

BIONICLE®



- ПЛАКАТ
- ПУТЕВОДИТЕЛЬ
- КАРТОЧКИ

БАРРАКИ
1



ВОИНЫ
БАРРАКИ

BIONICLE

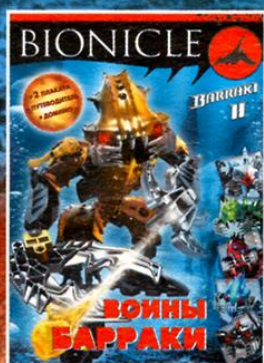
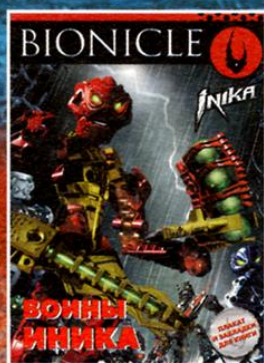
ПОГРУЗИСЬ В НЕЗНАЕМОЕ!

Глубоко
под поверхностью
океана, в его самой мрачной
бездне, где не появлялся ещё ни один
Тоа, находится удивительное и таинственное
место, называемое «Шахта». Здесь полно
опасных и таинственных существ. Над ними властвует
шестёрка жестоких и грозных морских чудовищ,
которых зовут Барраки. Даже в мире над поверхностью
океана подобных им нет. В этом месте не знают слова
«жалость», не действует ни один закон. Тут всё подчинено
принципу: «Съешь сам – или съедят тебя».

Много лет назад именно сюда приплыл огромный фрагмент
острова Войя Нуи, оторванный в результате неожиданного
катаклизма. Подводное царство Барраков было
в одночасье уничтожено, а Матораны с Войя Нуи,
затерявшиеся в морских глубинах,
стали объектом их мести.

Добро пожаловать в мир темноты!
Добро пожаловать в царство
Барраков!

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

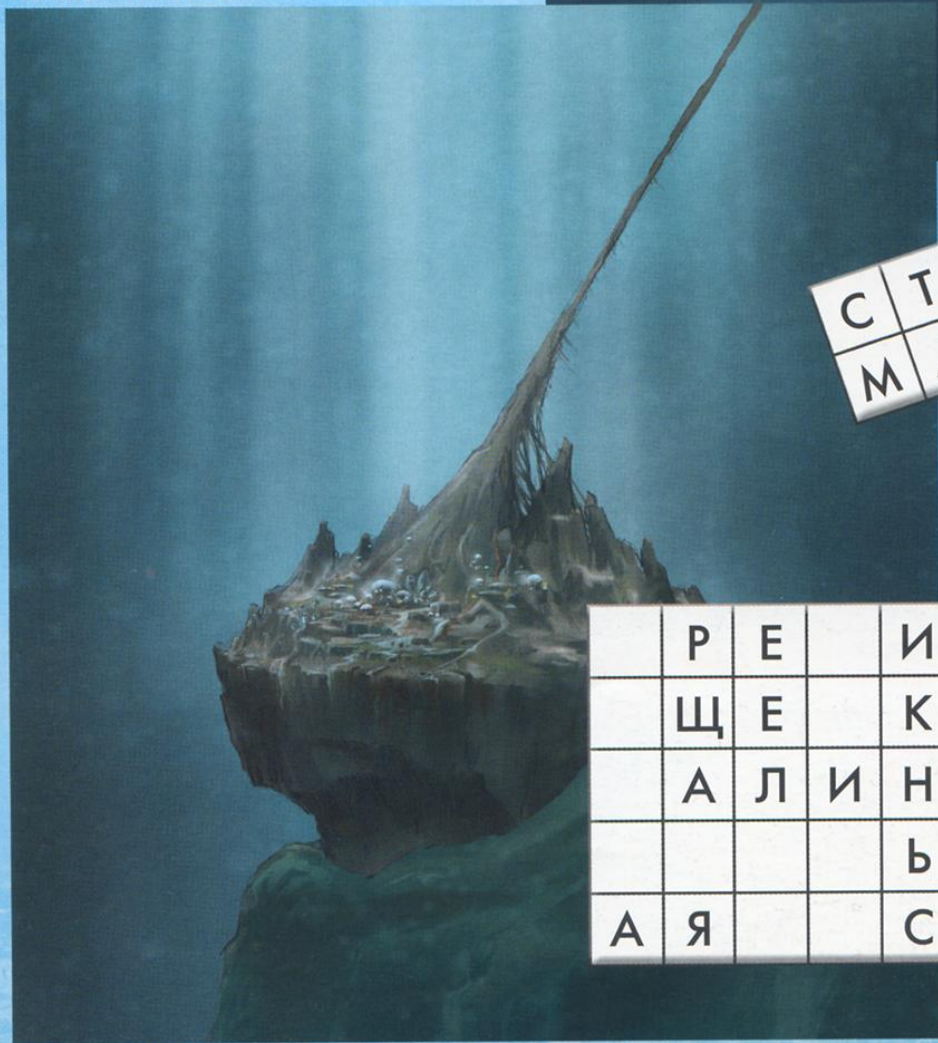


ВОЙЯ НУИ

Матораны с Войя Нуи не могут забыть о трагедии своих пропавших в океанской бездне братьев. По традиции два раза в год они собираются на побережье, чтобы почтить их память. Они бросают в море различные предметы, такие как резные изображения Войя Нуи, фигурки Маторан или изготовленные вручную маски. Все эти памятные предметы падают на Мари Нуи и способствуют возникновению большого числа легенд, касающихся истории его обитателей, их будущего и роли в огромной, мрачной вселенной.



