ

BIONICLE®

ХРАНИ ТАЙНУ!

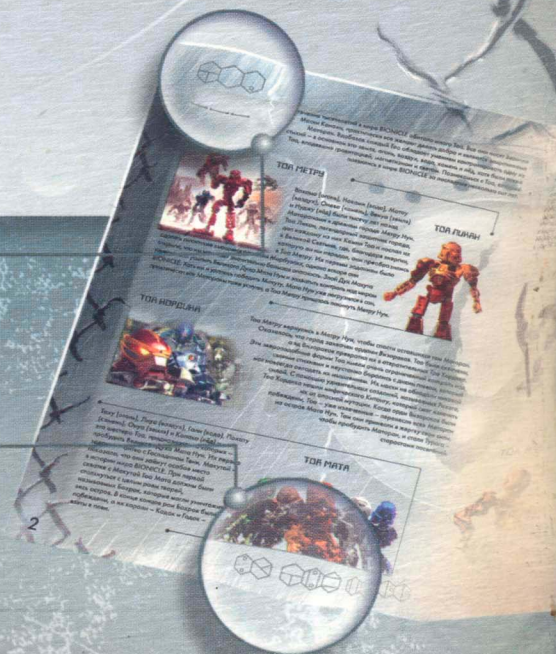
С давних времён дрейфующий остров Войя Нуи скрывает в себе древнюю тайну... В самом недоступном уголке острова спрятана легендарная Маска Жизни, мощь которой может спасти или уничтожить весь мир BIONICLE®!

Когда могучие Тоа Нува, посланные со спасательной миссией на Войя Нуи, исчезают при загадочных обстоятельствах, шесть Маторан из Метру Нуи бросаются им на помощь. По дороге оказывается, что их предназначение намного важнее, чем они думали... Шесть молний с Красной Звезды превращают их в шесть новых Тоа – Тоа Иника! Тоа Иника обнаруживают, что таинственная банда Пирака пленила Тоа Нува, а также почти всех Маторан острова Войя Нуи, и с их помощью пытается найти могучую Маску Жизни. Если Маска Жизни попадёт в их руки, будущее мира BIONICLE будет в огромной опасности... Поэтому шестёрка новых героев должна сделать всё возможное, чтобы помешать этому, – даже если это будет их последняя миссия...

ПРОЧТАЙ ОБЯЗАТЕЛЬНО!

Заголовок каждой странице написан с помощью алфавита Маторан. Расшифруй его, используя код со страницы 23, а затем запиши в нужном месте.

В самом низу каждой страницы ты найдёшь фрагмент тайного послания. Расшифруй все фрагменты, запиши их в соответствующих местах на странице 22 – и узнаешь, кому и с какой целью будет вверена Маска Жизни.

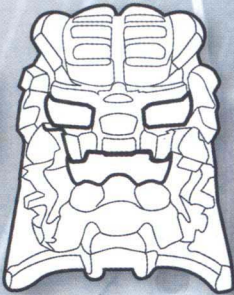




Каждый Тоа, Турага или Маторанин носит одну из Канохи (на языке Маторан это слово обозначает «маска»). Однако Канохи – это нечто большее, чем просто маски: в каждой из них заключён кусочек души владельца, и поэтому маска является нераздельной частью того, кто её носит.



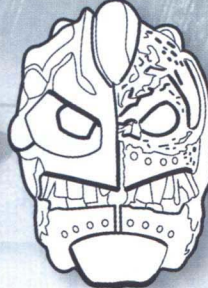
Канохи Элда
Маска Обнаружения, позволяет отыскать Маску Жизни.



Канохи Санок,
Маска Точности, позволяет безошибочно попасть в любую цель любым предметом.



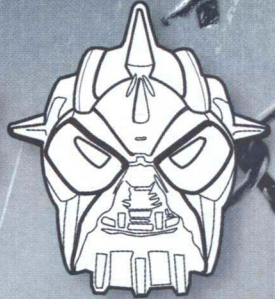
Канохи Каликс,
Маска Судьбы, позволяет совершать действия, которые другим кажутся невозможными.



Канохи Сулету,
Маска Телепатии, позволяет пересылать свои мысли и читать мысли других.

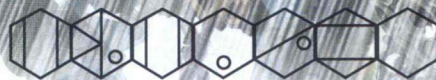


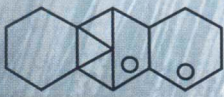
Канохи Иден,
Маска Обнаружения, Маска Духа, высвобождает астральную форму владельца, невидимую для врага, проникающую сквозь любое препятствие.



Канохи Кадин,
Маска Полёта, даёт умение летать.

Определи, какая маска принадлежит каждому из Тоа Иника, а затем раскрась маски в соответствующий цвет.





В течение тысячелетий в мире BIONICLE обитало много Тоа. Все они носят Великие Маски Канохи, практически все желают делать добро и являются защитниками Маторан. Вдобавок каждый Тоа обладает умением контролировать одну из стихий – в основном это земля, огонь, воздух, вода, камень и лёд, хотя были также Тоа, владевшие гравитацией, магнетизмом и светом. Познакомьтесь с Тоа, которые появились в мире BIONICLE за последние несколько сот лет.

ТОА МЕТРУ



Вакама (огонь), Ноками (вода), Матау (воздух), Онева (камень), Ветуа (земля) и Нуджу (лёд) были тысячу лет назад Маторанами в древнем городе Метру Нуи. Тоа Ликан, легендарный защитник города, дал каждому из них Камни Тоа и послал их к Великой Святыне, где, благодаря энергии, которую он им передал, они преобразились в Тоа Метру. Их первым заданием было

одолеть гигантские вьющиеся растения Морбузакх, однако вскоре они открыли, что им угрожает значительно большая опасность. Злой Дух Макута планировал усыпить Великого Духа Мата Нуи и захватить контроль над миром BIONICLE. Хотя им и удалось победить Макуту, Мата Нуи уже погрузился в сон, практически все Матораны тоже уснули, а Тоа Метру пришлось покинуть Метру Нуи.

ТОА ЛИКАН



ТОА ХОРДИКА



Тоа Метру вернулись в Метру Нуи, чтобы спасти оставшихся там Маторан. Оказалось, что город захвачен ордами Визораков. Тоа были схвачены, а яд Визораков превратил их в отвратительных Тоа Хордика. Эти звероподобные формы Тоа имели очень ограниченный контроль над своими стихиями и неустанно боролись с диким гневом, который мог навсегда овладеть их мышлением. Их маски не обладали никакой силой. С помощью удивительных созданий, называемых Рахага, Тоа Хордика нашли мифического Китонгу, который смог излечить их от опасной мутации. Когда орды Визораков были побеждены, Тоа – уже излеченные – перенесли всех Маторан на остров Мата Нуи. Там они принесли в жертву свои силы, чтобы пробудить Маторан, и стали Турага – старостами поселений.

Таху (огонь), Лиуа (воздух), Гали (вода), Похату (камень), Онуа (земля) и Копака (лёд) – это шестеро Тоа, предназначение которых – пробудить Великого Духа Мата Нуи. Их первое задание – битва с Господином Тени, Макутой – показало, что они займут особое место в истории мира BIONICLE. При первой схватке с Макутой Тоа Мата должны были столкнуться с целым роем тварей, называемых Бохрок, которые могли уничтожить весь остров. В конце концов рой Бохрок были побеждены, а их короли – Кадок и Гадок – взяты в плен.

ТОА МАТА



Вскоре после пленения Кадока и Гадока Тоа Мата попали в озеро насыщенного энергией протодермиса, в результате чего их мощь и снаряжение увеличились и улучшились, а они сами преобразились в Тоа Нува. В качестве Тоа Нува они должны были противостоять опасным Борок-Кал, а также «Сынам Макуты», Ракши. В течение спокойных недель, наступивших после победы Таканувы над Макутой, Тоа Нува дополняли свои знания о Метру Нуи. Однако мирное время длилось недолго, и Тоа Нува отправились на Войя Нуи в поисках могучей маски, которая могла спасти жизнь Великому Духу Мата Нуи. Неожиданно для себя они наткнулись на банду Пирака, которые, лишив их масок и оружия, сделали из них своих рабов.



