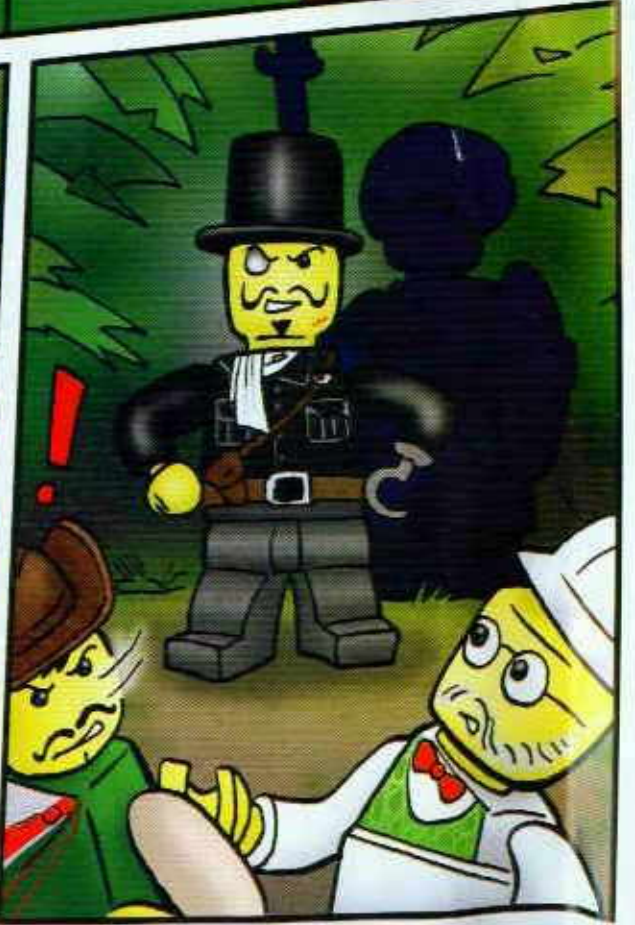
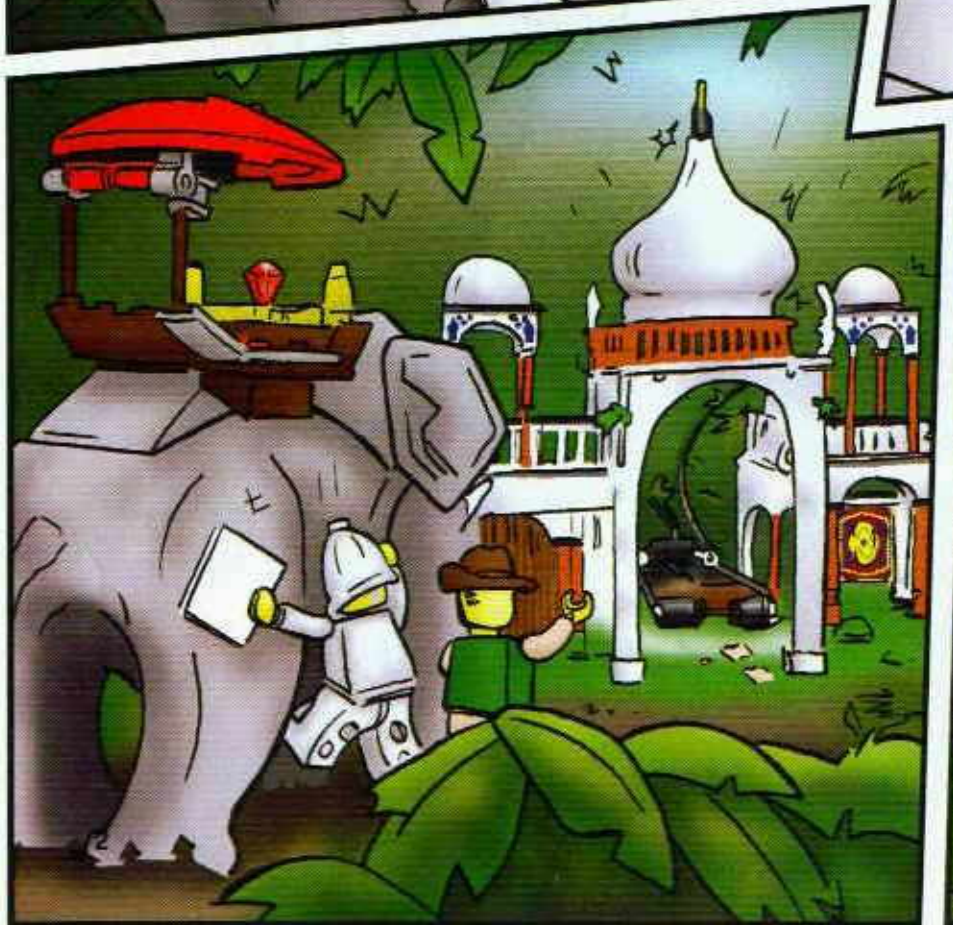


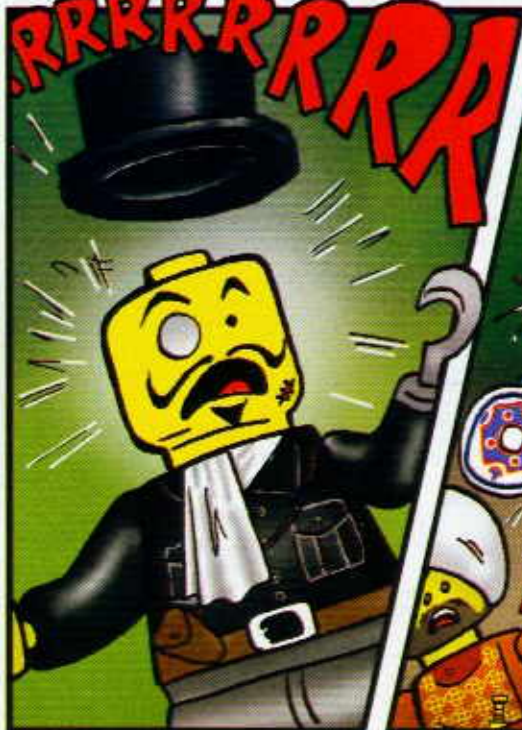


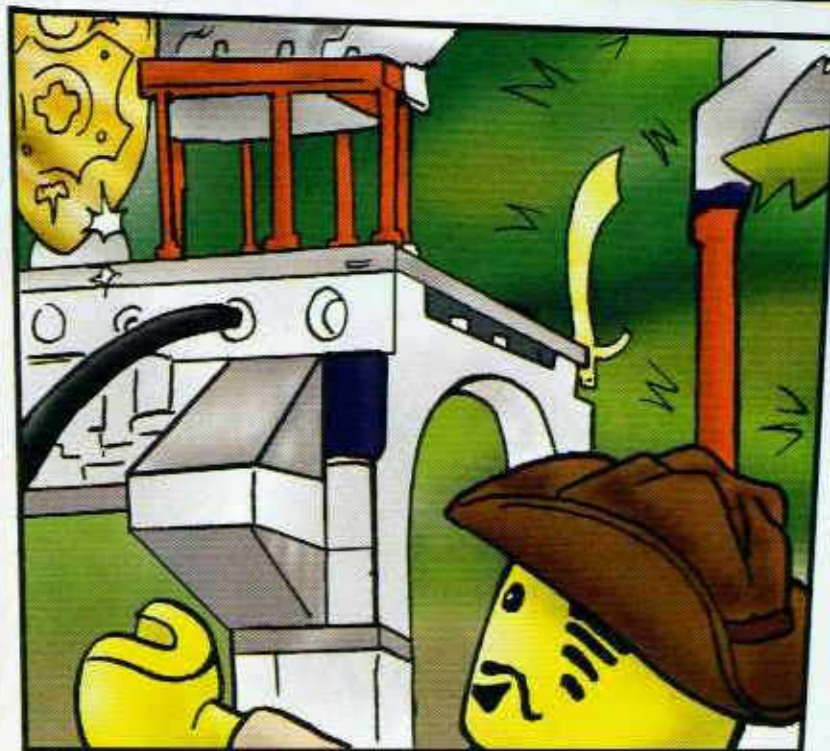
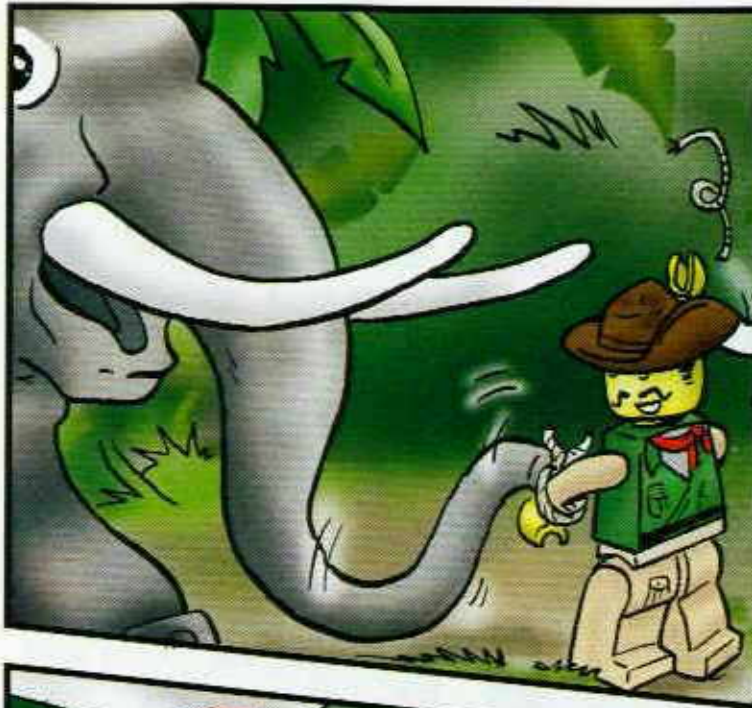
ORIENT  
EXPEDITION

7418

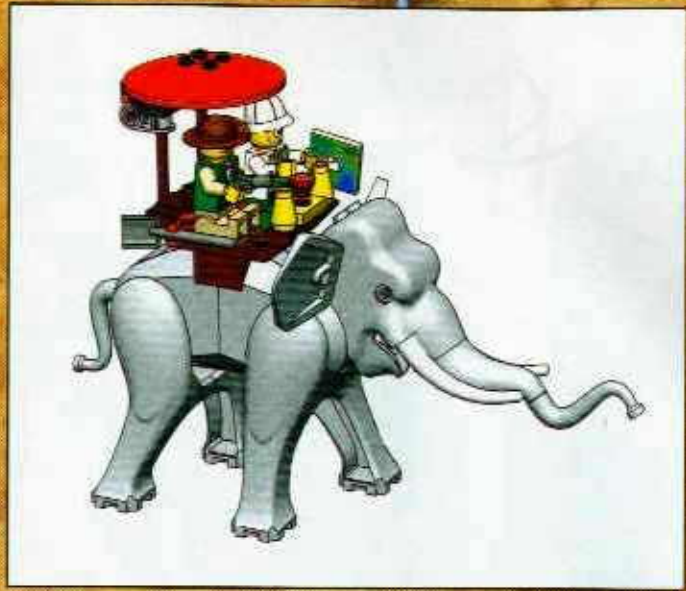
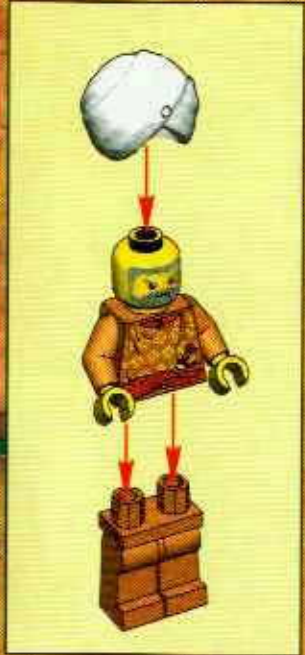
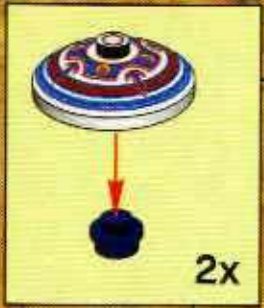