МАРИ НУИ

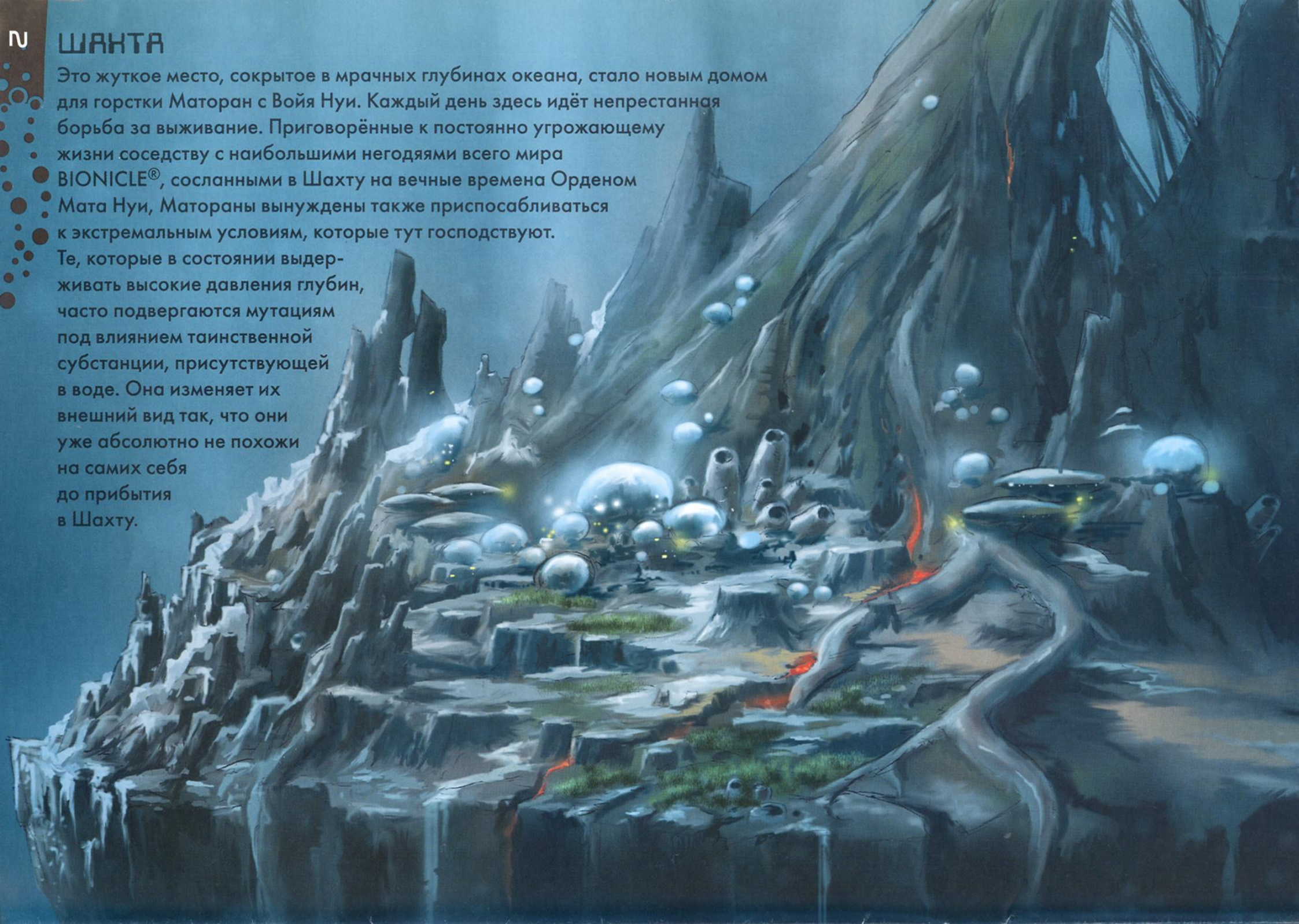


Вставь спадающие элементы в соответствующие места буквенной таблицы и прочитай ценную информацию.

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Р | Е | | И | Р | А | | Н | Ы | Х | В |
| | Щ | Е | | К | О | Т | | | Ы | | |
| | А | Л | И | Н | А | | А | | И | Н | |
| | | | | Ь | Б | | С | Ц | Е | Н | |
| А | Я | | | С | К | | Ж | | | | |

ШАХТА

Это жуткое место, сокрытое в мрачных глубинах океана, стало новым домом для горстки Маторан с Войя Нуи. Каждый день здесь идёт непрестанная борьба за выживание. Приговорённые к постоянно угрожающему жизни соседству с наибольшими негодьями всего мира BIONICLE®, сосланными в Шахту на вечные времена Орденом Мата Нуи, Матораны вынуждены также приспособляться к экстремальным условиям, которые тут господствуют. Те, которые в состоянии выдерживать высокие давления глубин, часто подвергаются мутациям под влиянием таинственной субстанции, присутствующей в воде. Она изменяет их внешний вид так, что они уже абсолютно не похожи на самих себя до прибытия в Шахту.



СКАЛА ВИДЕНИЙ



Это около неё собираются Матораны с Мари Нуи, чтобы послушать воспоминания о жизни перед катаклизмом, которые время от времени возникают в памяти кого-нибудь из них. Рисунки, увековечивающие каждое такое видение, вырезаются на Стене Видений, которая находится прямо за Скалой. Каждое воспоминание для Маторан невероятно ценно, поскольку шок от неожиданного и быстрого «путешествия» в глубь океана, закончившегося жёстким приземлением, вызвал у них потерю памяти.

ПОЛЯ ВОЗДУХА



Растущие здесь водоросли вырабатывают кислород, необходимый Маторанам из Мари Нуи для поддержания жизни. Сбор пузырей воздуха ужасно опасен — Поля Воздуха являются охотничьим участком Баррака Элека, который смертельно ненавидит Маторан. Однако без постоянных поставок воздуха селения Маторан не будут в состоянии функционировать...

Они построены внутри воздушных пузырей, специально укреплённых и охраняемых от вторжения ядовитыми растениями и различными подводными существами. Пузыри оберегают жителей селений от мутагенных свойств вод Пучины.

ПОСЕЛЕНИЯ МАТОРАН



Это настолько мрачное место, что никто, будучи в здравом уме, к нему не приближается. Говорят, что там обитают наиболее опасные бестии из всех в мире BIONICLE, которых, однако, до сих пор никто не видел. Морские течения там такие мощные, что каждый, кто приблизится к краю Мари Нуи, может быть затянут ими во мрак Морских Глубин без малейших шансов вернуться назад.

МОРСКИЕ ГЛУБИНЫ



СОЛЯНЫЕ СТОЛБЫ



Очень опасные районы Шахты, где вода исключительно холодна, а морские течения необычайно сильны и коварны. В довершение всего, именно это место является любимой охотничьей территорией ужасного Придака.