ТОА НУВА



ТАКАНУВА

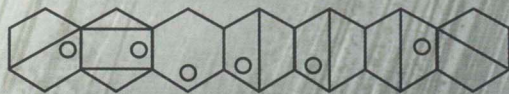


Один безответственный и любопытный Маторанин по имени Такуа нашёл Канохи Авокии – Маску Света. Вместе со своим лучшим другом Джаллером он отправился на поиски легендарного Тоа Света. Когда Джаллер пожертвовал собой, защищая Такуа, тот понял своё предназначение – надел Маску Света и стал седьмым Тоа по имени Таканува. Таканува, хотя его имя и внешний вид говорят об обратном, не является Тоа Нува – он обладает мощью на уровне рядовых Тоа. Во время битвы с Макутой Таканува попытался сорвать с того его Канохи Краакан – Маску Теней, однако оба свалились в бассейн насыщенного энергией протодермиса и соединились в одно существо по имени Такутанува, контролируемое Таканувой. Такутанува отворил Маторанам проход в Метро Нуи и вернул Джаллеру жизнь. Когда Турага Дума выслал Тоа Нува на поиски Маски Света, Таканува остался на Метру Нуи охранять его обитателей. Позже он присоединился к дружине, собранной Джаллером, сопровождая Маторан до ворот, через которые не может пройти свет (тем более Маска Света), и там вынужден был повернуть обратно.

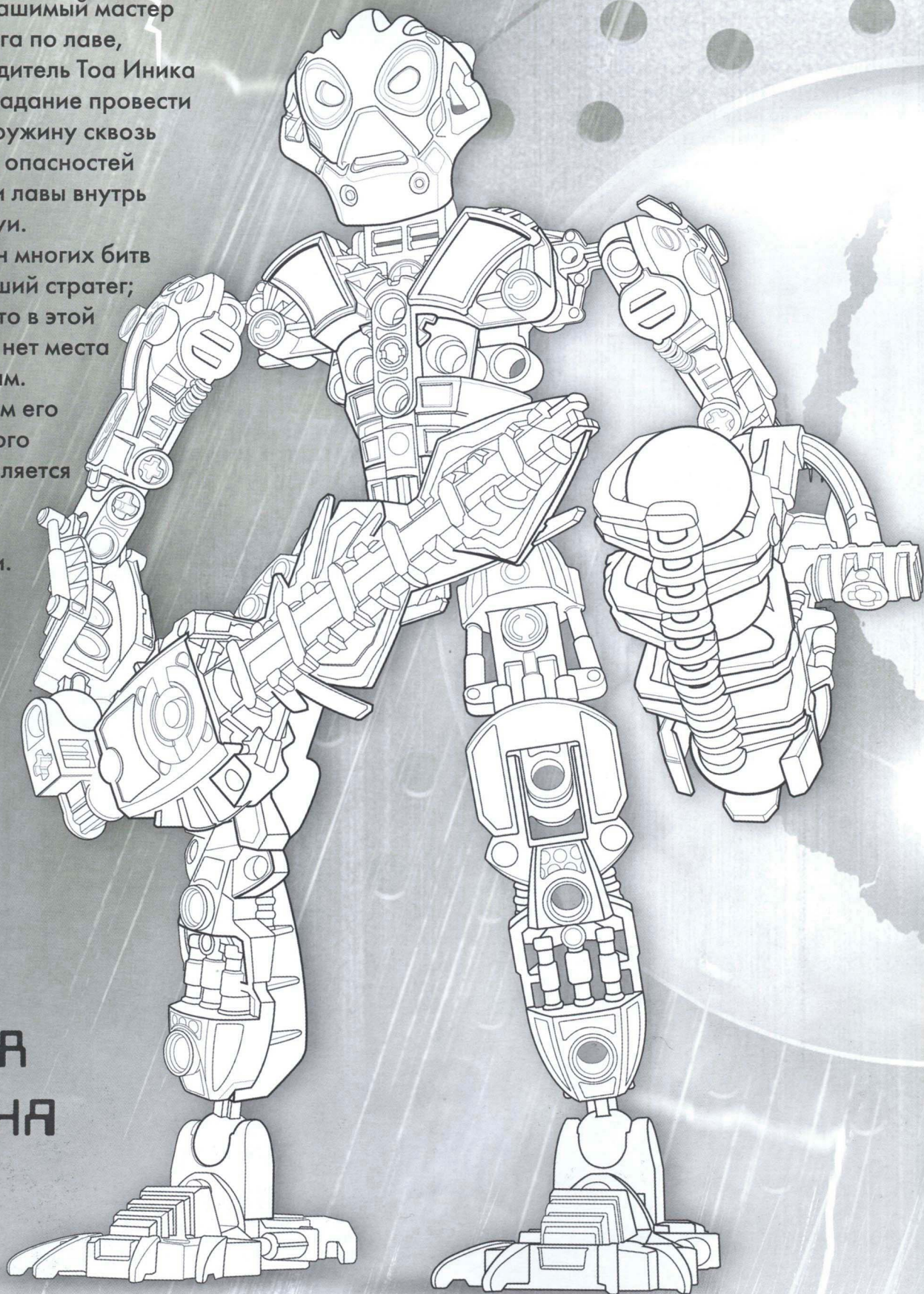
ТОА ИНИКА

Джаллер (огонь), Хали (вода), Конгу (воздух), Хьюкии (камень), Нупару (земля) и Маторо (лёд). При известии, что Мата Нуи может умереть, Джаллер решил действовать. Он собрал небольшой отряд Маторан (подключив к нему Такануву) и выступил на поиски Тоа Нува и Маски Жизни, которая может спасти Великого Духа. Когда Джаллер и его друзья ступили на берег Войя Нуи, шесть молний с Красной Звезды ударили в их капсулы Тоа, превратив всю группу в Тоа Иника. Теперь Тоа Иника должны отыскать исчезнувших Тоа Нува, спасти жителей острова и найти Маску Жизни до того, как это сделают Пирака – ведь тогда для Мата Нуи уже не будет спасения.

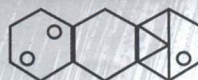




Неустршимый мастер сёрфинга по лаве, предводитель Тоа Иника имеет задание провести свою дружину сквозь полные опасностей туннели лавы внутрь Войя Нуи. Ветеран многих битв и хороший стратег; знает что в этой миссии нет места ошибкам. Остриём его огненного меча является поток чистой энергии.



**ТОА
ОГНЯ**





Последним бастионом обороны Маторан от атак Пирака является их горная твердыня, постоянно обстреливаемая бандой Пирака. Твердыня служит для Маторан не только укрытием – она соединена потайным ходом с Озером Протодермиса.

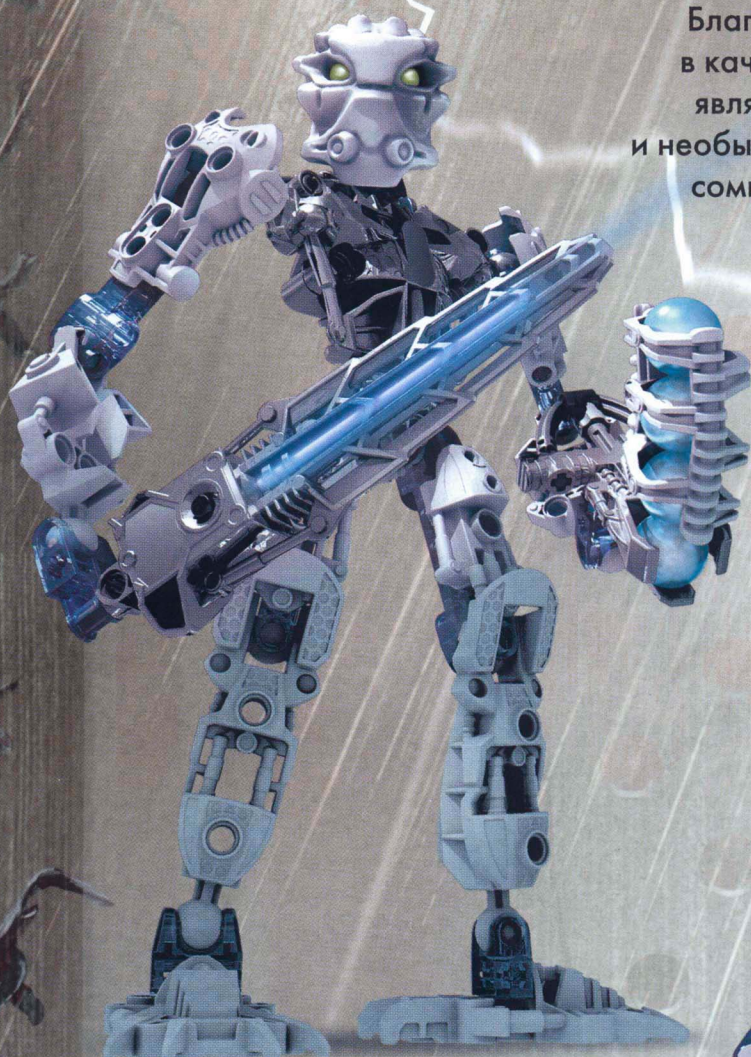


Проведи Тоа Иника через лабиринт закоулков Войя Нуи к твердыне Маторан.





