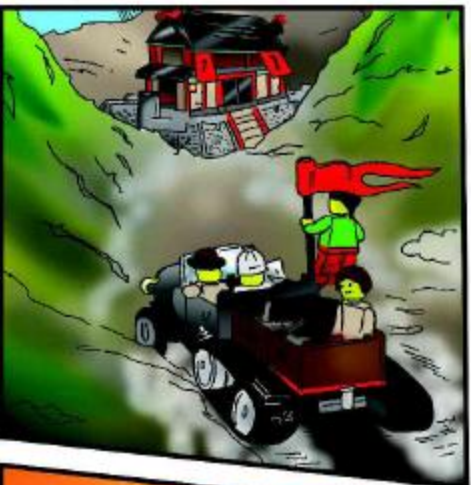


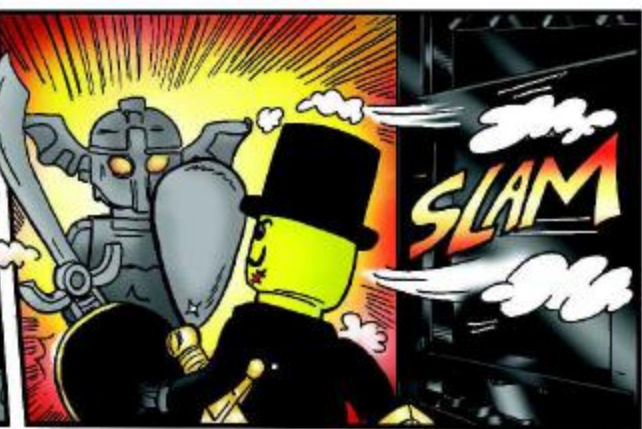
LEGO

**ORIENT
EXPEDITION**

7419

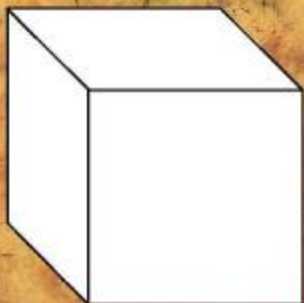












1



2



3



2



3

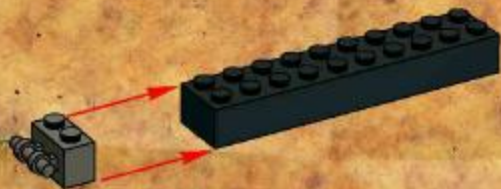


1

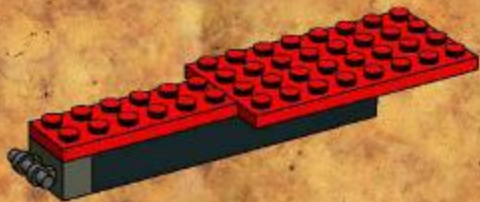




1



2



1



2



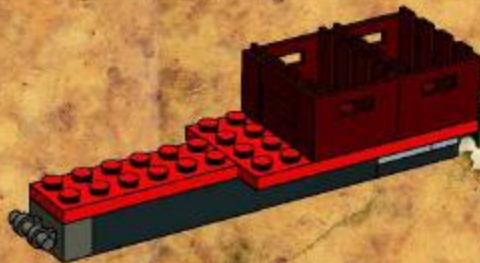
3



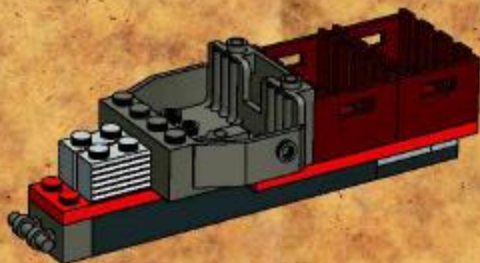
3



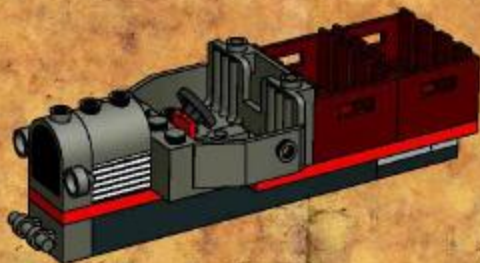
4



5



6



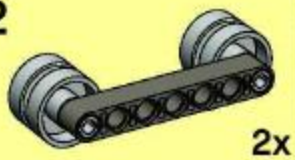
7



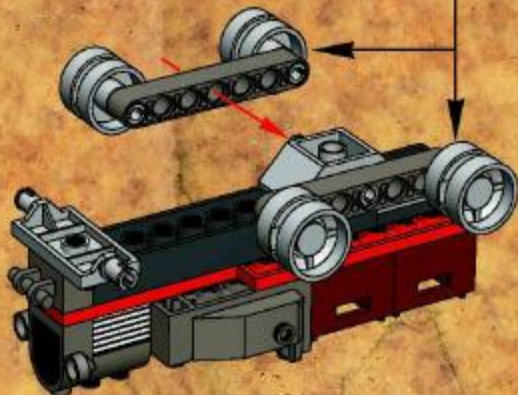
1



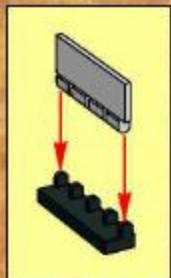
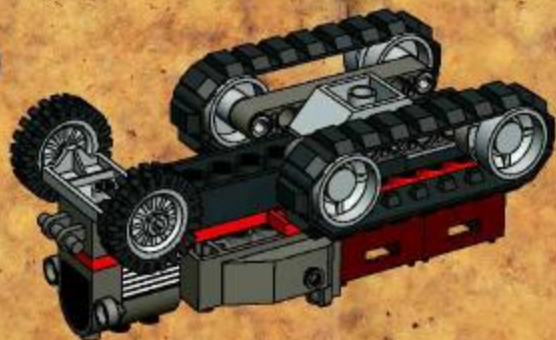
2



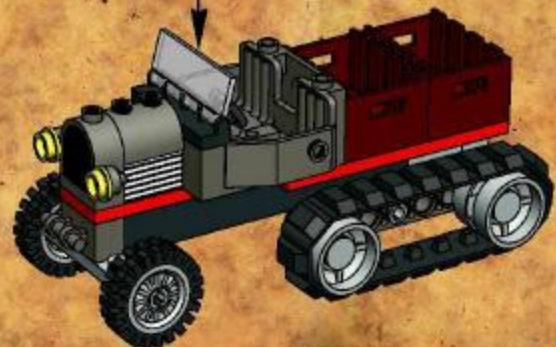
8



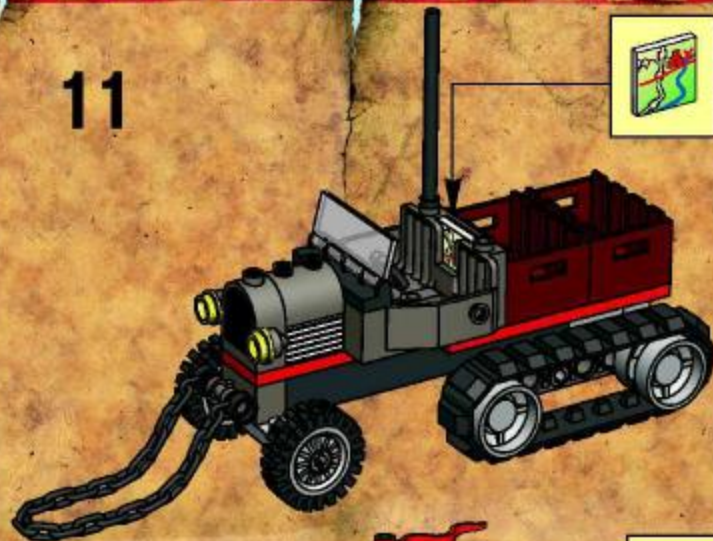
9



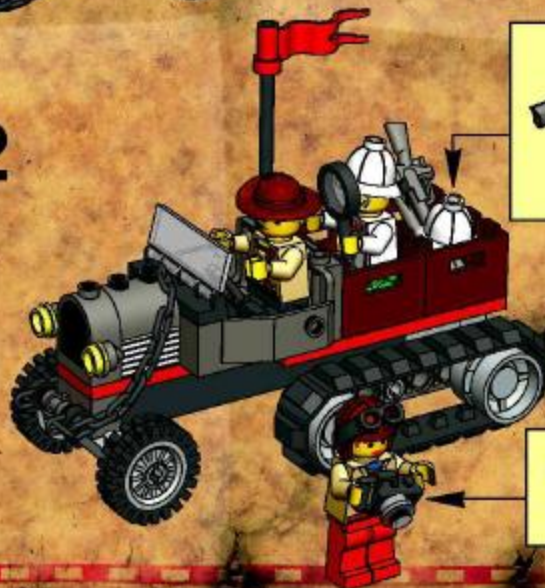
10



11



12

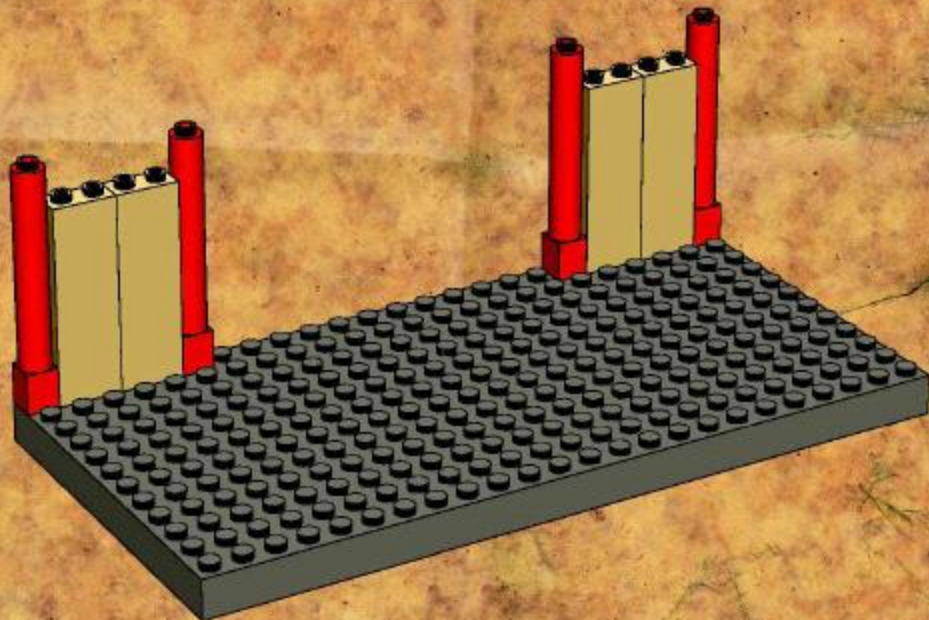


1

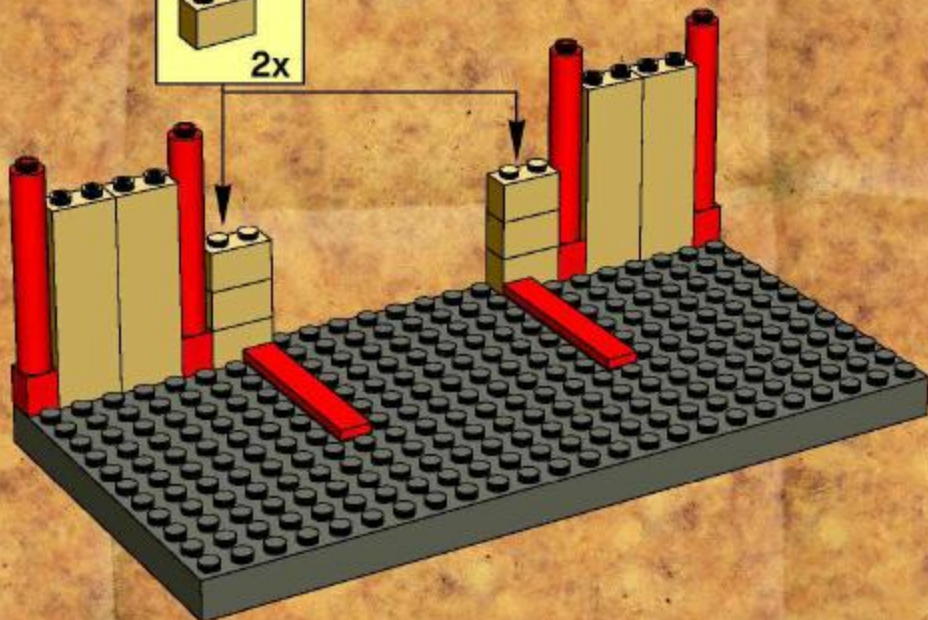
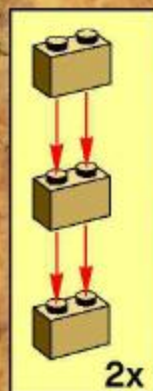
2



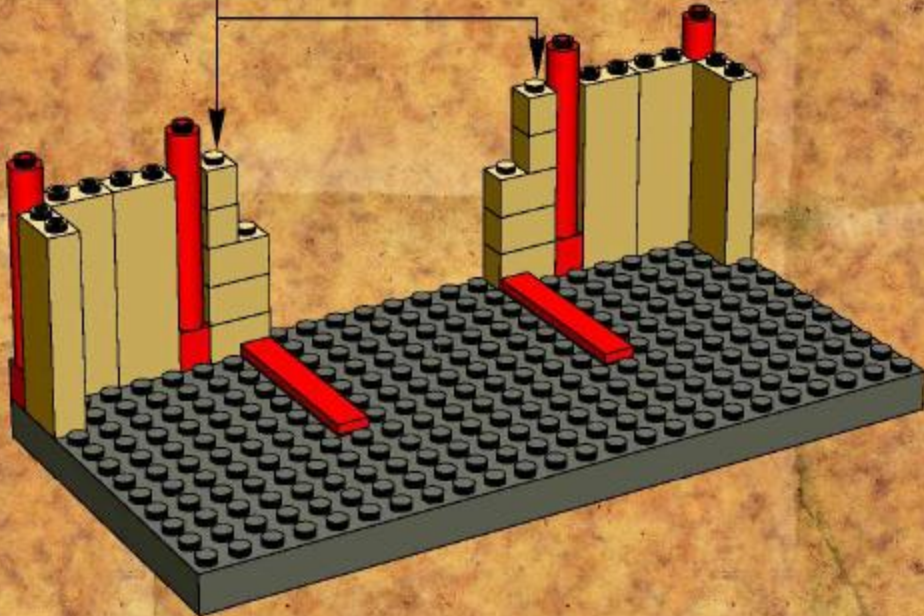
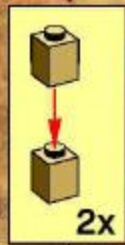
1



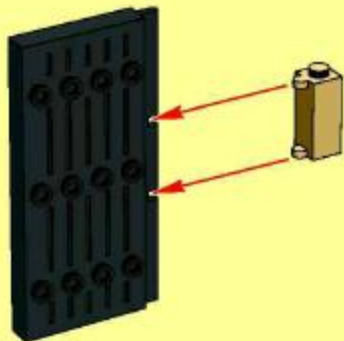
2



3



1



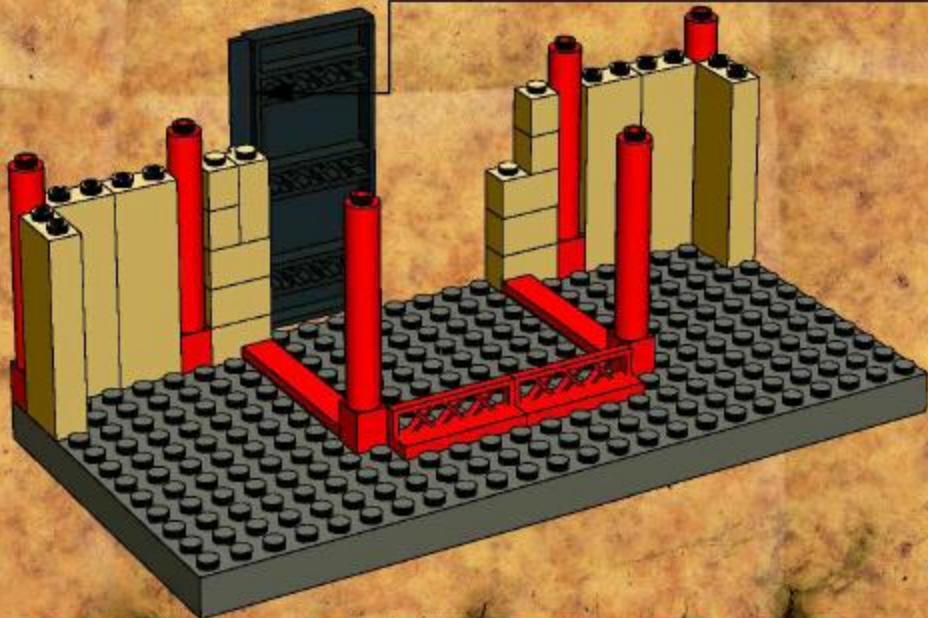
2



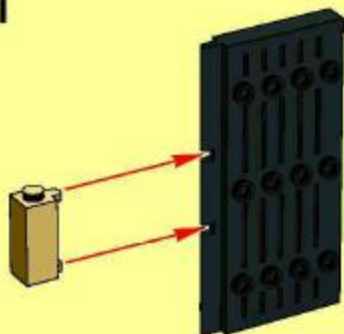
3



4



1



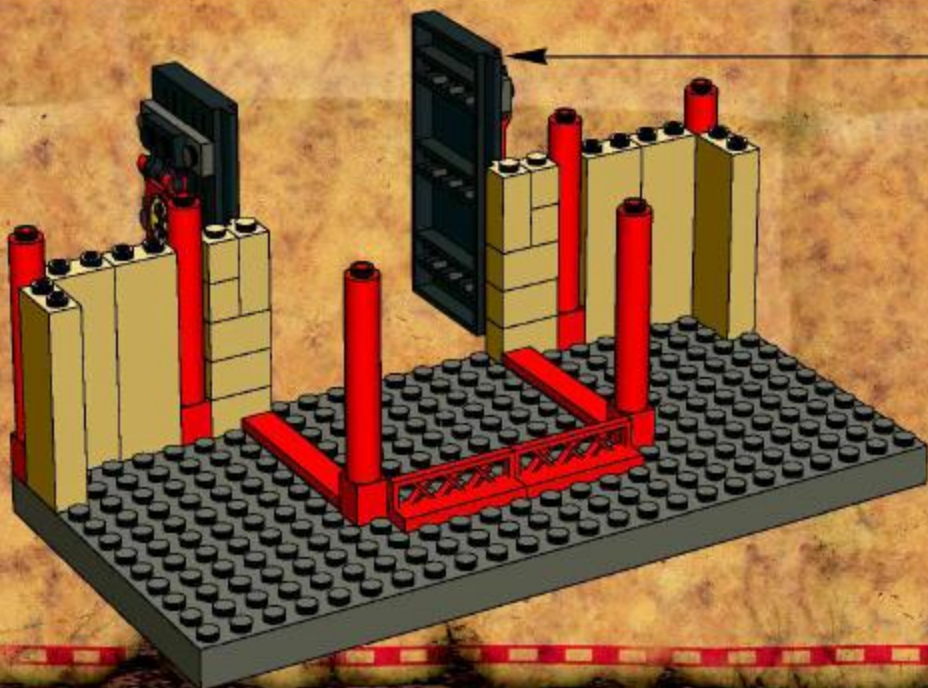
2



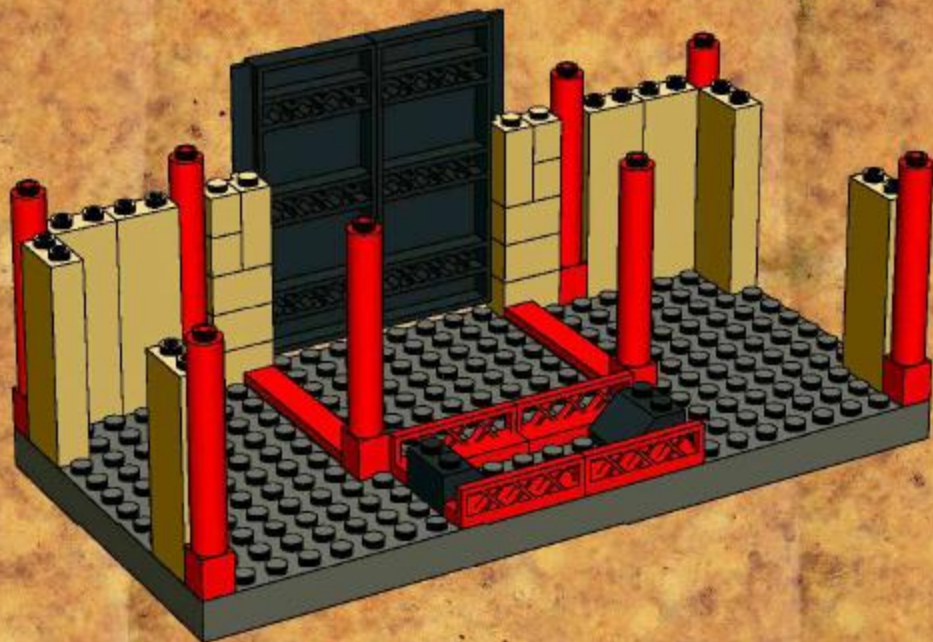
3



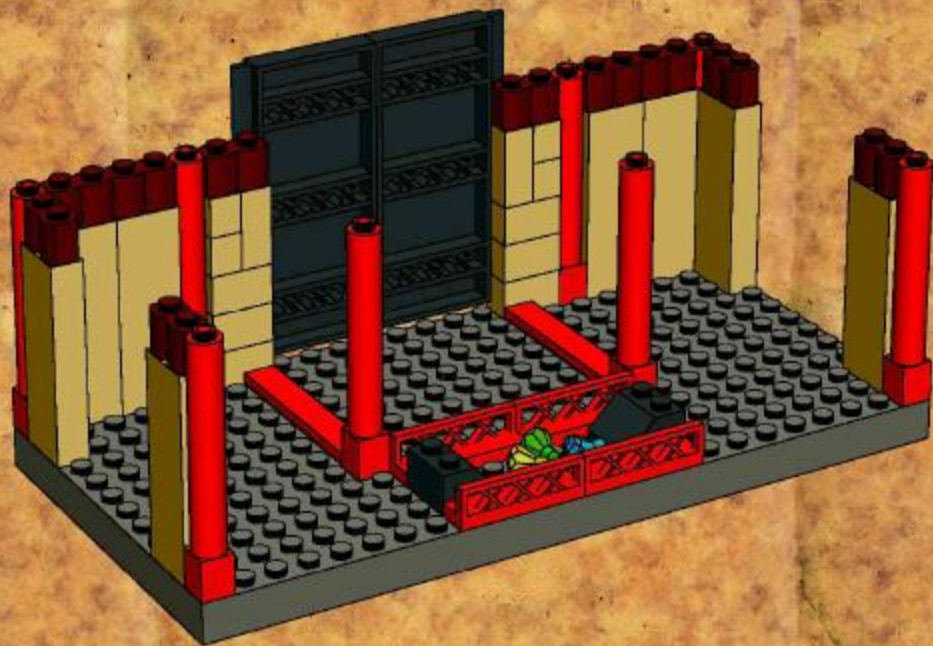
5



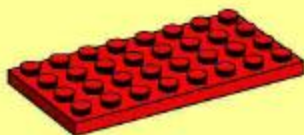
6



7



1



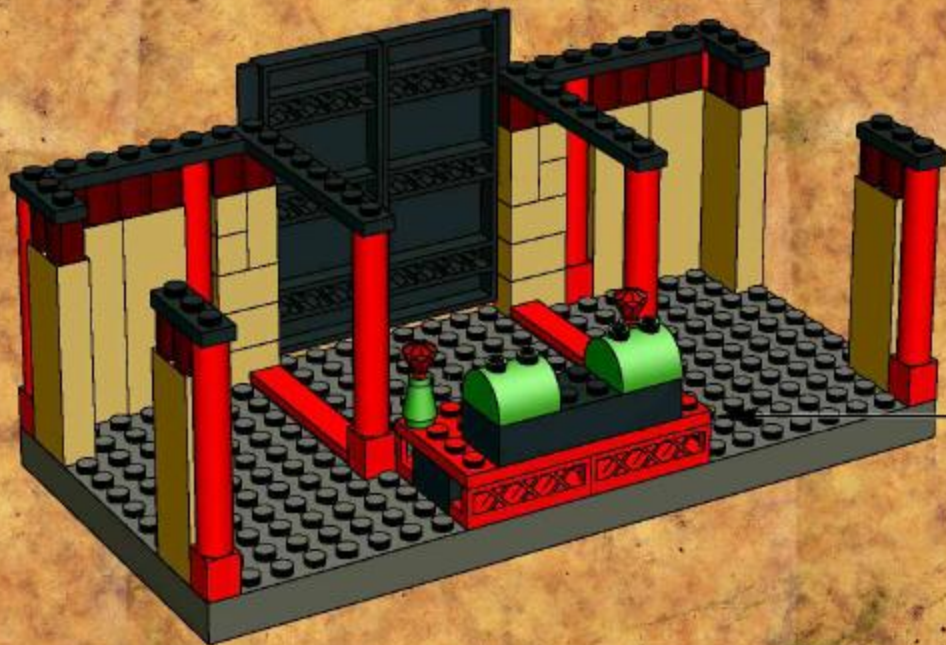
2



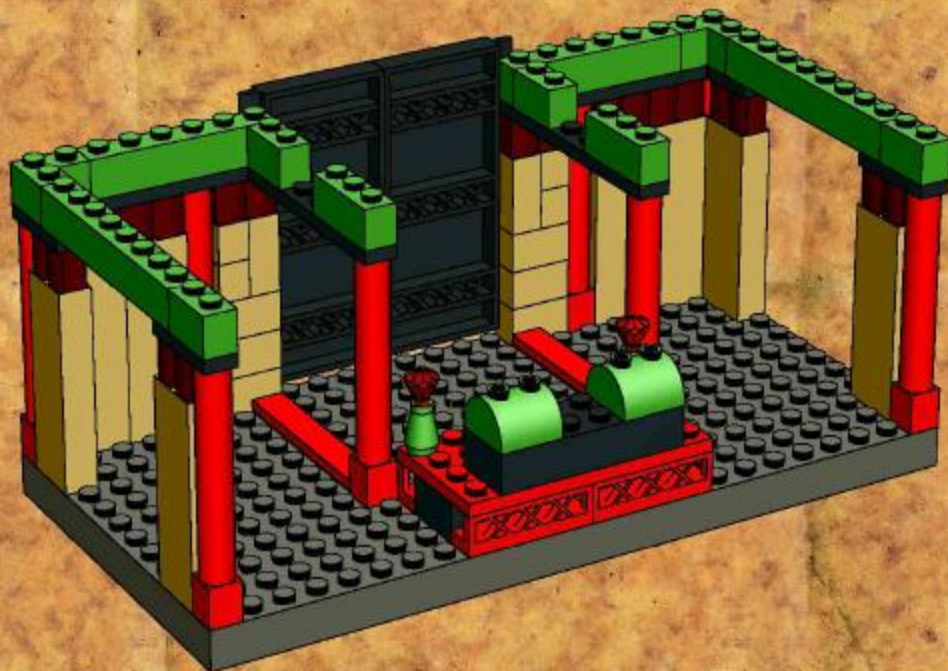
3



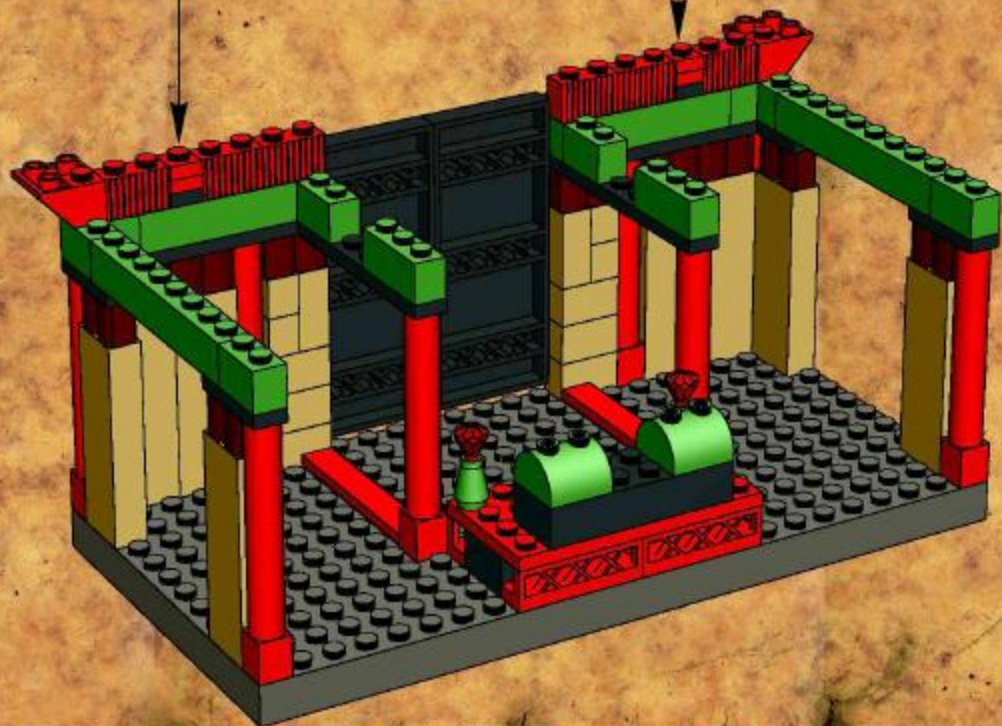
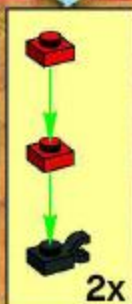
8