ДОРОГА ПРОПАВШИХ БЕЗ ВЕСТИ

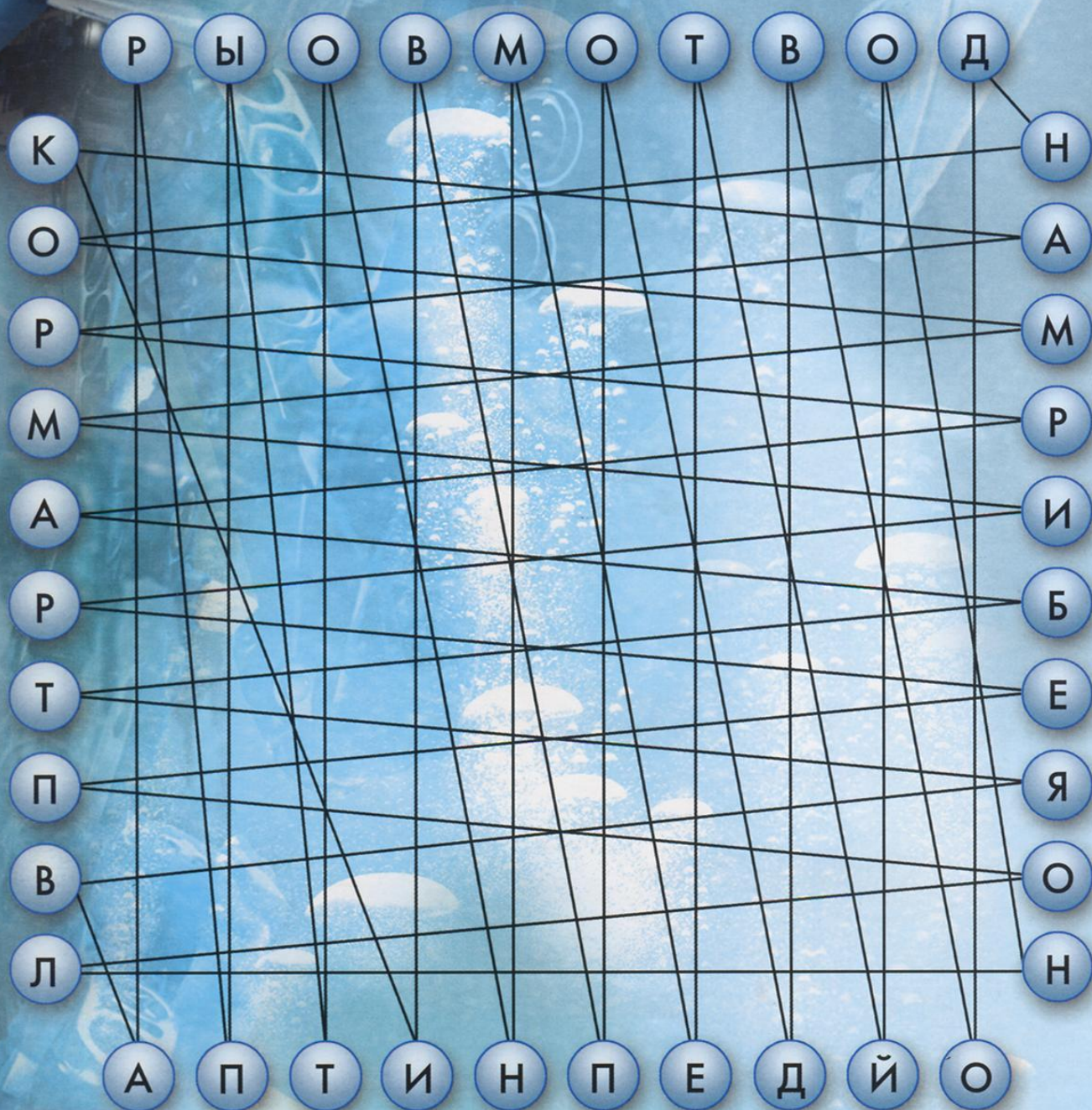


Вход в лабиринт пещер внутри перешейка из затвердевшего протодермиса, соединяющего Мари Нуи с Войя Нуи. Несколько Маторан когда-то отправились их исследовать, но обратно никто из них не вернулся. Отсюда и название места. Однако с некоторого времени из глубины пещер стали слышны приглушённые голоса и какие-то странные звуки. В сердцах Маторан пробуждается надежда на возможность долгожданного спасения...

В каждом закутке Шахты, за каждым камнем таятся тысячи поразительных хищных существ. Сможешь ли ты прочесть оставленное обитателями Мари Нуи предостережение? Тебе достаточно найти, с какой буквы начать чтение, а затем идти вдоль линий, вырубленных Маторанами в камне...

Подсказка: первая буква сообщения является одной из пяти первых букв алфавита.

Осторожно! Не ошибись, а то будешь должен начинать поиски с самого начала!



Гидруки — это подводные животные, приручённые Маторанами и выдрессированные для сбора кислорода, без которого жизнь на Мари Нуи была бы невозможна. Каждый день Барраки нападают на них, и хотя Гидруки для самообороны имеют метательное оружие, многим из них не удаётся вернуться домой...

Помоги Гидруке Тулоксу избежать ловушек, расставленных Элеком, и спокойно добраться до селения Маторан.



ТАКАДОУ



**Иногда
первый удар
в битве — самый
эффективный,
когда он
замаскирован
под подарок.**

СПОСОБНОСТИ

Исключительные гипнотические способности. Возглавляет армию подводных насекомых. Может дышать водой.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Аморален, испорчен до мозга костей. Отличный стратег и ловкий обманщик.

ОРУЖИЕ

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

СЛАБОСТЬ

Излишняя самоуверенность и зависимость от других при реализации коварных замыслов. Не может дышать воздухом.

ВРАГ

Такадокс ненавидит Калму, щупальце которого может настичь его даже в самом дальнем закутке его пещеры.

Такадокс — нелюдим. Он обитает в тёмных, длинных пещерах, имеющих форму трубы, у входа в которые терпеливо поджидает в полной неподвижности свою добычу. Глубоко на дне пещеры, соединённой с Морскими Глубинами, он хранит все награбленные им сокровища.

ТАКАДОКС



Такадокс вообще-то не силач. Недостаток физической силы он компенсирует умом и хитростью. Он является кем-то вроде «мудреца» для остальных Барраков. На самом деле он злодей и интриган. С помощью своих гипнотических способностей он склоняет своих жертв к тому, чтобы они крали для него всё, что сияет и блестит. Такадокс обожает ценные безделушки, и поэтому у него навязчивая идея обладать Маской Жизни.

Макута

Макута был когда-то защитником Маторан вместе со своим братом, Великим Духом Мата Нуи. Позавидовав преданности и почитанию, которые Матораны испытывали к Мата Нуи, Макута отвернулся от него и решил сам стать предводителем мира BIONICLE. Он коварно усыпил своего брата, открыв таким образом новую эпоху в истории BIONICLE эпоху непрерывных заговоров, убийств и битв. С этих времён чёрные тучи заслоняют будущее мира BIONICLE.



МЕТРУ НУИ



Барраки причинили миру BIONICLE много зла, пока их заговор не был случайно раскрыт Макутой — тогда ещё верным помощником своего брата Мата Нуи. Армия Барраков, даже не успев ударить по Метру Нуи, была разбита армией Братства Макуты, а Барраки схвачены и отправлены на вечное поселение в Шахту.

ШАХТА



Когда Барраки узнали, что всемогущая Маска Жизни попала в их подводный мир, они решили сделать всё возможное, чтобы её добыть. Барраки верят, что её мощь устранил мутации, которым они подверглись в Шахте, и поможет им добыть власть над миром, который лежит на поверхности. Они, однако, не знают о том, что Макута тоже объявился в Шахте и планирует добыть маску для себя.