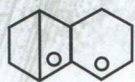
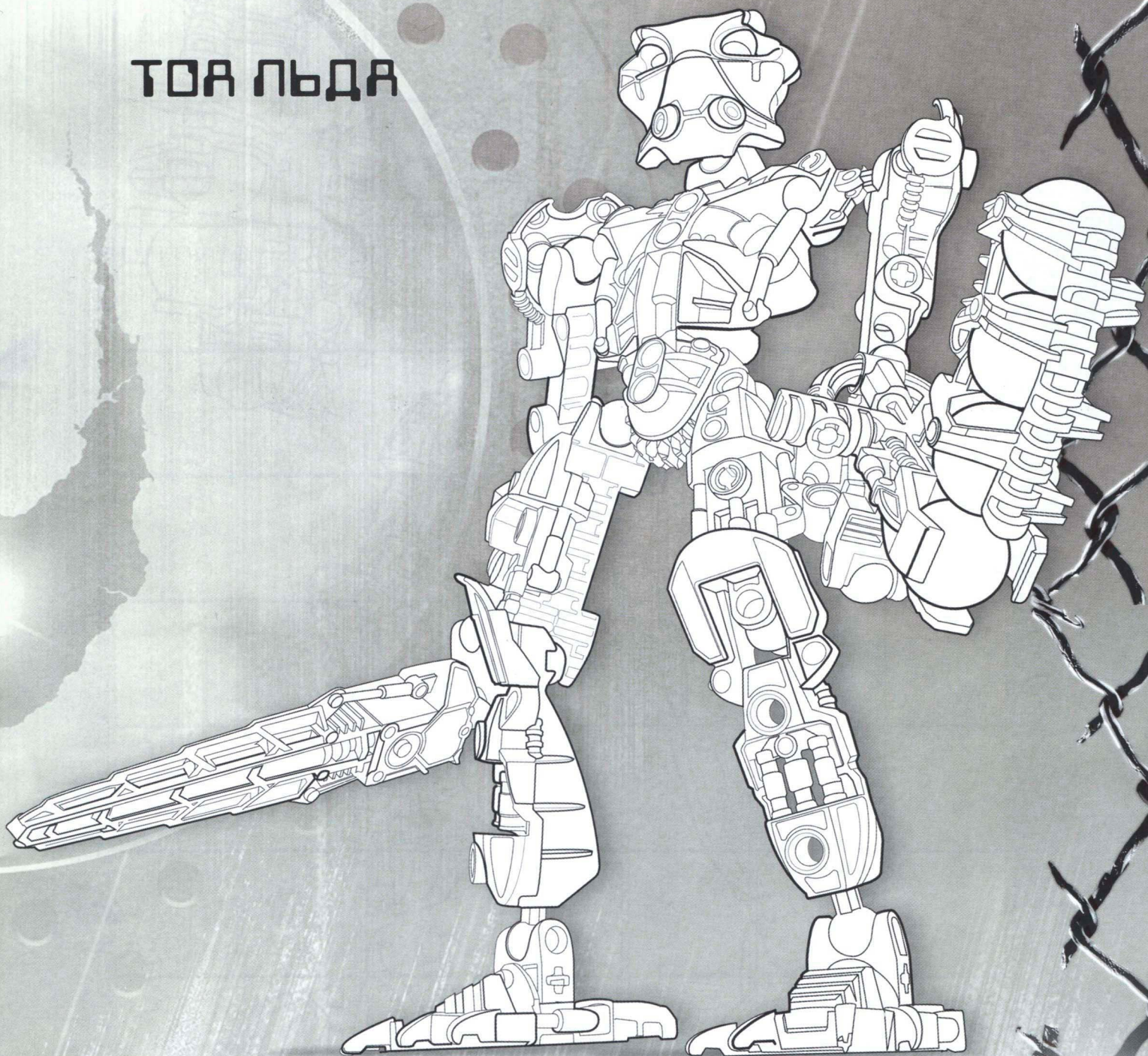
Благодаря способности отделяться от своего тела в качестве невидимой астральной формы Маторо является великолепным разведчиком. Он смелый и необычайно ответственный. Хотя его иногда гложут сомнения, касающиеся его роли в миссии, он без колебаний отдаст бы жизнь за её успех или при защите друзей. Кроме традиционного Заморомёта, он вооружен ледяным мечом.

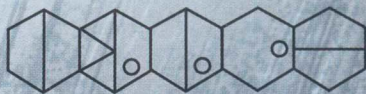


Найди 5 различий между двумя изображениями Тоа Маторо.

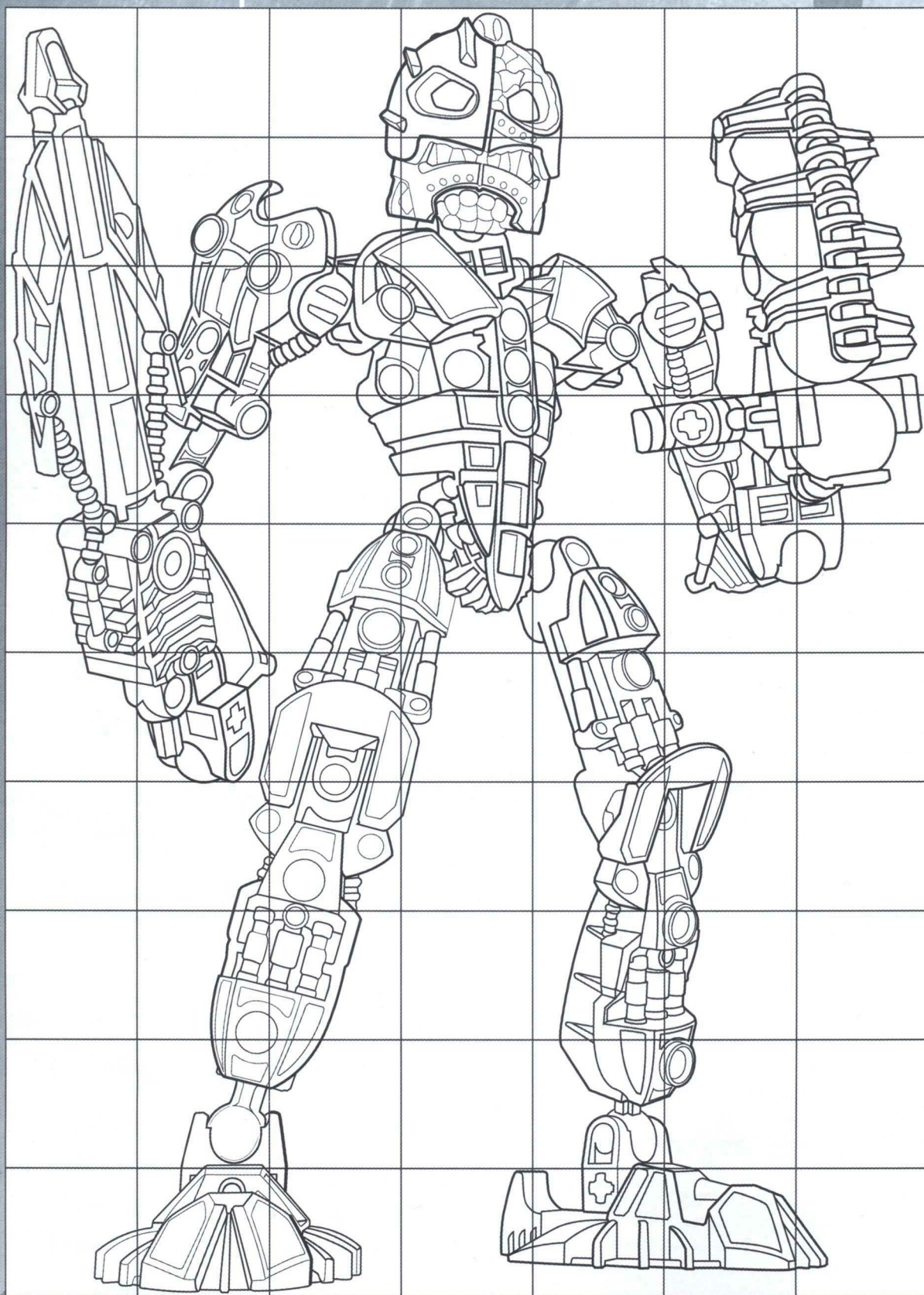


ТОА ЛЬДА





Поразительно ловкий и быстрый,
Тоа Конгу является мастером побега из
любых ловушек. Очень нетерпеливый –
не усидит на месте даже 5 секунд!