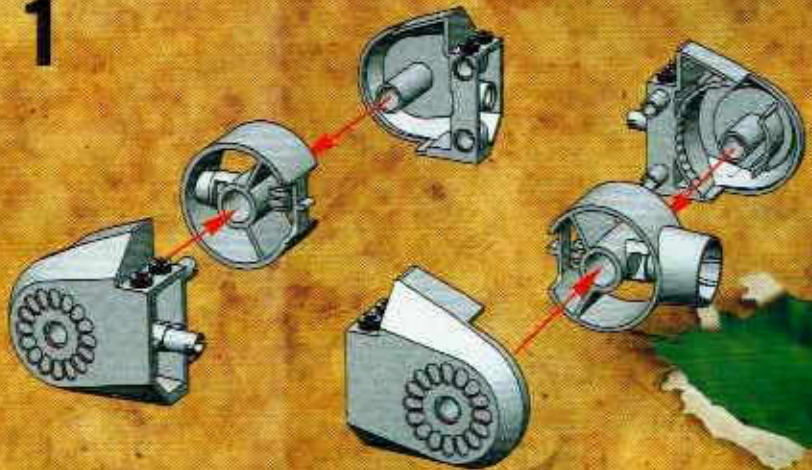




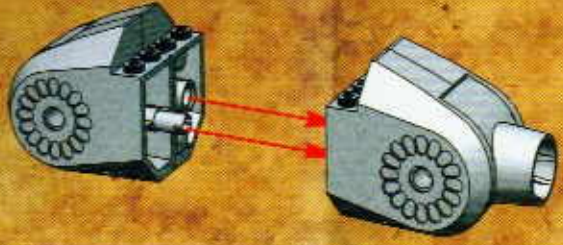




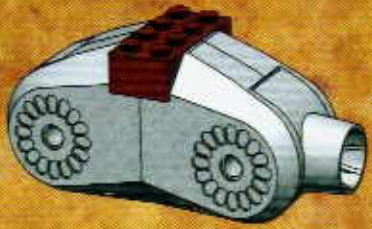
1



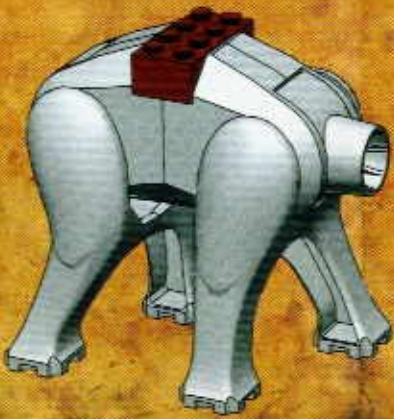
2



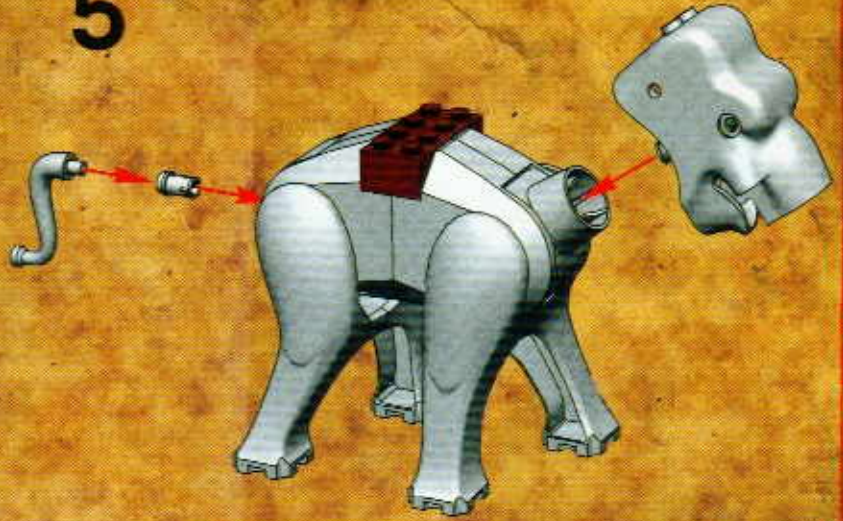
3



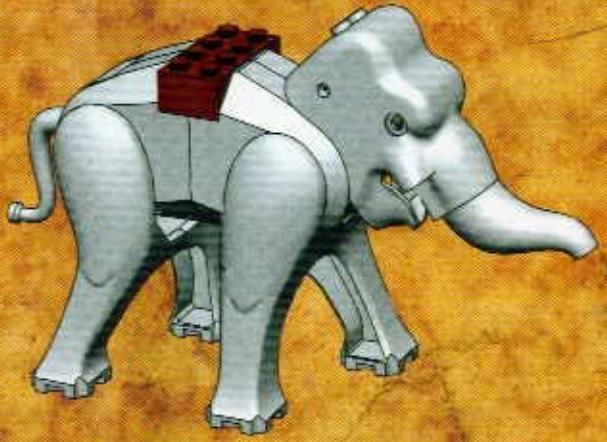
4



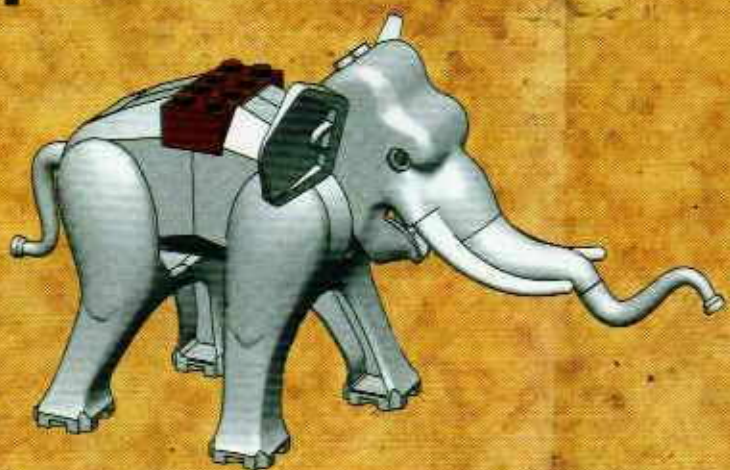
5



6



7



3



4



5



6



7



8



1



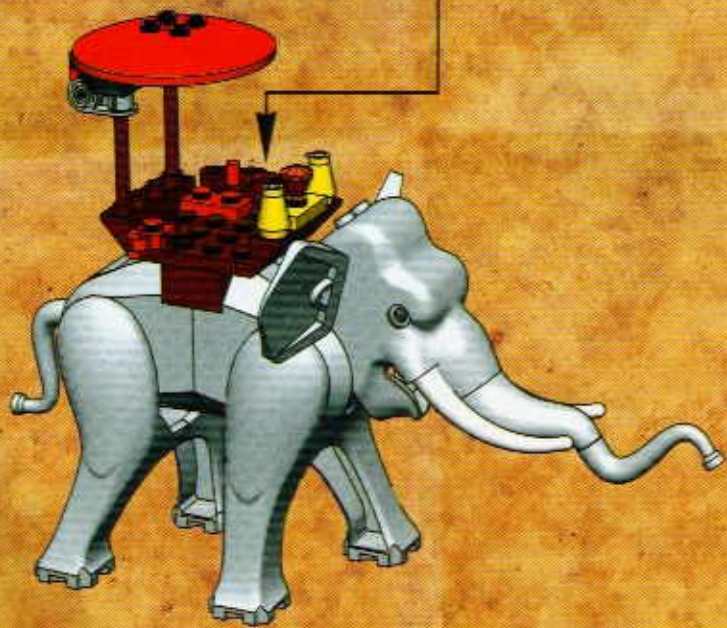
2



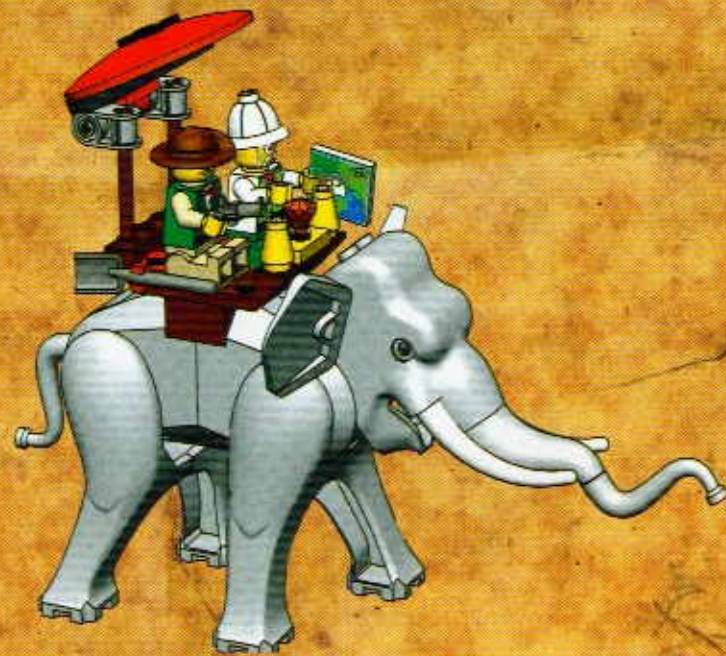


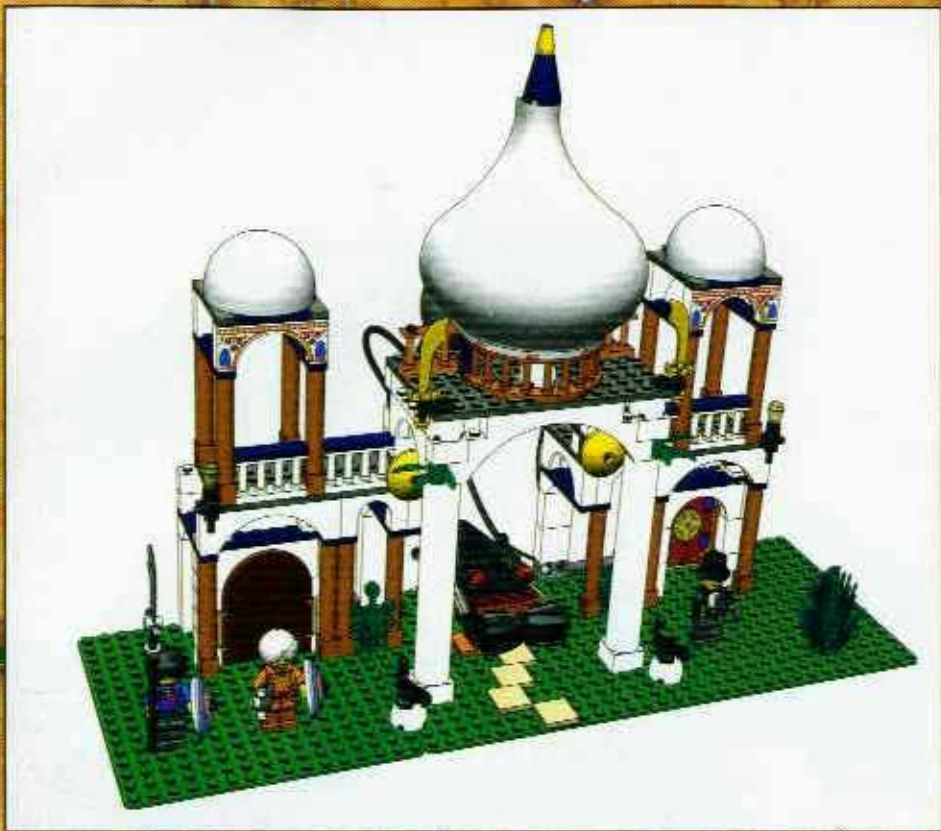


8

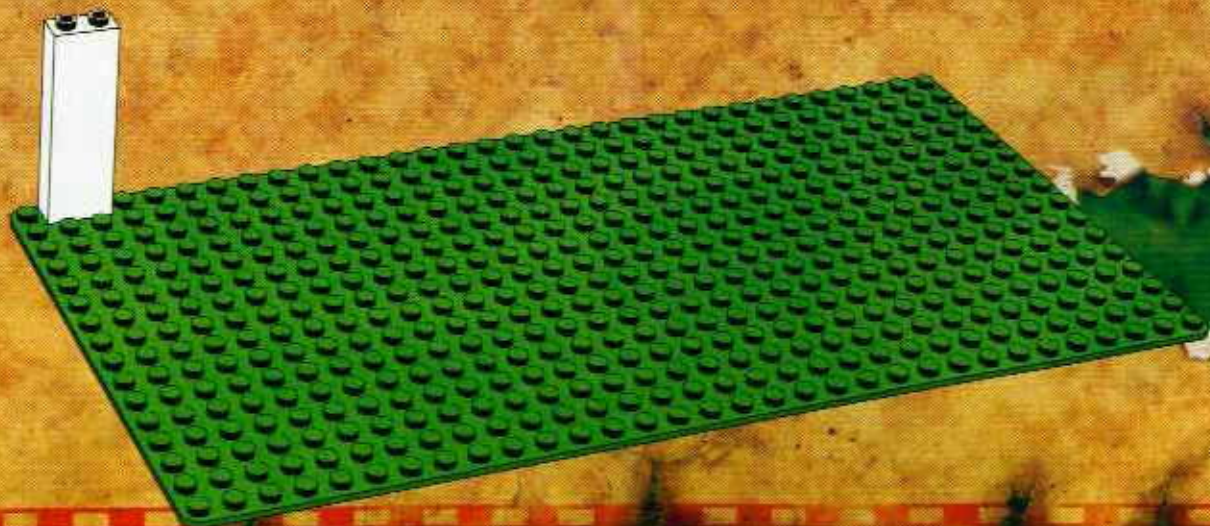


9

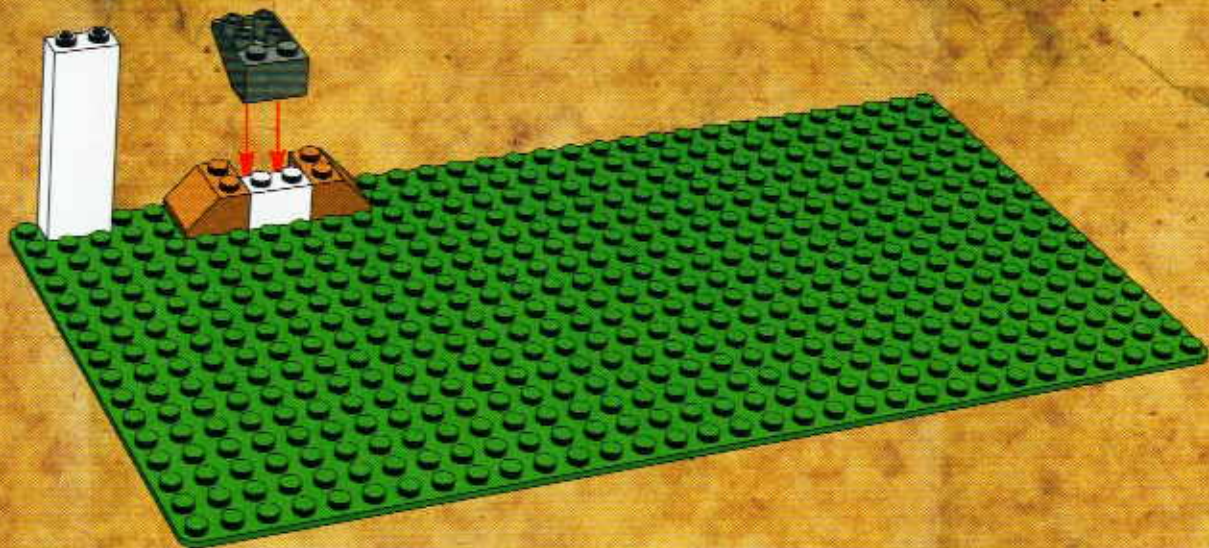




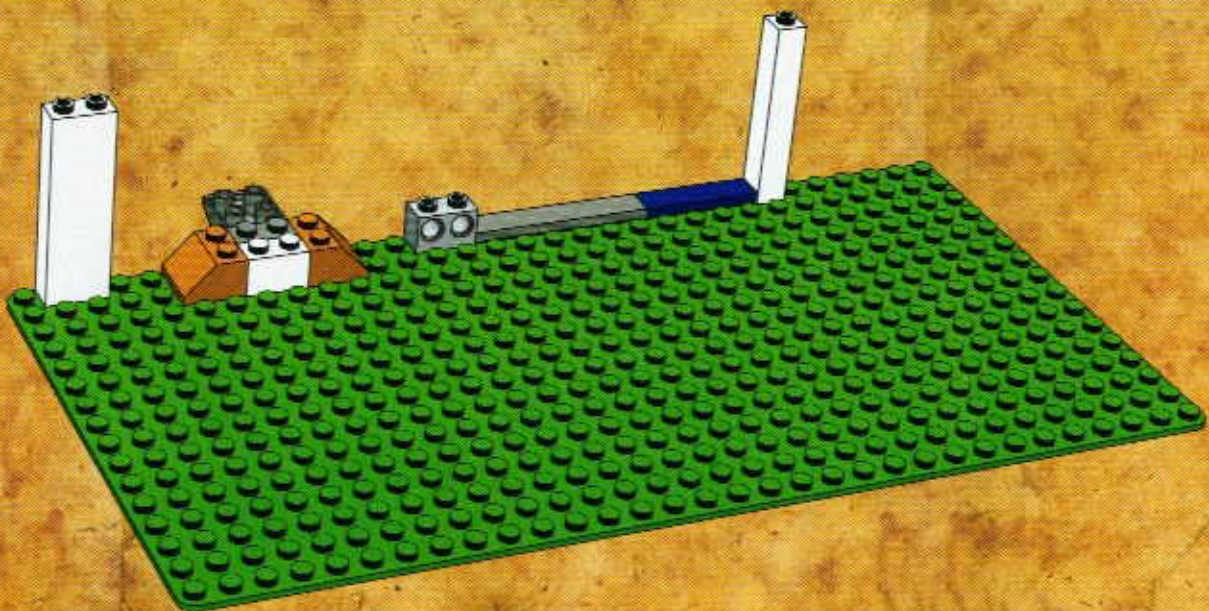
1



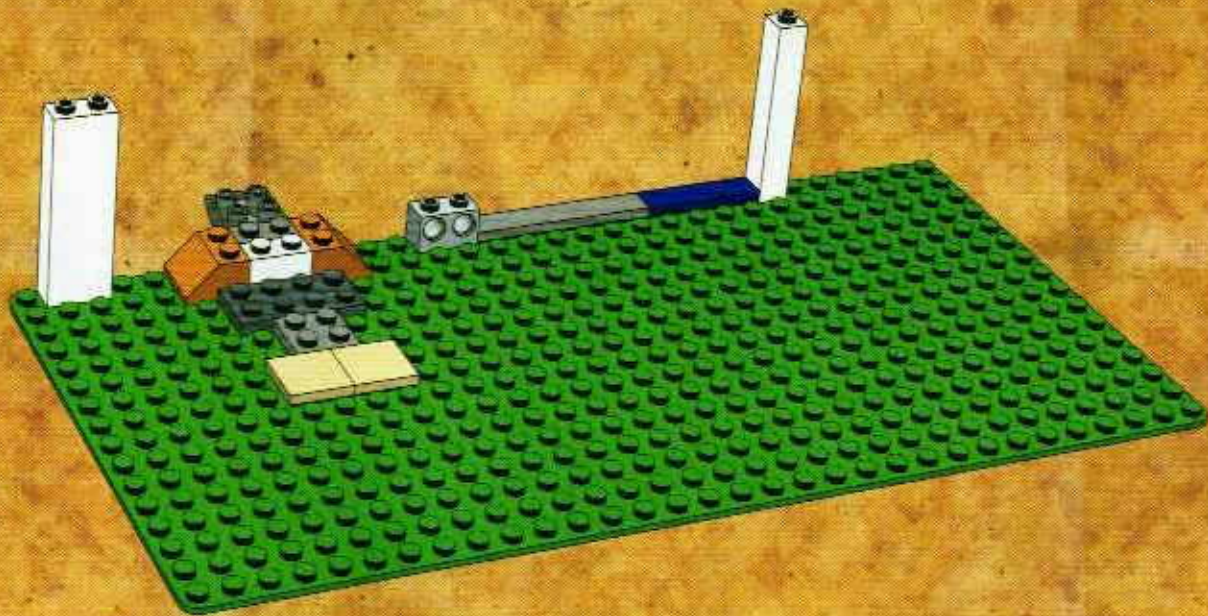
2



3

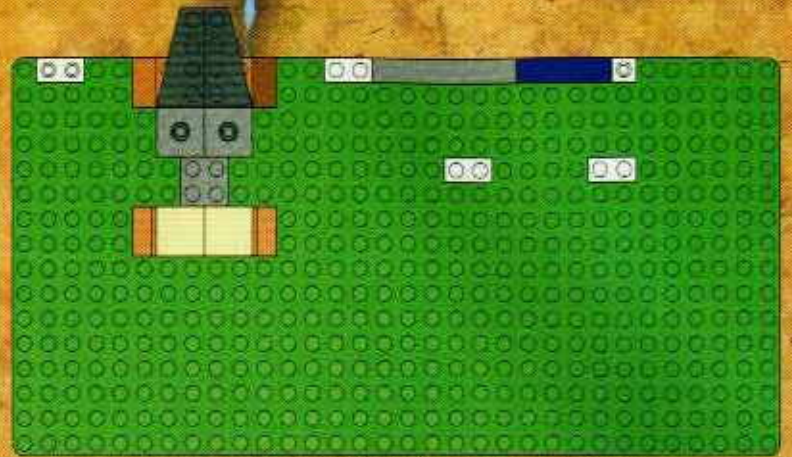
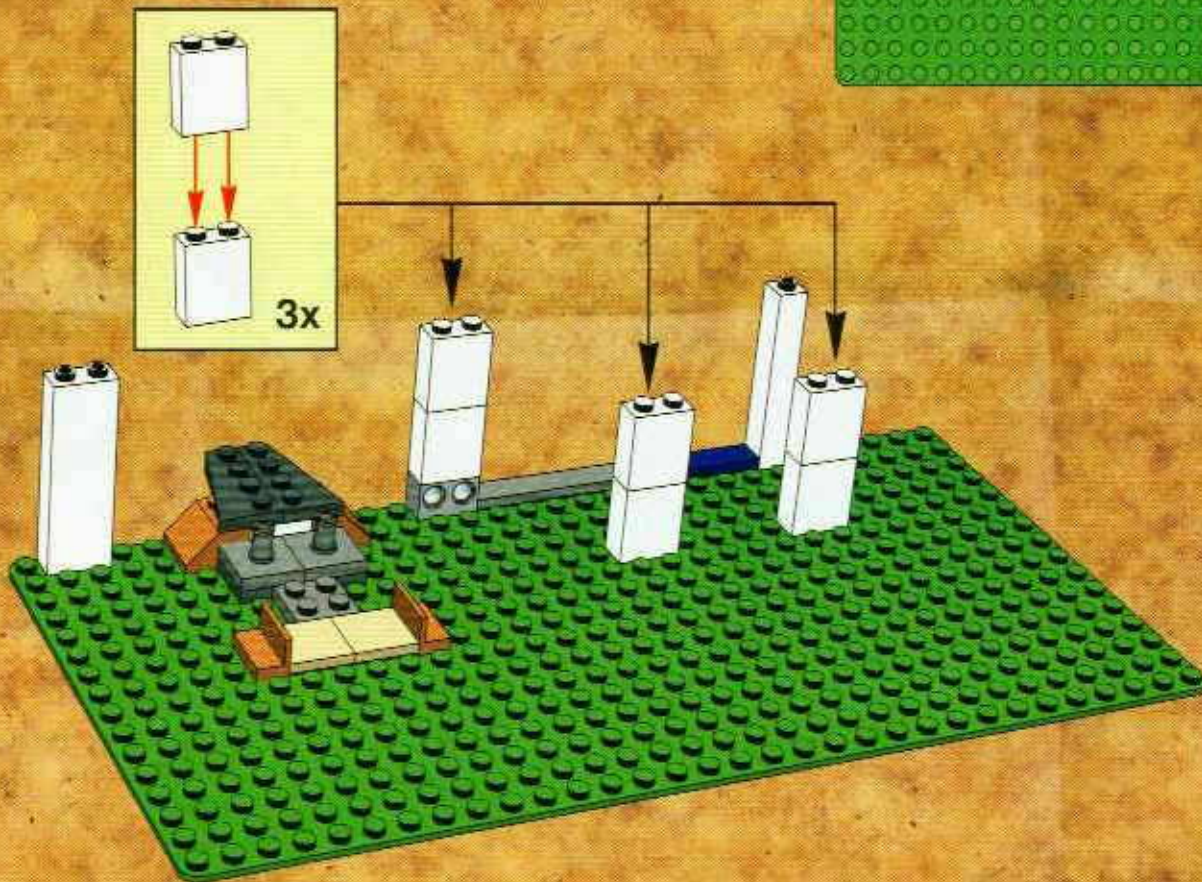