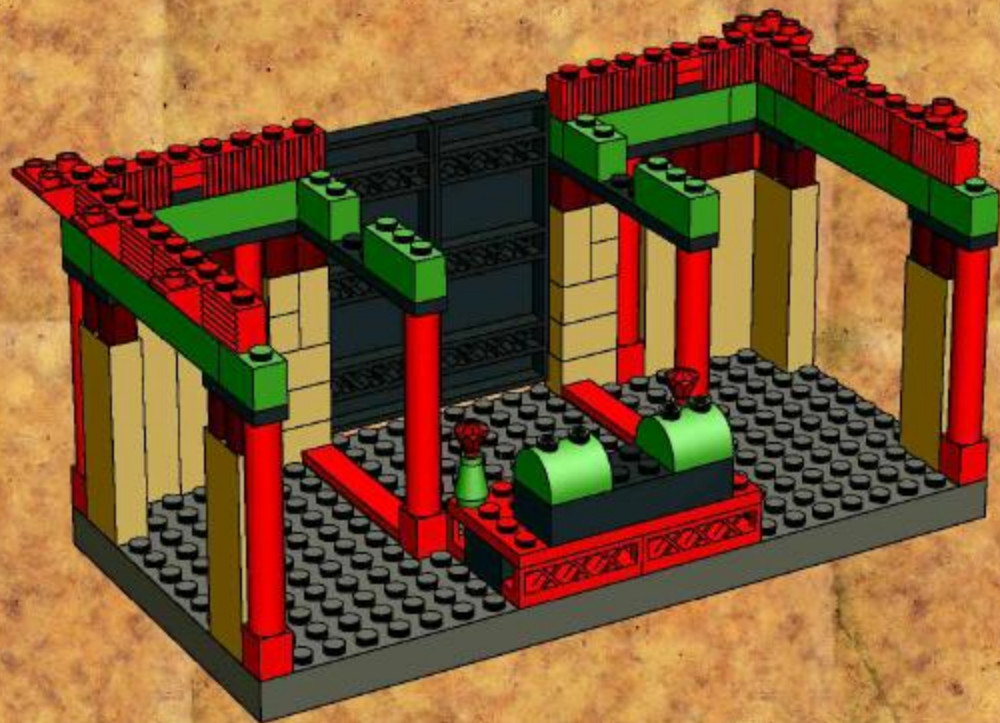
9



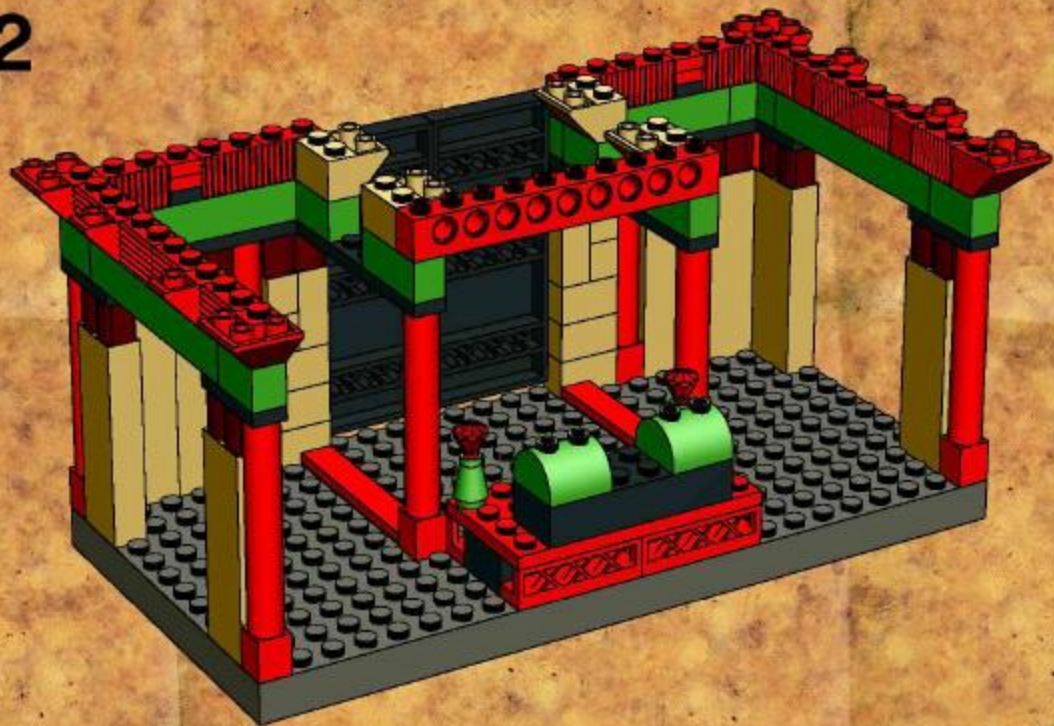
10



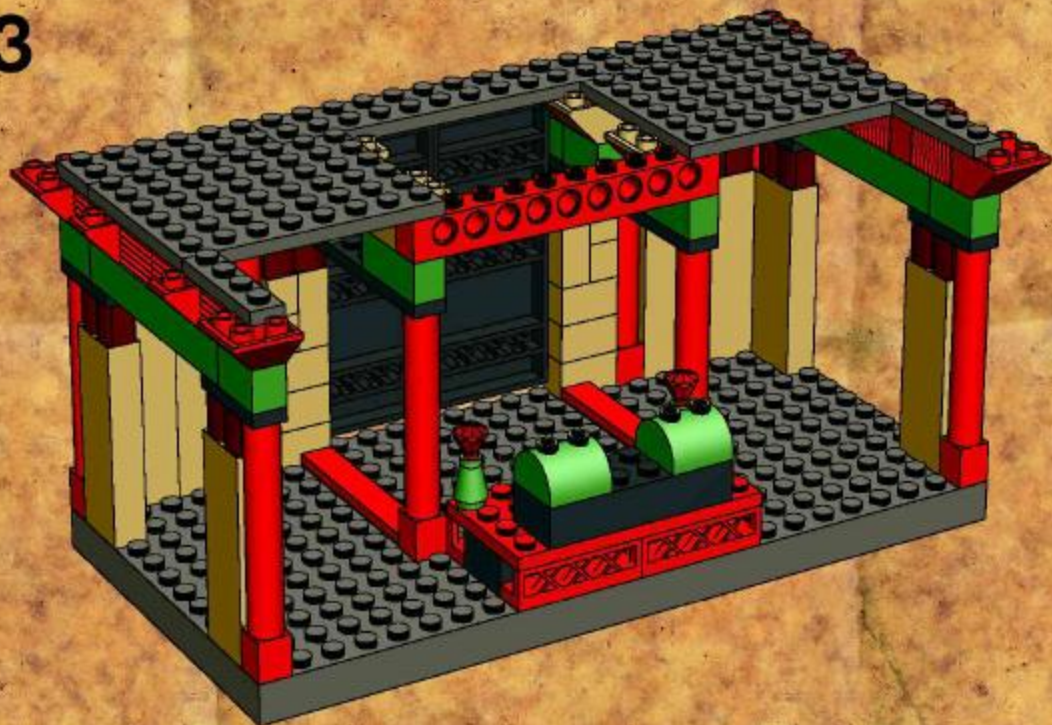
11



12



13



14



15



1



2



3



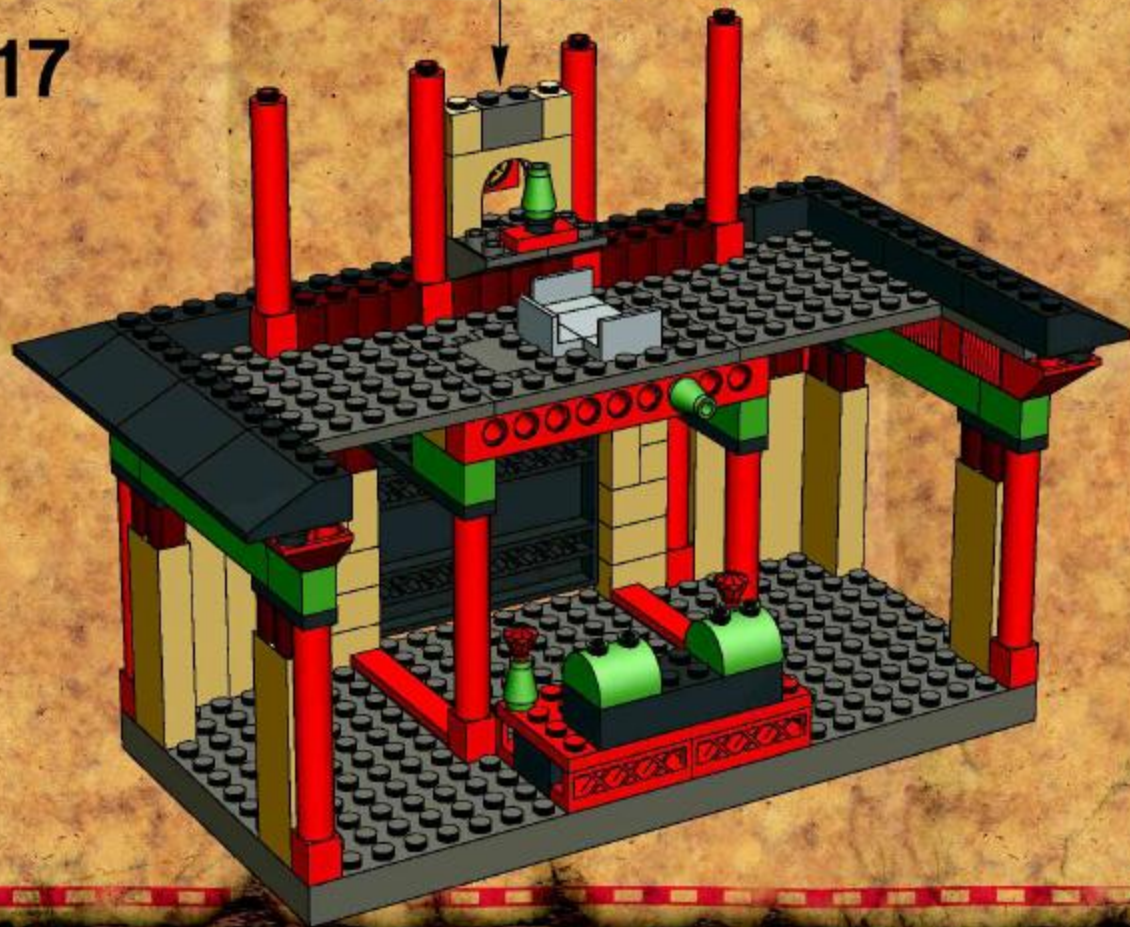
4



16



17



1



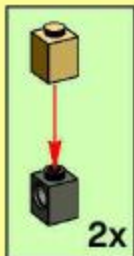
2



3

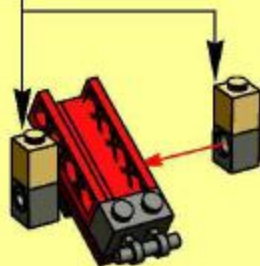


4



2x

5



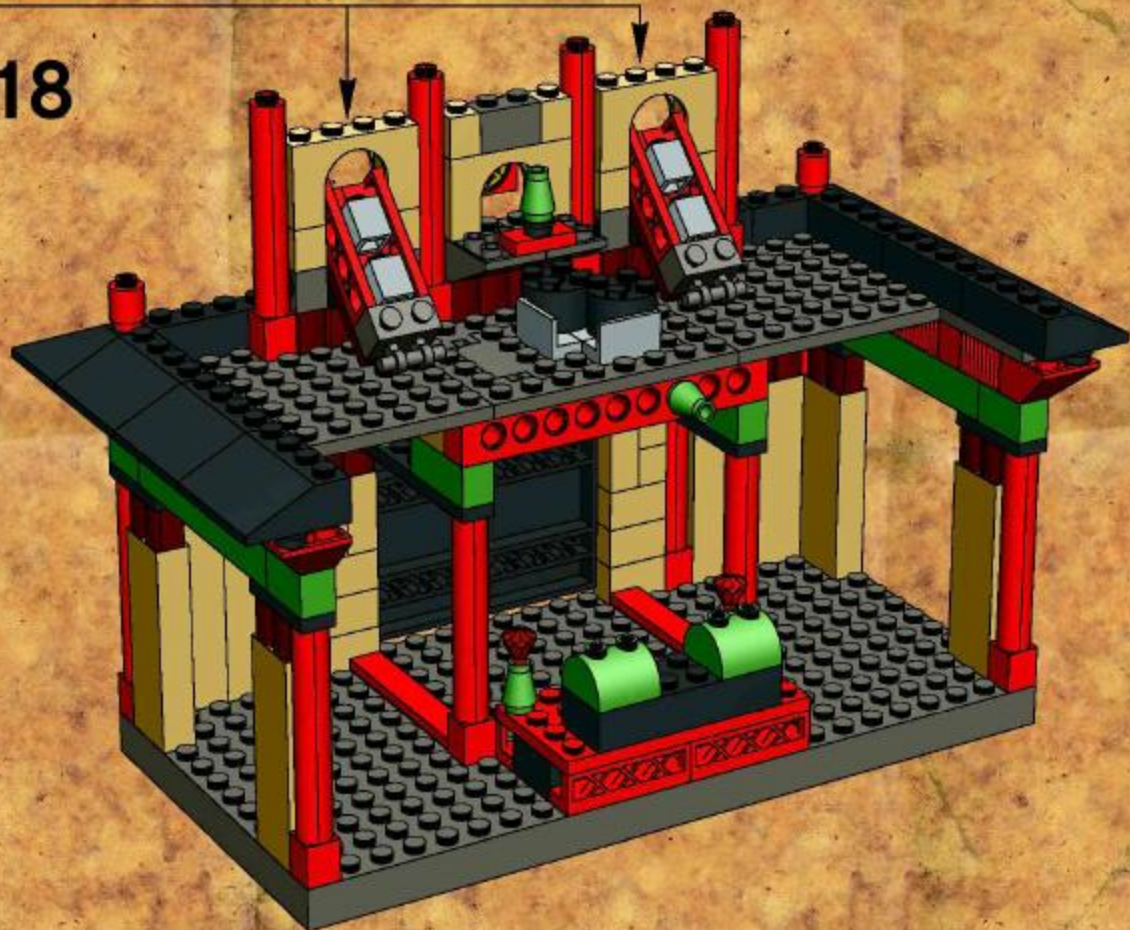
6



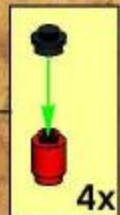
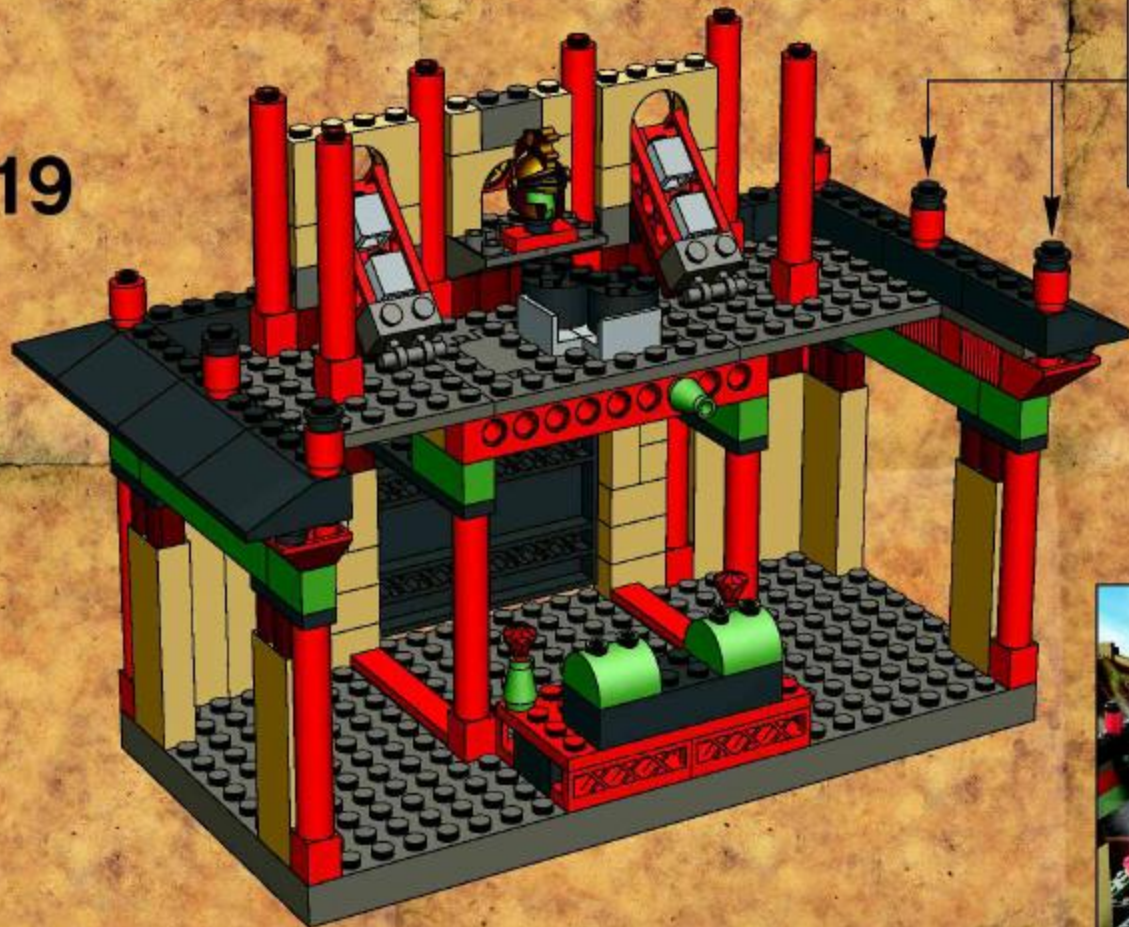
2x



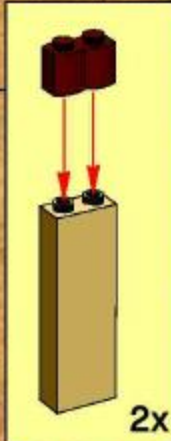
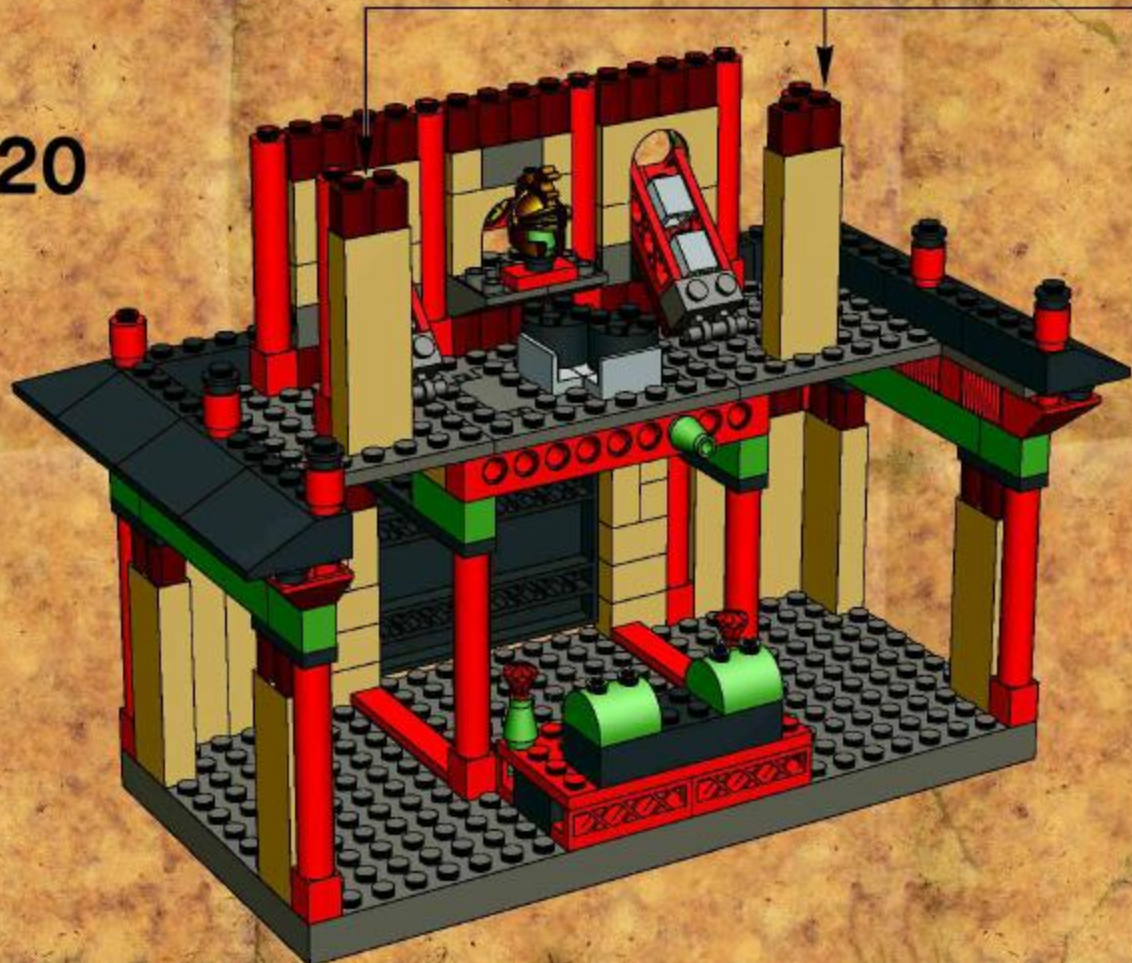
18