В далёком прошлом Барраки создали Лигу Шести Королевств. Эти могущественные воины правили в своих обширных королевствах с помощью террора и насилия. Они с лёгкостью подчиняли себе более слабые народы. Их высшей целью был захват власти над миром BIONICLE. Они начали устраивать заговоры против Великого Духа Мата Нуи, собирать огромную армию и планировать нападение на Метру Нуи.

МАКУТА



Макута стал для Барраков врагом номер один. Их мечтой было увидеть Макуту сосланным в Шахту, чтобы здесь свести с ним счёты. Ещё лучше было бы сбежать из Шахты, чтобы иметь возможность жестоко отомстить Макуте за ту судьбу, которую он им уготовил.

БАРРАКИ



ЭНЕРЖ

**Так... У Маторан
есть то, о чём мы
мечтаем. Жизнь,
дыхание, будущее.
Всё это я намерен
у них отобрать.**



СПОСОБНОСТИ

Может поражать жертв электрическим импульсом из своих длинных зелёных шипов. Ему подчиняется армия ядовитых угрей. Способен дышать водой.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Им руководят эмоции и жажда мести. Вечно раздражён, легко впадает в ярость.

СЛАБОСТЬ

Не может дышать воздухом. Временами ненависть к Маторанам его просто ослепляет — и тогда он сначала разит током, а уж потом задаёт вопросы.

ОРУЖИЕ

Кальмаромёт.
Трёхзубые когти.

Поля воздуха, поросшие высокими травами и водорослями, — это уголья Элека. Когда он не занят поисками энергетических камней, из которых высасывает энергию для создания электрических импульсов, то охотится на собирающих там пузыри воздуха Гидрук.

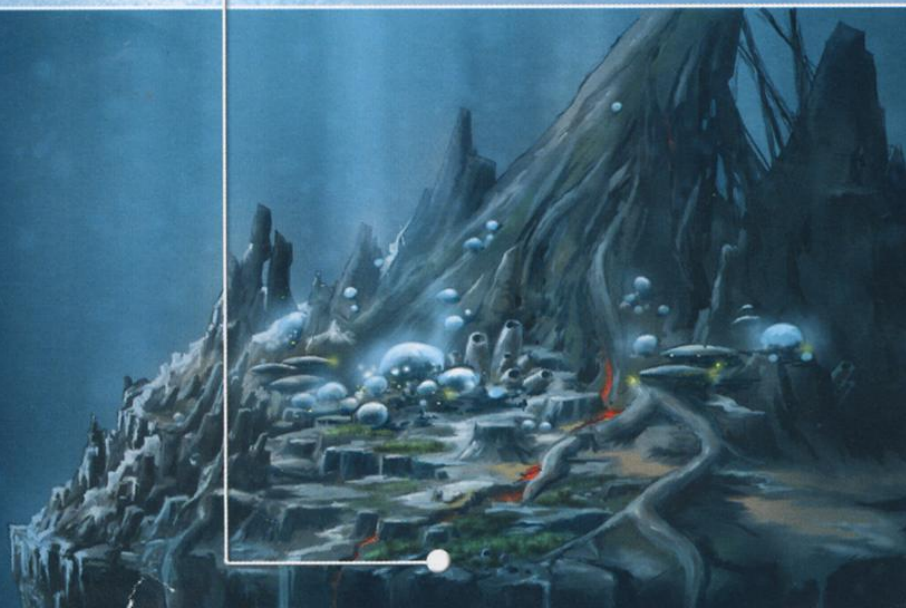
ВРАГ

Для него враг — каждый, а особенно Мантакс, на которого электрические разряды не действуют.

ЭЛЕК



Элек был единственным членом Лиги, который всегда обитал в подводном мире. Когда осколок Войя Нуи уничтожил его королевство, Элек воспылал жадой мести ко всем формам жизни, обитающим теперь в его родной среде.



Во время смены дня и ночи, когда существа как с дневным, так и с ночным образом жизни ещё спят или только пробуждаются, Матораны могут относительно безопасно пребывать вне своих поселений. Они тогда исследуют неизвестные уголки Шахты, собирая то, что им необходимо для жизни, или встречаются у Скалы Видений. К сожалению, на всё про всё у них есть только один «безопасный» час.



Найди семь отличий
между двумя
картинками.



КАЛМАН



Ну хорошо,
скажу Придаку,
что обед ему
важнее, чем мы.
И тогда, наверное,
придёт за ним
Карапар...

СПОСОБНОСТИ

Изменяет свой цвет — у поверхности он светло-красный, а в мраке Пучины становится чёрным и поэтому практически невидимым. Чувствует каждое движение за своей спиной благодаря пяти щупальцам на затылке. Способен дышать водой.

ЧЕРТЫ НАРАКТЕРА

Жестокий, бездушный, хитрый и расчётливый.

ОРУЖИЕ

Длинное щупальце с присосками, железное объятие которого раздавливает любую добычу. Кальмаромёт.

СЛАБОСТЬ

Не может дышать воздухом. Не хочет никаких союзников, никому не доверяет, поэтому и ему никто не доверяет.

ВРАГ

Поскольку он ослеп на один глаз в схватке с Придаком, терпеливо ждёт момента для мести.

Мрачная, северная сторона Мари Нуи — это территория Калмы. В своей пещере он разводит маленьких кальмаров, используемых Барраками в качестве снарядов для метания.

КАЛМА



Калма собирает яйца кальмаров во всех окрестностях и складывает их в своей пещере. Маленькие кальмарчики, не знающие родительской заботы, вечно голодны и со временем превращаются в агрессивных бестий. В руках Барраков эти кальмары становятся грозным оружием, поскольку при попадании в цель они, словно вампиры, высасывают из жертвы всю жизненную энергию.



ВАРИРАКИ

ЧУДОВИЩА ИЗ БЕЗДНЫ

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

CARAPAR



У тебя всегда
была голова
на плечах. Будь
внимательным —
не потеряй её...

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Горд оттого, что превосходит силой остальных Барраков. Прямой и грубый. Не учится на собственных ошибках.

СПОСОБНОСТИ

Сверхмерная физическая сила. Дышит под водой. Командует армией крабов Керас.

СЛАБОСТЬ

Воздух для него — яд. Он также легко поддаётся гипнозу Такадокса.

ОРУЖИЕ

Огромные клешни. Кальмаромёт.