4

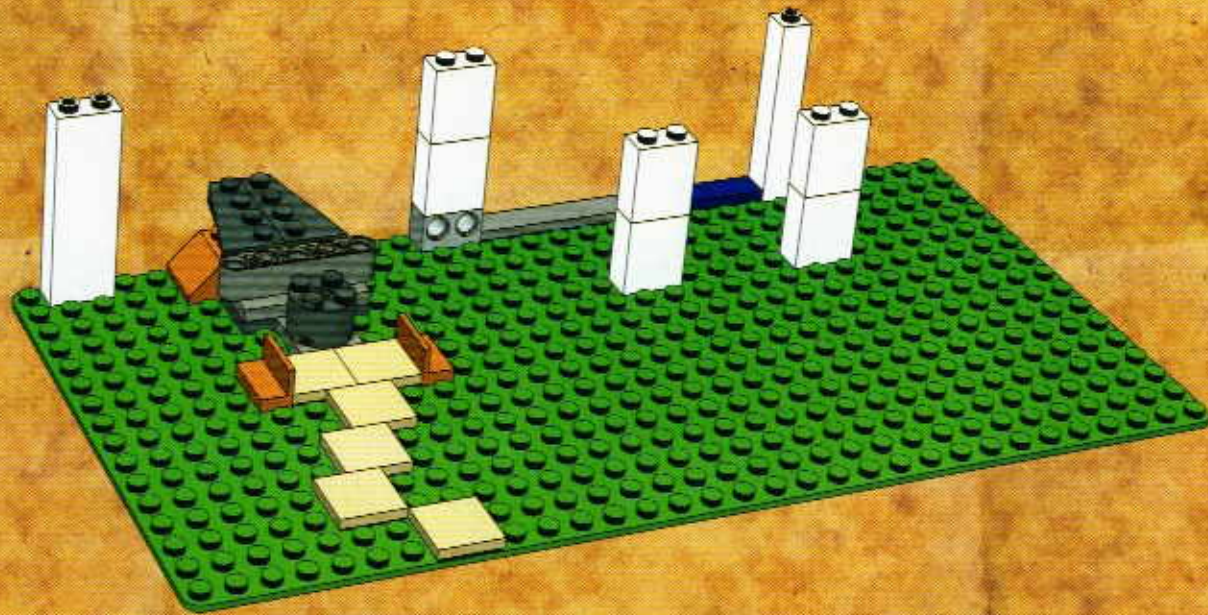




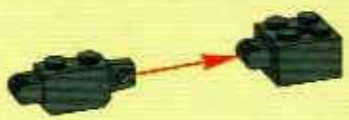
6



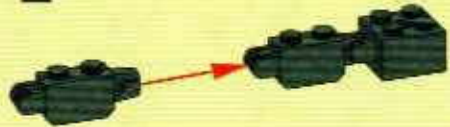
7



1



2



1



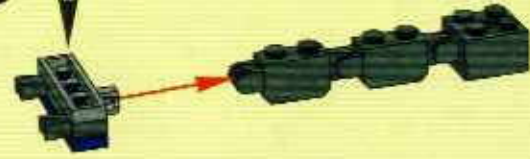
2



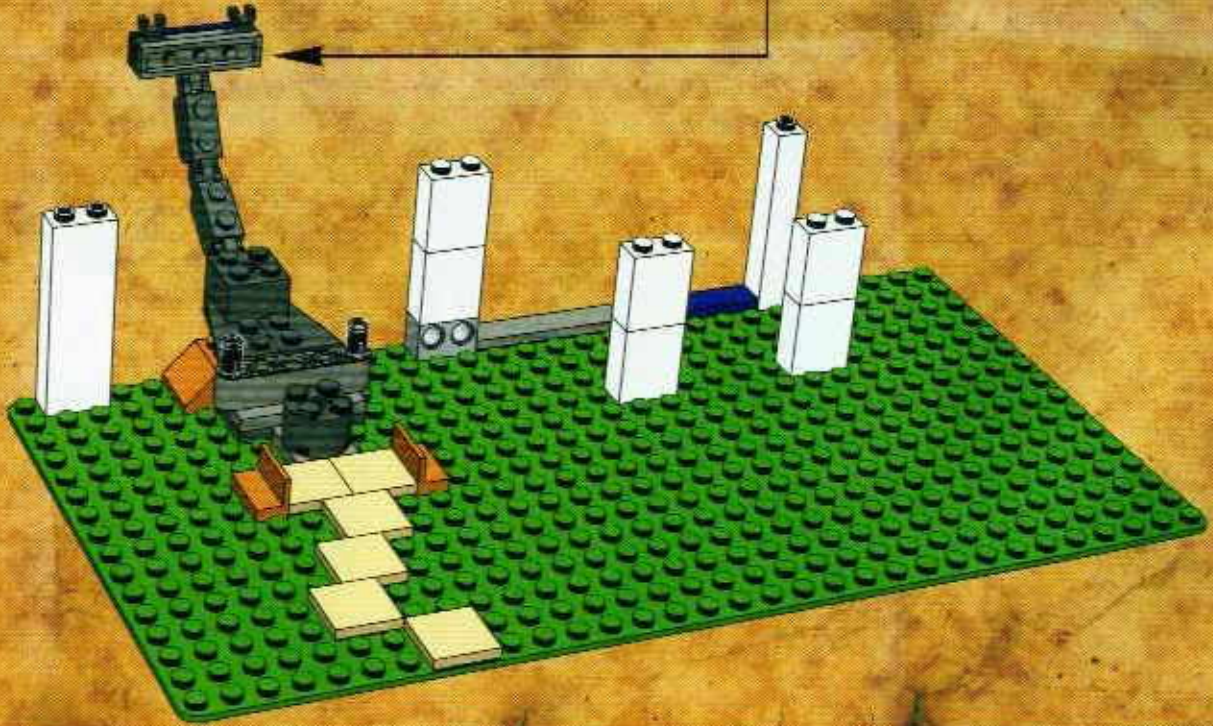
3



3

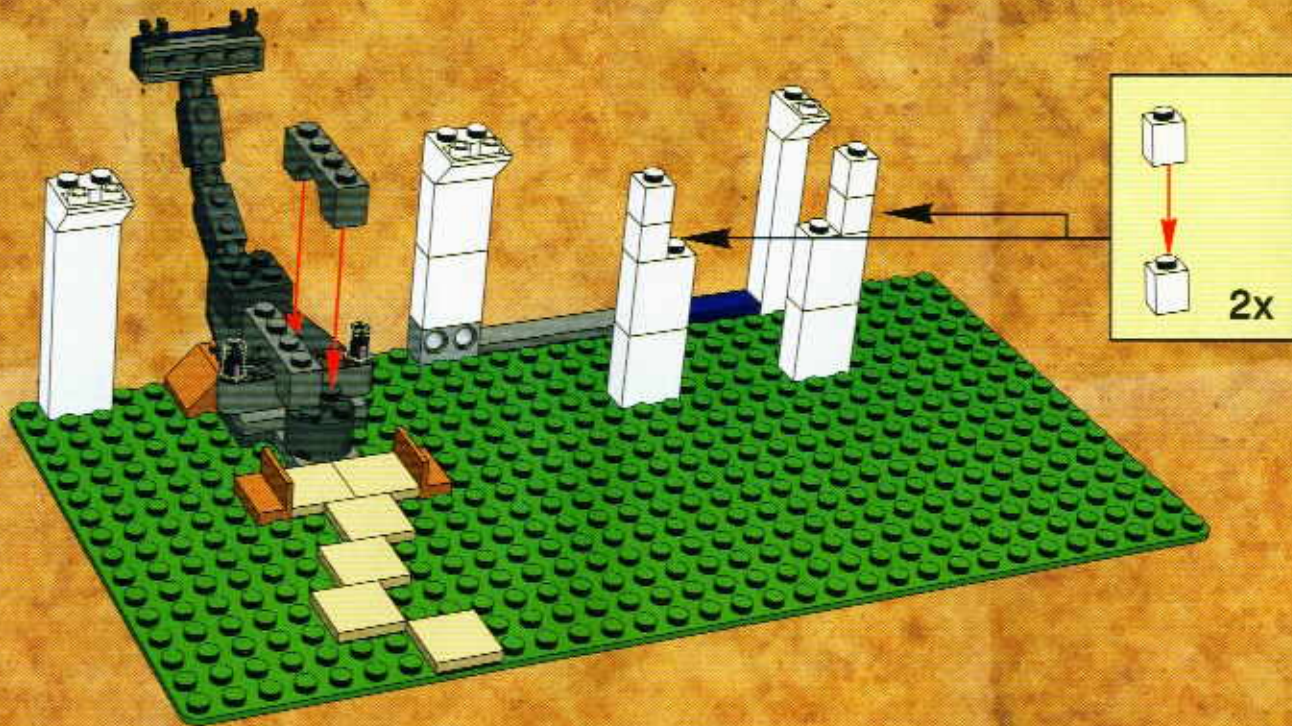


8

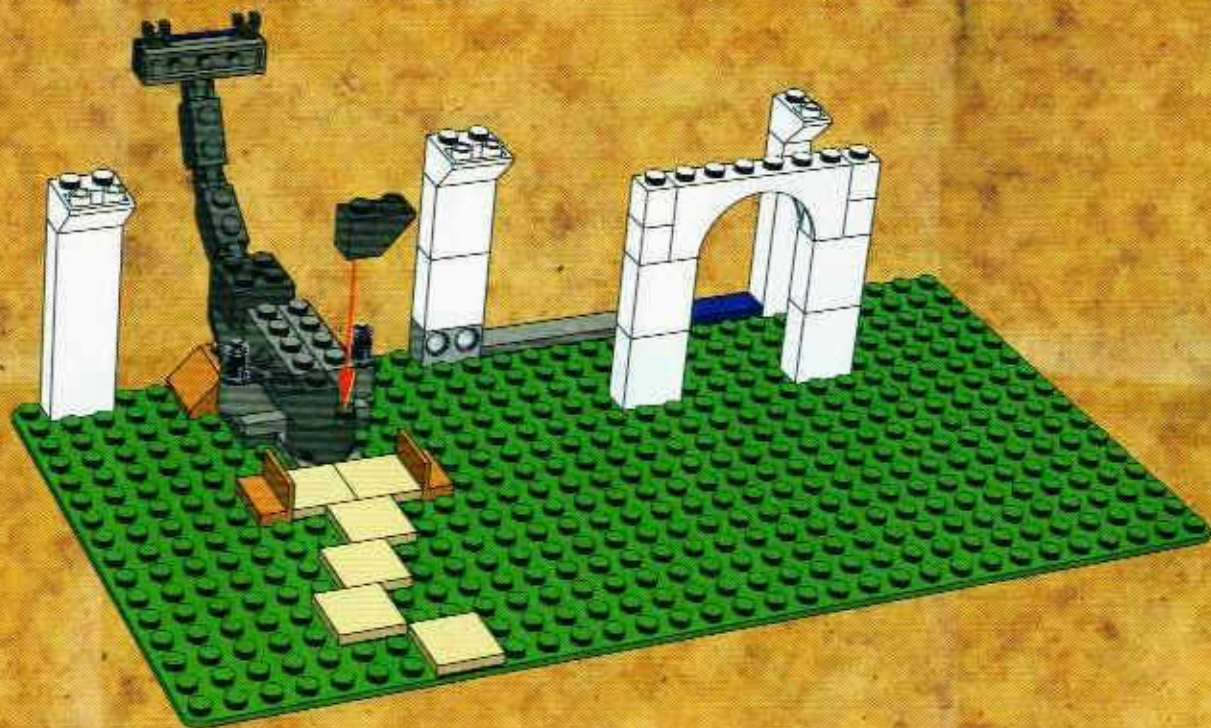




9

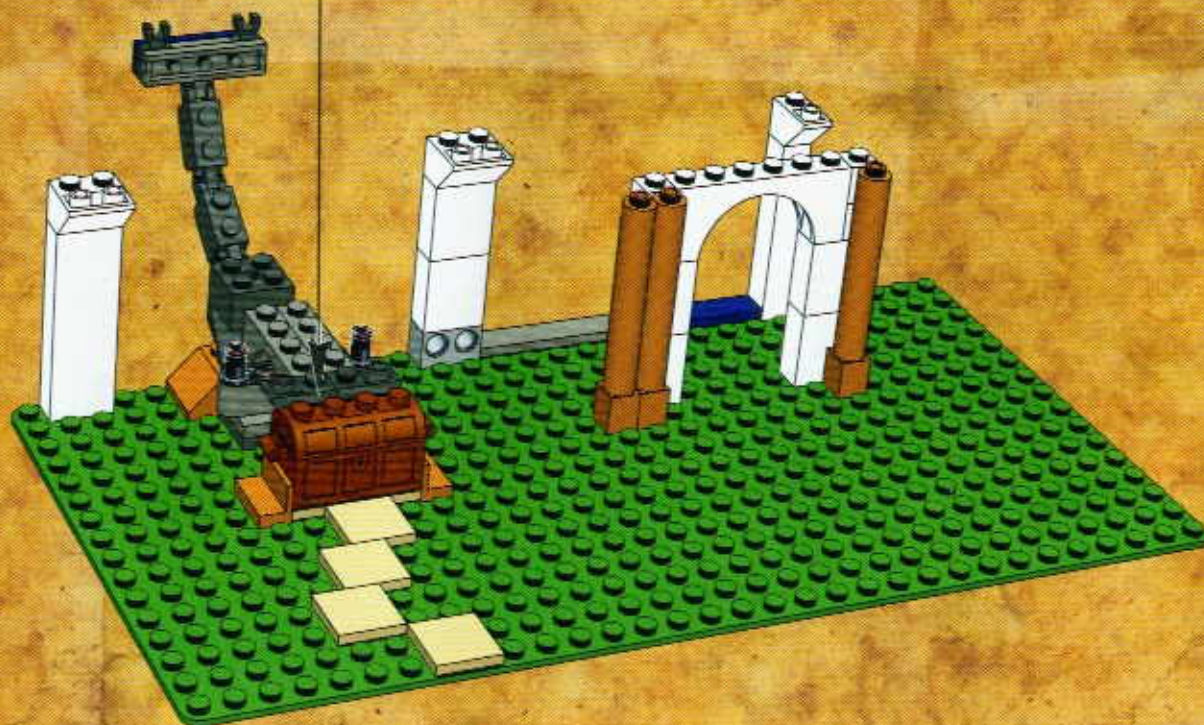


10





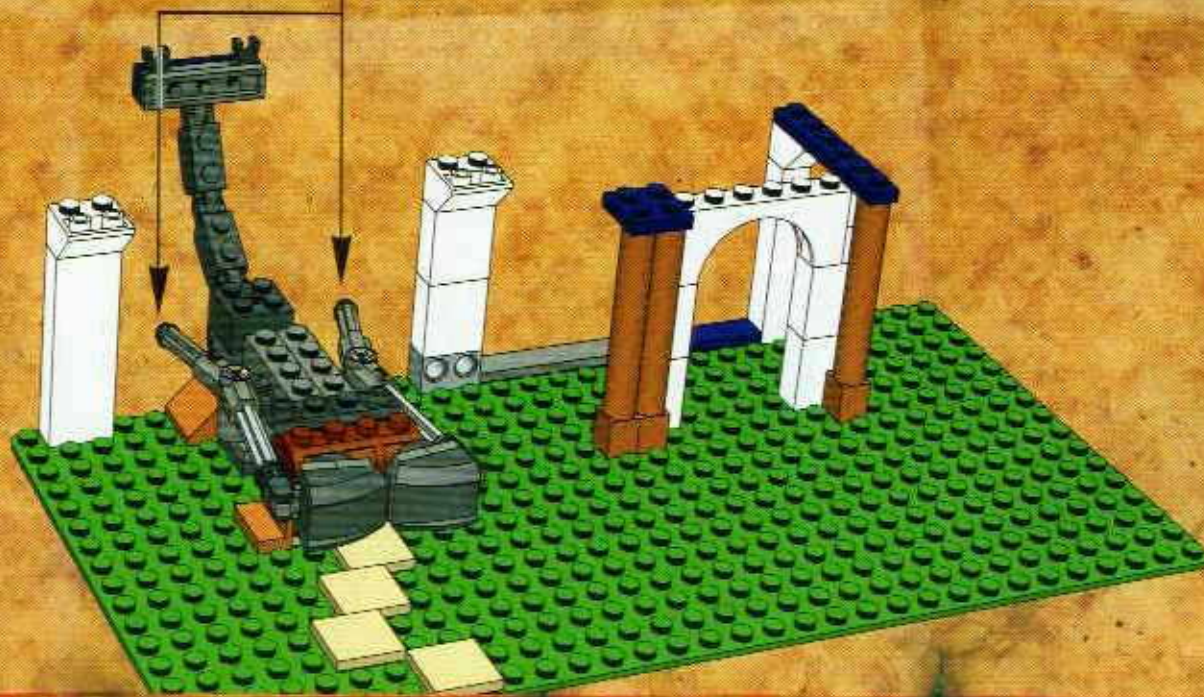
11



1		4	
2		5	
3		6	

2x

12



1



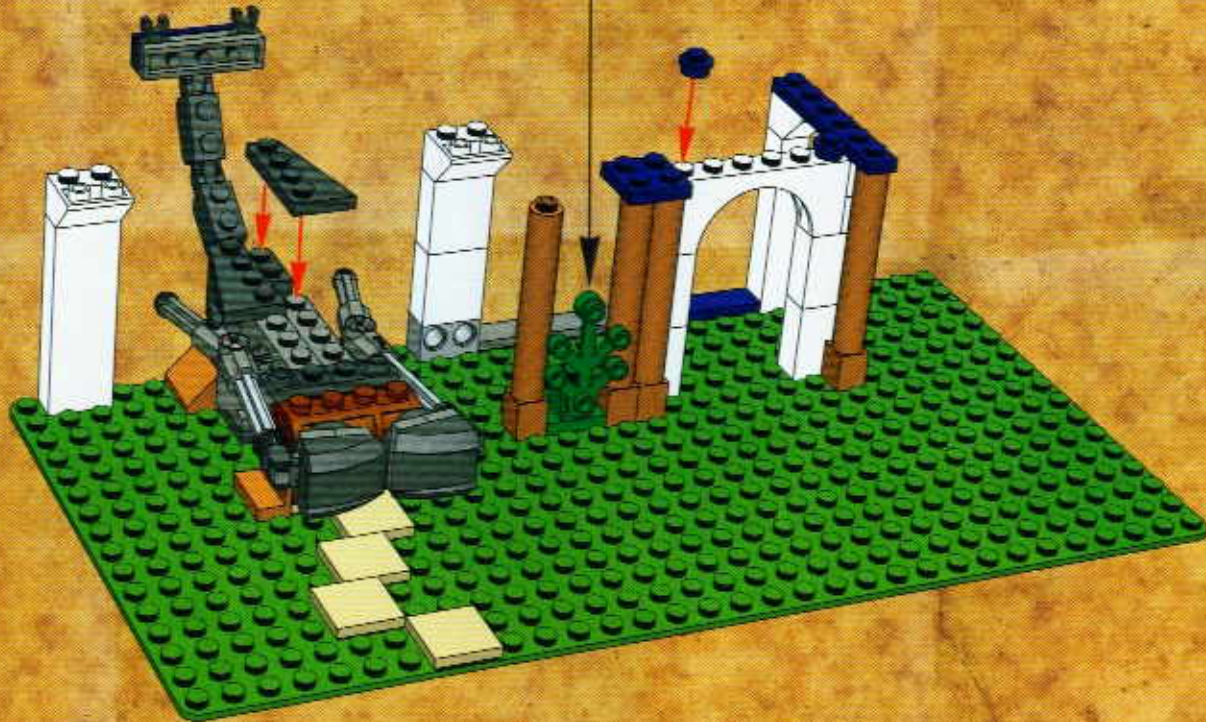
2

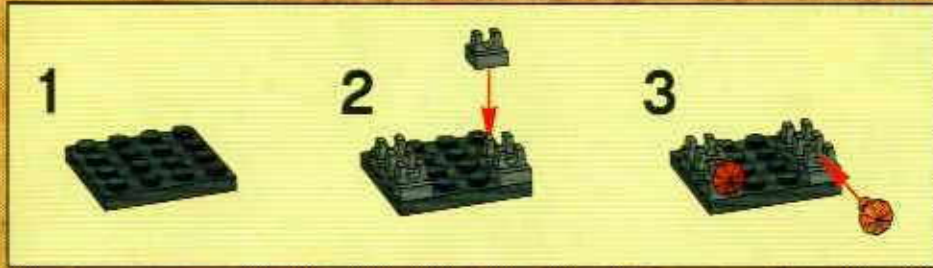


3

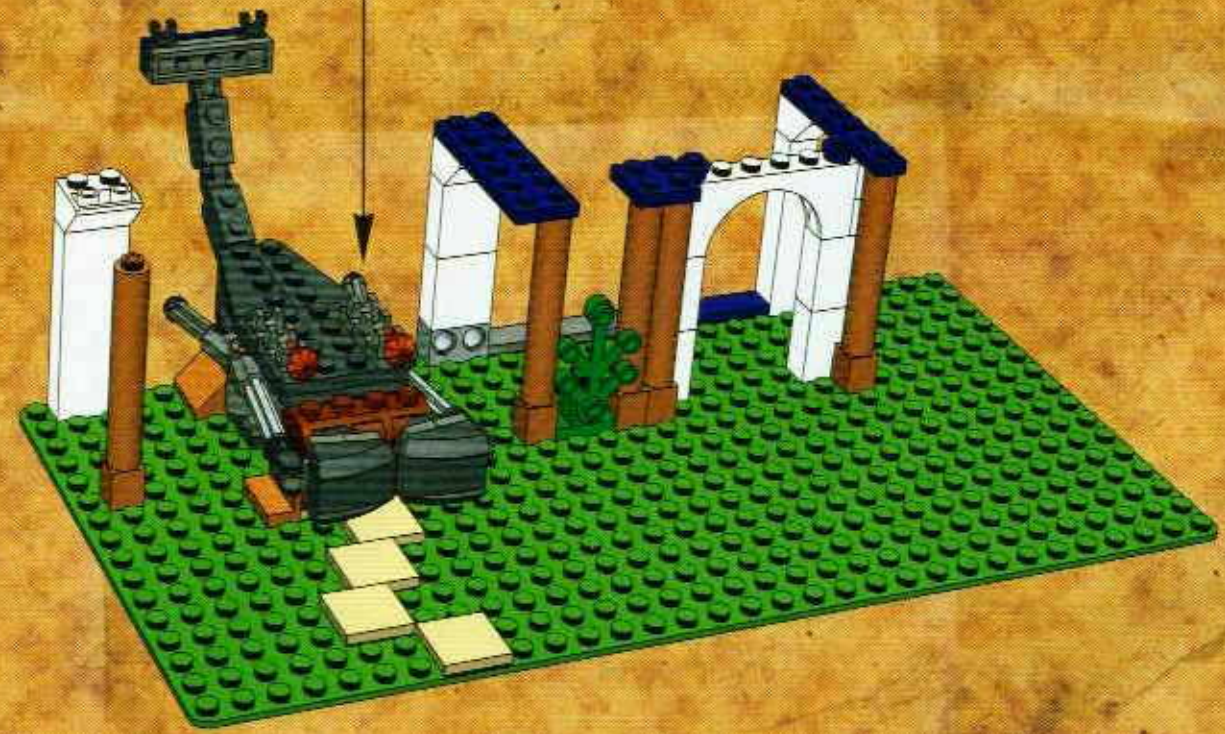


13

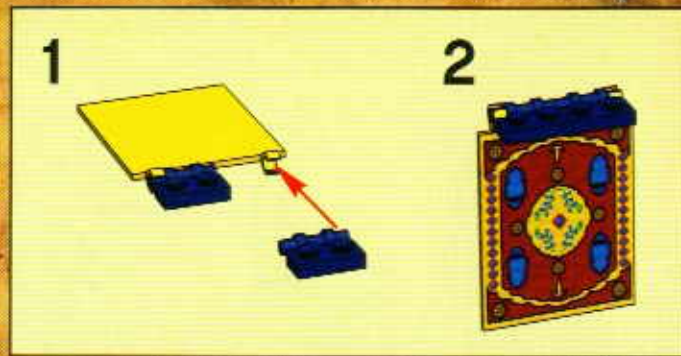




14



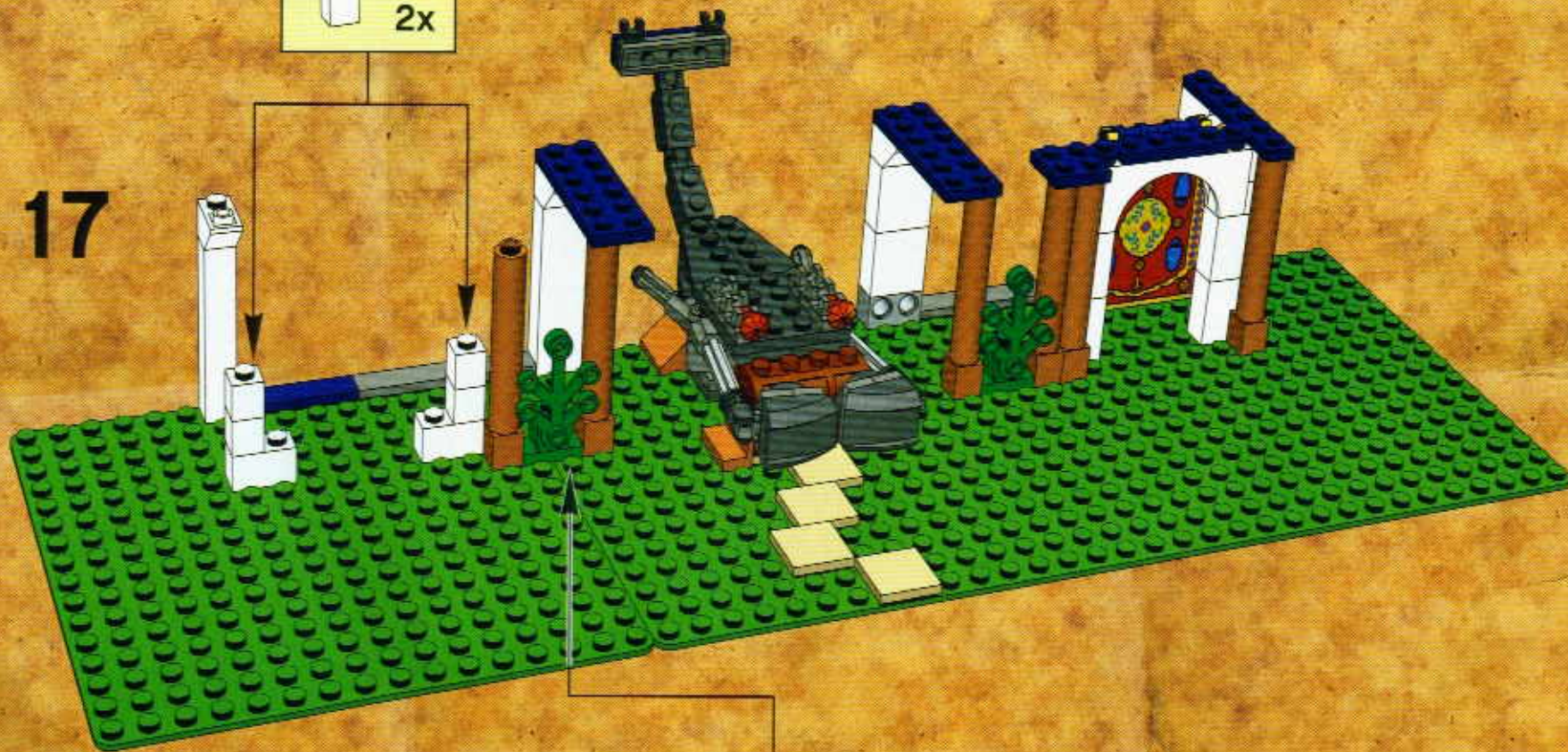
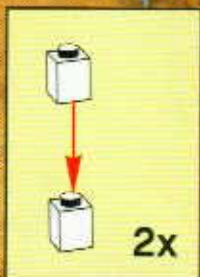
15



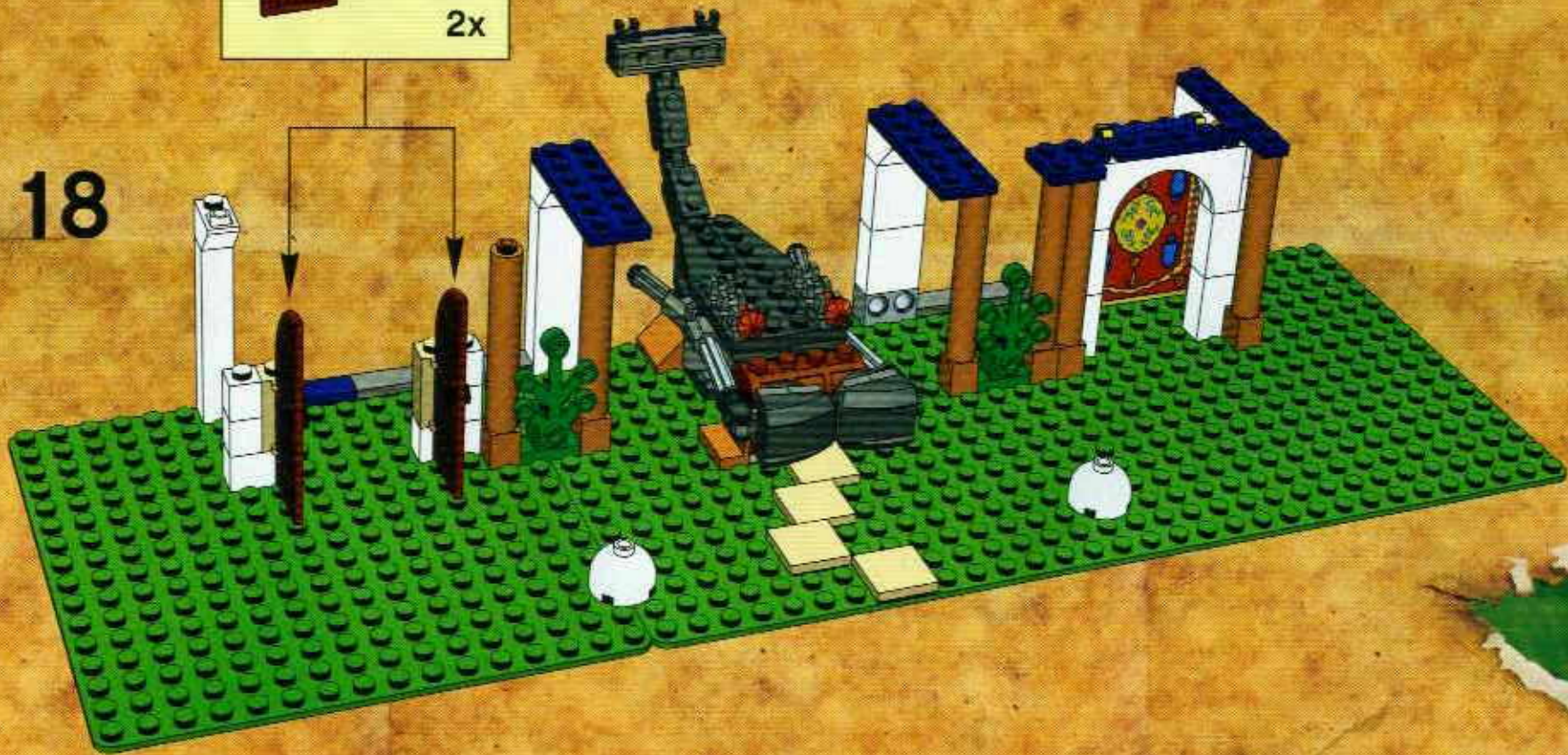
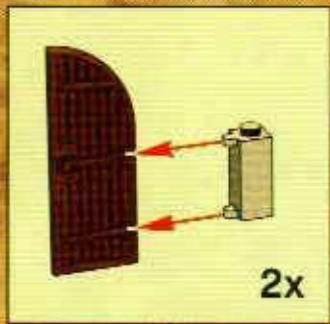




17



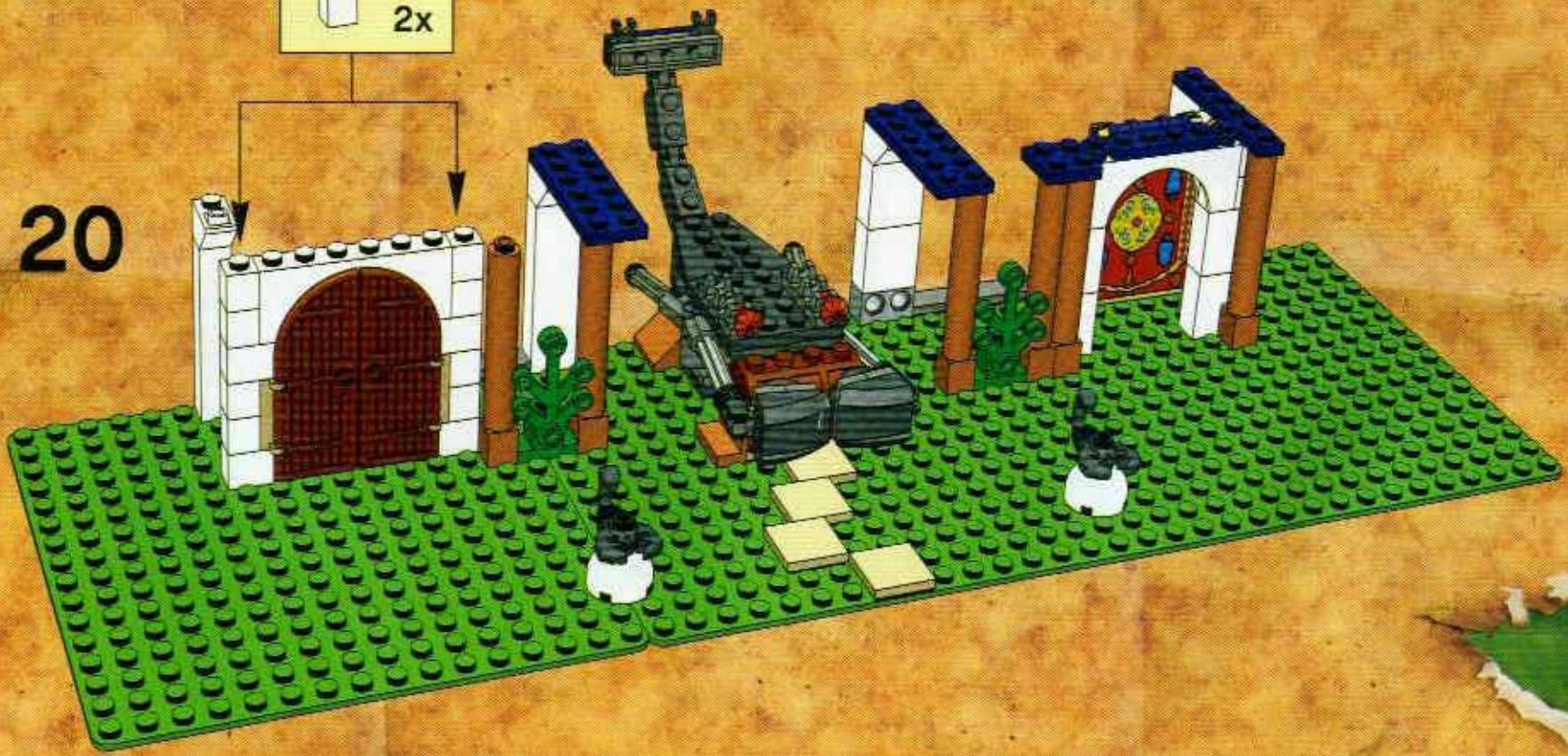
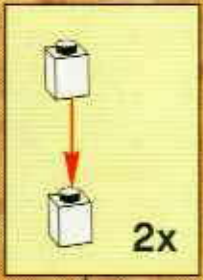
18



19



20



21



22



23



24





25



26



1



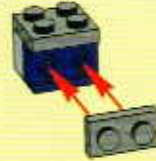
2



3



4



5



6



2x

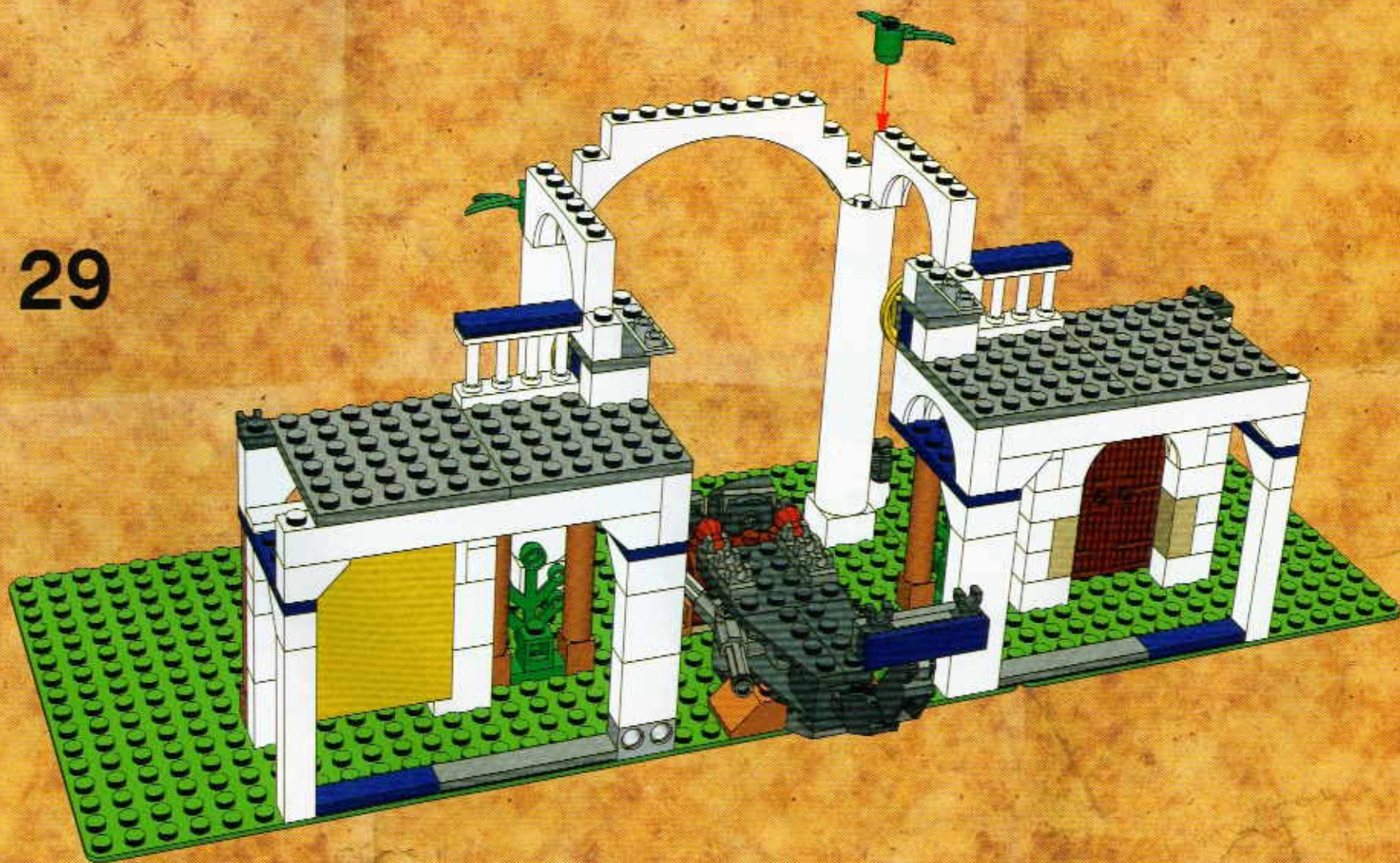
27



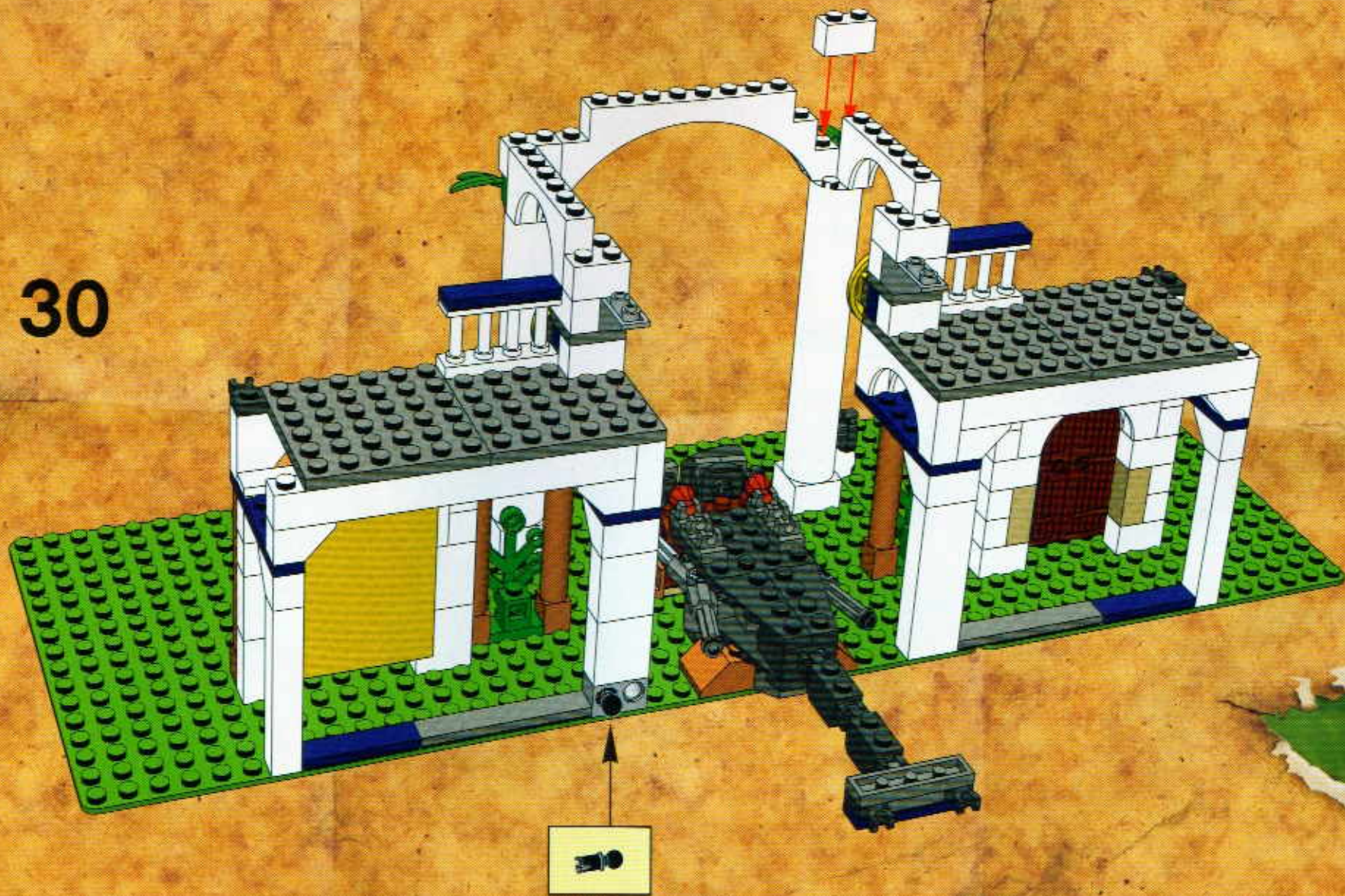
28

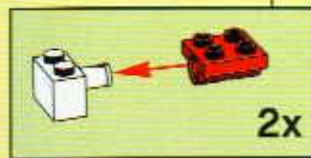
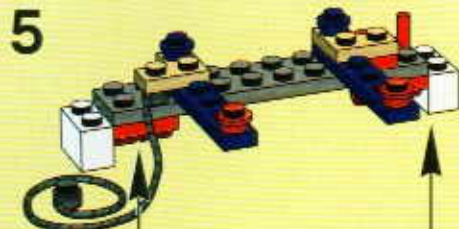
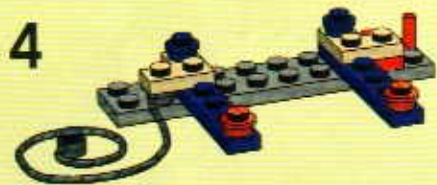


