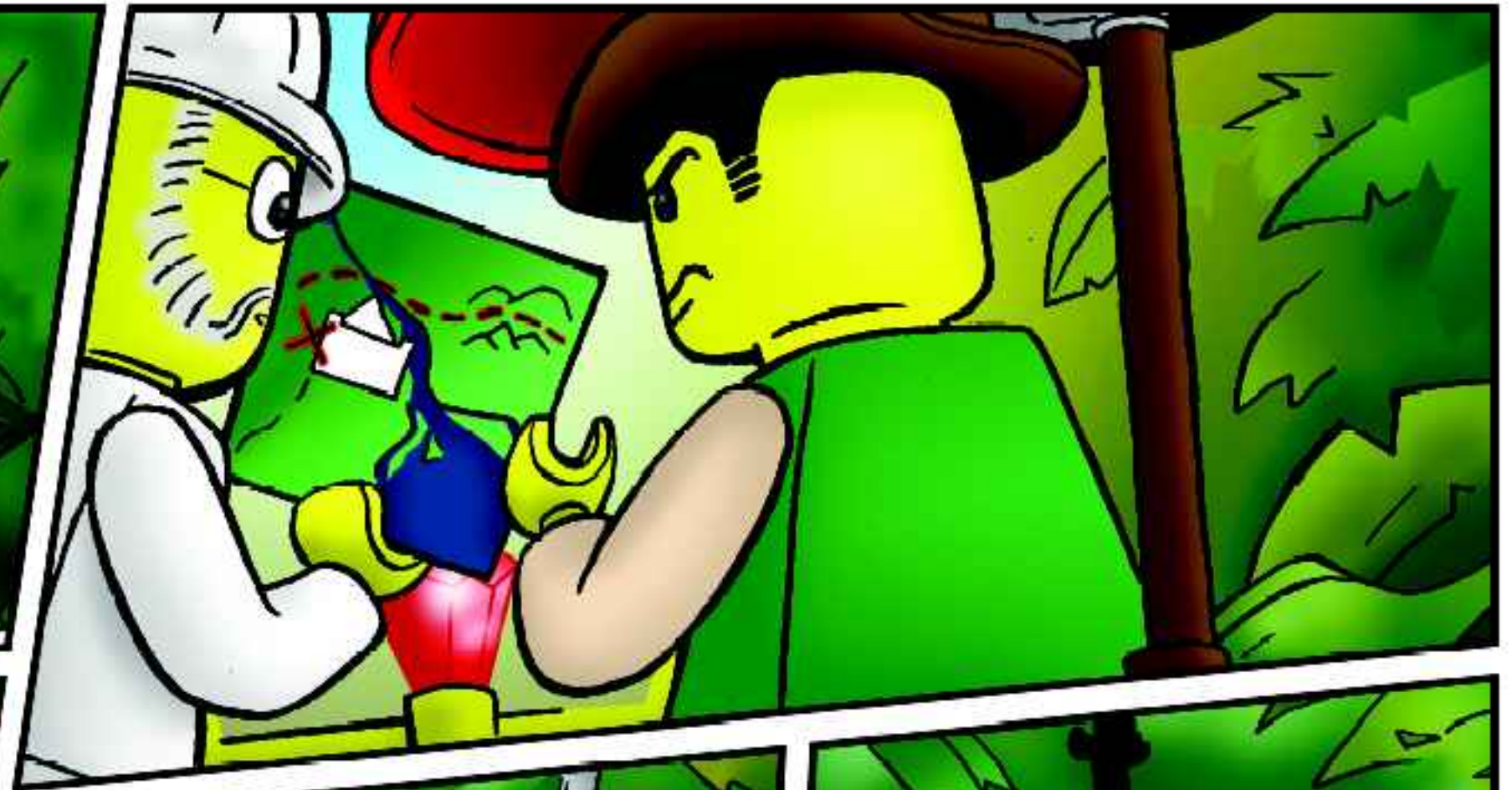




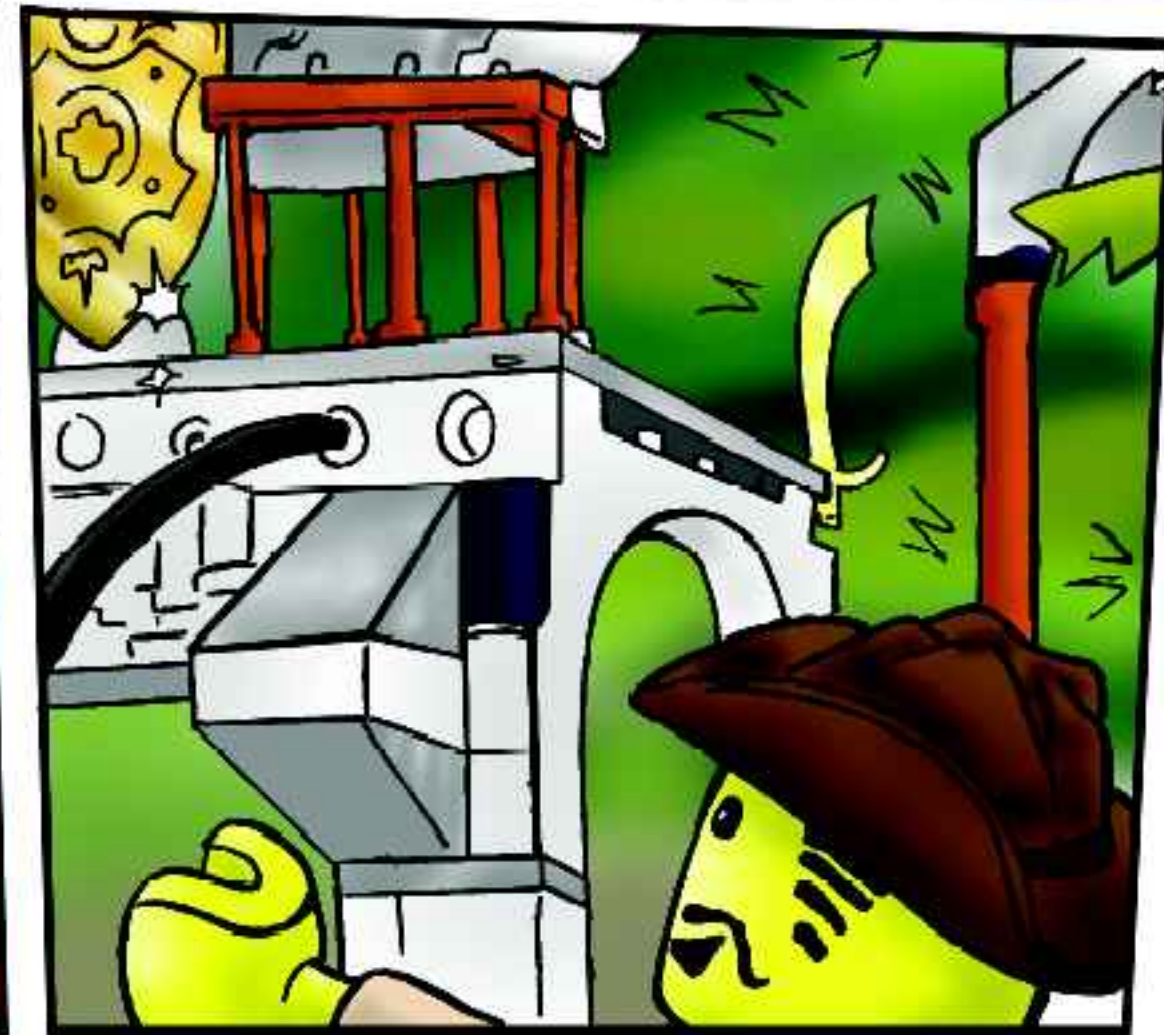