ВРАГ

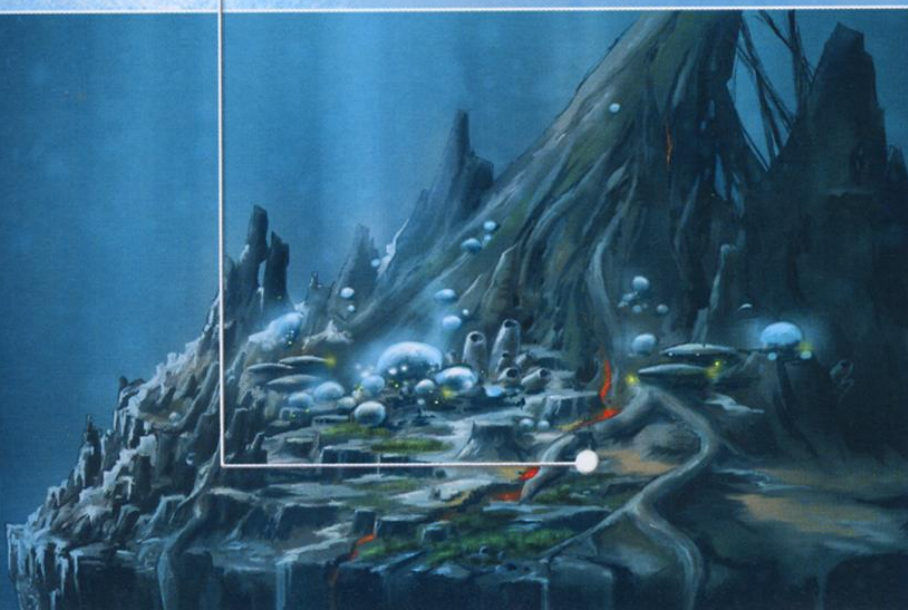
Такадокс, который уже тысячу лет использует его для своих гнусных целей.

Убежище Карапара — это гигантская раковина на низинных просторах Мари Нуи. Как говорят, её прежний хозяин — огромный старый моллюск — не хотел освободить её добровольно...

КАРАПАР



Карапар — это главная сила Барраков и огромная угроза для Маторан с Мари Нуи. Он не только возглавляет армию крабов, но и сам, словно бульдозер, крушит всё, что встречается на его пути. Его любимым оружием всегда были гигантские клешни. Толстый панцирь делает его практически неуязвимым. Карапар, однако, чувствителен к электрическим разрядам.

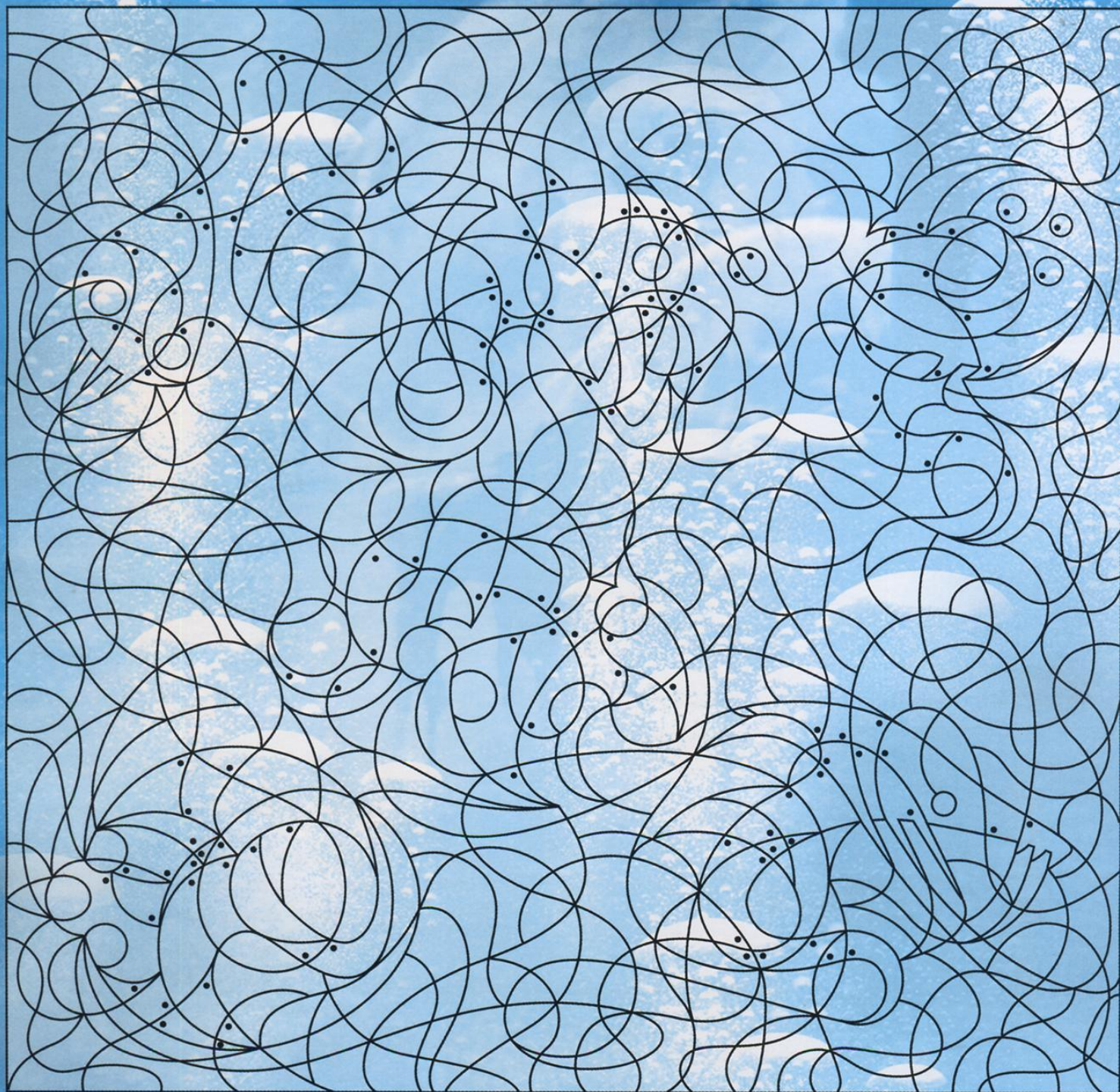


У каждого Баррака есть свой особенный опознавательный знак. Если ты закрасишь поля, обозначенные точками, то увидишь все эти знаки. Сможешь ли ты правильно соединить каждый знак с именем его хозяина?

