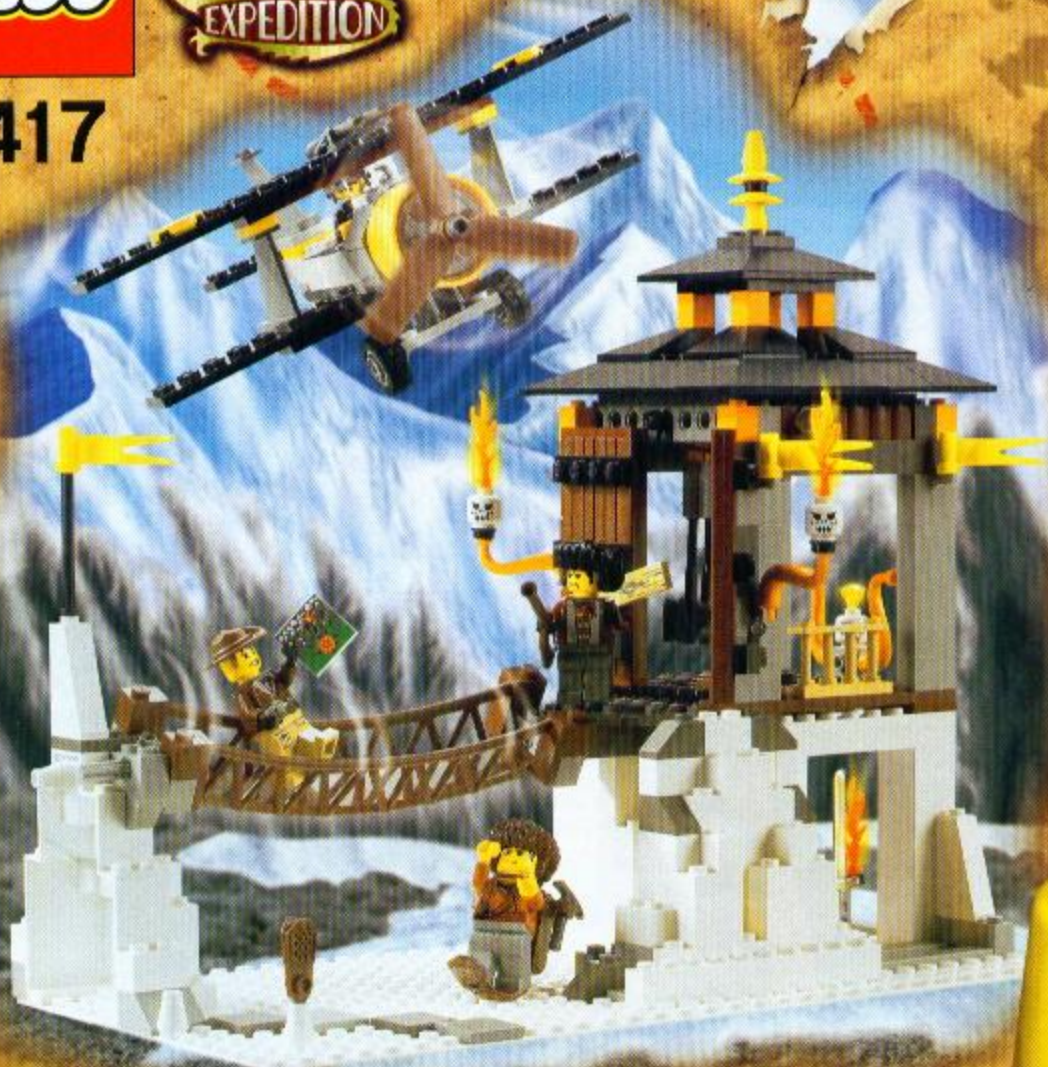


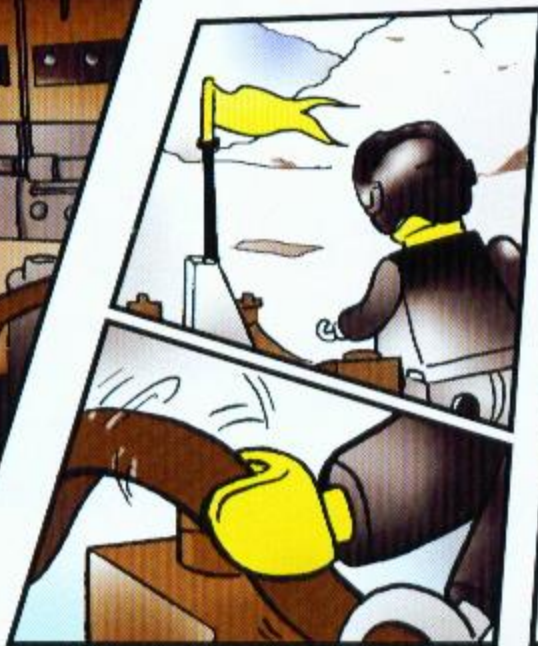
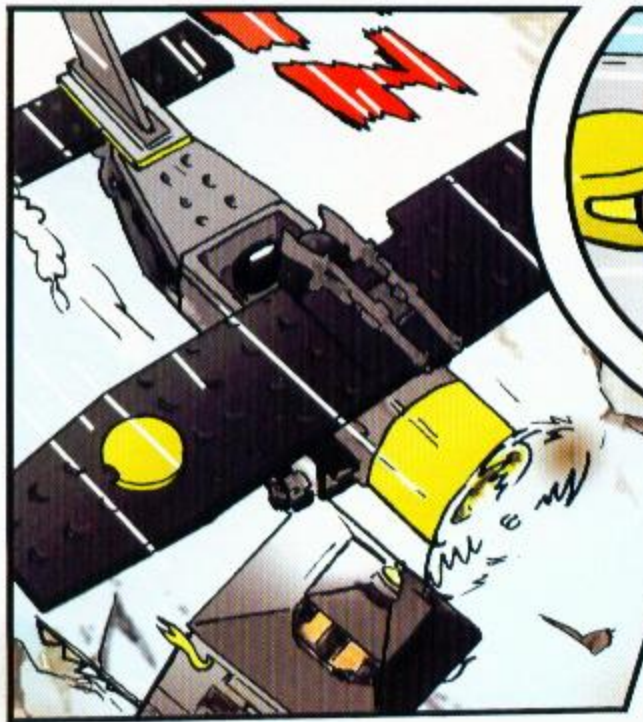
LEGO

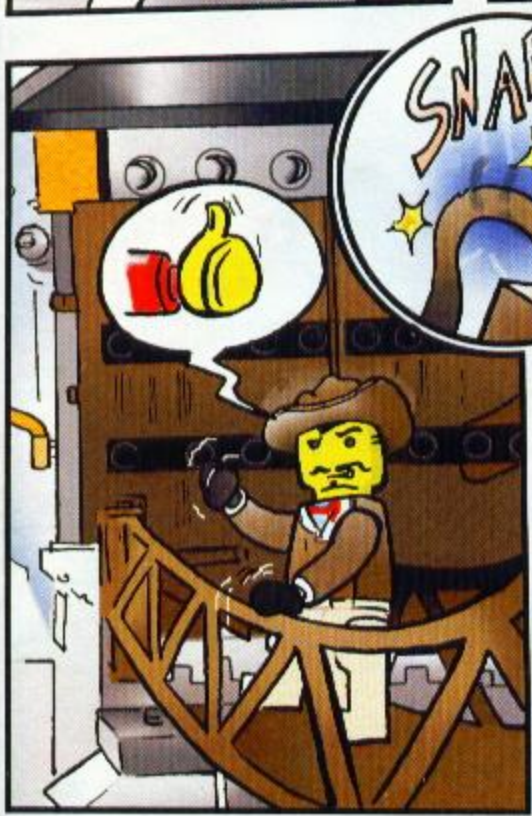
**ORIENT
EXPEDITION**

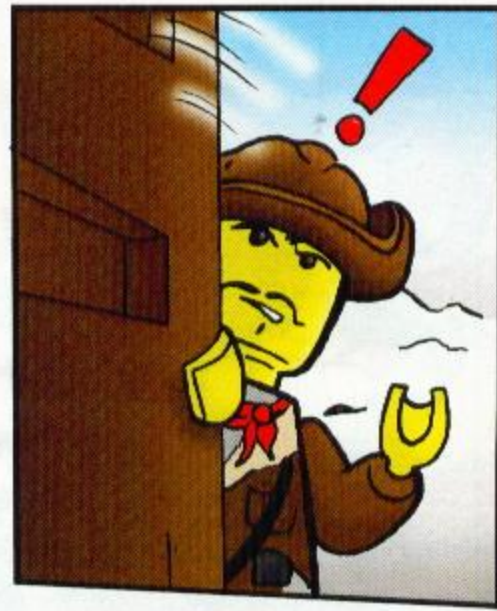
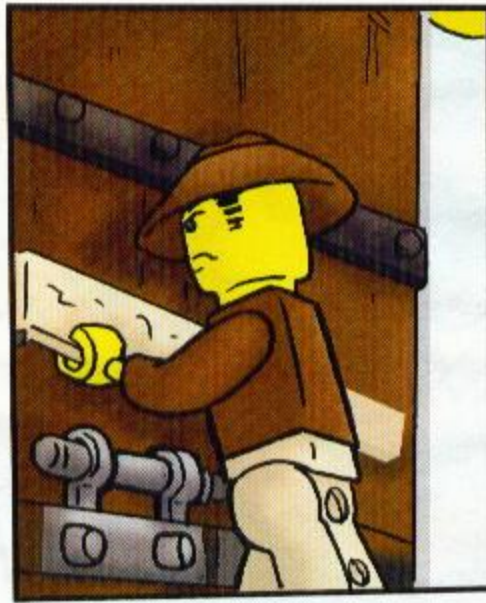
7417

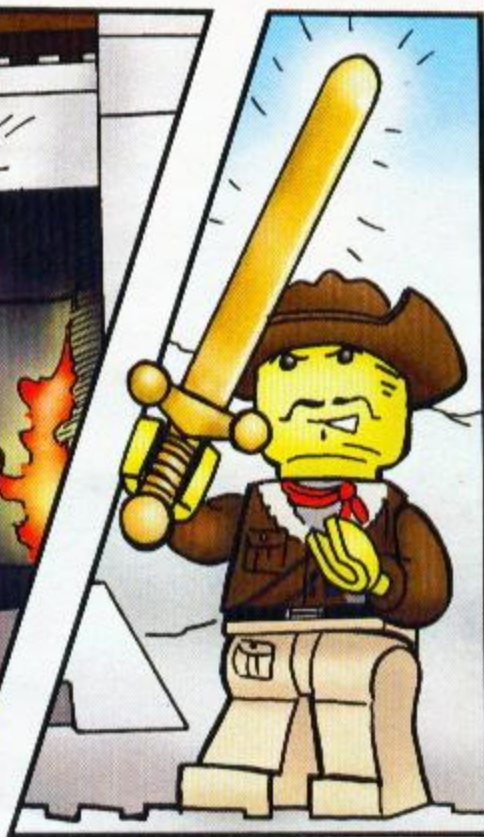


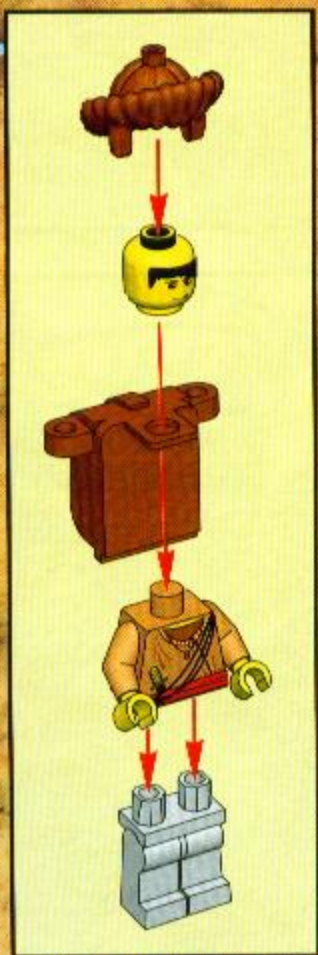
4201440

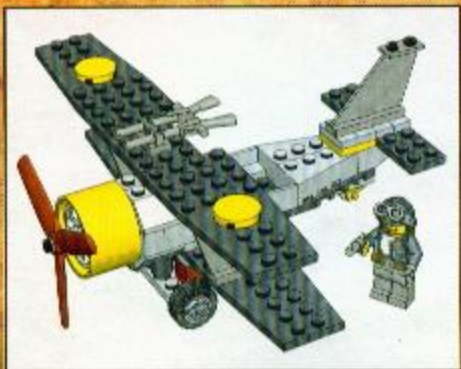




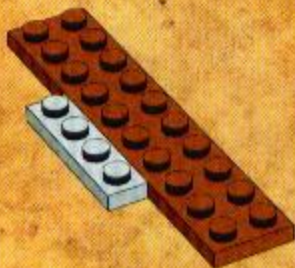




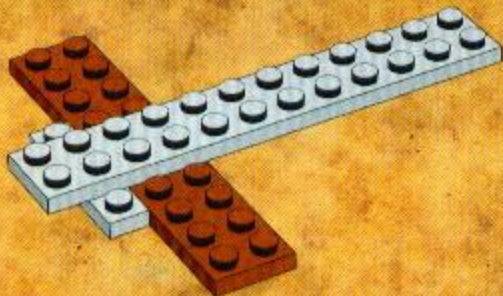




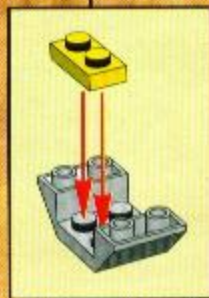
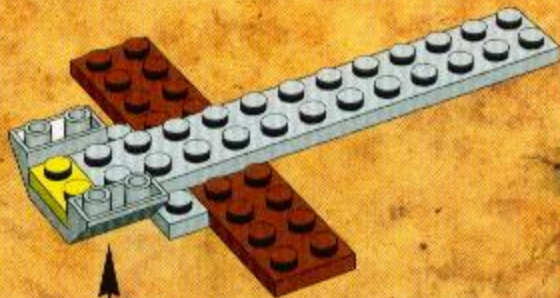
1



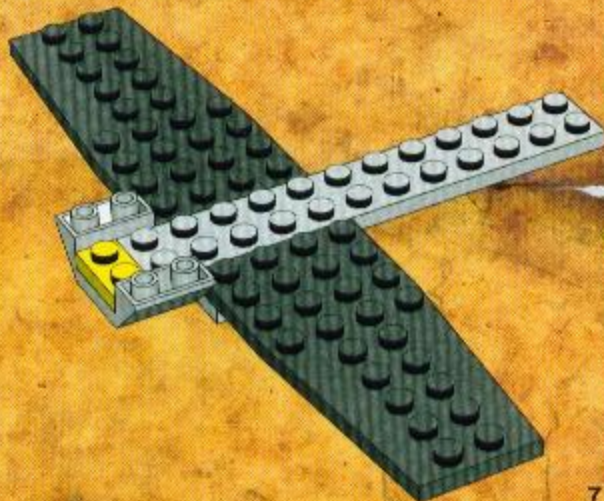
2



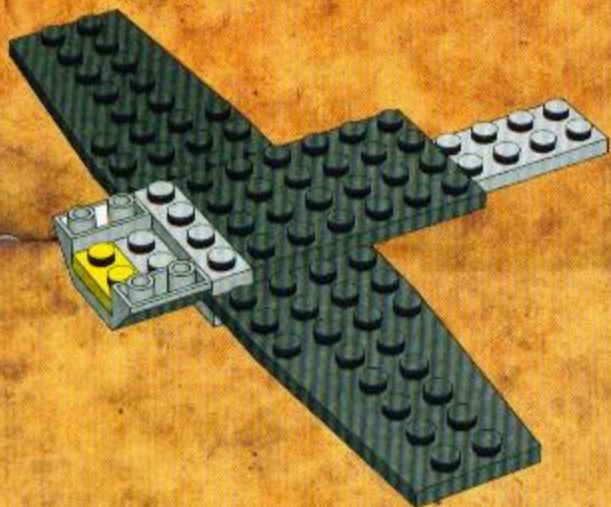
3



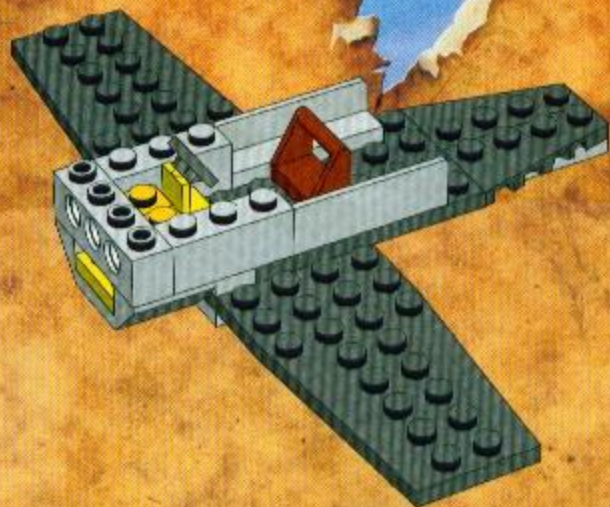
4



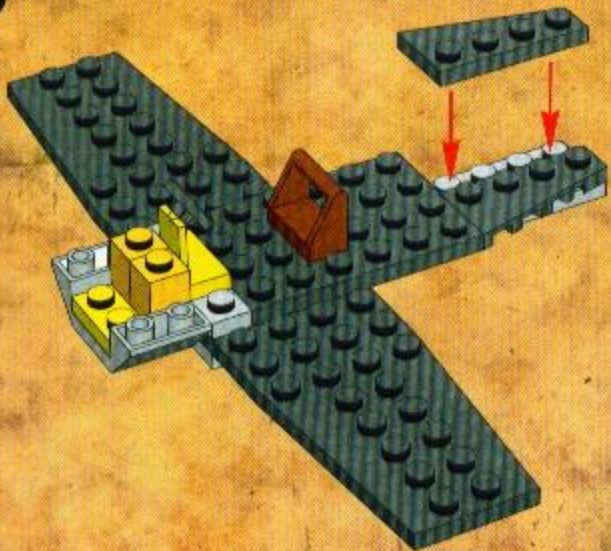
5



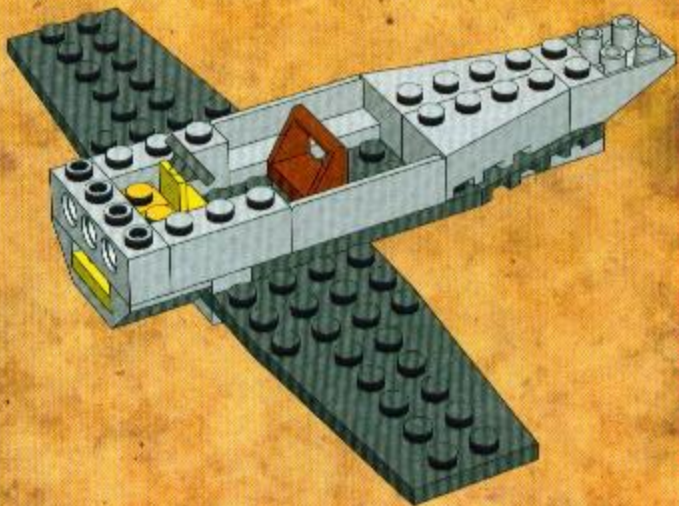
7



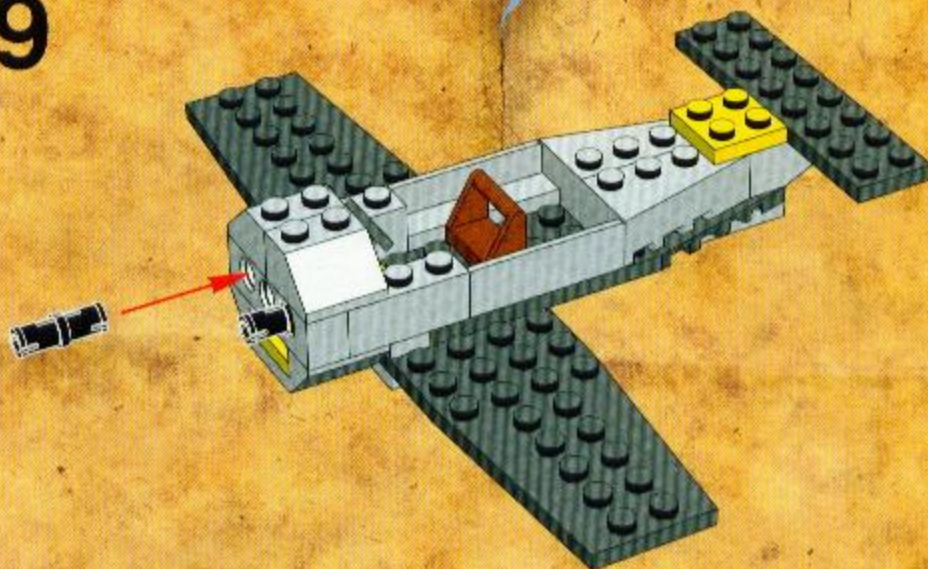
6



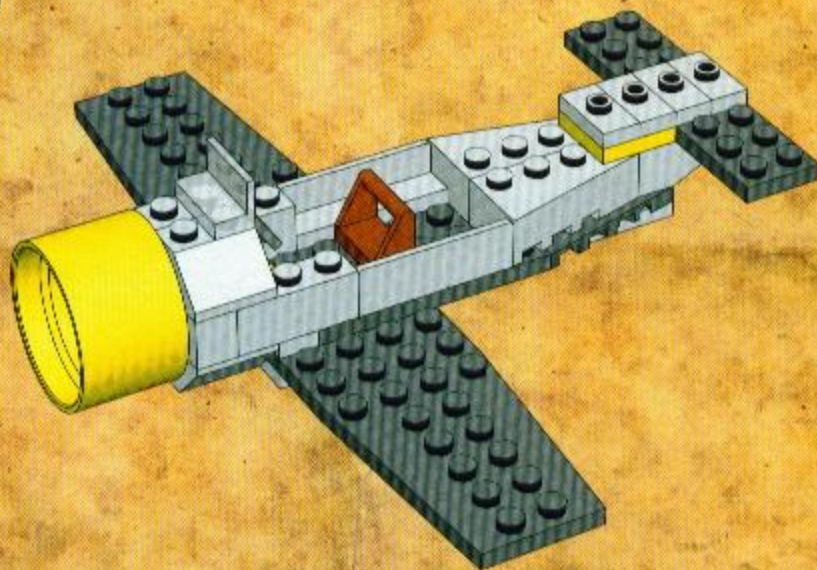
8



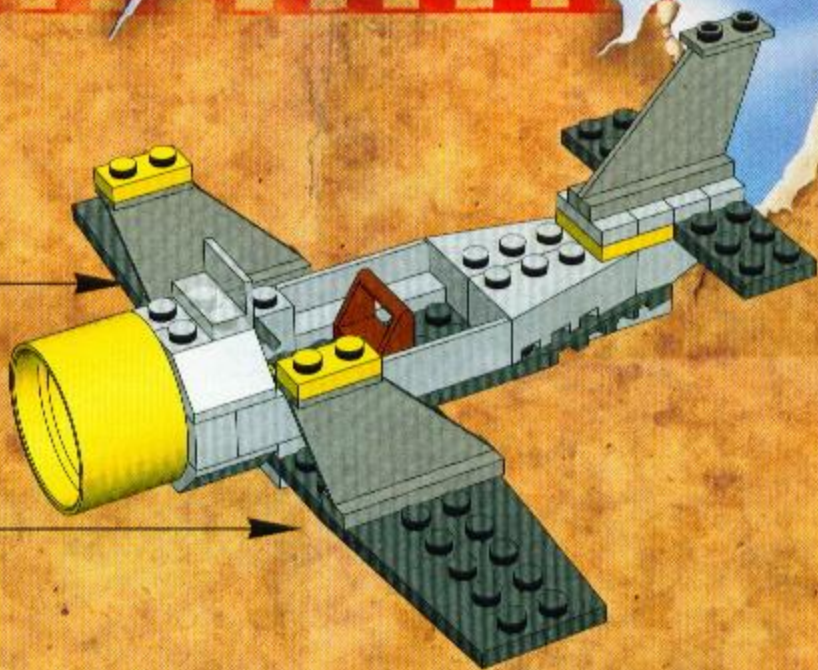
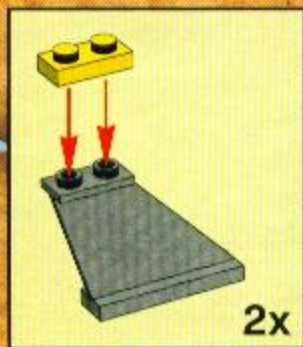
9