19



20



21



22



23



24



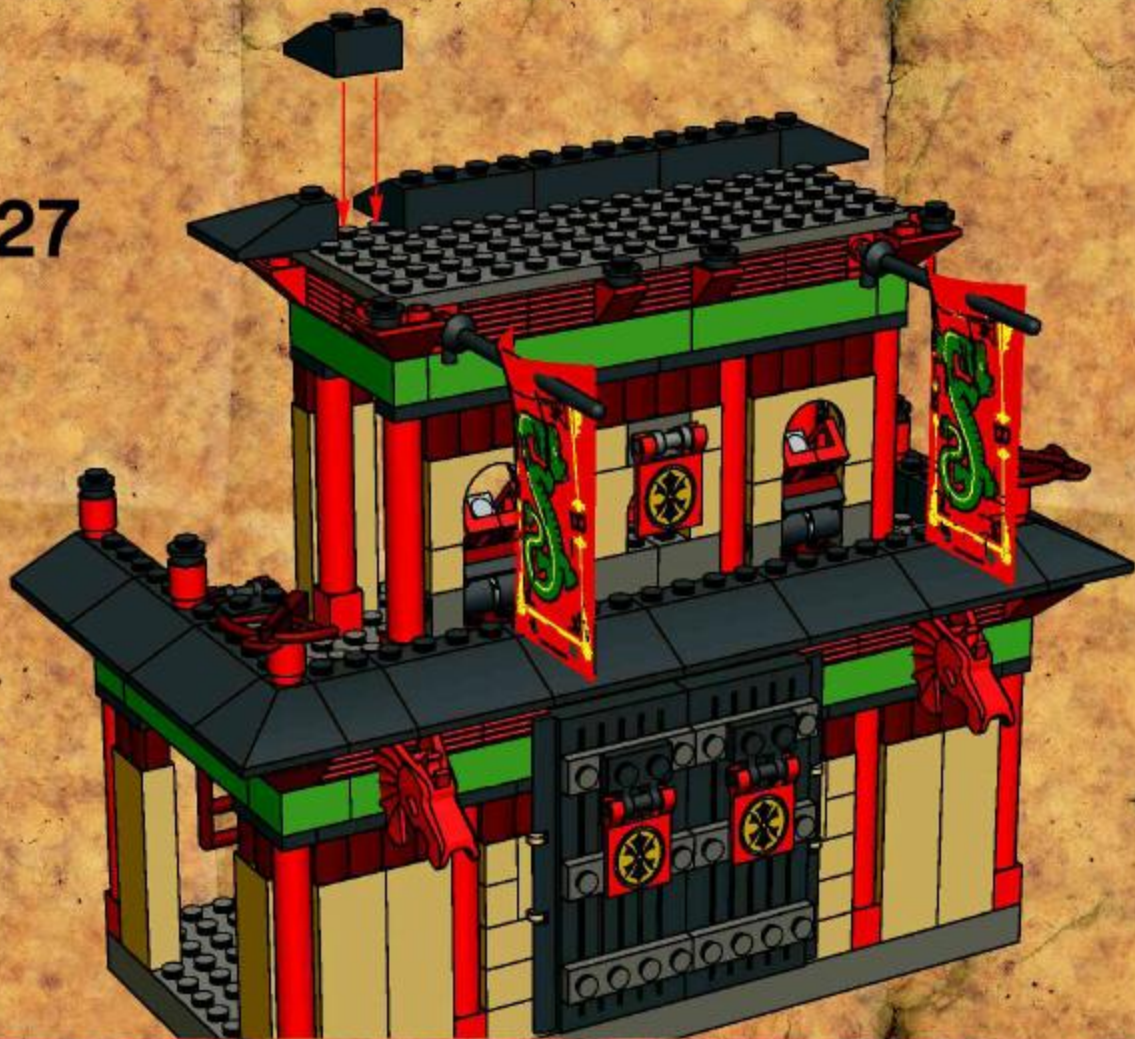
25



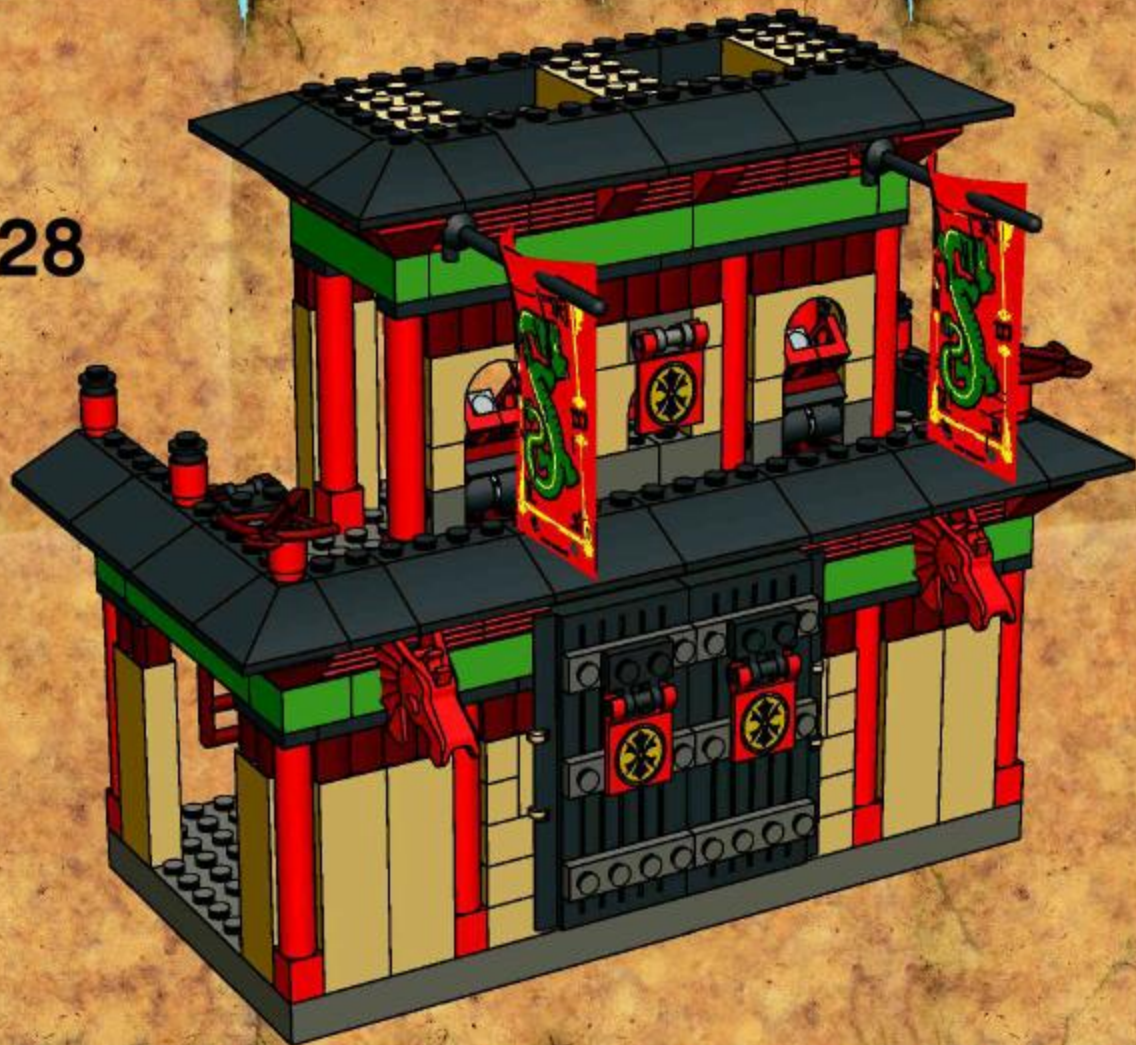
26



27



28





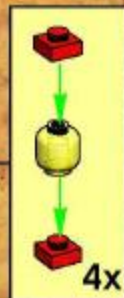
29



30



31



32

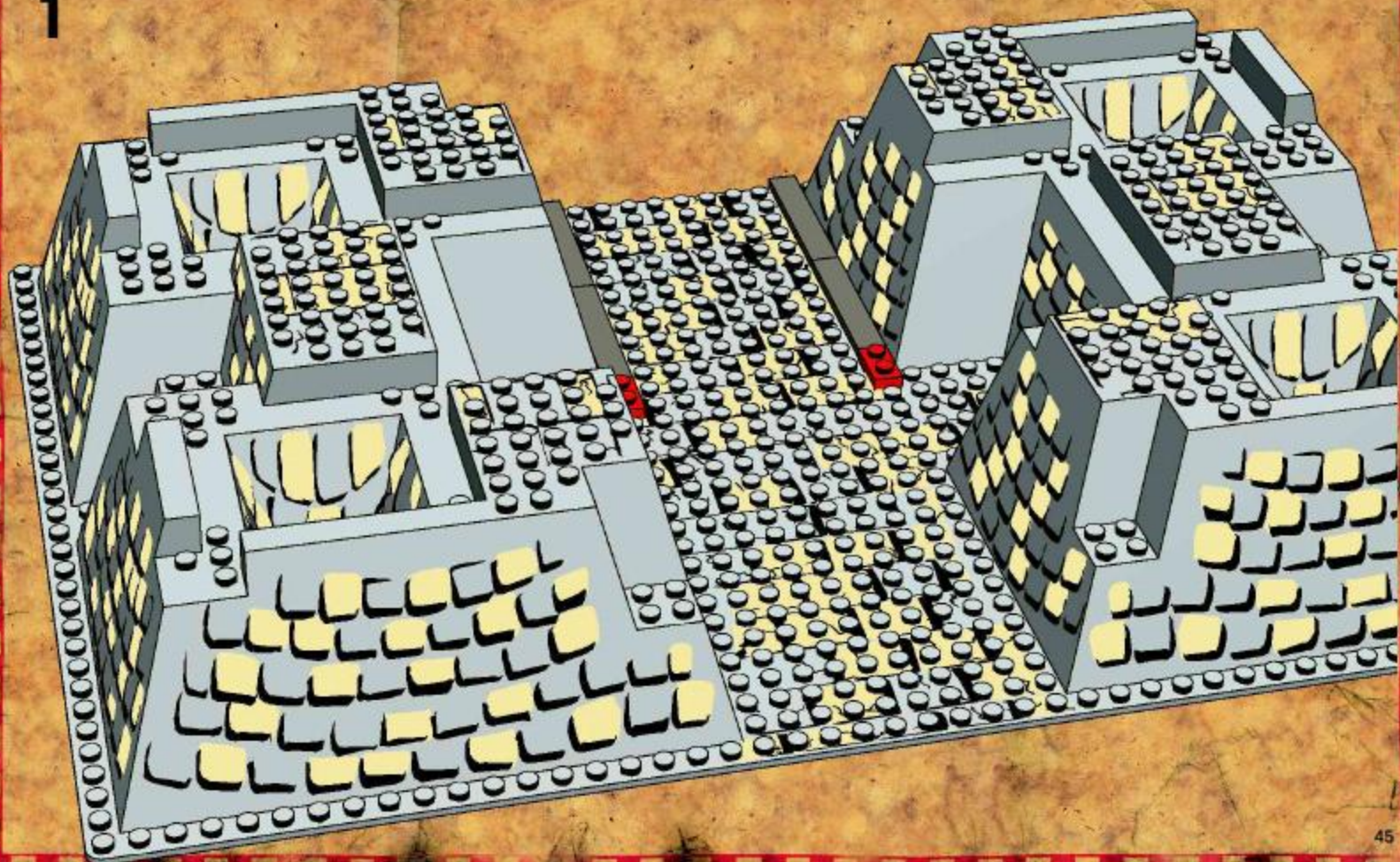


3

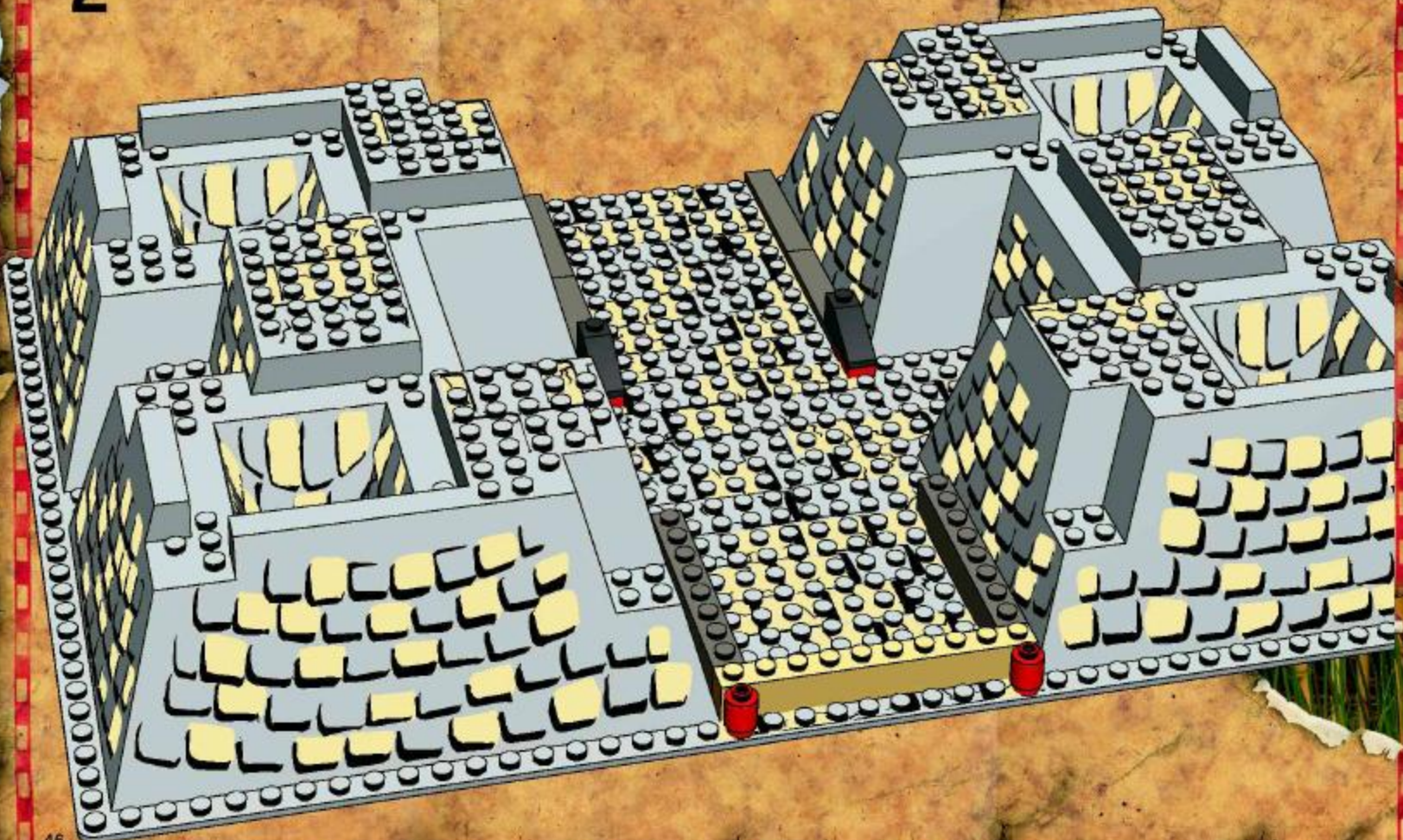
4



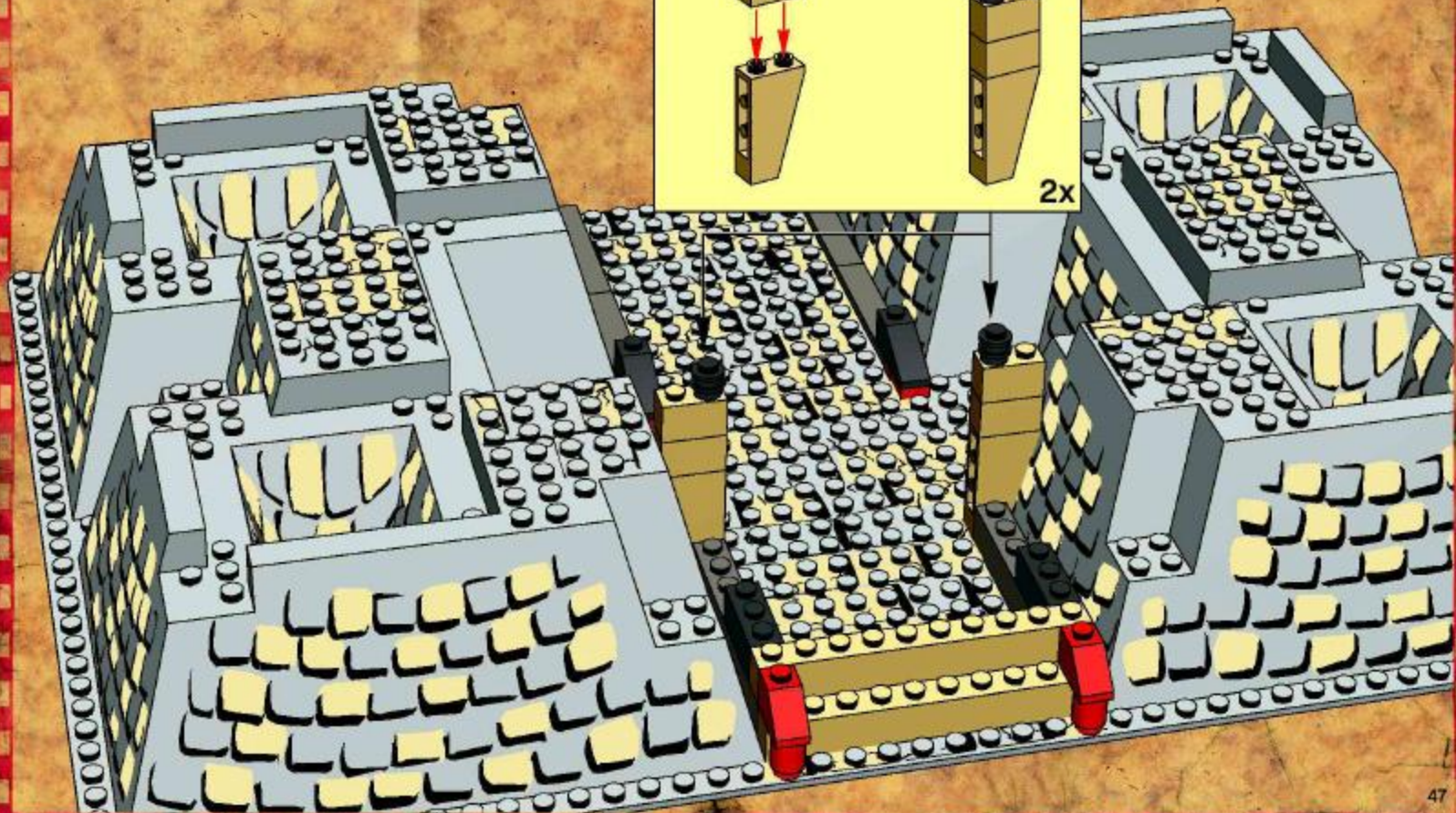
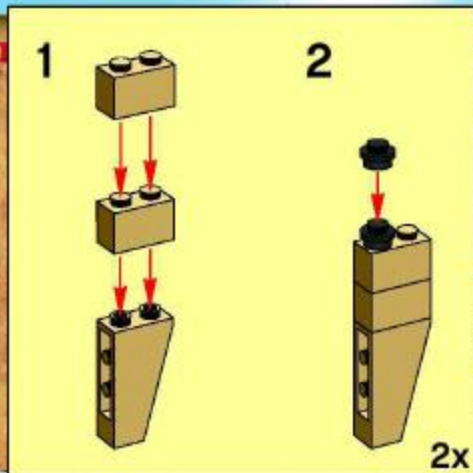
1



2



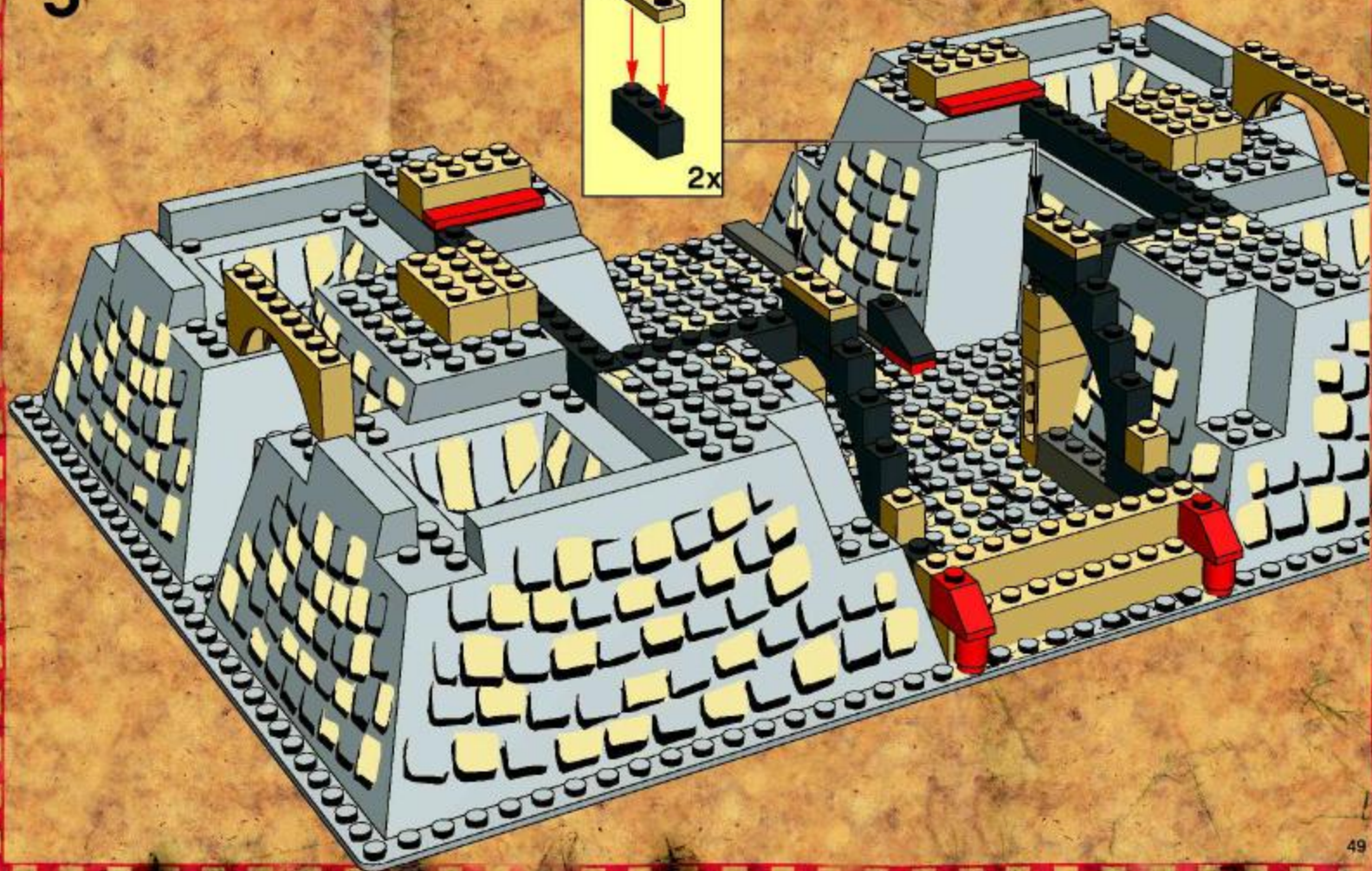
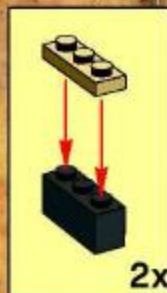
3



4



5



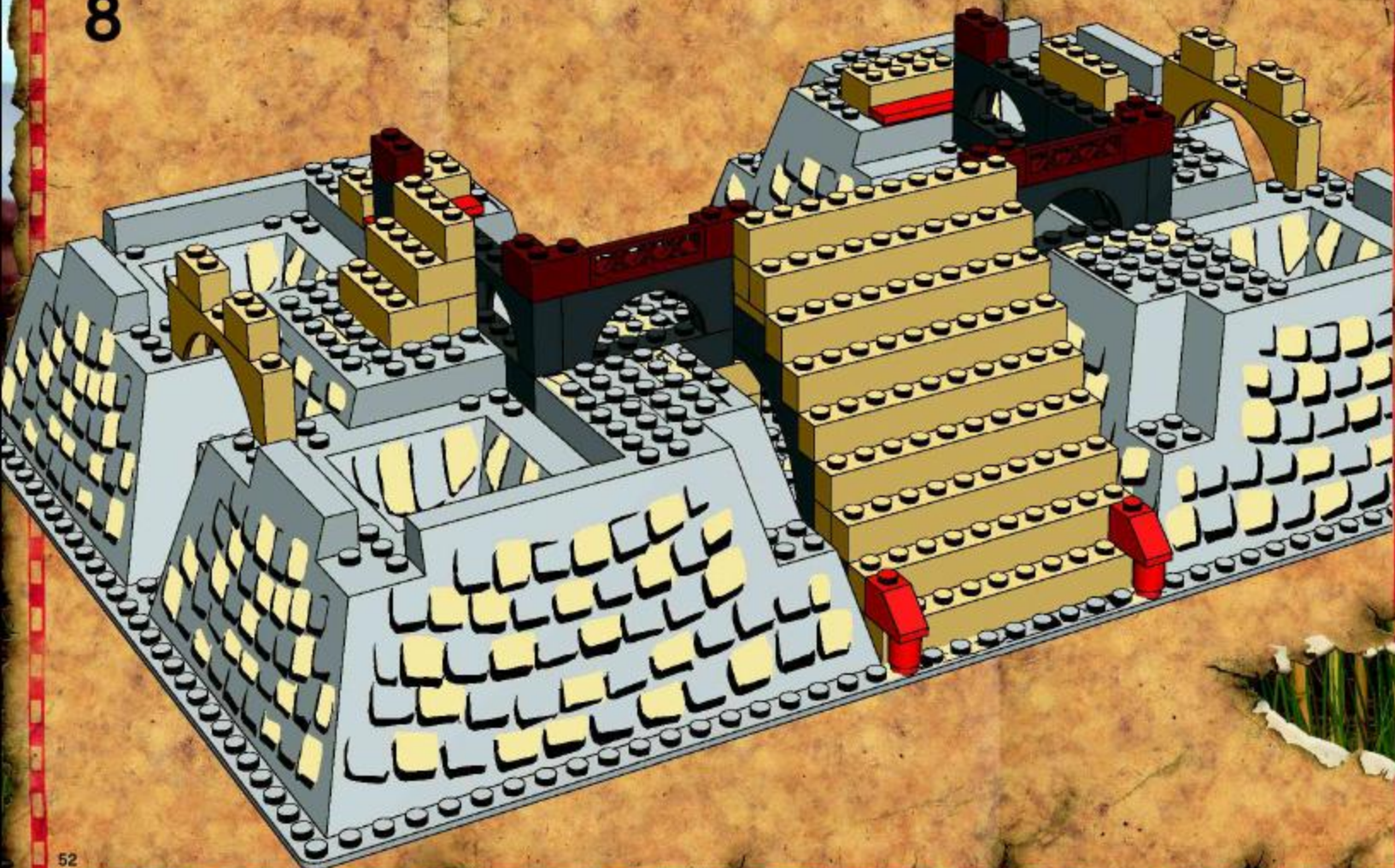
6



7



8



9



10

1



3



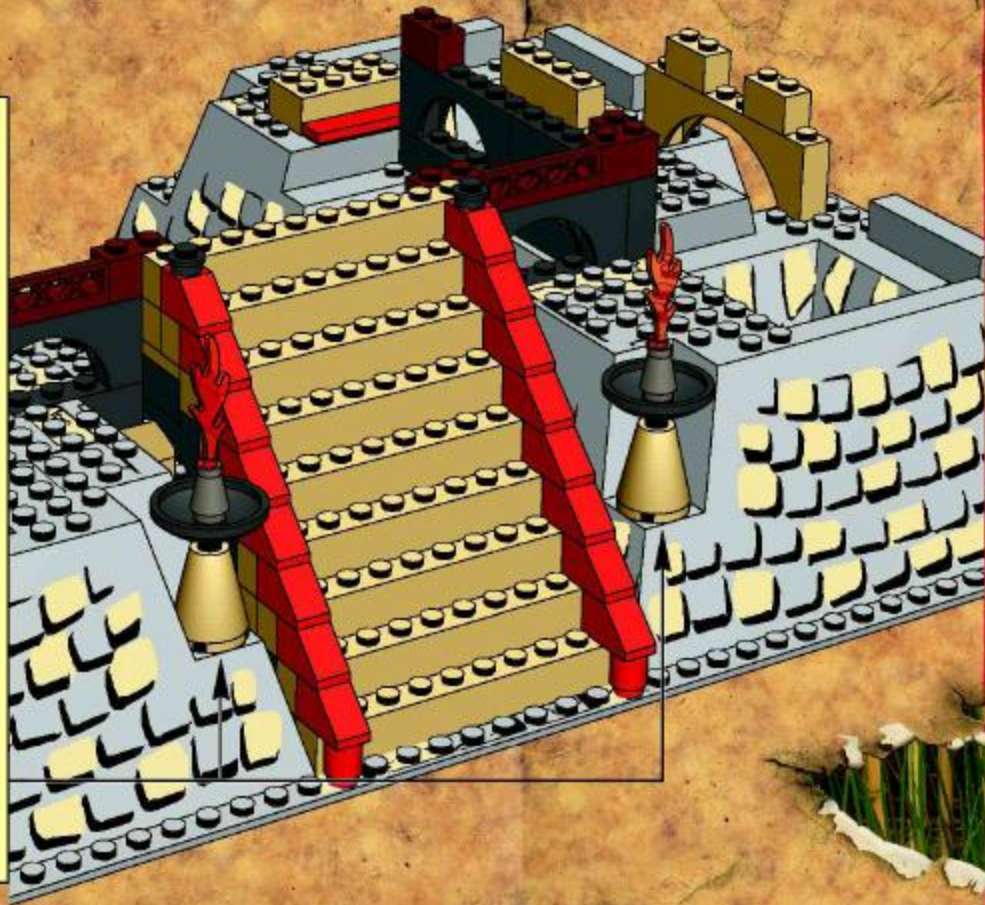
2



4



2x



1



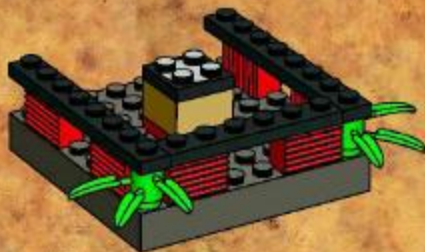
3

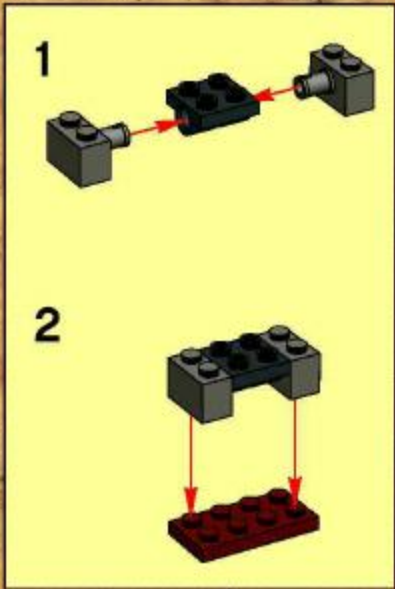


2

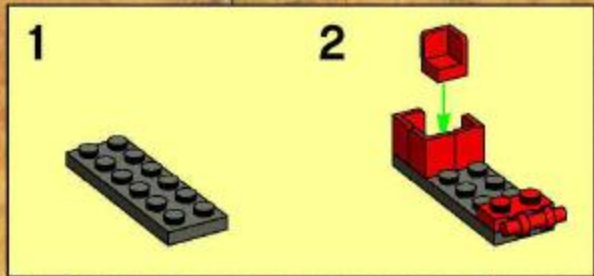
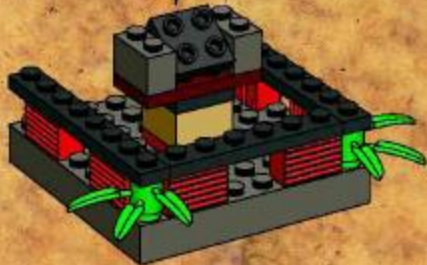