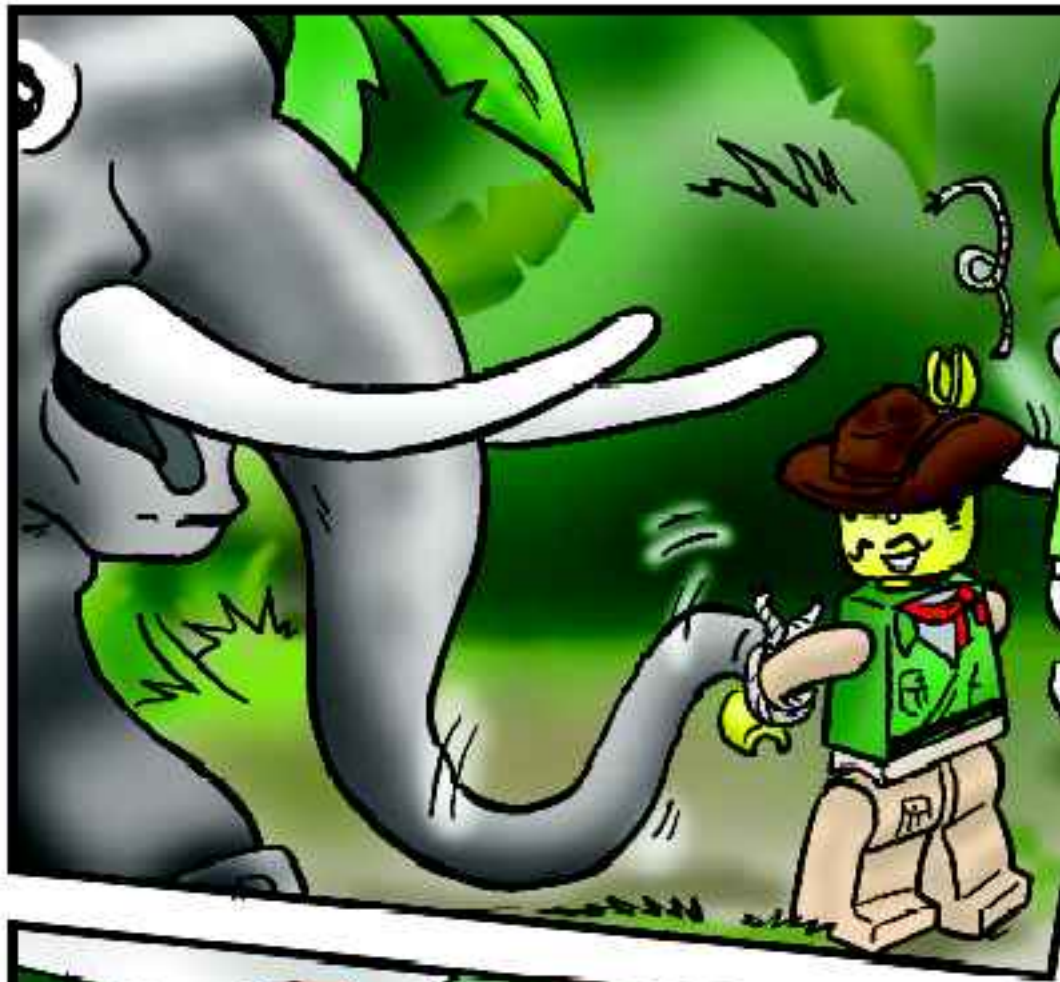
ORIENT  
EXPEDITION

7418