10



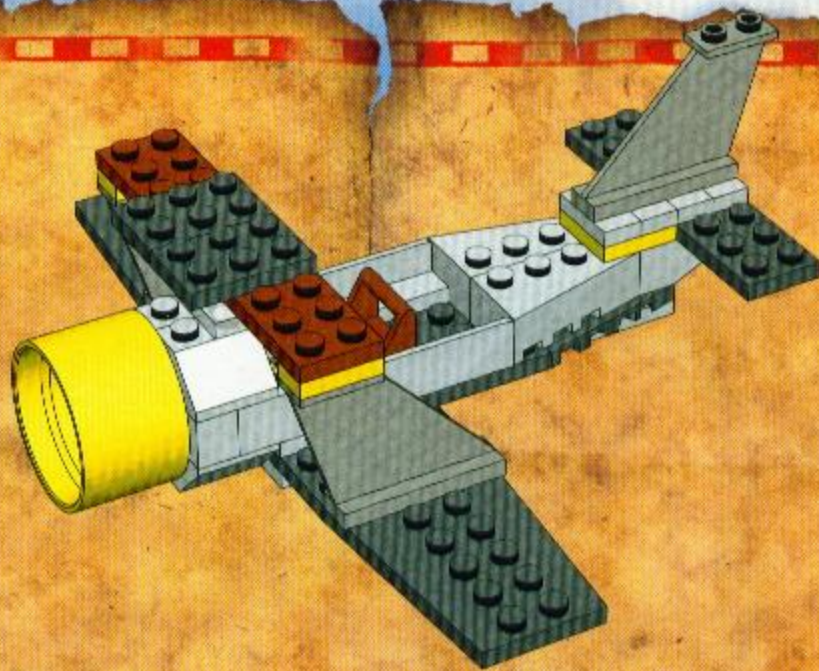
11



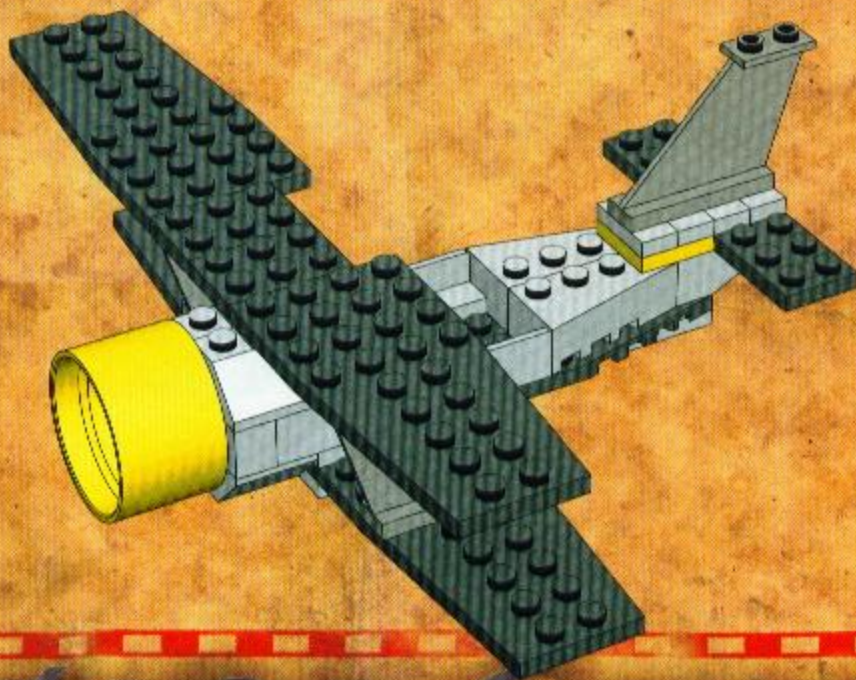
12



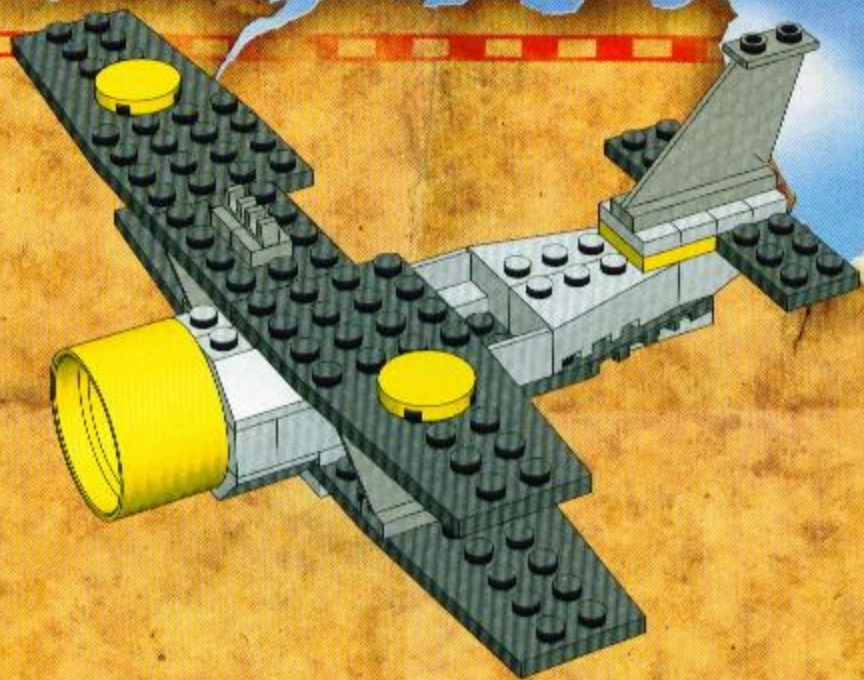
13



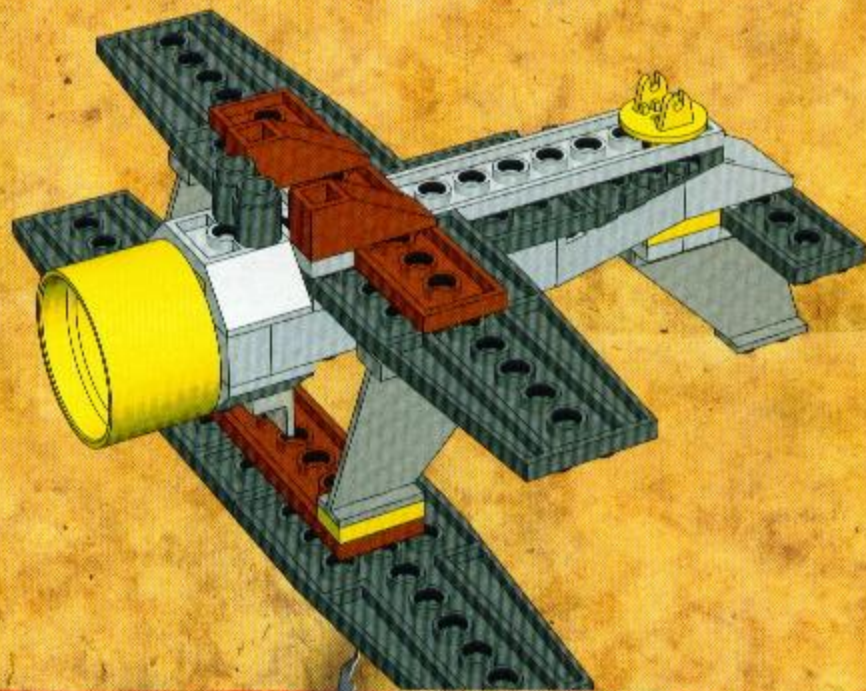
14



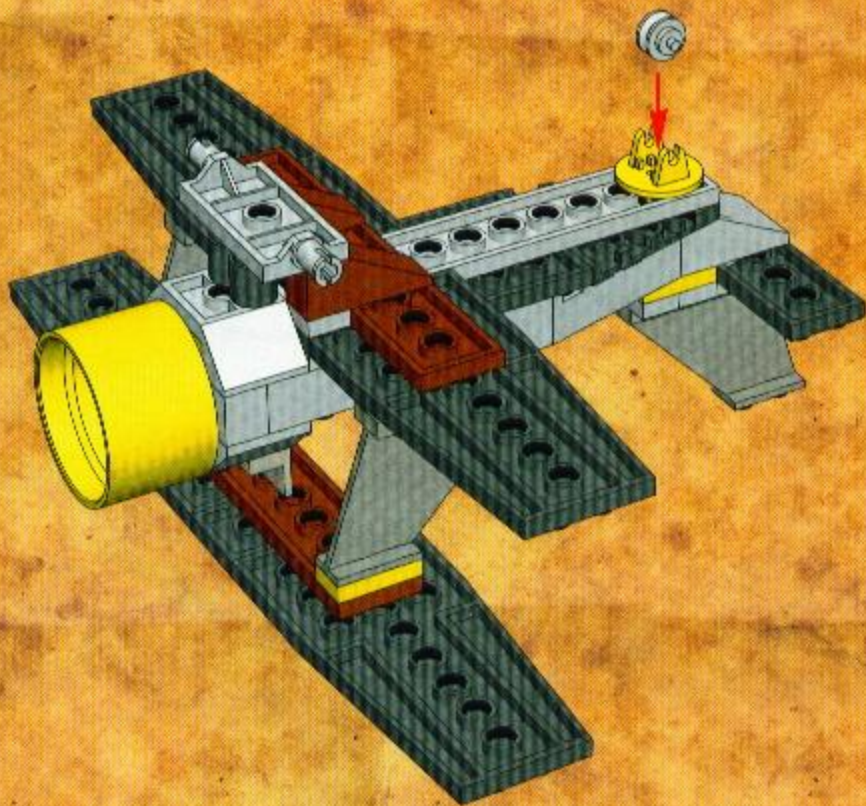
15



16



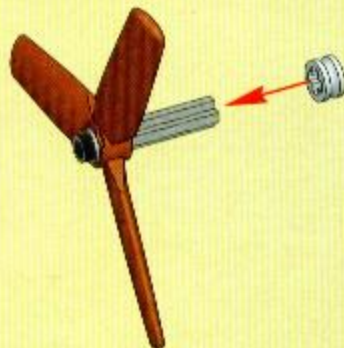
17



1



2



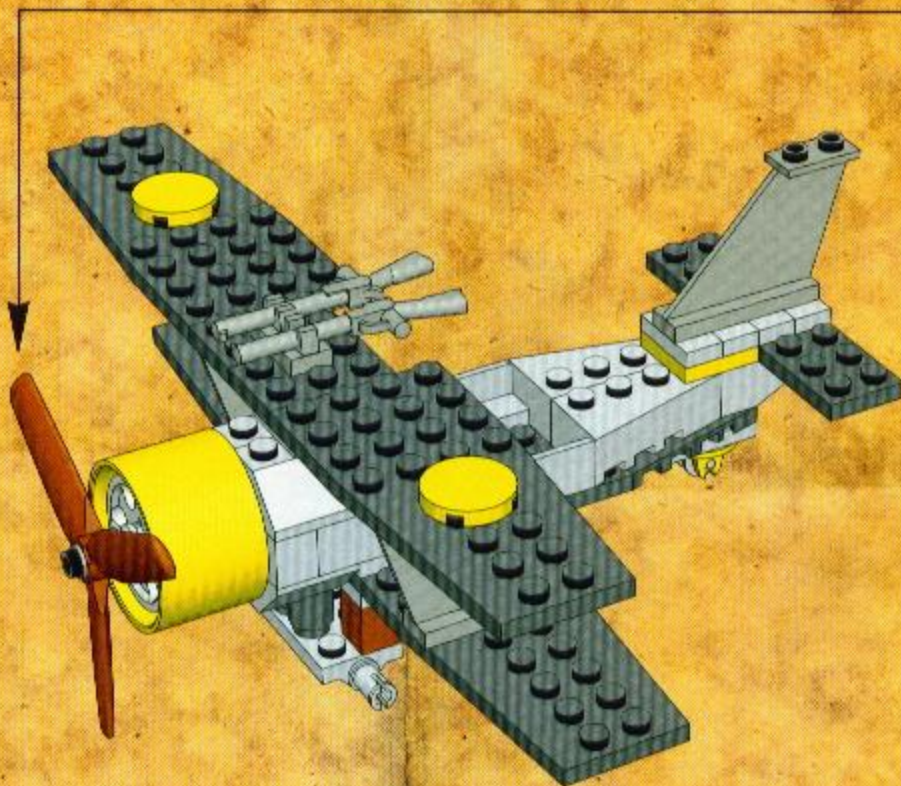
3



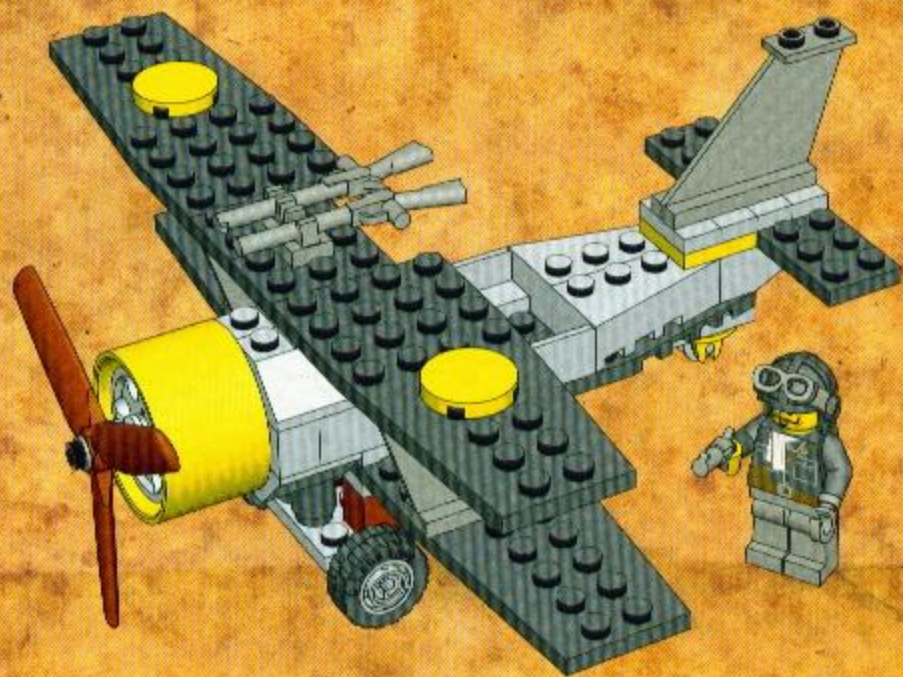
4



18

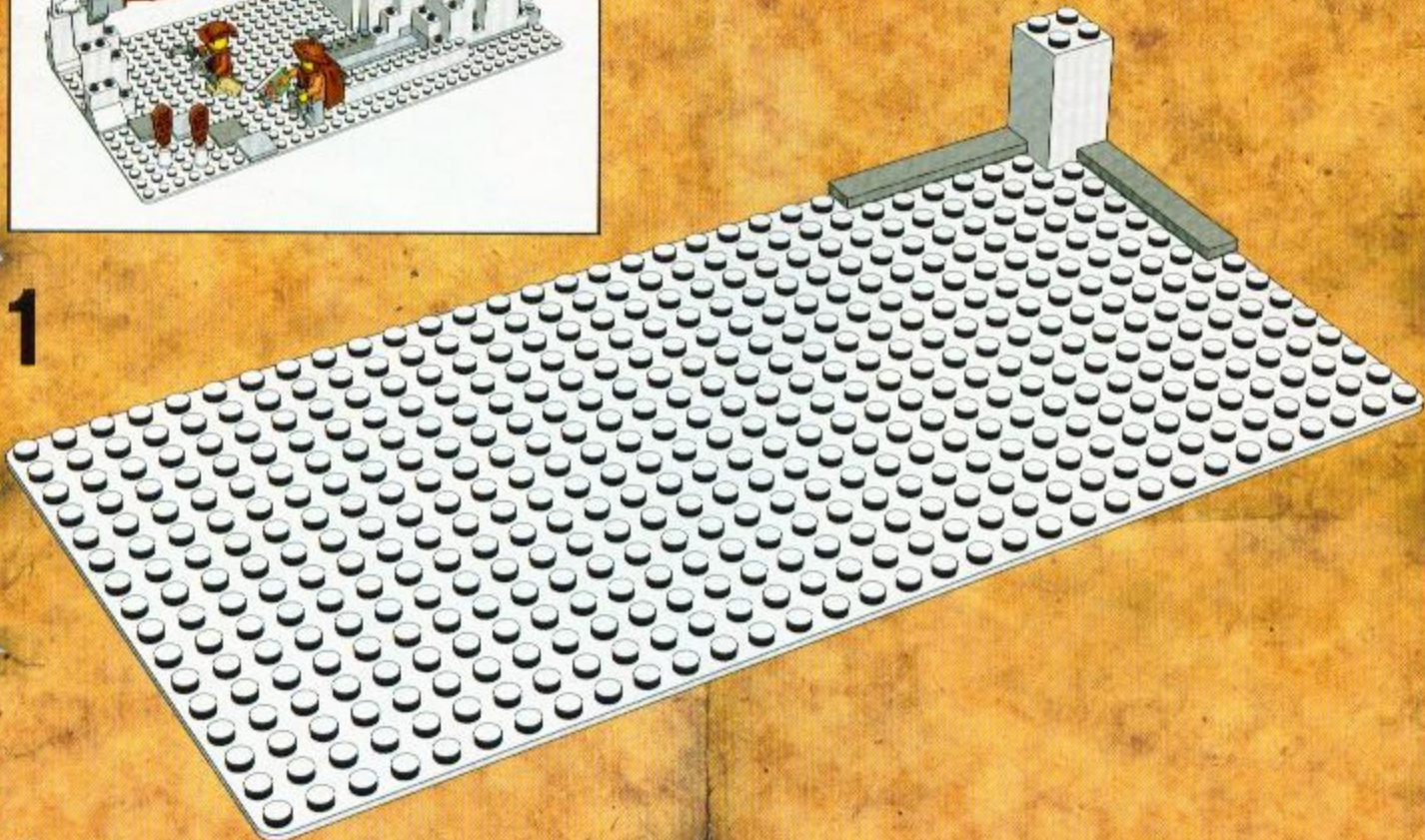


19

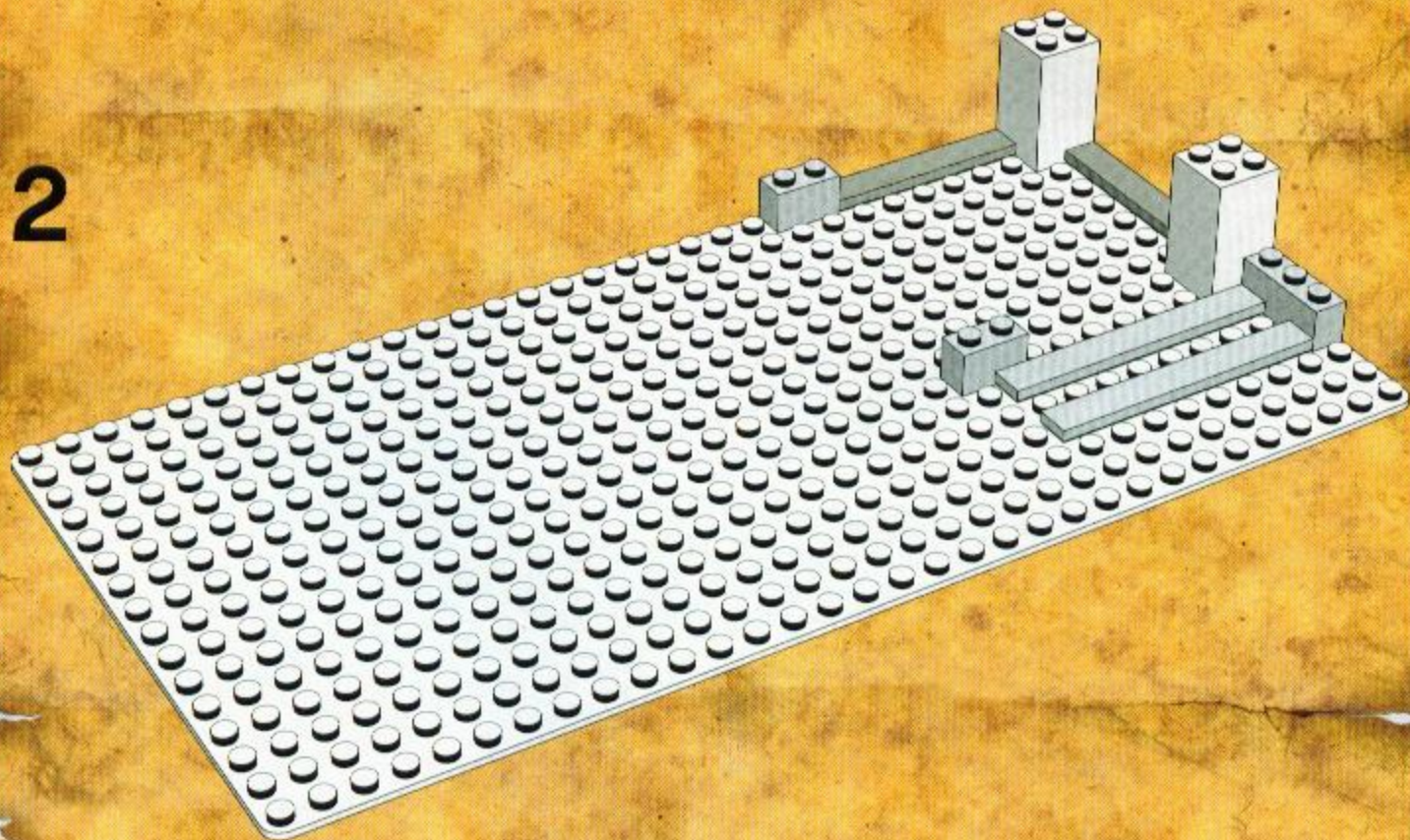




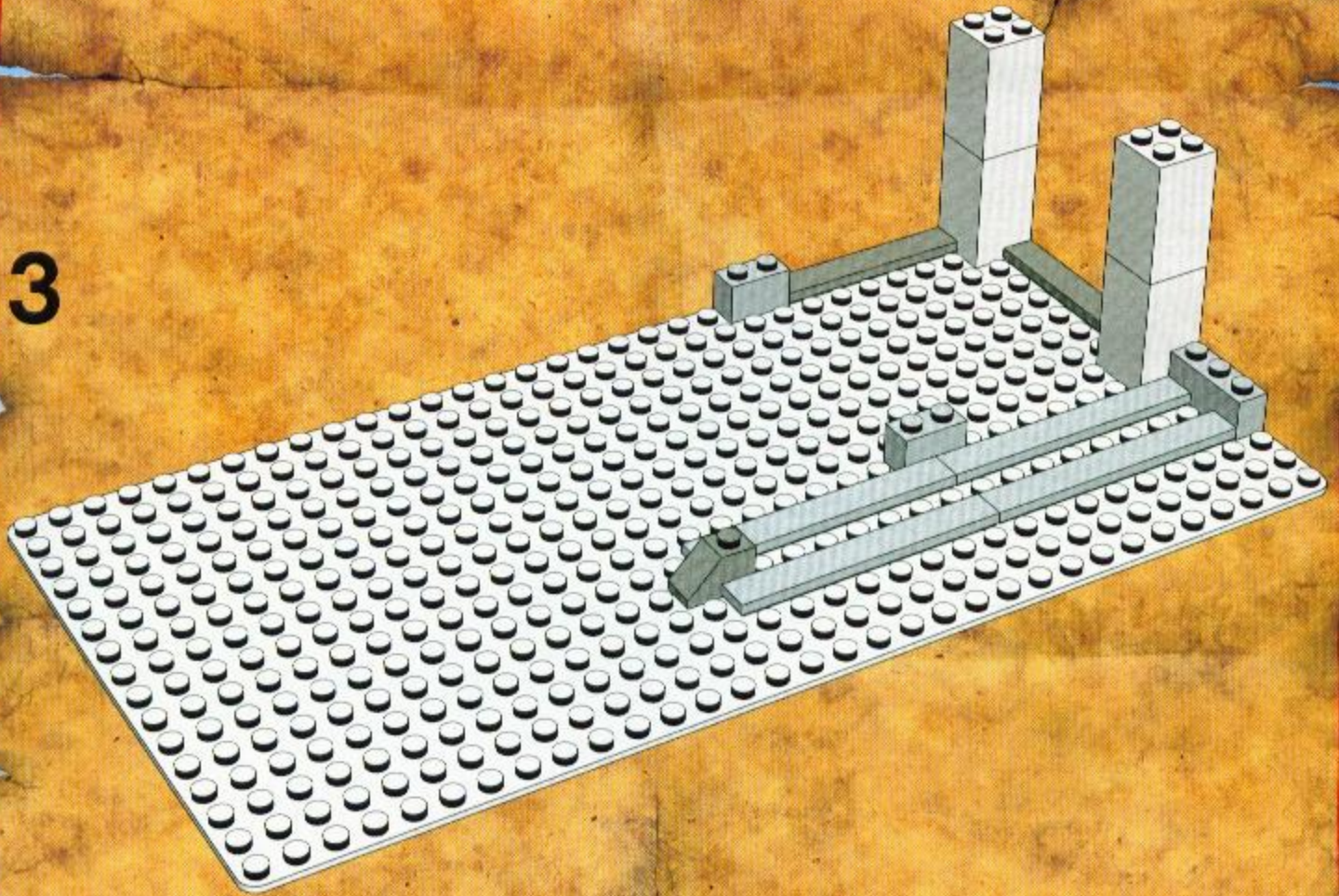
1

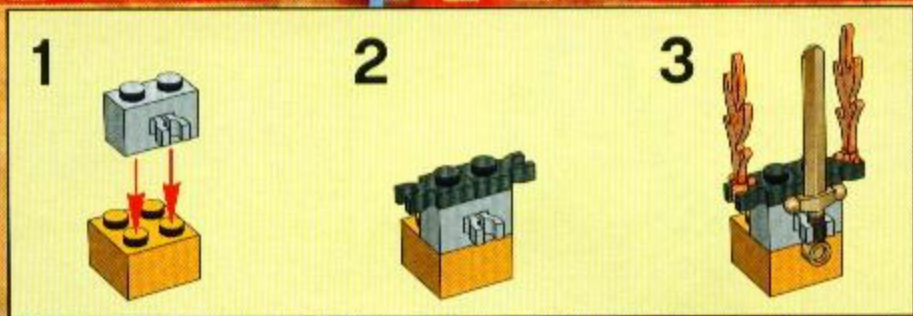


2

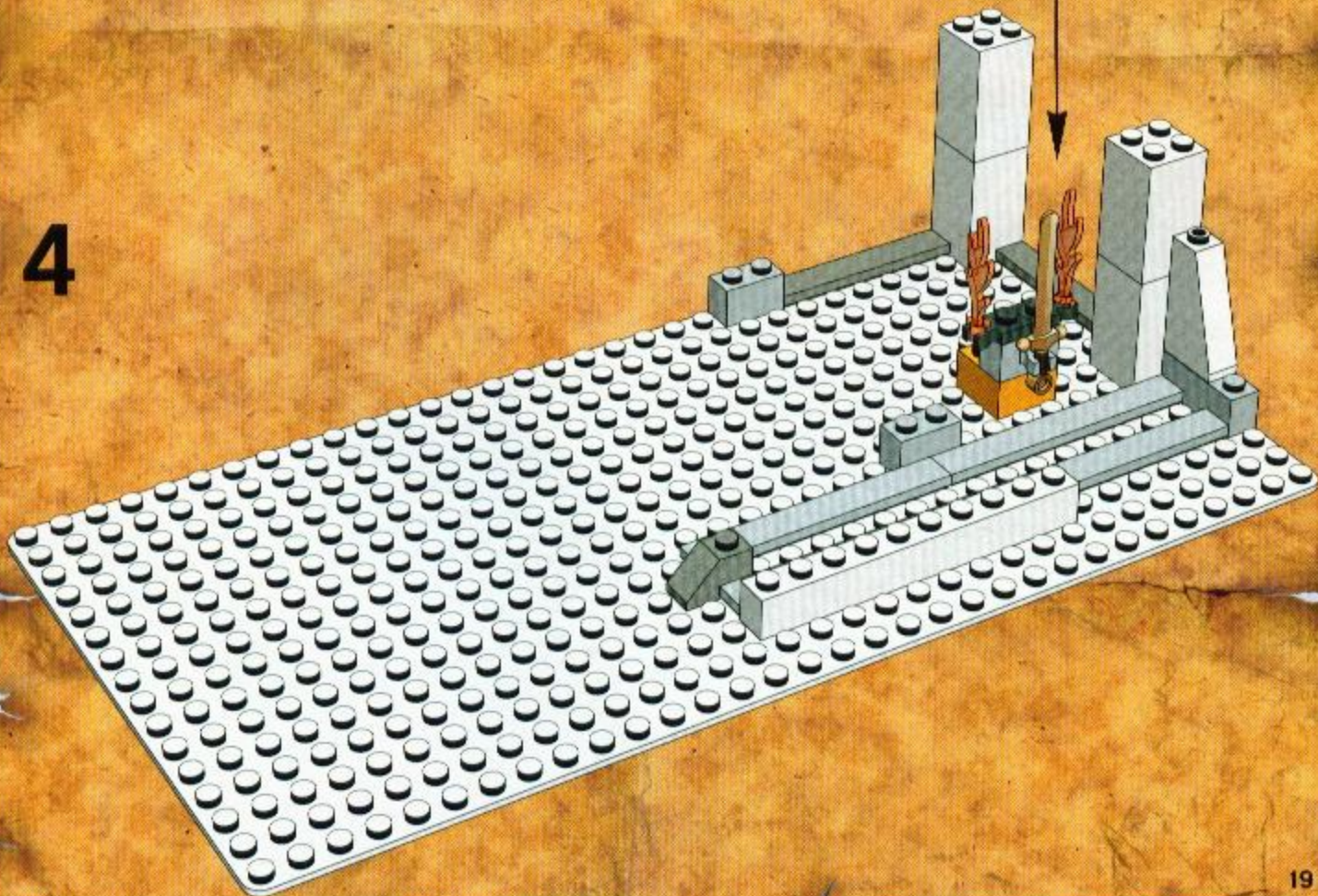


3

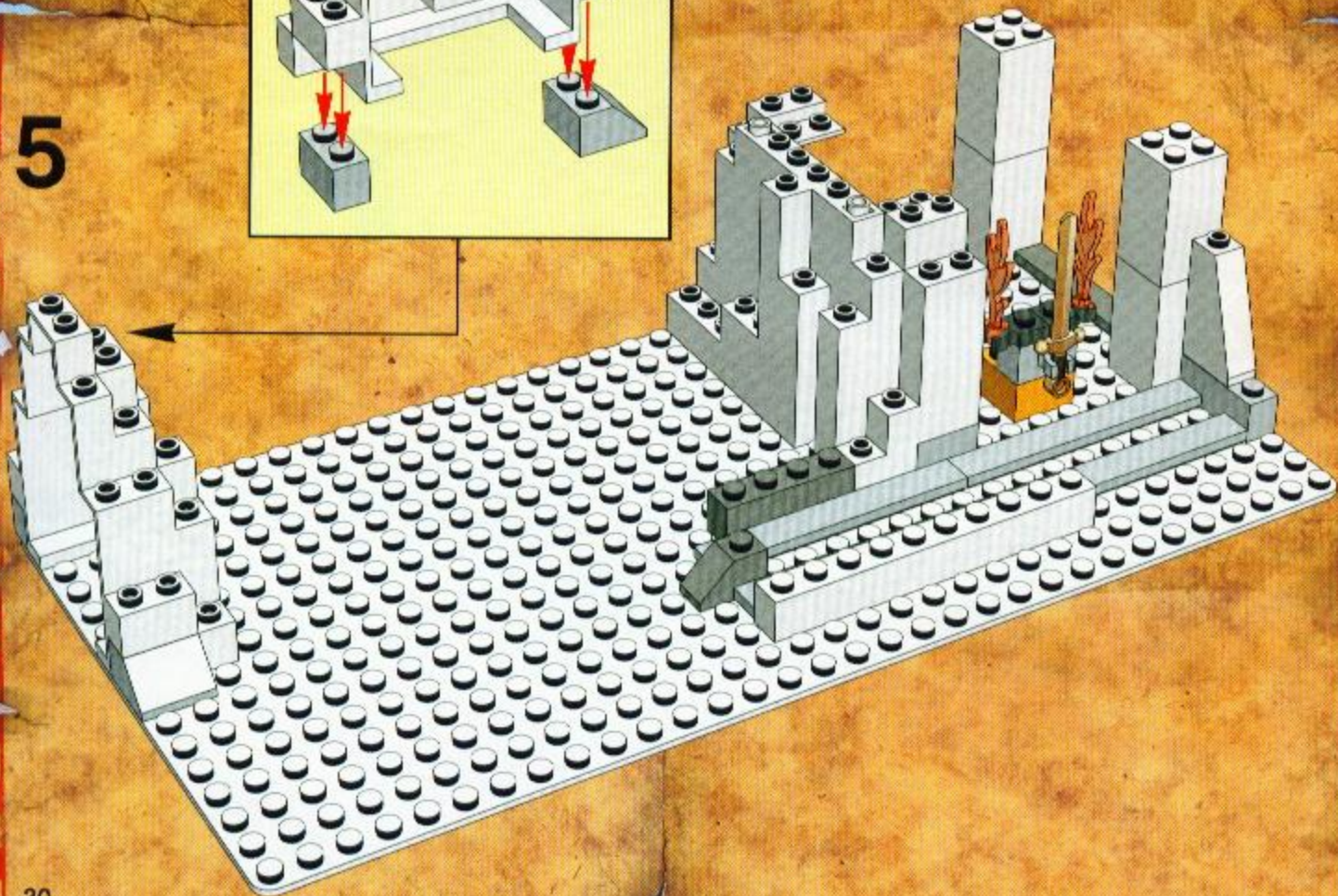
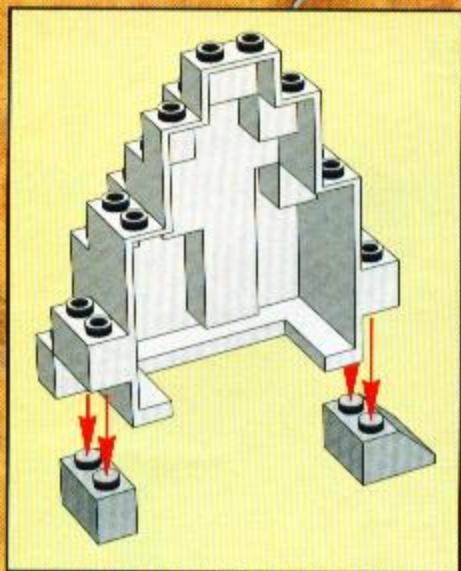