4

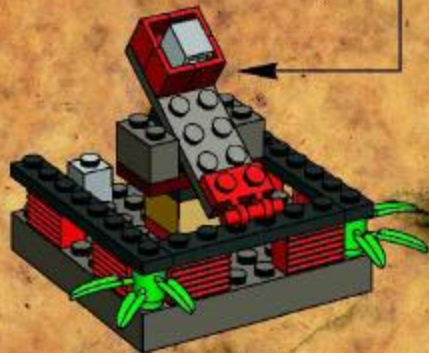




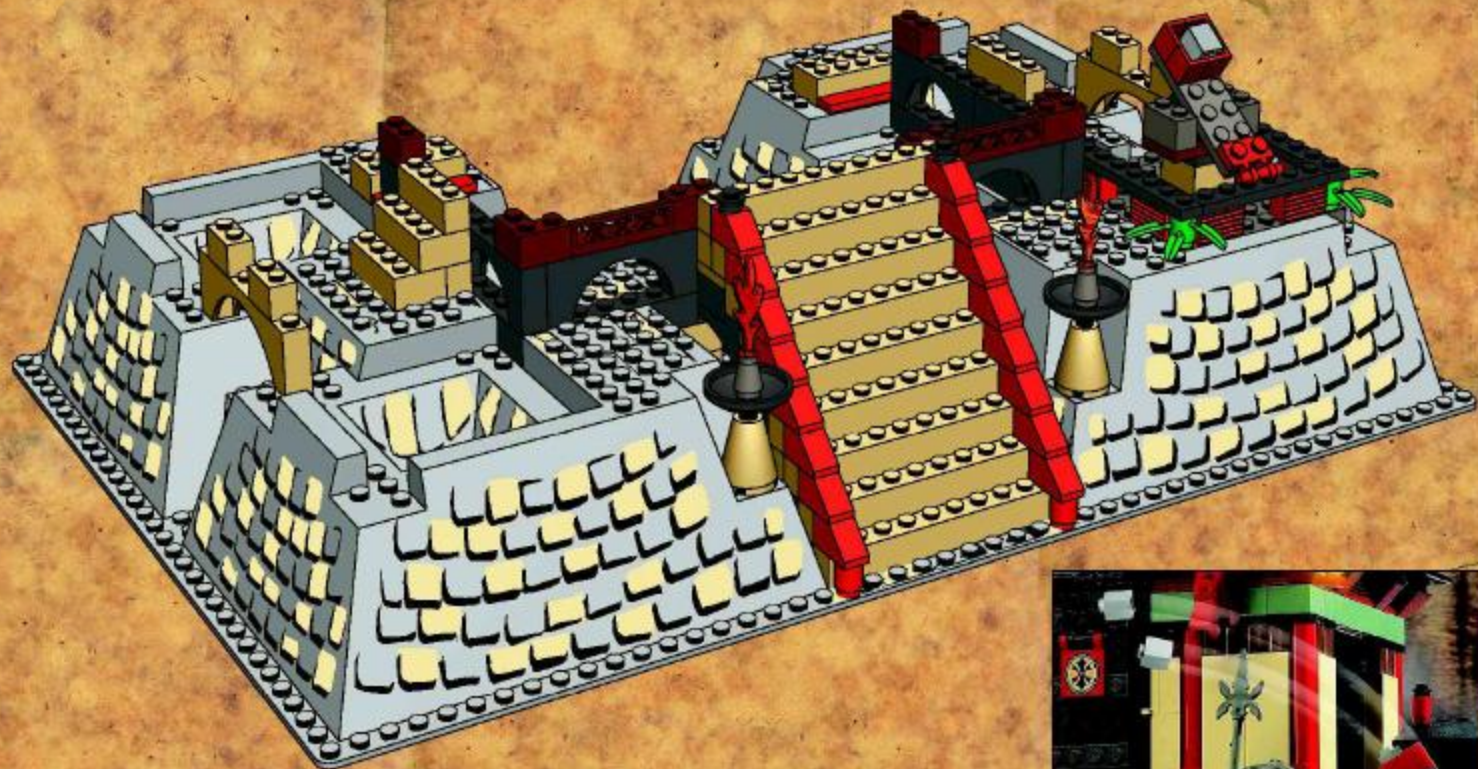
5



6



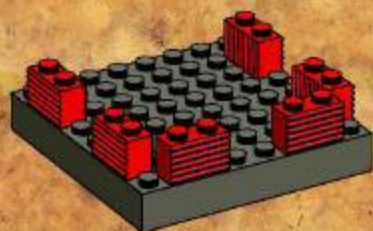
11



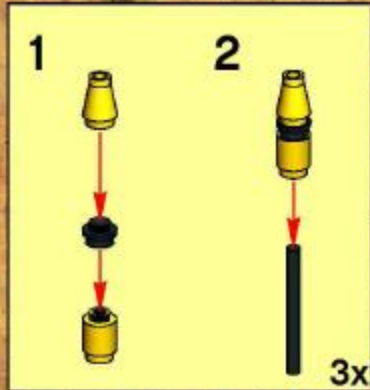
1



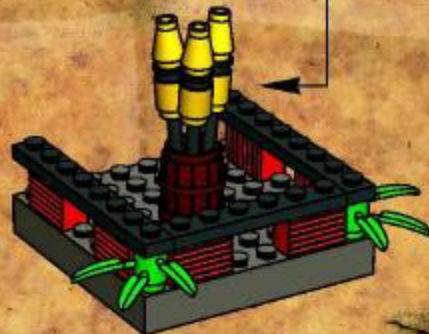
2



3



4



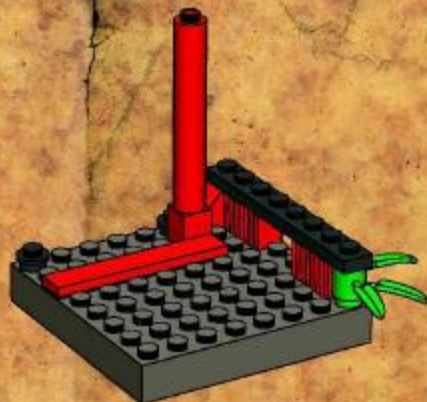
12



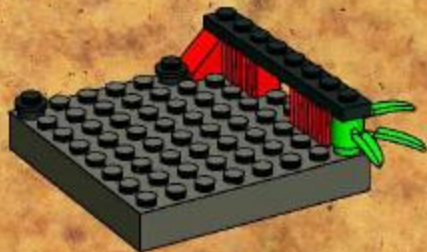
1



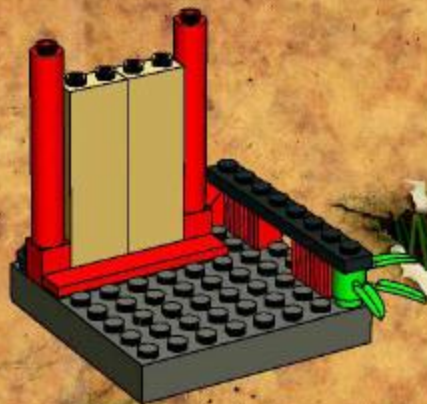
3

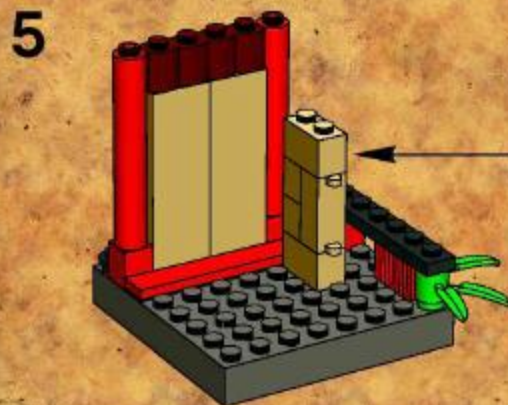
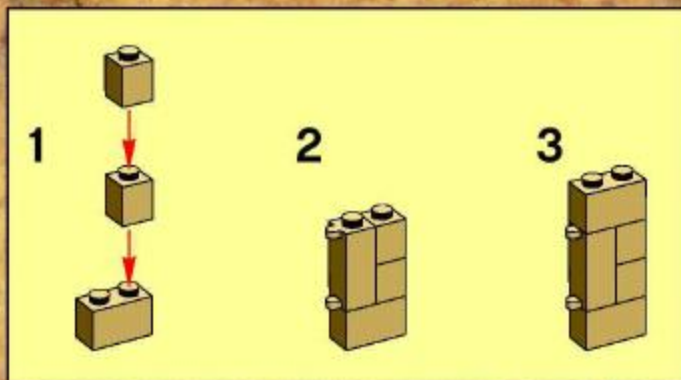


2



4





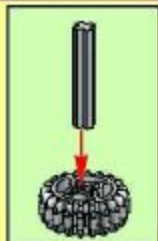
1



2



3



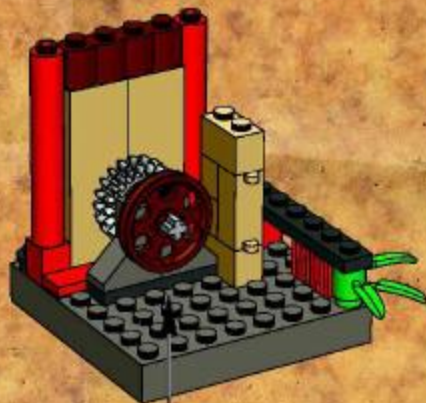
4



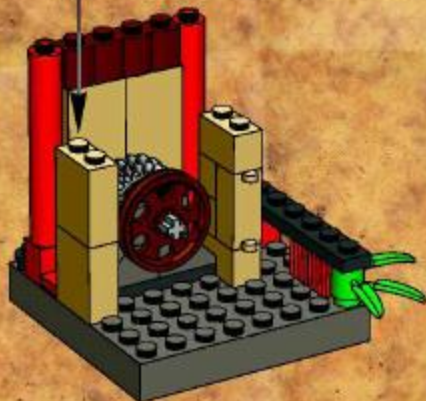
5



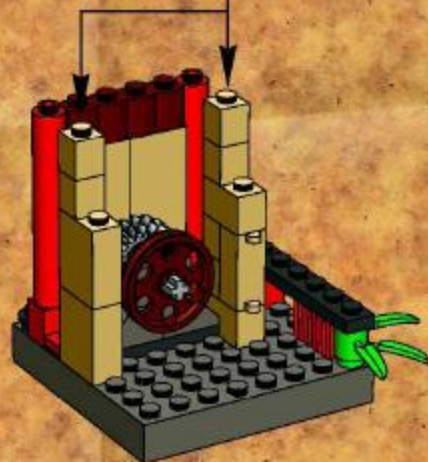
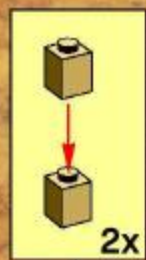
6



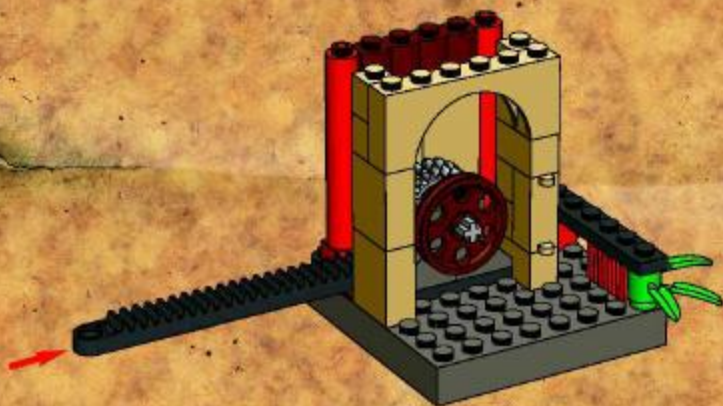
7



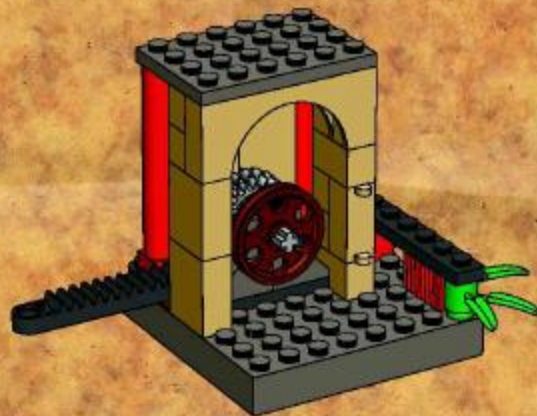
8



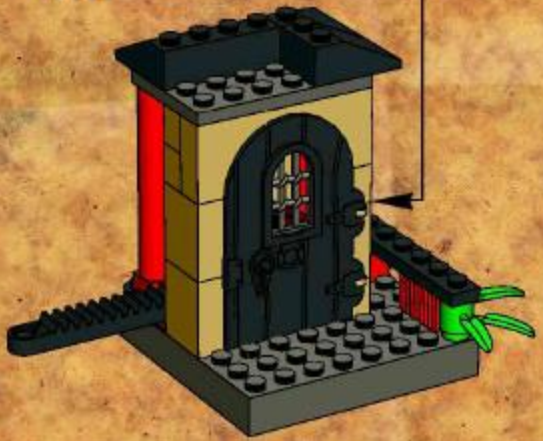
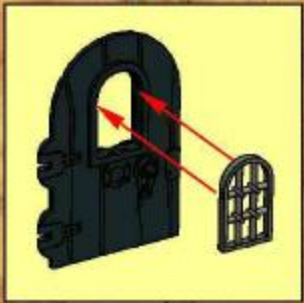
9



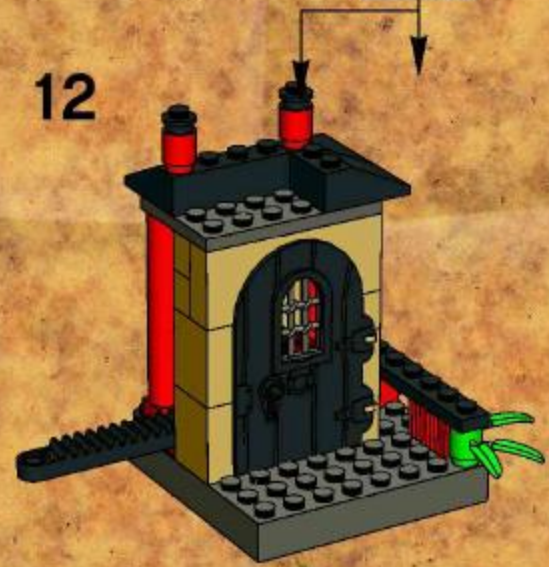
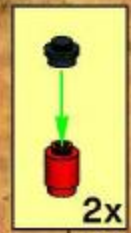
10



11



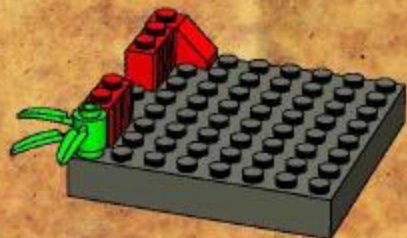
12



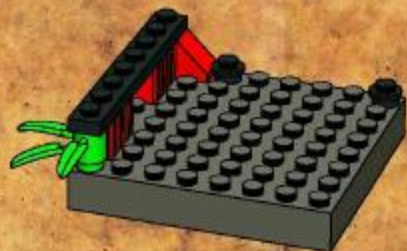
13



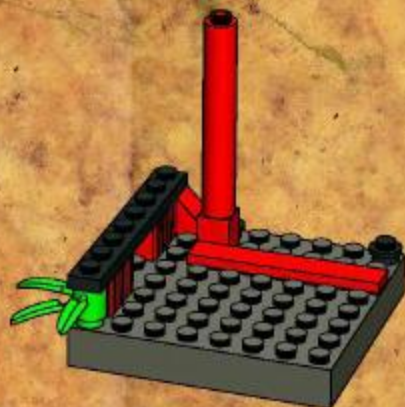
1



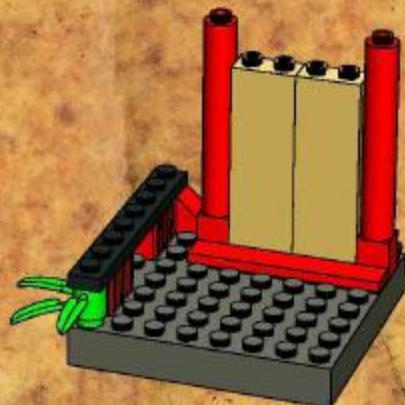
2

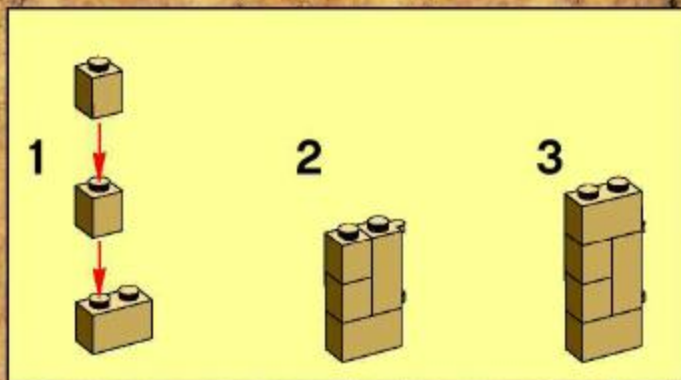


3

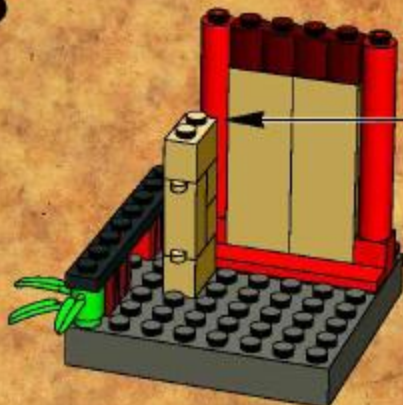


4





5



1



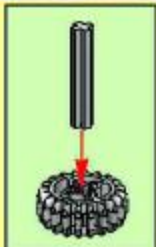
2



3



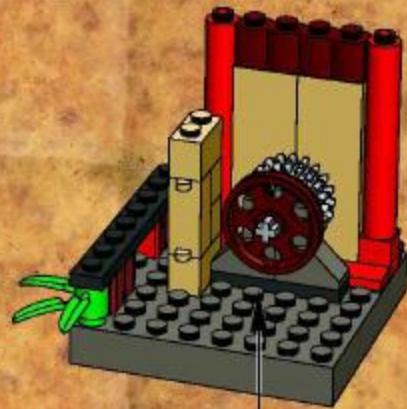
4



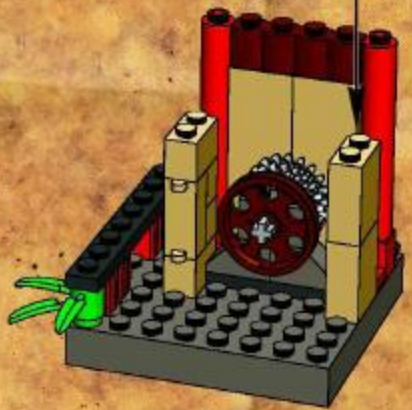
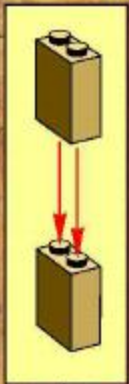
5



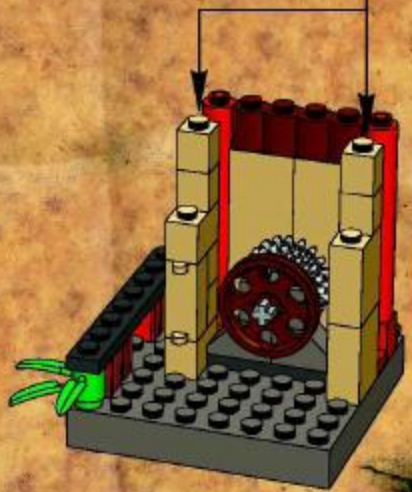
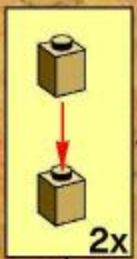
6



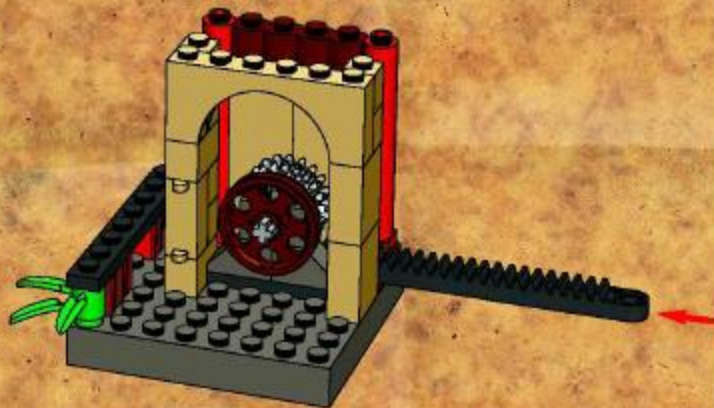
7



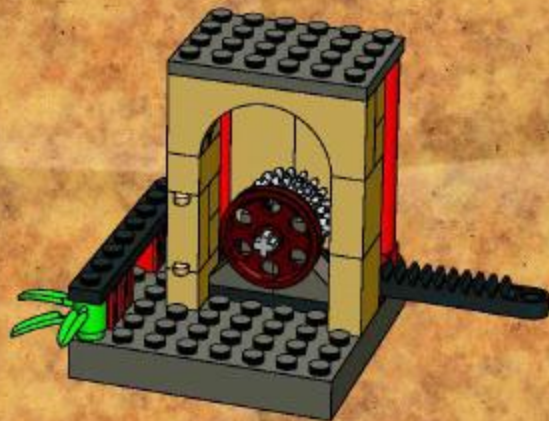
8



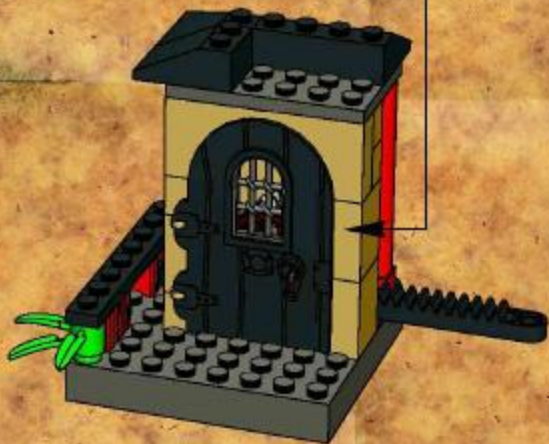
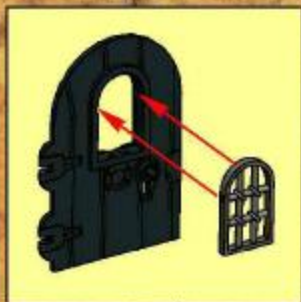
9