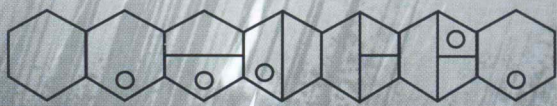
Его задача – отвлечь внимание Пирака. Он вооружён Заморомётом, который Велика сконструировал для Тоа, а также лазерным арбалетом, стрелы которого, созданные из чистой энергии, способны разбить цель на отдельные атомы.

ТОА ВОЗДУХА



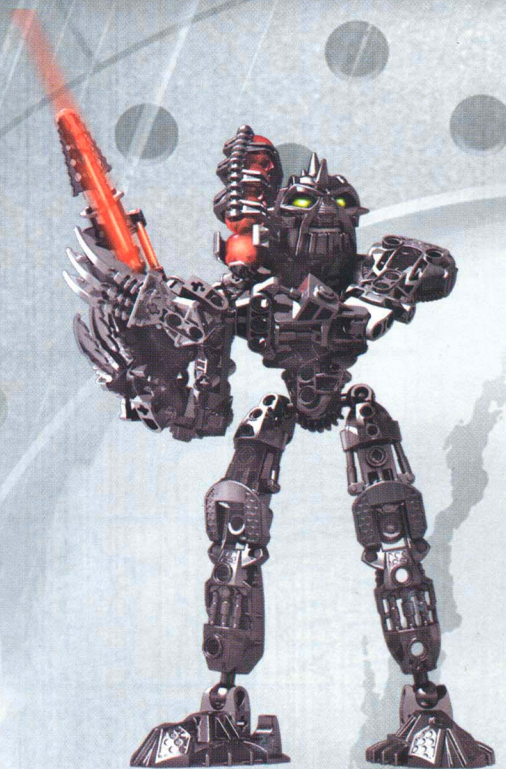
Нарисуй
по клеткам
портрет Тоа
Конгу.





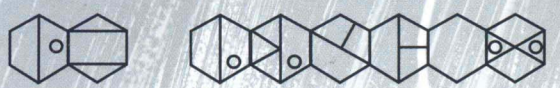
Посмотри, сможешь ли найти в буквенной таблице:

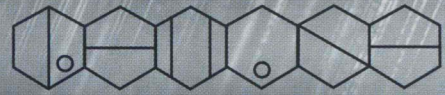
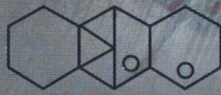
- имена всех шестерых Тоа Иника: **Джаллер, Хали, Конгу, Хьюки, Нупару и Маторо;**
- имена героев Войя Нуи: **Брутака, Аксон;**
- названия масок Тоа Иника: **Кадин, Сулету, Элда, Иден, Санок, Каликс.**



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

Б	Р	У	Т	Н	И	Т	У	К	И	Д	Е	Н	Т	У	Л	Е	С
Э	Л	Д	А	Р	С	М	А	Т	У	К	И	Р	Б	М	А	Х	К
Р	Е	Ж	Д	И	Н	А	К	И	Р	Т	С	У	Р	О	К	К	А
Е	Ж	А	Л	В	И	Ш	А	К	А	Т	У	Р	Б	С	И	У	Р
И	К	Л	А	Т	Л	Т	Д	А	О	А	З	Е	Н	К	Р	А	Н
Л	И	Л	А	Х	У	Р	И	Р	Р	Н	Г	Л	Т	А	Т	Л	С
Е	Л	Е	У	Н	Ь	И	Н	А	О	И	Г	Л	П	Л	А	И	У
Ж	Е	Р	О	С	Л	Ю	К	И	Т	К	Р	У	Т	И	Х	Т	Г
Е	О	Д	У	К	И	К	К	Р	А	А	Н	А	К	К	О	С	Н
Р	М	А	М	О	Н	И	Г	И	М	К	Н	Г	М	С	С	А	О
Р	А	С	А	Н	О	Х	Н	К	А	Н	О	Н	А	Р	К	Б	К
Е	Т	Б	Х	А	С	И	У	А	Т	У	С	Н	Т	А	О	И	О
Л	И	У	Р	С	У	Л	Е	Т	У	Г	К	А	К	Н	У	Р	Р
Ь	Б	Р	А	К	А	Т	Е	У	Р	М	А	К	У	Б	Р	У	Т





ТОА ЗЕМЛИ

Талантливый конструктор и изобретатель, может создать любые устройства, способные облегчить миссию Тоа. Благодаря интересу к химии и физике может найти ответ на вопрос, каков состав таинственного антидермиса Зактана. Его сила, огромные когти и острые спицы-шпы, не говоря уж о Заморомёте и лазерном ударном сверле, делают его главной боевой силой Тоа.





Ты – один из Тоа Иника

Ты начинаешь своё путешествие в единственном безопасном порту на острове – только там имеется маяк, благодаря которому ты смог без труда сойти на берег Войя Нуи.

ПРАВИЛА ИГРЫ: Бросок игрового кубика определяет, за какого Тоа ты будешь играть.

- Джаллер
- Нупару
- Маторо
- Конгу
- Хали
- Хьюки

Игру начинает тот, кто выбросил наименьшее число очков, а последним в игру вступит игрок с наибольшим числом очков на игральном кубике.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- Встречаешь Аксона, который говорит тебе, что ты идёшь в неправильном направлении. Переходишь на поле 30.
- Встреча с Брутакой не сулит ничего хорошего. Ищешь укрытие и пропускаешь один ход.
- Навыки альпиниста в тропическом климате тебе не помогают. Тебе нужно отдохнуть – пропускаешь свою очередь.
- Летучие пески пустыни замедляют твоё движение. Если выбросишь чётное число очков, делишь его на 2, а если нечётное – отнимаешь от него 1.
- Крутые скалы побережья очень опасны. Падаешь в воды Моря Черноты... и возвращаешься на старт.

ИГРА ДЛЯ 2-6 ЧЕЛОВЕК

СТАРТ



29 Ты добрался до Мыса Безнадёжности – и понял, что, несмотря на полученную от Маторан карту, выбрал неверный путь! Тебе не остаётся ничего другого, как повернуть назад и поискать тропинку, сворачивающую направо. Отступаешь на 4 поля.

34 Ты неожиданно наталкиваешься на Камеру Правды – место, где Пирака допрашивают пленённых Маторан. Беги, пока банда тебя не заметила! Отступи на 2 поля.

Ты – на Игольной Скале. Отсюда видно всю долину, за исключением заветки, который показывает вход в Комнату Маски Жизни. Теперь ты знаешь, где её искать! Иди на 2 поля вперёд!

61

Найди Маску Жизни раньше, чем это сделают ПИРАКА!

Берега Войя Нуи покрывает вечный лёд – ты был невнимателен и упал с ледового обрыва! Потребуется время на выздоровление, так что пропускаешь один ход.

7

Крепость Пирака. К несчастью, Зактан заметил, что ты раскрыл его секрет! Побег от Пирака занял у тебя дополнительный день. Пропускаешь свою очередь.

40

Озеро Лавы. Безрезультатные поиски Маски Жизни заняли у тебя много времени – пропускаешь один ход.

49

Ты добрался до Озера Протодермиса, где обнаружил потайной ход к Твердыне Маторан! Иди на 1 поле вперёд.

11

Ты нашёл Твердыню Маторан! Благодаря их помощи ты избегаешь ловушки, поставленной Пирака. Иди на 2 поля вперёд.

12

Полученная от Маторан карта указывает, чтобы ты при очередном ходе повернул влево – та дорога быстрее приведёт тебя к цели!

20



Хранилища лавы. Встреча с Пирака закончилась короткой стычкой, результаты которой определяет бросок игрового кубика: – если выбросил от 1 до 3 очков, отступаешь на 3 поля (ты потерпел поражение); – если выбросил от 4 до 6, ты выиграл! Иди на 2 поля вперёд.

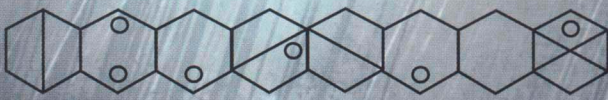
46

Горное укрытие Маторан. Там есть новые запасы продовольствия, так что ты идёшь вперёд с удвоенной скоростью – бросай кубик ещё раз!

58

БРАВО!
Ты, наконец, добрался до цели. Но это еще не конец приключения...