ЭЛЕК

КАРАПАР

ТАКАДОКС

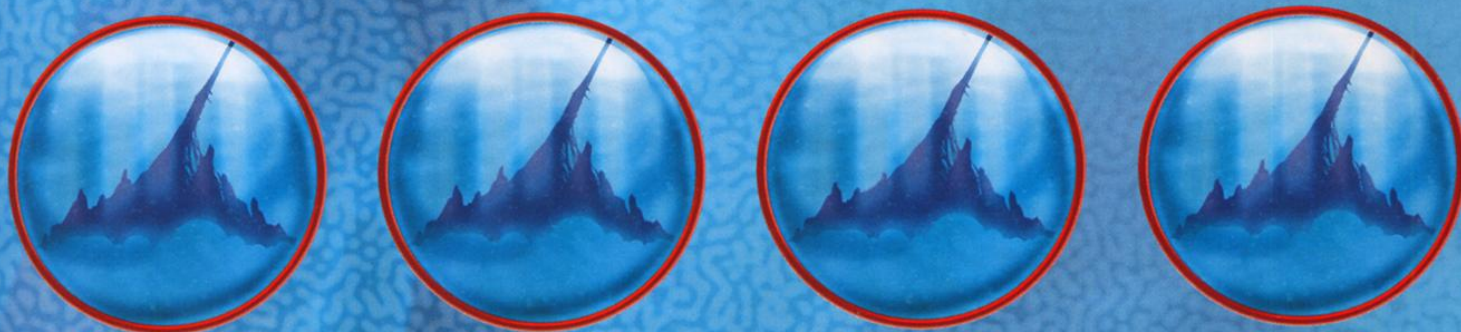
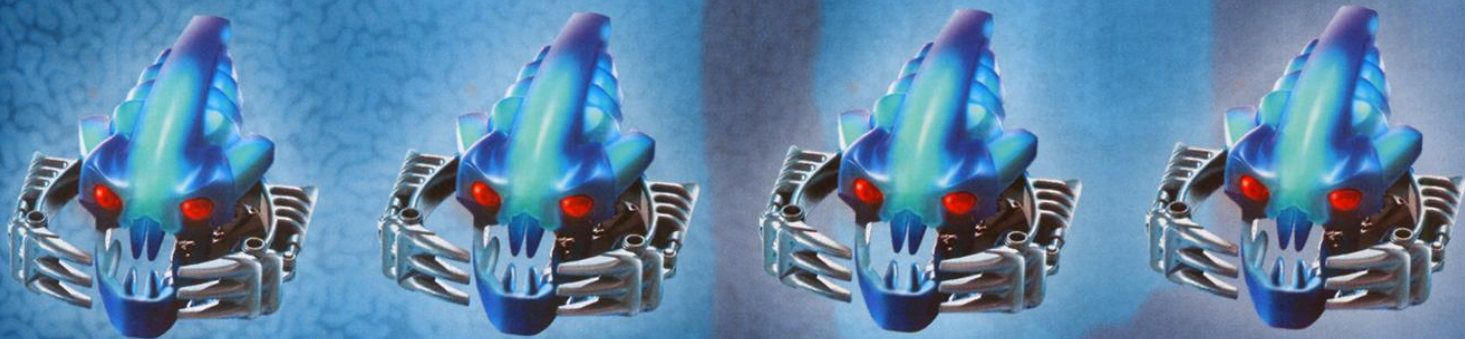


КАЛМА

ПРУДАК

МАНТАКС

В каждом ряду один из четырёх элементов немножечко отличается от остальных. Какой именно?



МАЛТАЖ



Когда я первый раз вошёл в сговор с Придаком, меня сослали в Шахту. В другой раз обитель Маторан уничтожила мой дом. Интересно, как Придак испортит мне жизнь на этот раз?

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Нелюдим, замкнут в себе, необычайно раздражительный.

СПОСОБНОСТИ

Щупальце на затылке проводит электрический ток. Мантакс предводительствует армией скатов.

СЛАБОСТЬ

Воздух для Мантакса — яд. Из-за того, что не общается с остальными, часто не знает, что происходит вокруг, и поэтому его легко обмануть.

ОРУЖИЕ

Огромные клешни. Шипы с парализующим ядом на голове. Кальмаромёт.

ВРАГ

Карапар. Его клешни мощнее, чем у Мантакса.

Днём охотится в низинных районах Мари Нуи. Ночью исчезает в зияющей бездне Морских Глубин.

МАНТАКС



Мантакс весьма таинственная фигура. Никто не знает, чем он занимается ночью в Морских Глубинах, а днём, после возвращения, он тут же зарывается в песок. Для проплывающих недалеко от него потенциальных жертв он практически невидим — из песка высовываются только глаза и ядовитые шипы. Хотя совместная деятельность с Придаком обычно выходит ему боком, тому всегда удаётся использовать Мантакса в своих целях.

Метательная установка на спине и ручное оружие — это обязательное вооружение каждого из Маторан. Помимо оружия им необходимы также хитрость и ясный ум — благодаря им Матораны научились избегать неравных схваток с Барраками. Давай-ка и ты потренируй свои серые клетки, реши sudoku!

Заполни сетку цифрами от 1 до 9 так, чтобы в каждой строке, каждом столбце и в каждом квадрате из 9-ти полей было только одно поле с данной цифрой.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | | 3 | 5 | 7 | | 2 | 8 |
| 8 | 9 | | 4 | | 6 | | | 1 |
| 7 | 5 | 2 | | 1 | 8 | 3 | | 4 |
| | | 1 | | | | 7 | 9 | |
| 3 | 7 | | 6 | 9 | 4 | | 8 | 2 |
| 9 | | 8 | 7 | | | 6 | | 5 |
| 2 | | | 8 | | 3 | | 5 | |
| 5 | 8 | 6 | | | 9 | 2 | | 7 |
| 4 | | 9 | 5 | 7 | | 8 | | 6 |



Без кислорода, который собирают Гидруки, поселения Маторан, выстроенные внутри воздушных пузырей, будут постепенно разрушаться, в результате чего их обитателям останется всё меньше места для жизни. Гидруки неутомимы и упорны, однако их задача очень трудна и опасна. Правда, любой неприятель должен считаться с тем, что Гидруки умело воспользуются своими зубами и метательными установками, защищая свою жизнь.

Присмотришься к трём изображениям Тулокса. Одно из них представлено в виде негатива и зеркального отражения одновременно. Какое из трёх?



PRIDAK



**Мои воины полны...
энтузиазма.
Берегитесь, Матораны,
ибо на собственной
шкуре убедитесь,
насколько велик может
быть их энтузиазм.**

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Исключительная сообразительность и необузданный темперамент. Самый высокомерный, наглый и гордый среди Барраков.

ОРУЖИЕ

Ножи — острые, как акулы зубы. Кальмаромёт.

Охотничий район Придака — это необычайно опасные окрестности Соляных Столбов в холодной южной части Шахты.

СПОСОБНОСТИ

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

СЛАБОСТЬ

Забывает, что остальные Барраки не являются его слугами, хотя часто именно так к ним относится. Не может дышать воздухом.

ВРАГ

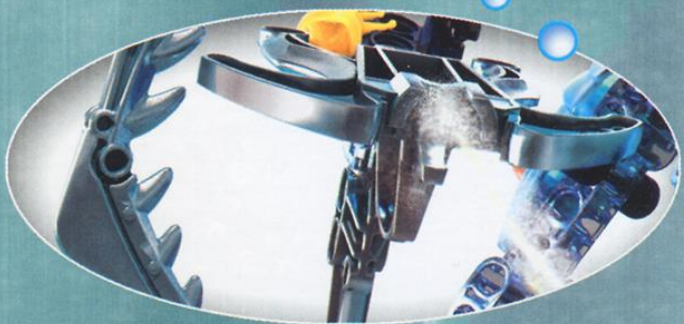
Единственная потенциальная угроза для Придака — это Элек, способный поражать электрическим током.