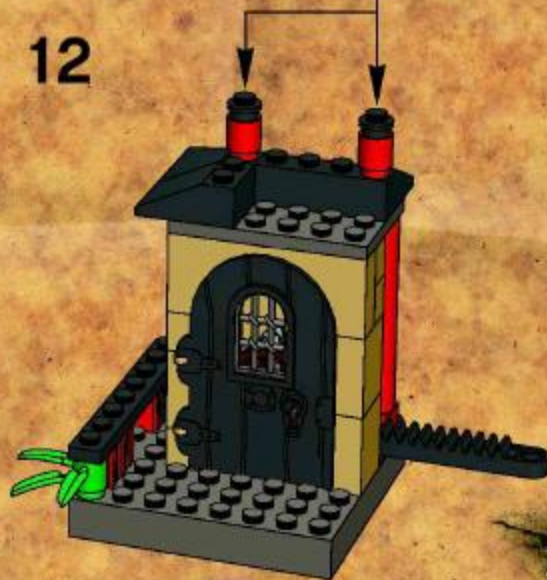
10



11



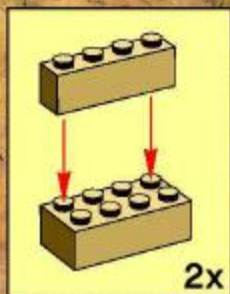
12



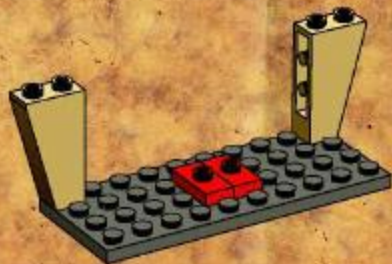
14



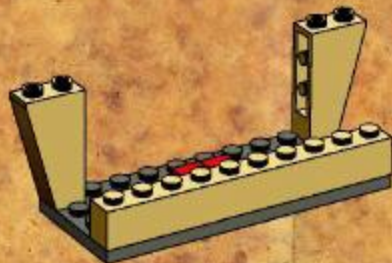
15



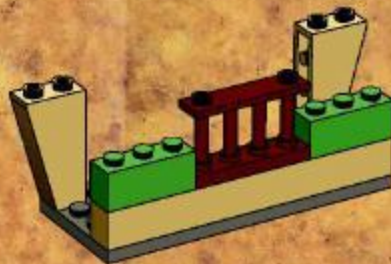
1



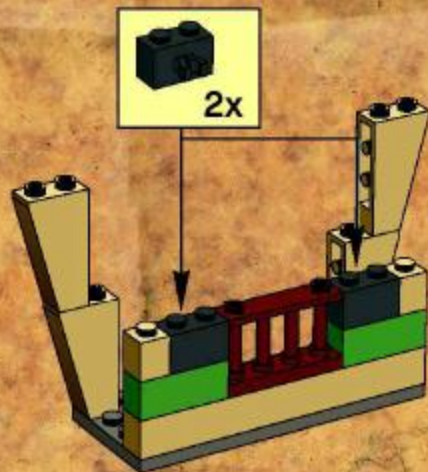
2

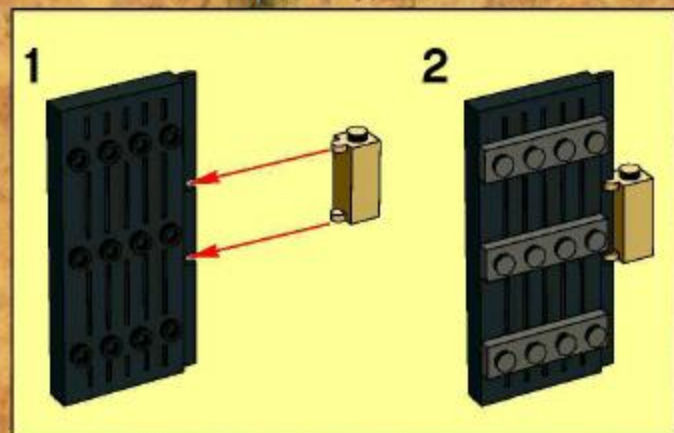
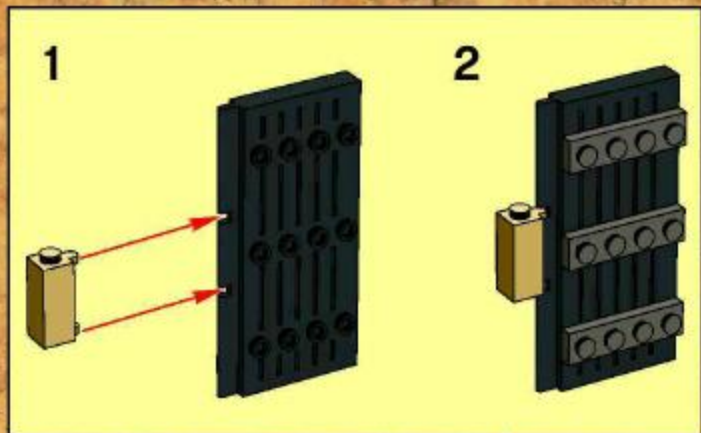


3

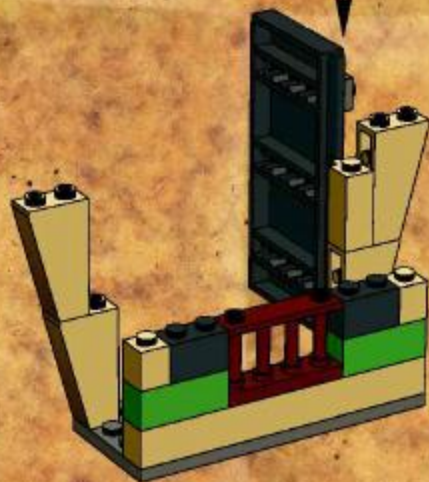


4

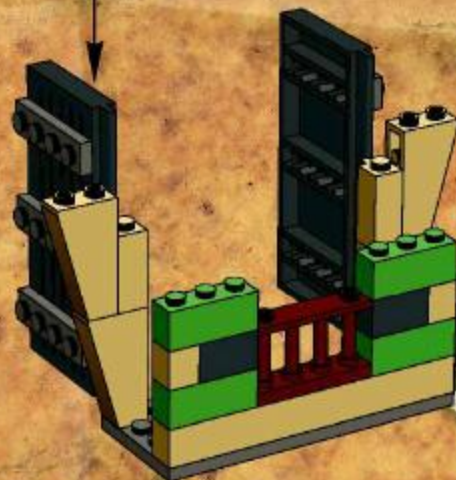




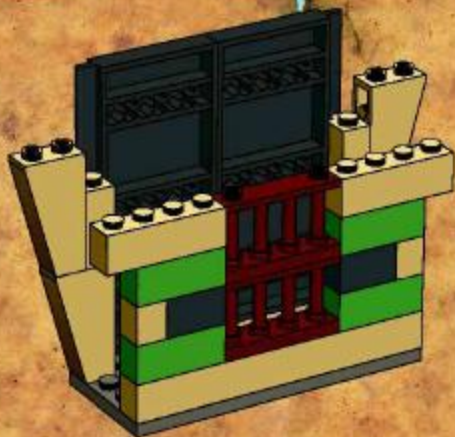
5



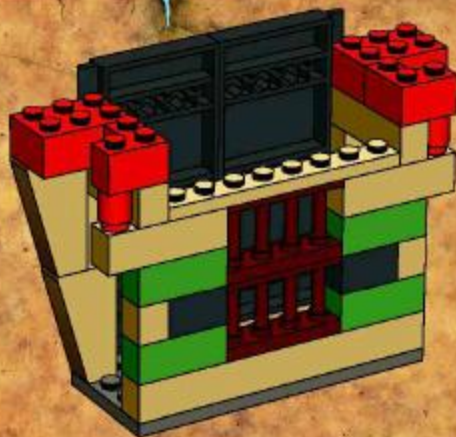
6



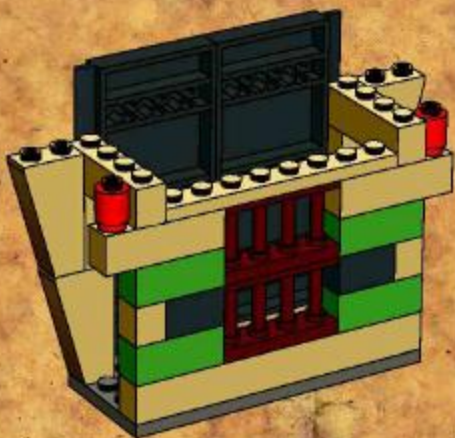
7



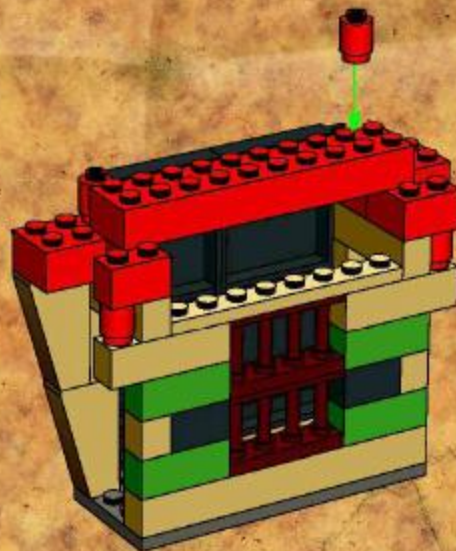
9



8



10



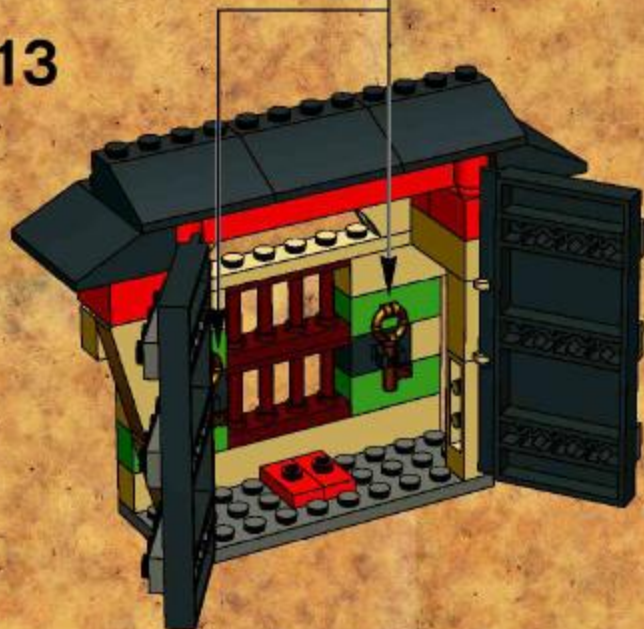
11



12



13



14



16







7410



7411



7415



7409



7414



7412

ORIENT EXPEDITION



GB Introduction

Welcome to Orient Expedition - China! The goal of your expedition is to search the Dragon Fortress for the Golden Dragon, a mystery that predates from ancient times. But first, there are challenges to overcome and clues to find. Do you have what it takes?
Orient Expedition - China is a game for 1-4 players.

DE Einleitung

Willkommen bei den Orient Expedition - China! Ziel dieser Expedition ist es, die Drachen-Festung für den Goldenen Drachen, einem mysteriösen Schatz, aus alten Zeiten, zu finden. Aber zuerst müsst ihr schwierige Aufgaben lösen und/oder Bergene Hinweise finden. Fragt du dich, diesen schwierigen Aufgabe gewachsen?
Orient Expedition - China ist ein Spiel für 1-4 Spieler.

FR Introduction

Bienvenue dans Orient Expedition - Chine ! La bute de ton expédition est de trouver la Forteresse du dragon dans laquelle se trouve caché le Dragon d'Or, un trésor d'une mystérieuse antiquité. Mais avant d'y aller, tu vas devoir surmonter une série de défis et résoudre plusieurs énigmes. Tu penses que tu y arriveras ?
Orient Expedition - Chine est un jeu pour 1-4 joueurs.

IT Introduzione

Benvenuto all'Oriente Expedition - China! Lo scopo di la spedizione è di cercare nella Fortezza del Drago, il Dragone d'Oro: un tesoro antico e misterioso. Ma bisogna prima superare sfide e trovare indizi. Sei abbastanza in grado per? Parli? Orient Expedition - China è un gioco per 1-4 giocatori.

NL Inleiding

Welkom bij Orient Expedition - China! Het doel van de expeditie is in het Drakenkasteel op zoek naar de Gouden Draak. De goot een heel oude mysterieuze schat! Maar eerst moet je first wat moeilijke uitdagingen en sporen vinden. Ben je goed genoeg?
Orient Expedition - China is een spel voor 1-4 spelers.

ES Introducción

Bienvenido a Orient Expedition - China! El objetivo de la expedición es localizar el Dragón Dorado, un misterioso tesoro que estuvo escondido en el Fuerte del Dragón. Pero primero tendrás que enfrentarte a varios retos y buscar pistas. ¿Estás listo?
Orient Expedition - China es un juego para 1-4 jugadores.

DK Indledning

Velkommen til Orient Expedition - Kina! Målet med din ekspedition er at finde det gamle Dragefort og finde den Gyldne Drage som måske er et guldskat. Men først skal du klare en masse udfordringer og finde en række spor. Kan du klare det?
Orient Expedition - Kina er et spil for 1-4 personer.

FI Johdanto

Tervetuloja peikkomaailman Orient Expedition - China-kohti! Tarkoituksena on löytää vanha dragonin linnoitus ja löytää mahdollisesti siellä piilevä kultainen lohikäärme. Ennen sinun on kuitenkin selvitettävä muutama asia, ennen kuin voit lähteä lähtökäynnille. Oletko valmis?
Orient Expedition - China on tarkoitettu 1-4 pelaajalle.

SE Inledning

Välkommen till Orient Expedition - Kina! Expeditionens mål är att genomföra Drakborgen för att hitta den Gyldne Draken, en mystisk skatt från gamla tider. Men först måste det vara inget som klarar av utmaningarna och hitta. Kan du slutföra och hitta som? Fråga?
Orient Expedition - Kina är ett spel för 1-4 spelare.

PT Introdução

Bem-vinda à Orient Expedition - China! O objetivo da tua expedição é procurar a Fortaleza do Dragão para encontrar o Dragão Dourado, um tesouro misterioso de tempos antigos. Mas primeiro existem desafios, que tens que superar e pistas que deves encontrar. És capaz?
Orient Expedition - China é um jogo para 1 a 4 jogadores.

GR Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε στο Orient Expedition - China! Ο στόχος της αποστολής σας είναι να βρείτε το Φρούριο του Δράκου για να βρείτε το Χρυσό Δράκο, ένα μυστηριώδες θησαυρό των αρχαίων χρόνων. Αλλά πρώτα πρέπει να αντιμετωπίσετε διάφορα βάρη και να βρείτε τις ενδείξεις. Είστε έτοιμοι; Το Orient Expedition - China είναι ένα παιχνίδι για 1-4 άτομα.

JP はじめに

世界の冒険シリーズ仲間へようこそ！この冒険シリーズの目的は、ドラゴン要塞を探検して黄金のドラゴンを発見し、その黄金のドラゴンを発見し出すことです。冒険に入るには、いろいろなチャレンジをクリアして準備が整った状態になるまで、準備ができていないと行けません。
世界の冒険シリーズ仲間、は！人が4人で遊ぶゲームです。

CN 简介

欢迎来到东方探险 - 中国！探险的目标是寻找龙的城堡，寻找可能藏在里面的黄金巨龙。但在出发前，你必须先完成一系列挑战并找到一些线索。你能做到吗？
东方探险 - 中国是适合1-4人游玩的游戏。

KR 소개

오리엔트 탐험 - 중국에 오신 것을 환영합니다. 이 탐험의 목표는 신비한 고대 유물을 찾아 숨겨진 드래곤 요새를 찾는 것입니다. 그러나 우선 난제와 미해결된 단서를 찾아야 합니다. 실력을 확인할 준비가 되었습니까?

오리엔트 탐험

- 중국을 1-4인용으로 개발했습니다.

RU Введение

Добро пожаловать в Восточную экспедицию - Китай! Цель твоей экспедиции - найти крепость Дракона и таинственный сокровище жёлтого дракона - Золотого Дракона. Но сначала тебе придётся преодолеть трудности и отыскать подсказки. Ты готов? Parli? Восточная экспедиция - Китай это приключенческая игра 1-4 игроков.

PL Wprowadzenie

Witamy na Orientacji Wyprawy do Chin! Celem Twojej wyprawy jest przebadanie Fortecy Smoka w poszukiwaniu Żółtego Smoka, tajemniczego skarbu z czasów starożytnych. Ale najpierw czeka cię wiele przeszkód do pokonania i wskazówek do odnalezienia. Czy zdołasz spełnić swoje wyzwanie? Orient Expedition - Chiny przeznaczona jest dla 1-4 graczy.

CZ Úvod

Vítejte na orientální expedici Orient Expedition - China! Cílem této expedice je prohledat Dráčí pevnost a najít Žlutého dráka - starověkého tajemného pokladu. Ale nejprve budete muset splnit úskalí a najít nápovědy. Uvědomíte si, do čeho jdete? Orient Expedition - China je hra pro jednoho až čtyř hráčů.

SK Úvod

Vitajte na orientálnej expedícii Orient Expedition - China! Cieľom tejto expedície je prehliadať Dráči pevnosť a nájsť Žltého dráka - starovekého tajomného pokladu. Ale najprv budete musieť splniť úskalí a nájsť nápovědy. Uvedomíte si, do čoho idete? Orient Expedition - China je hra pre jednoho až štyroch hráčov.

HU Jóhözök

Üdvözlök az Orient Expedíció - China irányítói! Expedíciók célja, hogy megismerjék a Drákszigetet és az ott rejtőzködő, titokzatos kincs, a Sárga Légió drágát. De először meg kell küzdeni néhány akadály, és meg kell találni néhány tipp. Olyan készen állsz-e a kalandra? Szerem játszani némi a nehézségek? Orient Expedition - China - játék 1-4 személy számára.



GB: Arrange the board sections and cards as instructed. Place the LEGO® models where indicated, and the items (e.g. the binoculars) on any of the squares marked with a cross.

DE: Ordnet die Brettteile und Karten so an, wie es hier beschrieben wird. Setzt die LEGO® Modelle auf das dafür vorgesehene Feld. Die Gegenstände (z. B. das Fernglas) sind auf den Kreuzen zu platzieren.

FR: Place les parties conformément à la plateaux et les cartes comme indiqué en illustration. Place les modèles LEGO® aux emplacements indiqués et les objets (par exemple les jumelles) sur les points où des croix ont été marquées.

IT: Disporre le varie sezioni del gioco e le carte nel modo illustrato. Posizionare i modelli LEGO® nei punti indicati e gli oggetti, come il binocolo, su qualsiasi casella contrassegnata da una croce.

NL: Rangschik het bord en de kaarten als aangegeven en de tekening. Plaats de LEGO® modellen waar aangegeven en leg de voorwerpen (bijv. de verrekijker) op het aan kruis gemerkte veld.

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

DK: Opsæt bræddesektionerne og kortene som vist. Placer LEGO® modellerne som anvises, og anbring genstandene (f.eks. binokler) på de felter, der er markeret med et kryds.

FI: Aseta pelisivun osat ja kortit kuvan esittämällä tavalla. Aseta LEGO®-mallit ja välineet kuvassa ja esitetyillä sijainneilla. Aseta myös kirkot ja kirkonkellot kuvassa ja esitetyillä sijainneilla.

SE: Ordna spelplanen och korten så som bilden visar. Placera LEGO®-modellerna enligt anvisningen och föremålen (t.ex. kikselet) på någon av de fält som är markerade med ett kryds.

PT: Dispor as seções do tabuleiro e as cartas conforme ilustrado. Coloque os modelos LEGO® onde indicado, e os objetos (como, por exemplo, as binóculos) em qualquer das quadrículas assinaladas com uma cruz.

GR: Συναρτά τα κομμάτια του παιχνιδιού και τις κάρτες σύμφωνα με την εικόνα. Τοποθετήστε τα γλυπτά LEGO® στα σημεία που είναι υποδεικνυμένα, και τα αντικείμενα (π.χ., τα κιάλια) σε οποιαδήποτε κελύ με τοποθέτηση του εικονίου του σταυρού.

JP: ボードとカードを順通りに置けます。順通りに配置して、レゴブロックモデルを置く、アイテム（顕望鏡、道具箱）を十字印のあるマス（十字印のあるマスは十字印のあるマス）に配置します。

CN: 按照图示摆放游戏的各部分并依次放置。在指定的地方摆放各模型、道具或物品（如望远镜）放在有交叉符号的方格。

KR: 보드와 카드를 그림과 같이 배열합니다. 레고 모델과 도구를 지정된 곳에 놓고 마커(예: 십자표)를 갖는 격자(예: 십자표)에 놓습니다.

HU: Rendszeresen ellenőrizze a parányi térkép állapotát, nehézségei felgyűlnek. Állítsa minden LEGO®-modellt a képet látható helyre, és a tárgyakat (például a távcsövet) a jelölésekkel megjelölt négyzetekre.

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

CZ: Seznamte se s deskou a přílohy karty podle obrázku. Umístěte modely LEGO® na určená místa. Předměty (například brýle) umístěte na libovolné čtverečky označené křížem.

SK: Zoznámte sa s hrou a prílohou tabule a prílohy karty podľa obrázku. Umiestnite modely LEGO® na určené miesta. Prírodné predmety (napríklad okuliare) na ľubovoľné štvorcové označené krížom.

HU: Indukciók alapján ellenőrizze a játéktáblák állapotát, nehézségei felgyűlnek. Állítsa minden LEGO®-modellt a képet látható helyre, és a tárgyakat (például a távcsövet) a jelölésekkel megjelölt négyzetekre.



2

GB: Challenge cards 1 and item cards 2 provide details of challenges and items and should be placed face up, so all players can refer to them.

DE: Aufgabenkarten 1 und Gegenstandskarten 2 enthalten Informationen über die einzelnen Aufgaben und Gegenstände. Legt diese mit der Vorderseite nach oben auf das Brett, so dass jeden Spieler sie sehen kann.

FR: Les cartes défi 1 et les cartes objets 2 fournissent des détails sur les différentes défis et objets. Elles doivent être placées face avant vers le haut (tableau visible de Face) que tous les joueurs puissent s'y référer.

IT: Le carte sfida 1 e le carte oggetti 2 forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti e vanno posizionate fronte all'indù in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento.

NL: Opdrachtkarten 1 en voorwerpenkaarten 2 geven details over opdrachten en voorwerpen. Ze worden met de leesbare zijde boven op het bord geplaatst.

ES: Las fichas de retos 1 y las fichas de artículos 2 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: Udfordringskortene 1 og genstandskortene 2 indeholder detaljerede oplysninger om henholdsvis udfordringerne og genstandene og bør placeres med forside opad, så alle spillere kan se dem.

FI: Tehtäväkortteissa 1 ja esinekortteissa 2 on tehtävien ja esineiden yksityiskohtainen kuvaus. Kortit asetetaan luvalla oikeinpäin, jotta kaikki näkevät.

SE: Utmaningskort 1 och föremålskort 2 beskriver utmaningar och föremål och ska ligga med framsidan uppåt så att alla spelare kan se dem.



PT: Os cartões de desafio **1** e cartas de objecto **2** mostram promessas de desafios e objectos, e deverão ser colocadas com o Pó de Virado para cima, para que todos os jogadores os possam escolher.

GR: Os cartões de desafio **1** e as cartas de objecto **2** mostram promessas de desafios e objectos, e deverão ser colocadas com o Pó de Virado no lado correcto do pó. Os jogadores deverão pô-los de cara para cima para que todos os jogadores os possam escolher.

JP: チャレンジカード **1** とアイテムカード **2** は、チャレンジのアイテムの内容が載っています。カードは、裏が見えるように裏を上にして置いてください。

CN: 挑战卡 **1** 和物品卡 **2** 显示了挑战和物品的名字。把挑战卡和物品卡放在有图案的那一面朝上。

KR: 도전 카드 **1** 와 아이템 카드 **2** 는 특정 일과 아이템에 대한 자세한 내용을 제공하여 게임 참가자가 모두 볼 수 있도록 앞면이 위로 놓여야 합니다.

RU: Напротив картинок с заданиями **1** и картинками с предметами **2** содержится сведения об операциях и предметах, за которые можно получить награды. Карточки следует класть лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено.

PL: Karty z pytaniami **1** oraz karty przedmiotów **2** dostarczają szczegółowych informacji na temat zadań oraz przedmiotów i powinnny być układane twarzą do góry, aby wszyscy gracze mogli na nie spojrzeć.

CZ: Karty s úkoly **1** a karty s predmety **2** obsahují podrobné informace o daných úkolech a předmětech a měly by se pokládat poprosnou stranou nahoru, aby na ně všichni hráči mohli.

SK: Karty s úlohami **1** a karty s predmetmi **2** obsahujú podrobné informácie o daných úlohách a predmetoch a mali by sa ukladať poprosnou stranou hore, aby na ne všetci všetci hráči mohli.

HU: Az előző lapokon **1** és a tárgyakkal járó kártyákon **2** részletes információk találhatók a feladatok és a tárgyakhoz vonatkozó részletekről, amelyek mindkét irányba láthatóak kell.



GB: Select what hero you want to be and take the appropriate card **1** and the "badger" and you should aim each of them with an item.

DE: Wähle einen Helden und die entsprechende Karte aus **1** und die "Böckchen". Gib jeden der Figuren einen Gegenstand.

FR: Choisir quel héros tu veux être et prendre la carte appropriée **1** avec les "bécottes", et tu dois donner chaque chose à l'un d'eux avec un objet.

IT: Decidi quale eroe vuoi essere e prendi la carta corrispondente e la figura **1** "la prezzemolina". Concedi a ciascuno di essi una ricchezza di un oggetto.

NL: Kies welke held je wilt zijn en neem de bijbehorende kaart **1** en de "boeven". Geef elke minifiguur een voorwerp aanpassen met een object.

ES: Selecciona el héroe que te gustaría ser y elige la ficha correspondiente **1** con los "malabar", y debes darle un objeto a cada uno.

DK: Vælg hvem du vil være og tag den tilhørende kort **1** og de "skurkene", og du skal udbyrde hver af dem med et genstand.

FI: Valitse halokas ja sankarihahmo ja sitten kättyä kortti **1** ja "rikolliset", jotka jokainen on varustettava jollain esineellä.

SE: Välj vilken hjälte du vill vara och ta upp motsvarande kort **1**. Använd sedan en bit var och en av dem till att utrusta med ett föremål.

PT: Escolhe qual é o herói que preferides ser e pega o cartão adequado. As **1** são os "bondados" e deverão ficar cada um deles com um objecto.

GR: Escolhe o herói que queres ser e pega o cartão apropriado **1**. Os "boões", não os pegues e dá-lhes um objecto cada um deles com um objecto.

JP: 自分がなりたてたいヒーローを選び、そのカードを取ります。**1** は「悪者」です。それぞれの悪者にアイテムを1つづつで渡してあげよう。

CN: 选择你想成为哪位英雄，并持有对应的卡片 **1**。英雄、恶棍每个人拿道具一件东西。

KR: 원하는 영웅을 선택하고 해당하는 카드를 받습니다. **1** 는 '악당'이며, 악당들은 이 악당들이 가진 아이템을 하나씩 나누어 줘야 합니다.

RU: Выбери какого героя ты хочешь стать и возьми соответствующую карточку **1**. Это «злодеи», и тебе придется поделить каждый из них своим предметом.

PL: Wybierz jakiego bohatera chciałbyś być i weź odpowiednią kartę **1** z przynajmniej po jednym przedmiocie każdemu z nich przynajmniej jeden przedmiot.

DE: Wähle dir einen Helden aus und nimm die entsprechende Karte **1** sowie die "Böckchen". Du musst jedem einen Gegenstand übergeben.

SK: Vyberte si svojho hrdinu a vezmite zodpovedajúcu kartu **1** a zaporne postavy (zločincov, zlatohľad) a každého z nich by ste mali vybrať predmetom.