29

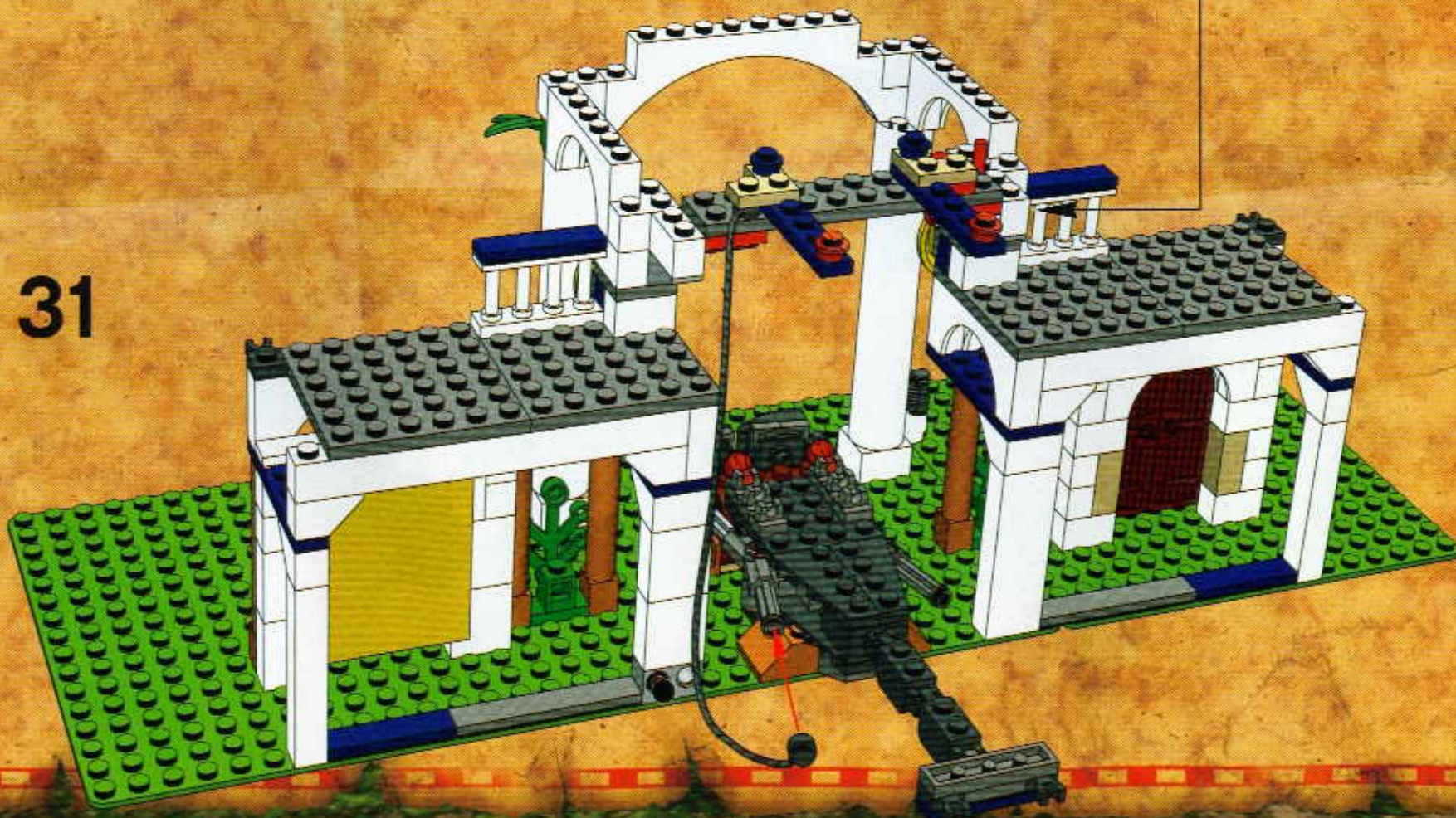


30

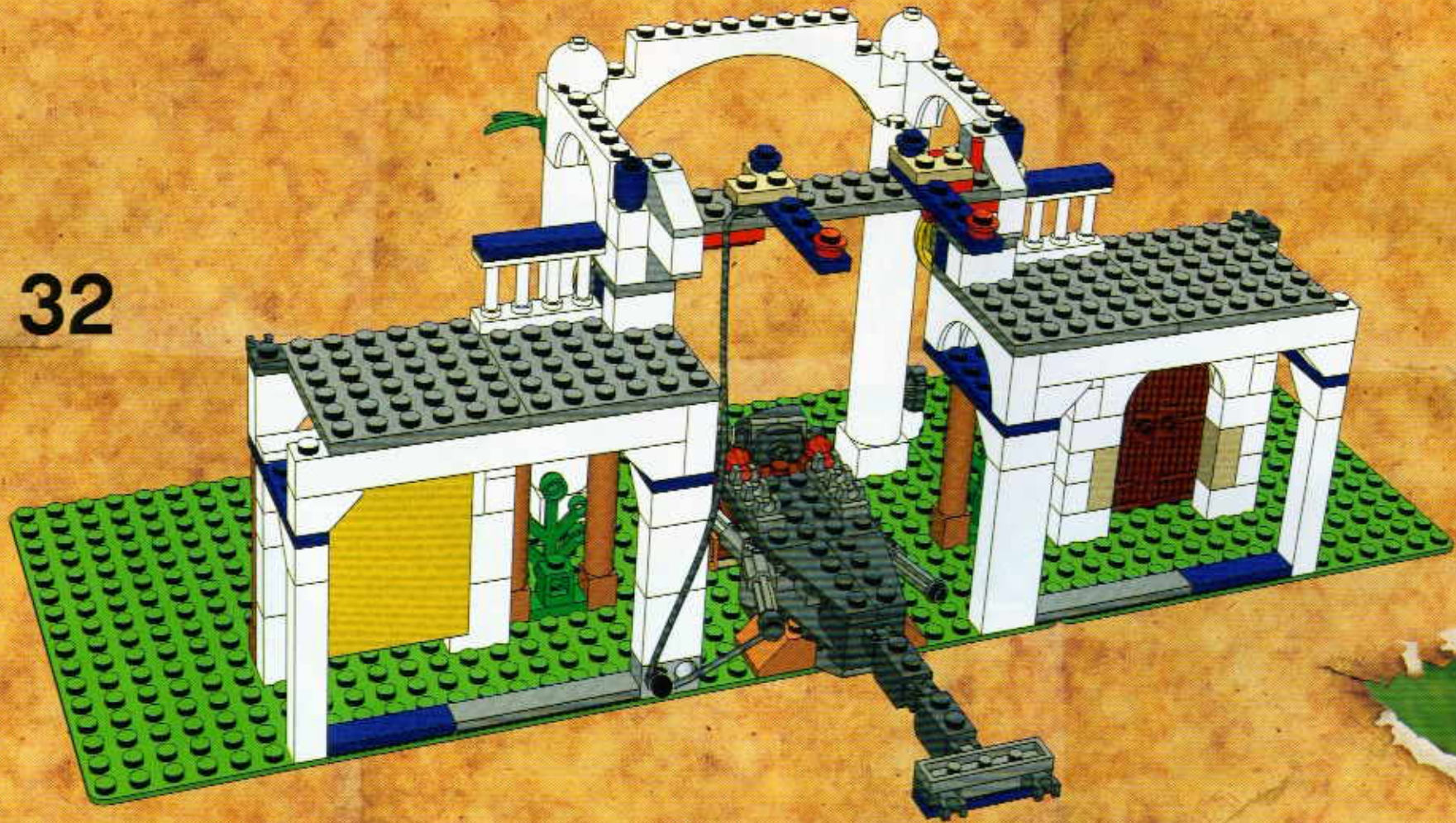




31

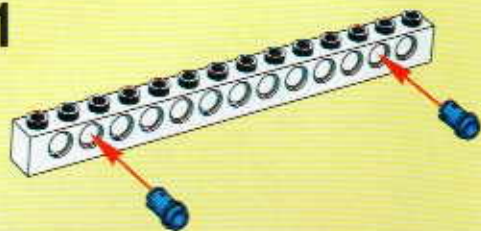


32

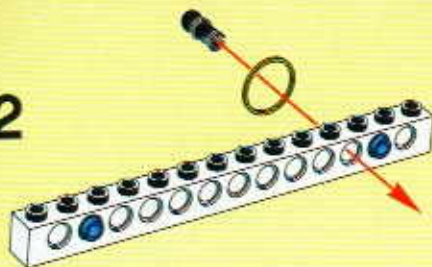




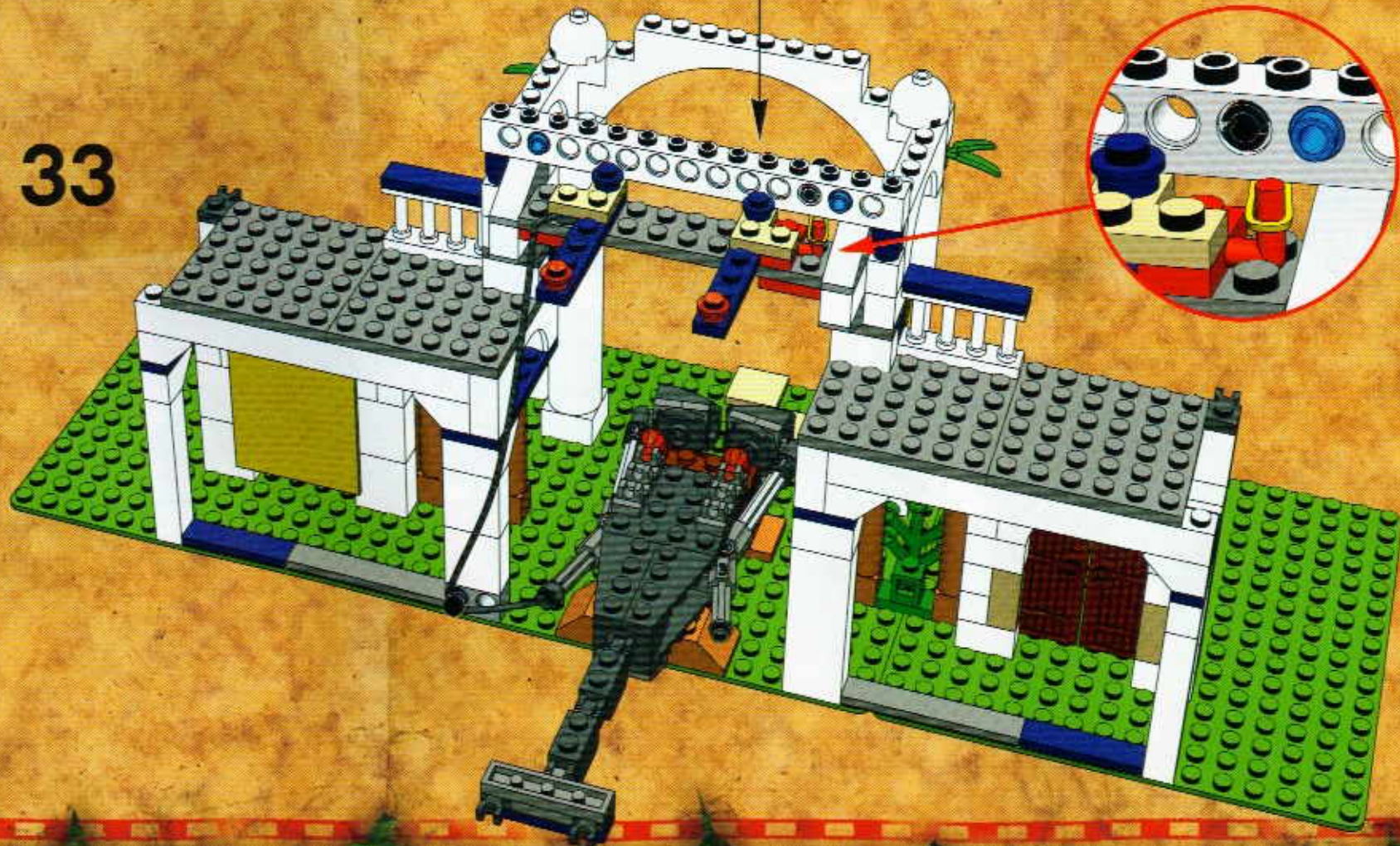
1



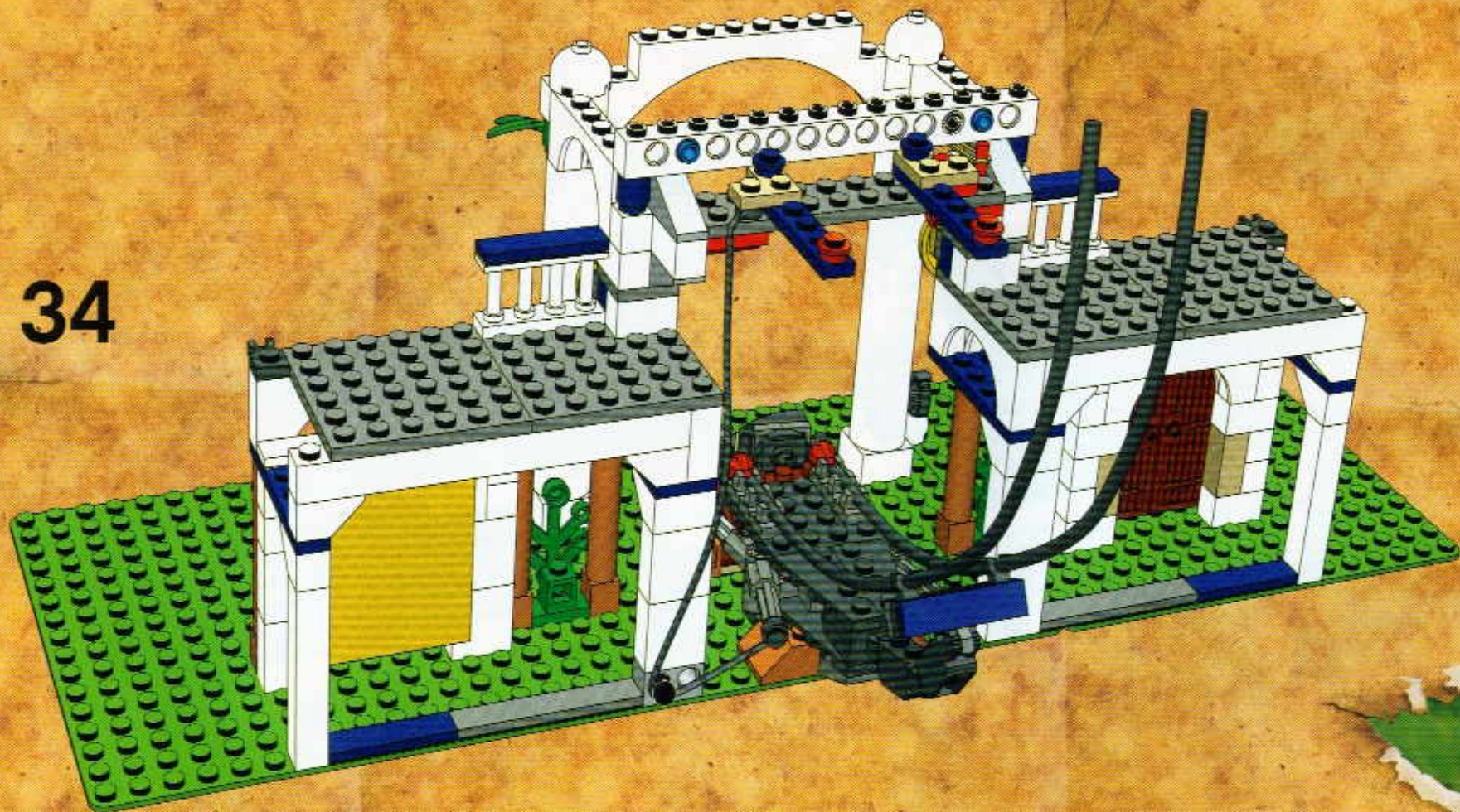
2



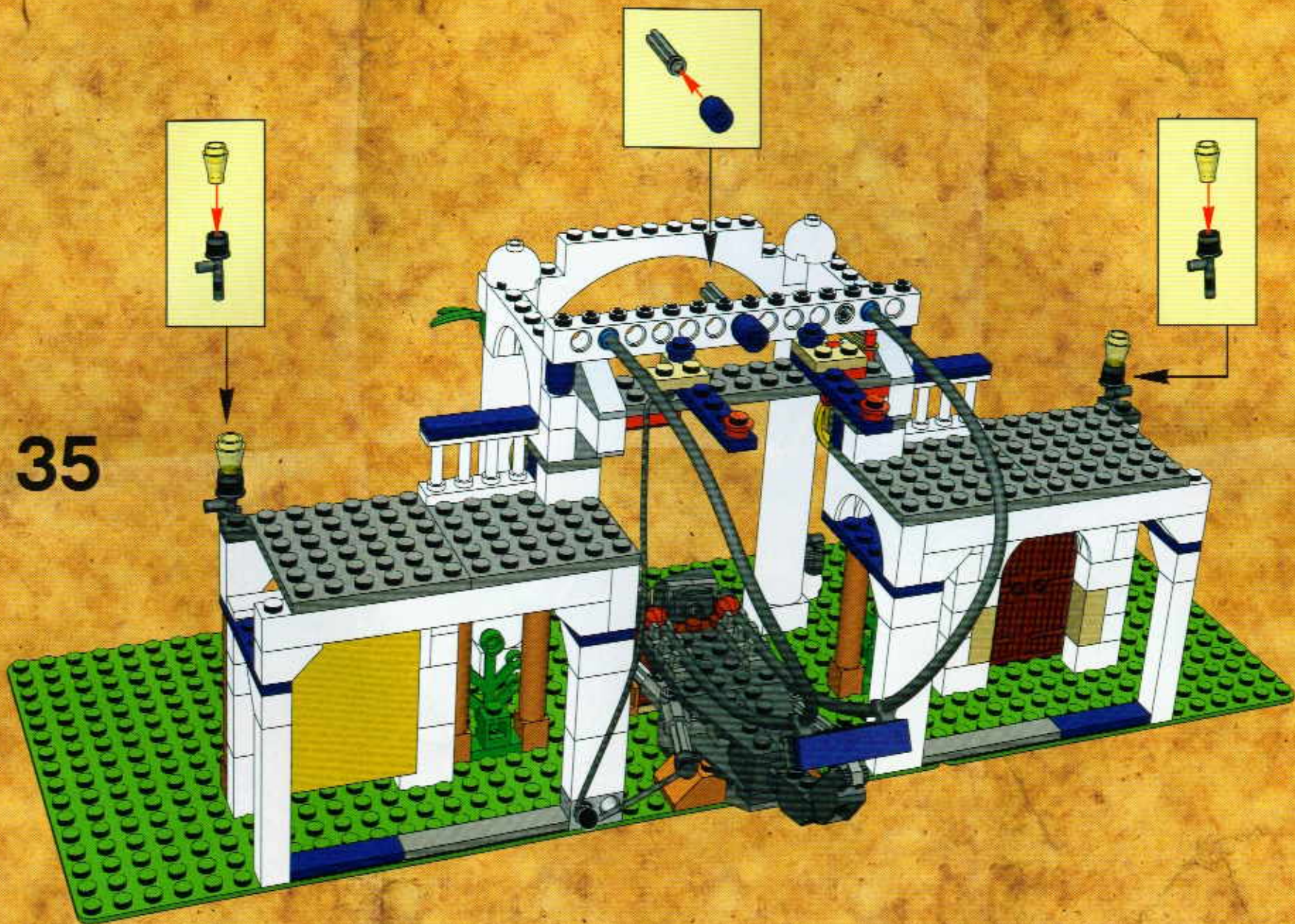
33



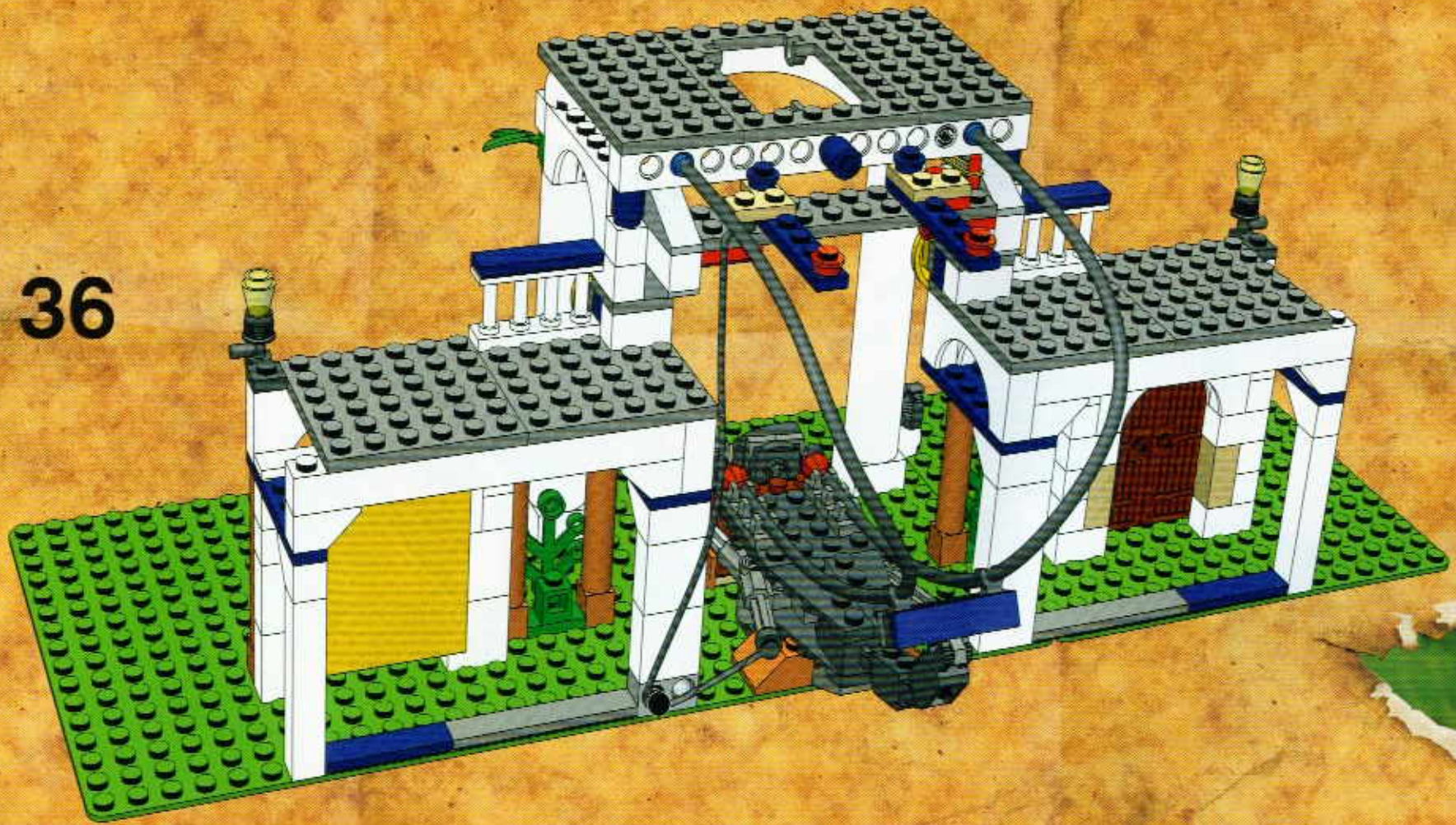
34



35



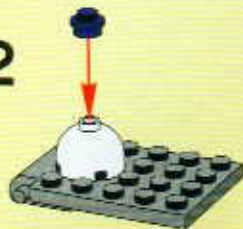
36



1



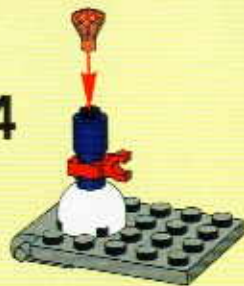
2