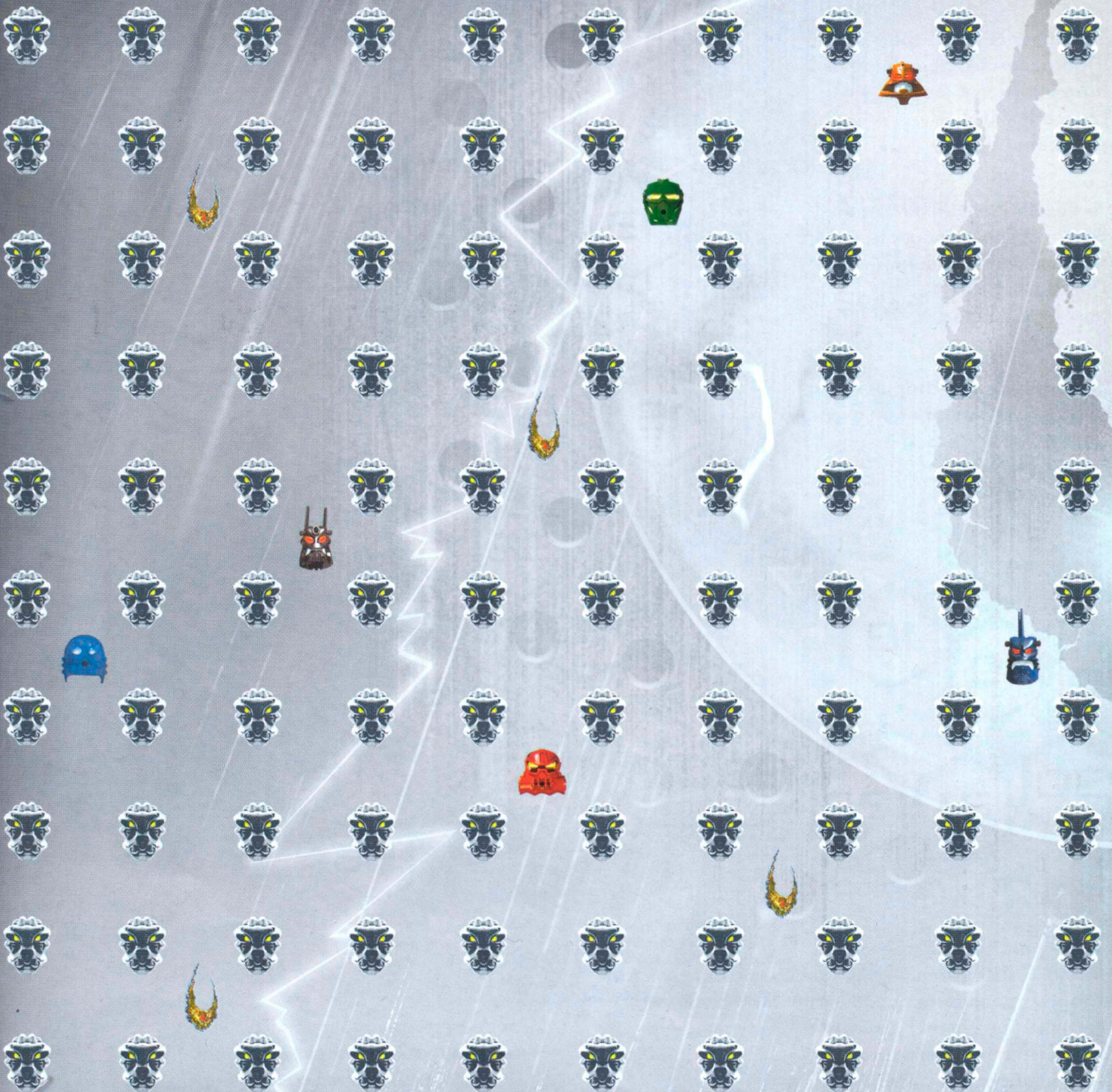




СЫГРАЙ С ДРУГОМ! ВОТ ПРАВИЛА:

Вы рисуете по очереди по одной линии, соединяя две маски Тоа.

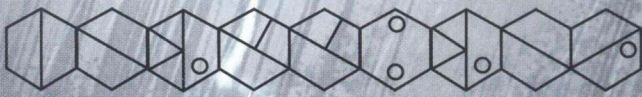
Очередные линии дорисовываете так, чтобы получился квадрат. Кто нарисовал квадрат, обозначает его своими инициалами и получает 1 очко. За квадрат с островом даётся 2 очка, с Маторанином – 3, а за квадрат с Пирака отнимается 3 очка. Игра заканчивается, когда соединены все маски. Выигрывает тот, кто наберёт больше очков.



Наделённая необычайно сильным чувством справедливости и огромным сочувствием к превращённым в рабов Маторан, Хали верит, что спасение каждого из Маторан способствует пробуждению Великого Духа Мата Нуи. Её шестое чувство, усиленное Канохи Элда, неоценимо в поисках Маски Жизни. Лазерный водяной гарпун Хали может пробить даже самую толстую броню из протодермиса.

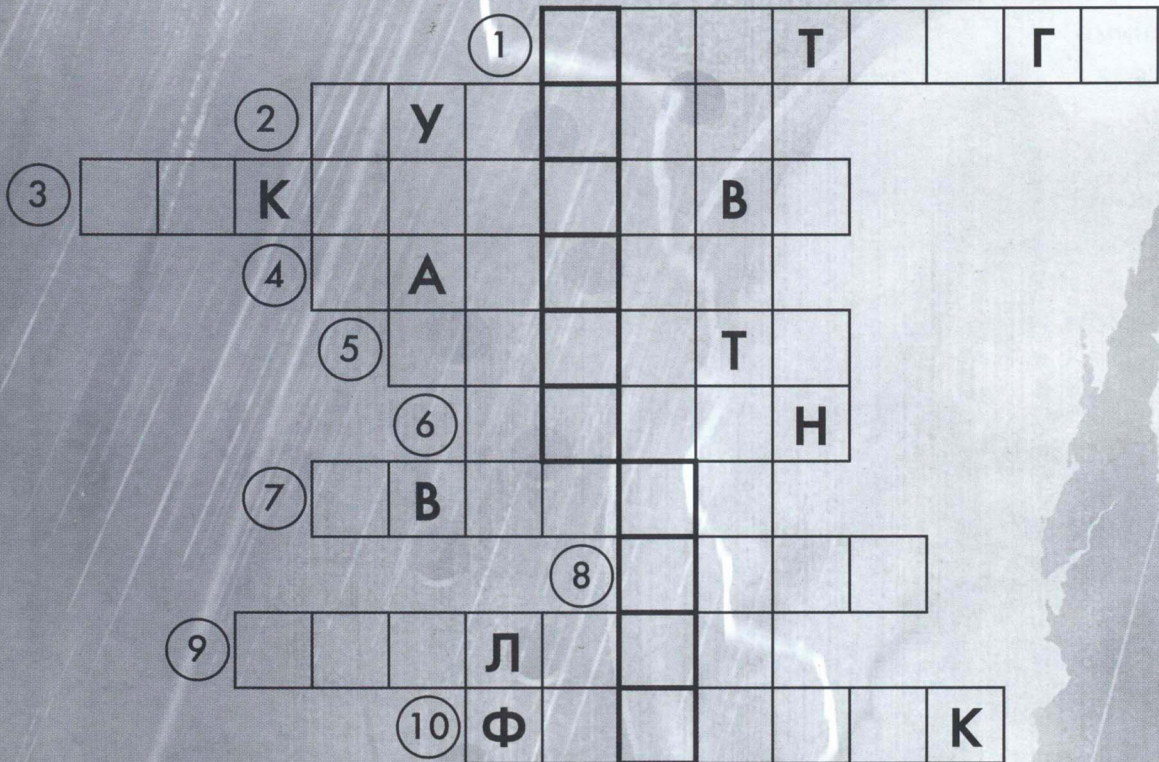


**ТОА
ВОДЫ**

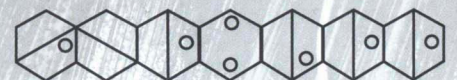


Мир BIONICLE полон таинственных названий и имён. Знаешь ли ты их?