HU: Válassz magának hőst, a hozzá tartozó kártyával egyetemben **1** a „gonoszokat” beszeresd meg Mindegyiket. Meg kell adni nekik a tárgyaid.

4

GB Place the heroes and buddies as indicated. Your adventure starts here!

DE Platzieren die Helden und die Begleitfiguren. Wie es auf der Abbildung zu sehen ist. Jetzt kann das Abenteuer beginnen.

FR Place les héros et les mécanismes comme indiqué en illustration.

Et placez-les en rouge vers l'avant, une fois !

IT Dopo gli eroi e i "cavalieri" nel modo illustrato. Una volta la tua avventura!

NL Plaats de helden en buddies in de aangegeven op de tekening. Het avontuur begint hier!

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

DK Anbring helterne og de ledsagere som vist. Dit er starten på begyndelsen!

FI Asetä hahkot ja hevoset kuvan osoittamiin paikkoihin. Seikkailu voi alkaa!

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

PT Coloque os heróis e os aliados conforme indicado. A tua aventura começa aqui!

GR Τοποθετήστε τους ήρωες και τους συνοδοιπόρους όπως είναι σημειωμένο στο σχέδιο. Έτσι θα αρχίσει!

JP 勇者と仲間を
指定の位置に
配置します。

ここで、冒険が始まります。

CN 按图所示摆放英雄和同伴。

KR 영웅과 직달을 그림과 같이 놓으세요.

여기부터 모험을 시작합니다!

RU Расставьте героев и спутников, как показано на рисунке. Здесь начинается твоя приключение!

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

CZ Rozmístěte hrdy a doprovod, podle obrázku. Vše doopravdy začíná zde!

BK Rozmístite hrdiny a spútovníkov podľa obrázku. Všet doopravdy začína odtiaľto!

HU Helyezd el a hőseket és a páncélosokat az ábrán látható módon. Ez lesz az első lépés a kaland!



+



2

=



5

GB Add your hero SPEED Factor to the die roll when moving across the board.

DE Zähle den GESCHWINDIGKEITS-Wert deines Helden (und die Geschwindigkeit) zusammen und ziehe eine weitere Würfelseite viele Felder vorwärts.

FR Ajoute le Facteur VITESSE de ton héros au chiffre indiqué par le dé pour se déplacer sur le plateau.

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

NL Tel de Snelheids-Factor van je held op de toevalsrol van de waard van 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 terningens resultat, når du bevæger dig hen over brættet.

FI Lisää sankkisi NOPEUS-tiety arvo kättä on lusemaan ja verry pelitallasta esennytin tuloksesta vääräsi lukeman verran!

SE Lägg ihop din hjältes hastighetsfaktor och tärningens värde för att se hur många fält du ska flytta på.

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

GR Προσθέστε το αριθμητικό ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ηρώου σας στη ζαριά, αφού θα προσαρτήσετε στον αριθμό.

JP サイコロの結果が示した目の数に、自分のスピード値と5を足して、さらに一枚のサイコロを引いて、その結果の数字に、自分の速度値を加えます。

CN 在移动棋子时，将英雄的速度值加上骰子所得的数目。

KR 보드에서 이동할 때, 주사위의 숫도 숫자를 주사위 숫자에 더할 수 있습니다.

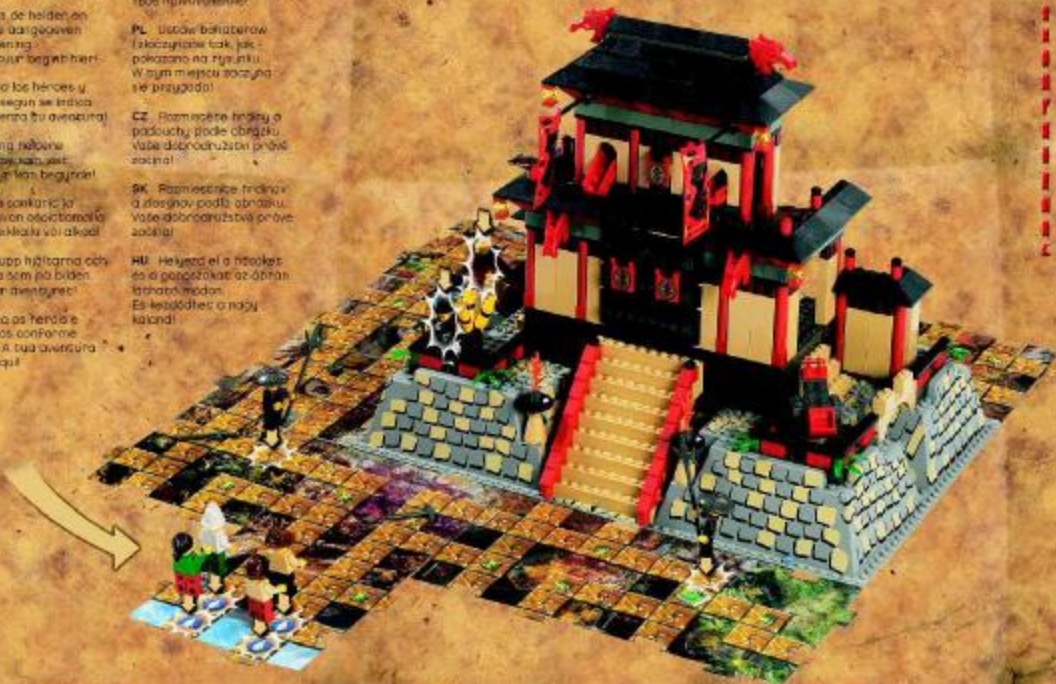
RU Впереды по пути ЧИСТОТЫ для своего героя. Скорость героя по сумме показаний кубика до начала движения по игровому полю.

PL Podczas przemieszczania postaci po polu gry dodaj SZYBKOŚĆ swojej postaci do liczby punktów, które wypadał na kostce.

CZ K hrděmu číku na kostce připočítej rychlost svého hrdy a pak ho posuň o výskyté počty políček.

BK K hrděmu číku na kostce připočítej rychlost svého hrdy a potom ho posuň o výskyté počty políček.

HU Dohéig kökövel, a dobó értékekhez add hozzá a hérdő gyaraskodó-pakartat, és emög legy élte, emögny az összeadó után kapta!



DE 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 Beigabe von den Glücks-, Geschwindigkeit- oder Stärke-Faktoren des Helden erhöht.

FR Les cartes objet indiquent de quel chiffre l'expérience des objets augmente les facteurs de chance, de vitesse ou de force.

IT Le carte oggetti mostrano il grado di potenziamento dei fattori fortuna, velocità o forza dell'eroe conseguito con i vari oggetti.

NL De voorwerpenkaarten laten 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 lignende tingene tilføjer til heltenes oprindelige held, hastighed eller styrke.

FI Esinekortista näkyy miten paljon objektit lisäävät sankarin alkuperäisiä onnea, nopeutta tai voimaa.

SE Föremjökort visar hur mycket föremålet ökar hjältens ursprungliga lycka, hastighet eller styrkefaktor.

PT Os cartões de objectos mostram quanto a que de objectos aumenta os factores originais de sorte, velocidade ou força do herói.

GR Οικειότερα αντικείμενα βελτώνουν το ποσό των αυτών των χαρακτηριστικών αρχικών του ήρωα.

JP アイテムカードは、ヒーローの、幸運、スピード、力にアイテムが加える効果の割合を示しています。

CH 裝備卡展示了其對主角原有各項屬性，基礎數值的加成增加了多少。

KR 아이템 카드에는英雄的 처음 횡은, 속도 또는 힘 숫자에 더할 수 있는 아이템의 수가 표시됩니다.

RU Настроены с предметами показывать сколько они увеличат базовый и начальный факторы удач, скорости или силы накого-то героя.

PL Kartki przedmiotów pokazują, o jakich odsetkach dodają przedmiot do początkowych wartości liczebnych: szansy, szybkości lub siły naszego bohatera.

CZ Karty s předměty ukazují, jaké oděty objekty zvýší nebo sníží dodávají předměty vašim faktům.

SK Karty s predmetmi ukazujú, koľko ďalšieho faktora rýchlosti alebo sily dodávajú predmety vašim faktom.

HU A tárgyakkártyk kijelölik, hogy mennyivel adnak hozzá a hőstől eredő tényezőkhöz: igazságszolg., vagy erő-tektonikához.



GR Tipi Jewels do not have an item card but can help you win the game!

DE Tipi Für die Edelsteine gibt es keine Gegenstandskarte. Sie sind können die Faktionen dabei helfen, das Spiel zu gewinnen!

FR Lesanneaux : il n'existe pas de carte objet pour les bijoux mais ils peuvent cependant vous aider à gagner la partie!

IT Suggestimento: I gioielli non hanno una carta oggetto, ma possono aiutarvi a vincere!

NL Tipi zijn geen voorwerpenkaarten maar ze kunnen u helpen te winnen!

ES Conozca las joyas no tienen ficha de artículo, pero te ayudan a ganar!

DK Tipi Juveler har ikke noget genstandskort, men de kan hjælpe dig med at vinde spillet!

FI Vähä- ja kalliit esinekortteilla, mutta ne voivat auttaa sinua voittamaan pelin!

SE Ett tips: Juveler har ingen föremjökort men hjälper dig att vinna spelet!

PT Sugestões: As Joias não possuem um cartão de objectos, mas podem ajudar-te a ganhar o jogo!

GR Τα βυζιάκια: Τα βυζιάκια δεν έχουν κάρτα αντικείμενου, αλλά μπορούν να σε βοηθήσουν να κερδίσεις το παιχνίδι!

JP ジュエル: 宝石はアイテムカードがなくても、ゲームに勝利を助けます。

CH 提示: 寶石不附裝備卡，但能幫助你贏得遊戲。

KR 팁: 보석에는 아이템 카드가 없지만 게임에서 승리할 수 있습니다!

RU Совет: Для драгоценностей нет отдельных карточек, но они могут помочь тебе выиграть!

PL Wskazywanie: Kamienie nie posiadają kart przedmiotów ale pomogą Ci wygrać grę!

CZ Tip: Drahotakami nemá žádnou kartu, ale mohou vám pomoci s hrou!

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

HU Tipp: A gyémántokhoz nem tartozik tárgyakkártyk, de hozzájárulnak a játék megnyeréséhez!



Luck: Glück, Onnea,
Fortuna, Geluk, Suerte,
Held, Onsi, Lykke, Sorte,
Tilki, 運, 运气, 幸運,
Choboty, Szczęście,
Soudat, Souda,
Sretnost



Speed: Geschwindigkeit,
Vitesse, Velocidad, Snelheid,
Velocitat, Hastighed, Nopros,
Hastighet, Velocidade,
Tavolttim, 速度, 速度,
Скорость, Szybkość, Rychlost,
Rychlost, Gyorsaság



Strength: Stärke, Fortia, Poder,
Kraft, Fuerza, Styrke, Virm,
Styrka, Forta, Mawata, 力, 力量,
力, Чина, Sile, Sila, Sila, Ero



+



= 3



+



= 5



+



= 6



7

DE If you reach the item, you can pick it up. This will end your turn. You can of course only keep what you are carrying – too many items means that's something has to be left behind.

DE Wenn du auf ein Objekt mit einem Gegenstand kommst, kannst du ihn mitnehmen. Dabei ist dein nächstes Spielzug an der Reihe. Natürlich kannst du nicht mehr Gegenstände mitnehmen, als du tragen kannst. Wenn du zu viele Gegenstände hast, musst du welche zurücklassen.

FR Choisissez toujours un objet. Tu peux le prendre. C'est comme 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 facendo dovrà passare la mano. Naturalmente puoi tenere solo ciò che infatti è possibile: se ne hai troppi dovrai abbandonarne qualcuno.

JA 品を拾ったとき、その品を手に取ることが出来ます。しかし、その品を手に取ると、今度は他のプレイヤーの番になります。また、手に取ることが出来る品は限られています。品が多すぎると、捨てる品が出てきます。

ES Si eligieras un artículo, lo puedes recoger. Esto pondrá fin a tu turno. Claro que solo puedes guardar con aquellos artículos que puedes llevar – algunos tendrás que quedárselos atrás.

DK Hvis du når det nye Item til 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 nogle andre.

FI Jos joku esine löytyy, voit ottaa sen mukaan. Sinulla päättyy vuorosi. Et voi ottaa mukaan enempää mukana, kuin voit ottaa mukaan – jos sinulla on liikaa esineitä, joutuu jättämään jotkut jättäen pois.

SE Om du når fram på ett föremål får du plocka upp det. Sedan är det din områes spelare tur. Du kan naturligtvis bara bära det som du kan bära – för många föremål innebär att du måste lämna något.

PT Se si encontra um objecto, poderá pegá-lo. Isto vai terminar a tua vez. Claro que só podes guardar o que consegues transportar – demasiados objectos significam que tens que deixar alguns para trás.

GR Αν επιλέξεις ένα αντικείμενο, μπορείς να το πάρεις. Έτσι θα είναι η σειρά του επόμενου παίκτη να κινήσει. Μπορείς να κρατήσεις μόνο αυτά που μπορείς να φέρεις. Αν έχεις πάρα πολλά αντικείμενα, αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να αφήσεις κάποια πίσω.

JP コピー機を動かすときにアイテムが落ちると、そのアイテムを手で取ることが出来ます。ここで、あなたの手で、アイテムを手で取ることが出来ます。また、手に入るアイテムは限られており、取り過ぎると捨てる必要があります。

CS 如果物品在移动过程中，被它击落下来，你可以用手去取。每当你下一次才可行动。当然你只能保留你能拿得动的。

KR 아이템을 움직이던 때에 아이템을 떨어뜨릴 수 있습니다. 아이템을 들고 있던 차례와 차례가 끝납니다. 하지만 손에 넣을 수 있는 것만 가질 수 있습니다. 아이템이 너무 많을 때는 어떤 것들 어떤 것을 남기 두어야 합니다.

RU Если вы доберетесь до предмета, можете его поднять. При этом ваша очередь закончится. Конечно, брать можно только то, что вы можете унести – если вещей слишком много, вам придется оставить некоторые из них.

PL Kiedy dotrzesz do jakiegokolwiek przedmiotu, możesz go podnieść. W tym momencie Twoja kolej się kończy. Oczywiście możesz zabrać tylko tyle przedmiotów, ile zdążysz unieść – posiadanie zbyt wielu przedmiotów oznacza, że niektóre z nich trzeba zostawić.

CZ Pokud dorazíte k předmětu, můžete si ho vzít. Ten úroveň není váš. U sebe můžete mít samozřejmě pouze to, co unesete – pokud máte příliš mnoho předmětů, někteří se budete muset zbavit.

SK Ak dôjdeš k predmetu, môžeš si ho zobrať. Tým skončí tvoja čas. Ty si môžeš vziať iba toľko predmetov, koľko sa môžeš dostať.

HU Amikor egy tárgyhoz érkezel, megléphet, az az a dolgot, amíg eljutsz. Ekkor nem a te sorod. Természetesen nem dobod el, hogy mit vihetsz magaddal. Ha a tárgyaink túl sok, bizonyos tárgyainkat meg kell hagyni, mert nem bírjuk el.



- GB There are many challenges to Face during your adventure!
- DE Während deiner Abenteuerreise gibt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!
- FR Tu devras Face Face à de nombreuses difficultés au de tes aventures!
- IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!
- NL Er moeten Flank wat opdrachten vóórden uitgenóórd tijden je tocht!
- ES ¡Tendrás que afrontar muchos retos en tu aventura!
- DK Du vil stå over for mange udfordringer i løbet af din eventyr!
- FI Kätköätk seikkailun aikana useita erilaisia haasteita!
- SE Du kommer att ståta på många utmaningar under äventyret!
- PT Existem muitos desafios a enfrentar durante a tua aventura!
- GR Υπάρχουν πολλές δοκιμασίες που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσεις κατά τη διάρκεια σου!
- JP 冒険では多くのチャレンジが待っています!
- CN 冒险过程中会遇到很多挑战!
- KR 여행을 하는 동안 많은 주전을 만나게 됩니다!
- RU В своем этом приключении тебе придется справиться со многими проблемами!
- PL Podczas swoich przygód będziesz musiał stawić czoła wielu wyzwaniom!
- CZ Během svého dobrodružství narazíte na mnoho různých úkolů!
- SK Počas svojho dobrodružstva budeš musieť vyriešiť veľa rôznych úloh!
- HR Šešćak otkrio je ti veštice namod kolandjod sanati!



GB Once in the Dragon Fortress, the dice are required. Move to a new challenge after each turn - if you are successful, of course!

DE Sobald du in der Drachen-Festung angekommen bist, brauchst du Würfeln für dein nächstes Ziel. Wenn du an der Reihe bist, kannst du eine neue Aufgabe annehmen. Natürlich nur, wenn du die vorherige beenden hast!

FR Une fois dans la forteresse du dragon, le dé est requis. Passe à un nouveau défi à la fin de chaque tour - si tu as réussi à relever le précédent, bien sûr!

IT Una volta raggiunto la Fortezza del Dragone, con meno più bisogno del dado. Passa ad un'altra sfida dopo ciascun turno ma solo se hai successo, ovviamente!

NL In het DrakenFort heb je de dobbelsteen nog nodig. Ga na elke beurt naar een nieuwe opdracht - als je de vorige goed uitgevoerd hebt, natuurlijk!



GB Access the half-track vehicle here

DE Zugang zum RaupenPanzerzug hier

FR Accès au véhicule semi-chenille

IT Qui sul semicingolato da

NL Op hier het halftrack in

ES Accede al vehículo semioruga aquí

DK På adgang til bræddebakkekanoveen her

FJ Aqei puocetaumun

SE Här hittar du terrängbandvagnen

PT Acede aqui ao veículo esteira

GR Εδώ η ημιαμαρτωλάκια

JP ハーフトラックのここに半履帯車

CN 在此进入半履带车

KR 반履대 차량 가는 곳

RU Бвд в крендель - здесь

PL Włazić do półciężarówki w tym miejscu

CZ Tady nastupíte do polopásového vozíku

SK Tu nastúpate do polopásového vozíka

HU Itt légy be a fél katonapáncos járműbe

ES Una vez que estas en el Fuerte del Dragón, no necesitas el dado, sólo al siguiente nivel después de cada turno - si el anterior lo has completado

DK Når du når Frem til DrageFestningen, skal du ikke længere bruge terningen i stedet besvare du dig blot hen til en ny udfordring. Her gang det er det tur - Fordret, selv fulgt, og du har klarer den Rødtge udfordring

FJ Kiri aqei puocetaumun, tati kaameli meciukwen, a pakuwaca si aqei puocetaumun. Vole si meciukwen i pakuwaca i aqei puocetaumun beqawa - i aqei puocetaumun aqei puocetaumun aqei puocetaumun

SE När du väl kommit till Drakenborgen behövs inte terningen längre. Du vidare till en ny utmaning varje gång det är din tur - om du lyckas förstås!

PT Quando chegares à Fortaleza do Dragão, não precisas dos dados. Passa para um novo desafio depois de cada jogada - se tiveres êxito, obviamente!

GR Μόλις αποκτήσεις πρόσβαση στο Δράκον, το dado δεν χρειάζεται. Προσάρτασε για νέα προκλήσεις μετά από κάθε γύρο - εάν το προηγούμενο, φυσικά!

JP ドラゴンの要塞の中では、サイコロはもう必要ありません。1つのチャレンジをクリアしたら、次のチャレンジに進みます。

CN 一旦进入龙堡，就不需要骰子了。每完成一个挑战后，才能开始下一个挑战。

KR 용의 성에 도착하면 도박용 주사위를 필요로 하지 않습니다. 이전의 과제를 성공적으로 완료하면 다음 과제를 시작합니다.

RU Как только ты получишь в крепость Дракона, тебе уже не нужен кубик. После каждого тура переходи к следующему уровню - если ты успешно завершишь уровень!

PL Kiedy już wejdziesz do Fortecy Smoka, nie będziesz potrzebować kości. Po każdej turze przechodź do nowego zadania - oczywiście, jeżeli ci się powiedzie!

CZ Jakmile se dostaneš do Dráčí pevnosti, kostky už nebudete potřebovat. Po každém tahu se přesuňte na novou úroveň, jde-li o splnění té předchozí!

SK Keď prídeš do Dráčevej pevnosti, kostky už nebudete potrebovať. Po každom tahu sa presuňte na novú úroveň, keď len ak splníš tú predchádzajúcu!

HU Amikor elérkezel a Sárkányvárba, már nem lesz szükséged a kockára. Amikor befejeztél egy szinten, igyadj át a következőre - persze csak, ha sikerült teljesíteni az előzőt!



GB Access the Fortress here

DE Zugang zur Festung hier

FR Accès à la Forteresse

IT Entra nella Fortezza qui

NL Ga hier het Fort binnen

ES Accede al Fuerte aquí

DK På adgang til borgeborgen her

FJ Linnobaken sarakina qni

SE Här går du in i borgen

PT Acede aqui à Fortaleza

GR Εδώ εισέρχεται η Φορτεια

JP 城に入るここ

CN 在此进入城堡

KR 요새로 가는 통로

RU Входи в крепость - здесь

PL Wejść do Fortecy w tym miejscu

CZ Tady vejdeš do Dráčí pevnosti

SK Tadiažo prídeš do Dráčevej pevnosti

HU Itt légy be az Erődbe



10

- GB Face the challenge in the following order:
- DE Stelle dich den Herausforderungen in der folgenden Reihenfolge.
- FR Réveille les défis dans l'ordre suivant.
- IT Affronta le sfide nel seguente ordine.
- NL Bad de uitdagingen in de volgende volgorde.
- ES Enfrentate a los retos en el siguiente orden.
- DK Du skal klare udfordringerne i denne rækkefølge.
- FI Tee haasteita seuraavassa järjestyksessä.
- SE Möt utmaningarna i den här ordningen.
- PT Tera o desafio no seguinte ordem.
- GR Αντιμέτωποι με δοκιμασίες με τη εξής σειρά.
- JP 高ぶる道場を順番に挑戦してください。
- CN 请按以下顺序挑战道场。
- KR 도장을 받은 순서로 도장을 만납니다.
- RU Последовательно выполните следующие задания.
- PL Pokonaj przeszkody w następującej kolejności.
- Q2 Vapo radepe se s'atidri i nastidriam poradi.
- SK Poporadipe sa s'obrami v nasledujúcom poradí.
- KU As êkolok: ta êkolok ammanban kel vegrahayod.



11

- DE Wenn faced with a challenge, try opening the door to the Guardian Chamber, decide whether to use Speed, Luck or Strength.
- DE Wenn du eine Aufgabe gestellt wird, B. Öffne die Tür zum Kammern des Wächters, musst du dich dafür entscheiden, ob du Geschwindigkeit, Glück oder Stärke in diesem Moment.
- FR Quand tu es confronté à un défi (par exemple, ouvrir la porte de la chambre du gardien), décide si tu veux employer la vitesse, la chance ou la force.
- IT Quando devi affrontare una sfida (per esempio aprire la porta della camera del Guardiano), decidi se vuoi usare la velocità, la fortuna o la forza.
- NL De tijd die je hebt om te beslissen of je de deur van de Wächterkamer de openen, of je Speed, Luck of Strength wilt gebruiken.
- ES Al enfrentarte a un reto (es. al poder abrir la puerta de la Cámara del Guardián), decide si quieres la velocidad, la suerte o la fuerza.
- DK Når du står overfor en udfordring (for eksempel at åbne døren til Vagterskabet), bestem dig om du vil bruge hastighed, held eller styrke.
- FI Kun edessäsi on haaste (esim. avoimen kammion oven). Päätä, haluatko käyttää nopeutta, onnea vai voimaa.
- PT Não de com medo de enfrentar o ex. use o poder que tem na vitória (velocidade, sorte ou força) para vencer o desafio.
- GR Αντιμέτωποι με δοκιμασία (π.χ. ανοίγοντας την πόρτα της αίθουσας του φύλακα), αποφασίστε αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε την ταχύτητα, την τύχη ή την δύναμη.
- JP アクション (速さ)、運命 (運命) (運命) に従ってください。スピード、力、力のどれかを選択してください。
- CN 请按速度、运气或力量的顺序，依次挑战道场。
- KR 초력을 쓴다면, 지능의 힘은 쓰는 두 방법 속도, 힘은 또는 둘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.
- RU Если ты сталкиваешься с проблемой (например, открывая дверь в комнату Стражника), тебе нужно решить, использовать ли тебе скорость, удачу или силу.
- PL Kiedy staniesz przed wyzwaniem do wykonania (jak np. otwarcie drzwi do komnaty Strażnika), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystać szybkość, szczęście czy siłę.
- Q2 Kijz atidri ammanban kel vegrahayod.
- SK Keď sa stretávaš s výzvou (napríklad otváranie dverí do komnaty strážnika), rozhodni sa, či chceš použiť rýchlosť, šťastie alebo silu.
- SK Fed radepe zid vapo udele (napr. moze odobri otvorenje komnaty strážnika), morate podati odluku, kaj uporabite hitrost, srečo ali mo silu.
- KU Ammanban kel vegrahayod (pi. kayêkolok êkolok ammanban kel vegrahayod) ammanban kel vegrahayod.

PT Quando enfrentares um desafio (por exemplo, abrir a porta para a Câmara do Guardião), tens que decidir se vais usar a velocidade, a sorte ou a força.

GR Όταν αντιμετωπίζεις ένα πρόβλημα (για παράδειγμα, ανοίγοντας την πόρτα στην αίθουσα του φύλακα), αποφασίζεις αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις την ταχύτητα, την τύχη ή την δύναμη.

JP アクション (速さ)、運命 (運命) (運命) に従ってください。スピード、力、力のどれかを選択してください。

CN 请按速度、运气或力量的顺序，依次挑战道场。

KR 초력을 쓴다면, 지능의 힘은 쓰는 두 방법 속도, 힘은 또는 둘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.

RU Если ты сталкиваешься с проблемой (например, открывая дверь в комнату Стражника), тебе нужно решить, использовать ли тебе скорость, удачу или силу.

PL Kiedy staniesz przed wyzwaniem do wykonania (jak np. otwarcie drzwi do komnaty Strażnika), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystać szybkość, szczęście czy siłę.

SK Keď sa stretávaš s výzvou (napríklad otváranie dverí do komnaty strážnika), rozhodni sa, či chceš použiť rýchlosť, šťastie alebo silu.

SK Fed radepe zid vapo udele (napr. moze odobri otvorenje komnaty strážnika), morate podati odluku, kaj uporabite hitrost, srečo ali mo silu.