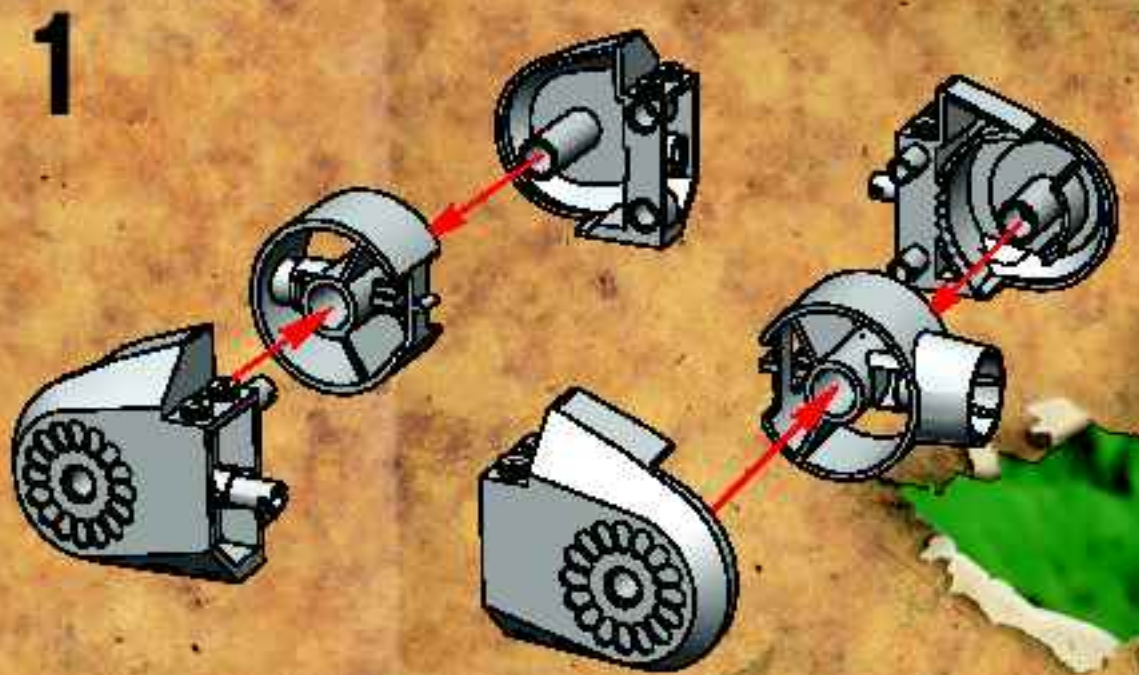
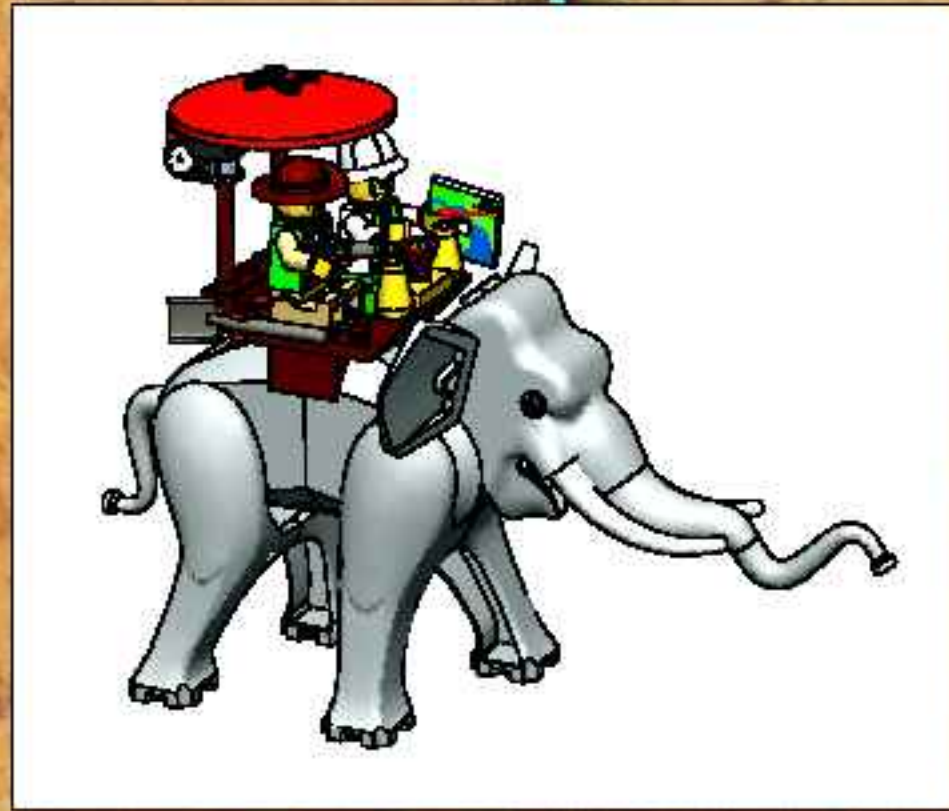