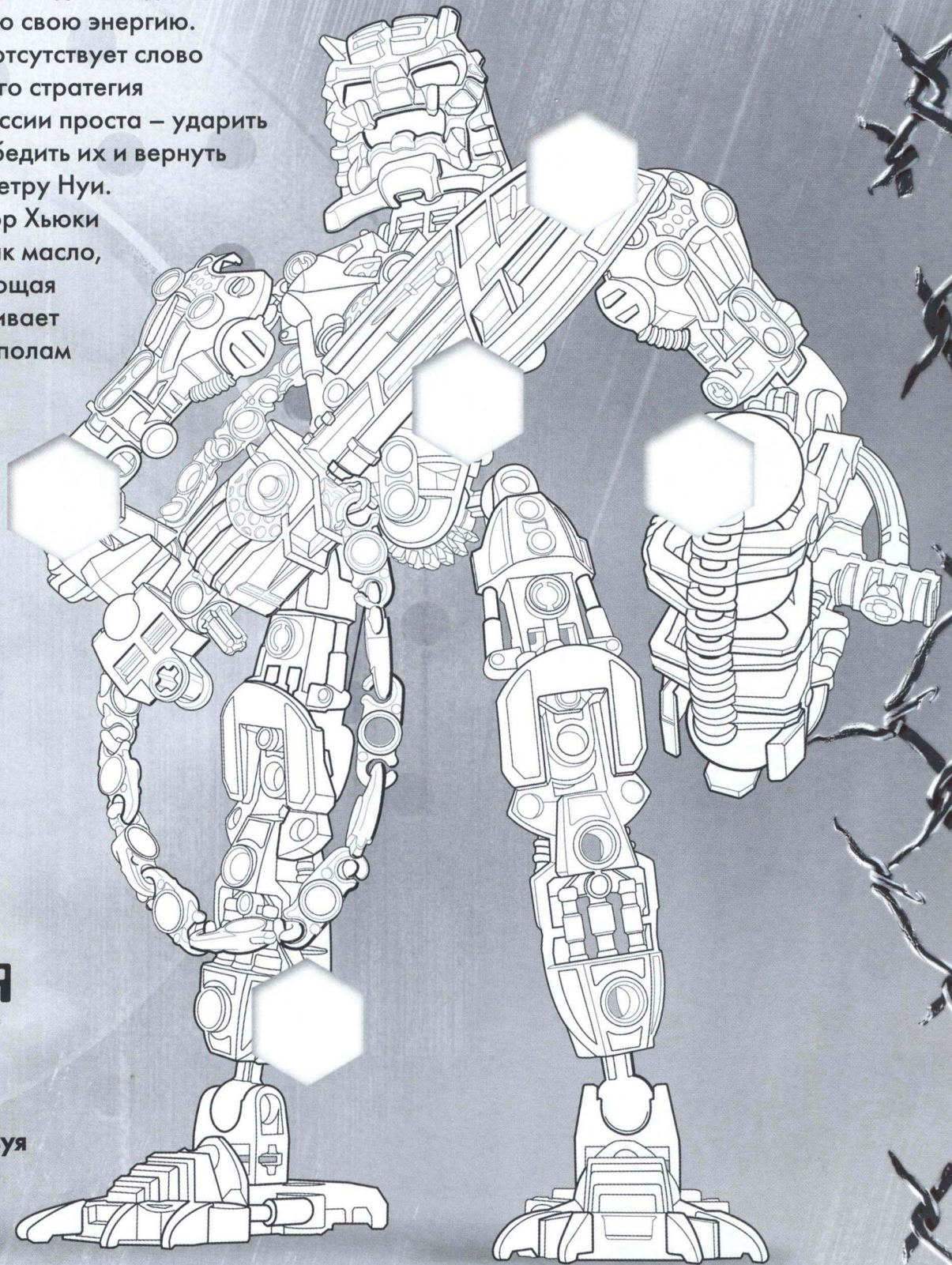
Реши кроссворд, и узнаешь, какая из масок Тоа высвобождает астральную форму своего владельца.



1. Имя мифического существа, излечившего Тоа Хордика.
2. Как называются старосты поселений в мире BIONICLE?
3. Как имя существа, возникшего из соединения Макуты и Таканувы?
4. Кроме обычного Заморомёта, летающего сферы насыщенного энергией протодермиса, имеет также ледяной меч.
5. Один из Тоа Мата – Тоа Камня.
6. Имя Тоа, который запер всю свою мощь в камнях, благодаря которым возникли Тоа Метру.
7. Маторанское название Маски Света, которую нашёл Такуа, это Канохи...
8. Имя Турага, который выслал Тоа Нува с миссией на Войя Нуи.
9. Кто из Тоа Иника (ещё до их преобразования) отправился вместе с Такуа на поиски Маски Жизни?
10. Гигантский паук, страж Маски Жизни.

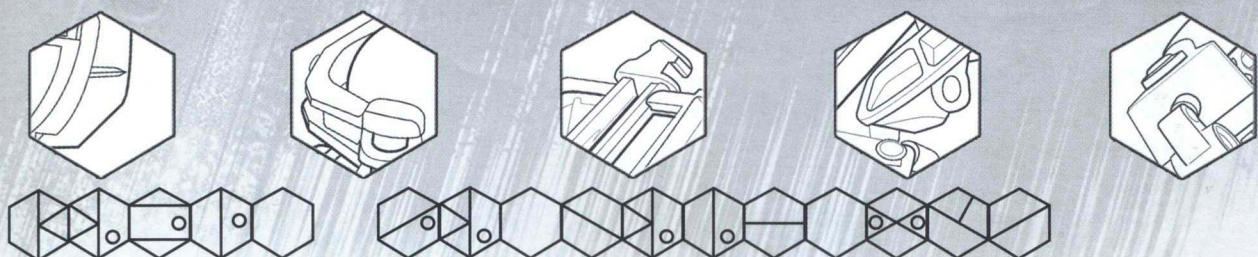


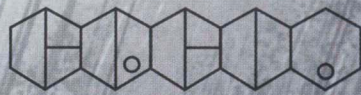
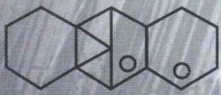
Хьюки не боится экстремальных нагрузок и в выполнение каждого задания вкладывают всю свою энергию. В его словаре отсутствует слово «проиграть». Его стратегия выполнения миссии проста – ударить по Пирака, победить их и вернуть Маторан на Метру Нуи. Лазерный топор Хьюки режет скалы как масло, а его вибрирующая рукоятка разбивает преграду напополам за несколько миллисекунд.



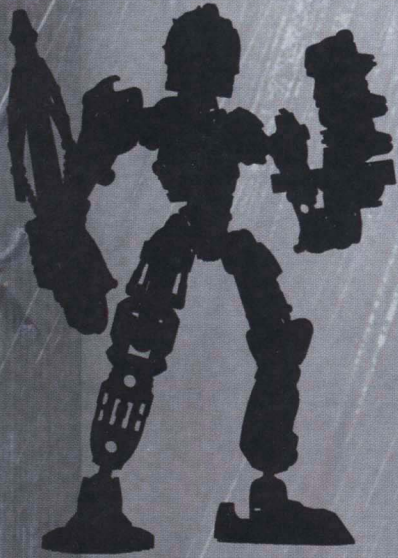
ТОП КАМНЯ

Дополни изображение Хьюки, используя приведённые фрагменты.



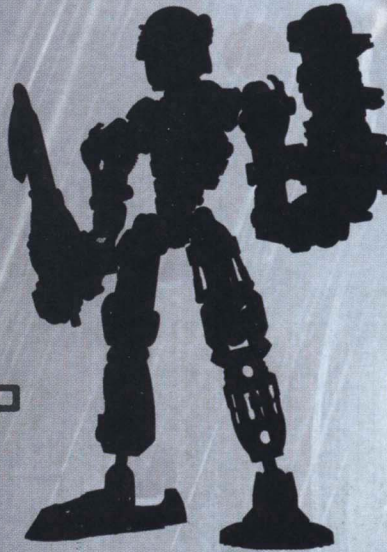


Ну что, можешь уже узнать
каждого Тоа Иника?
Соедини линиями их имена
с соответствующими тенями.

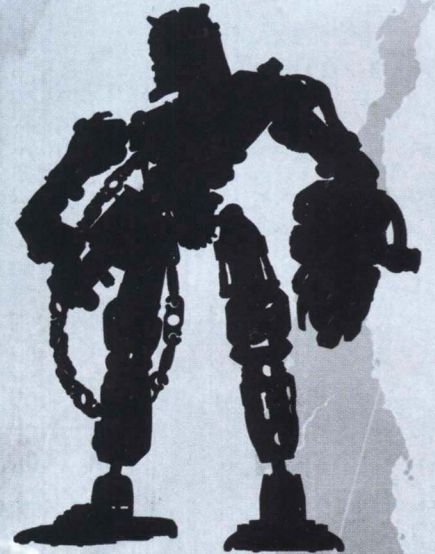


МАТОРО

КЬЮКИ

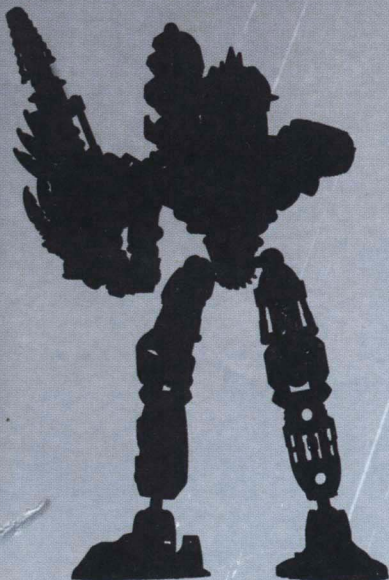
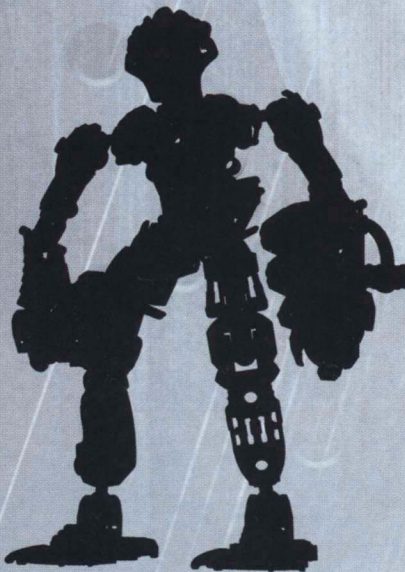