- GB Tip: To find the Golden Dragon you will first need to get your hands on the Golden Helmet.
- DE Tipp: Um den Goldenen Drachen zu finden, musst du zuerst den Goldenen Helm finden!
- FR Remarque : pour trouver le Dragon d'Or, tu devras d'abord mettre la main sur le Casque d'Or !
- IT Suggerimento: Per trovare il Dragone d'Oro, devi prima procurarti il Casco d'Oro!
- NL Tip: Om de Gouden Drak te kunnen vinden, moet je eerst de Gouden Helm in je bezit krijgen!
- ES Consejo: Para encontrar al Dragón Dorado, necesitas conseguir el Casco Dorado.
- DK Tip: Du skal først finde den Gylde Helm, inden du kan finde den Gylde Drage.
- FI Vihje: Löyskäsi Kultainen Helmä ennen kuin voit etsiä kultaista Kultaisen Käärmeä.
- SE Tips: För att få se den Gylfne Draken måste du först hitta Guldhjälmen!
- PT Suggerido: Para encontrar o Dragão Dourado, tens primeiro que obter o Casco Dourado!
- GR Συμβουλή: Για να βρεις το Χρυσό Δράκο, πρέπει πρώτα να πάρεις το Χρυσό Κεφάλι!
- JP ヒント: ゴールドドラゴンを見つけるには、まずゴールドヘルムを手に入れる必要があります。
- CN 提示: 要找到金龙, 你必须先拿到金头盔!
- KR 힌트: 황금 용을 찾으려면 우선 황금 투구를 가지고 있어야 합니다!
- RU Совет: Для того чтобы найти Золотого Дракона, сначала нужно получить Золотый Шлем!
- PL Wskazówka: Aby odnaleźć Złotego Smoka, musisz najpierw zdobyć Złoty Hełm!
- Q2 Tip: Obreke kel vegrahayod (pi. kayêkolok êkolok ammanban kel vegrahayod) ammanban kel vegrahayod.
- SK Tip: Akur, chere najz Zoloto drake, musze najprv ziskat Zoloto helm!
- KU Tip: Akur, chere najz Zoloto drake, musze najprv ziskat Zoloto helm!

12



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 Aufgabekarte angezeigt wird.

FR Cependant, si tu possèdes l'objet indiqué 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 Intelligente-vel van de opdrachtkaart staat bij je hebt, kun je automatisch doorgaan.

ES Sin embargo, si tienes el artículo mostrado en la sección de Intigencia de la Ficha de retos, podrás pasar automáticamente.

DK Men hvis du har den genstand, der vises på udfordringskortets intelligensdel, kan du automatisk slippe igennem.

FI Jos sinulla on tehtäväkortin aihkeen esine, hole jätetään voit ohittaa esteen.

SE Men om du har det föremål som visas i den Intelligenz delen på utmaningskortet kan du passera automatiskt.

PT Todavia, se tiveres o objecto mostrado na secção de Intelligencia do cartão de desafio, poderás passar automaticamente.

GR Αν, απεναντίας, έχεις το αντικείμενο που είναι το ίδιο όπως απεικονίζεται στην ενότητα «Intelligence» της κάρτας πρόκλησης, τότε, μπορείς να περάσεις αυτόματα.

JP チャレンジカードのインテリジェンス欄に示されているアイテムを所持している場合は、その状態通り抜けが可能です。

CN 然而，如果您拥有挑战卡上显示在智能部分中的物品，您可以直接通过。

KR 하지만 도전 카드의 정보 부분에 표시된 아이템을 가지고 있다면 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Однако если у вас есть предмет, показанный в разделе «Информация» карты задания, то вы можете пройти эту задачу автоматически.

PL Jeżeli jednak masz odpowiedni przedmiot, pokazany na kartce zadania w okienku «Informacja», możesz automatycznie wykonać zadanie.

CZ Pokud však máte předmět zobrazen v informační oblasti karty úkolu, můžete projt přímo automaticky.

SK Ak však máte predmet zobrazený v informačnej oblasti na karte úkolu, môžete prejsť cez ňu automaticky.

HU Ha azonban nálad van az a tárgy, amelyet a kihívás jelölés kárába jobbra van látni a kártyán, akkor mikor is tovább lehet haladni tovább.



GB To superar/Pali overcome a challenge, select a Pacote (HE) you can't always choose of or them, e.g. no SPEED in the example show here), add any points from any other table (before you draw/rolling, and not the dice if you're not a "coach", roll again) IF the combined score is higher than the challenge, you can move on, IF the score are equal, roll again. If you lose, you must give up one of the items you drew (challenge).

Notes that only one player has to overcome a challenge, unless this is stated; players can move automatically past the challenge.

DE Eine Aufgabe lässt sich nur mit Einsatz von GESCHWINDIGKEIT, GLÜCK oder STÄRKE bewältigen! Es stehen jedoch nicht immer alle drei zur Auswahl. In diesem Beispiel kann GESCHWINDIGKEIT nicht eingesetzt werden. Zähler den Wert an dessen Gegenstände, damit der sich für diese Aufgabe eignen und WURFE WURFEN, die den "Höcker" nicht erreicht. Bei einem PUNKTGEWINN übersteigt die Punktzahl den Wert der Aufgabe, können die weiteren Schritte Punktzahlen gleich, damit du noch einmal würfeln! Bei diese Punktzahl geringer, musst du einen Gegen Gegenstände zurücklassen. Hinweis: Jedes Mal, das du nimmst von einem Spieler bewältigt werden. Die nächsten Spieler können automatisch an dieser Aufgabe vorbeistehen!

FR Pour réussir avec succès un défi, obtiens un point de ATTENTION, tu ne peux pas toujours les choisir tous, par exemple plus si tu t'es DÉBILITÉ, dans cet exemple, après avoir les points de tous les objets appropriés que tu portes, et à force de le dé à six. Pas un "coach", relance le dé! Si ton score est égal ou plus, relance le dé. Si tu parviens, tu dois abandonner un des objets que tu portes.

Remarque: dans un jeu, 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 Pacchetto (HE) non puoi sempre scegliere tutti, in questo esempio non è disponibile la VELOCITÀ, dopo aver gli eventuali punti degli oggetti pertinenti in tuo possesso e fare il dado (se sei un "coach", girare ancora una volta). Se il punteggio complessivo è superiore alla sfida, puoi proseguire. Se il punteggio sono uguali, tira ancora una volta il dado. Se il punteggio è inferiore, lascia gli oggetti in tuo possesso. Basta che in solo giocatore superi il punteggio sfida. Dopo di lui, gli altri giocatori superano automaticamente la sfida.

NL Niet om een opdracht uit te kunnen voeren kan Pacote (HE) ze zijn niet altijd allemaal beschikbaar in het voorbeeld kan Snelheid niet gekozen worden. Weg de punten die van de aanvullende die je bij hebt, en probeer de tabel score hoger op te zijn. Het is niet mogelijk. Als je score score hoger is dan de waarde van de opdracht mag je doorgaan. Bij gelijke stand opnieuw gooien. Als je vastloopt moet je één van je voorwerpen afstaan. NB: de opdracht hoeft maar één keer te worden voltooid te worden. Het kan zijn dat spelers automatisch voorbij de opdracht komen.

ES Para superar un reto, selecciona un Paquete (Hacer) no siempre los podrías elegir todos, en este ejemplo no podrías elegir la VELOCIDAD, añade puntos de cualquier objeto u obtenido cualquiera, si eres el dado es solo un "coach", tira el dado de nuevo. Si el resultado global es superior al reto, puedes seguir. Si el resultado es igual, tira el dado de nuevo, si pierdes, debes prescindir de uno de los artículos en tu posesión.

Nota: en el juego que solo 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, du kan ikke bruge HASTIGHED (eksempel her), læg alle eventuelle point fra relevante genstande til dit totale scoren (hvis du står en krog, skal du slå om). Hvis det samlede pointtal er større end udfordringens niveau, kan du gå videre. Hvis du står på en lige score, skal du slå igen. Hvis du taber skal du afgjøre én af de genstande du bærer dig. Bemærk at det kun er én spiller der skal klare en udfordring. Derefter kan alle andre spillere automatisk passere den.

FI Selviäkijoksi tarvittavaa sinun on valittava ominaisuuksia (HÄÄ) joko vain nopeus tai voima tai onnistumisen taito ei välttämättä ole valittavissa kaikkinaikoina. Esimerkiksi tässä ei välttämättä ole valittavissa NOPEUS (TÄÄ), koska tarvittavat arvot näitä ominaisuuksia eivät ole saatavilla. Lisäksi kaikki mahdolliset lisäpisteet (koko, voima, taito) tulee lisätä yhteiseen laskennalliseen tulosiin. Jos tulos on suurempi kuin haaste, voit jatkaa. Jos tulos on yhtä suuri, heittoa uudelleen. Jos tulos on pienempi, sinun on luovuttava yhdestä tavutuksesta tai tavutuksesta.

Huomautus: Et voi voittaa peliä, jos vain yksi pelaaja selviää haasteesta. Sen jälkeen kaikki muut pelaajat voivat ohittaa sen automaattisesti.

SE För att klara av en utmaning måste du en Pacote (betydelse) du inte alltid kan välja mellan alla tre, exempelvis är hastighet HASTIGHET inte tillgänglig i detta exempel. Lägg till poäng från eventuella föremål du bär med dig till ditt sammanlagt (om du förlorar, tappar) sin del av spelet. Om totalpoängen blir högre än utmaningens siffra kan du fortsätta. Om siffran är samma må du slå om. Om du står på en lika poäng, slå om kulan en gång. Om du står på en lika poäng, slå om kulan en gång. Om du står på en lika poäng, slå om kulan en gång. Om du står på en lika poäng, slå om kulan en gång.

OBS: Endast en spelare måste klara utmaningen. Därefter kan alla andra spelare automatiskt passera den här utmaningen.

PT Para superar um desafio, seleciona um pacote (HE) não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher VELOCIDADE no exemplo que aqui se apresenta, adiciona os pontos dos objectos obtidos que transportas contigo ou dados se souberes um "coach", lança novamente. Se o resultado combinado for igual ou maior do que o desafio, podes prosseguir. Se o resultado for igual, lança novamente. Se o resultado for inferior, tens que deixar um dos objectos que transportas. Nota: só um jogador tem de superar um desafio. Depois disso todos os outros jogadores podem ultra passar automaticamente esse desafio.

GR Για να ξεπεράσει μια πρόκληση, επιλέξει ένα Πακέτο (HE) που δεν μπορεί πάντα να επιλέξει όλα, για παράδειγμα, η ταχύτητα (H) δεν είναι διαθέσιμη σε αυτό το παράδειγμα. Προσθέστε τα σημεία από οποιαδήποτε αντικείμενα που έχετε ή από οποιαδήποτε δεδομένα που έχετε λάβει. Εάν το συνολικό αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από το επίπεδο πρόκλησης, μπορείτε να προχωρήσετε. Εάν το αποτέλεσμα είναι ίσο, ρίξτε τον κύβο ξανά. Εάν το αποτέλεσμα είναι μικρότερο, πρέπει να αφήσετε ένα από τα αντικείμενα που μεταφέρετε.

Παρατήρηση: Μόνο ένας παίκτης μπορεί να ξεπεράσει μια πρόκληση. Μετά από αυτό, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να ξεπεράσουν αυτό το ημίχρονο αυτόματα.

JP チャレンジをクリアする目標は、スピード、運、力のどれかを選べ! (ただし、すべての目標を必ずしも選べない。例えば、ここでは「スピード」は選べない)。そのほかのアイテムの点数もすべて加算する。合計の点数が目標の数より大きければ、クリアできる。合計の点数が目標の数と同じ場合は、もう一度サイコロを振り直そう。合計の点数が目標の数より小さければ、持っているアイテムのどれかを手放さなければならない。

チャレンジをクリアする必要があるのは1人だけです。他の人はそのあと自動的にクリアすることができます。

CN 要克服某挑战，首先要选一个属性（不可每次都选，例如速度属性在游戏中就没有），加上所拥有的物品所获得的点数，如果数字（由物品与骰子），要超过挑战的数值，即可过关。如果数字等于挑战的数值，要再掷骰子。如果数字小于挑战的数值，要舍弃物品。

注意：只要一个玩家克服挑战，其他玩家就能自动通过。

KR 도전을 성공적으로 해결하려면 속도, 운, 힘 중 하나를 선택하고 (예: 항상 모든 요소를 선택할 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어 여기서는 속도도 사용할 수 없습니다.) 그리고 모든 아이템의 점수를 모두 더하십시오. 총점이 목표치보다 높으면 도전을 완료할 수 있습니다. 목표치가 목표치와 같으면, 다시 굴러주세요. 목표치가 목표치보다 낮으면, 손에 있는 어떤 물체를 버려야 합니다.

한 가지 도전은 한 사람이 극복해야 합니다. 일단 도전을 클리면 다른 참가자들은 자동으로 그 도전을 그만 할 수 있습니다.

RU Чтобы успешно преодолеть задание, выберите один из параметров (HE) вы не всегда можете выбрать все, например, скорость (H) в данном примере недоступна. Добавьте очки от любых предметов, которыми вы обладаете. Если сумма больше заданного уровня, вы можете продолжить. Если сумма равна заданному уровню, бросьте кубик заново. Если сумма меньше заданного уровня, вы должны отказаться от одного из предметов, которые вы несете. Обратите внимание, что только один игрок должен преодолеть задание. После этого все остальные игроки смогут преодолеть эту задачу автоматически.

PL Aby przetrwać wyzwanie zadane, wybierz właściwy pakiet (HE) nie zawsze możesz wybrać wszystkie z nich, na przykład nie możesz wybrać prędkości, dodaj punkty z odpowiednich przedmiotów, których posiadasz i rzuć kostką, jeżeli wyznaczone "cel" rzucił, jeszcze raz rzuć, jeżeli zmniejszył, musisz pozostawić jeden z przedmiotów, które masz przy sobie.

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

CZ Abyste úspěšně splnil úkol, zvolte Páček (H) nemůžeš vždy vybrat všechny, například rychlost (H) v tomto příkladě není dostupná, přidej body z příslušných předmětů, které máš u sebe a hod' kostku! Pokud hod' kostky vyšel větší než hodnota úkolu, můžeš pokračovat. Pokud se hodnota šikry rovná hodnotě úkolu, hodvej znovu. Pokud hod' menší, budeš se muset vzdát jednoho z předmětů, které máš u sebe. Poznámka: Stačí, aby úkol splnil jeden z hráčů. Pokud je úkol splněn, ostatní hráčůmohou přes něj automaticky přejít.

SK Aby ste úspešne splnili úlohu, zoďte Páček (HE) nie môžete vždy vybrať všetky, napríklad rýchlosť (H) v tomto príklade nie je dostupná, pridajte body z príslušných predmetov, ktoré máte pri sebe a hrajte kostku! Pokud hod' kostky vyšel větší než hodnota úkolu, můžete pokračovat. Pokud se hodnota šikry rovná hodnotě úkolu, hod' znovu. Pokud hod' menší, budete se muset vzdát jednoho z předmětů, které máte u sebe. Poznámka: Stačí, aby úkol splnil jeden z hráčů. Pokud je úkol splněn, ostatní hráčůmohou přes něj automaticky přejít.

HU Amikor el kell egy feladatot legyűznie, válassz valamelyik tulajdonságot (HE) nem mindig tudsz kiválasztani mindet, például a sebesség (H) ebben az esetben nem választható. Ad hozzá az összes tárgy pontszámát, majd dobj a kockára! Ha a dobott pontszám nagyobb a feladat szinténé, folytathatod. Ha a dobott pontszám egyenlő a feladat szintjével, dobj újra. Ha a dobott pontszám kisebb a feladat szintjénél, akkor el kell hagyni valamelyik tárgy pontszámát. Figyelj: csak egy játékos tud legyűzni a feladatot. Amint az egyik játékos legyűzött, a többiek automatikusan legyűzötték is.

Figyelj: Mindig csak egy játékos vehet részt az akción. A többiek automatikusan legyűzötték is a márt játékos akcióján.



+

4

+



= 11



= 10



+

2

+



= 9



= 10



14



09 If you lose, you have to give up. Otherwise, how can you might choose today's cup or go back and pick up some different items. Your last item must be placed back on one of the current cards on the board.

01 Der verlorene muss etwas Gegenständlich zurücklassen. Wenn er das nicht tut, soll das der Reihe ist, sonst entstehen wieder neue Items. Versuchen Sie, zurückgelassene und andere Gegenstände zu kombinieren. Der zurückgelassene Gegenstand ist das, was dem der freien Karte zu platzieren.

02 Si tu perds, tu das abandonar el artículo. Si no puedes elegir tu bebida o tu comida, tendrás que dar un paso diferente. Tu objeto perdido debe ser colocado de nuevo en uno de las cartas actuales en la pizarra.

03 Se perok ovi obotorenno, togo otstavat' kakoe-to predmet. Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet?

04 Als je verliest moet je een voorwerp achterlaten. Bij de volgende turn kun je het nieuwe profiel of de huidige omstandigheden voor je toe laten. Het verlorenende object moet op een lege kaartje terug geplaatst worden.

05 Si pierde, tendrás que dejar un objeto de un artículo. Lo próximo vez podrás elegir entre el menú de nuevo o elegir para recoger artículos diferentes. El artículo perdido debe ser colocado de nuevo en uno de las cartas actuales del tablero.

06 Als je verliest, moet je een object achterlaten. Het volgende keer kun je kiezen uit het menu of een ander artikel kiezen op de huidige kaart. Het verloren object moet terug geplaatst worden op een van de huidige kaarten.

07 Se perok ovi obotorenno, togo otstavat' kakoe-to predmet. Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet?

08 Com tu perderes, tens de deixar un objecte de un article. Lo proxima vez podras elegir entre el menu de nuevo o elegir para recoger artículos diferentes. O artículo perdido deve ser colocado novamente numa das cartas desatualizadas do tabuleiro.

09 Se pierde, tendrás que dejar un objeto de un artículo. Lo próximo vez podrás elegir entre el menú de nuevo o elegir para recoger artículos diferentes. El artículo perdido debe ser colocado de nuevo en uno de las cartas actuales del tablero.

10 Als je verliest, moet je een object achterlaten. Het volgende keer kun je kiezen uit het menu of een ander artikel kiezen op de huidige kaart. Het verloren object moet terug geplaatst worden op een van de huidige kaarten.

11 Se perok ovi obotorenno, togo otstavat' kakoe-to predmet. Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet?

12 如果你输了，你必须留下一件物品。下一次，你可以选择新的菜单或选择去收集不同的物品。你失去的物品必须放在空白的牌上。

13 Se perdes, tens de deixar un objecte de un article. Lo proxima vez podras elegir entre el menu de nuevo o elegir para recoger artículos diferentes. O artículo perdido deve ser colocado novamente numa das cartas desatualizadas do tabuleiro.

14 Als je verliest, moet je een object achterlaten. Het volgende keer kun je kiezen uit het menu of een ander artikel kiezen op de huidige kaart. Het verloren object moet terug geplaatst worden op een van de huidige kaarten.

15 Se perok ovi obotorenno, togo otstavat' kakoe-to predmet. Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet?

16 Pokud jste neúspěšný, musíte se vzdát některého předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit o výběr jídla, nebo se můžete vrátit a vybrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdali, musí být umístěn zpět na jednu ze stávajících prázdných karet na stole.

17 Pokud jste neúspěšný, musíte se vzdát předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit vybrat jídlo, nebo se můžete vrátit a vybrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdali, musí být umístěn zpět na jednu ze stávajících prázdných karet na stole.

18 Ha nem sikerült az étel, fel kell adnod az egyik ételt vagy italot. Újra lehet választani más ételt vagy italot. Az elvesztett tárgyát fel kell tenni az üres kártyákra az asztalra.

19 Se perok ovi obotorenno, togo otstavat' kakoe-to predmet. Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet? Inače, kakogo znanija ne budet?



15

GB If you succeed in getting into the half-track or another form of transport, your speed is increased dramatically. Now you can move an enemy board square as your rule of the day.

DE Wenn du es schaffst, in das Halbspurfahrzeug einsteigen oder mit anderen Transportmitteln zu fahren, wirst du dich die Geschwindigkeit erhöhen, was dir erlaubt, die gegnerische Armee zu flücken.

FR Si tu réussis à monter dans le véhicule semi-chenilles ou dans un autre moyen de transport, ta vitesse augmente considérablement. Tu peux alors te déplacer sur nombre de cases de plateau égal ou plus de celle que tu en fais avec le dé.

IT Se riusci a salire a bordo del semicingolato o di un altro mezzo di trasporto, la tua velocità aumenta notevolmente. Puoi ora spostarti di tante caselle del tavolo quanti sono punti che otti con il dado.

NL Als je in de halbspacer of een ander transportie doel kunt komen, neemt je snelheid drastisch toe. Nu mag je zoveel velden doorgaan als het aantal ogen van je worp.

ES Si logras subir al vehículo de transporte u otro medio de transporte, tu velocidad se incrementa considerablemente. Ahora puedes mover tantas casillas del tablero como de unidades el dado.

OK Hvis det lykkes dig at komme ind i halbspacer eller et andet transportmiddel, vil din hastighed øges dramatisk, du kan så bevæge dig flere felter, du måske bevæger dig som dit værn.

PL Jeśli uda ci się wsiąść na pojazd półgąsienicowy lub inny inny rodzaj transportu, zwiększy się twoja prędkość. Teraz możesz przemieścić się na tyle pól gry, ile wynosi suma oczek, które wypadły.

RU Если удастся подняться в транспортное средство или в другой вид транспорта, ваша скорость увеличится в разы. Теперь вы можете переместиться на столько полей, сколько выпало очков.



GB Once a lucky 6 is rolled, the board changes after a long proportion of the time. It's a big game moment. Now you can play the board again, but it's not so simple.

DE Die Wahrscheinlichkeit, ein 6 zu würfeln, ist ein wichtiger Moment im Spiel. Jetzt kannst du das Spiel wieder spielen, aber es ist nicht so einfach.

FR Une chance de 6 est un moment important du jeu. Maintenant, tu peux recommencer à jouer, mais ce n'est pas si simple.

IT Una 6 è un momento importante del gioco. Ora puoi ricominciare a giocare, ma non è così semplice.

NL Een 6 is een belangrijk moment in het spel. Nu kun je het spel opnieuw spelen, maar het is niet zo eenvoudig.

ES Una 6 es un momento importante del juego. Ahora puedes volver a jugar, pero no es tan sencillo.

OK Ennen 6 on tärkeä hetken pelissä. Nyt voit aloittaa pelin uudelleen, mutta se ei ole niin yksinkertaista.

PL Szóstka to ważny moment w grze. Teraz możesz zacząć grę od nowa, ale nie jest to tak proste.

RU Если выпала шестёрка, это важный момент игры. Теперь вы можете начать игру заново, но это не так просто.

SK Pokiaľ sa vám podarí dosiahnuť číslo šesť, je to dôležitý moment hry. Teraz môžete hrať znovu, ale nie je to tak jednoduché.

SK Ak sa vám podarí dosiahnuť číslo šesť, je to dôležitý moment hry. Teraz môžete hrať znovu, ale nie je to tak jednoduché.

PL Jeśli udało ci się wyrzucić szóstkę, to ważny moment w grze. Teraz możesz zacząć grę od nowa, ale nie jest to tak proste.

RU Если удастся выпадать шестёрка, это важный момент игры. Теперь вы можете начать игру заново, но это не так просто.



GB Tip: Use the half-track to solve the last Challenge.

DE Tipp: Verwende die letzte Halbspurfahrzeug, um dem Hauptauftrag zu überwinden!

FR Conseil: Utilisez le véhicule semi-chenilles pour résoudre le dernier défi.

IT Suggerimento: Usa il semicingolato per superare l'ultima sfida!

NL Tip: Gebruik het halbspacer om de laatste uitdaging op te lossen!

ES Consejo: Utiliza el camión semicingado para resolver el último reto!

OK Tip: Bruug halbspacer-veerretje til at klare den sidste udfordring!

PL Wskazówka: Użyj półgąsienicowego pojazdu, aby pokonać ostatnie wyzwanie!

RU Совет: Используйте полугусеничный транспорт для решения последнего задания!

SK Tip: Použite polgúsenicový vozík na vyriešenie poslednej výzvy!

RU Совет: Используйте полугусеничный транспорт для решения последнего задания!

GB Tip: Use the half-track to solve the last Challenge.

DE Tipp: Verwende die letzte Halbspurfahrzeug, um dem Hauptauftrag zu überwinden!

FR Conseil: Utilisez le véhicule semi-chenilles pour résoudre le dernier défi.

IT Suggerimento: Usa il semicingolato per superare l'ultima sfida!

NL Tip: Gebruik het halbspacer om de laatste uitdaging op te lossen!

ES Consejo: Utiliza el camión semicingado para resolver el último reto!

OK Tip: Bruug halbspacer-veerretje til at klare den sidste udfordring!

PL Wskazówka: Użyj półgąsienicowego pojazdu, aby pokonać ostatnie wyzwanie!

RU Совет: Используйте полугусеничный транспорт для решения последнего задания!

SK Tip: Použite polgúsenicový vozík na vyriešenie poslednej výzvy!

RU Совет: Используйте полугусеничный транспорт для решения последнего задания!



GB Roll a "hook" outside the Dragon Fortrees and Sam Sneiter appears in front of you!

DE Würfeln du außenhalb der Drachen-Resung den "Haken", erscheint Ulrich unhold!

FR Si tu rolls un "crochet" en dehors de la Forteresse du dragon, Sam Sneiter se dressera devant toi!

IT Se tiri un "gancio" con il dado mentre sei fuori dalla Fortezza del Dragone, Sam Sneiter apparirà davanti a te!

NL Als je buiten het Drakenpark een "haak" gooit, verschijnt Sam Sneiter!

ES Si sale una "gancho" afuera del Fuerte del Dragón, aparecerá Sam Sneiter!

DK Når du kaster en "krog" uden for Drage-Parkengen, vil Sam Sneiter dukke op foran dig!

fi Jos heität "koukua" Lohikäärmeämyrskyjen jälkeen ulos, ilmestyy Sam Sneiter!

SE Om du slår en "krok" utanför Drakängan, dyker Sam Sneiter upp framför dig!

PT Lança um "gancho" fora da Fortaleza do Dragão e Sam Sneiter aparecerá frente a ti!

GR Ἐπιρρίψτε τὴν ἄγκυρα ἔξω ἀπὸ τὴν Πύργον τοῦ Δράκου καὶ ὁ Σάμ Σνίτερ ἐμφανίζεται ἔμπροσθέν σας!

JP ドラゴンの要塞の外でイコウを擲ると、「フック」が出現し、1人だけ「悪役」が来る!

CN 骰子外“骰子”掷出来，英雄会出现在你面前!

KR 드래곤의 성에서 '고리'가 나오면 '악역'만이 당신 앞에 나타납니다!

RU Выбросьте крючок за пределы крепости Дракона — и перед вами появится Сэм Снейтер!

PL Jeśli pada bieżącym Fortecy Smoka wyrzucił "hak", pojawi się przed Tobą Sam Sneiter!

CZ Pokud hodíte na kocke "háček" před Dráčí pevností, objeví se před vámi Sam Sneiter!

SK Ak hodíte na kocke "háček" pred Dráčiu pevnosťou, objaví sa pred vami Sam Sneiter!

HU Ha a kockányerésén "lakófogó" eszik, Sam Sneiter jelenik meg előtted!