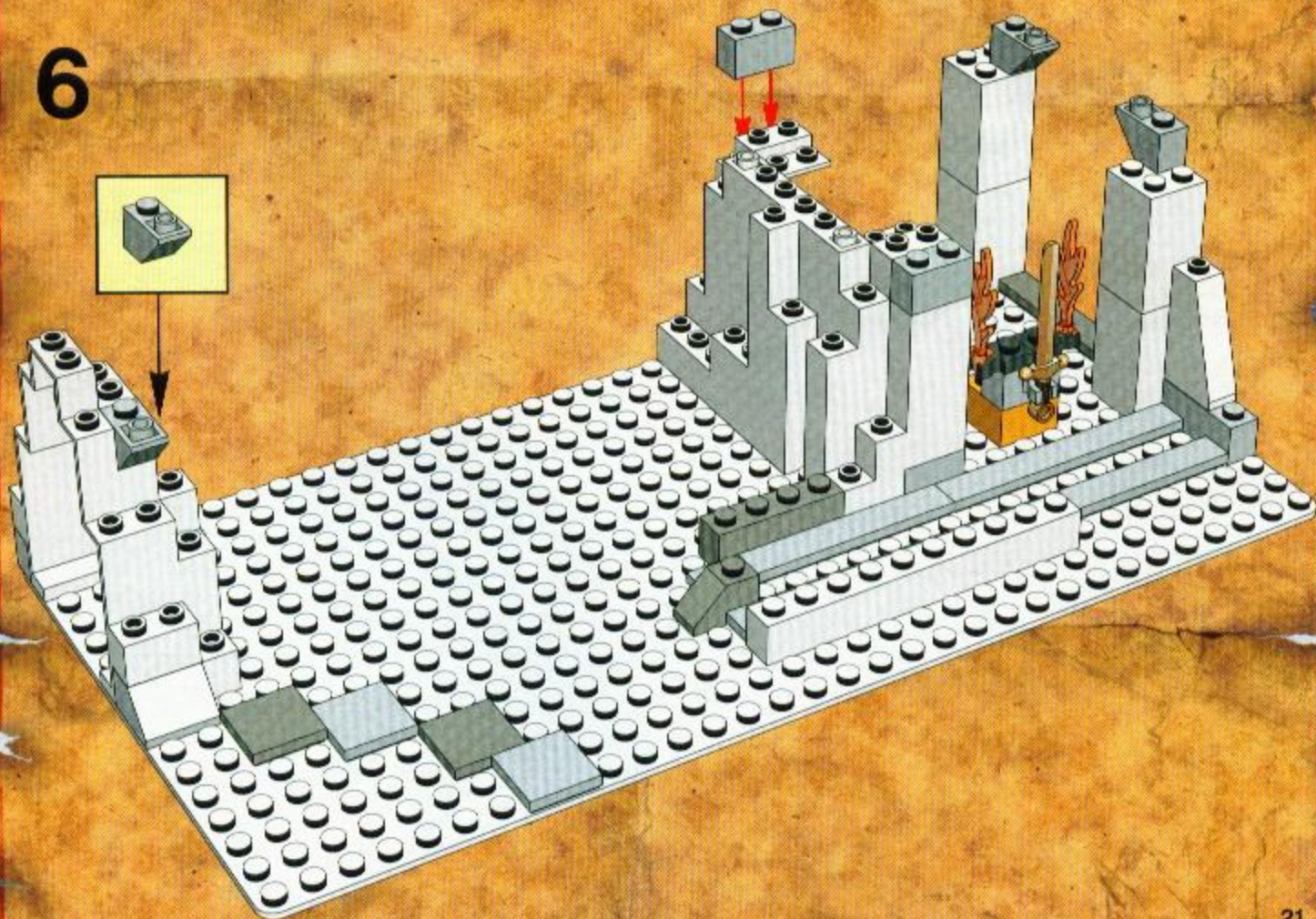
4



5



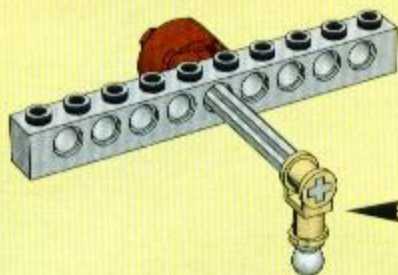
6



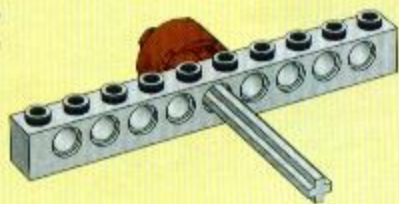
1



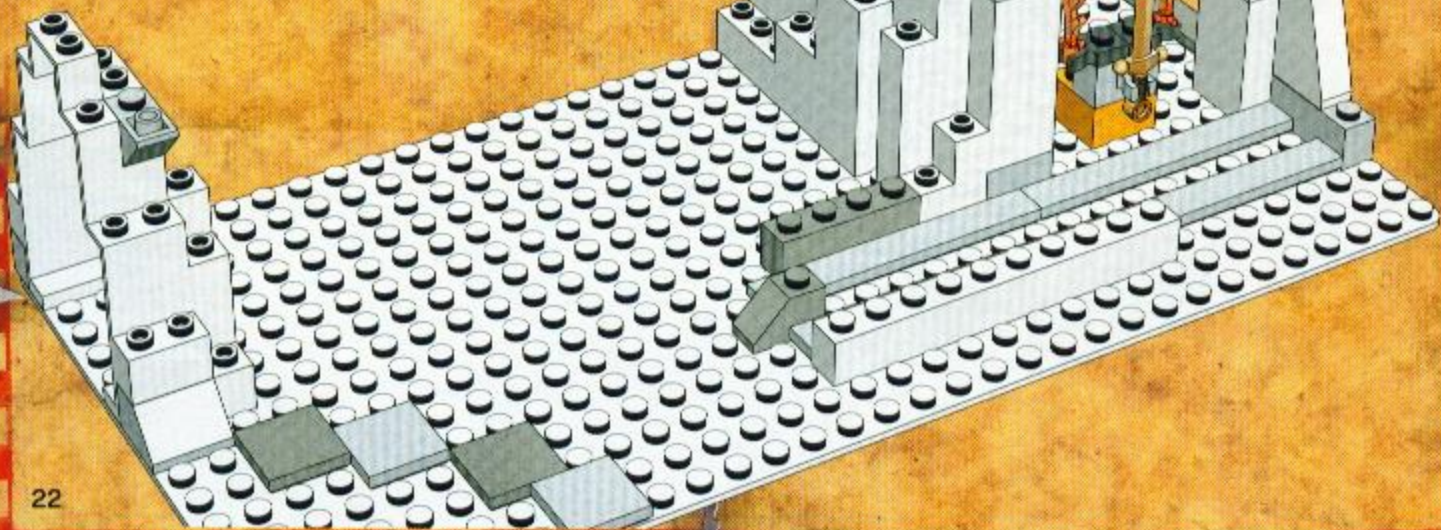
3

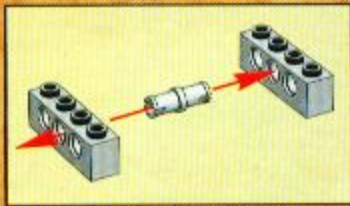


2

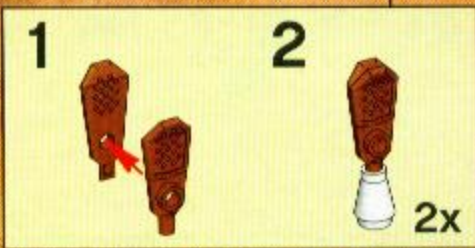
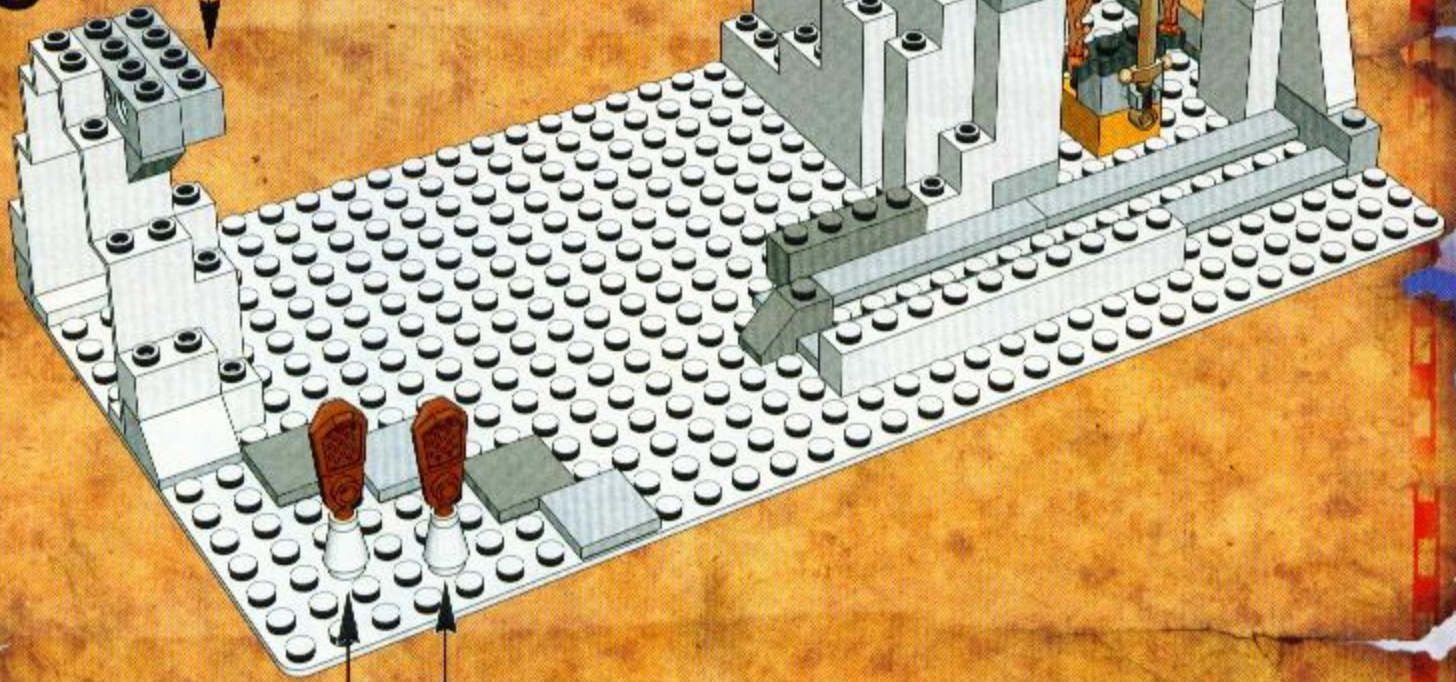


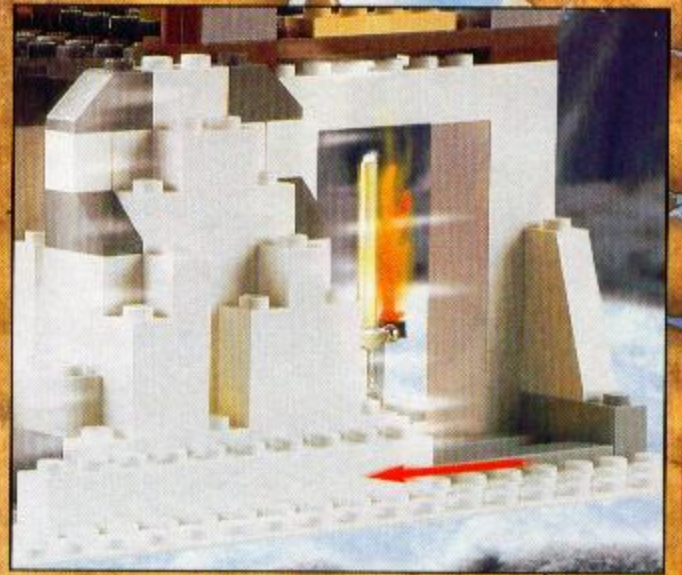
7



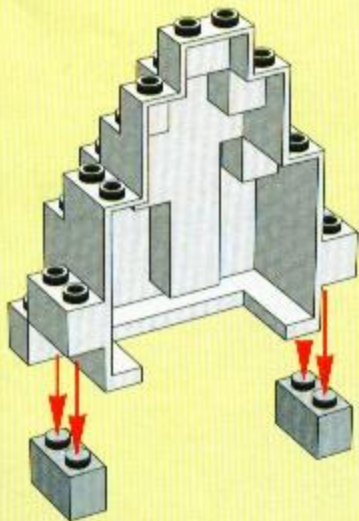


8

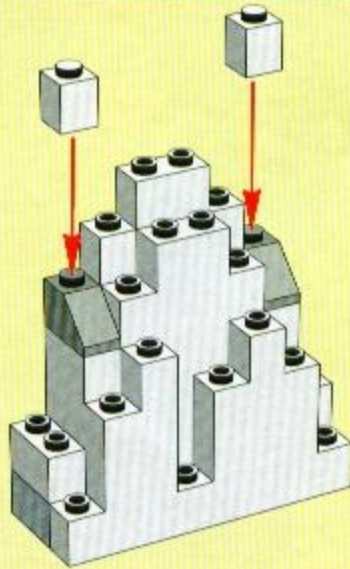




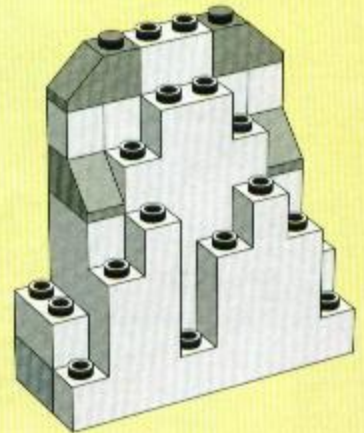
1



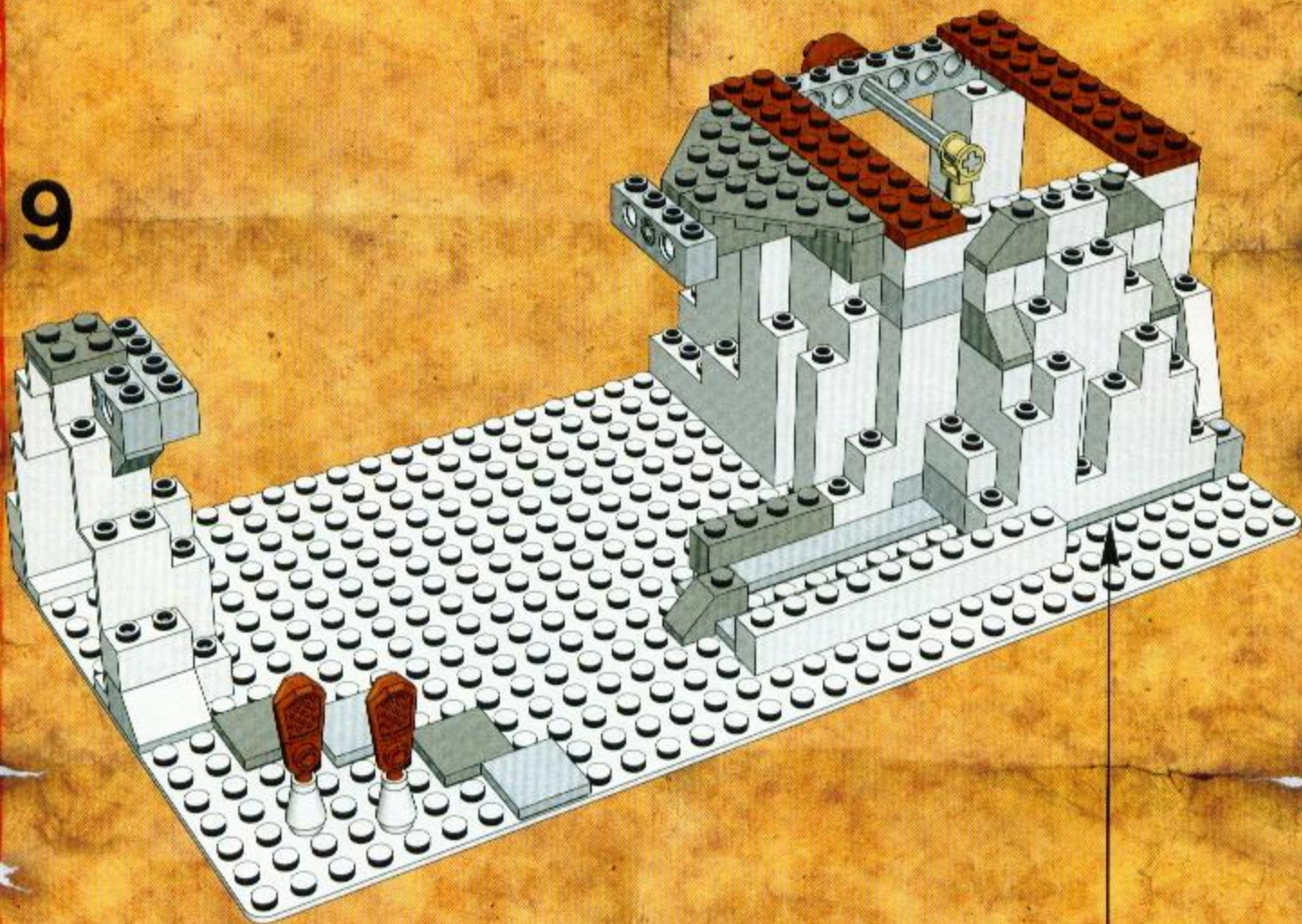
2



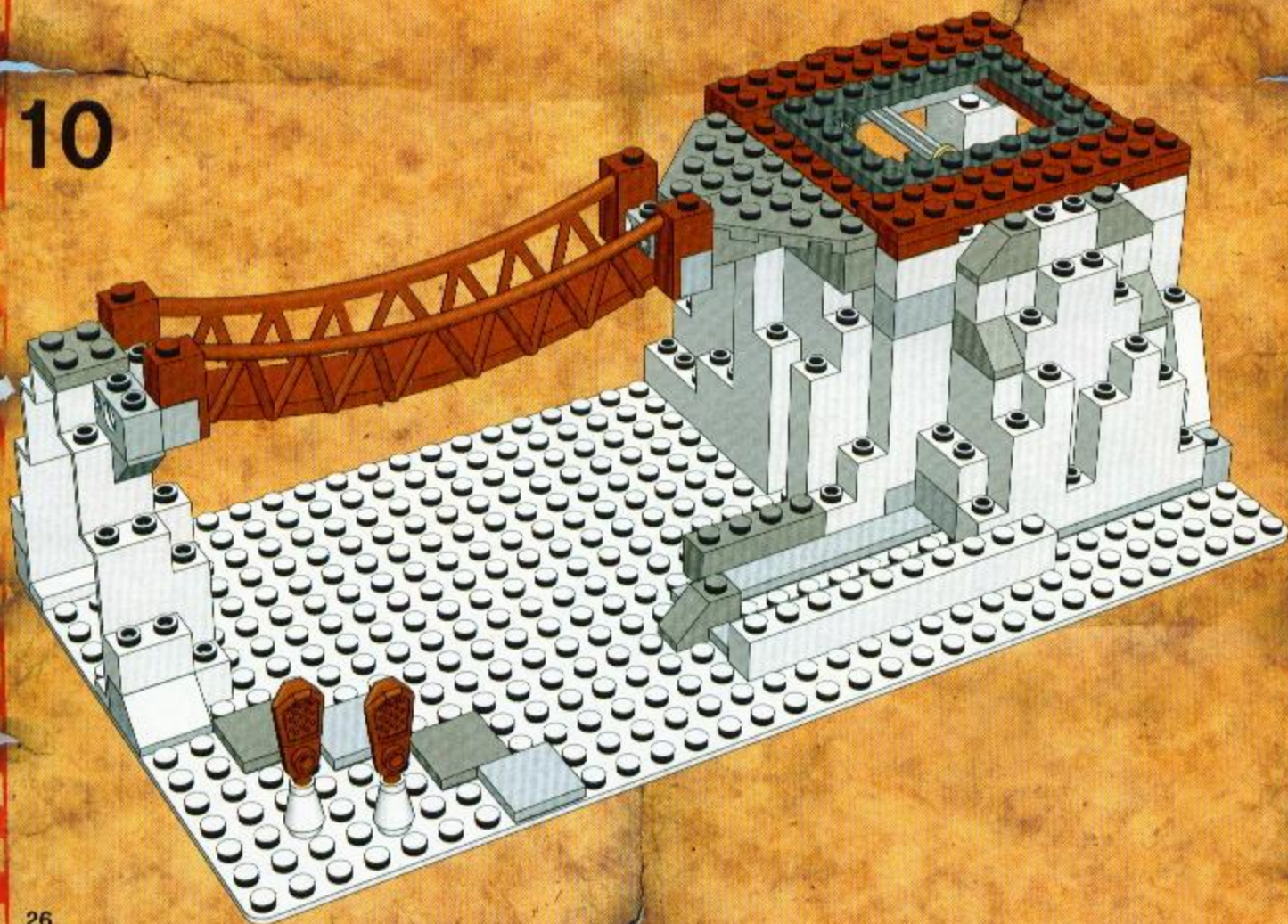
3

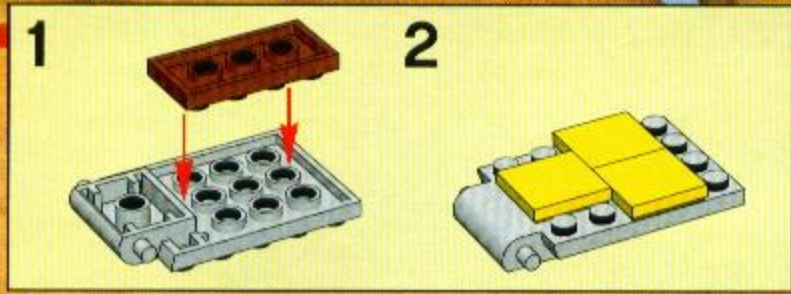


9

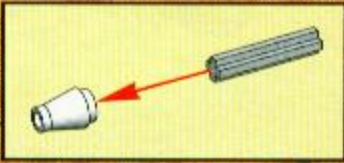
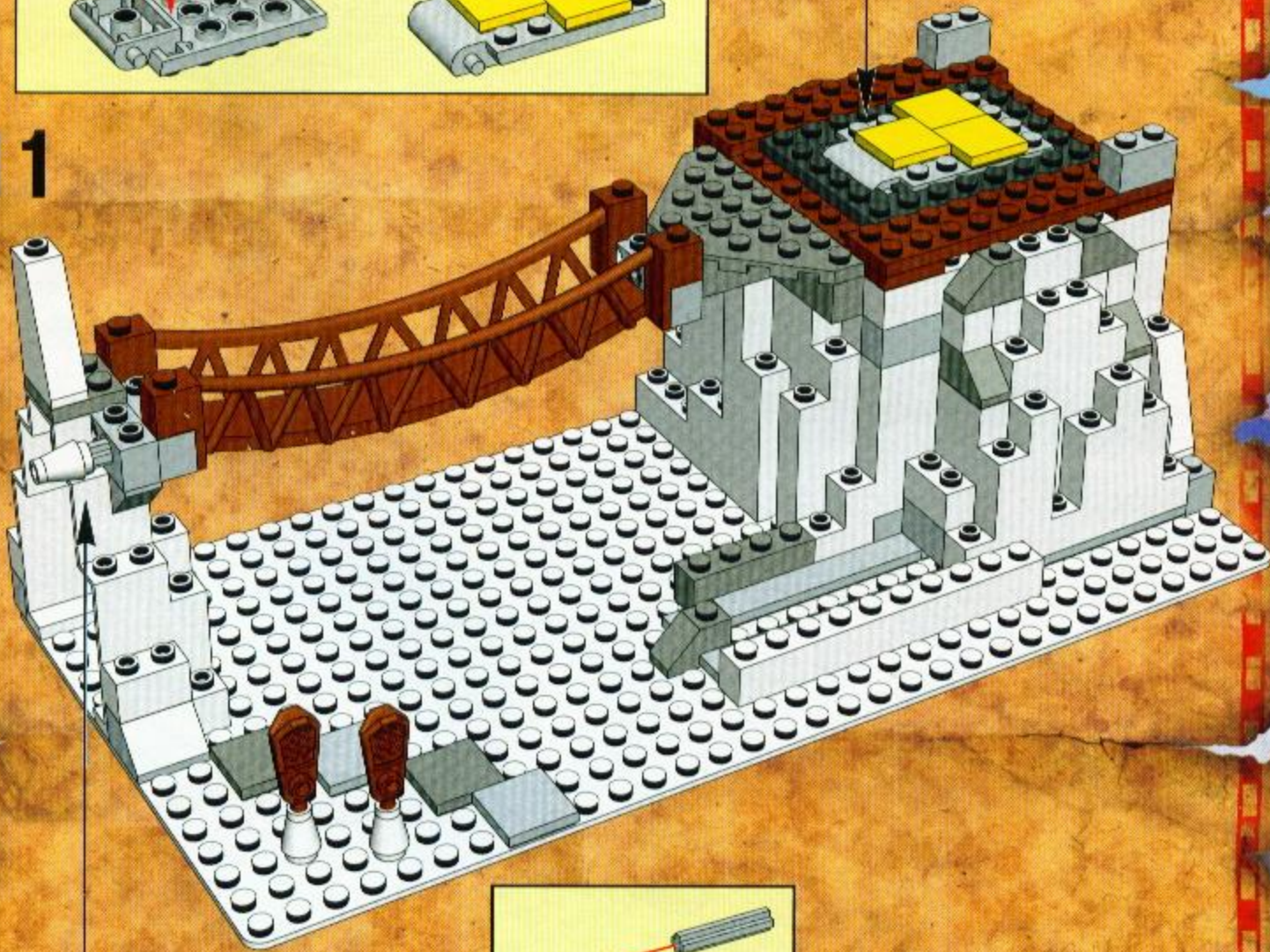


10



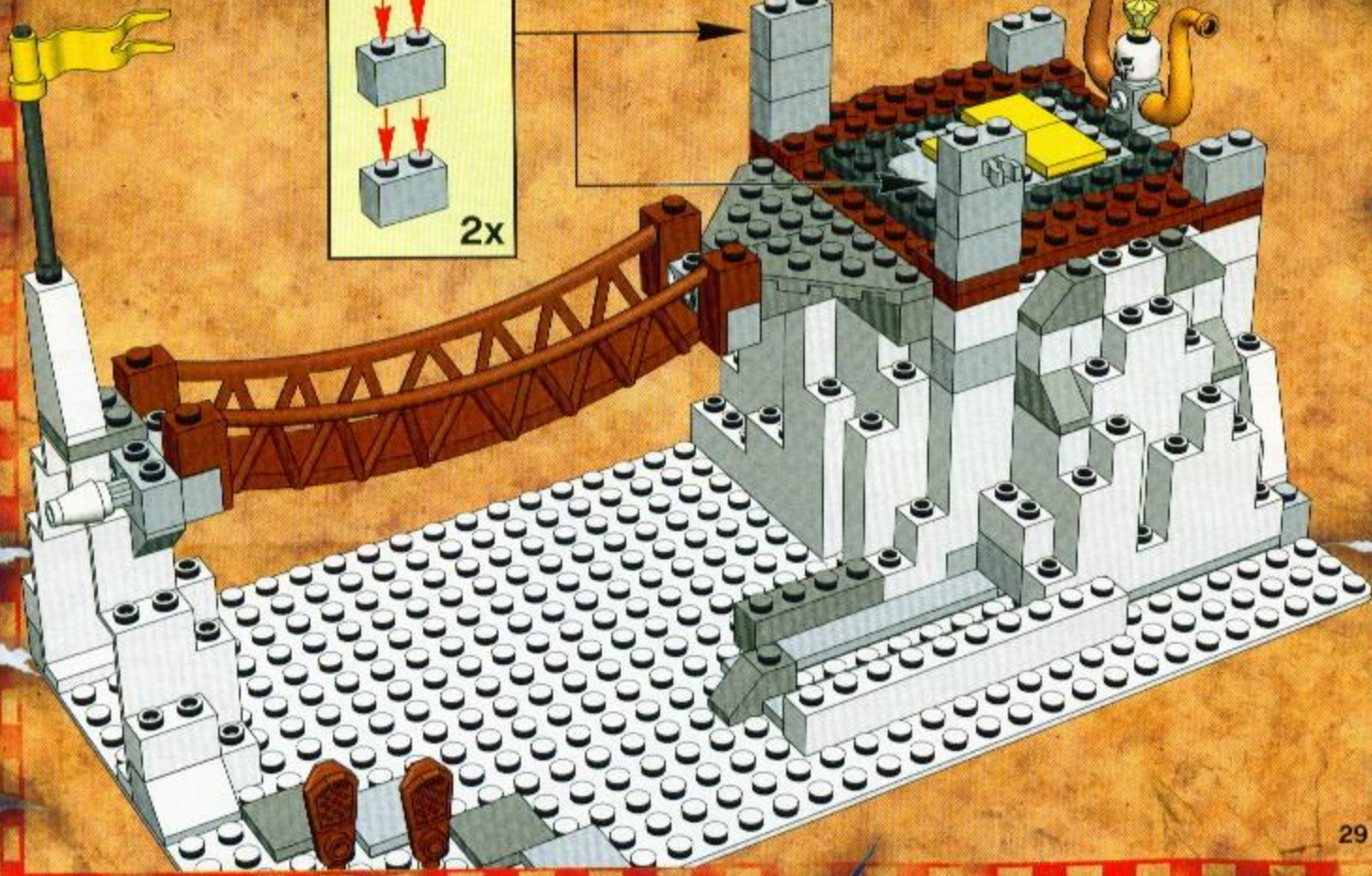
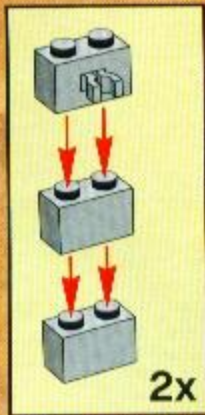
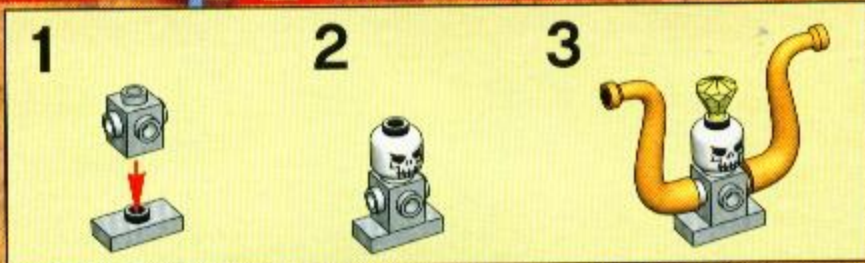