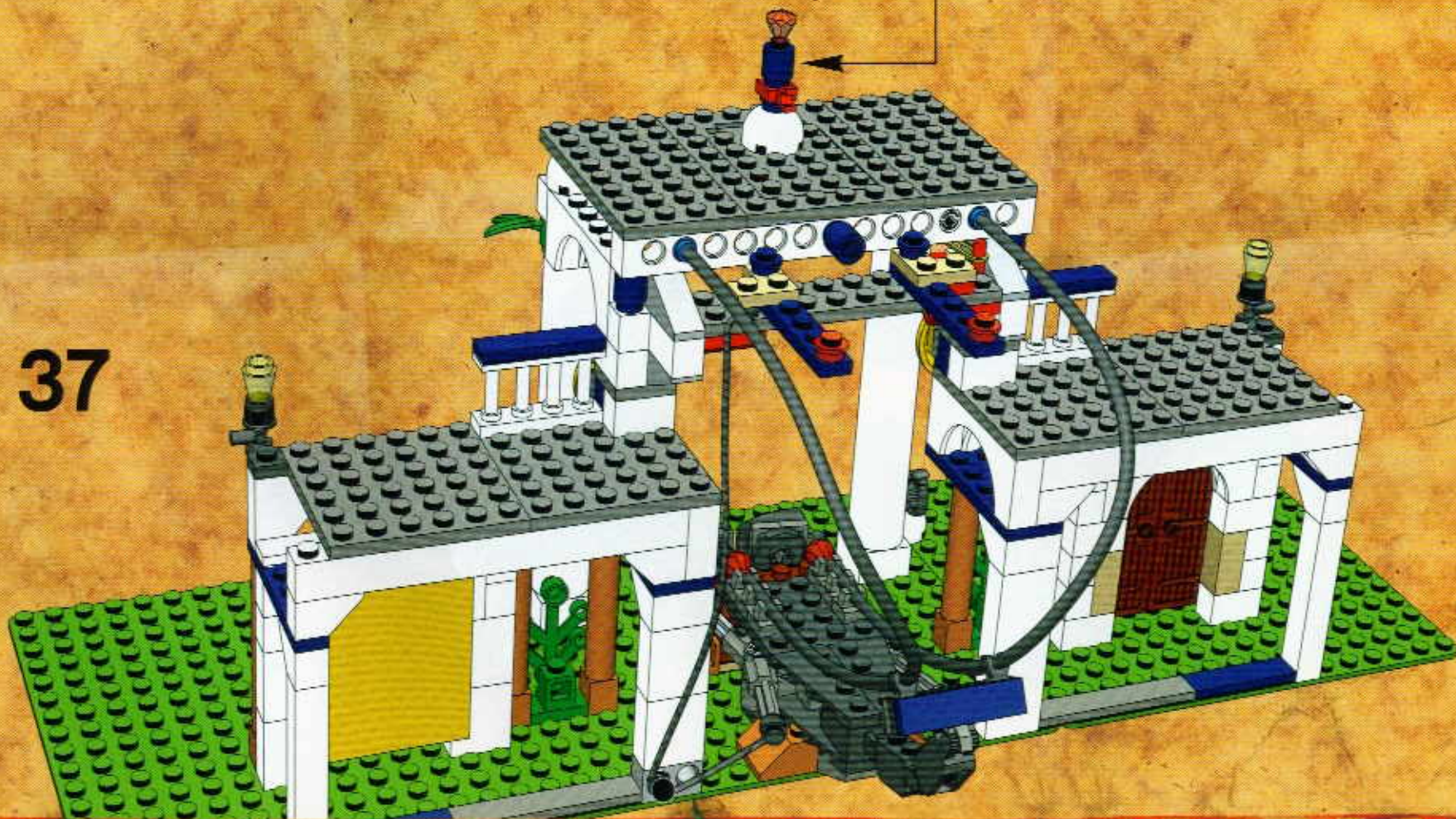
3



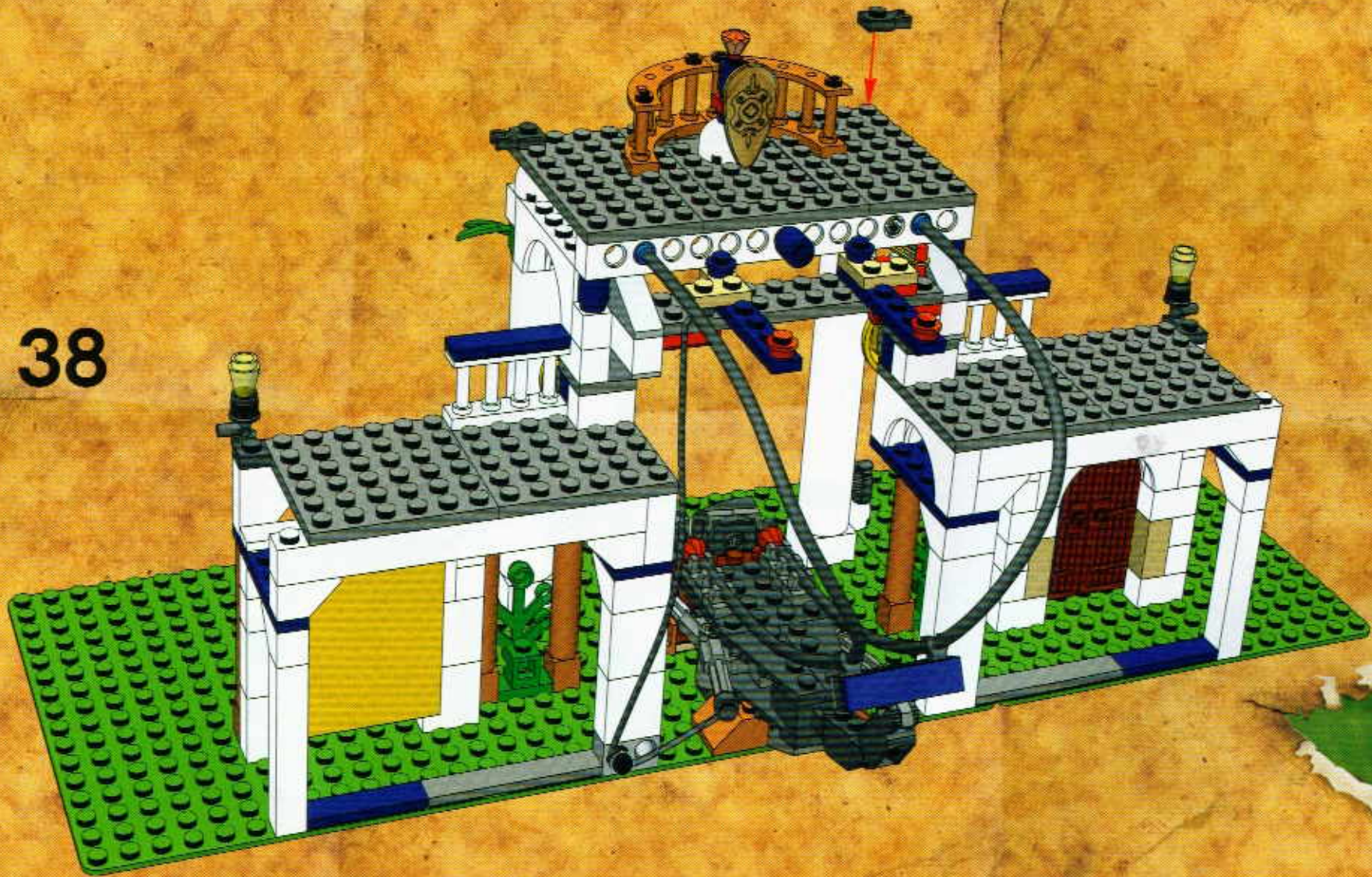
4



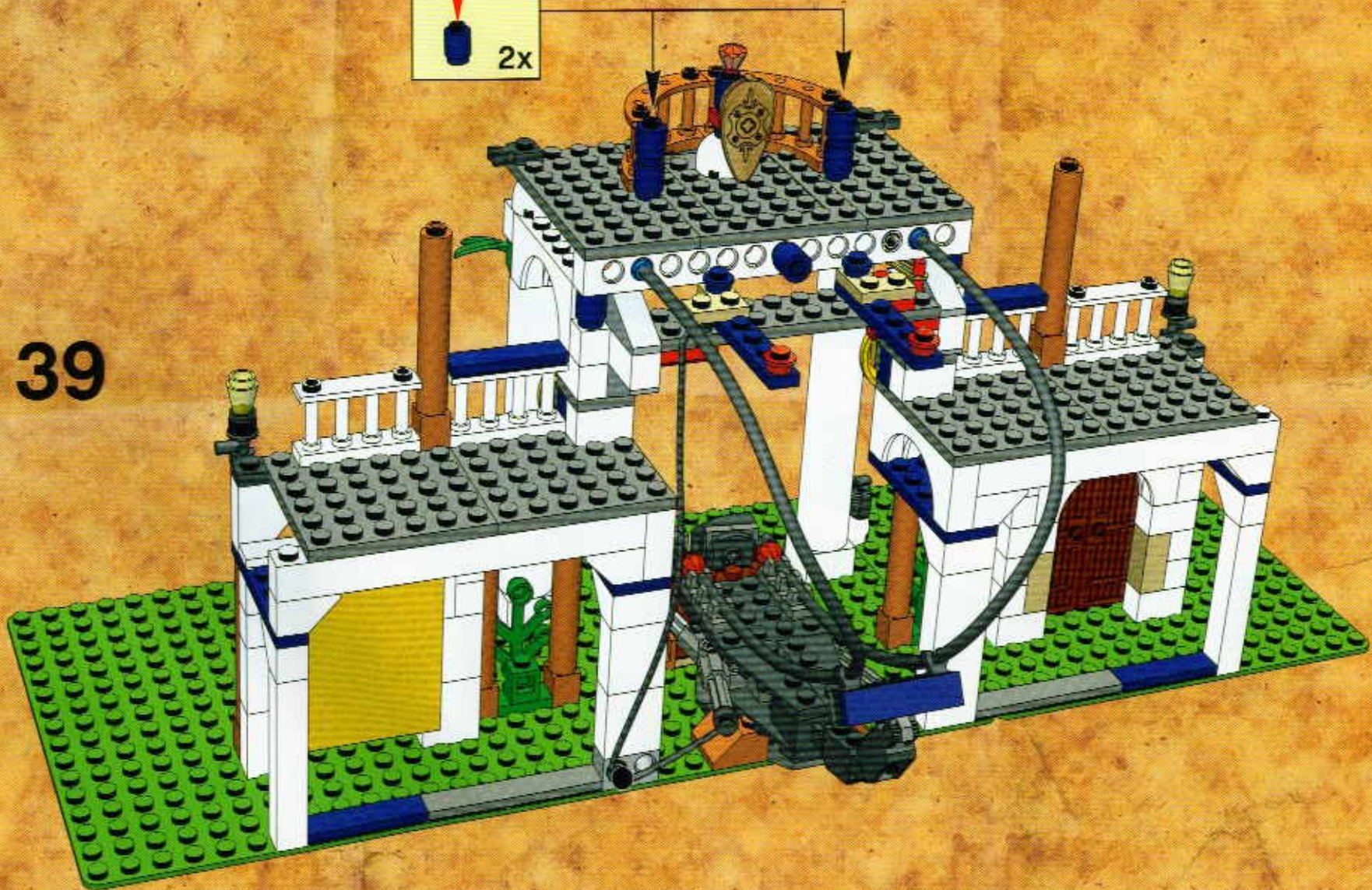
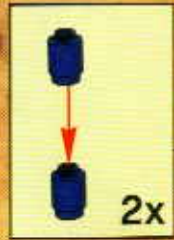
37



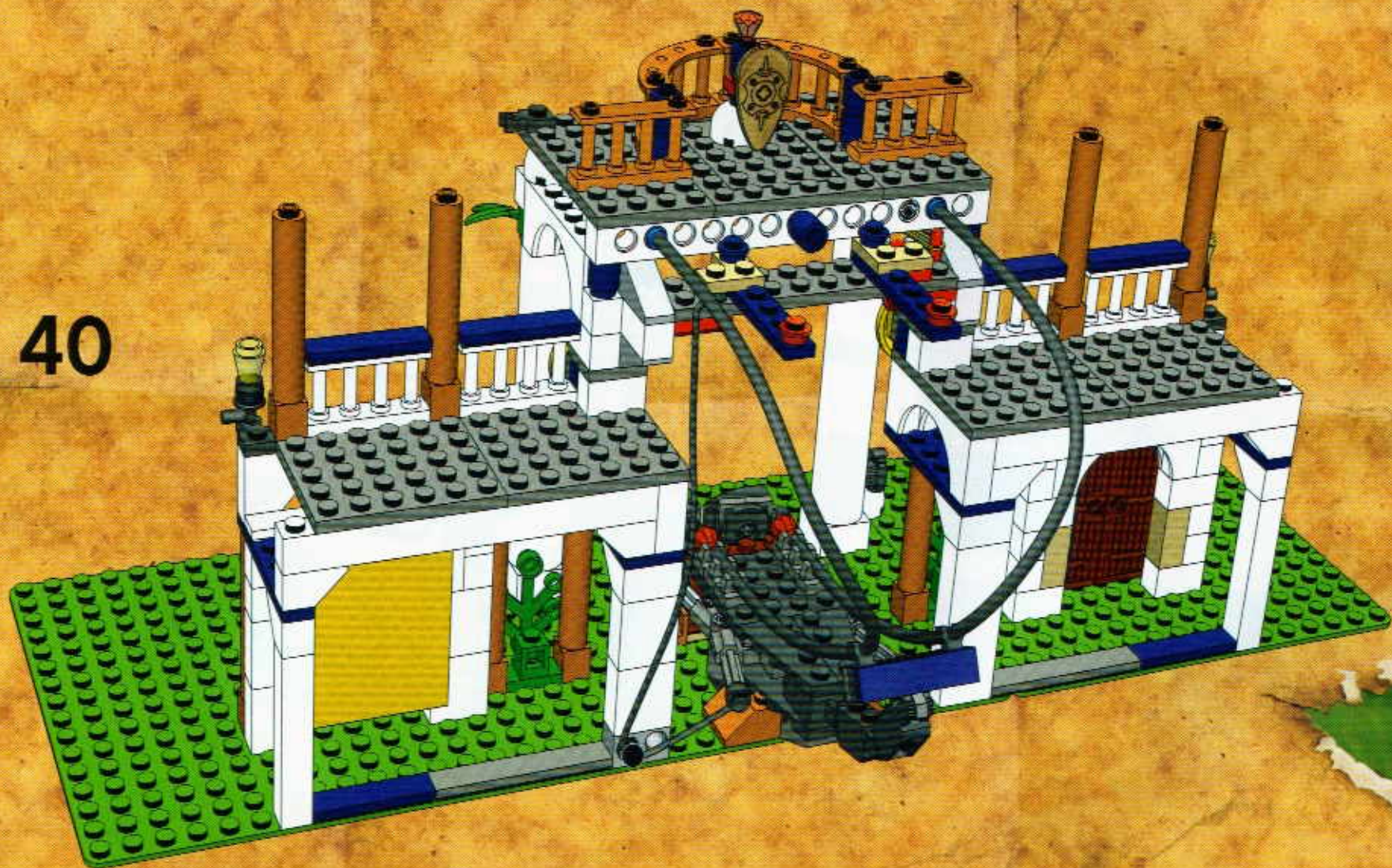
38



39

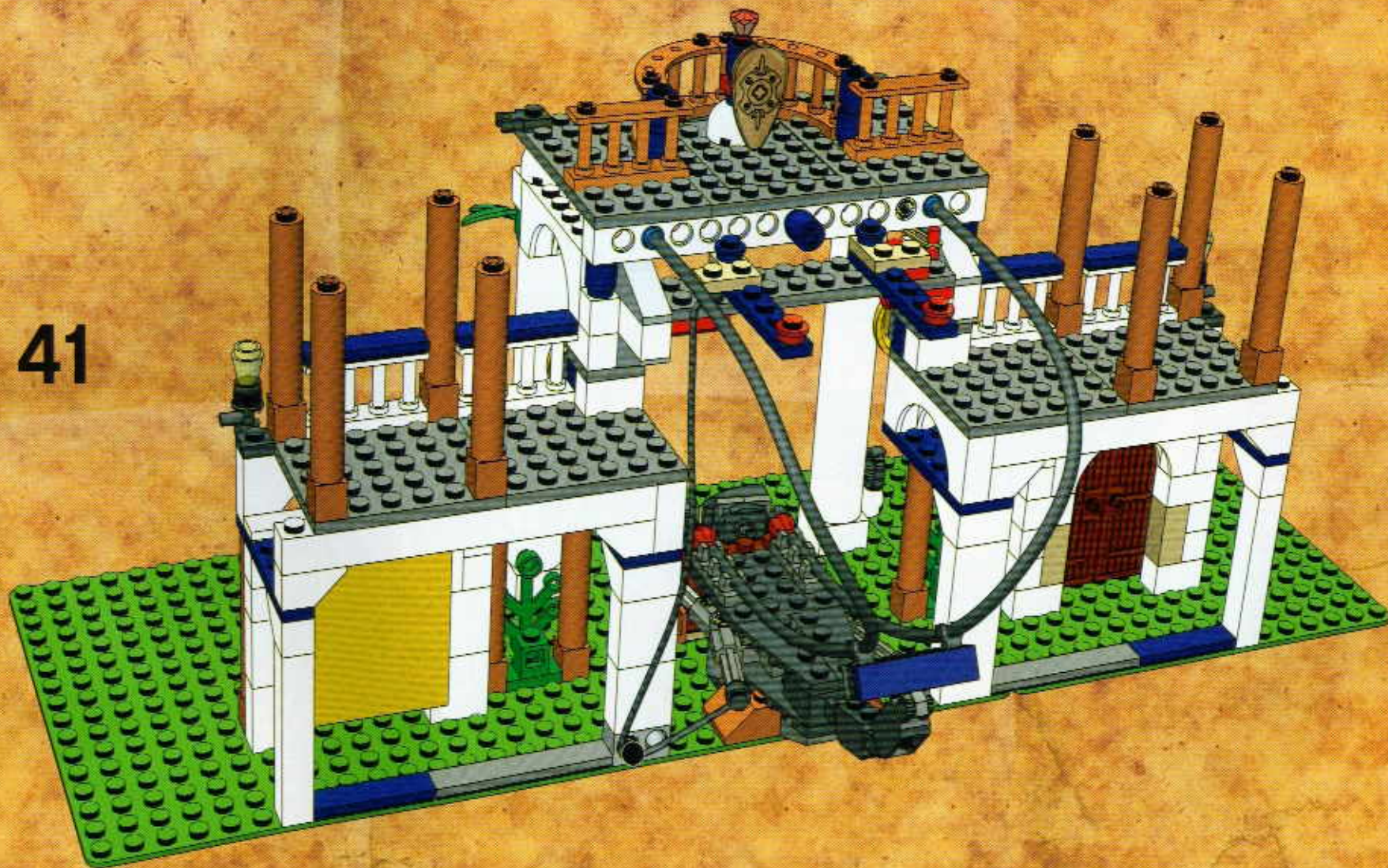


40

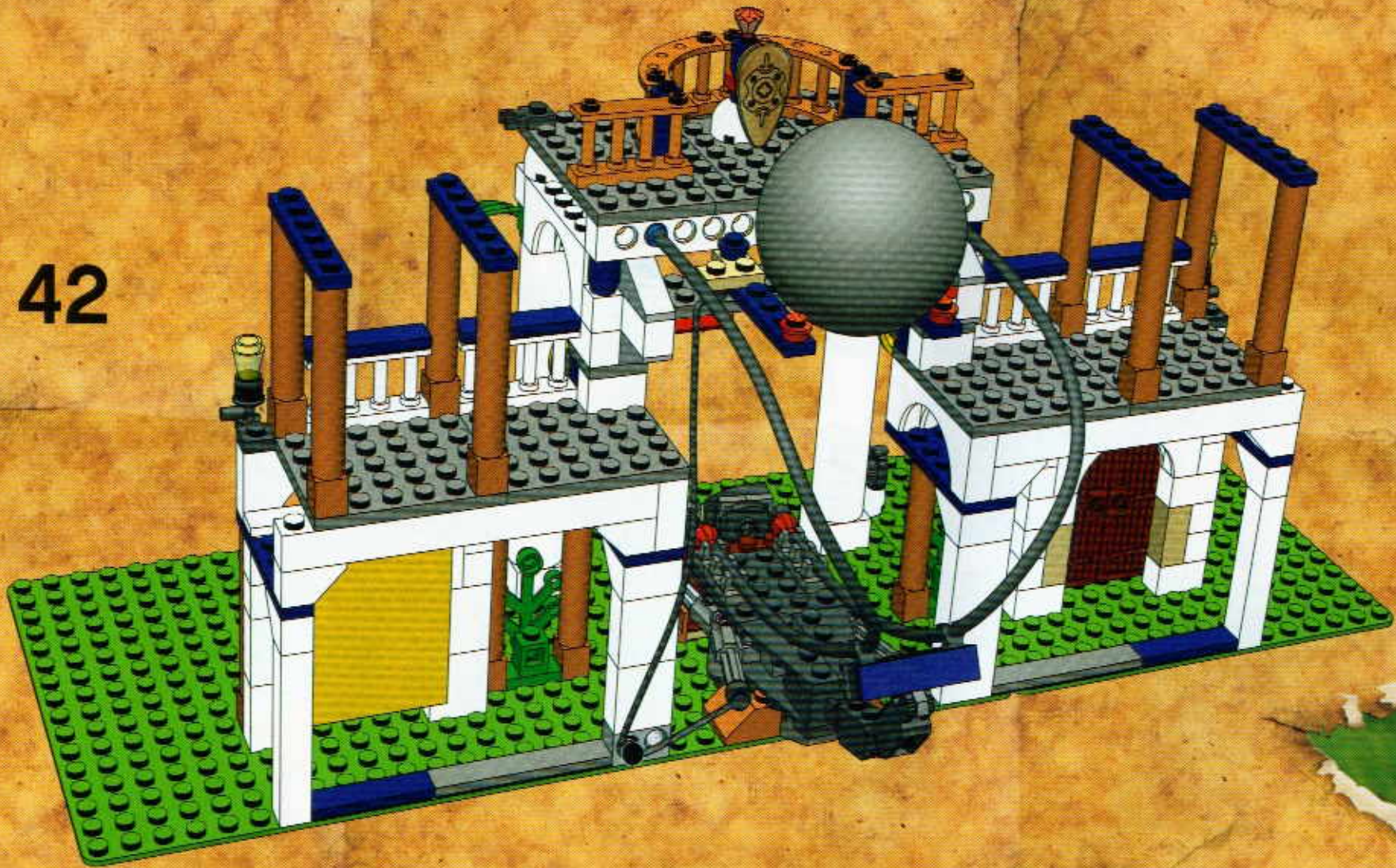




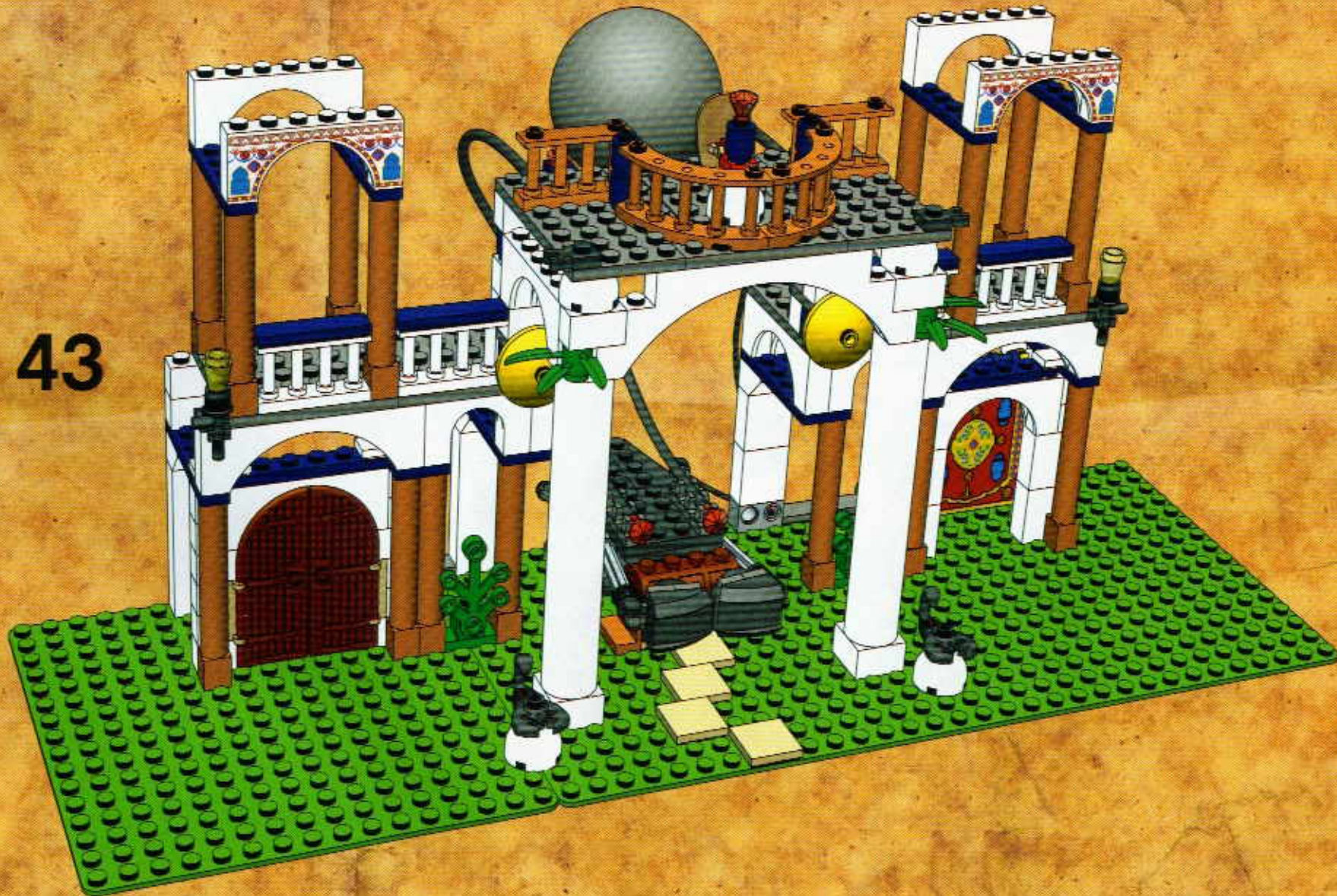
41



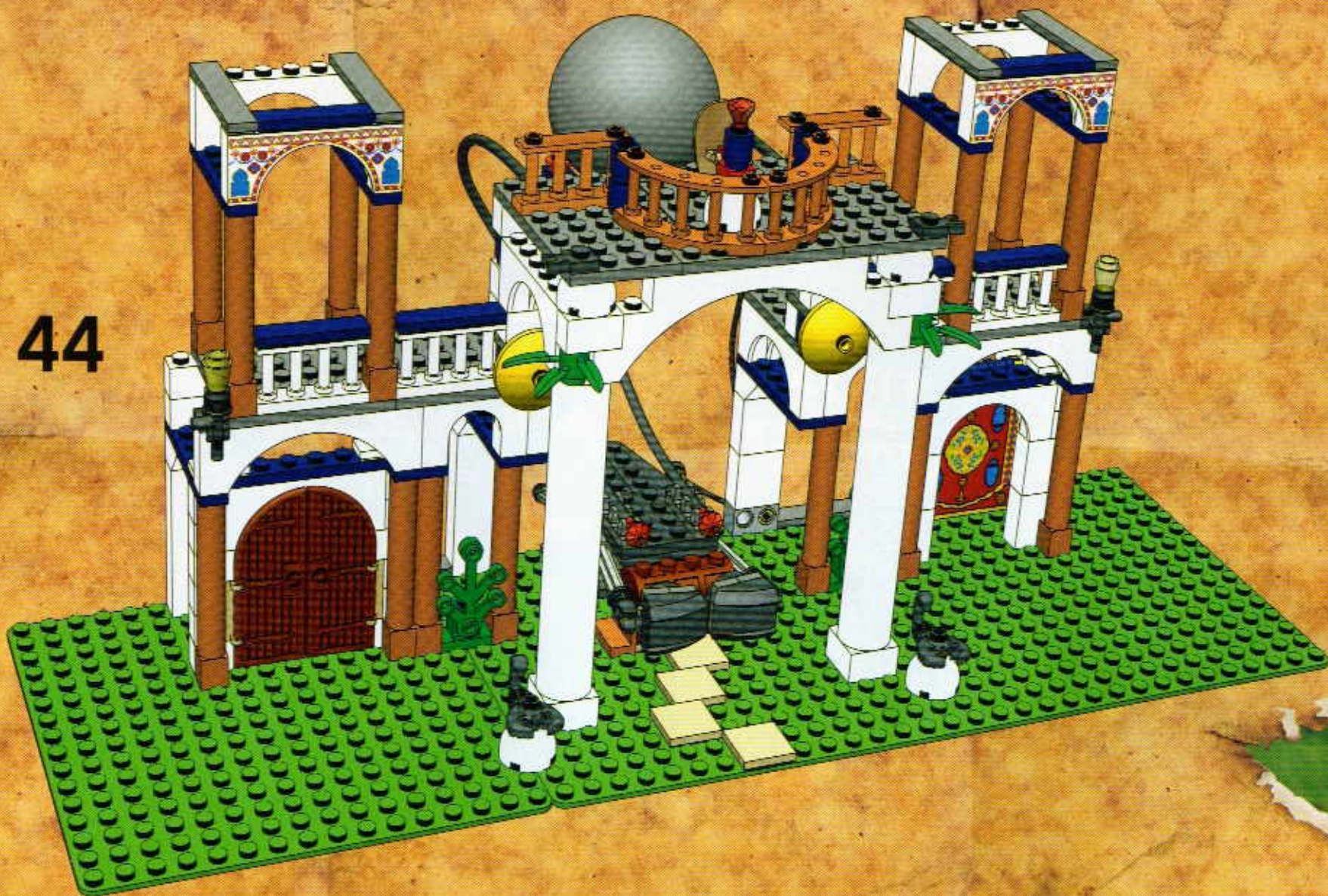
42



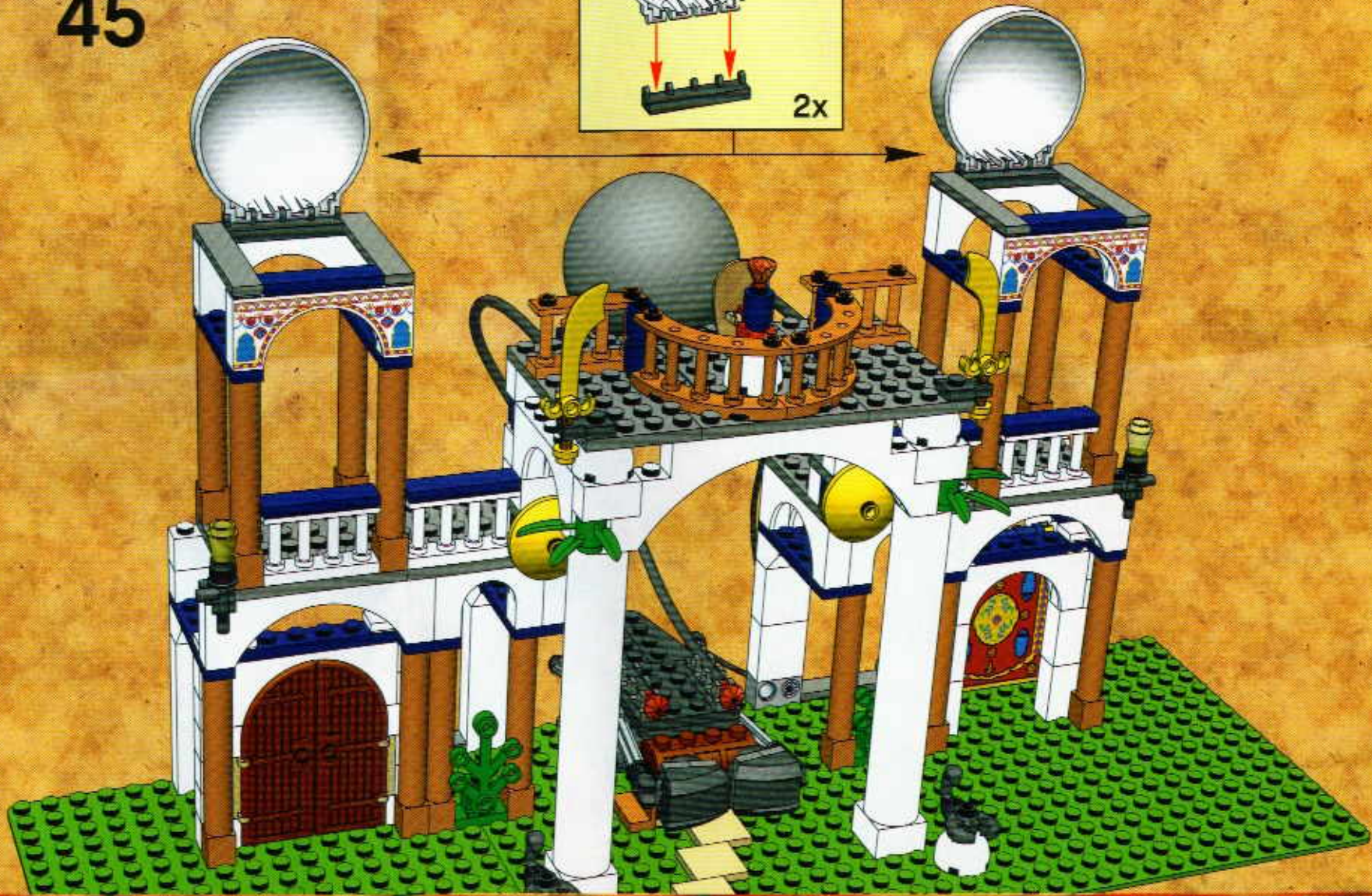
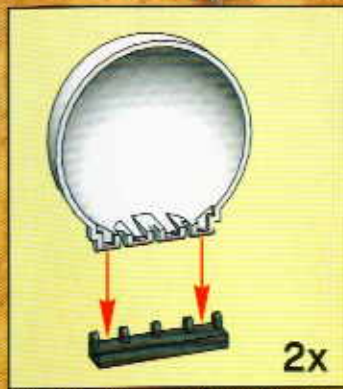
43