GB Choose a skill factor.

DE Was möchtest du erlernen?

FR Choisissez un Facteur d'adresse!

IT Scegli un fattore di abilità!

NL Kies een vaardigheidsfactor!

ES Elige un factor de habilidad!

DK Vælg en Færdighedsfaktor!

FI Valitse taitotekijätekijä!

SE Välj en skicklighetstalsfaktor!

PT Escolhe um Factor de habilidade!

GR Επιλέξτε οτιδήποτε αφορά δεξιότητες!

JP 能力-属性を選択してください。

CN 选择你想学习的技能属性!

KR 능력(능력)을 선택하십시오!

RU Выберите свой фактор способности!

CZ Vyberte si faktor dovednosti!

SK Vyberte si faktor schopnosti!

HU Válassz tehetség (képesség)-szereplőre, vagy ÉRŐ-faktorra később!



+



3

+



= 10



+



5

+



= 11

17

GB Roll your Sneiter token and if you have any!

DE Werfen! Um ich unhold, nimm die Sneiter-Münze. Gehe weiter, ab (sofern du welche besitzt).

FR Lancez votre pièce Sam Sneiter, si vous en avez!

IT Hai perso il Sneiter? Si prenda uno dei tuoi oggetti (se ne hai)!

NL Verloren! Sneiter neemt een van je voorwerpen (als je die hebt)!

ES ¡Perdiste! Sam Sneiter se quedará con un artículo tuyo (si tienes alguno)!

DK Du taber! Sneiter tager én af dine genstande hvis du har nogen overhovedet!

FI Häviö! Sneiter ottaa yhden esineestäsi jos sinulla on mitään!

SE Du förlorar! Sneiter tar ett av dina föremål om du har något!

PT Perdeste! Sneiter fica com um dos teus objectos se tiveres algum!

GR Κατατί! Ο Σνίτερ πήδησε ένα από τα αντικείμενά σου, αν έχεις κάποιο!

JP 負けました! アイテムを持っていない場合は3人だけ「悪役」が来ります!

CN 输了! 如果你有任何的代币 (如果有的话)!

KR 당신이 갖고 있다면, 악역이 당신에게 1인씩 하나를 가져갑니다! (이런 경우!)

RU Ты проиграл! Если ты хочешь, отдай одну из твоих вещей (если они у тебя есть)!

PL Przegrałeś! Sneiter zabiera Ci jeden z przedmiotów (jeżeli tykasz je masz posiadać)!

ES ¡Perdiste! Sam Sneiter se quedará con un artículo tuyo (si tienes alguno)!

DK Du taber! Sneiter tager én af dine genstande hvis du har nogen overhovedet!

FI Häviö! Sneiter ottaa yhden esineestäsi jos sinulla on mitään!

SE Du förlorar! Sneiter tar ett av dina föremål om du har något!

PT Perdeste! Sneiter fica com um dos teus objectos se tiveres algum!

GR Κατατί! Ο Σνίτερ πήδησε ένα από τα αντικείμενά σου, αν έχεις κάποιο!

JP 負けました! アイテムを持っていない場合は3人だけ「悪役」が来ります!





+

3

+



= 10



+

2

+



= 8

18

GB You will take an egg from Snippet 1 like has only?

DE Gewinnen Siehe die Eier von Minnie. Gegenstände aus Zauberei ge- welche besitzt?

FR Tu as gagné / Perds un oeuf à Snippet (si / si en ai)!

IT Hai vinto / Perdi uno degli oggetti di Snippet (se / se hai)!

NL Gewinnen! Neem een rozevee van Snippet (als hij de heeft)!

ES ¡Te ganó! / Toma un huevo de Snippet (si / si en ai)!

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

FI Voitko! Oso etään Snippetin (jos hänellä on vaikka)!

SE Du vinner! Ta ett ägg från Snippet (om han har något)!

PT Ganhar! Toma um ovo de Snippet (se ele tiver algum)!

GR Κερδίσει! Πάρτε ένα αυγό από το Snippet (εάν έχει κάτι)!

JP 勝つって何ですか？ シニペターはアイテムを持っている場合は、1つ取って下さい。

CN 获胜。取一件道具的蛋。(如果有的话)!

RU Ты выиграл! Возьми одно яйцо от Snippet (если у него есть)!

PL Wygrałeś! Zdobądź jeden z przedmiotów Samy Snippet (jeżeli tylko jakieś posiada)!

CZ Vyhrál jsi! Vezmeš si nějaký předmět od Snippet (pokud nějaký má)!

SK Vyhrál si! Zoberie si predmet od Snippet (ak má niečo)!

HU Győzött! Tedd Szinpetetől, hogy egy tojást csak ha van nála, vedd el!



19

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

DE Den "Haken" gewürfelt? Würfle noch einmal! Eure Gesamtpunktzahlen sind gleich? Würfle noch einmal!

FR Tu as roulé un "crochet"? Relance le dé 1 fois de plus, score égal? Relance le dé!

IT Hai tirato la "bardina"? Tira nuovamente il dado! I punteggi sono uguali? Tira nuovamente il dado!

NL Heb je een "hank" gegooit? Gooi opnieuw! Getwe score gelijk? Gooi opnieuw!

ES ¡Has solido un "gancho"! Tira el dado de nuevo! ¡Hay empate! ¡Tira el dado de nuevo!

DK Slag du en "knug"? Slå igen! Enke værdier? Slå igen!

FI Heittäkö "kookki"? Heittä uudelleen! Tasapeli? Heittä uudelleen!

SE Slag du en "knåk"? Slå igen! Enkel poäng? Slå igen!

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

GR Οι έρρι τρώ ήλι ή το κέρδιω. Πάλι ίσοι. Σκόρα ίσοι. Πάλι έρρι!

JP 「フック」が出たら、もう1回ダイコロを振ります! スコアと点が同じの場合は、もう1回ダイコロを振ってください!

CN 获胜“钩子”? 掷骰一次! 打成平手? 掷骰一次!

RU Выиграл "хук"? Равно ли очки и баллы? Равно ли очки? Выиграл "хук"!

PL Wygrałeś "hak"? Równa jest liczba punktów i liczników? Równa jest liczba punktów? Wygrałeś "hak"!

CZ Vyhrál si "háček"? Různá jsou počty bodů a žetonů? Různá jsou počty bodů? Vyhrál si "háček"!

SK Hráš si "háček"? Rovno sú počty bodov a žetonov? Rovno sú počty bodov? Hráš si "háček"!

HU "Horgos" dobott! Bábiákné pontjai egyenlők. Újra dobj!

20

GB Every time you want to get passed a board, you have to do twice!

DE Jedes Mal wenn du einen Boardwechsel begehrt, musst du gegen ihn ansetzen!

FR Chaque fois que tu passes devant un échecart, tu dois lui jouer deux fois!

IT Ogni volta che devi superare un "scacco" dovrai combatterne!

NL Elke keer dat je voorbi een bord wilt gaan, moet je erinr wachón!

ES Cada vez que quieras superar un mudo, tendrás que tirarlo una batalla!

DK Hver gang, du vil Pæts en op skubene, vil du skulle kæmpe!

FI Joka kerta kun kukaan ylkee kennon, joutuu luota ottamaan vastan!

SE Varje gång du vill gå på Pæts en skrub, måste du kämpa!

PT Sempre que quiseres passar por um vão semo quere combater!

GR Κάθε φορά που θέλεις να περάσεις από ένα κενό, πρέπει να Αλλάξει πάντα!

JP 毎回必ずある一つの罫に対して、必ず戦う必要があります。

CN 每次你都要过一个空位时，你必须战斗。

RU Каждый раз, когда ты хочешь пройти мимо пустой клетки, тебе придется сражаться!

PL Każdego czasu, kiedy chcesz przejść przez pustą kratkę, musisz z nią walczyć!

CZ Každý raz, když chceš projít přes prázdnou mřížku, musíš s ní bojovat!

SK Každý raz, keď chceš prejsť cez prázdnu mriežku, musíš bojovať!

HU Minden alkalommal, amikor át akarsz lépni egy üres mezőre, meg kell harcolnod vele!



PT Sempre que quiseres passar por um vão semo quere combater!

GR Κάθε φορά που θέλεις να περάσεις από ένα κενό, πρέπει να Αλλάξει πάντα!

JP 毎回必ずある一つの罫に対して、必ず戦う必要があります。

CN 每次你都要过一个空位时，你必须战斗。

RU Каждый раз, когда ты хочешь пройти мимо пустой клетки, тебе придется сражаться!

SE Varje gång du vill gå på Pæts en skrub, måste du kämpa!

RU Каждый раз, когда ты хочешь пройти мимо пустой клетки, тебе придется сражаться!

PL Każdego czasu, kiedy chcesz przejść przez pustą kratkę, musisz z nią walczyć!

CZ Každý raz, když chceš projít přes prázdnou mřížku, musíš s ní bojovat!

SK Každý raz, keď chceš prejsť cez prázdnu mriežku, musíš bojovať!

HU Minden alkalommal, amikor át akarsz lépni egy üres mezőre, meg kell harcolnod vele!



GB Choose a skill! Racton.
 DE Was machst du a meinst?
 FR Choisis un Pouvoir d'adresse.
 IT Scegli un Potere di abilità.
 NL Kies een 'vaardigheid'. Racton!
 ES Elige un Poder de habilidad.
 DK Vælg en færdighed. Racton!
 FI Valitse ominaisuus.
 SE Välj en skicklighet. Racton!
 PT Escolhe um Poder de habilidade.
 GR Επιλέξε ένα Γνωστικό Πότισμα.
 JP 選んでスキルを選択して下さい。
 CN 选择一个技能。
 RU Выбери свой талант.
 PL Wybierz umiejętność.
 CZ Vyberte si Působení.
 SK Vyberte si Pôsobenie.
 HU Válassz képességet.



$$\begin{array}{c}
 \text{[Minion]} + \text{[5]} + \text{[4]} = 12 \\
 \text{[Vampire]} + \text{[3]} + \text{[2]} = 9
 \end{array}$$


$$\begin{array}{c}
 \text{[Minion]} + \text{[1]} + \text{[4]} = 8 \\
 \text{[Vampire]} + \text{[4]} + \text{[2]} = 10
 \end{array}$$




21

GB The winner's reward is always to take an item from the loser (il ha rubato un oggetto).

DE Der Sieger darf seinem Gegenüber einen Gegenstand abnehmen (opferen en welke bezit).

FR La récompense du gagnant est toujours de prendre un objet au perdant (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 die heeft).

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

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

FI Voittaja saa aina voittoa uhden häviäjän esineistä (jos häirellä on esineitä).

SE Vinnaren bötning 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 (εάν έχει).

JP 勝った者は、負けた側が持っているアイテムを1つ取り取る。
CN 胜利者的奖品总是从败者那里拿走一件物品 (如果他有那件物品)。

KR 이긴 사람은 언제나 진 사람의 아이템을 하나 가져갈 수 있습니다 (아이템이 있는 경우).

RU Победитель всегда берет одно из вещей проигравшего (если у проигравшего есть что-нибудь).

PL Nagrodą dla zwycięzcy jest zawsze jeden z przedmiotów przegranego (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 (ak má nejaký predmet má).

HU A győztes általában a vesztesévtől levétörök egy tárgyat (ha van neki valami).

DE Die Expedition ist completed when the Golden Dragon is found. (Note that, if you work together with the other players, it will be easier to finish the game, as it adds together the points from your own cards and then adds the dice roll.)

DE Die Expedition gilt als beendet, wenn der Goldene Drache gefunden wurde. Beachte daran, dass es leichter wird, das Spiel zu beenden, wenn du mit anderen Spielern zusammenarbeitest. Du summierst die Punkte aller Mitspieler auf und die Punkte deiner eigenen und addierst hierzu die gewürfelte Zahl.

FR L'expédition est victorieuse quand le Dragon d'Or est trouvé. (Note que si tu collabores avec les autres joueurs, il vous sera plus facile de finir le jeu en ajoutant d'abord les points de vos cartes objets et les Points de vos héros, puis en ajoutant au total le chiffre indiqué par le dé.)

IT La spedizione finisce quando trovi il Dragone d'Oro. (Tieni presente che collaborando con gli altri giocatori sarà più facile completare il gioco, cioè sommare i punti delle carte oggetti e i Punti dei tuoi eroi, poi aggiungere i punti ottenuti con il dado.)

NL De expeditie is voltoerd als de Gouden Draak gevonden is. (Let erop dat als je samen met andere spelers werkt, het gemakkelijker wordt het spel te beëindigen. Dit is het proces van je punten toevoegen aan die van de andere spelers, en het toevoegen van de waarde van je worp erbij.)

ES La expedición se termina cuando hayis encontrado el Dragón Dorado. (Ten en cuenta que, si colaboras con otros jugadores, será más fácil terminar el juego, pues suma todos los puntos de tus cartas de artículos y tus Puntos de héroes y después añade el número que sale del dado.)

DK Ekspeditionen er fulført, når den Guldne Drage bliver fundet. (Bemærk, at det er lettere at spille spillet, hvis spillerne arbejder sammen. Læg pointene fra jeres genstandskort og jeres heltes point til hinanden sammen, og tilføj derefter den rullekantede

PL Ekspedycja jest zakończona, kiedy zostanie odkryty smok. (Uwaga: jeśli współpracujesz z innymi graczami, łatwiej będzie zakończyć grę, ponieważ dodasz punkty z kart przedmiotów i punktów bohaterów i następnie dodasz liczbę, którą wylosujesz przy rzuceniu kostki.)

SE Expeditionen är avslutad när guld draken har hittats. (Om du samarbetar med de andra spelarna är det enklare att klara av spelet. Det går att lägga ihop poängerna från dina föremålskort och dina hjältes poängerna och sedan lägga till vad tärningarna visar.)

PT A expedição termina quando encontrases o Dragão Dourado. (Nota que se colaborares com a equipa com os outros jogadores será mais fácil acabar o jogo, isto é, somar os pontos das cartas-objetos e dos pontos dos teus heróis e depois adicionar o valor que obtiveres quando lançares o dado.)

GR Η αποστολή ολοκληρώνεται όταν βρεις το Χρυσό Δράκο. (Σημειώστε ότι αν συνεργάζεστε με άλλους παίκτες, θα είναι ευκολότερο να τελειώσετε το παιχνίδι, ήτοι να βάλετε τους πόντους από τις κάρτες αντικείμενα και τους πόντους των ηρώων και μετά προσθέσετε τη ροπή.)

JP コールマンのゴンを発見したら冒険は終わります。 (敵軍の陣営がゴンを発見するのが目標になります。アイテム、カードの点数とヒーローの点数を足して、さいころの数字を合計して加算します。)

CM 当金龍を発見時、探検は終了。 (敵軍陣営が金龍を探検者を見つけたとき、探検は終了。アイテム、カードの点数とヒーローの点数を合計し、さいころの数字を加算します。)

KR 금룡을 발견하면 탐험은 끝났습니다. (적군 일파가 금룡을 발견하면 게임은 더 이상 진행할 수 없습니다. 미물, 아이템, 카드의 점수와 히어로 점수를 더한 다음 주사위를 돌려서 나온 숫자를 더합니다.)

RU Экспедиция закончена, когда открыт золотой Дракончик. (Заметим, что если сотрудничать с другими игроками, то будет легче закончить игру, т.е. сложить очки с карт предметов и очки героев, а затем добавить число, выпавшее при броске кости.)

PL Wygrano zostanie odznaczenia. Kiedy złoty smok zostanie odkryty. (Należy pamiętać, że jeśli współpracujemy z innymi graczami, będzie łatwiej zakończyć grę, gdyż dodamy punkty z kart przedmiotów i współczynniki bohaterów i następnie dodamy liczbę, którą wylosujemy kostką.)

CZ Expedice končí pokud některý hráč najde Zlatého draka. (Tuto situaci zjednoduší pokud budete spolupracovat s ostatními hráči – sečtete společně body z všech karet předmětů a hrdinů, přičteno k hodnotě, kterou hodíte na kostce.)

SK Expedícia končí, keď niekto z hráčov objaví Zlatého draka. (Tuto situáciu zjednoduší, ak budete spolupracovať s ostatnými hráčmi – spočítate spoločne body z všetkých kariet predmetov a hrdinov, pričom k hodnote, ktorú hodíte na kostke.)

HU Az expedíció akkor is befejezték, amikor megkötik a Aranysárkányt. (Tudjuk, hogy egyszerűbb lesz játszani, ha együtt játszol a többi játékosal, mert összeadhatod a tárgyakkal felírt pontjaid pontjait és hozzáadhatod az eredményhez a dobószámból kiejtett kocka számot.)



08. The player with most points wins. Check the points each item you are carrying is worth. Note that jewels are worth 4 points each.

09. Der Spieler mit den höchsten Punktzahl gewinnt. Die Gegenstände in deinem Inventar sind die Punkte wert. Jewelle sind 4 Punkte wert.

10. The player with the most points wins. Check the number of points that each object is worth. Jewels are worth 4 points each.

11. Vince il giocatore con il punteggio più alto. Controlla il valore di ogni oggetto nel tuo inventario. I gioielli valgono 4 punti.

12. Der Spieler mit der meisten Punkten ist der Gewinner. Überprüfe die Punktezahl jedes Gegenstandes in deinem Inventar. Edelsteine sind 4 Punkte wert.

13. The player with the most points wins. Check the points value of each object in your inventory. Jewels are worth 4 points each.

14. Vítěz je hráč s nejvyšším počtem bodů. Zkontroluj počet bodů každého předmětu v tvém inventáři. Drahokamy jsou hodny 4 bodů.

15. El jugador con más puntos gana. Revisa el valor de cada objeto que tienes en tu inventario. Las joyas valen 4 puntos.

16. A legelőbb pontot elérő játékos nyer. A tárgyak értékét ellenőrizd az inventárjában. A gyémántok 4 pontot érnek.

17. El jugador con más puntos gana. Verifica el número de puntos que cada objeto que tienes en tu inventario vale. Las joyas que es más valen 4 puntos cada.

08. Kirokító a legtöbb pontot szerző. Ellenőrizd az értéket minden tárgyadban. A gyémántok 4 pontot érnek.

09. 一番得点の多いプレイヤーが、アイテムの価値をチェックして、自分が持っているアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

10. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

11. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

12. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

13. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

14. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

15. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

16. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

17. 最も得点の高いプレイヤーが勝つ。アイテムの価値を確認し、あなたのインベントリにあるアイテムのそれぞれが何点の価値があるかを調べます。

$$4 + 3 = 7$$

$$3$$

$$2 + 3 = 5$$

$$1$$





24

- GB**
Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.
- DE**
Die Brettteile der Orient Expedition lassen sich immer wieder neu anordnen.
- FI**
Modifikaation Orient Expeditionin muuttamalla osien sijaintia.
- IT**
Puoi personalizzare Orient Expedition disponendo diversamente le varie sezioni del tavolo.
- 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 ændre på bræddestykke på en anden måde.
- PL**
Właść moją Orient Expedition zmieniając ułożenie i położenie sekcji.
- SE**
Anpassa din Orient Expedition genom att omordna och omplacera delar.
- PT**
Personaliza o teu Expedição ao Oriente colocando a seguir as secções do tabuleiro.
- GR**
Προσαρμόσε την Orient Expedition αλλάζοντας την αλληλουχία των κομματιών.
- JP**
ゲームの面白さを更に、自分だけの世界観を演出しよう。 裏面に描かれた世界を再現しよう。
- CH**
重新安排板塊的位置，即可有不一样的游戏体验。
- KO**
보드 배치를 다시 배열하여 오리엔트 여행을 새롭게 만들 수 있습니다.
- RU**
Вы можете реорганизовать Board Expedition, переставив различные участки в порядке стола.
- PL**
Możesz dostosować Orient Expedition, uszeregując odpowiednio sekcje planszy.
- CZ**
Orient Expedition si můžeš i bovine upravit přeuspořádáním částí na hrací desce.
- SK**
Orient Expedition si môžeš ľubovoľne upraviť preusporiadaním častí na hranej doske.
- HU**
A játéktábláték átrendeléseivel alakíthatod át az Orient Expedition tábláé kedved szerint.

GB Collect them all!

Other sets 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 badies!

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

DE Sammle sie alle!

Das Spiel lässt sich mit anderen Produkten aus der LEGO Orient Expedition ausbauen. So können Sie weitere Spieler teilnehmen. Die anderen Sets enthalten Fahrzeuge, Gegenstände, Aufgaben und noch mehr Helden und Bösewichter. Auch andere Orient Expedition Spiele wie Indien oder Mount Everest ergänzen sich ideal zur Erweiterung der Orient Expedition – China.

FR Collecte-les toutes!

Le jeu peut être enrichi avec les autres 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 terrain d'aventure en combinant Orient Expedition – China avec les jeux Orient Expedition – Inde et Orient Expedition – Mont Everest.

IT Collezionisti tutto!

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

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

NL Spaar ze allemaal!

Met andere delen uit het LEGO Orient Expedition assortiment kun je het spel uitbreiden en het aantal deelnemers vergroten. De andere sets bevatten voertuigen, voorwerpen, opdrachten en meer helden en boeven. Je kunt je avontuur zelfs uitbreiden door Orient Expedition – China dan het Orient Expedition – India en het Orient Expedition – Mount Everest spel te koppelen.

PT Coleccionistas todos!

Podes juntar outros conjuntos da série LEGO Orient Expedition para ampliar o jogo e aumentar o número de jogadores. Os outros sets contêm veículos, objectos, tarefas e mais heróis e malos!

Incluso podás prolongar tu aventura conectando tu Orient Expedition – China ao Orient Expedition – India e ao Orient Expedition – Monte Everest.

SK Sbíraj je všechny!

Dej si doplnit hru jinými sady LEGO Orient Expedition, které tě mohou přivést k nové úrovni ať se jedná o nové vozidla, předměty, úkoly a další hrdiny a zloděje.

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

FI Kerää ne kaikki!

Teidän voittoa laajentaa ja peliaikaa lisää lisää LEGO Orient Expedition -valikoiman tuotteita. Muut osat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankareita ja rokkareita. Orient Expedition – Kiina –pelejä voidaan pelata myös yhdistettynä Orient Expedition – India ja Orient Expedition – Mount Everest -peleihin kanssa.

SE Samla på alla!pt

Andra delar från LEGO Orient Expedition serien kan laggas till så att spelet utvidgas och antalet spelare ökas ännu. Andra set innehåller fordon, föremål, utmaningar och fler hjältar och skurkar!

Du kan även utvidga eventyret genom att välja ihop Orient Expedition – Kina med spelen Orient Expedition – Indien och Orient Expedition – Mount Everest.

PT Colecciona-os todos!

Podes juntar outros conjuntos da gama LEGO Orient Expedition para ampliar o jogo e aumentar o número de jogadores. Os outros conjuntos contêm veículos, objectos, tarefas e mais heróis e malos!

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

GR Μαζέψτε τα όλα!

Μπορείτε να συμπληρώσετε το παιχνίδι με άλλα παιχνίδια της σειράς LEGO Orient Expedition για να αυξήσετε το παιχνίδι και να αυξήσετε το αριθμό των παικτών. Τα άλλα set περιλαμβάνουν οχήματα, αντικείμενα, προκλήσεις και άλλους ήρωες και κακούς! Ανάλογα μπορείτε να επεκτείνετε την περιπέτεια συνδυάζοντας το Orient Expedition – China με τα παιχνίδια Orient Expedition – India και Orient Expedition – Mount Everest.

JP 全ての冒険シリーズセットも集めよう!

LEGO世界の冒険シリーズ – 東洋の神話以外の冒険を追加すると、ゲームの面白さがアップレールゲームの楽しさを増すことができます。他のセットには、乗り物やアイテム、チャレンジ、ヒーロー、悪役が追加されています。

また、LEGO世界の冒険シリーズを1つの冒険の連続シリーズインゲームで楽しむための冒険シリーズイベントを組むこともできます。いろいろな冒険を連続して遊ぶことができます。

CN 全套收集起来!

LEGO 世界冒险系列其他系列的游戏内容、扩展地图、新的挑战内容、关卡任务和全新角色、装备、车辆、武器等内容的添加，可以让你玩得更开心。同时，收集更多的游戏内容，可以让你玩得更过瘾。一件特别的游戏内容 – 可玩以及永久道具 – 奖励你同时收集起来。

KR 모두 모으세요!

레고 오릭스 탐험에 추가는 다른-상자를 추가하여 게임을 확장하고 게임 참가자의 수를 늘릴 수 있습니다. 다른 세트에는 차량, 물건, 도전 과제와 같은 추가 장치가 포함되어 있습니다.

오릭스 탐험 – 중국을 오릭스 탐험 – 인도 및 오릭스 탐험 –

– 마운트 에베레스트 산 게임과 결합하여 모험을 확장할 수 있습니다.

RU Собери все!

Можно расширить игру новыми наборами, дополнительными локациями, новыми заданиями, новыми героями и злодеями. Также можно объединить игру с другими играми серии LEGO Orient Expedition – Индия и LEGO Orient Expedition – Гора Эверест.

PL Zbierz wszystkie zestawy!

Mожно добавить новые zestawy z serii LEGO Orient Expedition, aby przedłużyć grę i zwiększyć liczbę graczy. Inne zestawy zawierają pojazdy, przedmioty, zadania oraz nowych bohaterów i złoczyńców! Możesz również rozszerzyć swoje przygodowe przyключения, łącząc Orient Expedition – Chiny z grami Orient Expedition – Indie oraz Orient Expedition – Mount Everest.

CZ Sbírejte si je všechny!

Chcete rozšířit hru? Iné rozšírenie ponúknu ďalšie úlohy a ďalšie sady zo série LEGO Orient Expedition. V iných sadoch nájdete ďalšie vozidlá, predmety, úlohy a viac hrdinov a padouchov!

Môžete si dokončiť svoju hru a aj ďalšie dobrodružstvo spojením orientálnych expedícií do Číny, Indie a na Mount Everest – sady spojte desky Orient Expedition – Čína, Orient Expedition – India a Orient Expedition – Mount Everest.

UK Zbierzcie je wszystkie!

Ah chcieba rozszerzyć grę, a także poszerzyć horyzonty, możecie przłączyć do siebie pozostałe zestawy LEGO Orient Expedition. W innych zestawach znajdziecie dodatkowe pojazdy, przedmioty, wyzwania i więcej bohaterów i złoczyńców!

Możecie si do końca wyżyć! Jedno przygodowe dobrodružstwo połączymy orientalnych expedycji do Chin, Indie a na Mount Everest – sady spojte tablice Orient Expedition – China, Orient Expedition – India i Orient Expedition – Mount Everest.

HU Szeressd meg mindet!

A LEGO Orient Expedition sorozat további kiegészítői megédesíthetik kalandjaidat a játékot, emellett olyan újabb játékokat, tárgyakat, akciókat, és még több hős és gonosz szereplőt is!

Még több kalandot élhetsz meg, ha összekapcsolod az Orient Expedition – China játékokat Orient Expedition – India, India és Orient Expedition – Mount Everest játékokkal.