11

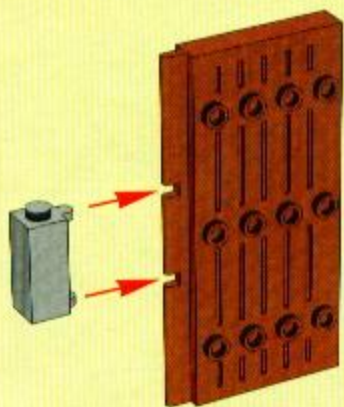




12



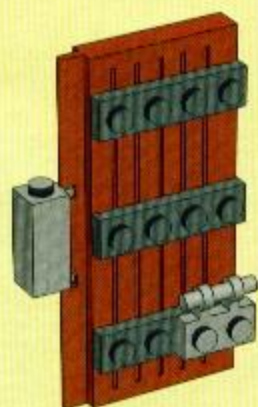
1



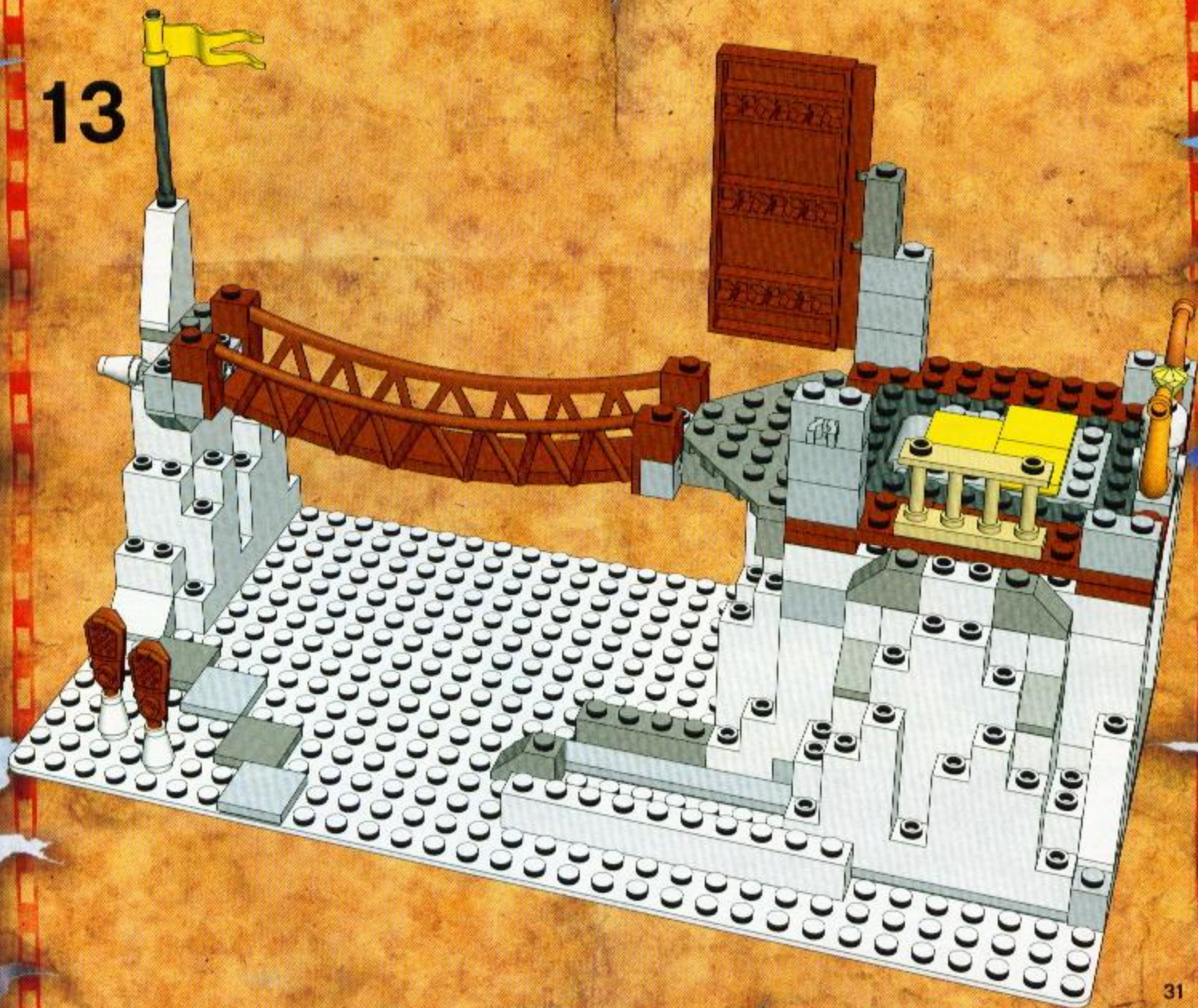
2



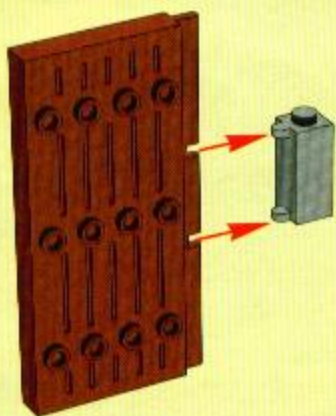
3



13



1



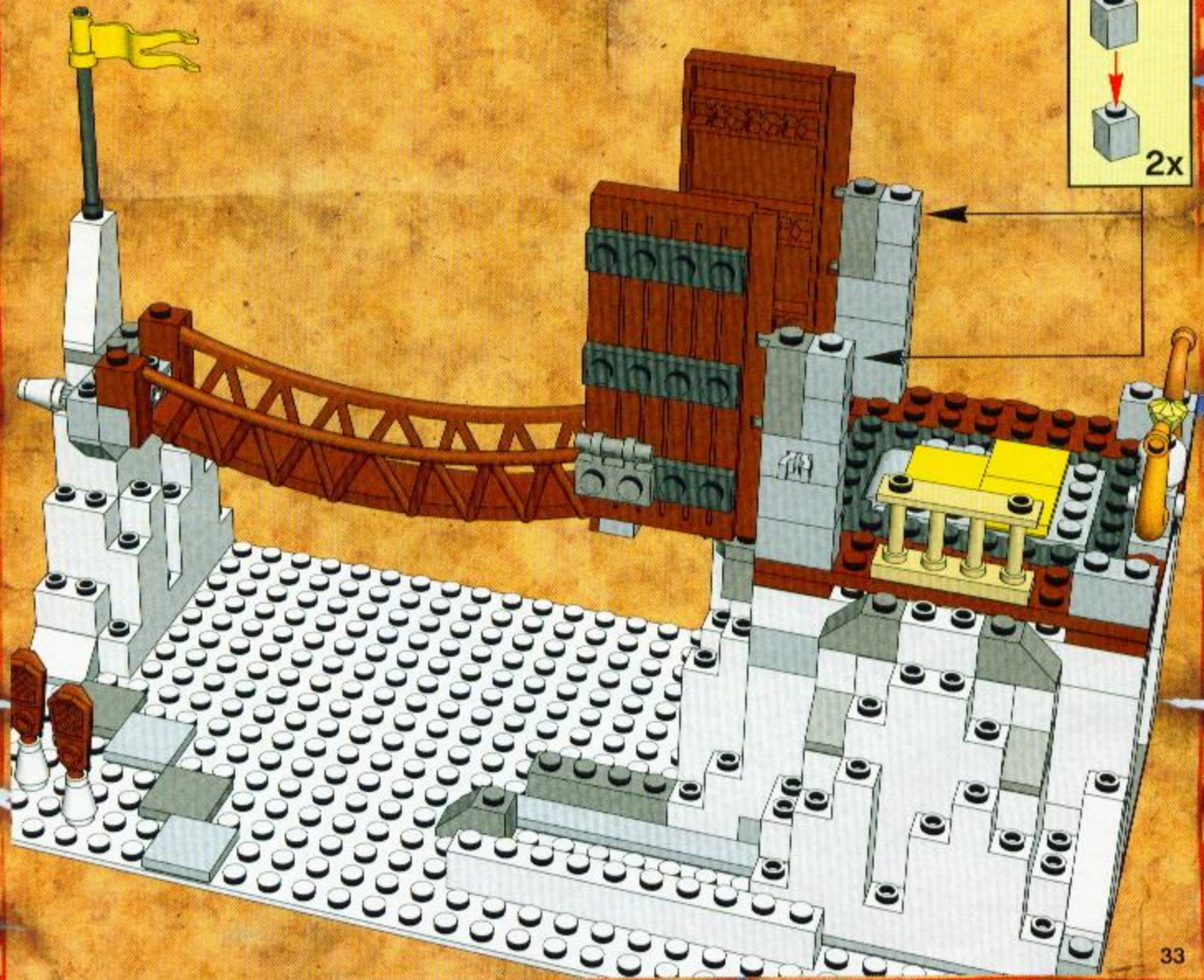
2



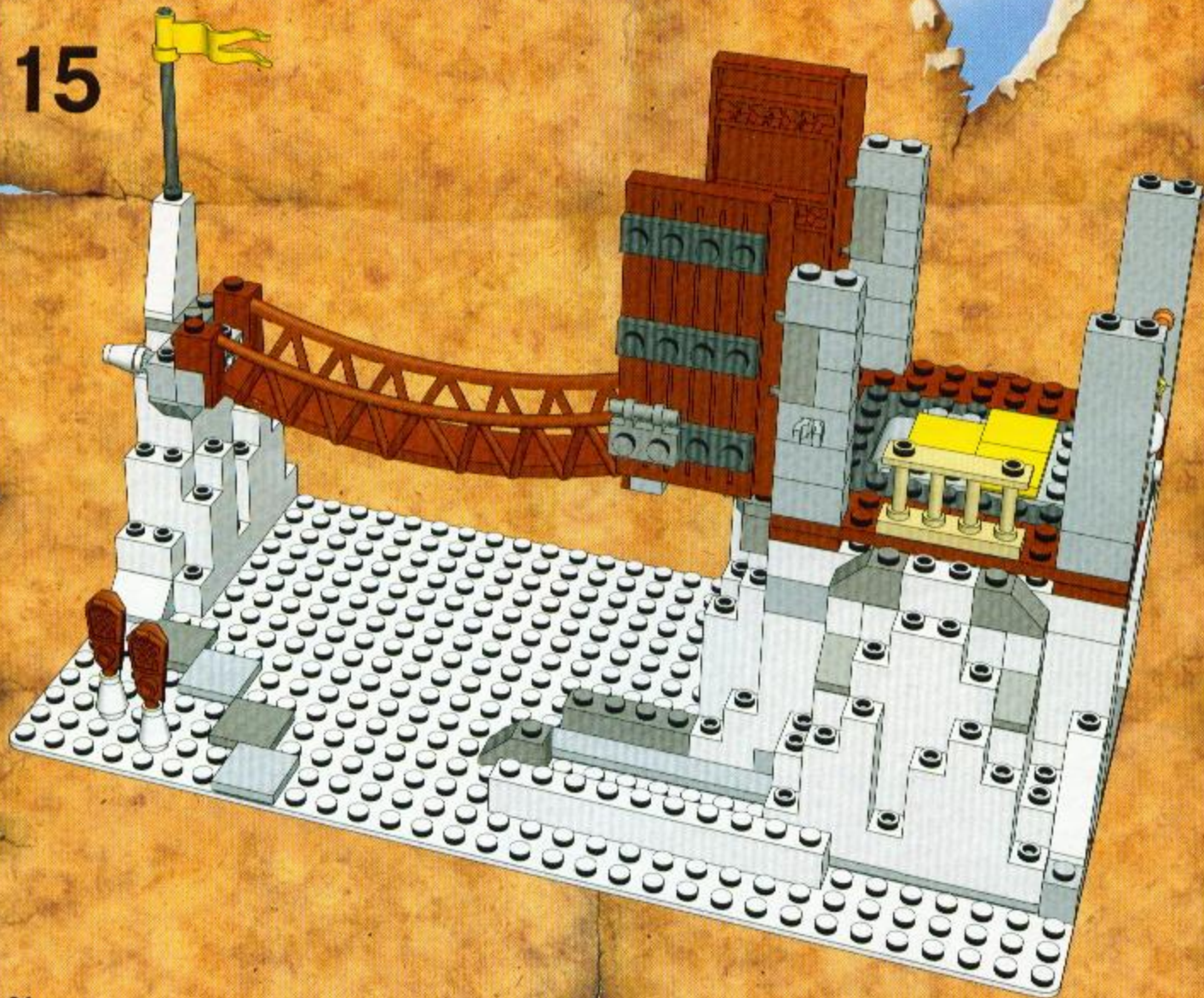
3



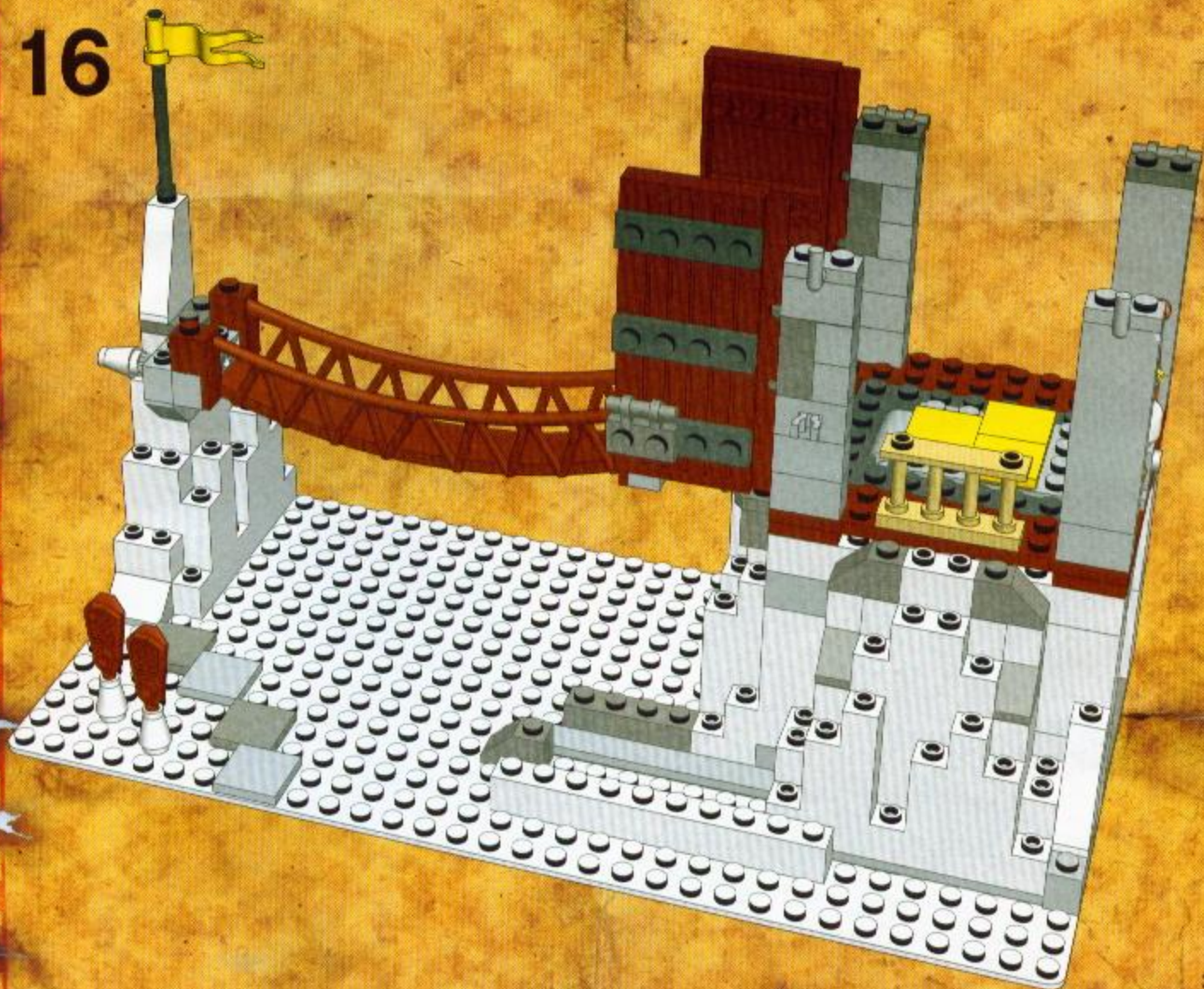
14



15



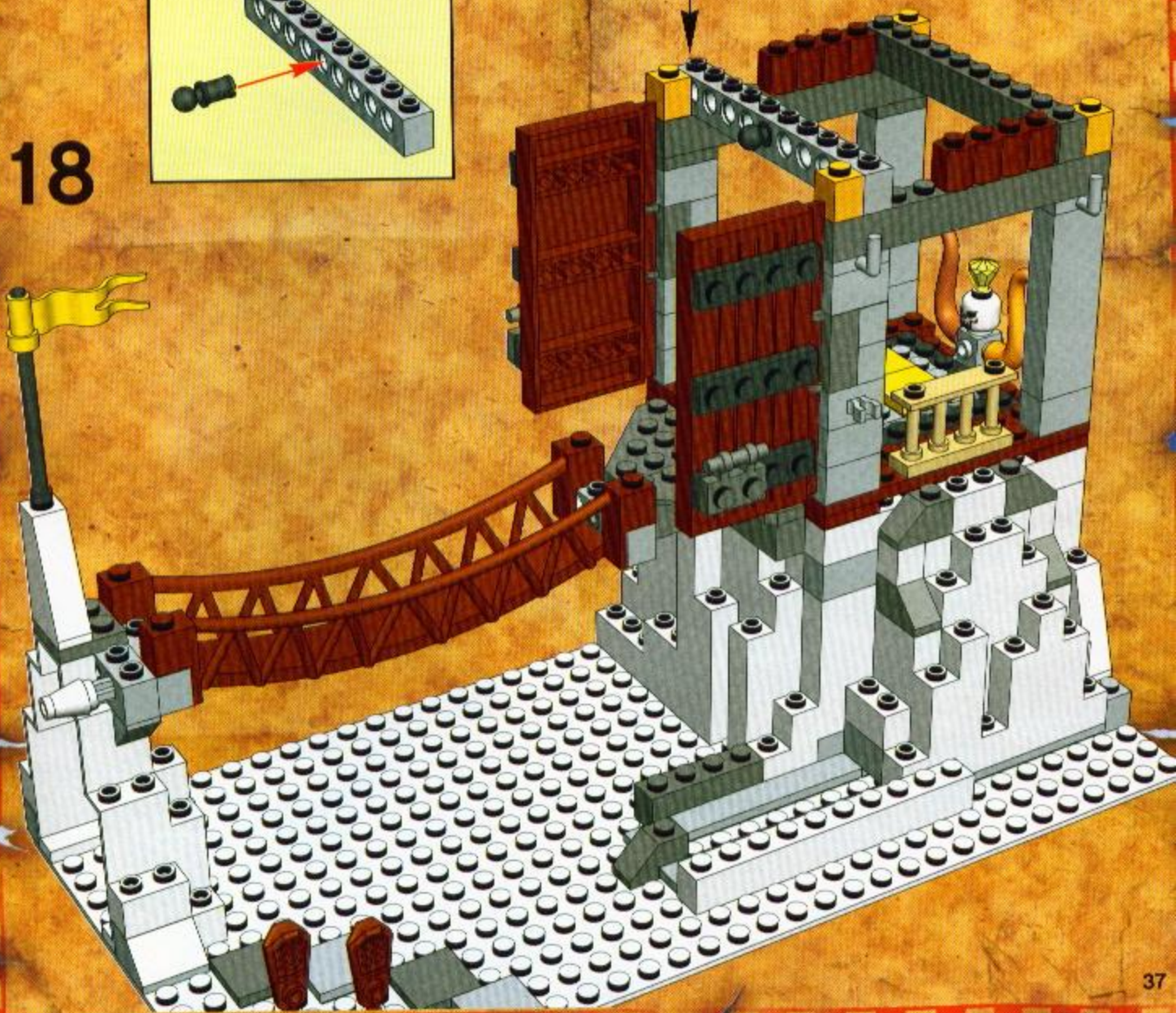
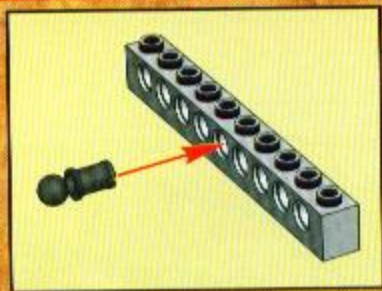
16



17



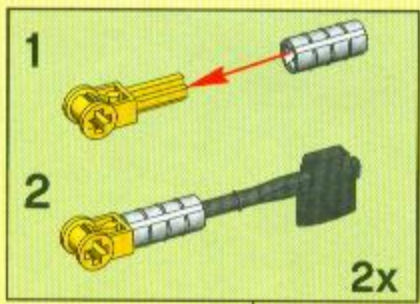
18



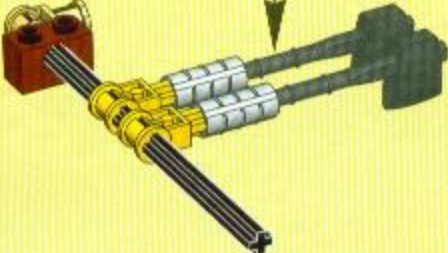
1



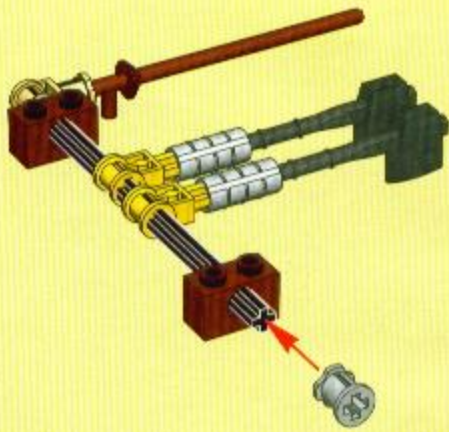
2



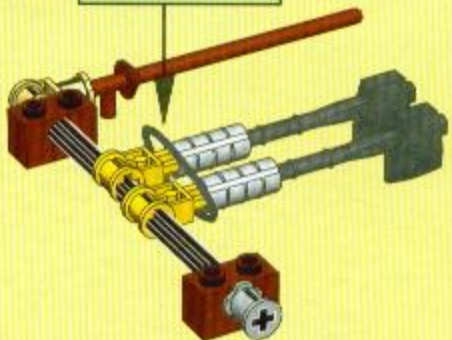
3



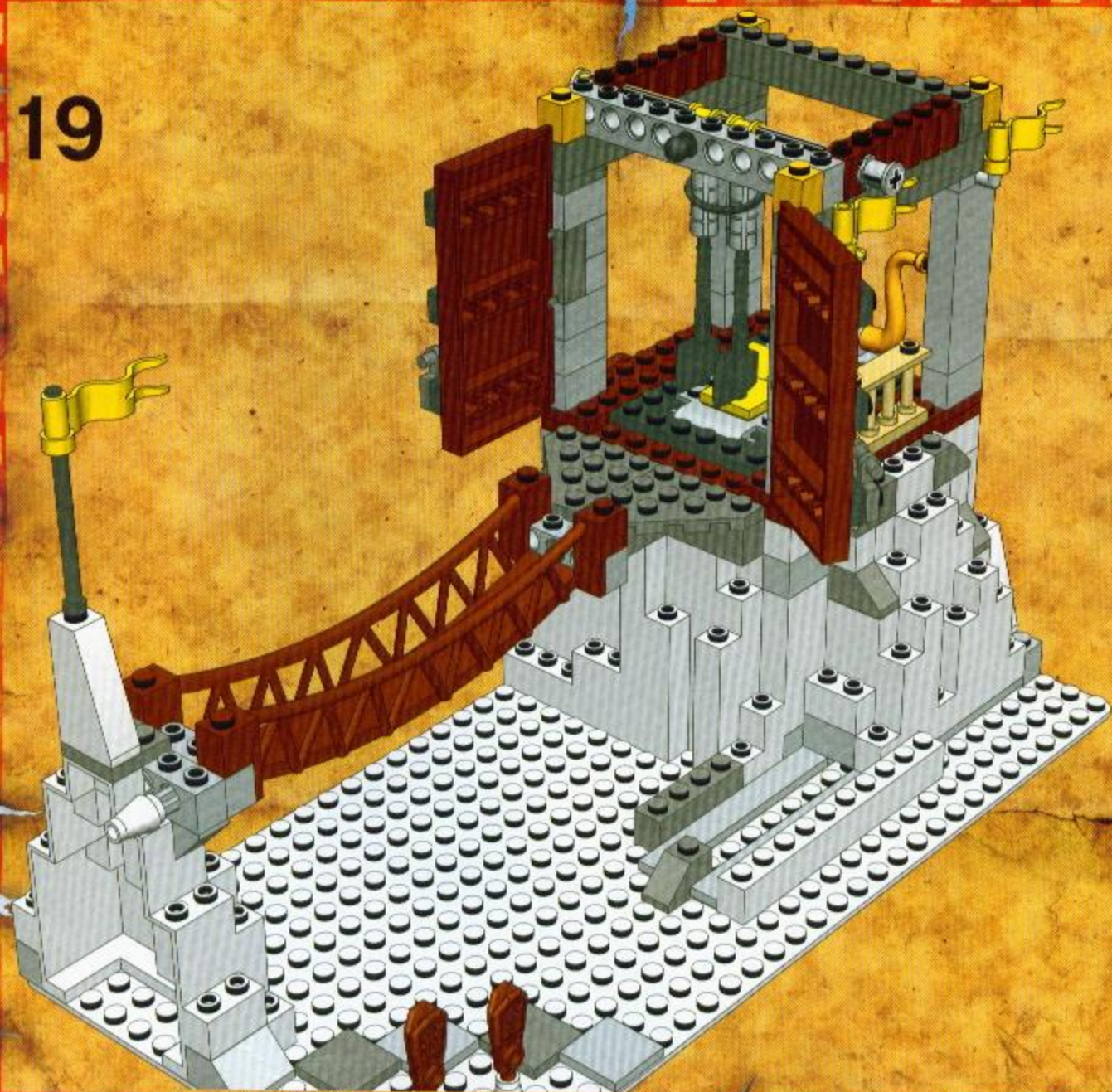
4



5



19



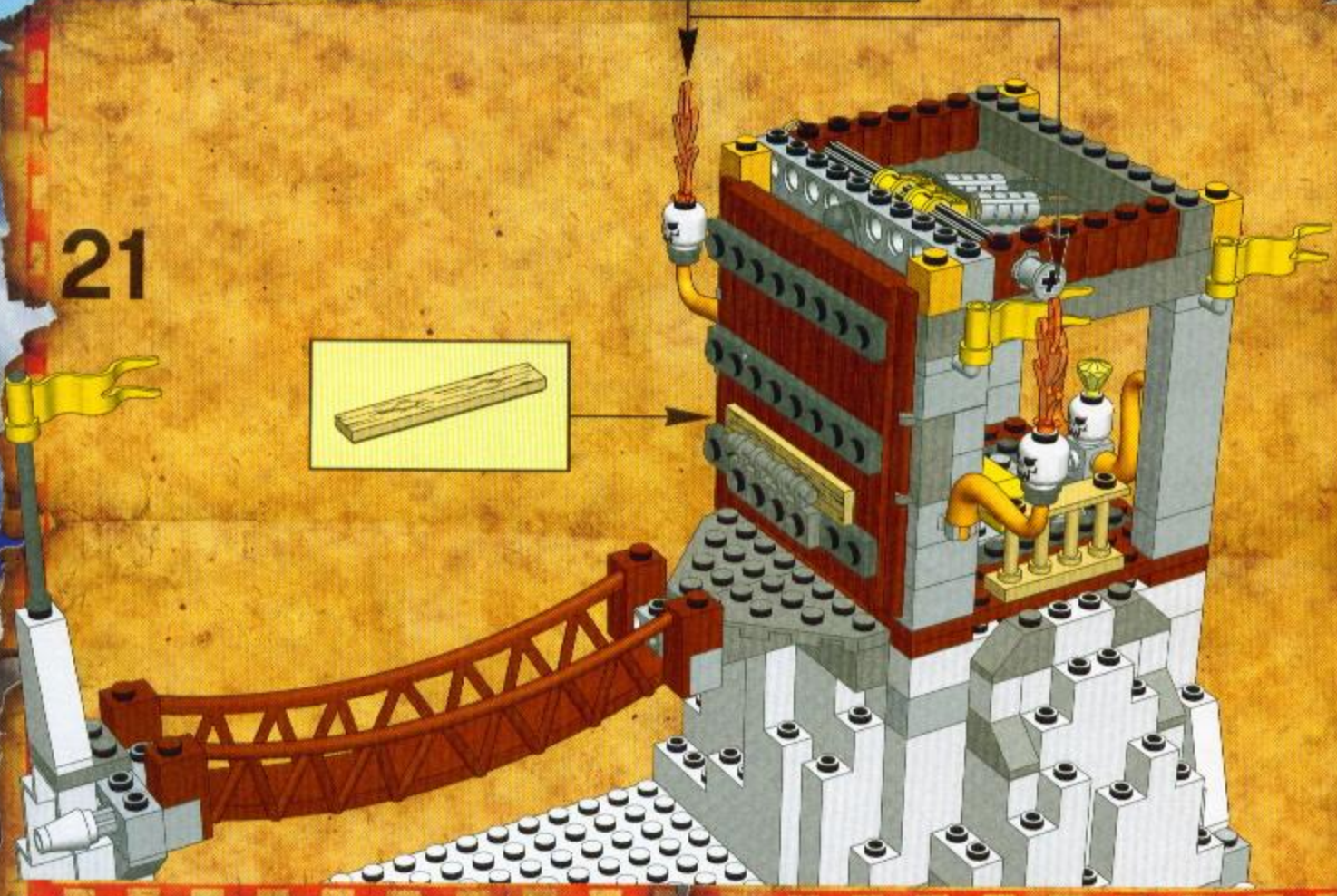
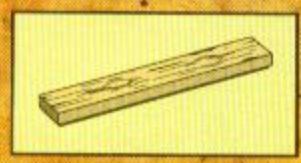
20