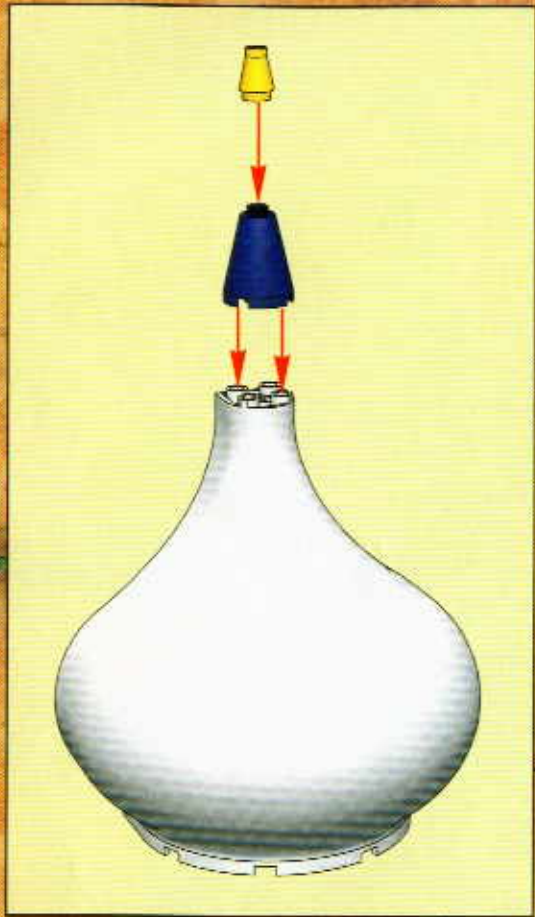


44



45





46



47









**GB Introduction**

Welcome to the Orient Expedition - India! The goal of your expedition is to explore the jungle around the Scorpion Palace and find the legendary Golden Shield. This ancient shield holds the secret to solving other mysteries later in your adventure. This is going to be exciting! Orient Expedition - India is a game for 1-2 players.

**DE Einführung**

Willkommen bei der Orient Expedition - Indien! Das Ziel eurer Expedition besteht darin, den Dschungel in dem der Skorpion-Palast liegt, zu erforschen und das legendäre goldene Schild zu finden. Dieses übernatürliche Schild verrät euch die Lösung zu anderen Rätseln, die im Laufe eures Abenteuers auf euch zukommen. Das wird spannend! Orient Expedition - Indien ist ein Spiel für 1-2 Spieler.

**FR Introduction**

Bienvenue dans Orient Expedition - Inde ! Le but de l'expédition que tu mènes est d'explorer la jungle qui entoure le palais du scorpion et de retrouver le légendaire Bouclier d'Or. Ce bouclier ancien renferme le secret qui te permettra plus tard de résoudre d'autres mystères au cours de tes aventures. Cela promet d'être passionnant ! Orient Expedition - Inde est un jeu pour 1-2 joueurs.

**IT Introduzione**

Benvenuti all'Orient Expedition - India! L'obiettivo della spedizione è di esplorare la giungla che circonda il Palazzo dello Scorpione e trovare il leggendario Scudo d'Orn. Questo antico scudo racchiude il segreto che ti consentirà di svelare altri misteri più avanti nella storia. Sarà un'avventura davvero emozionante! Orient Expedition - India è un gioco per 1 o 2 giocatori.

**NL Introductie**

Welkom bij Orient Expedition - India! Het doel van je expeditie is het legendarische Gouden Schild te vinden in de jungle rond het Skorpionpaleis. Dit eeuwenoude schild bevat het geheim waarmee je later in het spel andere raadsels kunt oplossen. Dat wordt spannend! Orient Expedition - India is een spel voor 1-2 spelers.

**ES Introducción**

Bienvenido a Orient Expedition - India. El objetivo de tu expedición es explorar la selva en los alrededores del Palacio del Escorpión y localizar el Escudo Dorado. Este histórico escudo guarda el secreto para desvelar otros misterios en tu aventura. Va a ser emocionante. Orient Expedition - India es un juego para 1-2 jugadores.

**DK Indledning**

Velkommen til Orient Expedition - Indien! Målet med din ekspedition er at udforske junglen omkring Skorpionpaladset, og finde det legendariske Guldne Skjold. Det legendariske skjold rummer nøglen til at løse andre mysterier i dine videre eventyr. Nu bliver det spændende! Orient Expedition - Indien er et spil for 1-2 personer.

**FI Johdanto**

Tervetuloa pelämään Orient Expedition - India -pelin! Pelikuvion tavoitteena on löytää legendaarinen Kultainen kilpi tukkimalla Skorpionpalatsin ympäröivää viidakkoa. Muutaman kilpi sisältää salaisuuksia, jotka avulla ratkaistaan myöhemmin seikkailun aikana. Tästä tulee todella jännittävää! Orient Expedition - India on tarkoitettu 1-2 pelaajalle.

**SE Inledning**

Välkommen till Orient Expedition - Indien! Expeditionens mål är att utforska jungeln kring Skorpionpalatsen och hitta den mytomspunna guldne skolden. Den här underliga skolden ger nyckeln till att lösa andra mysterier längre fram i äventyret. Det här blir spännande! Orient Expedition - Indien är ett spel för 1-2 spelare.

**PT Introdução**

Bem-vindo a Orient Expedition - Índia! O objetivo da tua expedição consiste em explorar a selva em redor do palácio do Escorpião e encontrar o legendaro Escudo Dourado. Este escudo antigo esconde o segredo para resolver outros mistérios mais tarde na tua aventura. Isto vai ser emocionante! Orient Expedition - Índia é um jogo para 1 a 2 jogadores.

**GR Εισαγωγή**

Καλώς ήλθετε στο Orient Expedition - India! Στόχος της κληγυιάς σας είναι να εξερευνησετε την ζούγκλα γύρω από το Παλάτι του Σκorpίου και να βρείτε την θρυλική Χρυσή Ασπίδα. Η αρχαία αυτή ασπίδα περιέχει το μυστικό με το οποίο θα λύσετε άλλους γρίφους παρακάτω στην περιπέτεια σας. Θα είναι πολύ συναρπαστικό! Το Orient Expedition - India είναι ένα παιχνίδι για 1-2 παίκτες.

**JP はじめに**

ようこそインドの冒険に！この冒険の目的は、インドのジャングルでスカorpion宮殿の周りを探索し、伝説的な黄金の盾を見つけることです。この盾には、後で他の謎を解くための鍵となる秘密が隠されています。これから本当の冒険が始まります。とてもエキサイティングになるでしょう！Orient Expedition - Indiaは1-2人用のゲームです。

**CN 简介**

欢迎来到东方探险——印度！探险的目标是在印度丛林中探索蝎子王宫并寻找传说中的黄金盾牌。这个古老的盾牌隐藏着秘密，可以帮助你解决游戏中的其他谜题。这将非常令人兴奋！东方探险——印度是为1-2名玩家设计的。

**KR 소개**

인도 여행을 위한 오리엔트 экспеди션 - 인디아! 목표는 인도 열대 우림의 스orpion 궁전을 탐험하고 전설적인 황금 방패를 찾는 것입니다. 이 방패에는 나중에 다른 수수께끼를 풀 수 있는 열쇠가 숨겨져 있습니다. 이제 정말 흥미로운 모험이 시작됩니다. 오리엔트 expedition - 인디아는 1-2인용 게임입니다.

**RU Введение**

Добро пожаловать в Восточную экспедицию - Индия! Целью твоей экспедиции является исследование древней крепости Дворца Скорпиона и поиск легендарного Золотого Щита. Этот древний щит поможет тебе разгадать тайны, которые ждут тебя в этом приключении. Это будет нечто замечательное! Восточная экспедиция - Индия - игра предназначена для 1-2 игроков.

**PL Wprowadzenie**

Witamy na Orientalnej Wyprawie do Indii! Celem Twojej wyprawy jest zbadanie dżungli w okolicach Pałacu Skorpiona i odnalezienie legendarnej Złotej Tarczy. Ta starożytna tarcza jest kluczem do rozwiązania innych tajemnic podczas kolejnych etapów. Czekaj! Sie niesamowite zjawiska! Orient Expedition - India przeznaczone jest dla 1-2 graczy.

**CZ Úvod**

Vítejte na orientální expedici Orient Expedition - India! Cílem této expedice je prozkoumat džungli kolem Paláce Skorpionů a najít legendární zlatý štít. Tento starověký štít vám během dobrodružství pomůže rozluščit další tajemství. Tato expedice bude vynikající! Orient Expedition - India je hra pro jednoho až dva hráče.

**SK Úvod**

Vítajte na orientálnej expedícii Orient Expedition - India! Cieľom tejto expedície je preskúmať džungľa okolo Paláca Skorpionov a nájsť legendárny zlatý štít. Tento staroveký štít vám počas dobrodružstva pomôže rozlúsknúť ďalšie tajomstvá. Táto expedícia bude vynikajúca! Orient Expedition - India je hra pre jedného až dvoch hráčov.

**HU Utasítás**

Üdvözlök az Orient Expedition - India játékből! Expedíciód célja hogy a Skorpion palotája körüli dzsungelben feltaláld a legendás Aranycsillagot. Ez az ősi pajzs segíthetgondni lesz számtalan rejtély megjelésében, és további kalandra késztet. Felfedezni a rejteket igazán izgalmas! Orient Expedition - India - játék 1-2 személy számára.



**GB** Arrange the board sections and cards as illustrated. Place the LEGO models where indicated and the items (eg. the binoculars) on any of the squares marked with a cross.

**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.

**FR** Place les parties composant le plateau et les cartes comme indiqué et illustre. Place les modèles LEGO aux emplacements indiqués et les objets (par exemple les lunettes) sur l'arborée qui sont marquée d'une croix.

**IT** Disporre 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.

**NL** Rangschik het bord en de kaarten als aangegeven op de tekening. Plaats de LEGO modellen waar aangegeven, en leg de voorwerpen (bv. de verrekijker) op het een kruis gemerkte velden.

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

**DK** Opsæt bordsektionerne og kortene som vist. Placer LEGO modellerne som angivet, og anbring genstandene (Påsk. kikseker) på de felter, der er markeret med et kryds.

**FI** Asetä pelilaudan osat ja kortit kivan esittämällä tavalla. Asetä LEGO mallit niille varustuihin paikkoihin ja esineet (esim. kikkin) näillä merkityihin ruutuihin.

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

**PT** Dispor as secções do tabuleiro e as cartas conforme ilustrado. Coloque os modelos LEGO onde indicado, e os objectos (como, por exemplo, os binóculos) em qualquer dos quadrados assinalados com uma cruz.

**GR** Στήστε τα κομμάτια των τραπεζιού και τις κάρτες όπως εικονίζεται. Τοποθετήστε τις φιγούρες LEGO όπου υποδεικνύεται, και τα αντικείμενα (π.χ. τα κιάλια) σε οποιοδήποτε από τα τετράγωνα έχουν το σημάδι του σταυρού.

**JP** ゲームボードの各部分とカードを、イラスト通りに配置してください。LEGOのモデルは指定されたマスに、道具（例：双眼鏡）は十字のマスに配置してください。

**CN** 按图中各部分的位置和图示摆放。将乐高模型和物品（如望远镜）放在有十字标记的方格内。

**KR** 게임 보드의 각 부분을 그림과 같이 배열합니다. LEGO 모델을 지정된 칸에, 물품(예: 쌍안경)은 십자 표시 칸에 배치합니다.

**RU** Расположите участки игрового поля и картонки как показано на рисунке. Установите модели LEGO там, где они обозначены, а предметы (например, бинокль) — на любом из квадратов, отмеченных крестиком.

**PL** Ułóż elementy planszy oraz karty tak jak przedstawiono na rysunku. Umieść modele LEGO na wskazanych miejscach, a przedmioty (na przykład kłosa) na dowolnym polu oznaczonym krzyżykiem.

**CZ** Seřadte části desek a připevněte karty podle obrázků. Umístěte modely LEGO na místa, kde jsou označena šipkami, a předměty (např. dalekohled) na libovolné šipkou označené čtverci.

**SK** Zostavte časti hracej tabule a pripojte karty podľa obrázků. Umiestnite modely LEGO na určené miesta. Rozmiestnite predmety (napr. ďalekohľad) na ľubovoľné šipkou označené štvorciky.

**HU** Indulásilapokat rendezze el a játéktáblára, és a tárgykat a rajzon látható módon helyezze a LEGO figurákat a jelekre, a tárgyakat (pl. a távcsövet) a keresztes (X) jelű négyzetek közé.



**GB** 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** Aufgabenkarten 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** Les cartes (SA) et les cartes (IA) fournissent des détails sur les différentes tâches et objets, et elles doivent être placées face avant vers le haut (découvertes), de façon que tous les joueurs puissent les voir.

**IT** Le carte (SA) e le carte (IA) forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti, e vanno posizionate rivolto all'insù, in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento.

**NL** Opdrachtkaarten en voorwerpkarten geven details over opdrachten en voorwerpen. Ze worden met de leesbare zijde boven op het bord geplaatst.

**ES** Las Pistas de retos y las Pistas 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 con ellas.

**DK** Udfordringskortene og genstandskortene indeholder detaljerede oplysninger om henholdsvis udfordringerne og genstandene og bør placeres med forside opad, så alle spillerne kan se dem.

**FI** Tehtäväkortit ja esinekortit on tehtävien ja esineiden yksityiskohtainen kuvaus. Kortit asetetaan taululle oikeinpäin, jotta kaikki näkevät.



SE Upprättningsskärn. och Föreningsskärn. . Beskrivning av utrustning och föremål och ska ligga nära A-anslutningen till alla båda spelarna kan se dem.

PT Os cartões de desafio e objetos e deverão ser colocados perto a face virada para cima, para que todos os jogadores os possam consultar.

GR Οι κάρτες δοκιμιασής και οι κάρτες αντικείμενων παρέχουν λεπτομερείες σχετικά με τις δοκιμιασής και τα αντικείμενα, και θα πρέπει να τοποθετούνται με την όψη τους στραμμένη προς τα πάνω, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τις βλέπουν.

JP 挑戦カード とアイテムカード は、ゲームの進行状況を確認するために、常に自分の手元に置いておくべきです。

CN 挑战卡 和物件卡 必须始终面朝朝向上摆放，以便参加游戏的每个人可以查看它们。

KR 도전 카드 및 아이템 카드 는 플레이어가 게임 진행 상황을 확인하기 위해 언제든지 볼 수 있도록 항상 위를 향해서 놓아야 합니다.

RU Карточки с заданиями и карточки с предметами содержат сведения об условиях и предметах, и их нужно положить лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть их в любое время.

PL Karty przygód oraz karty przedmiotów dostarczają szczegółowych informacji na temat zadań oraz przedmiotów i powinny być układowe stroną do góry, aby wszyscy gracze mogli na nie spojrzeć.

CZ Karty s úkolů a karty s předměty obsahují podrobné informace o daných úkolech a předmětech a měly by se vykládat popsepnou stranou nahoru, aby na ně všichni hráči mohli pohlédnout.

SK Karty s úlohami a karty s predmetmi obsahujú podrobné informácie o daných úlohách a predmetoch a mali by sa kladť popsepnou stranou hore, aby na ne všetci hráči mohli pohládnuť.

HU Az ellenőrzőkártyák és a tárgykártyák mindig látható oldal felől helyezendők fel, mert azok tartalmaznak a feladatok és a tárgyak részletes leíratait, amelyeket minden játékosnak látnia kell.



3

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

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

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

IT Scegli 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 bijbehorende kaart. zijn de "boeven", die elk in een voorwerp bewapend moeten worden.

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

DK Vælg, hvem af helterne du vil være, og tag den relevante kort. er "skurkene", og du skal udstyre hver af dem med et genstand.

FI Valitse haluamasi sankarihahmo ja siihen liittyvä kortti. ovat "pahoja", ja sinun tulee varustaa jokainen niistä jollain esineellä.

SE Välj vilken hjälpe 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 retira o cartão adequado. As são os "bandidos" e deverão armar cada um deles com um objecto.

GR Επιλέξτε τη ρόλη που προτιμάτε, βάλτε και πάρτε την αντίστοιχη κάρτα. Οι είναι οι "κόκοι", και θα πρέπει να οπλιστείτε επί καθενός με ένα αντικείμενο.

JP 自分が好きなヒーローを選んで、そのカードと適切なアイテムを各キャラクターに渡す。

CN 选择你想成为哪位英雄，并持有相应的卡片。 是坏人，你必须给每个人物配备一件武器。

KR 원하는 영웅을 선택하고 적절한 아이템을 영웅들에게 나눠주세요.

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 chciałbyś być i weź odpowiednią kartę. to złoczyńcy, powiniś ich każdemu z nich przygotować jakiś przedmiot.

CZ Vyberte si svého hrdinu a vezměte odpovídající kartu. jsou záporné postavy ("zločinci") a každého z nich byste měli vyzbrojit předmětem.

SK Vyberte si svojho hrdinu a vezmite zodpovedajúcu kartu. sú záporné postavy ("zločinitelia") a každého z nich by ste mali vyzbrojiť predmetom.

HU Válassz megadnak hőst, a hozzá tartozó kártyával egyetemben. A az "átlósok", testvérük meg mindenkiét meg kell felszerelni tárgyakkal.



4

**GB** Place the heroes and badies as illustrated; your adventure starts here!

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

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

**IT** Dispari 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 helterne og skurkene som vist. Dit eventyr er klar til at begynde!

**FI** Asetä sankarit ja rosvot kuivat paikoilleen kuvissa. Seikkailu voi alkaa!

**SE** Ställ upp hjälparna och skurkarna som på bilden. Här börjar äventyret!

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

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

**JP** 各キャラクターを、イラストのように配置してください。冒険のスタートです。

**CN** 按照图示将英雄和反派人物摆放在指定位置。

**KR** 영웅과 악당 캐릭터를 사진과 같이 정해진 위치에 배치하십시오.

**RU** Разставьте героев и злодеев, как показано на рисунке. Здесь начинается твое приключение!

**PL** Umieść bohaterów i złoczyńców tak, jak pokazano na ilustracji. W tym miejscu zaczyna się przygoda!

**CZ** Rozmístěte hrdiny a padouchy podle obrázku. Vše začíná právě tady!

**SK** Rozmestite hrdinov a zlosťakov podľa obrázku. Tu sa začínajú vaše dobrodružstvo práve tu!

**HU** Helyezd el a hőseket és a gonoszokat az ábrán látható módon. Itt kezdődhet a nagy kaland!



+



=



5

**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 anschließend mit viele Felder vorwärts.

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

**IT** Prei spostarsi sul percorso aggiungi il Factore VELOCITÀ del tuo eroe al punteggio del dado.

**NL** Tel de Snelheids-Factor van je held op bij de waarde van je worp met de dobbelsteen.

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

**DK** Læg din helts HASTIGHED til berringskastet, når du bevæger dig hen over brættet.

**FI** Lisää sankarin NOPEUS-luku onpokautilan lukemaan ja siinäsi peliautodilla eteenpäin askelaskia saamasi lukeman verran.

**SE** Lägg ihop din hjältes hastighetsfaktor med lösnings siffran när du flyttar pöset över spelbrädet.

**PT** Acrescenta o Factor VELOCIDADE do teu herói ao lançar dos dados enquanto te deslocas pelo tabuleiro.

**GR** Προσθέστε τον συντελεστή ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ήρωά σας στην ερώλη καθώς θα προχωράτε επάνω στο ταμπλό.

**JP** 移動するときのスピードファクターとサイコロの目数を足して進みます。

**CN** 移动时，将英雄的速度系数与骰子点数相加。

**KR** 움직이기时速계와 굴러 나온 사수의 수를 더해서 다음 칸을 이동합니다.

**RU** Ввелишь фактор СКОРОСТИ для своего героя, плюсую число во время движения по игровому полю.

**PL** Podczas przemieszania swojej postaci po planszy dodaj współczynnik jej szybkości do liczby punktów, które wytrzymałeś kością.

**CZ** K hrozenému číslu na kostce přičíteš rychlost svého hrdiny a pak ho posuďe o výsledný počet políček.

**SK** K bodovému číslu na kostke pripočítate rýchlosť vášho hrdinu a potom ho posuňte o výsledný počet políčok.

**HU** Össze ad a kockával, a dobbs értékeket add hozzá a dobbs gyorsaság-faktort, és annyit lépj előre, amennyit az összegből után kaptál.



**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 den Glück-, Geschwindigkeit- oder Kraftwert des Helden ergänzen.

**FR** Les cartes objets indiquent de quel chiffre les différents stats augmentent les facteurs d'origine du héros (chance, vitesse ou force).

**IT** Le carte oggetti mostrano il grado di potenziamento del Fattore (Fortuna, velocità, o Forza) dell'eroe conseguenti 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 Fichas 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 heldens oprindelige held, hastighed eller styrke.

**FI** Esinekartteilla näkyy miten paljon esineet lisäävät sankarin alkuperäisiä ominaisuuksia: onnea, nopeutta tai voimaa.

**SE** Föremålskort visar hur mycket föremålet ökar hjältens ursprungliga tur-, hastighets- eller styrkefaktorn.

**PT** Os cartões de objectos 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 στους αρχικούς συντελεστές τύχης, ταχύτητας ή δύναμης του ήρωα.

**JP** アイテムカードは、アイテムがもたらす、幸運、スピード、または力への効果を示しています。

**CN** 物品卡显示了物品对运气、速度或力量基础属性的加成。

**KR** 아이템 카드는 아이템이 운, 속도 또는 힘에 대한 효과를 나타내는 수치입니다.

**RU** Карточки с предметами показывают сколько очков можно добавить к основным факторам: удачи, скорости или силы конкретного героя.

**PL** Karty przedmiotów pokazują ile punktów można dodać statystyki do podstawowych współczynników: szczęścia lub siły naszego bohatera.

**CZ** Karty s předměty ukazují jaký počet bodů přidá k základním statům předměty vašim hrdinám.

**SK** Karty s predmetmi ukazujú akoľko bodov pridajú k základným faktorom vašim hrdinom.

**HU** A tárgyak jelölték mennyivel tudják fel, hogy mennyit adhat hozzá a héros eredeti szerencse-, gyorsaság- vagy erőfaktoralhoz.



**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'y a pas de cartes objet pour les bijoux, mais ils peuvent cependant t'aider à gagner la partie !

**IT** Suggestione: I gioielli non hanno carta oggetti ma possono aiutarti a vincere.

**NL** Tip: Dit is geen voorwerpkaart, maar juwelen kunnen je helpen te winnen!

**ES** Consejo: Las joyas no tienen ficha de artículo, pero te ayudan a ganar!

**DK** Bemærk: Juveler har ikke egen genstandskort, men de kan hjælpe dig med at vinde spillet!

**FI** Vihje: Jokiviivo ei ole esinekartteilla, mutta voit niiden avulla voittaa pelin!

**SE** Tips: Juveler har ingen föremålskort, men kan hjälpa dig att vinna spelet!

**PT** Sugestão: As jóias não possuem um cartão de objectos, mas podem ajudá-lo a ganhar o jogo!

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

**JP** ヒント: 宝石はアイテムカードを持っていませんが、ゲームを助けてくれます。

**CN** 提示: 宝石没有物品卡，但它们可以帮助你赢得游戏。

**KR** 힌트: 보석은 아이템 카드가 없지만 게임에 도움을 줄 수 있습니다.

**RU** Совет: Для драгоценностей нет карт предметов, но они могут помочь тебе выиграть!

**PL** Uwaga: Kamienie nie posiadają kart przedmiotów, ale mogą Ci pomóc grać!

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

**SK** Tip: Drahotkami nemá svoju kartu, ale môžu vám pomôcť vyhrať hru!

**HU** Tippelés: A gyémántokhoz nem tartozik tárgy-kártya, de segíthetnek a játék megnyeréséhez!



Luck, Glück, Chance, Fortuna, Geluk, Suerte, Held, Om, Tur, Sorte, Төр, 運, 幸運, Удача, Szczęście, 福運, 幸運, 幸運, Szereke



Speed, Geschwindigkeit, Vitesse, Velocidade, Snelheid, Velocidad, Hastighed, Nopeus, Hastighed, Velocidade, Тарыштық, 速度, 속도, Скорость, Szybkość, Нычлоб, Нычлоб, Gyorsaság



Strength, Kraft, Forza, Kræfte, Fuerza, Styrke, Voima, Styrka, Forza, Дыявал, 力量, 힘, Чина, Sila, Sila, Erő





2

**GB** If you reach an item, you can pick it up. This will keep your turn. You can of course only keep what you can carry – you may have to leave things that something has to be left behind.