ДЖАЛЛЕР

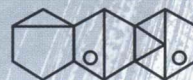
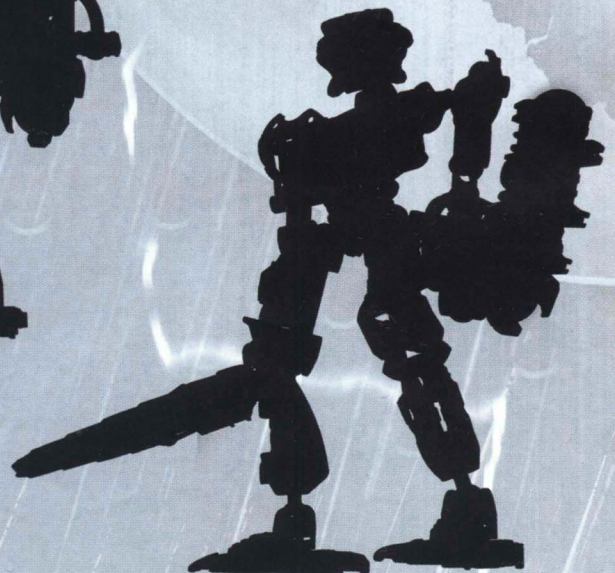


НУПАРУ

КОНГУ

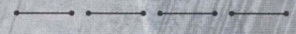


КАЛУ





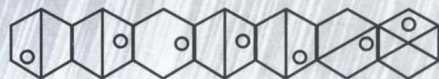
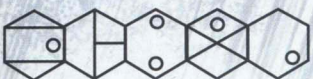
Проверь, хорошо ли ты знаешь Тоа Иника и Войя Нуи! Определишь, какое из приведенных ниже утверждений правдиво, а какое ложно? Если внимательно изучишь информацию, приведённую в этой книжке, то легко найдёшь ответы на все вопросы!



ПРАВДА

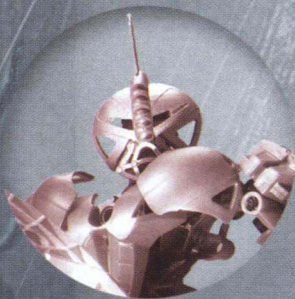
ЛОЖЬ

- | | | | |
|-----|---|--------------------------|--------------------------|
| 1. | Канохи Иден, Маска Духа, позволяет своему владельцу вступать в контакт с духами Войя Нуи. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. | Гаран – единственный из Маторан, который знает о существовании Аксона. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. | Матораны из Метру Нуи преобразились в Тоа Иника благодаря шести молниям с Красной Звезды. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. | На Войя Нуи есть маяк. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. | Джаллер является несравненным мастером виндсёрфинга. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6. | Последний бастион обороны Маторан от атак Пирака – это твердыня на пляже у залива Войя Нуи. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7. | Таканува в схватке с Макута воссоединился с ним, и образовалось существо по имени Такутанува. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 8. | Вход в Комнату Маски Жизни лежит внутри Игольной Скалы. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 9. | Яд Визораков превратил Тоа Метру в Тоа Хордика. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 10. | Конгу, Тоа Воздуха, носит Маску Полёта, Канохи Кадин. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 11. | Тоа Нупару пытается разгадать тайну химического состава антидермиса. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 12. | Тоа Хьюки хочет выполнить миссию и как можно быстрее вернуться на Мата Нуи. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |





Некогда верные друзья, теперь Аксон и Брутака – непримиримые враги. Судьба Маторан остаётся важнейшей заботой Аксона.



Роль на Войя Нуи

Многие века является тайным защитником Маторан. Как и Брутака, обитает в западной части гор 1000 лет. Спускается с гор лишь для того, чтобы, не обнаруживая себя, помочь Маторанам. Только Кази знает о его существовании.

Оружие

Огромный топор.

Характер

Отважный, сильный, упорный, выдержанный и мудрый. Предан Великому Духу Мата Нуи, поэтому то, как Пирака поступают с Маторанами, вызывает у него отчаяние и гнев. Когда Брутака присоединился к банде Пирака, Аксон понимает, что без посторонней помощи ему с ними не справиться.

Способности и сила

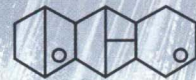
Устойчив к действию вируса антидермиса. Сила делает его практически непобедимым. Способен метать шары лавы голыми руками.

Слабость

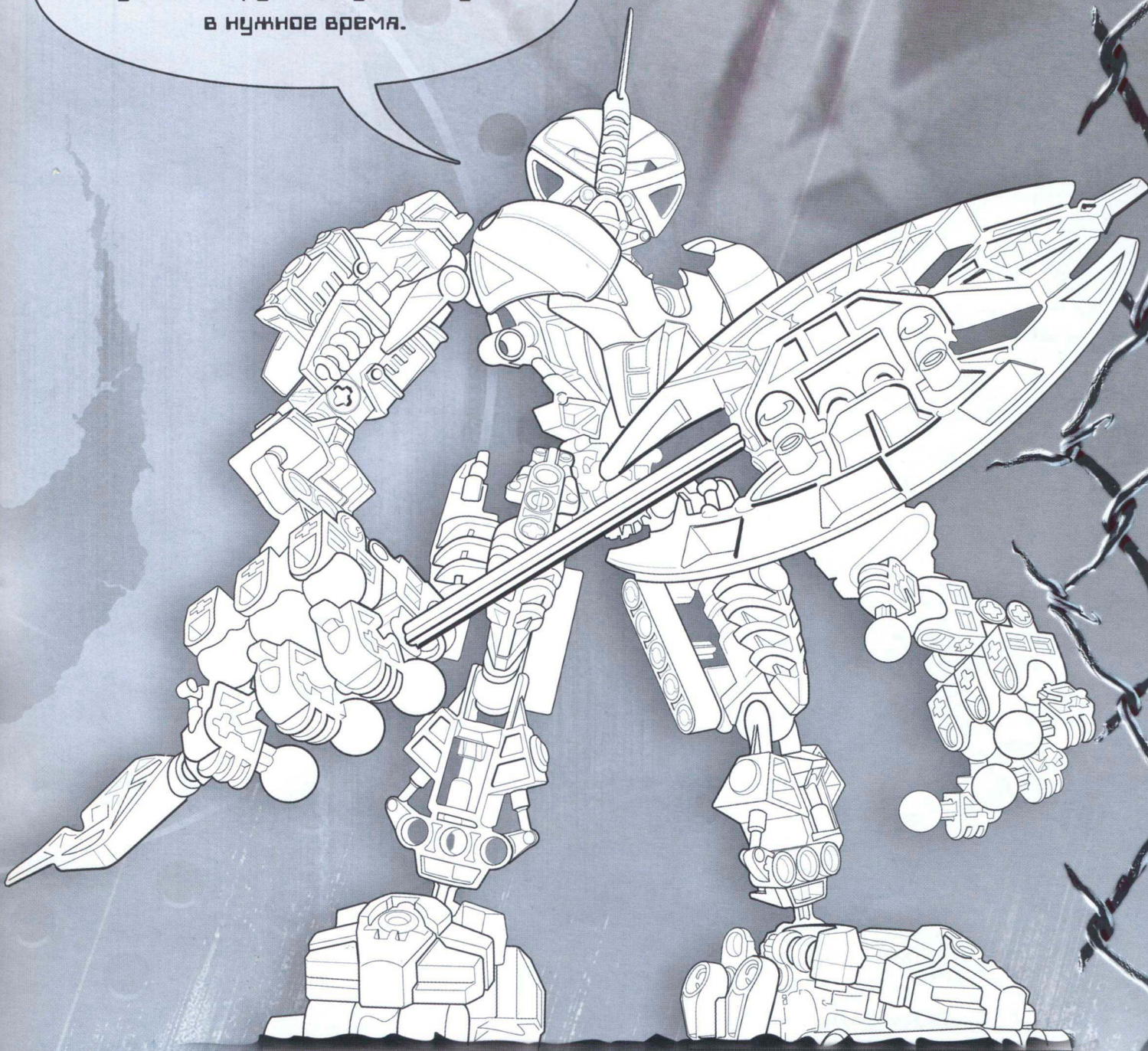
Озабоченность судьбой Маторан.