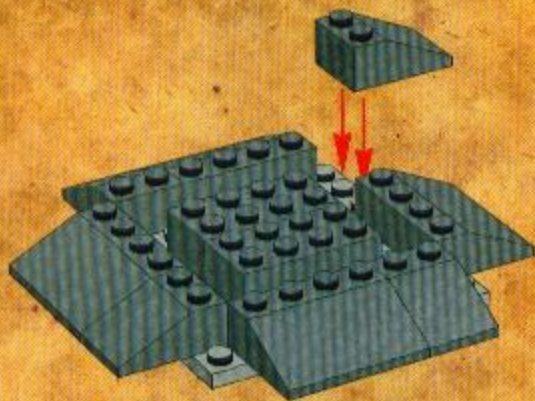
21



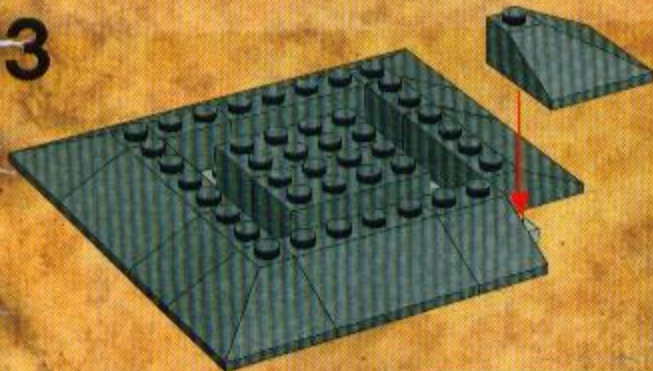
1



2



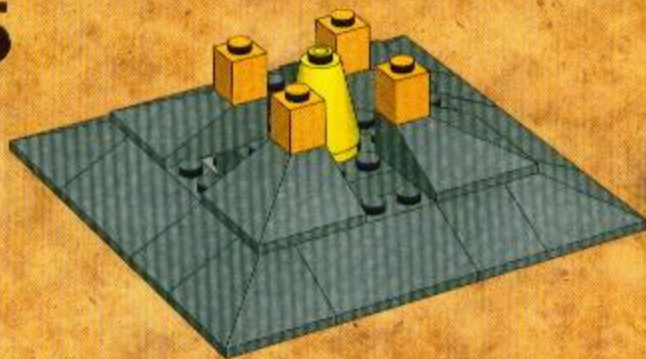
3



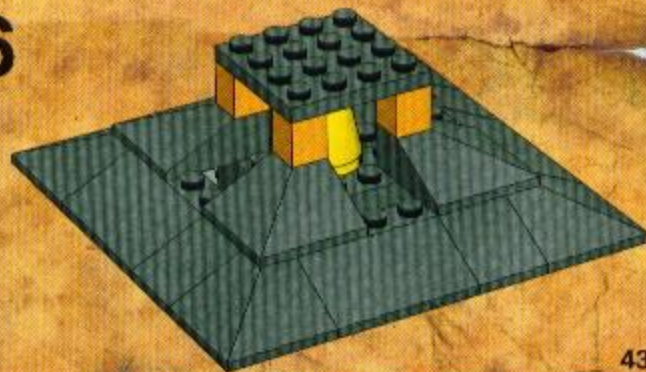
4



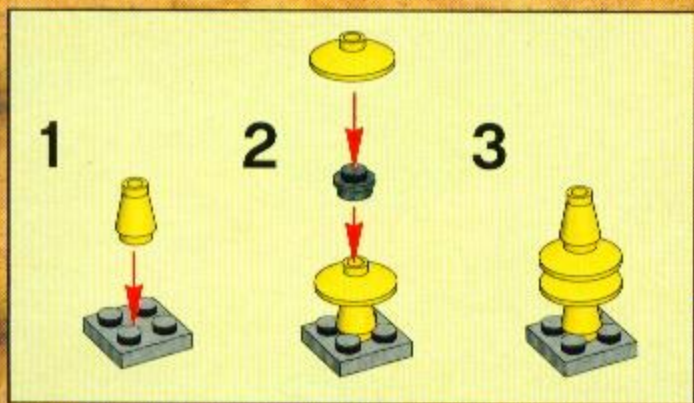
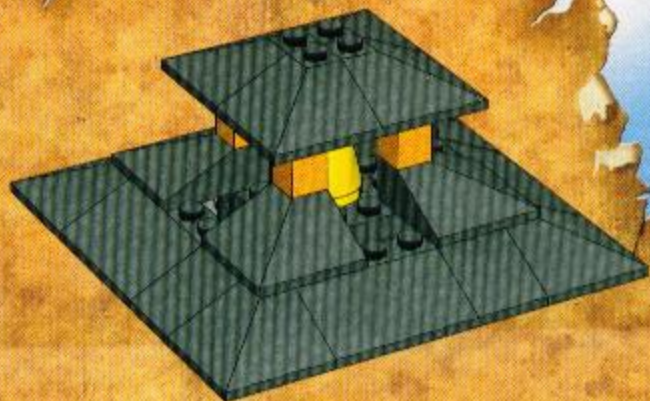
5



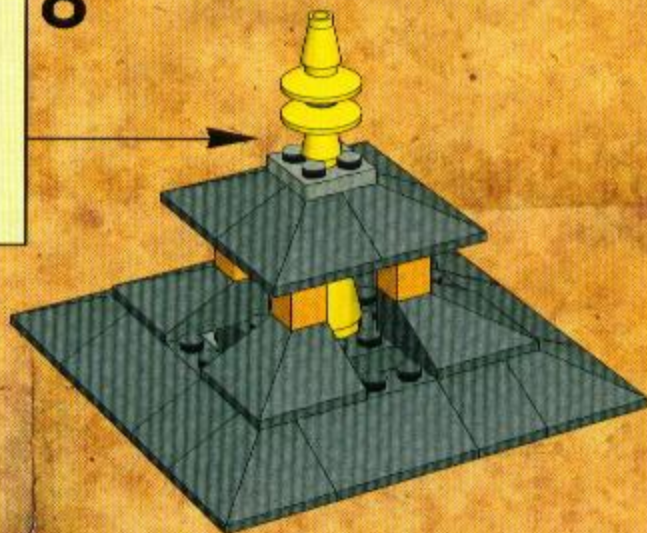
6



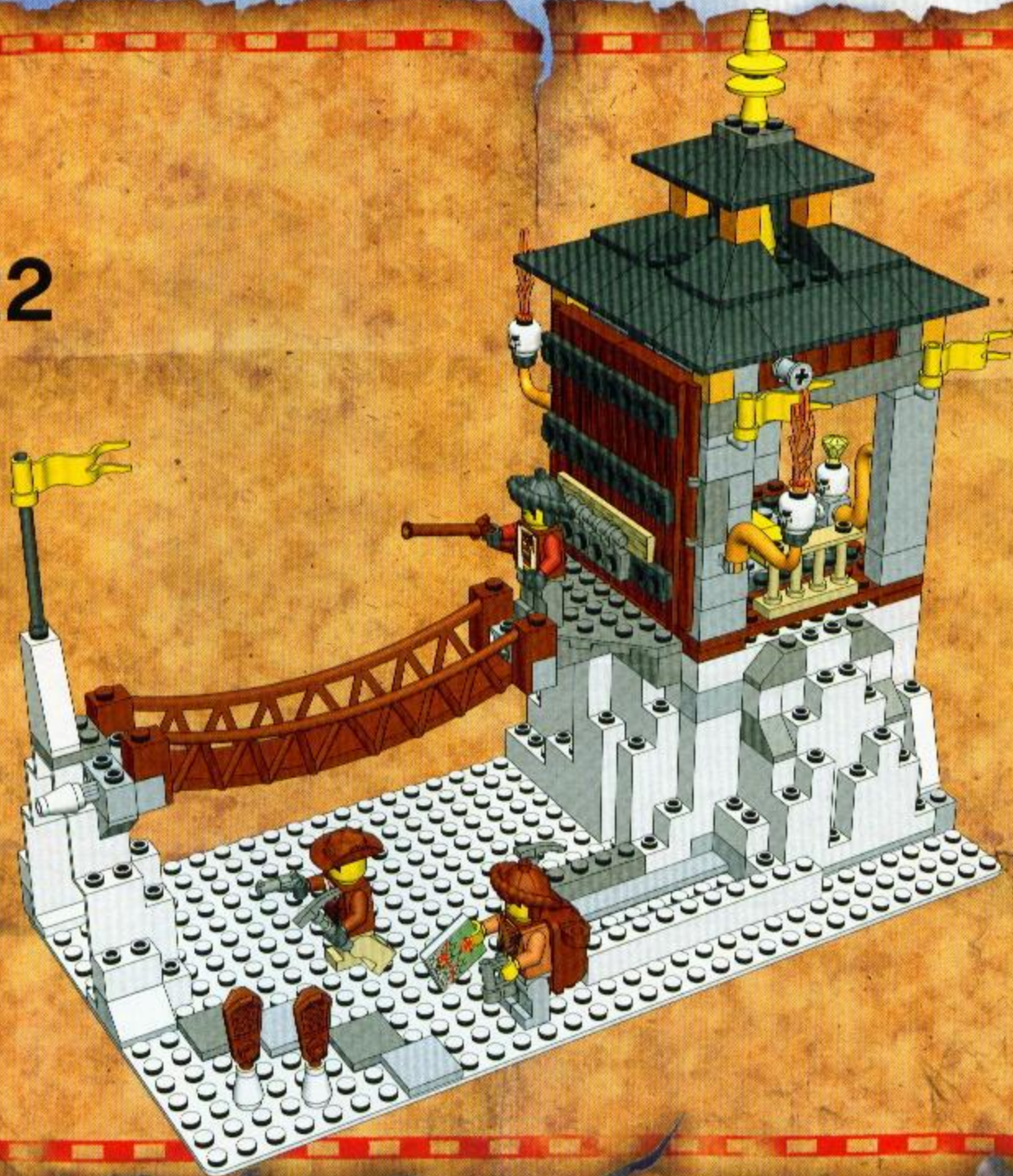
7



8



22











GB Introduction

Wellcome to the Orient Expedition - Mount Everest! The goal of your expedition is to climb Mount Everest and search for the legendary Golden Sword, a secret treasure that will help you solve other mysteries and undertake other adventures. Are you ready? - Orient Expedition - Mount Everest is a game for 1-2 players.

DE Einführung

Willkommen bei der Orient Expedition - Mount Everest! Das Ziel eurer Expedition besteht darin den Mount Everest zu besteigen und das legendäre goldene Schwert zu suchen. Habt ihr diesen geheimen Schatz gefunden, wird er euch dabei helfen, andere Rätsel zu lösen und weitere Abenteuer zu bestehen. Seid ihr bereit? - Orient Expedition - Mount Everest ist ein Spiel für 1-2 Spieler.

FR Introduction

Bienvenue dans l'Orient Expedition - Mount Everest! Le but de l'expédition est de grimper le Mont Everest et de retrouver la légendaire Espée d'Or, un trésor caché qui te permettra de résoudre d'autres mystères et de te lancer dans de nouvelles aventures. Tu es prêt? - Orient Expedition - Mount Everest est un jeu pour 1-2 joueurs.

IT Introduzione

Benvenuto all'Orient Expedition - Mount Everest! L'obiettivo della spedizione è di scalare l'Everest, alla ricerca della leggendaria Spada d'Oro, un tesoro segreto che ti aiuterà a svelare altri misteri e ad imbarcarti in nuove avventure. Sei pronto? - Orient Expedition - Mount Everest è un gioco per 1 o 2 giocatori.

NL Introductie

Welkom bij Orient Expedition - Mount Everest! Het doel van de expeditie is de beklimming van Mount Everest op zoek naar het legendarische Gouden Zwaard, de geheime schat waarmee raadsels opgelost en avonturen beëindigd kunnen worden. Ben je er klaar voor? - Orient Expedition - Mount Everest is een spel voor 1-2 spelers.

ES Introducción

Bienvenido a Orient Expedition - Mount Everest! El objetivo de tu expedición es escalar el Everest y localizar la legendaria Espada Dorada, un tesoro secreto que te ayudará a descubrir otros misterios y emprender otras aventuras. ¿Estás preparado? - Orient Expedition - Mount Everest es un juego para 1-2 jugadores.

DK Indledning

Velkommen til Orient Expedition - Mount Everest! Målet med ekspeditionen er at bestige Mount Everest og finde det sagnspundne Gylde Sværd, en hemmelig skat, der vil gøre det muligt for dig at løse andre mysterier og opgive andre eventyr. Er du klar? - Orient Expedition - Mount Everest er et spil for 1-2 personer.

FI Johdanto

Tervetuloa saamaan Orient Expedition - Mount Everest - peliä! Tutkimusretkeä kiivettään Mount Everest -vuorella etsimään legendaarista Kultamiekkaa, salasta aarteesta, jonka avulla voit ratkaista arvoituksia ja kokea uusia seikkailuja. Oletko valmis? - Orient Expedition - Mount Everest on tarkoitettu 1-2 pelaajalle.

SE Inledning

Velkommen till Orient Expedition - Mount Everest! Expeditionens mål är att bestiga Mount Everest och leta efter det mytomspunna gylfne svärdet, en hemlig skatt som kommer att hjälpa dig att lösa andra mysterier och ge dig in i andra eventyr. Är du redo? - Orient Expedition - Mount Everest är ett spel för 1-2 spelare.

PT Introdução

Bem-vinda a Orient Expedition - Mount Everest! O objetivo da tua expedição consiste em escalar o Monte Everest e procurar a legendaria Espada Dourada, um tesouro secreto que se irá ajudar a resolver outros mistérios e a empreender outras aventuras. Estás preparado? - Orient Expedition - Monte Everest é um jogo para 1 a 2 jogadores.

GR Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε στο Orient Expedition - Mount Everest! Ο στόχος του κυνηγιού σας είναι να ανεβείτε στο Όρος Έβερεστ και να αναζητήσετε το Βραβείο Χρυσό Σπαθί, έναν μυστικό θησαυρό ο οποίος θα σας βοηθήσει να λύσετε άλλους γρίφους και να προχωρήσετε και σε άλλες κυνήγια. Είστε έτοιμοι? - Το Orient Expedition - Mount Everest είναι ένα παιχνίδι για 1-2 παίκτες.

JP 紹介

世界の冒険ゲームの王様へようこそ!この冒険ゲームの目標は、エベレスト山に登ってその頂上にある伝説の黄金の剣を見つけることです。この剣は他の謎を解くのを助けるだけでなく、他の冒険ゲームにも役立ちます。準備はできていますか? - 世界の冒険ゲームの王様は、1または2人のプレイヤーのためのゲームです。

CN 简介

欢迎来到 东方探险 - 寻找金剑。这次探险的目标是攀登珠穆朗玛峰，寻找传说中的金色宝剑。这把剑可以帮助你解开其他谜题并继续冒险。准备好了吗? - 东方探险 - 寻找金剑只适合 1-2 人进行游戏。

KR 소개

오리엔트 탐험 - 금검을 찾는 게임 소개. 이번 탐험의 목표는 에베레스트 산의 꼭대기에 있는 전설의 황금검을 찾는 것입니다. 이 검을 더 모험을 떠나서 다른 미스터리를 해결하고 다른 모험을 시작할 수 있도록 도와줄 것입니다. 황금검을 찾는 준비가 됐습니까? - 오리엔트 탐험 - 에베레스트 산은 1-2명을 위한 게임입니다.

RU Введение

Добро пожаловать в Восточную Экспедицию - гора Эверест! Цель твоей экспедиции - подняться на гору Эверест и найти там легендарный Золотой Меч, таинственное сокровище, которое поможет тебе разгадать другие тайны и предпринять другие экспедиции. Ты готов? - Восточная экспедиция - гора Эверест - игра предназначена для 1-2 игроков.

PL Wprowadzenie

Witamy na Orientalskiej Wyprawie na Mount Everest! Celem Twojej wyprawy jest wspiąć się na szczyt góry Mount Everest i odnalezienie legendarnego Złotego Miecza, tajemniczego skarbu, który pozwoli Ci rozwiązać inne tajemnice i stawiać czoła nowym przygodom. Czy jesteś gotów? - Orient Expedition - Mount Everest przeznaczona jest dla 1-2 graczy.

CZ Úvod

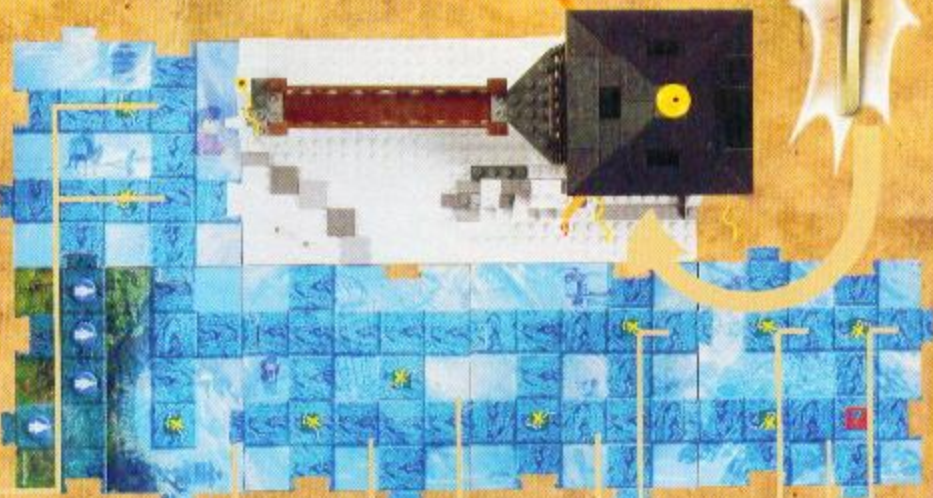
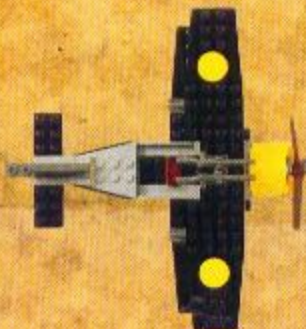
Vítejte na orientální expedici Orient Expedition - Mount Everest! Cílem této expedice je vyjít na vrchol Mount Everest a najít legendární zlatý meč - tajný poklad, který vám pomůže vyřešit jiné záhady a prozít další dobrodružství. Jste připraveni vyrazit? - Orient Expedition - Mount Everest je hra pro jednoho až dvou hráčů.

SK Úvod

Vítajte na orientálnej expedícii Orient Expedition - Mount Everest! Cieľom tejto expedície je vyjsť na vrchol Mount Everest a nájsť legendárny zlatý meč - tajný poklad, ktorý vám pomôže vyriešiť iné záhady a začať ďalšie dobrodružstvá. Ste pripravení vyraziť? - Orient Expedition - Mount Everest je hra pre jedného až dvoch hráčov.

HU Játékbeírás

Üdvözöllek az Orient Expedition - Mount Everest-játékban. Expedíciójuk célja, hogy megértsék a világ titkait, a Mount Everestet, és rátaláljanak a legendás Aranycsillagra. Ez a titkos kincs segíti a játékosok számára az új rejtélyek megjelölését, és segíti a kalandok átélését. Felkészültök? - Orient Expedition - Mount Everest - játék 1-2 személy számára.



1



GB Arrange the board sections and cards as illustrated. Place the LEGO® models where indicated and the items (e.g. the binoculars) on any of the squares marked with a cross. Challenge cards and item cards provide details of challenges and items and should be placed face up, so all players can refer to them.

DE Ordne die Brettteile und Karten so an, wie es hier beschrieben wird. Stelle die LEGO® Modelle auf das dafür vorgesehene Feld. Die Gegenstände (z.B. das Fernglas) sind auf den Kreuzen zu platzieren. Aufgabekarten und Gegenstandskarten enthalten Informationen über die einzelnen Aufgaben und Gegenstände. Legt diese mit der Vorderseite nach oben auf das Brett, so dass jeder Spieler sie sehen kann.

FR Place les parties composant le plateau et les cartes comme indiqué en illustration. Place les modèles LEGO® aux emplacements indiqués et les objets (par exemple les jumelles) sur n'importe quel carré marqué d'une croix.

Les cartes défi et les cartes objets fournissent des détails sur les différents défis et objets, et elles doivent être placées face avant vers le haut (côté verso) de façon que tous les joueurs puissent les voir.

IT Disponi le varie sezioni del gioco e le carte nel modo illustrato. Posiziona i modelli LEGO® nei punti indicati e i vari oggetti, come il binocolo, su qualsiasi casella contrassegnata da una croce. Le carte sfida e le carte oggetti forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti, e vanno posizionate rivolta all'infuori, in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento.

NL Rangschik het bord en de kaartjes als aangegeven op de tekening. Plaats de modellen waar aangegeven, en leg de voorwerpen (bij de verrekijker) op met een kruis aangekruist veldje.

Opdrachtkarten en voorwerpenkaarten geven details over opdrachten en voorwerpen. Ze worden met de leesbare zijde boven op het bord geplaatst.

ES Ordena las secciones del tablero y los fichas como indica la ilustración. Coloca los modelos LEGO® en los lugares indicados, y los artículos (por ej. los prismáticos) en cualquier cuadro marcado con una cruz.

Los fichas de retos y las fichas de artículos ofrecen detalles de los retos y de los artículos y deben colocarse con el frente hacia arriba, para que todos los jugadores puedan consultarlas.

DK Opstil brættsektionerne og kortene som vist. Placer LEGO® modellerne som anført og anbring genstandene (f.eks. lilleskaber) på de felter der er markeret med et kryds.

Udfordringskortene og genstandskortene indeholder detaljerede oplysninger om henholdsvis udfordringerne og genstandene og bør placeres med forsiden opad, så alle spillere kan se dem.

FI Aseta peililaudan osat ja kortit kuvat osoittamalla tavalla. Aseta LEGO®-mallit oikeille viivatuilla paikoilla ja esineet (esim. lilleskari) natsalla merkityillä ruutuilla.

Tekstivertaisissa ja esinekartissa on behäilyt ja esineisiin liittyvät tiedot. Kartit asetetaan laudalle oikeinpäin kaikkein näkyville.

SE Ordna spelplanen och korten så som bilden visar. Placera LEGO®-modellerna enligt anvisningen och föremålen (exempelvis på någon av de rutor som är markerade med ett kryss).

Utmaningskort och föremålkort beskriver utmaningen och föremålen, och ska ligga med framsidan uppåt så att båda spelarna kan se dem.

PT Depois de seções do tabuleiro e as cartas conforme ilustração.

Coloca os modelos LEGO® onde indicado e os objetos (como, por exemplo, os binóculos) em qualquer dos quadrados assinalados com uma cruz.

Os cartões de desafio e cartões de objecto mostram pormenores de desafios e objectos, e deverão ser colocados com a face virada para cima para que todos os jogadores os possam consultar.



GR Στις κάρτες τα κομμάτια των τετράγων και των κύκλων είναι εικονιζόμενα. Τοποθετήστε τις φύλλους LEGO® ή στα υποδείγματα, και τα αντικείμενα (π.χ. τα κιάλια) σε οποιαδήποτε από τα τετράγωνα έχουν το σημάδι του στοιχείου.

Ο κύκλος δείχνει μέρος **A** και οι κόκκινες διευκρινίζονται **B** παίζουν λεπτομέρειες σχετικά με τις διαστάσεις και τα αντικείμενα και θα πρέπει να τοποθετούνται με την όλη τους στοίβα μέχρι προς τα πάνω, έτσι ώστε όλοι οι κιάλια να μπορούν να τις βλέπουν.

JP 各カードは、その説明の通りに使うべきです。説明の図は、LEGO®のブロックや、ミニフィギュア、アクセサリーなどのアイテムをその図の通りに置くべきです。

各カードには、説明の通りに使うべきです。説明の図は、LEGO®のブロックや、ミニフィギュア、アクセサリーなどのアイテムをその図の通りに置くべきです。

CN 按图说明将零件和配件摆放在好，在指定的位置摆放好乐高积木，将小零件等放在图上的左右及写的位置。

说明 **A** 和 **B** 提供标注和零件的位置。按图说明上位置，以便所有的零件都能可以看到。

KR 도스와 카드에 그림과 같이 붙여주세요. LEGO 모형을 지정된 곳과 같이 붙여주세요. (예: 창안경)은 손잡이 부분만 붙여주세요. 창안경 카드 **A**와 창안경 카드 **B**는 도스와 같이 붙여주세요. 다른 표시는 내용을 자세히 설명하는 것과 모두 할 수 있도록 도스와 함께 있도록 붙여주세요.

RU Расположи элементы игрового поля и персонажи, как показано на рисунке. Используй модели LEGO (там, где они нарисованы), а предметы (например, Бинокль) – на любой из квадратиков отмеченных стрелками.

Карточки с надписями **A** и карточки с надписями **B** содержат сведения об объектах и предметах и не нужно класть их на поверхность вверх, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено.

PL Ułoż elementy planszy oraz karty tak jak przedstawiono na rysunku. Umieść modele LEGO® na wskazanych miejscach, a przedmioty (na przykład lornetkę) na dowolnym polu oznaczonym kółkami.

Karty przycisk **A** oraz karty przycisk **B** dostarczają szczegółowych informacji na temat zadania oraz przedmiotów i powinny być układane trójcą do góry, aby wszyscy gracze mogli na nie spojrzeć.

CZ Sostavte část desek a připravte karty podle obrázku. Umístěte modely LEGO® na svá místa. Rozmístěte předměty (např. dalekohled) na libovolné čtverce označené křížkem.

Karty s úlohou **A** a karty s předními **B** obsahují podrobné informace o dárých úlohách a předmětech a mají by se kladat popsanou stranou nahoru, aby na ně všichni hráči mohli nahlédnout.

SK Zostavte časť hracích tabulíc a pripravte karty podľa obrázku. Umiestnite modely LEGO® na určené miesta. Rozmestnite predmety (napr. ďalekohľad) na ľubovoľné štvorcíky označené krížikom.


Karty s úlohou **A** a karty s predmetmi **B** obsahujú podrobné informácie o dárých úlohách a predmetoch a majú by sa kladť popísanou stranou hore, aby na ne všetci hráči mohli nahládnuť.


HU Így állíts össze részleteket a játékosoknak, és a kártyákat a rajzon látható módon. Helyezd a LEGO® figurákat a jelölt területekre a tárgyakat (pl. a távcsövet) a kockákkal (X) jelölt négyzetek egyikére.


Az akciókártyákat **A** és a tárgyak jelölt kártyákat **B** mindig felülé fordítva helyezd át, mivel azok tartalmazzák a kihívások és a tárgyak részletes leírásait, amelyeket mindkét játékosnak ismernie kell.

2



GB Select which hero you want to be and take the appropriate card.  are the "baddies", and you should arm each of them with an item.


DE Wähle dir einen Helden und die entsprechende Karte aus.  sind die "Bösewichte". Gib jeden der Figuren einen Gegenstand.

FR Choisis quel héros tu veux être et prends la carte correspondante.  sont les "méchants", et tu dois armer chacun d'eux sur avec un objet.


IT Decidi quale eroe vuoi essere e prendi la carta corrispondente. Le figure rappresentano i cattivi e ciascuno di essi va armato di un oggetto.


NL Kies welke held je wilt zijn en neem de bijhorende kaart.  zijn de "boeven", die elk met een voorwerp bewapend moeten worden.