**DE** Wenn du auf ein Feld mit einem Gegenstand kommst, kannst du ihn mitnehmen. Davon darfst du nicht mehr Spielern an der Reihe. Natürlich kannst du nicht mehr Gegenstände mitnehmen, als du tragen kannst. Wenn du zu viele Gegenstände hast, musst du einen zurücklassen.

**FR** Quand tu atteins un objet, tu peux le prendre. Cela te garde 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 devi riposarti almeno un turno. Naturalmente è solo l'oggetto che non puoi portare: se raccogli troppi oggetti, devi abbandonarne qualcuno.

**NL** Als je op een voorwerp is beland, kun je het oppakken. Daarmee is je beurt voltoerd, je mag niet meer voorwerpen pakken 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 solo podrás guardar con nosotros artículos que puedas 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 bære 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 esineen luo, voit ottaa sen kättäsi. Samalla päättyy vuorosi. Et tietenkään voi pitää useampia esineitä kuin voit kantaa – jos painat liian esineitä, joudut jättämään neita jankin pois.

**SE** Om du hamnar på ett föremål får du plocka upp det. Sedan är det din sväres spårrens tur. Du kan naturligtvis bara bärhålla så mycket som du kan bära – För många föremål innebär att du måste lämna något.

**PT** Se alcançares um objecto, podes apañá-lo, acabando tamén a tua vez. Claro que só podes guardar o que conseguas transportar – despois de apanhados aqueles significam que tens que deixar algures para trás.

**GR** Εάν φθάσει σε ένα αντικείμενο, μπορεί να το πάρει. Έτσι παύει η σειρά του. Φυσικά μπορεί να κρατήσει μόνο αυτά που μπορεί να κουβαλήσει – εάν έχει πάρα πολλά αντικείμενα, τότε ορισμένα θα καεί να μείνουν για αργότερα.

**JP** 土を歩くとアイテムが出現する。アイテムを拾うと自分のターンは終了する。当然、背負えるアイテムの量を超えては拾えない。アイテムが多すぎると、拾ったアイテムの一部は置いておく必要がある。

**CN** 如果你到达一个物品处，可以把它捡起来。你的回合也随之结束。当然你只能背得起那么多东西，如果你带的东西太多，就必须留下一些。

**KR** 땅에 닿으면 아이템이 나타나서 가져올 수 있습니다. 그러면 차례가 끝나고 다음 플레이어의 차례입니다. 물론, 당신이 지을 수 있는 것의 양을 초과하면, 가져온 것 중 일부는 남겨둘 필요가 있습니다.

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

**PL** Kiedy dotrzasz do jakiegokolwiek przedmiotu, możesz go podnieść. Na tym zakończy się Twój ruch. Oczywiście możesz zachować tylko tyle przedmiotów, ile jesteś w stanie – posiadanie zbyt dużej ilości przedmiotów oznacza, że niektóre z nich trzeba zostawić.

**CZ** Pokud dorazíte k predmetu, můžete si ho vzít. Tím ukončíte svůj pohyb, a vaše řada bude patřit dalšímu hráči. Samozřejmě můžete vzít pouze to, co umíte nést – pokud máte příliš mnoho předmětů, některé se budete muset zbavit.

**SK** Ak dôjdeš k predmetu, môžeš si ho vziať. Tým ukončíš svoj pohyb. Prípadne môžeš zachovať len to, čo umieš nést – ak máš príliš veľa predmetov, niektoré sa budú musieť zbaviť.

**HU** Amikor egy tárgyat ér el, felveheted. Ezzel a te sorod véget ér. Természetesen csak annyi tárgyat vihetsz magaddal, amennyire képes vagy. Ha sok tárgyat gyűjtöttél fel, néhányat el kell hagynod, mert nem vihetsz el mindet.

3



GB There are many challenges to face during your adventure!

DE Während deiner Abenteuerreise gibt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!

FR Tu devras faire face à de nombreux défis au fil de tes aventures !

IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!

NL En moeten Pink wat opdrachten worden uitgevoerd tijdens je tocht!

ES Tendrás que afrontar muchos retos en tu aventura!

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

FI Seikkailu sisältää runsaasti erilaisia tehtäviä!

SE Du kommer att stå inför många utmaningar under äventyret!

PT Existem muitas desafios a enfrentar durante a tua aventura!

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

JP 冒険の旅には様々な課題があります!

CN 冒险之旅中会遇到各种挑战!

KR 모험의 여정은 다양한 과제를 포함하고 있습니다!

RU В время этой приключения тебе придется встретиться со многими способностями!

PL Podczas swoich przygód będziesz musiał rozwiązać wiele wyzwań!

CZ Během celého dobrodružství narazíš na mnoho různých úkolů!

SK Počas celého dobrodružstva budeš musieť vyriešiť veľa rôznych úloh!

HU A kalandor utazás során sokféle feladattal kell megküzdened!







# 10

- GB Face the challenges in the following order:
- DE Stelle dich den Herausforderungen in der folgenden Reihenfolge:
- FR Réalise les défis dans l'ordre suivant:
- IT Affronta le sfide nell'ordine seguente:
- 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 haasteet seuraavassa järjestyksessä:
- SE Möt utmaningarna i den här ordningen:
- PT Tens de vencer as desafios na seguinte ordem:
- GR Αντιμέτωποι τις προκλήσεις με την ακόλουθη σειρά:
- JP 挑戦は次の順序で行ってください。
- CN 请按以下顺序挑战。
- KR 다음에 있는 순서대로 도전하세요.
- RU Пройди опасности в следующем порядке:
- PL Pokonaj przeszkody w następującej kolejności:
- CZ Vykroťte se s úskalí v následujícím pořadí:
- BK Popersajte sa s úskaliami v nasledujúcom poradí:
- HU Az akadályok az alábbi sorrendben kell legyengődjönnek.



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

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

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

IT Quando devi affrontare una sfida (ad esempio entrare per la botola della cupola), decidi se vuoi usare la velocità, la fortuna o la forza.

NL Hoopaf bij iedere nieuwe opdracht (bv. elke keer dat je door het raam in de kelder komt) of je snelheid, geluk of kracht wilt gebruiken.

ES Al enfrentarte a un reto (p.ej. al entrar por la trampilla del donjón), decide si utilizar la velocidad, la suerte o la Fuerza.

DK Når du står over for en udfordring (som f.eks. at nå gennem kuplen) skal du beslutte, om du vil bruge hurtighed, held eller styrke.

FI Kun edessä on tehtävä tehtävä, sinun on valittava kukaan kättä, onnistua vai voimaa.

SE När du står inför en utmaning (t.ex. att ta dig igenom fönstret i källaren) bestämmer du om du ska använda hastighet, tur eller styrka.

PT Quando enfrentares um desafio (por exemplo, passar a armadilha), tens que decidir se vais usar a velocidade, a sorte ou a força.

GR Όταν γυρίζεις να αντιμετωμίσεις κάποια πρόκληση (π.χ. πρόσβαση από την πόρτα-παγίδα του δόμου), αποφασίζεις εάν θα χρησιμοποιήσεις την ταχύτητα, την τύχη ή τη δύναμη.

JP 挑戦するときは、スピード、運、力を使い分けるべきです。

CN 面对挑战时，应根据情况选择速度、运气或力量。

KR 도전할 때는 속도, 운, 힘을 상황에 맞게 사용해야 합니다.

RU Когда ты сталкиваешься с задачей (например, когда проходишь через ловушку), тебе нужно решить, будешь ли ты использовать фактор скорости, удачи или силы.

PL Kiedy staniesz przed zadaniem do wykonania (tak np. przejście przez drzwi pułapki), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystasz szybkość, szczęście czy siłę.

CZ Když se ocitneš v číhnutí (např. může jít přes podlahu dveří), rozhodneš se, zda použiješ rychlost, štěstí nebo sílu.

SK Keď stojíš zači voči výzve (napr. môže prejsť cez podlahu dverí), rozhodneš sa, či použiješ rýchlosť, šťastie alebo silu.

HU Amikor egy akadály kell végrehajtásod (pl. áthaladni a kém csapdáján), gyorsan döntsd el, hogy ehhez a gyorsaság, szerencse, vagy erő-faktorodat akarod-e felhasználni.



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

DE Du kommst jedoch automatisch weiter, wenn du den Gegenstand hast, der in Intelligenz-Bereich der Aufgabenkarte angezeigt wird.

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

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

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

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

DK Men hvis du har den genstand, der vises i intelligens-sektionen af udfordringskortet, kan du automatisk slippe forbi.

FI Jos sinulla on haastealustan älykysiosion näkyvä esine, voit ohittaa tehtävän.

SE Men om du har det föremål som visas bland intelligenserna på utmaningskortet kan du passera automatiskt.

PT Contudo, se tiveres o objecto mostrado na secção de inteligência da carta de desafio, poderás passar automaticamente.

GR Εάν κατέχεις το αντικείμενο που απεικονίζεται στο τμήμα της γνώσης της κάρτας πρόκλησης, μπορείς να περάσεις αυτόματα.

JP アイテム欄のインテリゲンシアの項目で示されているアイテムを持っている場合は、その場を自動的に通過することができます。

CN 然而，如果您持有挑战卡智力部分所显示的物品，您可以自动通过。

KR 만약 도전 카드의 인텔리전스 섹션에 표시된 물품을 가지고 있다면 자동으로 통과할 수 있습니다.

RU Однако если у тебя есть предмет, показанный в разделе «Интеллигент» карточки с задачей, ты можешь пройти эту задачу автоматически.

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

CZ Pokud však máš předmět zobrazený v informační oblasti karty úkolu, můžeš projít úkolem automaticky.

SK Ak však máš predmet, zobrazený v informačnej oblasti karty úlohy, môžeš prejsť úlohou automaticky.

HU Ha azonban hálad van az a tárgy, amelyet a kihívás jelöl a kártya jobb oldalán, akkor minden további nélkül haladaj tovább.



**GB** To successfully overcome a challenge, select a Factor (NB you can always choose all of them, eg. no STRENGTH in this example shown here), add any points from any suitable items you are carrying, and/or 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 Folgenden kann beispielsweise KRAFT nicht eingesetzt werden.) Zögern hat Wert, der deiner Gegenstände, die sich für diese Aufgabe eignen, dazu und Würfel (würfelst du den "Haken", würfle noch einmal). Übertrittst du dein Gesamtpunktzahl den Wert der Aufgabe, kommst du weiter. Sind die Punktzahlen gleich, darfst 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, choisissez un facteur (à l'exception de ce qui n'est toujours pas les critères par exemple pas la FORCE dans cet exemple), ajoutez tous les points de tous les objets appropriés que vous portez, et lancez le dé si tu fais un "crochet", relance le dé si son score total est supérieur au défi, tu peux avancer si son score est égal au défi, relance le dé si tu perds. Si tu es abandonné un des objets que tu portes.

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

**IT** Per superare con successo una sfida, seleziona un fattore (NB non puoi sempre scegliere tutti). In questo esempio non è disponibile la FORZA; aggiungi gli eventuali punti degli oggetti pertinenti in tuo possesso e tira il dado. Se fai un "gancio", tira un'altra volta. Se il punteggio complessivo è superiore alla sfida, puoi proseguire. Se il punteggio sono uguali, tira un'altra volta il dado. Se perdi devi abbandonare uno degli oggetti in tuo possesso.

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

**NL** Kies uit een opdracht uit de stappen voor een factor (NB je zou niet altijd allemaal beschikbaar in het voorbeeld van KRAFT). Niet gekozen worden, van de punten toe van de voorwerpen die je bij je hebt, en gooi de dobbelsteen. (Dooi opnieuw als je een "haak" gooit). Als je totale score hoger is dan de waarde van de opdracht mag je doorgaan. Bij gelijkheid stand opnieuw gooien. Als je verliest moet je één van je voorwerpen afgeven.

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 con éxito, selecciona un Factor (NB no siempre los podrás elegir todos, en este ejemplo no podrás elegir la FUERZA), añade puntos de cualquier artículo adecuado que llevas, y tira el dado (si sale un "gancho", 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 solo un jugador tiene que superar un reto. Después todos los demás jugadores podrán pasar por este reto automáticamente.

**DK** For at klare et udfordring, skal du vælge at bruge en af dine færdigheder eller styrke (bemærk at du ikke altid kan vælge mellem alle tre, du kan f.eks. ikke bruge STYRKE i eksemplet her). Tælg eventuelle point fra relevante genstande du bærer med dig og kast terningen (hvis du står en "krog" skal du slå om). Hvis din samlede score er større end udfordringen, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige, skal du slå igen. Hvis du taber skal du afgive en af de genstande du bærer på.

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

**FI** Selviytäkseen tehtävänä voitaisi ominaisuuksilla (NB kaikki ominaisuudet eivät aina ole valittavissa, esimerkiksi loppu ei voida valita VOIMAA), lisää kontamleitet esineiden ominaisuuksista ja heitettä nappaa (jos saat "koukun" heittä uudelleen). Jos kokonais pistemäärä on tehtävän vaatimaa suurempi, saat jatkaa. Jos pistemäärät ovat yhtä suuret, heittä uudelleen. Jos saat häviöllä sinun on luovutettava jokin esineistä.

Huomaa, että vain yksi pelaaja voi voittaa tekemään tehtävän. 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 visas inte STYRKA här), lägger till poängen från passande föremål du bär med dig och slår tärningen om du får en "krok" slå du igen). Om totalt poäng blir högre än utmaningens så får du gå vidare. Om de poängen är lika måste du tärna för en gång till. Om du förlorar måste du lämna ett föremål ut från med dig.

Observera att endast en spelare måste klara varje utmaning. Därefter kan alla andra spelare automatiskt passera den här utmaningen.

**PT** Para superares com sucesso um desafio, selecciona um Factor (NB não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher FORÇA no exemplo que aqui se mostramos), adiciona os pontos dos objectos adequados que transportas e lança o dado (se o resultado for superior ao desafio, podes avançar. Se o resultado combinado for mais elevado do que o desafio, podes prosseguir. Se os pontuação forem iguais, lança novamente. Se perdentes, tens que deixar um dos objectos que transportas.

Repara que só há de um jogador superar o desafio. Depois disso, todos os outros jogadores podem ultrapassar automaticamente este desafio.

**GR** Για να περάσετε με επιτυχία από μια δοκιμασία, επιλέξετε έναν παράγοντα (NB δεν μπορείτε πάντα να τους επιλέξετε όλους, π.χ. όχι την ΔΥΝΑΜΗ στο ακόλουθο παράδειγμα), προσθέστε τους πόντους από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε το κύβιο (εάν έχετε φέρει την όψη 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 ξεπερνάει μία δοκιμασία. Μετά απ' αυτόν, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να περάσουν αυτόματα από τη συγκεκριμένη δοκιμασία.

**JP** 成功して課題をクリアするには、まず、力(パワー)を必要に応じて選択してください。また、持っているアイテムの属性値を合計し、それを課題の属性値と比較してください。合計値が課題の属性値より高ければ、クリアすることができます。合計値が課題の属性値と等しい場合は、もう一度サイコロを振ります。合計値が課題の属性値より低ければ、持っているアイテムのいずれかを捨てる必要があります。

**CN** 要成功完成挑战，请选择一个因素（不可每次都全选，有些属性可能不适用），加上你携带物品属性值和你自己，并投骰子（如果得到“钩子”，再掷骰子）。如果总分高于挑战属性值，则可以前进；如果总分等于挑战属性值，则再掷骰子；如果总分低于挑战属性值，则需要丢弃一件携带物品。

**KR** 성공적으로 과제를 완수하려면, 먼저 힘(Strength)을 필요에 따라 선택하십시오. 또한, 가지고 있는 아이템의 속성 값을 더하고, 주사위를 던지십시오. (만약 "훅"이 나오면, 다시 주사위를 던지십시오.) 총 점수가 과제 속성 값보다 높으면, 앞으로 나아갈 수 있습니다. 총 점수가 과제 속성 값과 같으면, 다시 주사위를 던지십시오. 총 점수가 과제 속성 값보다 낮으면, 가지고 있는 아이템 중 하나를 포기해야 합니다.

한 가지 과제를 한 사람이 성공하면, 다른 사람들은 자동으로 그 과제를 통과할 수 있습니다.

**RU** Чтобы успешно преодолеть опасность, выберите фактор (заметьте, вы не можете всегда выбирать все факторы – например, в показанном здесь примере нет фактора СИЛА), добавьте к нему любые дополнительные очки от предметов, которые вы носите с собой, и бросьте кубик (если выпадет "крюк", бросьте снова). Если сумма очков получится больше, чем число очков у этой опасности, вы сможете идти дальше. Если число очков будет одинаковым, бросьте снова. Если проигрываете, тебе придется выбросить один из предметов, которые ты носишь.

Обрати внимание: только один игрок должен преодолеть опасность. После этого все остальные игроки смогут пройти эту опасность автоматически.

**PL** Aby pomyślnie wykonać zadanie, wybierz odpowiedni współczynnik (uwaga: nie zawsze możesz wybrać wszystkie z nich, w pokazanym przykładzie nie ma SIŁY). Dodaj punkty odpowiedniego przedmiotu, który posiadasz (zauważ, jeżeli wyrzucisz "haka", musisz jeszcze raz). Jeżeli łączony wynik jest większy niż punkty wymagane w tym zadaniu, możesz iść dalej. Jeżeli wynik jest równy punktom, musisz jeszcze raz. Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów.

Uwaga: tylko jeden z graczy musi wykonać zadanie, po wykonaniu zadania pozostałym graczom zostanie ono automatycznie.

**CZ** Abyže úspěšne splníš úkol, zvolíš faktor (všimně si že někdy nebudeš moci vybrat ze všech faktorů, například v tomto příkladu není k dispozici síla), přideješ body z příslušných předmětů, které máš u sebe, a hodíš kostkou (pokud hodíš "hák", hodíš znovu). Pokud je celkový skóre větší než hodnota úkolu, můžeš pokračovat. Pokud se skóre skóre rovná hodnotě úkolu, házíš znovu. Pokud úkol nespíše, budeš se muset vzdát jednoho z předmětů, které máš u sebe.

Poznámka: Stačí, aby úkol splnil některý hráč. Pokud je úkol splněn, ostatní hráči mohou přes něj automaticky procházet.

**SK** Aby ste úspešne splnili úlohu, zvolíte faktor (všimnite si, že niekedy nebudeš môcť vybrať zo všetkých faktorov, napríklad v tomto príklade nie je k dispozícii síla), pridaješ body z príslušných predmetov, ktoré máš pri sebe, a hodíš kockou (pokiaľ hodíš "hák", hodíš znovu). Ak je celkový skóre skóre väčšie než hodnota úlohu, môžeš pokračovať. Ak sa skóre rovná hodnote úlohu, házíš znovu. Ak úlohu nespíše, budeš sa musieť vzdáť jedného predmetu, ktorý máš pri sebe.

Poznámka: Stačí, aby úlohu splnil niektorý hráč. Ak je úlohu splnená, ostatní hráči môžu cez ňu automaticky prechádzať.

**HU** Annak érdekében, hogy sikeres legyen az akadály, válassz a SZERENCSÉ, GYORSASÁG és ERŐ közül (figyelem: Nem mindig választhatod mind a három tulajdosságot. Az ábrán látható esetben például nem választhatod az ERŐ-t). Ezután add hozzá a nálad lévő tárgyakhoz tartozó pontokat az a számot, amit a kockával dobhatsz. Ha az eredmény nagyobb, mint az akadá érték, akkor továbbhalasz. (Figyelem: Ha "horgos" dobod, akkor újra dobhatsz.) Ha a teljes egyenlet, dobj újra a kockával. Ha alulmaradsz, az kell eldobnod valamiből a nálad lévő tárgyak közül.

Figyelem! Mindig csak egy játékos teljesítheti az akadályt. A többiek automatikusan kijáratnak a már leküzdött akadályokon.



14

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

**DE** Der Verlierer muss einen Gegenstand zurücklassen. Wenn er das nächste Mal an die Reihe ist, kann er es ein weiteres Mal einmal versuchen oder zurückgehen und andere Gegenstände austauschen. Der zurückgelassene Gegenstand ist auf einem der freien Plätze zu platzieren.

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

**IT** Se perdi devi abbandonare un oggetto. Al 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 sottosegnate da una croce.

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

**ES** Si pierdes tendrás que prescindir de un artículo. La próxima vez podrás elegir entre intentar de nuevo o regresar para recoger artículos diferentes. El artículo perdido debe ser colocado de nuevo en una de las casillas vacías 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 hente nogle andre genstande op. Den genstand, du har mistet, skal anbringes på et af de tomme krydder på brættet.

**FI** Jos häviät, jättät pois tavuttamattaman tavun. Seuraavalla pelausrundalla voit jättää tavutteen tai pitää hakemaan eri tavut. Menettetty esine asetetaan yhdelle pelialueen tyhjistä rasteista.

**SE** Om du förlorar måste du lämna föremålet på bordet. Nästa gång kan du välja mellan att försöka igen eller gå tillbaka och plocka upp några andra föremål. Det föremål du förlorar placeras på något av de tomma krydder på spelbrädet.

**PT** Se perderes tens que deixar um objecto. No tua jogada seguinte podes voltar por tentar de novo ou regressar alguns objectos diferentes. O objecto que perdestes deve ser colocado novamente numa das caselas desocupadas do tabuleiro.

**GR** Εάν χάσεις, χάνεται για ένα από τα αντικείμενά σου. Όταν είναι πάλι η σειρά σου, μπορείς να δοκιμάσεις ξανά ή να επιστρέψεις και να πάρεις άλλα αντικείμενα. Το αντικείμενό σου χάνεται. Το αντικείμενό σου χάνεται. Το αντικείμενό σου χάνεται και πάλι σε έναν από τους ελεύθερους σταυρούς στο ταμπλό.

**JP** 負けると、手放すアイテムをボードから取り除く。次の自分の順番には、もう一度挑戦するか、異なるアイテムをボードから取り除くかを選択する。手放したアイテムは、ボード上の空のマスに置く。

**CN** 如果输了，你必须放弃一个物品。下一次，你可以选择继续挑战或换一些不同的物品。你放弃的物品必须放在空位上。

**KR** 패하면 자신이 가진 아이템을 버려야 합니다. 다음 차례에 다시 시도하거나 다른 아이템을 선택할 수 있습니다. 잃어버린 아이템은 보드의 빈 칸에 놓아야 합니다.

**RU** Если ты проиграл, ты должен избавиться от предмета. При следующем ходе ты сможешь попробовать поработать еще раз или вернуться и взять какие-то другие предметы. Твой потерянный предмет должен быть возвращен на одну из свободных клеток на игровом поле.

**PL** Wskaz przegeśli, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy kolejnym ruchu możesz spróbować jeszcze raz lub wrócić po inne przedmioty. Przedmiot, który straciłeś należy umieścić na jednym z pustych pol oznaczonych krzyżykiem.

**CZ** Pokud ůdál neprohra, musíte se vzdát předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit o splnění úkolu, anebo se můžete vrátit a vybrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdal, musí být umístěn zpět na desku do jednoho z prázdných čtverečků s křížkem.

**SK** Pokiaľ ůdali neprohra, musíte sa vzdať predmetu. V ďalšom tahu sa môžete znovu pokúšať splniť úlohu, alebo sa môžete vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého ste sa vzdali, musí byť umiestnený späť na dosku do jedného z prázdných štvorcíkov s križkou.

**HU** Ha nem sikerült az ůdál fel kell adnod az egyik dolgot. A következõ lépésben megpróbálhatsz ismét vagy visszatérhetsz még néhány tárgyat bejuttatni. A elvesztett tárgyat helyezd vissza a jósközpont szabaduló üres mezõjére.



15

**GB** If you succeed in getting onto the elephant or another form of transport, your speed will increase dramatically. Now you can move as many board sections as your roll of the dice.

**DE** Wenn du es schaffst, auf den Rücken des Elefanten oder in ein anderes Transportmittel zu gelangen, erhöht sich deine Geschwindigkeit, erheblich. Jetzt kannst du die gewünschte Anzahl an Feldern vorwärts gehen.

**FR** Si tu réussis à monter sur l'éléphant ou à utiliser 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 sull'elefante o un altro mezzo di trasporto, la tua velocità aumenta notevolmente. Puoi ora spostarti di tante sezioni del gioco quanti sono i punti che hai con il dado.

**NL** Als je op het elefant of een ander transportmiddel kunt komen neemt je snelheid drastisch toe. Nu mag je zoveel velden vooruitgaan als het aantal ogen van je worp.

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

**DK** Hvis det lykkes dig at komme op en ride på elefanten eller en anden transportmiddel vil din hastighed øges drastisk. Du kan så bevæge dig henover lige så mange bordskridt som den rullede værdi.

**FI** Jos onnistut nousemaan elefantin selkään tai johonkin muuhun liikuvään välineeseen, nopeutesi kasvaa huomattavasti. Nyt voit siirtää niin monta pelikoppia kuin osaa kättä näppäilyä nopasta.



**SE** Om du lyckas ta dig upp på elefanten eller något annat transportmedel ökas din hastighet dramatiskt. Nu kan du flytta lika många steg på brädet som siffranen visar.

**PT** Se conseguires subir para o elefante ou para outra forma de transporte, a tua velocidade aumenta dramaticamente. Agora podes movimentar-te em tantas secções do tabuleiro quantos a tua pontuação nos dados.

**GR** Εάν καταφέρετε να ανεβείτε στον ελέφαντα ή κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητά σας αυξάνεται δραματικά. Τώρα μπορείτε να μετακινήσετε ένα τεμάχιο του παιχνιδιού βήματα ή ζάρια που.

**JP** 自分が他の駒に乗ると、スピードが大幅にアップする。今後は、自分が何の数字を出しても、その数字だけ進むことができる。

**CN** 如果你成功骑上大象或其它交通工具，你的速度就可以大大提高。这时，你可以按骰子所投出的数字在棋盘上移动。

**KR** 다른駒에 올라타면 속도가 엄청나게 빨라집니다. 이제 주사위를 굴러서 나오는 숫자만큼 보드를 앞으로 움직일 수 있습니다.

**RU** Если ты сможешь сесть на слона или на другой вид транспорта, твоя скорость резко увеличится. Теперь ты сможешь пройти путь на столько (сколько выпало) клеток, сколько очков вышло на кубике.

**PL** Jeżeli uda ci się wsiąść na słonia lub skorpię oraz inną spójną transportu, szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przemieścić się na planszy, o ile punktów wywróciłeś.

**CZ** Pokud se vám podaří nasadit na slona nebo do jiného přepravního prostředku, váš pokrok rychleji se zvýší zrych. Nyní se můžete pohybovat o tolik tabulek na desce, kolik hodíte na kostce.

**SK** Ak sa vám podarí nasadiť na slona alebo do iného prepravného prostriedku, váš pokrok rýchlejšie sa zvýši zrych. Teraz sa môžete pohybovať o toľko tabuliek na doske, koľko hodíte na kostke.

**HU** Ha sikerül felülnod az elefánt hátsó, vagy bármely más közlekedési eszközt, a gyorsaságod lényegesen megnövekedik. Így a dobokból kijelölt szám szerint mozoghat a táblán.