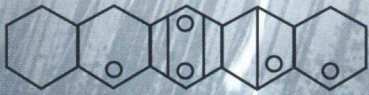
Интересная деталь

При большом напряжении сил громко дышит носом (как бульдог).



Когда не можешь действовать сразу,
жди... планируй... вступишь в дело
в нужное время.





Впиши в указанных местах
нужные расшифрованные
фрагменты послания.

стр. 7 стр. 3 стр. 5

стр. 21 стр. 6

стр. 8 стр. 10 стр. 17

стр. 13

стр. 19 стр. 4

стр. 1

стр. 14 стр. 9

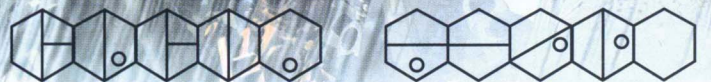
стр. 16 стр. 18 стр. 23

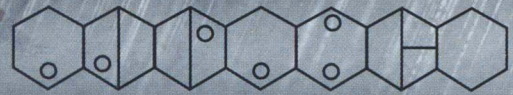
стр. 12 стр. 22

стр. 11 стр. 2

стр. 15 стр. 20

стр. 24





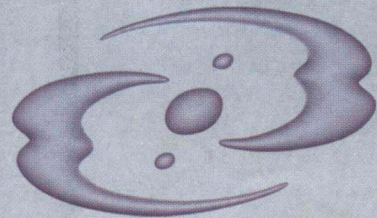
BIONICLE

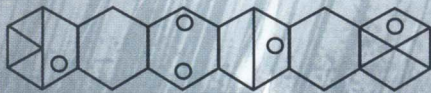
Мир BIONICLE полон легенд и мрачных тайн. Многие из них являются основой существования его обитателей, их защитников и их врагов.

Ты тоже можешь узнать тайны мира BIONICLE, используя алфавит Маторан для расшифровки сведений, содержащихся в книжке.



А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	
Й	К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	
У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	
Э	Ю	Я								
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	





Мир BIONICLE полон таинственных названий и имен. Знаешь ли ты их?

Речи кроссворда, и узнаешь, какой из масок Тоа выводит неправильную форму своего владельца.

Хаюки не боятся экстремальных нагрузок и в выполнении каждого задания вкладывают всю свою энергию. В его слове отсутствует слово «пронграть». Его стратегия выполнения миссии проста – ударить Моторки на Метру Нуи. Лазерный топор Хаюки режет скалы как масло, а его вибрирующая рукоятка разбивает преграду напополам за несколько миллисекунд.

ТОА НАМНА

Дополни изображения Хаюки, используя приведенные фрагменты.

1 2 3 4 5

1. Имя мифического существа, календарного Тоа Хоракко.
2. Как называется столица главнейшей в мире BIONICLE.
3. Как имя существа, возмущающего поведением Атауты и Токутуку?
4. Крайне необычно. Заключается в потасовке Атауты и Токутуку?
5. Означает Тоа Мата – Тоа Кани.
6. Имя Тоа, который лезет в свои ямы в кошмары, благодаря которым возникает Тоа Метру.
7. Моторки не знают Маски Света, которую носит Тоаха, это Космос.
8. Имя Туроки, который вместе Тоа Нуи с миссией из Вои Нуи.
9. Кто из Тоа Иинко (еще до преобразования) отправился вместе с Тоау на поиски Маски Жизни?
10. Главнейший паук, страж Маски Жизни.

16

Посмотрим, сможешь ли найти в буквенной таблице название всех шестерых Тоа Иинка: Джалпер, Хаюки, Кипуу, Нупару и Моторки. Именно герцога Вои Нуи: Бруаха, Ассио, Маскиста масок Тоа Иинка: Какии, Суату, Энди, Ири, Сисои, Канеи.

Посмотрим, сможешь ли найти в буквенной таблице название всех шестерых Тоа Иинка: Джалпер, Хаюки, Кипуу, Нупару и Моторки. Именно герцога Вои Нуи: Бруаха, Ассио, Маскиста масок Тоа Иинка: Какии, Суату, Энди, Ири, Сисои, Канеи.

Бруаха, Ассио, Канеи, Ири, Суату, Энди, Маскиста масок Тоа Иинка: Какии, Суату, Энди, Ири, Сисои, Канеи.

Бруаха, Ассио, Канеи, Ири, Суату, Энди, Маскиста масок Тоа Иинка: Какии, Суату, Энди, Ири, Сисои, Канеи.

17

Последние бои Моторки от отца Туроки являются обреченными. События, которые происходят вокруг для Моторки на планете урукири – она соединена логичным ходом с Старым Протоанкисом.

Проводит Тоа Иинко через лобовую атаку Вои Нуи в старинном Моторки.

18

Влагодаря способности отделиться от своего тела в качестве независимой астральной формы, Моторки являются исключительными разведчиками. Он самовольно сомневается, касаясь его разума в миссии, он без колебаний отдал бы разума за все ушки или при защите друзей. Кроме традиционного дальнобоя, он вооружен ледяным мечом.

Найдя 5 различий между двумя изображениями Тоа Моторки.

19

Ну что, можешь уже узнать каждого Тоа Иинка? Сформируй названия их имен в соответствующих таблицах.

Проверь, хорошо ли ты знаешь Тоа Иинка и Вои Нуи! Определитесь, какое из приведенных ниже утверждений правдиво, а какое ложно. Если вы не уверены, выберите вариант ответа, который вы считаете наиболее правдивым в этой книге, то легко найдёте ответы на все вопросы!

ПРАВДА ЛОЖЬ

1. Какии Ири, Маска Души, позволяет своему владельцу вступать в контакт с душами Вои Нуи.
2. Герои – единственные из Моторки, которые имеют о способности Ассио.
3. Моторки из Метру Нуи появились в Тоа Иинка благодаря арте маскам с Красной Звездой.
4. На Вои Нуи есть яма.
5. Джалпер является независимым моторком вибрирующей.
6. Последней бои Моторки от отца Туроки – это утверждение не связано с именем Вои Нуи.
7. Топорки в союзе с Моторки воссоединились с ним, и это является crucialно по имени Токутуку.
8. Яма в Камину Маски Жизни имеет форму Нюкиной Скалы.
9. Яд Векорок превратил Тоа Метру в Тоа Хоракко.
10. Кипуу, Тоа Волеуи, носил Маску Паука, Кипуу Капи.
11. Тоа Нупару пытался разогнать паучью миссию своего состава опровержения.
12. Тоа Хаюки хочет выполнить миссию и как можно быстрее вернуться на Мата Нуи.

20



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Новая книжка с заданиями
из серии

BIONICLE®

Банда хитрых и грозных Пирака прибывает
на остров Войя Нуи в поисках Маски
Жизни. Достигнут ли Пирака своей цели?

Убедись сам! Познакомься
с замечательным миром легенд
и потрясающих приключений.

Познай мир BIONICLE®!



ЗАКЛАДКИ ДЛЯ КНИЖКИ

Если хочешь иметь оригинальные закладки для книжек, вырежи
с обложки маски Тоа Иника по пунктирным линиям — и готово!

Теперь герои мира BIONICLE будут рядом с тобой во время чтения
любимых книг.



ТОА
НАЛУ

© LEGO



ТОА
НЬЮКИ

© LEGO



ТОА
КОНГУ

© LEGO



ТОА
ДЖАЛЛЕР

© LEGO



ТОА
МАТОРО

© LEGO



ТОА
НУПАРУ

© LEGO

ЭГМОНТ

ISBN 978-5-9539-2227-2



9 785953 922272

Воины Иника.

Развивающая книжка с плакатом.

LEGO, the LEGO logo and BIONICLE are trademarks of the LEGO Group.

© 2007 The LEGO Group. All Rights Reserved.

Produced by Amet Sp. z o.o. under license from the LEGO Group.

© «Эгмонт Россия Лтд.», 2007.

Все права защищены.

Название на языке оригинала: LEGO® Activity Book. (LB-2).

Перевод с польского: А. Кочаров

Редактор Е. Токарева

ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.».

119048, Москва, ул. Усачёва, д.22.

Тираж 20 000 экз.

Издательский номер 0686-07.

ISBN 978-5-9539-2227-2

Произведено в Польше

Товар сертифицирован

Для чтения взрослыми детям

BIONICLE

NIKA



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.