ES Selecciona el héroe que te gustaria ser y elige la ficha correspondiente. Son los "malos", y debes proporcionarles un artículo a cada uno de ellos.


DK Vælg hvem af heltene du vil være, og tag det relevante kort.  er "skurkene" og du skal også udstyre hver af dem med en genstand.


FI Valitse haluomasi sankarihahmo ja siihen liittyvä kortti.  ovat "pöytäsi", ja sinun tulee varustaa jokainen niistä jollakin esineellä.

SE Välj vilken hjälte du vill vara och ta rätt kort.  är "skurkarna" och var och en av dem ska utrustas med ett föremål.


PT Escolhe qual é o herói que pretendes ser e regista o cartão adequado. As  são os "bandeidos" e deveras armar cada um deles com um objecto.


GR Επιλέξτε το ήρωα που ήθελε και πάρτε την αντίστοιχη κάρτα. Οι  είναι οι "κακοί", και θα πρέπει να οπλίσετε την καθέμία με ένα αντικείμενο.


JP コレクションのヒーローを選び、そのカードを取ります。  は、悪役です。それぞれの悪役がアイテムを一つずつで武装させます。


CN 选择你喜欢的英雄人物，并持有相应的卡片。  是坏人，你应该给每个人物配一个武器。


KR 영웅을 선택하고 적당하고 적당한 카드와 아이템을  에 두십시오. 이 악역들은 이 악역들이 각각 한 무기를 하나씩 갖도록 해야 합니다.

RU Выберите кем из героев ты хочешь быть и возьми соответствующую карточку.  - это "злодеи", и ты должен вооружить каждого из них каким-нибудь предметом.

PL Wybierz bohatera, którego chcesz być i weź odpowiednią kartę.  są złoczyńcy, powinieneś każdemu z nich przydzielić jakiś przedmiot.

CZ Vyber si svého hrdinu, a vezmeš odpovídající kartu.  jsou zbrojmé postavy (tzv. zlí lidé, "pádouchové") a každého z nich musíš mít vybavit předmětem.

SK Vyberte si svojho hrdinu a vezmite zodpovedajúcu kartu.  sú zbrojne postavy (tzv. zlí ľudia, "zlodochovia") a každého z nich by ste mali vybaviť predmetom.

HU Válassz magadnak hőst, a hozzá tartozó kártyával egyetemben. A  "gonoszokat" testesítik meg. Mindegyiket "fegyverrel" fel" a megfélemlítésig.

3

GB Your adventure starts here! Place the heroes and baddies as illustrated.

DE Platziere die Helden und die Bösen so, wie es auf der Abbildung zu sehen ist. Jetzt kann das Abenteuer losgehen!

FR Place les héros et les méchants comme indiqué sur l'illustration. Et maintenant, en route vers l'aventure!

IT Disegni gli eroi e i "cattivi" nel modo illustrato. Ora inizia la tua avventura!

NL Plaats de helden en boeven als aangegeven op de tekening. Het avontuur begint hier!

ES Coloca los héroes y los malos según se indica. Aquí comienza tu aventura!

DK Anbring heltene og skurkene som på billedet. Dit eventyr kan begynde!

FI Aseta sankarit ja pöytäsi kuvan osoittamalla tavalla. Seikkailu voi alkia!

SE Sätt upp hjälterna och skurkarna som på bilden. Här börjar äventyret!

PT Coloca os heróis e os bandidos conforme ilustrado. A tua aventura começa aqui!

GR Τοποθετήστε τους ήρωες και τους κακούς όπως είναι ζωγραφισμένοι. Η περιπέτεια σας ξεκινά εδώ!

JP ヒーローと悪役を配置します。冒険の始まりです!

CN 按照图示摆放好英雄和坏人开始冒险!

KR 영웅과 악역의 그림과 같이 놓으십시오. 모험이 시작됩니다!

RU Расставьте героев и злодеев, как показано на рисунке. Здесь начинается ваше приключение!

PL Ustaw bohaterów i złoczyńców tak, jak pokazano na rysunku. W tym miejscu zaczyna się przygoda!

CZ Rozmístěte hrdiny a padouchy podle obrázku. Vase dobrodružství právě začíná!

SK Rozmieszte hrdinov a zločyncov podľa obrázku. Vaše dobrodružstvo práve začína!

HU Helyezd el s hőstket és a gonoszokat az ábrán látható módon. Es kezdődhet a nagy kaland!



2



4

GB Add your hero's SPEED Factor to the dice roll when moving across the board.

DE Zähle den GESCHWINDIGKEITS-Wert deines Helden und die gewürfelte Zahl zusammen und ziehe entsprechend viele Felder vorwärts.

FR Ajoute le Facteur VITESSE de ton héros au chiffre indiqué par le dé et déplace-toi d'autant sur le plateau.

IT Per spostarti sul percorso, aggiungi il fattore VELOCITÀ del tuo eroe al punteggio del dado.

NL Telde Snelheids-Factor van je held op bij de waarde van je worp, maar de dobbelsteen.

ES Suma el Factor VELOCIDAD de tu héroe al número que haya salido en el dado para desplazarte por el tablero.

DK TILFøj din helts HASTIGHED til seringekastet, når du bevæger dig hen over brættet.

FI Lisää sankkisi NOPEUS-luku arvoituksen luvkaan ja siirry pelialueella eteenpäin tuloksesi saamasi lukeman verran.

SE Lägg till din hjältes hastighets-faktor med tärningens siffra när du flyttar pjässen över spelbrädet.

PT Acrescenta o Factor VELOCIDADE do teu herói ao número das dobras enquanto te deslocas pelo tabuleiro.

GR Προσθέστε τον αριθμητικό ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ήρωά σας στην ζαριά καθώς θα προχωράτε επάνω στο ταμπλό.

JP サイコロで出た数字に、自分のヒーローのスピードファクターを加えて、その合計分だけ進めましょう。

CN 在板上移动时，将英雄的速度系数加到骰子投掷中去。

KR 보드에서 이동할 때英雄的 속도의 숫자를 주사위 숫자에 더해서 움직이세요.

RU Сложите фактор СКОРОСТИ для своего героя, бросая кубик во время движения по игровому полю.

PL Podczas przesuwania swojej postaci po planszy dodaj wskaźnik prędkości swojego bohatera do liczby punktów, które wyrzucił kostka.

CZ K hodnému číslu na kostce připočíte rychlost vašeho hrdiny a pak ho posuňte o výsledný počet políček.

SK K hodnému číslu na kostke pripočítajte rýchlosť vášho hrdinu a potom ho posuňte o výsledný počet políček.

HU Dobj a kockával, a dobbs értékehez add hozzá a hősöd gyorsaság-faktorát, és annyit lép előre, amennyit az összeadás után kaptál.



Luck, Glück, Chance,
Fortuna, Geluk, Suerte,
Held, Ops, Tur, Sorte,
Tüch, 運, 运气, 幸運, Uchiwa,
Szczęście, Śczęść, Stastie,
Szerencse



Speed, Geschwindigkeit,
Vitesse, Velocità,
Snelheid, veloci, daa,
Hastighed, Nopeus,
Hastighet, Velocidade,
Ταχύτητα, スピード, 速度,
속도, Скорость, Szybkość,
Prychlost, Pýchlost,
Gyorsaság



Strength, Kraft,
Force, Forza, Kracht,
Fuerza, Styrke, Vama,
Styrka, Força, Džvojan,
力, 力量, 力, Chua, Sila,
Sila, Sila, Erő



5

GB Item cards show how much the items add to the hero's original luck, speed or strength Factors.

DE Gegenstandskarten zeigen an, um wie viele Punkte die Gegenstände des Glücks-, Geschwindigkeits- oder Kraftwert, des Helden ergänzen.

FR Les cartes objet indiquent de quel chiffre les différents objets augmentent les Facteurs d'origine du héros (chance, vitesse et Force).

IT Le carte oggetti mostrano il grado di potenziamento del Fattore Fortuna, velocità o Forza dell'eroe conseguito con i vari oggetti.

NL De voorwerpkaarten tonen hoeveel de voorwerpen aan het geluk, de snelheid of de kracht van je held toevoegen.

ES Las Pichas de artículos muestran lo que se añaden a los Factores originales de suerte, velocidad y fuerza del héroe.

DK Genstandskortene viser, hvor meget genstandene lægger til heltens oprindelige held, hastighed eller styrke.

FI Esinekartelista näkyy, miten paljon esineet lisäävät sankarin alkuperäistä onnea, nopeutta tai voimaa.

SE Föremålskart visat hur mycket föremålet ökar hjälten ursprungliga tur-, hastighets- eller styrkefaktorn.

PT Os cartões de objecto mostram quanto é que os objectos aumentam os Factores originais de sorte, velocidade ou força do herói.

GR Οι κάρτες αντικειμένων δείχνουν το πόσο τα αντικείμενα προσθέτουν στην αρχική αυτεπίστατη τύχη, ταχύτητα ή δύναμη του ήρωα.

JP アイテムカードは、ヒーローの運、スピード、力にいくつポイントを加えるかを表しています。

CN 物件卡显示每件物件为运气、速度和力量各加多少分。

KR 아이템 카드에는 영웅의 운운, 속도 또는 힘 운운에 더할 수 있는 아이템의 수가 표시됩니다.

RU Карточки с предметами показывают, сколько очков можно добавить к начальному фактору удачи, скорости или силы героя.

PL Karty przedmiotów pokazują, ile punktów dodaje dany przedmiot do początkowych wskaźników szczęścia, szybkości lub siły naszego bohatera.

CZ Karty s předměty ukazují čísla, kolik dalších štěstí, rychlosti nebo síly dodávají předměty vašim hrdinám.

SK Karty s predmetmi ukazujú čísla, koľko ďalšieho šťastia, rýchlosti, alebo sily dodávajú predmety vašim hrdinám.

HU A tárgyat jelölő kártyákon tüntetjük fel, hogy mennyit adhat hozzá a hősöd eredeti szerencséjéhez, gyorsaságához vagy erőfaktusához.



GB Hint: Jewels do not have an item card, but can help you win the game!

DE Hinweis: Für die Edelsteine gibt es keine Gegenstandskarte. Aber sie können dir trotzdem dabei helfen, das Spiel zu gewinnen.

FR Attention : Il n'existe pas de cartes objet pour les bijoux, mais ils peuvent cependant t'aider à gagner la partie!

IT Suggestion: I gioielli non hanno una carta oggetto, ma possono aiutarti a vincere!

NL Tip: Er is geen voorwerpkaart voor juwelen, maar ze kunnen je helpen te winnen!

ES Consejo: Los joyas no tienen Picha de artículo, pero te ayudan a ganar!

DK Bemærk: Juvelerne har ikke noget genstandskort, men de kan hjælpe dig med at vinde spillet!

FI Vihje: Jokkiväli ei ole esinekartta, mutta voit niiden avulla voittaa pelin!

SE Tips: Juveler har ingen föremålskart men kan hjälpa dig att vinna spelet!

PT Sugestão: As jóias não possuem um cartão de objecto, mas podem ajudar-te a ganhar a jogo!

GR Υπόδειξη: Τα περάδια δεν έχουν κάρτα αντικειμένου, αλλά μπορούν να σας βοηθήσουν να κερδίσετε το παιχνίδι!

JP エンブレムは、アイテムカードにはありません。エンブレムはゲームに勝利を助けます。

CN 提示: 珠宝不在物件卡中, 但它们可以帮助你获胜!

KR 힌트: 보석에는 아이템 카드가 없지만, 게임 승리를 도와줄 수 있습니다!

RU Совет: Для драгоценностей нет отдельной карточки с предметом, но они могут помочь тебе выиграть!

PL Wskazówka: Kamienie nie posiadają w przedmiotów, ale pomagają Ci wygrać grę!

CZ Tip: Drahokamy nemají svou kartu, ale mohou vám pomoci vyhrát hru!

SK Tip: Drahokamy nemajú svoju kartu, ale môžu vám pomôcť vyhrať hru!

HU Figyelme! A gyémántokhoz nem tartozik tárgyát jelölő kártya, de hozzásegítenek a játék megnyeréséért!



GB If you reach an item, you can pick it up. This will end your turn. You can of course only keep what you can carry – too many items means that something has to be left behind.

DE Wenn du auf ein Feld mit einem Gegenstand kommst, kannst du ihn mitnehmen. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kannst du nicht mehr Gegenstände mitnehmen, als du tragen kannst. Wenn dir zu viele Gegenstände haften, musst du einen zurücklassen.

FR Quand tu atteins un objet, tu peux le prendre. C'est à l'achève ton tour. Naturellement, tu ne peux garder que ce que tu peux porter – si tu as trop d'objets, tu dois en abandonner un.

IT Se ti imbatti in un oggetto, puoi raccoglierlo, ma così finisci il tuo turno. Naturalmente, puoi tenere solo ciò che riesci a portare, se raccogli troppi oggetti, dovrai abbandonarne qualcuno.

NL Als je op een voorwerp landt, kun je het oppakken. Daarmee is je beurt voorbij. Je mag niet meer voorwerpen houden dan je kunt dragen – te veel voorwerpen betekent dat je iets moet achterlaten.

ES Si alcanzas un artículo, lo puedes recoger. Esto pondrá fin a tu turno. Claro que sólo podrás quedarte con aquellos artículos que puedes llevar – tendrás que dejar algunos atrás.

DK Hvis du går på et felt med et genstand, kan du samle den op. Hvis du gør det, er det ikke længere din tur. Du kan selvfølgelig kun beholde det, du kan bære – hvis du har for mange genstande, kan du kun samle nye ting op, hvis du efterlader noget andet.

FI Jos pääset esiin jonkin uuden esineen, voit ottaa sen laudalle. Samalla päättyy pelauresi. Et tietenkään voi pitää enemmän esineitä kuin voit kantaa – jos jokin liikaa esineitä joutuu jättämään niistä jonkun pois.

SE Om du hamnar på ett föremål får du också upp det. Sedan är det den andre spelarens tur. Du kan naturligtvis bara behålla så mycket som du kan bära – för många föremål innebär att du måste lämna något.

PT Se alcançares um objecto, podes apañá-lo. Isso irá terminar a tua vez. Claro que só podes guardar o que consegués transportar – demostadas obxectos significan que tens que deixar algúns para trás.

GR Εάν φτάσεις σε ένα αντικείμενο, μπορείς να το πάρεις. Έτσι τερματίζεις τη σειρά σου. Φυσικά μπορείς να κρατήσετε μόνο αυτά που μπορείς να κουβαλήσεις – εάν έχεις πάρα πολλά αντικείμενα, αυτά σημαίνει ότι κάτι θα πρέπει να αφήσεις.

JP このアイテムが自分のフィールドに到達したとき、それを入手することができます。このとき、次のプレイヤーの順番になります。もちろん、持ち運ぶことができるアイテムの数は制限されています。アイテムが多すぎると、いくつかは残す必要があります。

CN 当你到达一个物件时，可以把它拾起来。你回合结束。当然你只能携带有限数量的物件。如果你携带的物件太多，就必须留下一些。

KR 아이템이 도착하면 아이템을 받을 수 있습니다. 아이템을 모자르면 자신의 차례가 끝납니다. 여러분이 운반할 수 있는 것만 받을 수 있습니다. 갖고 있는 것 너무 많으면 몇 가지는 남겨 두어야 합니다.

RU Если ты добрался до какого-то предмета, можешь его взять. При этом твой ход закончивается. Конечно, брать можно только то, что ты можешь везти – если взять слишком много вещей, то что-то придется оставить.

PL Kiedy dojdiesz do jakiegoś przedmiotu, możesz go podnieść. Na tym zakończy się Twój tur. Oczywiście możesz zachować tylko tyle przedmiotów, ile zdołasz unieść – posiadanie zbyt dużej ilości przedmiotów oznacza, że któryś z nich trzeba zostawić.

CZ Pokud dorazíte k předmětu, můžete si ho vzít. Jim ukončíte svůj turn. U sebe můžete mít samozřejmě pouze to, co unesete – pokud máte příliš mnoho předmětů, něčeho se budete muset zbavit.

SK Ak dojdete k predmetu, môžete si ho zobrať. Tým zakončí sa svojich. Pri sebe môžete mať samozrejme len to, čo unesiete – ak máte príliš veľa predmetov, niečo sa bude musieť zbaviť.

HU Amikor egy tárgyat barszolmaz megérsz, azt ott felállítod tárgy a bled. Kapd fel gyorsan! Most a másik játékoson a sor. Természetesen te döntöd el, hogy mit viszel magaddal. Ha egyszerre túl sok tárgyat szeretnél magaddal vinni, valamit esetleg ott kell hagynod, mert nem bírod ell.



GB There are many challenges to face during your adventure!

DE Während deiner Abenteuerreise gibt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!

FR Tu devras Pain in Face à de nombreux défis au P. de tes aventures!

IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!

NL Er moeten Plink wat opdrachten worden uitgevoerd tijdens je tocht!

ES ¡Tendrás que afrontar muchas retos en tu aventura!

DK Du vil stå overfor mange udfordringer i løbet af dit eventyr!

FI Seikkailu sisältää runsaasti erilaisia tehtäviä!

SE Du kommer att ståta på många utmaningar under äventyret!

PT Existem muitas desafios a enfrentar durante a sua aventura!

GR Υπάρχουν πολλές δοκιμασίες που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κατά την περιπέτεια σας!

JP 冒険ではたくさんのチャレンジが待ちまています!

CN 冒险旅程中会遇到很多挑战。

KR 도전을 위한 공인 많은 도전이 무한히 있습니다!

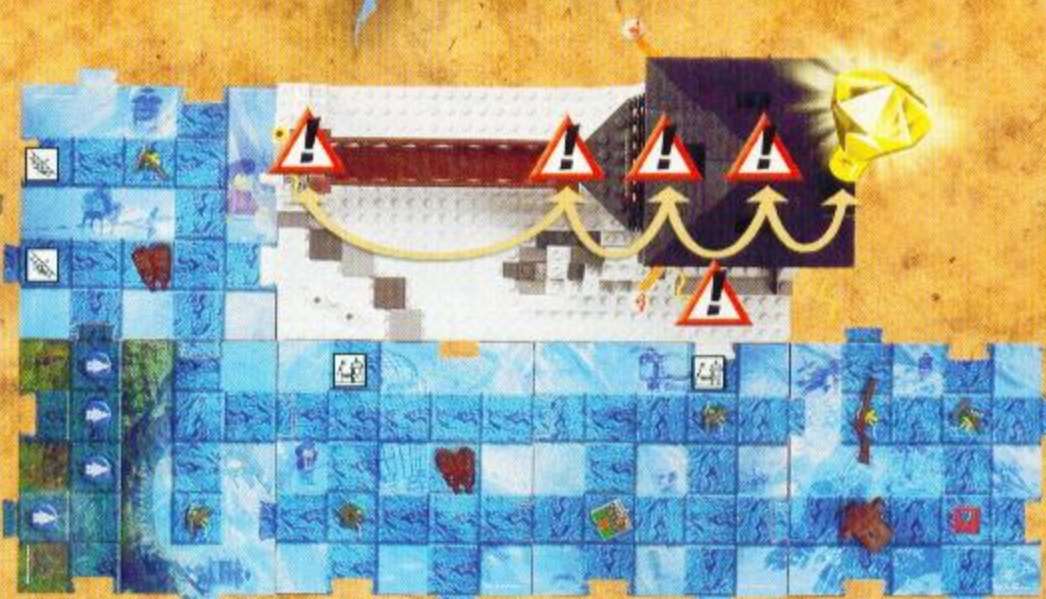
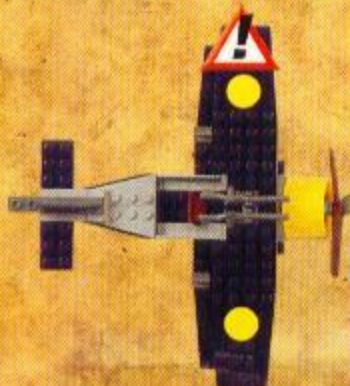
RU Во время этого приключения тебе придется встретиться со многими опасностями!

PL Podczas swoich przygód będziesz musiał stawić czoła wielu wyzwaniom!

CZ Během svého dobrodružství narazíte na mnoho různých úkolů!

SK Počas svého dobrodružstva budete musieť vyriešiť veľa rôznych úloh!

HU Sok-sok akadály kell végrehajtandó kalandaid során!



GB Access the plane here
 DE Flugzeug hier besteigen
 FR Accès à l'avion
 IT Entra nell'aereo qui
 NL Stop hier in het vliegtuig
 ES Accede al avión aquí
 DK Få adgang til flyet her
 FI Lentokoneen sisääntulo
 SE Här går du in i flygplanet
 PT Acede aqui ao avião
 GR Εδώ πρόσβαση στο αεροπλάνο
 JP 航空機に乗りこむ
 CN 在这里登上飞机
 KR 여기서 기계를 타
 RU Здесь в самолёт - здесь
 PL Wejdz do samolotu w tym miejscu
 CZ Tady jděte k letadlu
 SK Tadielto pridete k lietadlu
 HU Itt szállj be a repülőgépre



GB Access the temple here
 DE Tempelzugang hier
 FR Accès au temple
 IT Entra nel tempio qui
 NL Ga hier de tempel binnen
 ES Accede al templo aquí
 DK Få adgang til templet her
 FI Tempelille sisääntulo
 SE Här går du in i templet
 PT Acede aqui ao templo
 GR Εδώ πρόσβαση στο ναό
 JP 神殿に参入する
 CN 在这里进入神庙
 KR 신전에 들어 올
 RU Здесь в храм - здесь
 PL Wejdz do świątyni w tym miejscu
 CZ Tady vejdeš do chrámu
 SK Tadielto vodete do chrámu
 HU Itt lép be a templomba

GB Once in the Temple of Mount Everest, the dice isn't required. Move on a new challenge after each turn - if you are successful, of course!

DE Sobald du im Tempel des Mount Everest angekommen bist, brauchst du keinen Würfel mehr. Jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, kannst du eine neue Aufgabe annehmen. Natürlich nur wenn du die vorherige bestanden hast!

FR Une fois dans le temple du Mont Everest, le dé n'est plus nécessaire. Passe à un nouveau défi à la fin de chaque tour - si tu es réussi, é relever le précédent, naturellement!

IT Una volta raggiunto il Tempio dell'Everest, non avrai più bisogno del dado. Passa ad un'altra sfida dopo ciascun turno, ma solo se hai successo, ovviamente.

NL In de Tempel van Mount Everest heb je de dobbelsteen niet nodig. Ga na elke beurt naar een nieuwe opdracht - als je de vorige goed uitgevoerd hebt, tenminste!

ES Una vez que estás en el Templo del Everest, no necesitas el dado. Para el siguiente reto después de cada turno - si alcanzas tu objetivo!

DK Når du når frem til Templet på Mount Everest, skal du ikke længere bruge terningen. Stedet bevæger du dig blot hen til en ny udfordring, hver gang det er din tur - forudsat selvfølgelig at du har klaret den forrige udfordring.

FI Kun olet päässyt Mount Everestin temppeliin, enääkään ei enää tarvita. Voit siirtyä jokaisella vuorollasi uuteen tehtävään - jos onnistuit aikaisemman oollisen tehtävään!

SE När du väl kommit till Templet på Mount Everest behövs inte tärningen längre. Gör vidare till en ny utmaning varje gång det är din tur - om du lyckas förstås!

PT Quando chegares ao Templo do Monte Everest, não precisas dos dados. Passa para um novo desafio depois de cada jogada - se tiveres êxito, obviamente.

GR Μόλις φτάτε στο Ναό του Όρους Έβερест, τα ζάρια δεν χρειάζονται. Προσάρτε σε νέα δοκιμάσια κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας - εάν τα καταφέρατε, φυσικά!

JP 最後の山頂の神殿に到着したら、サイコロはもう必要ありません。成功したら、次の挑戦に進みます。

CN 一旦到达珠穆朗玛峰神庙，就不再需要骰子了。在每一轮之后进入一个新的挑战，当然得必须先成功通过前面的关卡。

KR 일단 마운트 에베레스트 상의 사원에 도착하면 주사위를 더 이상 필요 없습니다. 차례대로 새로운 도전으로 이동합니다. 물론 도전해 성공한 경우에만 이동을 할 수가 있습니다.

RU Ник только ты попадешь в храм на горе Эверест, кубик уже не нужен. После каждого хода переходи к предельному новой задаче - если ты добился успеха, конечно!

PL Kiedy już wejdziesz do świątyni Mount Everestu, nie będziesz potrzebował kostki. Po każdym turze przechodzisz do nowego zadania - oczywiście jeżeli ci się powiedzie!

CZ Jakmile se dostanete do chrámu hory Mount Everest, kostka už nebude potřebovat. Po každém tahu se přesunete na nový úkol, pokud ovšem do té doby budete úspěšní!

SK Keď sa dostanete do chrámu hory Mount Everest, kocku už nebude potrebovať. Po každom tahu sa presunete na nový úlohu, ale len ak splníte tú predchádzajúcu!

HU Amikor elkeresztel a Mount Everest templomába, már nem lesz többé szükséged a kockára. Amikor bekövetkezel, egyszerűen ugról egy újabb kihívásra - persze csak ha sikerült túljutnod az előzőn!



9

GB Face the challenges in the following order:

DE Stelle dich den Herausforderungen in der folgenden Reihenfolge:

FR Relever les défis dans l'ordre suivant :

IT Affronta le sfide nel seguente ordine:

NL Bied de gevaren het hoofd in de volgende volgorde:

ES Enfrentate a los retos en el siguiente orden :

DK Du skal klare udfordringerne i denne rækkefølge:

FI Tee tehtävät seuraavassa järjestyksessä:

SE Möt utmaningarna i den här ordningen:

PT Testa vencer os desafios na seguinte ordem:

GR Αντιμετώπιζε τις δοκιμασίες με την εξής σειρά:

JP 次のような順番でチャレンジカードに挑戦してください。

CN 请按以下顺序挑战。

KR 다음과 같은 순서로 도전을 관망합니다.

RU Преходи опасности в следующем порядке:

PL Pokonuj przeszkody w następującej kolejności:

CZ Vypořádejte se s úkoly v následujícím pořadí:

SK Popasujte sa s úlohami v nasledujúcom poradí:

HU Az akadályok az alábbi sorrendben kerül végrehajtásra:





10



GB When faced with a challenge (e.g. passing through the temple door), decide whether to use speed, luck or strength.

However, if you have the item shown in the intelligence section of the challenge card, you can pass automatically.

DE Wenn dir eine Aufgabe gestellt wird (z.B. Betreten des Tempels), musst du dich dafür entscheiden, ob du Geschwindigkeit, Glück oder Kraft einsetzen möchtest.

Du kannst jedoch automatisch weiter wenn du der Gegenstand hast, der im Intelligenz-Bereich der Aufgabenkarte angezeigt wird.

FR Quand tu dois relever un défi (par exemple passer par la porte du temple), décide si tu veux employer la vitesse, la chance ou la Force.

Cependant, si tu possèdes l'objet indiqué dans la partie « intelligence » de la carte défi, tu peux continuer sans te soucier de rien.

IT Quando devi affrontare una sfida (per esempio passare attraverso la porta del tempio), decidi se vuoi usare la velocità, la fortuna o la Forza.

Se però possiedi l'oggetto riportato nella sezione Intelligenza della carta sfida, puoi passare automaticamente.

NL Bepaal bij iedere nieuwe opdracht (bv. elke keer dat je door de tempelpoort gaat) of je snelheid, geluk of kracht wilt gebruiken.

Maar, als je het voorwerp dat in het 'Intelligentie'-veld van de opdrachtkaart staat bij je hebt, kun je automatisch doorgaan.

ES Al enfrentarte a un reto (p.ej. al pasar por la puerta del templo), decide si utilizas la velocidad, la suerte o la Fuerza.

Sin embargo, si tienes el artículo mostrado en la sección de inteligencia de la ficha de retos, podrás acceder automáticamente.

DK Når du står over for en udfordring (som Pels, at nå gennem tempelets døre), skal du beslutte, om du vil bruge held, hastighed eller styrke.

Men hvis du har den genstand, der vises i intelligens-sektionen af udfordringskortet, kan du automatisk allope igennem.

FI Kun edessäsi on tehtävä (esim. sinun on astuttava temppelin ovesta sisään), voitse, halluudke käyttöä nopeutta, onnea vai voimaa.

Jos sinulla on tehtäväkortin älykkäys-osassa näkyvä esine, voit ohittaa tehtävän.

SE När du står inför en utmaning (t.ex. att ta dig in genom tempelets dörr) bestämmer du om du ska använda hastighet, tur eller styrka.

Men om du har den föremål som visas i den intelligens-sektionen på utmaningskortet kan du passera automatiskt.



PT Quando enfrentares um desafio (por exemplo, atravessares o porta do tempo), tens que decidir se vais usar a velocidade, a sorte ou a Força.

Todavia, se tiveres o objecto mostrado na secção de inteligência do cartão de desafio, poderás passá-lo automaticamente.

GR Όταν έχετε να αντιμετωπίσετε κάποιο δοκίμιο (π.χ. πέρασμα από την πύλη του ναού), αποφασίζετε εάν θα χρησιμοποιήσετε την ταχύτητα, την τύχη ή τη δύναμη.

Εάν ωστόσο έχετε το αντικείμενο που απεικονίζεται στο τμήμα ευφυΐας της κάρτας δοκιμίας σας, μπορείτε να περάσετε αυτόματα.

JP チャレンジカード(試問紙)の冒険者能力値に10未満の場合は、スピード、運、力を使い分けて挑戦する。インテリジェンス欄のアイテムを所持している場合は、自動的に通過できます。

CN 在挑战时(如经过庙门时)，请决定是使用速度、运气还是力量。

然而，如果您持有挑战卡上的智慧部分有物品显示，您就可自动通过。

KR 도전할 때마다 (예: 성문 문으로 지나가기) 속도, 행운 또는 힘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.