**GB** Hint: Use the elephant to gain access to the First Room of the Scorpion Palace.

**DE** Hinweis: Mit dem Elefanten erhältst du Zugang zum Ersten Stock des Skorpionpalastes.

**FR** Attention : utilisez l'éléphant pour accéder au premier étage du palais du scorpion.

**IT** Suggerimento: Usa l'elefante per raggiungere il primo piano del Palazzo della Scorpione.

**NL** Tip: Gebruik de elefant om de eerste verdieping van het paleis te bereiken.

**ES** Consejo: Utiliza al elefante para acceder a la primera planta del Palacio del Escorpión.

**DK** Et lille vink: Brug elefanten til at få adgang til Skorpionpaladsets første etage.

**FI** Vihje: Nouse elefantin avulla Skorpionpalatsin ensimmäiseen kerrokseen.

**SE** Tips: Använd elefanten för att få dig upp på Skorpionpalatsets första våning.

**PT** Sugestão : Use o elefante para ter acesso ao primeiro andar do Palácio do Escorpião.

**GR** Υπόδειξη: Χρησιμοποιήστε τον ελέφαντα για να έχετε πρόσβαση στο πρώτο όροφο του Παλάτιου του Σκορπιού.

**JP** ヒント：象に乗ると、第一階層の部屋に移動することができます。

**CN** 提示：使用大象作为进入宫殿第一层的工具。

**KR** 힌트: 다른駒에 올라타면 1층으로 이동할 수 있습니다.

**RU** Совет: Доступ к первой двери дворца Скорпиона ты можешь получить с помощью слона.

**PL** Wskazówka: Użyj slonia, aby dostać się na pierwsze piętro Pałacu Skorpionów.

**CZ** Tip: Při výstupu do prvního patra v Paláci skorpionů použijte slona.

**SK** Tip: Na prvú poschodu v Paláci Skorpionov sa dostanete pomocou slona.

**HU** Tippetés: Az elefánt hátsóján, más közlekedési bejárat a Skorpion palatájának első szobájára.

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

**DE** Würfelt du außenhalb des Tempels den "Haken", erscheint Ulrich Unhold!

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

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

**NL** Als je buiten de tempel een "haak" gooit verschijnt Sam Sinister!

**ES** ¡Si sale un "gancho" al sacar el dado, aparecerá Sam Sinister!

**DK** Hvis du slår en "kræg" uden for templet, vil Sam Sinister dukke op foran dig!

**FI** Jos heität "kukku" temppelin ulkopuolella, tulee sinisteri sinne!

**SE** Om du slår en "knök" utanför templet, dyker Sam Sinister upp framför dig!

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

**GR** Φέρεις την σφαίρα με το γάντιο με το κόκκινο έλαστικό τμήμα και ο Σάμ Σίνιστερ θα εμφανιστεί μπροστά σου!

**JP** 手袋の赤い部分を持って「クック」の目印を投げると、サム・サイニスターが出現する!

**CN** 用手袋的红色部分作为标记向外投掷，就会出现辛斯达!

**KR** 손가락에 빨간색 부분이 있는 공을 던지면, Sam Sinister이 나타납니다!

**RU** Выбери "крюк" тогда 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 kostke "hak" pred chráмом, objaví sa pred vami Sam Sinister!

**HU** Ha a kockánál kivül "horgac" dobbed Sam Sinister jelenik meg előbbad!



**GB** Choose a skill factor.  
**DE** Was möchtest du einlernen?  
**FR** Choisis un facteur.  
**IT** Scegli un Potere di abilità.  
**NL** Kies een 'vaardigheid' Factor.  
**ES** Elige un Factor de habilidad.  
**DK** Vælg en færdighed.  
**FI** Valitse ominaisuus.  
**SE** Välj en skicklighetsfaktor.  
**PT** Escolhe um Factor de habilidade.  
**GR** Επιλέξτε έναν συντελεστή δεξιότητας.  
**JP** 能力の要素を選んでください。  
**CN** 选择技能要素。  
**KR** 능력 요소 중 하나를 선택하십시오.  
**RU** Выбери какой-нибудь из факторов.  
**PL** Wybierz właściwy czynnik umiejętności.  
**CZ** Vyberte si faktor dovednosti.  
**SK** Vyberte si faktor schopnosti.  
**HU** Válassz képesség- SZERENCSÉ- vagy ÉRŐ-Faktort a kockánál!

+ + = 9  
 + + = 11

17

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

**DE** Verlierst Ulrich Unhold nimmt dir einen deiner Gegenstände, ab (sofern du welche besitzt)!

**FR** Tu es perdu! Sinister prend un de tes objets (s'il en as)!

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

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

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

**DK** Du taber! Sinister tager én af dine genstande (hvis du har nogen overbeholdt)!

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

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

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

**GR** Χάθηκε! Ο Σίνιστερ θα πάρει κάποιο από τα αντικείμενα που έχεις!

**JP** 負けました! 所持アイテムの1つを奪われます!

+ = 9  
 + = 11

**CN** 你输了! 如果你的物品中有一个, 辛斯达就会夺走它!

**KR** 패배했습니다! 당신이 가진 물건 중에 하나를 잃어버리게 됩니다!

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

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

**CZ** Prohrál jsi! Sinister vám vmane některý z předmětů (pokud nějaký máte)!

**SK** Prehrá! Sinister vám zaberie niektorý predmet (akofaj nejaký máte)!

**HU** Vesztettél! Sinister-nek kell adnod a nálad levő tárgyak közül (persze csak ha van nálad valamiből)!





+



+



= 9



+



+



= 8

### 18

GB: You win! Take an item from Smitser (if he has any)!

DE: Gewonnen! Nimm ein Item von Smitser (falls er welche besitzt).

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

IT: Hai vinto! Prendi uno degli oggetti di Smitser (se ne ha)!

NL: gewonnen! Neem een voorwerp van Smitser (als hij die heeft!).

ES: ¡Tú eres el ganador! ¡Aprovecha de un artículo de Smitser (si tiene alguno)!

DK: Du vinder! Tag en genstand fra Smitser (hvis han har nogen overhovedet)!

FI: Voit! Ott pois Smitseriltä (jos hänellä on esineitä).

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

PT: Ganhas! Tira um objecto à Smitser (se ele tiver algum).

GR: Καταλάξατε! Πάρτε ένα αντικείμενο από τον Σμιτσερ (εάν έχει κάτι).

JP: 勝利! アイテムをスミッターから盗め!

CN: 你赢了! 取一件苏米瑟的物品 (如果他有的话)!

KR: 승리! 사물 하나를 스미터에서 가져와!

RU: ты победила! Забери предмет у Смитсера (если у него есть).

PL: Wygrałeś! Zabierz jeden z przedmiotów Nami Smitsera (jeżeli tylko sobie posiada).

CZ: Vyhral! Vezmi niečo z predmetov od Smitsera (pokiaľ nejaký má).

SK: Vyhral! Vezmi si zabrané si predmet od Smitsera (pokiaľ nejaký má).

HU: Nyertél! Tied Smitser egyik tárgyát (ha van nála valami)!

### 19

GB: Hello a 'hook'? Roll again! Scores are tied! Roll again!

DE: Der 'Haken' gewürfelt? Würfle noch einmal! Eure Gesamtpunktzahlen sind gleich! Würfle noch einmal!

FR: Tu as Roll un 'crochet'? Relance le dé! Vos scores sont égaux! Relance le dé!

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

NL: Heb je een 'haak' gegooid? Gooi opnieuw de dieke rond! God scoren.

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

DK: Slag du en 'krog'? Slå igen! Et der uafgjort! Slå igen!

FI: Heikokko 'koukan'? Heikko uudelleen! Kokopel! Heikko uudelleen!

SE: Slag du en 'krog'? Slå igen! Samma poäng! Slå igen!

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

GR: Φέρεις την ούρα να γαντζο. Ρίξε ξανά! Είπατε ισοπαλία! Ρίξε ξανά!

JP: 振り出しの「フック」を振り出せ!

CN: 投出了“钩子”! 再投一次! 打成平手! 再投一次!

KR: 바늘을 다시 던지세요! 점수는 같아요!

RU: Вынул 'крюк'? Крючок равен! Счет уравнился! Бросай снова!

PL: Wyrauciał 'hók'? Rzuć jeszcze raz! Hamik? Również jeszcze raz!

CZ: Hádli jste hák? Házete znovu! Skóre jsou stejné! Házete znovu!

SK: Hádli ste hák? Házate znovu! Skóre sú rovnaké! Házate znovu!

HU: 'Horgat', dobbat? Egyenlő állásban! Dobj újra!

### 20

GB: Every time you want to get past a battle, 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 érvan 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 gå 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: 悪者を乗り越えたい時は、必ず戦わなければならない。

CN: 遇到了“坏蛋”! 再战一次! 打败坏蛋! 再战一次!

KR: 악당을 지나려면 반드시 싸워야 해요!

RU: Вынул 'крюк'? Крючок равен! Счет уравнился! Бросай снова!

PL: Wygrałeś! Zabierz jeden z przedmiotów Nami Smitsera (jeżeli tylko sobie posiada).

CZ: Vyhral! Vezmi niečo z predmetov od Smitsera (pokiaľ nejaký má).



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

JP: 悪者を乗り越えたい時は、必ず戦わなければならない。

CN: 遇到了“坏蛋”! 再战一次! 打败坏蛋! 再战一次!

KR: 악당을 지나려면 반드시 싸워야 해요!

HU: Mindig, amikor meg akarsz haladni egy gonosz előtt, meg kell harcolnod vele.

PL: Ilekąd chcesz przejeść obok zbrojnych, musisz z nimi walczyć.

CZ: Pokaždě, když budete chciít chůt, přijít přede zločinci, musíte bojovat.

SK: Vždy, keď budete chcieť prejsť cez zločiny, musíte bojovať.

HU: Mindig, amikor meg akarsz haladni egy gonosz előtt, meg kell harcolnod vele.



$$\begin{array}{l}
 \text{[Green Minifigure]} + \text{[Bird]} + \text{[Green Card]} = 10 \\
 \text{[Red Minifigure]} + \text{[Bird]} + \text{[Green Card]} = 6
 \end{array}$$



$$\begin{array}{l}
 \text{[Green Minifigure]} + \text{[Bird]} + \text{[Green Card]} = 7 \\
 \text{[Red Minifigure]} + \text{[Bird]} + \text{[Green Card]} = 8
 \end{array}$$



**GB** The winner's reward is always a box or item from the loser (it has to be!).

**DE** Der Sieger darf seinen 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 verliezer overnemen (als hij dat heeft).

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

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

**FI** Voittaja saa ylöns aina yhden häviäjän esineistä (jos hänellä on esineitä).

**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 αντικείμενου από τον ηττημένο (αν έχει).

**JP** 勝者は、負けた相手の物から一つを奪うことができる。

**CN** 胜利者可以从失败者那里夺走一件物品。

**KR** 이긴 사람은 언제나 진 사람의 어떤 물건을 하나 가져갈 수 있습니다 (만약에라도 있는 경우).

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

**PL** Nagrodą dla zwycięzcy jest zawsze jeden z przedmiotów pokonanego (jeżeli tylko jakieś posiada).

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

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

**HU** A győztes jutalma mindigeseben a veszteséktől levett tárgyak egyike (ha van nála valami).



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

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

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

**IT** La spedizione si termina quando un giocatore in possesso dello Scudo d'Oro raggiunge la casella finale.

**NL** De expeditie is voltoerd als een speler met het Gouden Schild bij zich het laatste veld bereikt.

**ES** La expedición se termina cuando un jugador en posesión del Escudo Dorado alcanza el cuadro final.

**DK** Ekspeditionen er færdig når en spiller det bæren det Gylne Skjold når frem til det sidste felt.

**FI** Matka on saatu päätökseen kun Kultainen Kieppi kantava peliaini pääsee maahan.

**SE** Expeditionen är avslutad när en spelare som har den gylne skölden når fram till det sista rutan.

**PT** A expedição acaba quando um jogador que transporta o Escudo Dourado chega à casa final.

**GR** Το ταξίδι ολοκληρώνεται όταν ένας παίκτης που έχει μαζί του την Χρυσή Ασπίδα φθάσει στο Τελικό τετραγωνάκι.

**JP** 一行が目的地に到着したとき、ゴールに到達したことを示す。

**CN** 当一个携带黄金护盾的玩家走到最后一个格子时，探险就完成了。

**KR** 한 참가자가 최종 목적지를 가지고 있을 때 게임이 끝난 것입니다.

**RU** Экспедиция заканчивается тогда игрок, несущий Золотой Щит, достигнет последнего квадрата.

**PL** Wyprawa zostanie zakończona kiedy jeden z graczy dojdzie do ostatniego pola z oznaczeniem Złoty Tarcza.

**CZ** Expedice končí pokud někdo z hráčů se zlatoým štítem dostane na závěrečné polečko.

**SK** Expedícia končí keď sa niekto z hráčov s zlatým štítom podarí dostať na záverečné políčko.

**HU** Az expedíció akkor ér véget amikor az a játékos, akit az Aranys Pajzs van, elérkezik az utolsó négyzetre.



$$3 + 5 = 8$$

23

**GB** The player who most points wins. Check the board cards to see how many points each item you are carrying is worth. Points that jewels are worth 4 points each.

**DE** Der Spieler mit den höchsten Punktzahl gewinnt. Den Gegenstandskarten kannst du entnehmen wie viele Punkte jedes einzelne Gegenstande wert sind. Jewels jeder Edelstein ist 4 Punkte wert.

**FR** Le joueur qui a le plus de points a gagné. Consultez sur les cartes objet le nombre de points que vaut chaque objet, que tu portes. Notez que les bijoux valent 4 points chacun.

**IT** Vince il giocatore con il punteggio più alto. Consulta le carte oggetti per verificare il valore in punti di ogni oggetto in tuo possesso. Ciascun gioiello vale 4 punti.

**NL** De speler met de meeste punten is de winnaar. Op de voorwerpenkaarten staat hoeveel punten dit voorwerpen de je draagt waard zijn. Iedere juweel telt 4 punten per stuk waard.

**ES** El jugador con más puntos será el ganador. Consulta las fichas de objetos para ver los puntos de cada objeto en tu posesión. Recuerda que los joyas valen 4 puntos.

**DK** Den spiller der har flest point, vinder de spil. Genstandskortene fort os at hver ting er værd nogle point. Bemærk at juveler hver især er 4 point værd.

**FI** Ennen pelinloppua katsotaan pelin voittaja. Katsa esikortteista mitenvo kappaleet arvostella kappaleittain. Muista että juvelit ovat kullin 4 pisteen arvossa.

**SE** Den spelare som har flest poäng vinner. Kolla föremålskartan för att se hur många poäng varje föremål du har är värt. Observera att juvelerna är värda 4 poäng styck.

**PT** O jogador com mais pontos ganha. Verifica os cartões de objectos para ver quantos pontos vale cada objecto, que tens a transportar. Não te esqueças que as jóias valem 4 pontos cada.

**GR** Καρδίζει ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους. Ελέγξτε τις κάρτες αντικειμένων για να δείτε πόσους πόντους αξίζει το κάθε αντικείμενο που κουβαλάτε. Τα κομμάτια του χρυσού αξίζουν 4 πόντους.

**JP** 一番得点のプレイヤーが勝つ。アイテムのカードを確認して、それぞれのアイテムが何点の価値があるかを確認しよう。宝石はそれぞれ4点の価値がある。

**CN** 得到最高分的人获胜。查看你所携带的每件物件的分数。请注意，宝石的分数是4分。

**KR** 점수가 가장 높은 참가자가 승리합니다. 개개 물건이 몇 점의 가치를 지니는지를 확인하십시오. 보석은 각각 4점의 가치를 지닙니다.

**RU** Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает. Посмотри карточки с предметами, чтобы узнать, сколько очков стоит каждый из предметов, которые ты носишь. Помни, что драгоценные камни стоят по 4 очка каждый.

**PL** Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów ile punktów ma każde przedmioty, które masz przy sobie. Pamiętaj, że klejnoty warte są 4 punkty.

**CZ** Vyhrává hráč s největším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistíš, kolik bodů získávají za jednotlivé předměty, které máš u sebe. Každý drahokam se počítá za čtyři body.

**SK** Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Na kartách s predmetmi zistíš, koľko bodov získavajú za jednotlivé predmety, ktoré máš pri sebe. Každý drahokam sa počíta za štyri body.

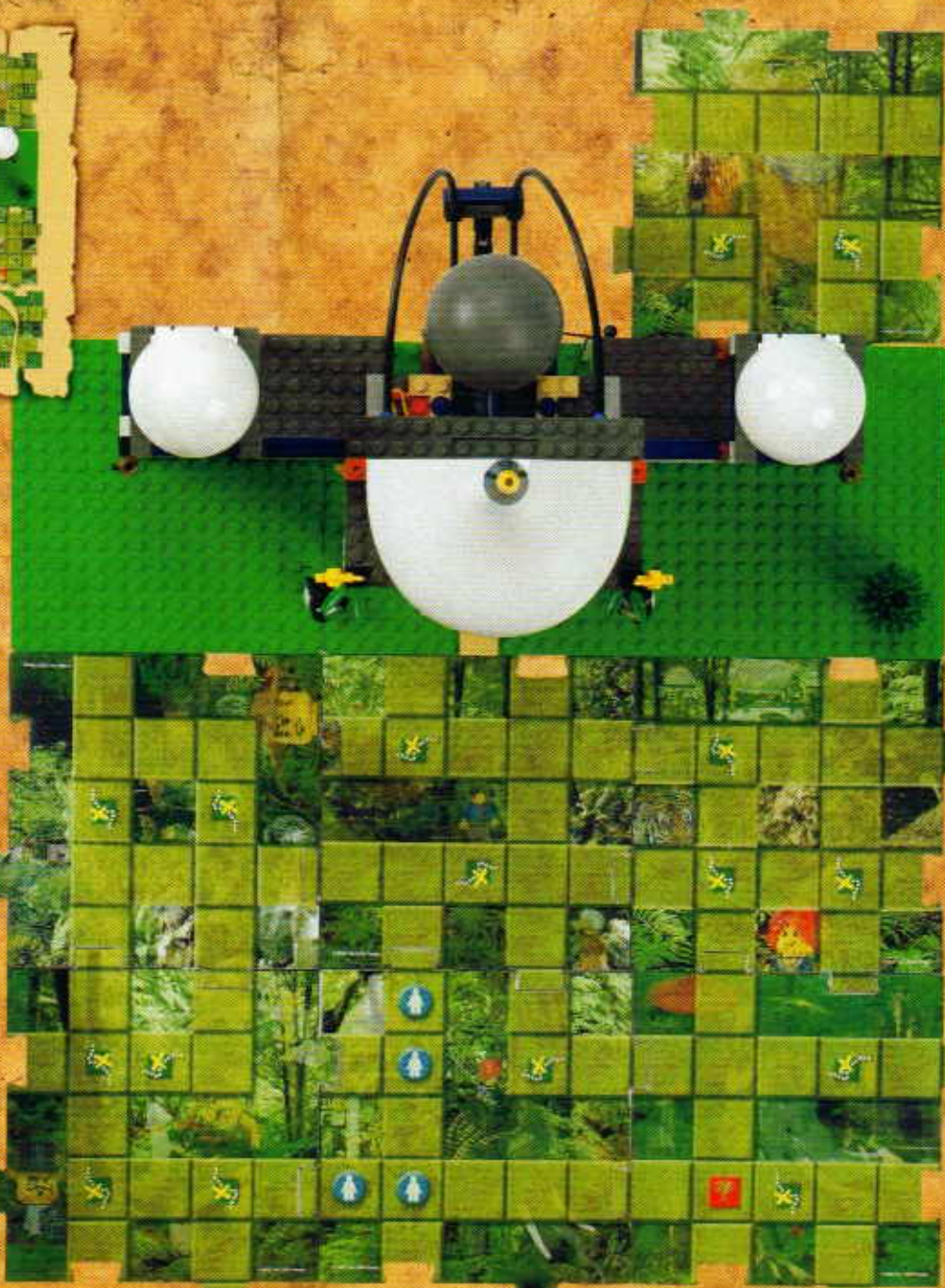
**HU** A legtöbb ponttal rendelkező nyer. A tárgyaink értékét a tárgykártyákon láthatod és az egyes ékszerek értéke 4 pont.

**SE** Den spelare som har flest poäng vinner. Kolla föremålskartan för att se hur många poäng varje föremål du har är värt. Observera att juvelerna är värda 4 poäng styck.

**PT** O jogador com mais pontos ganha. Verifica os cartões de objectos para ver quantos pontos vale cada objecto, que tens a transportar. Não te esqueças que as jóias valem 4 pontos cada.



$$2 + 3 = 5$$



- GB**  
Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.
- DE**  
Die Brettteile der Orient Expedition lassen sich immer wieder neu anordnen.
- FR**  
Modifiez son Orient Expedition en réarrangeant simplement les sections de plateau.
- IT**  
Puoi personalizzare l'Orient Expedition disponendo diversamente le varie sezioni del gioco.
- NL**  
Verander jouw Orient Expeditie 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 anbringe brettetilkøbet på en anden måde.
- FI**  
Voit muunnella Orient Expeditionin pelialueita vaihtamalla osien paikkaa.
- SE**  
Anpassa din Orient Expedition genom att omordna om bordets delar!
- PT**  
Personaliza a tua Expedição ao Oriente colocando a dispor as seções do tabuleiro.
- GR**  
Προσαρμόστε την Orient Expedition αλλάζοντας θέση τα κομμάτια του ταμπλό.
- JP**  
このボードゲームのボードの部分を自由に配置して遊ぶことができます。
- CN**  
你可以任意地重组木板，使你的探险队与众不同。
- KR**  
이 보드 게임의 보드 부분을 자유롭게 배치하여 게임을 할 수 있습니다.
- RU**  
Вы можете переделать свою Восточную экспедицию, расположив по-другому участки игрового поля.
- PL**  
Możesz dostosować swoją Orient Expedition, zmieniając odpowiednio sekcje planszy.
- CZ**  
Orientální expedice si můžete libovolně upravit přerazováním oblastí na herní desce.
- SK**  
Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť prerazovaním oblastí na hernej tabuli.
- HU**  
A Járéktérrelékek átrendezésével alakítható át az Orient Expedíciót is, kedves szerint.

**GB Collect them all!**

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

You can even expand your adventure by linking up Orient Expedition - India with the Orient Expedition Mount Everest, 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 Mount Everest oder China, eignen sich ideal zur Ergänzung der Orient Expedition - Indien.

**FR Collectionne-les toutes!**

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 contiennent des véhicules, des objets, des défis et de nouveaux héros et méchants!

Tu peux même élargir ton aventure d'aventure en combinant Orient Expedition - Inde avec les jeux Orient Expedition - Mont Everest ou Orient Expedition - Chine.

**IT Collezioni tutti!**

Puoi aggiungere altre 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 esplorando Orient Expedition - India o giochi Orient Expedition - Mount Everest ed Orient Expedition - China.

**NL Spaar ze allemaal!**

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

Je kunt je avontuur zelfs uitbreiden door Orient Expedition - Mount Everest aan het Orient Expedition - India en Orient Expedition - China spel te koppelen.

**ES Colecciona los 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 puedes ampliar tu aventura conectando Orient Expedition - India con el Orient Expedition - Mount Everest y los juegos Orient Expedition - China.

**DK Saml på dem!**

Der findes flere andre boksar i LEGO Orient Expedition serien, der kan bruges til at udvide spillet og øge antallet af spillere. Der findes også, der indeholder køretøjer, genstande, udfordringer og flere helte og skurke!

Du kan også udvide dit eventyr ved at forbinde Orient Expedition - Indien med spillet Orient Expedition - Mount Everest og Orient Expedition - Kina.

**F Kerää ne kaikki!**

Pela voidaan laajentaa ja pelaajien määrää lisää muilla LEGO Orient Expedition -valikoiman osastoilla. Muut osastot sisältävät ajoneuvuja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankareita ja pahoja!

Orient Expedition - India -pela voidaan myös pelata yhdistettuna Orient Expedition - Mount Everest - ja Orient Expedition - China -pelin kanssa.

**SE Samla på alla!**

Andra boksar i LEGO Orient Expedition serien kan läggas till så att spelet utvidgas och antalet spelare kan ökas. Andra set innehåller transportmedel, föremål, utmaningar och fler hjältar och skurkar!

Du kan även utvidga ditt äventyr genom att södra upp Orient Expedition - Indien med spelet Orient Expedition - Mount Everest och Orient Expedition - Kina.

**PT Colecciona-os a todos!**

Podes acrescentar as outras 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 - Índia aos jogos Orient Expedition - Monte Everest e Orient Expedition - China.

**GR Μαζέψτε 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 περιχλούν οχήματα, αντικείμενα, δοκιμασίες κι άλλους ήρωες και κακούς!

Ακόμα, μπορείτε να μεγαλώσετε την περιπέτεια σας συνδυάζοντας το Orient Expedition - Ινδία με τα παιχνίδια Orient Expedition - Mount Everest και Orient Expedition - Κίνα.



**JP すべて集めよう!**

このシリーズの他のボックスを追加して、ゲームを拡張し、プレイヤーの数を増やすことができます。他のセットには、乗り物、アイテム、チャレンジ、さらにはヒーローとボスキャラクターも含まれています!

**CN 全部收集起来!**

可以添加更多系列套装来扩展游戏，让游戏变得更有趣。其他套装还包括车辆、物品、挑战以及更多英雄和反派角色！

**KR 모두 모으자!**

이 시리즈의 다른 박스도 더 추가해서 게임을 확장하고 플레이어 수를 늘릴 수 있습니다. 다른 세트에는 차량, 물건, 도전 과제, 그리고 더 많은 영웅과 악당이 있습니다!

**RU Собирай их все!**

Чтобы расширить игру и увеличить количество игроков, ты можешь добавить другие коробки из серии Восточная экспедиция LEGO. В других наборах есть средства транспорта, предметы, опасности и дополнительные герои и злодеи!

Ты также можешь сделать свое приключение еще более разнообразным, соединив набор Восточная экспедиция - Индия с другими наборами Восточная экспедиция - горы Эверест и Восточная экспедиция - Китай!

**PL Zbierz wszystkie zestawy!**

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

Možesz nawet przenieść swoją przygodę w Orient Expedition - Indie, łącząc ją z grami Orient Expedition - Mount Everest oraz Orient Expedition - China.

**CZ Sbírejte si je všechny!**

Pokud chceš rozšířit hru a zvýšit počet hráčů, můžeš přidat další sady ze série LEGO Orient Expedition. V jiných sadách nalezneme další vozidla, předměty, úkoly a více hrdinů i padouchů!

Můžeš si dokonce vytvořit jednu obrovskou dobrodružství propojením orientálních expedic do Indie, Číny a na Mount Everest - stačí spojit český Orient Expedition - Indie s jinými nabory Vostoknaja ekspedicia - gora Everest i Vostoknaja ekspedicia - China.

**SK Zbierajte si všetky sady!**

Ak chceš rozšíriť hru a zvýšiť počet hráčov, môžeš pridať ďalšie sady zo série LEGO Orient Expedition. V iných sadoch nájdeme ďalšie vozidlá, predmety, úlohy a viac hrdinov aj zločincov!

Môžeš si dokonca vytvoriť jedno obrovské dobrodružstvo propojením orientálnych expedií do Indie, na Mount Everest a do Číny - stačí spojiť české Orient Expedition - Indie, Orient Expedition - Mount Everest a Orient Expedition - China.

**HU Szerezd meg mind!**

A LEGO Orient Expedition sorozat további kiegészítőivel még érdekesebbé tehető a játék, amely akár több játékos részre is bontható. A kiegészítők járműveket, tárgyakat, kihívásokat és még több hőst és gonosz szereplőt tartalmaznak!

Még több kalandot lehet készíteni, ha összekapcsoljuk az Orient Expedition - India kiegészítőt az Orient Expedition - Mount Everest, valamint az Orient Expedition - China kiegészítővel!