ПРИДАК



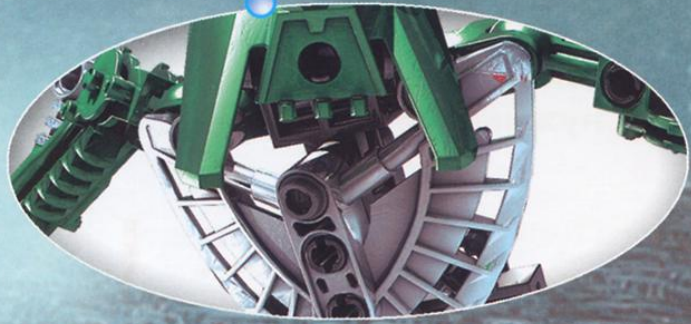
Идеально обтекаемые формы тела характерная черта существа, созданного для жизни в воде. Именно таким и является Придак. Необычайно быстрый и опасный — любит тихо кружить над своей жертвой, чтобы потом внезапно нанести молниеносный удар. Тот факт, что никто не представляет для него большой угрозы, делает его некоронованным королём Шахты.



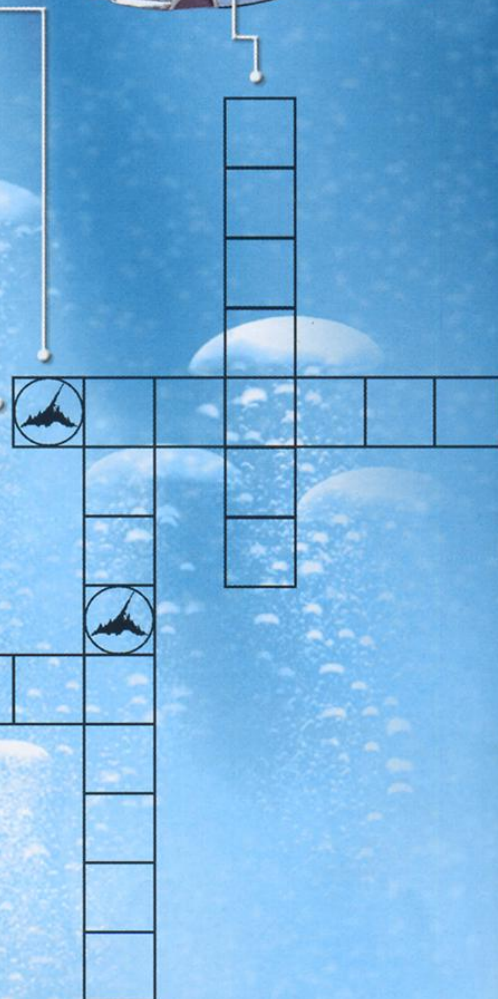


Мрачные воды в районе Шахты имеют мутагенные свойства. Те существа, которые не имеют к этому иммунитета, могут с течением времени измениться до неузнаваемости. Они тогда приобретают совершенно иной внешний вид, меняют цвет и, что хуже всего, утрачивают способность дышать воздухом.

Сможешь ли ты распознать персонажей, фрагменты которых видны в воздушных пузырях?



Затерянный в водной пучине остров, его обитатели, ведущие борьбу за существование, герои, враги...



Впиши названия и имена в нужные места кроссворда.

Убедись, хорошо ли ты изучил подводный мир BIONICLE. Знаешь ли ты, какое из приведённых ниже утверждений правдиво, а какое — ложно? Если ты внимательно прочитал эту книжку, то наверняка найдёшь ответ на каждый вопрос.



ПРАВДА ЛОЖЬ

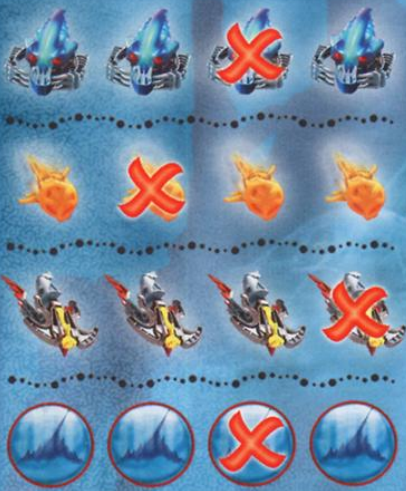
1. Матораны на Мари Нуи ведут беззаботную жизнь. ПРАВДА ЛОЖЬ
2. Барраки были друзьями Великого Духа Мата Нуи. ПРАВДА ЛОЖЬ
3. Такадокс гипнотизирует своих жертв. ПРАВДА ЛОЖЬ
4. Элек может бить электротоком. ПРАВДА ЛОЖЬ
5. В результате неожиданного катаклизма остров Войя Нуи опустился на дно океана. ПРАВДА ЛОЖЬ
6. Гидруки представляют для Маторан наибольшую угрозу. ПРАВДА ЛОЖЬ
7. Селения Маторан требуют постоянных поставок кислорода. ПРАВДА ЛОЖЬ
8. Мантакс — единственный член Лиги Шести Королевств, всегда обитавший в подводном мире. ПРАВДА ЛОЖЬ
9. Калма ослеп на один глаз в битве с Придаком. ПРАВДА ЛОЖЬ
10. Безопасное время для Маторан начинается в полночь. ПРАВДА ЛОЖЬ
11. Воды в районе Шахты имеют мутагенные свойства. ПРАВДА ЛОЖЬ
12. Маска Жизни находится теперь в подводном мире. ПРАВДА ЛОЖЬ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| С | Р | Е | Д | И | Р | А | З | Н | Ы | Х | В |
| Е | Щ | Й | К | О | Т | О | Р | Ы | Е | У | |
| П | А | Л | И | Н | А | М | А | Р | И | Н | У |
| И | Е | С | Т | Ь | Б | Е | С | Ц | Е | Н | Н |
| А | Я | М | А | С | К | А | Ж | И | З | Н | И |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|--|--|--|--|--|
| Д | | | | | | | | | | | |
| Е | | | | | | | | | | | |
| Ф | | | | | | | | | | | |
| И | | | | | | | | | | | |
| Т | У | Л | О | К | С | | | | | | |
| О | | | | | | | | | | | |
| А | | | | | | | | | | | |
| А | | | | | | | | | | | |
| М | А | Р | И | Н | У | И | | | | | |
| О | | | | | | | | | | | |
| Р | | | | | | | | | | | |
| М | А | К | У | Т | А | | | | | | |
| К | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 6 | 4 | 3 | 5 | 7 | 9 | 2 | 8 |
| 8 | 9 | 3 | 4 | 2 | 6 | 5 | 7 | 1 |
| 7 | 5 | 2 | 9 | 1 | 8 | 3 | 6 | 4 |
| 6 | 4 | 1 | 2 | 8 | 5 | 7 | 9 | 3 |
| 3 | 7 | 5 | 6 | 9 | 4 | 1 | 8 | 2 |
| 9 | 2 | 8 | 7 | 3 | 1 | 6 | 4 | 5 |
| 2 | 1 | 7 | 8 | 6 | 3 | 4 | 5 | 9 |
| 5 | 8 | 6 | 1 | 4 | 9 | 2 | 3 | 7 |
| 4 | 3 | 9 | 5 | 7 | 2 | 8 | 1 | 6 |

Стр. 28-29. 1 – КАЛМА, 2 – ТАКАДОКС, 3 – ЭЛЕК, 4 – МАНТАКС,
5 – ПРИДАК, 6 – КАРАПАР, 7 – ДЕКАР, 8 – МАКУТА,
9 – МОРАК, 10 – ДЕФИЛАК, 11 – ТУЛОКС.