하지만 도전카드의 '정보' 부분에 표시된 아이템을 가지고 있다면, 그냥 통과할 수 있습니다.

HU Milyen térteljesítéssel szembesülsz (például, ha meg kell átnyitnod a templom ajtaját), el kell döntened, hogy melyik képességedet fogod használni, a sebességet, a szerencsét vagy az erőt.

Ha azonban rendelkezel a kihívás 'Intelligencia' részében megjelölt tárggyal, akkor automatikusan teljesítheted a feladatot.

PL Kiedy stajesz przed zadaniem (np. wykonanie jakiegokolwiek zadania przez drzwi świątyni), musisz rozważyć decyzję, czy wykorzystasz szybkość, szczęście czy siłę.

Jeżeli jednak masz odpowiedni przedmiot pokazany na kartce zadania w sekcji 'Inteligencja', możesz automatycznie wykonać zadanie.

CZ Když stojíte tváří v tvář úkolu (např. máte projít dveřmi chrámu), rozhodněte se, zda použijete rychlost, štěstí nebo sílu.

Pokud však máte předtím zobrazený v informacích objekt karty úkolu, můžete projít dveřmi automaticky.

SK Keď stojíte zači voči úlohu (napr. máte prejsť cez dvere chrámu), rozhodnite sa, či použijete rýchlosť, šťastie alebo silu.

Ak však máte predtým zobrazený v informáciách objekt na kartke úlohu, môžete prejsť cez dvere automaticky.

HU Amikor egy akadály kell legyőznie (pl. be kell lépnie a templom ajtajánál), gyorsan döntsd el, hogy melyik a képességed: a sebesség, a szerencse vagy az erő-faktorokat akard-e felhasználni.

Ha azonban rendelkezel az a tárgy a kihívás 'Intelligencia' részében megjelölt tárggyal, akkor automatikusan teljesítheted a feladatot.



GB To successfully overcome a challenge, select a Factor (NB you can't always choose all of them, e.g. no SPEED in the example shown here), add any points from any suitable items you are carrying, and roll the dice (if you roll a "hook", roll again). If the combined score is higher than the challenge, you can move on. If the scores are equal, roll again. If you lose, you must give up one of the items you are carrying. Note that only one player has to overcome a challenge.

After this, all other players can automatically move past this challenge.

DE Eine Aufgabe lässt sich nur mit Einsatz von GESCHWINDIGKEIT, GLÜCK oder KRAFT bewältigen. Es stehen jedoch nicht immer alle drei zur Auswahl. Im Tempel kann beispielsweise GESCHWINDIGKEIT nicht eingesetzt werden! Zähle den Wert all deiner Gegenstände, die sich für diese Aufgabe eignen, dazu und wirfle (Würfelfels du den "Wärfel", würfle noch einmal). Übertriffst deine Gesamtpunktzahl den Wert der Aufgabe, kommst du weiter. Sind die Punktzahlen gleich, überfals du noch einmal würfeln. Ist deine Punktzahl geringer, musst du einen deiner Gegenstände zurücklassen.

Hinweis: Jede Aufgabe muss nur von einem Spieler bewältigt werden. Die nächsten Spieler können automatisch an dieser Aufgabe vorbeiziehen.

FR Pour relever avec succès un défi, choisis un Facteur (ATTENTION : tu ne peux pas toujours tous les choisir, par exemple pas la VITESSE dans cet exemple), ajoute tous les points de tous les objets appropriés que tu portes, et lance le dé. Si tu fais un "crochet", relance le dé. Si ton score total est supérieur au défi, tu peux avancer. Si ton score est égal au défi, relance le dé. Si tu perds, tu dois abandonner un des objets que tu portes.

Bien noter qu'un joueur et un seul doit relever chaque défi. Ensuite, tous les autres joueurs pourront passer sans problème ce défi.

IT Per portare a termine con successo una sfida, seleziona un Factore (NB: non puoi sempre sceglierli tutti, in questo esempio non è disponibile la VELOCITÀ), aggiungi gli eventuali punti degli oggetti pertinenti: in tuo possesso e tira il dado. Se tiri un "gancio", gioca di nuovo un'altra volta. Se il punteggio complessivo è superiore alla sfida, puoi proseguire. Se i punteggi sono uguali, tira un'altra volta il dado. Se perdi, devi abbandonare uno degli oggetti in tuo possesso.

Nota che un solo giocatore superi ciascuna sfida. Dopo di lui, gli altri giocatori superano automaticamente la sfida.

NL Kies om een opdracht uit te kunnen voeren een Factor (NB: ze zijn niet altijd allemaal beschikbaar: in het voorbeeld kan SNELHEID niet gekozen worden), voeg de punten toe van de voorwerpen die je bij je hebt, en gooi de dobbelsteen. (Gooi opnieuw als je een "haak" gooit). Als je totale score hoger is dan de waarde van de opdracht, mag je doorgaan. Bij gelijke stand opnieuw gooien. Als je verliest moet je één van je voorwerpen opgeven.

NB: de opdracht hoeft maar door één speler voltooid te worden. Hierna kunnen alle spelers automatisch voorbij de opdracht komen.

ES Para superar un reto, selecciona un Factor (Nota: no siempre los podrás elegir todos, en este ejemplo no podrás elegir la VELOCIDAD), añade puntos de cualquier artículo adecuado que lleves, y tira el dado. Si sale un "ganchito", tira el dado de nuevo. Si el resultado global es superior al reto, podrás seguir. Si el resultado es igual, tira el dado de nuevo. Si pierdes, debes prescindir de uno de los artículos en tu posesión.

Ten en cuenta que sólo un jugador tiene que superar un reto. Después todos los demás jugadores podrán pasar por este reto automáticamente.

DK For at klare en udfordring, skal du vælge at bruge enten held, hastighed eller styrke (bemærk, at du ikke altid kan vælge mellem alle tre; for eksempel kan du ikke bruge HASTIGHED i eksemplet her), lægge eventuelle point fra relevante genstande til, og kaste terningen. Hvis du får en "krog", skal du slå om. Hvis du samlede score er større end udfordringens, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige, skal du slå igen. Hvis du taber, skal du efterlade en af de genstande, du bærer på.

Bemærk, at det kun er nødvendigt for én spiller at klare en udfordring. Derefter kan alle andre spillere automatisk passere den.

FI Selv jos joku ei pysty voittamaan haastusta, on nautittava (HUOM! Kaikki ominaisuudet eivät ole aina valittavissa; esimerkiksi tässä ei voida valita NOPEUTTA), lisää tehtävään sopivien kantoesineiden antamat pisteet ja heitä noppaa (jos saad "koukusta", heitä uudelleen). Jos pisteittesi yhteismäärä on tehtävän pistemäärää suurempi, saat jatkaa. Jos pistemäärät ovat yhtä suuret, heitä uudelleen. Jos jätät häviöllä, sinun on luovutettava yhdestä esineestä.

Huomaa että vain yksi pelaaja joutuu tekemään haastuksen. Sen jälkeen muut pelaajat voivat ohittaa tehtävän automaattisesti.

SE. För att klara av en utmaning väljer du en faktor (observera att du inte alltid kan välja mellan alla tre, exempelvis visat inte HASTIGHET här). Läggen till poängen från pågående förmedl du bör med dig och slår bärningen (om du får en "knök" slår du igen). Om totalaifför blir högre än utmaningens siffra kan du fortsätta. Om sifforna är desamma får du slå om. Om du förlorar måste du lämna ifrån dig något av de förmedl du har med dig.

Observera att endast en spelare måste klara varje utmaning. Därför kan följande spelare automatiskt passera den när utmaningen.

PT Para superares com sucesso um desafio, selecciona um factor (NB não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher VELOCIDADE no exemplo que aqui te mostramos). Adiciona os pontos dos objectos adequados que transportas e lança os dados (te aparece um "gancho", lança novamente). Se o resultado combinado for mais elevado do que o desafio, podes prosseguir. Se as condições forem iguais, lança novamente. Se perderes, tens que deixar um dos objectos que transportas. Repara que basta que um jogador supere o desafio. Depois disto, todos os outros jogadores podem ultrapassar automaticamente este desafio.

GR Για να περάσεις με επιτυχία από μία δοκιμασία, επιλέξτε έναν παράγοντα (Σημ: δεν μπορείτε πάντα να τους επιλέγετε όλους, π.χ. όχι την ΤΑΧΥΤΗΤΑ στα ειδικότερα παραδείγματα). Προσθέστε τους πόντους από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε τα ζάρια (εάν έχετε την ίδια με το γάντζο, ρίξτε ξανά). Εάν οι συνολικοί πόντοι ξεπερνούν την δοκιμασία, μπορείτε να προχωρήσετε. Εάν οι πόντοι είναι ίσοι, ρίξτε ξανά. Εάν χάσετε, χάνετε και ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Σημειώστε ότι μόνο ένας παίκτης πρέπει να ξεπεράσει μία δοκιμασία. Μετά απ' αυτήν, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να περάσουν αυτόματα από τη συγκεκριμένη δοκιμασία.

JP. チェーンが壊れるまで挑戦するには、スロー、速のどちらかを選択し (ただし、必ず全部が6連べるというわけではない)、また、ここでは「スピード」は選べない。手動で自由に自分が必要とするアイテムの数を決定し、それらのアイテムの数を「スロー」が加算し、もう一度コロを転がす。合計のスコアがチェーンの数字より高ければ合格、次へ進めます。スコアが同じの場合は、もう一度コロを転がす。スコアがチェーンの数字より低ければ不合格、次へ進む。チェーンが壊れるまで挑戦する必要がある。

チェーンが壊れるまで挑戦する必要がある。他の人は自動的にこのチェーンをクリアする。

CN 手動方式上挑战。请选择一个系数。不必每次前全选。将需要的数字相加。再上并投掷。若其合计的数字的分数，并投掷数字（如果投到“钩子”，则再投掷）。如果其合计的数字大于挑战的分数，则可以前进。如果其合计数字，只等于挑战数字，则需要再投掷数字。如果其合计数字，小于挑战数字，则需要再投掷数字。其他玩家可以自动通过。

KR 드레곤을 성공적으로 해결하려면 원은 6개도 총 10개 이하로 선택하고 (주의: 드레곤 요소는 항상 선택할 수 있는 것은 아닙니다) 배를 들어 여가자는 속도를 선택할 수 있습니다. 가치 그 있는 것만큼 더 높은 점수를 더하고 주사위를 굴립니다. (주사위에서 "갈고리"가 나오면 다시 굴립니다.) 점수를 드레곤 값과 동등하거나 높으면 다음 단계로 진행할 수 있습니다. 점수가 낮은 경우에는 다시 시도하거나 다음 단계로 진행할 수 없습니다.

한 사람은 성공적이거나 원은을 해결해야 합니다. 다른 사람이 풀면 다른 참가자들은 이 드레곤을 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Чтобы успешно преодолеть опасность, выбери фактор (внимание: вы не всегда можете выбрать любой фактор - например, в показанном примере нет фактора СКОРОСТИ); добавь к нему любое количество очков от любого предмета из тех, которые ты несешь с собой; и бросай кубики (если выпадет "крюк", бросай снова). Если сумма очков получится больше, чем число очков у этой опасности, ты сможешь идти дальше. Если число очков будет одинаково, бросай снова. Если проиграешь, тебе придется оставить один из предметов, которые ты несешь. Обрати внимание: только один игрок должен преодолеть опасность. После этого все остальные игроки смогут проходить эту опасность автоматически.

PL. Aby pomyślnie wykonać zadanie, wybierz z odpowiednich współczynników (uwaga: nie zawsze możesz wybrać każdy z nich, w pokazanym przykładzie nie ma SZYBKOŚCI). Dodaj punkty odpowiedniego przedmiotu, który posiadasz i rzuc kostką (jeżeli wyrzucisz "hak", rzucasz jeszcze raz). Jeżeli zsumowany wynik jest wyższy niż punktowy wymóg w tym zadaniu, możesz ruszyć dalej. Jeżeli wynik jest równy punktowi, rzucasz jeszcze raz. Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów.

Uwaga: tylko jeden z graczy musi wykonać zadanie. Po wykonaniu zadania pozostałi gracze zaliczają je automatycznie.

CZ Abyste úspěšně splnil úkol, zvolte faktor (všimněte si, že někdy nebudete moci vybrat ze všech faktorů, např. v tomto příkladu není k dispozici rychlost), přidejte body z jakéhokoliv předmětu, který máš u sebe, a hodte kostkou (pokud hodíte "háček", házte znovu). Pokud je počet bodů skóre vyšší než hodnota úkolu, můžete pokračovat. Pokud se počet bodů skóre rovná hodnotě úkolu, házte znovu. Pokud úkol nesplníte, budete se muset vzdát jednoho z předmětů, které máš u sebe. Poznámka: Stačí, aby úkol splnil některý z hráčů. Pokud je úkol splněn, ostatní hráči mohou přes něj automaticky procházet.

SK Aby ste úspešne splnili úlohu, zvolte faktor (všimnite si, že niekedy nebudete môcť vybrať zo všetkých faktorov, napr. v tomto príklade nie je k dispozícii rýchlosť), pridajte body z akéhokoľvek predmetu, ktorý máte pri sebe, a hódte kostkou (pokiaľ hódte "háček", hádzte znovu). Ak je počet bodov skóre vyšší než hodnota úlohy, môžete pokračovať. Ak sa počet bodov skóre rovná hodnote úlohy, hádzte znovu. Ak úlohu nesplníte, budete sa musieť vzdáť jedného predmetu, ktorý máte pri sebe. Poznámka: Stačí, aby úlohu splnil niektorý hráč. Ak je úloha splnená, ostatní hráči môžu cez ňu automaticky prechádzať.

HU Annak érdekében, hogy sikeres legyen az akció, válassz a SZERENCSE, GYORSASÁG és ERŐ közül. (Figyelem: Nem mindig választhatod mind a háromt egyszerrel. Az ábrán látható esetben például nem választhatod a GYORSASÁG-ot.) Ezután add hozzá a nálad lévő tárgyakhoz tartozó pontot az a számot, amit a kockával dobtsz. és ha az eredmény nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. (Figyelem: Ha "fogót" dobált, akkor újra dobatsz.). Ha a kettő egyenlő, dobj újra a kockával. Ha alulmaradtál, te kell áldoznod valamit a nálad lévő tárgyak közül. Figyelem: Mindig csak EGY játékos vehet részt az akcióban. A többiek automatikusan túljárnak a meglekötött akciók után.



FR Si tu perds, tu dois abandonner un objet. Au prochain tour tu pourras choisir soit d'essayer de nouveau, soit de revenir en arrière et de prendre des objets différents. Ton objet perdu doit être placé derrière toi sur l'une des trois vides derrière toi.

IT Se perdi, devi abbandonare un oggetto. A turno successivo, puoi decidere di riprovare, oppure di tornare indietro a raccogliere altri oggetti. L'oggetto che decidi di abbandonare va posizionato in una delle caselle vuote contrassegnate da una croce.

NL Als je verliest, moet je een voorwerp achterlaten. Bij de volgende beurt kun je het opnieuw proberen, of teruggaan om nieuw voorwerpen te halen. Het ingeleverde voorwerp moet op een leeg aangekruist veld worden teruggelegd.

ES Si pierdes tendrás que prescindir de un artículo. La próxima vez podrás elegir entre intentarlo de nuevo o regresar para recoger artículos diferentes. El artículo perdido debe ser colocado de nuevo en uno de las cruces vacantes del tablero.

DK Hvis du taber skal du afgive en genstand. I næste runde kan du vælge at forsøge igen, eller du kan gå tilbage og samle nogle andre genstande op. Den genstand, du har afleveret, skal anbringes på en af de tomme krydser på brættet.

FI Jos häviät, joudut luovuttamaan esineen. Seuraavalla pelivierollasi voit yrittää uudelleen tai poistaa kokonaan muuta esinettä. Menneet esine asetetaan jollain pelilaudan tyhjistä nasteista.

SE Om du förlorar måste du lämna ifrån dig ett föremål. Nästa omgång kan du välja mellan att försöka igen eller att gå tillbaka och plocka upp några andra föremål. Det föremål du förlorat placeras på något av de tomma kryssen på spelbrädet.

PT Se perderes tens que deixar um objecto. Na tua jogada seguinte podes optar por tentar de novo ou recuar e apanhar outros objectos diferentes. O objecto que perdeste deve ser colocado novamente numa das cruces desocupadas do tabuleiro.

GR Εάν χάσεις, χάνεις και ένα από τα αντικείμενά σου. Όταν έλθει ξανά η σειρά σου, μπορείς να δοκιμάσεις ξανά ή να επιστρέψεις και να πάρεις άλλα αντικείμενα. Το αντικείμενο που χάσεις, θα πρέπει να τοποθετηθεί και πάλι σε έναν από τους κενούς σταυρούς στο ταμπλό.

JP もしあなたがアイテムを失った場合は、次の自分の順番に、もう一度アイテムを試みるか、戻って別のアイテムを選択するかの選択ができます。失ったアイテムは、自分の後ろの空いたマスに置いてください。

CN 如果你输了，你必须放弃一个物件。下一轮中，你可以选择重新尝试用新的物件或返回取一些不同的物件。你已经失败的物件必须放回空着的交叉点上。

KR 오를때는 이기지 못하면 어떤 것이라도 포기해야 합니다. 다음 차례에서 다른 사물을 다시 시도하거나 다른 아이템을 사용할 수 있습니다. 잃은 아이템은 보드의 빈 십자 표시 중 하나에 다시 놓아야 합니다.

RU Если ты проиграл, ты должен выбросить предмет. При следующем ходе ты сможешь выбрать: попробовать еще раз или вернуться к взятию каких-то других предметов. Твой потерянный предмет должен быть возвращен на одну из «назначенных» крестиков на игровом поле.

PL Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy następnej sile, możesz spróbować jeszcze raz lub włożyć ponownie przedmioty. Przedmiot, który straciłeś należy umieścić na jednym z pustych pół oznaczonych krzyżykami.

CZ Pokud jste neuspěli, musíte se vzdát předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit o samotný úkol, anebo se můžete vrátit a sebrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdali, musí být umístěn zpět na desku do jednoho z prázdných čtverečků s křížkem.

SK Pokiaľ ťa chu neuspeliť, musíš sa vzdáť predmetu. V ďalšom tahu sa môžeš znovu pokúsiť splniť úlohu, alebo sa môžeš vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého ste sa vzdali, musí byť umiestnený späť na tabuľu do niektorého prázdneho štvorcíka s križkou.

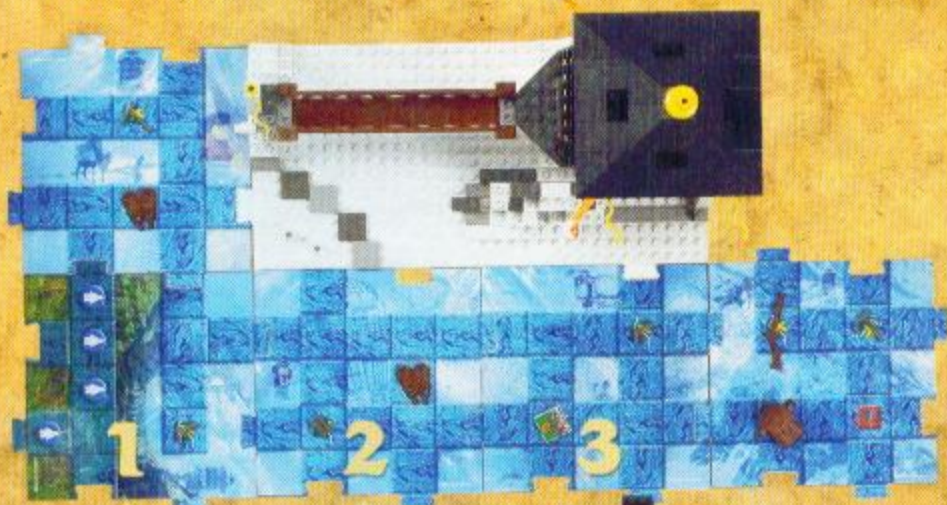
HU Ha nem sikerült az akció, fel kell adnodnod az egyik nálad levő tárgyat. Amikor újra sorra kerülés választhatod, hogy újra megpróbáld-e, vagy vissza. Fordulatsz még néhány tárgyat bevegéljen. Az elvesztett tárgyat helyezd vissza a táblánál található üres mezők egyikére.

GB If you lose, you have to give up an item. Next turn, you might chose to try again or go back and pick up some different items. Your lost item must be placed back on one of the vacant crosses on the board.

DE Den Verlierer muss einen Gegenstand zurücklassen. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, kann er es entweder noch einmal versuchen oder zurückgehen und andere Gegenstände mitnehmen. Der zurückgelassene Gegenstand ist auf einem der freien Kreuze zu platzieren.



3



1

2

3



13

GB If you succeed in getting into the plane or another form of transport, your speed will increase dramatically. Now you can move as many board sections as your roll of the die.

DE Wenn du es schaffst, an Bord des Flugzeugs oder eines anderen Transportmittels zu gelangen, erhöht sich deine Geschwindigkeit erheblich. Jetzt kannst du die gewünschte Anzahl an Feldern vorziehen.

FR Si tu réussis à monter dans l'avion ou dans un autre moyen de transport, ta vitesse augmente considérablement. Tu peux alors te déplacer d'un nombre de sections de plateau égal au chiffre que tu as fait avec le dé.

IT Se riesci a salire a bordo dell'aereo o di un altro mezzo di trasporto, la tua velocità aumenta notevolmente. Puoi ora spostarti di tante sezioni di gioco quanti sono i punti che siri con il dado.

NL Als je in het vliegtuig of een ander transportmiddel kunt komen neemt je snelheid drastisch toe. Nu mag je zoveel velden doorlopen als het aantal ogen van je worp.

ES Si logras subirte al avión u otro medio de transporte, tu velocidad se incrementa considerablemente. Ahora podrás mover tantas secciones del tablero como se indique el dado.

DK Hvis det lykkes dig at komme om bord på flyet eller et andet transportmiddel, vil din hastighed øges drastisk. Du kan så bevæge dig henover lige så mange bræddesektioner som deringen viser.

FI Jos onnistut pääsemään lentokoneeseen tai jonkin muun kuluvälineeseen, nopeutasi kasvaa huomasti. Voit nyt siirtää eteenpäin niin monta pelikoppia, osoi kuin ropan lukema osoittaa.

SE Om du lyckas ta dig in i flygplanet eller något annat transportmedel ökas din hastighet dramatiskt. Nu kan du flytta lika många steg på brädet som bänningen visar.

PT Se conseguires entrar no avião ou noutro meio de transporte, a tua velocidade aumenta dramaticamente. Agora podes mover tantas seções do tabuleiro quantas a tua pontuação nos dados.

GR Εάν καταφέρατε να φέρετε στα αεροπλάνα ή κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητα σας αυξάνεται σημαντικά. Τώρα μπορείτε να μετακινήσετε όλα τμήματα του ταμπλό, δείχνει η ζαριά σας.

JP 船が動くの速さが劇的に速くなるので、より正確な目的地まで一歩一歩の移動ができるようになります。

CN 如果成功由主人登机或其它交通工具，你的速度可以大大提升。此时，你可以以任何速度将所有的数字在板上移动。

KR 비행기가 움직이는 속도가 엄청나게 빨라지므로, 더 정확하게 목적지까지 한 걸음 한 걸음 이동할 수 있습니다.

RU Если ты успешно добрался до самолета или другого вида транспорта, твоя скорость резко увеличится. Теперь ты сможешь продвигаться на столько участков игрового поля, сколько очков выпадет на кубике.

PL Jeżeli uda ci się wsiąść do samolotu lub innego środka transportu, twoja szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przejsć przez tyle pól na planszy, ile punktów wyrzucisz.

CZ Pokud se vám podaří dostat do letadla nebo do jiného přepravního prostředku, váš Pákeč rychleji a výrazně zvětší. Nyní se můžete pohybovat o tolik políček na desce, kolik hodíte na kostce.

SK Ak sa vám podarí dostať do lietadla alebo do iného prepravného prostriedku, váš Pákeč rýchlejšie a výrazne zväčší. Potom sa môžete pohybovať o toľko oblastí na tabuľ, koľko hodíte na kocke.

HU Ha sikerül felmenni a repülőre, vagy bármely más közlekedési eszközre, a gyorsaságod nihetetlenül megnő. Arról jobbat létezel, igazolatsz át annyi a kockával dobbat.



GB Roll a "hook" outside the temple and Sam Sinister appears in front of you!

DE Würfelst du außerhalb des Tempels den "Haken", erscheint Ulrich Unhold!

FR Si tu fais un "crochet" en dehors du temple, Sam Sinister se dresse devant toi !

IT Se tirai un "gancio" con il dado mentre sei fuori dal tempio, Sam Sinister apparirà davanti a te!

NL Als je buiten de tempel een "hook" gooit, verschijnt Sam Sinister!

ES ¡Si sale un "gancha" afuera del templo, aparecerá Sam Sinister!

DK Hvis du slår en "krog" uden for tempelet, vil Sam Sinister dukke op foran dig!

FI Jos heität "koukun" temppelin ulkopuolella, etseesi ilmeisesti Sam Sinister!

SE Om du slår en "krok" utanför templet dyker Sam Sinister upp framför dig!

PT Lança um "gancha" fora do templo e Sam Sinister aparece em frente a ti!

GR Θέρτε την όψη us το γάντζο με το ζαρί έξω από το ναό και ο Σαμ Σίνιστερ θα εμφανιστεί μπροστά σας!

JP 寺の外で「かぎ」が出ると、サム・シニスターが出現します。

CN 如果在寺庙外掷出钩子，恶鬼山姆就会出现。

KR 사물 주머니 "갈고끼" 가 나오면 악마 샘이 등장 앞에 나타납니다!

RU Выпадет "крюк", когда ты находишься за пределами храма - и перед тобой появится Сам Синистер!

PL Jeżeli poza terenem świątyni wyrzucisz "hak", pojawi się przed tobą Sam Sinister!

CZ Pokud hodíte na kostce "hak" před chrámem, objeví se před vámi Sam Sinister!

SK Ak hodíte na kocke "hák" pred chrámom, objaví sa pred vami Sam Sinister!

HU Ha a témpőn kívül "horgat" dobbsz, Sam Sinister jelenik meg előtted!



GB Choose a skill: Pactor
 DE Was möchtest du einsetzen?
 FR Choisis un Facteur
 IT Scegli un Fattore di abilità
 NL Kies een 'vaardigheids' Factor
 ES Elige un Factor de habilidad
 DK Vælg en Færdighed
 FI Valitse ominoisuus
 SE Välj en skicklighet/Faktor
 PT Escolhe um Factor de habilidade
 GR Επιλέξε έναν συντελεστή
 δειξιότητος
 JP 能力を選択
 CN 选择技能因子
 KR 능력 선택
 RU Выберите навык-фактор
 или фактор
 PL Wyceń współczynnik
 umiejętności
 CZ Vyberte si Faktor dovednosti
 SK Vyberte si Faktor schopnosti
 HU Válassz sebőjük GYORSASÁG-
 SZERENCSE- vagy ERŐ-faktora
 között



+



+



= 8



+



+



= 11

GB You lose! Sinister takes one of your items (if you have any)!

DE Verloren! Urrich Urrloch nimmt dir eines deiner Gegenstände ab (sofern du welche besitzt)!

FR Tu es perdu! Sinister prend un de tes objets (si tu en as)!

IT Hai perso! Sinister si prende uno dei tuoi oggetti (se ne ha)!

NL Verloren! Sinister neemt één van je voorwerpen (als je die hebt)!

ES ¡Perdiste! ¡Som Sinister se apodera de un artículo tuyo (si tienes alguno)!!

DK Du taber! Sinister tager en af dine genstande (hvis du har noget overhovedet)!

FI Hävisit! Sinister ottaa yhden esineistäsi (jos sinulla on esineitä)!

SE Du förlorar! Sinister tar ett av dina föremål (om du har något)!

PT Perdeste! Sinister tira-te um dos teus objectos (se tiveres algum)!

GR Χάσατε! Ο Σινίστερ θα πάρει από εσάς το αντικείμενο σας (εάν έχετε)!

JP 負けました! 悪魔はあなたのアイテムの1つを盗みます (もしあれば)!

CN 你输了! 恶魔要拿走你的一个物品 (如果你有物品的话)!

KR 당신은 졌습니다! 악마가 당신의 아이템 하나를 가져갑니다 (이 아이템이 있는 경우)!

RU Ты проиграл! Синистер забирает один из твоих предметов (если они у тебя есть)!

PL Przegrałeś! Sinister zabiera Ci jeden z przedmiotów (jeżeli tylko jakieś posiadasz)!

CZ Prohrál! Steř Sinister vám vezme nějaký předmět (pokud nějaký máte)!

SK Prehrálc! Steř Sinister vám zaberie niektorý predmet (pokiaľ nejaký máte)!

HU Vesztettél! Sinister-nak kell adnod a nálad levő tárgyak egyikét (persze csak, ha van nálad valam)!





+



5

+



= 9



+



2

+



= 8



16

GB You win! Take an item from Sinister (if he has any!).

DE Gewonnen! Suche dir einen von Ulrichs Gegenständen aus (sofern er welche besitzt).

FR Tu as gagné! Prends un objet à Sinister (s'il en a).

IT Hai vinto! Prendi uno degli oggetti di Sinister (se ne ha).

NL Gewonnen! Neem een voorwerp van Sinister (als hij die heeft).

ES ¡Tu eres el ganador! ¡Aporóstate de un artículo de Sinister (si tiene alguno)!

DK Du vinder! Tag en genstand fra Sinister (hvis han har nogen overhovedet!).

FI Voitit! Ota esine Sinisteriltä (jos hänellä on esinettä).

SE Du vinner! Ta ett föremål från Sinister (om han har något).

PT Ganaste! Tira um objecto a Sinister (se ele tiver algum).

GR Καθόλας! Πάρτε ένα αντικείμενο από τον Σίνιστερ (εάν έχει κάτι).

JP 勝利です! シニスターにあるアイテムの中から一つを選んでください!

CN 你赢了! 取一件罪恶的物件(如果他有东西的话)!

KR 당신이 이겼습니다! 죄악의 아이템 하나를 가져오세요! (아이템이 있는 경우)

RU Ты выиграл! Забери предмет у Синистера (если у него есть).

PL Wygrałeś! Zabierz jeden z przedmiotów Sama Sinistera (jeżeli tylko jakies posiada).

CZ Vyhral! Jste! Vezmite si predmet od Sinistera (pokud nějaký má).

SK Vyhral! Ste! Zoberte s predmet od Sinistera (pokiaľ nejaký má).

HU Nyertél! Vedd Sascer éggik tárgyát (persze csak, ha van nála valami).

GB Rolled a "hook"? Roll again!
Scores are tied? Roll again!

DE Den "Haken" gewürfelt?
Wurde noch einmal
Eine Gesamtpunktzahlen sind gleich?
Wurde noch einmal

FR Tu es fait un "gouche"?
Relance le dé!
Vos scores sont égaux?
Relance le dé!

IT Hai girato un "gancio"?
Tira nuovamente il dado!
I punteggi sono uguali?
Tira nuovamente il dado!

NL Heb je een "haak" gegooit?
Gooi opnieuw!
Gelijke stand? Gooi opnieuw!

ES ¿Ha salido un "gancho"?
Tira el dado de nuevo!
¿Hay empate? (Tira el dado de nuevo)

DK Slag du en "knæg"? Slå igen!
Er der uafgjort? Slå igen!

FI Heititkö "koukun"? Heitä uudelleen!
Tasapeli? Heitä uudelleen!

SE Slag du en "knag"? Slå igen!
Samma poäng? Slå igen!

PT Lançaste um "gancho"?
Lança novamente!
As pontagens são iguais?
Lança novamente!

GR Φέρεις την όψη με το γάντζο. Πίεζε ξανά!
Φέρεις ισοπαλία; Πίεζε ξανά!

JP 「フック」の眼で、もう一回目を振って
14 (同点になった時、もう一回目を
振って)

CN 投出“钩”的点数，再投一次！
打成平手，再投一次！

KR 주사위를 던져서, 굴고나 카운트 다시
한번 더! 같은 점수가 나오면 다시 던질
거야!

RU Выпал "крюк"? Бросай снова!
Счет равен? Бросай снова!

PL Wygrzesz „hak”?
Rzuć jeszcze raz!
Remis? Rzuć jeszcze raz!

CZ Hádli jste „hak”? Házejte znovu!
Skóre jsou stejné? Házejte znovu!

SK Hád (a) ste „háč”? Hádzte znovu!
Skóre sú rovnaké? Hádzte znovu!

HU „Horgos” dobbat? Dobjújrol
Döntetlen? Dobjújrol!



GB Choose a skill Factor.
DE Was möchtest du einsetzen?
FR Choisis un Facteur!
IT Scegli un fattore di abilità.
NL Kies een vaardigheid Factor.
ES Elige un Factor de habilidad.
DK Vælg en Færdighed.
FI Valitse ominaisuus.
SE Välj en skicklighet Faktor.
PT Escolhe um Factor de habilidade.
GR Επίλεξε έναν ουσιαστικό
Παράγοντα.
JP 能力「フック」を選択せよ。
CR 選擇一個技能系數。
KR 기술 요소 하나를 선택 하시오.
RU Выберите какой-нибудь
фактор.
PL Wybierz odpowiedni
umiejętności.
CZ Vyberte si Faktor dovednosti.
SK Vyberte si Faktor schopnosti.
HU Válassz képességszámot!
SZERELŐSEK: vagy ERŐ-faktorok
+ kártyák



GB Every time you want to get past a baddie, you have to do battle.

DE Jedes Mal, wenn du einen Bösewicht begegnest, musst du gegen ihn antreten.

FR Chaque fois que tu passes devant un méchant, tu dois lui livrer bataille.

IT Ogni volta che devi superare un "cattivo", dovrai combatterlo!

NL Elke keer als je voorbij een boef wilt gaan, moet je ervoor vechten.

ES Cada vez que quieras superar a un malo, tendrás que librar una batalla.

DK Hver gang, du vil forbi en af skurkene, vil du skulle kæmpe.

FI Joudut taistelemaan joka kerta, kun haluat ohittaa roiston.

SE Varje gång du vill ta dig förbi en skurk måste du kämpa.

PT Sempre que quiseres passar por um vilão, terás que o combater.

GR Κάθε φορά που θέλεις περάσεις από έναν κακό, πρέπει να δώσεις μάχη.

JP 悪者をかわるたびに、必ず戦わなければならない。

CN 每次要越过一个坏蛋时，你必须和他斗一番。

KR 악당을 지나고 싶을 때마다 전투를 해야 합니다.

RU Каждый раз, когда ты хочешь пройти мимо злодея, тебе придется сразиться.

PL Ile razy chcesz przejść obok złooczyńcy, musisz z nim walczyć.

CZ Pokaždé, když budete chciít projít přes padoucha, musíte bojovat.

SK Každý, keď budete chcieť prejsť cez zločyna, musíte bojovať.

HU Valahányszor egy „gonosz” kerül az útadon, szembre kell szállnod vele.



19

GB The winner's reward is always to take an item from the loser (if he has any).

DE Der Sieger darf seinem Gegenüber einen Gegenstand abnehmen (sofern er welche besitzt).

FR La récompense du gagnant est toujours de prendre un objet au perdant (s'il en a).

IT Il premio del vincitore consiste sempre nel prendere un oggetto al perdente (se ne ha).

NL De winnaar mag altijd een voorwerp van de verliezen overnemen (als hij die heeft).

ES El premio de los ganadores consiste siempre en apoderarse de un artículo de los perdedores (si los tienen).

DK Vinderens belønning er altid at tage en genstand fra taberen (hvis taberen altså overhovedet har nogen genstande).

FJ Vo tabaja sara valiba aina yaden havičar esineitá (jos hánella on esineitá).

SE Vinnarens belöning är alltid att ta ett föremål från förloraren (om han har något).

PT A recompensa do vencedor é sempre tirar um objecto do perdedor (se ele tiver algum).

GR Η ανταμοιβή του νικητή είναι πάντα η απόκτηση ενός αντικειμένου από τον χαμένο (εάν έχει).

JP 勝った人には、負けた側から何かのアイテムを1つ取る権利。

CN 胜利者的奖励就是从败者那里拿走一个物件 (如果他有物件)。

KR 이긴 사람은 언제나 진 사람의 어떤 것을 하나 가져올 수 있습니다. (아이템이 있는 경우).

RU Награда победителю всегда одна и та же: он берёт предмет у проигравшего (если он у него есть).

PL Nagrodą dla zwycięzcy jest zawsze przedmiot pokonanego (jeżeli tylko jakies posiada).

CZ Cena pro vítěze je vždy odebrání předmětu poraženému (pokud nějaký předmět má).

SK Cena pre víťaza je vždy získanie predmetu od porazeného (pokiaľ nejaký predmet má).

HU A győztes jutalmán minden esetben a vesztesénel lévő tárgyjak egyike (ha van nála valami).

20

GB Rolled a 'hook'? Roll again!
Scores are tied? Roll again!

DE Den 'Haken' gewürfelt?
Würfel noch einmal!
Eure Gesamtpunktzahlen sind gleich?
Würfel noch einmal!

FR Tu as fait un 'crochet'?
Relance le dé.
Vos scores sont égaux?
Relance la dé!

IT Hai tirato un 'gancio'?
Tira nuovo dado e il dado!
I punteggi sono uguali?
Tira nuovamente il dado!

NL Hee je een 'haak' gegooit?
Gooi opnieuw!
Gesjike stand? Gooi opnieuw!

ES ¿Ha salido un 'gancho'?
¡Tira el dado de nuevo!
¿Hay empate? ¡Tira el dado de nuevo!

DK Slag du en 'knag'? Slå igen!
Er der uafgjort? Slå igen!

FI Heikinki 'kouku'? Heikää uudelleen!
Tasapeli? Heikää uudelleen!

SE Slag du en 'knax'? Slå igen!
Samma poäng? Slå igen!

PT Lançaste um 'gancho'?
Lança novamente!
As pontagens são iguais?
Lança novamente!

GR Φέρate την ύψη με το γάντζο; Ρίξτε ξανά!
Εάν ή Φέρate ισούαλια; Ρίξτε ξανά!

JP コウキの投擲は、もう一回だけ
コウキを投擲して、もう一回だけ
同点になったらもう一回だけ
投擲してください。

CN 当一个骰子掷出金钩时，到这时游戏就结束了。
如果平局。

KR 주사위를 던져서 '앵크'가 나왔면 OK. 게임
이더 승부 판수가 나오면 다시 던집니다.

RU Бросай 'крюк'? Бросай снова!
Счет сравнялся? Бросай снова!

PL Wyrzuciłeś 'hak'? Rzucasz jeszcze raz!
Remis? Rzucasz jeszcze raz!

CZ Hodil jste 'hák'? Házejte znovu!
Skóre jsou stejné? Házejte znovu!

SK Hodil(a) ste 'hák'? Háčte znovu!
Skóre sú rovnaké? Háčte znovu!

HU 'horgol' dobált? Dobj újra!
Döntetlen? Dobj újra!

21

GB The expedition is completed when
a player carrying the Golden Sword
reaches the final square.

DE Die Expedition ist dann vollendet,
wenn ein Spieler mit dem goldenen
Schwert das Zielfeld erreicht.

FR L'expédition est achevée quand un
joueur portant l'Épée d'Or atteint le
carré d'arrivée.

IT La spedizione ha termine quando un
giocatore in possesso della Spada d'Oro
raggiunge la casella Finale.

NL De expeditie is voltocht als een
speler met het Gouden Zwaard bij
zich het laatste veld bereikt.

ES La expedición se termina cuando
un jugador en posesión de la Espada
Dorada alcanza el cuadro Final.

DK Ekspeditionen er fuldendt, når en
spiller den bærer det Gyldne Sværd,
når Frem til det sidste Feld.

FI Matka on saatu päätökseen, kun
kultamiekko kantava pelaaja pääsee
maaliin.

SE Expeditionen är avslutad när en
spelare som bär det gyllene svärdet
när Fram till den sista rutan.

PT A expedição acaba quando um
jogador que transporta a Espada
Dourada chega à casa Final.

GR Το κυνήγι ολοκληρώνεται όταν ένας
παίκτης που έχει μαζί του το Χρυσό Σπάδι
φτάσει στο τελικό τετράγωνό.

JP 最後のマスに金剣を持ったプレイヤーが
到達したとき、

CN 当一个带着金剑的玩家走到最后的时候，
游戏就结束了。

KR 한 참가자가 금검을 가지고 마지막
사다리판에 도착하면 게임이 끝납니다.

RU Экспедиция закончивается, когда
игрок, несущий Золотой Меч, достигает
последнего квадрата.

PL Wyprawa zostanie zakończona, kiedy
jeden z graczy dojdzie do ostatniego pola
ze zdobytym Złotym Mieczem.

CZ Expedice končí pokud některý
hráč se zlatým mečem dořadí na
závěrečné políčko.

SK Expedícia končí keď sa niektorému
hráčovi so zlatým mečom podarí dostať
na záverečné políčko.

HU Az expedíció akkor ér véget amikor
az a játékos, akitől az Aranycsarda van,
elérkezik az utolsó játékmezőre.





$$5 + 3 = 8$$



$$3 + 3 = 6$$



22

GB The player with most points wins. Check the item cards to see how many points each item you are carrying is worth. Note that the jewel is worth 4 points.

DE Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Den Gegenstandskarten kannst du entnehmen, wie viele Punkte deine einzelnen Gegenstände wert sind. Hinweis: der Edelstein ist vier Punkte wert.

FR Le joueur qui a le plus de points a gagné. Consultez sur les cartes objet le nombre de points que vous chaque objet, que tu portez. Note que le bijou vaut 4 points.

IT Vince il giocatore con il punteggio più alto. Controlla le carte oggetto per vedere il valore a punti degli oggetti in tuo possesso. Il gioiello vale 4 punti.

NL De speler met de meeste punten is de winnaar. Op de voorwenskaarten staat hoeveel punten de voorwerpen die je draagt waard zijn. NB: Het juweel is vier punten waard.

ES El jugador con más puntos será el ganador. Consulta las Fichas de artículos para ver los puntos de cada Ficha en tu posesión. Recuerda que la joya vale 4 puntos.

DK Den spiller der har flest point, vinder. Se på genstandskortene for at se, hvor mange point hver af genstandene er værd. Bemærk, at juvelen er 4 point værd.

FI Eniten pisteitä keräänyt pelaaja voittaa. Katso esinekartasta, montako pistettä arvosta kantamasi esineen ovat. Jalki on 4 pisteen arvoinen.

SE Den spelare som har flest poäng vinner. Kolla föremålskorterna för att se hur många poäng varje föremål är värt. Observera att juveln är värd 4 poäng.

PT O jogador com mais pontos ganha. Verifica os cartões de objetos para ver quantos pontos vale cada objecto que estás a transportar. Não te esqueças que a jóia vale 4 pontos.

GR Καρδιά ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους. Ελέγξτε τις κάρτες αντικειμένων για να δείτε πόσους πόντους αξίζει το κάθε αντικείμενο που κουβαλάτε. Σημειώστε ότι το κόσμημα αξίζει 4 πόντους.

JP 一番得点が高い人の勝利です。アイテムカードを確認してください。各アイテムの価値は、そのカードの裏面にあります。宝石は4ポイントに値します。

CN 分数最高者为大胜利。查看你所携带的每件物品的分数。请注意，珠宝值4分。

KR 점수가 가장 많은 참가자가 승리합니다. 이 게임 가치와 있는 모든 물품의 점수를 보십시오. 이 게임의 보물은 4 점입니다.

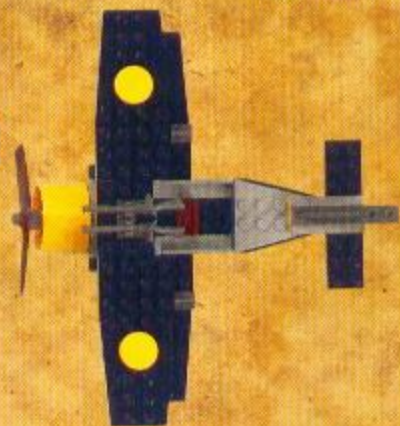
RU Игрок с наибольшим числом очков выигрывает. Посмотри карточки с предметами, чтобы узнать, сколько очков дает каждый из предметов, которые ты несешь с собой. Значит, что драгоценный камень дает четыре очка.

PL Wygrana grają z najwyższą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów, ile punktów są warte posiadane przez Ciebie przedmioty. Pamiętaj, że klejnot jest wart 4 punkty.

CZ Vyhraje hráč s největším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistíš, kolik bodů získáváš za jednotlivé předměty, které máš u sebe. Drahoukem je za čtyři body.

SK Vyhraje hráč s najvyšším počtom bodov. Na kartách s predmetmi zistíš, koľko bodov získaváš za jednotlivé predmety, ktoré máš pri sebe. Drahoukom je za štyri body.

HU A legtöbb pontot elérő játékos nyer. A tárgyak jelölő kártyáiról olvashatód le az egyes tárgyak értékét. Ásd össze az értékeket. Egy ékszer 4 pontot érme.



23

GB Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.

DE Die Brettteile der Orient Expedition lassen sich immer wieder neu anordnen.

FR Modifiez l'air Orient Expedition en mettant autrement les sections de plateau.

IT Puoi personalizzare l'Orient Expedition disponendo diversamente le varie sezioni del gioco.

NL Verander jouw Orient Expedition door de velden in een andere volgorde te leggen.

ES Personaliza tu Orient Expedition cambiando las secciones del tablero.

DK Du kan lave din egen Orient Expedition ved at bringe brætsektionerne på en anden måde.

FI Voit muunnella Orient Expedition -pelitaulon vaihtamalla osien paikkaa.

SE Anpassa din Orient Expedition genom att omringera om brädetts delar.

PT Personaliza a tua Expedição do Oriente voltando a dispor as secções do tabuleiro.

GR Προσαρμόστε την Orient Expedition αλλάζοντας θέση τα κομμάτια του ταβλιού.

JP 本一対一のゲームとして、自分だけの世界を創ることができます。楽しみながら遊ぶことができます。

CN 此游戏为单人游戏，玩家可以自行设计。

KR 본드 크레용을 사용하여 오리엔트 экспеди션을 새롭게 꾸밀 수 있습니다.

RU Ты можешь переделать свою Восточную экспедицию, расположив по-другому участки игрового поля.

PL Możesz dostosować Orient Expedition ustawiając odpowiednio sekcje planszy.

CZ Orientální expedici si můžete libovolně upravit přestavením oblastí na hrací desce.

SK Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť prestavením oblastí na hranej doske.

HU A játéktáblákat átrendezésével alakíthatod az Orient Expedition-t kedved szerint.



GB Collect them all!

Other boxes in the LEGO Orient Expedition range can be added to extend the game and increase the number of players. Other sets contain vehicles, items, challenges, and more heroes and baddeels!

You can even extend your adventure by linking up Orient Expedition – Mount Everest with the Orient Expedition – India and the Orient Expedition – China games.

DE Sammle sie alle!

Das Spiel lässt sich mit anderen Produkten aus der LEGO Orient Expedition ausbauen. So können auch mehrere Spieler teilnehmen. In den anderen Sets finden sich Fahrzeuge, Gegenstände, Aufgaben und noch mehr Helden und Bösewichter!

Auch andere Orient Expedition-Spiele, wie Indien oder China, eignen sich ideal zur Ergänzung der Orient Expedition – Mount Everest.

FR Collectionne-les boîtes!

Tu peux ajouter d'autres boîtes de la série LEGO Orient Expedition pour prolonger le jeu et augmenter le nombre de joueurs. D'autres sets complètent ces véhicules, ces objets, ces défis et de nouveaux héros et méchants!

Tu peux même élargir ton aventure d'aventure en reliant Orient Expedition – Mount Everest avec les jeux Orient Expedition – India et Orient Expedition – China.

IT Collezionali tutti!

Puoi aggiungere altri set della serie LEGO Orient Expedition per ampliare il gioco ed aumentare il numero di giocatori. Gli altri set contengono veicoli, oggetti e sfide – nonché altri eroi e cattivi!

Puoi anche ampliare l'avventura associando Orient Expedition – Mount Everest ai giochi Orient Expedition – India ed Orient Expedition – China.

NL Spaar ze allemaal!

Met andere dozen uit het LEGO Orient Expedition assortiment kun je het spel uitbreiden en het aantal deelnemers vergroten. De andere sets bevatten bijvoorbeeld, voorwerpen, opdrachten en meer helden en boeven!

Je kunt je avontuur zelfs uitbreiden door Orient Expedition – Mount Everest ook met Orient Expedition – India en Orient Expedition – China spelen te koppelen.

ES ¡Colecciónalos todos!

Se pueden añadir otras cajas de la serie LEGO Orient Expedition para ampliar el juego y aumentar el número de jugadores. Los otros sets contienen vehículos, artículos, retos y más héroes y malos!

Incluso podrás ampliar tu aventura conectando Orient Expedition – Mount Everest con el Orient Expedition – India y los juegos Orient Expedition – China.

DK Saml på dem!

Der findes flere andre æsker i LEGO Orient Expedition serien, der kan bruges til at udvide spillet og gøre arbejdet af sølkara. Der findes sat, der indeni der kan sættes gjenstande, udfordringer og flere helte og skurke!

Du kan også uvide dit eventyr ved at forbinde Orient Expedition – Mount Everest med spillene Orient Expedition – India og Orient Expedition – China.

FI Kerää ne kaikki!

Pää voittoa laajentaa ja peoajen määrää lisää muita LEGO Orient Expedition -valikoimaa koskalla. Muut osat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankoreita ja pahaolijat!

Orient Expedition – Mount Everest -osaa voidaan yhdistää myös joko Orient Expedition – India tai Orient Expedition – China -osien kanssa.

SE Samla på alla!

Andra askar från LEGO Orient Expedition serien kan läggs till så att spelet utvidgas och antalet spelare kan ökas. Andra set innehåller bilar, föremål, utmaningar och fler hjältar och skurkar!

Du kan även utvidga äventyret genom att följa ihop Orient Expedition – Mount Everest med spelen Orient Expedition – India och Orient Expedition – China.

PT Colecciona-os a todos!

Podem acrescentar-se outros caixas da gama LEGO Orient Expedition para ampliar o jogo e aumentar o número de jogadores. Os outros conjuntos contêm veículos, objectos, desafios e mais heróis e vilões!

Podes mesmo prolongar a tua aventura, juntando Orient Expedition – Mount Everest aos jogos Orient Expedition – India e Orient Expedition – China.

GR Μαζεύετε τα όλα!

Μπορείτε να προσθέσετε και άλλα κομμάτια της σειράς LEGO Orient Expedition για να μεγαλώσει το παιχνίδι και να αυξηθεί ο αριθμός των παικτών. Τα άλλα set περιέχουν οχήματα, αντικείμενα, δοκιμασίες ή άλλους ήρωες και κακούς!

Ακόμα, μπορείτε να μεγαλώσετε την περιπέτεια σας συνδέοντας τα Orient Expedition – Mount Everest με τα παιχνίδια Orient Expedition – India και Orient Expedition – China.

JP 他の冒険シリーズセットも集めましょう!

LEGOの冒険シリーズの他のセットも集めることで、ゲームの世界をさらに広げることができます。他のセットには車や道具、課題や新しいヒーロー、悪役が追加されています。

CN 全部故事集齐!

可以添加乐高系列其他套装中的其它盒子，扩展游戏，并添加新成员。其它组件包括汽车、物件、挑战，以及更多的英雄和坏人!

KR 모든 모으세요!

LEGO 모험의 다른 시리즈 세트도 모으세요! 더 많은 차량, 물건, 도전 과제, 새로운 영웅과 악당이 추가됩니다!

RU Собери их все!

Чтобы расширить игровое поле и увеличить количество игроков, ты можешь добавить другие коробки из серии Восточная экспедиция LEGO. В других наборах есть транспорт, предметы, задания и дополнительные герои и злодеи!

Ты даже можешь сделать свое приключение еще более разнообразным, соединив набор Восточная экспедиция – гора Эверест с играми наборами Восточная экспедиция – Индия и Восточная экспедиция – Китай.

PL Zbierz wszystkie zestawy!

Można dobrać inne zestawy z serii LEGO Orient Expedition, aby przedłużyć grę i zwiększyć ilość graczy. Inne zestawy zawierają pojazdy, przedmioty, zadania oraz więcej bohaterów i złośliwców!

Możesz nawet przedłużyć przygodę w Orient Expedition – Mount Everest, łącznie ją z grami Orient Expedition – India oraz Orient Expedition – China.

CZ Sežeňte si je všechny!

Pokud chcete rozšířit hru a zvýšit počet hráčů, můžete přidat další sady z této LEGO Orient Expedition.

V jiných sadách naleznete další vozidla, předměty, úkoly a více hrdinů i padouchů!

Můžete si dokonce vytvořit jedno dobrodružství propojující orientální expedice na Mount Everest, do Indie a Číny – stačí spojit desky Orient Expedition – Mount Everest, Orient Expedition – India a Orient Expedition – China.

SK Zbierzcie si všetky hry!

Ak chcete rozšíriť hru a zvýšiť počet hráčov, môžete pridať ďalšie sady zo série LEGO Orient Expedition. V iných súprávcach nájdete ďalšie vozidlá, predmety, úlohy a viac hrdinov aj zločincov!

Môžete si dokonca vytvoriť jedno dobrodružstvo pripojením orientálnych expedícií na Mount Everest, do Indie a Číny – stačí spojiť desky Orient Expedition – Mount Everest, Orient Expedition – India a Orient Expedition – China.

HU Szereld meg mind!

A LEGO Orient Expedition sorozat további kiegészítőit is megvásárolhatod, ezzel bővítheted a játékot, amely akár újabb játékosokkal is bővíthető. A kiegészítők juttatnak hozzá újabb járművekhez, tárgyakhoz, kihívásokhoz és még több hősre és gonosz bűntudóhoz!

Még több kalandot lehet készíteni, ha összekapcsolod az Orient Expedition – Mount Everest, játékok az Orient Expedition – India, valamint az Orient Expedition – China játékokkal.



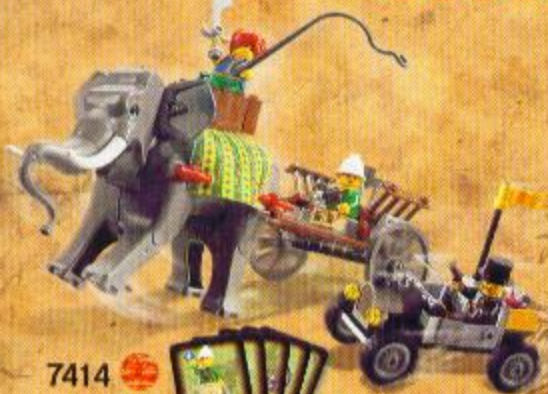
7410



7411



7415



7414



7412



7418

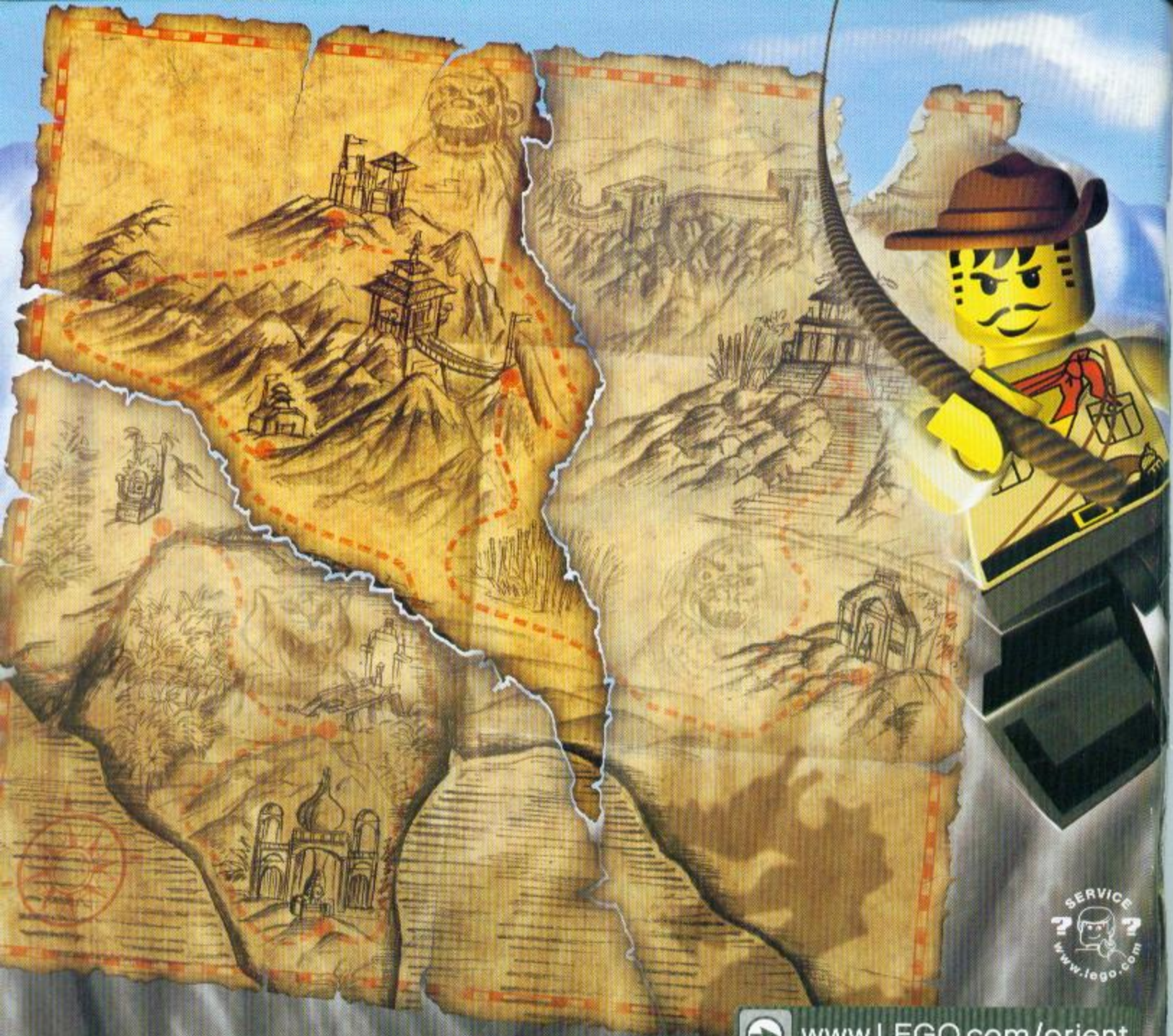


7417



7409





www.LEGO.com/orient