Стр. 4. В ПОДВОДНОМ МИРЕ
ПОЛНОЙ ТЕМНОТЫ ПРАВЯТ
БАРРАКИ



Стр.25. В



ЭЛЕК

СИЛА: 10/20
ЛОВКОСТЬ: 12/20
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 9/20
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: 10/20

Поведением Элека в основном управляют эмоции. В этом он уступает только Придаку. Его ненависть к Маторанам даже сильнее желания убежать из Пучины. Все его решения — и разумные, и неправильные — способны ослабить союз с другими Барраками.

ОРУЖИЕ: Кальмаромёт. Когти.
СПОСОБНОСТИ: С помощью своих шипов может генерировать парализующий электрический импульс.
СЛАБОСТЬ: Просто ослеплён ненавистью к Маторанам.

© LEGO

КАЛМА

СИЛА: 10/20
ЛОВКОСТЬ: 12/20
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 9/20
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: 10/20

Калма холоден как лёд. Он не способен дружить, вызывать чувства. Ему чужды любые сильные эмоции. Калму интересует только личный успех во всём, а на остальных ему наплевать. Жестокость, с которой он относится к маленьким кальмарчикам, — это лишь малая доля того, на что он способен.

ОРУЖИЕ: Кальмаромёт. Длинное и мощное шупальце с присосками.
СПОСОБНОСТИ: Благодаря шупальцам на затылке может чувствовать малейшее движение за своей спиной. Изменяет цвет.
СЛАБОСТЬ: Никому не доверяет, и никто не доверяет ему.

© LEGO

КАРАПАР

СИЛА: 14/20
ЛОВКОСТЬ: 8/20
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 14/20
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: 8/20

Когда-то Карапар был гораздо умнее, однако подвергаясь в течение ряда веков гипнозу Такадокса, утратил многие из давних навыков. Несмотря на это Карапар продолжает верить, что совместная деятельность с Такадоксом может себя оправдать — если вдруг произойдёт что-то ужасное, то Такадокс найдёт способ спасти им жизнь.

ОРУЖИЕ: Огромные клешни. Кальмаромёт.
СПОСОБНОСТИ: Колоссальная физическая сила.
СЛАБОСТЬ: Легко подвергается гипнозу Такадокса.

© LEGO

МАНТАКС

СИЛА: 11/20
ЛОВКОСТЬ: 10/20
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 12/20
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: 10/20

Мантакс самый недружелюбный из Барраков. Несмотря на целые века, проведённые рядом, другие его практически не знают и не понимают, однако уважают за отвагу и умение сражаться. Оправдается ли такая их стратегия?

ОРУЖИЕ: Огромные клешни. Кальмаромёт. Ядовитые шипы на голове.
СПОСОБНОСТИ: Парализующий яд в шипах на голове. Шупальце на затылке производит электрический ток.
СЛАБОСТЬ: Сторонясь всех остальных, он плохо знает, что вокруг происходит, и поэтому его можно обмануть.

© LEGO

ПРИДАК

СИЛА: 13/20
ЛОВКОСТЬ: 13/20
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 12/20
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: 11/20

Взгляды Придака очень просты — любой должен уступить ему дорогу, иначе Придак с ним расправится. Себя он считает врождённым лидером, которому принадлежит власть над всеми остальными. Поэтому всё, что он делает, чтобы удержать власть в своих руках, он считает совершенно справедливым и оправданным... невзирая на то, как при этом чувствуют себя другие.

ОРУЖИЕ: Острые, как акулы зубы, ножи. Кальмаромёт.
СПОСОБНОСТИ: Исключительно быстрый и сильный.
СЛАБОСТЬ: Считает остальных Барраков своими прислужниками, что тем, конечно, не сильно нравится.

© LEGO

ТАКАДОКС

СИЛА: 9/20
ЛОВКОСТЬ: 9/20
ВЫНОСЛИВОСТЬ: 10/20
СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ: 13/20

Чрезвычайно умный и хитрый интриган. Всегда найдёт способ получить преимущество перед врагами, да и перед приятелями тоже. Наиболее способный стратег среди всех Барраков. Считает, что жизнь — это игра, в которой все остальные — его пешки.

ОРУЖИЕ: Кальмаромёт. Длинные острые ножи.
СПОСОБНОСТИ: Уникальные гипнотические способности.
СЛАБОСТЬ: Излишне самоуверен. Слишком сильно полагается на других при реализации своих коварных замыслов.

© LEGO

Каковы они, эти Барраки? Кого ненавидит Элек? Какое оружие Такадокса — самое мощное?

Ответы на эти вопросы, а также много другой ценной информации о Барраках всегда будут у тебя под рукой, если ты вырежешь из обложки коллекционные карточки. Ищи очередные карточки в новых книжках из серии BIONICLE®. Собери коллекцию уникальных карточек с героями удивительного подводного мира BIONICLE!



ТАКАДОХ



РЯДОК



МАНТАК



САРАРАН



КАЛМАН



ЭЛЕК



КОЛЛЕКЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ



ЭГМОНТ

ISBN 978-5-9539-2722-2



9 785953 927222

Воины Барраки I. Развивающая книжка с плакатом и карточками.

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-3).

Перевод с польского: А. Кочаров

Редактор: Е. Токарева

ЗАО «Эгмонт Россия Лтд.».

119048, Москва, ул. Усачёва, д.22.

Тираж 10 000 экз.

Издательский номер 0288-08

ISBN 978-5-9539-2722-2

Произведено в Польше

Товар сертифицирован

Для чтения взрослыми детям

shop.top-kniga.ru Ц. 155 р.

РазвивКн(Эгмонт) Bionicle Воины Барраки 1 (+плакат, путеводитель, карточки)

23.07.2008

МОСКВИЧ

S9-1543993



9 276431 400127

1.2.4.0.1 ДЛ_Д_0_1