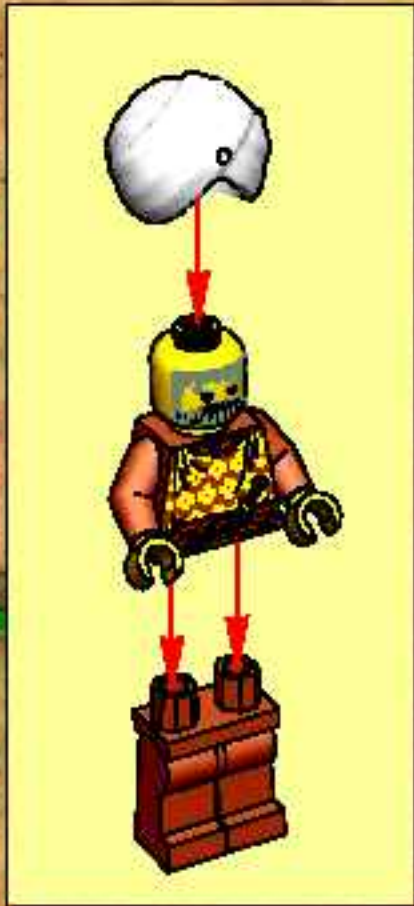
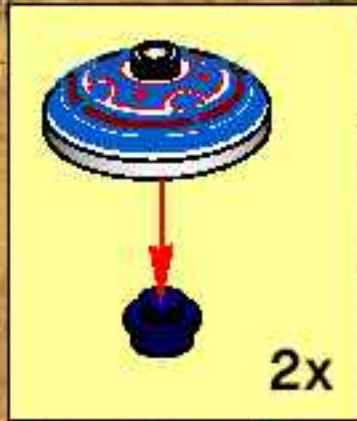




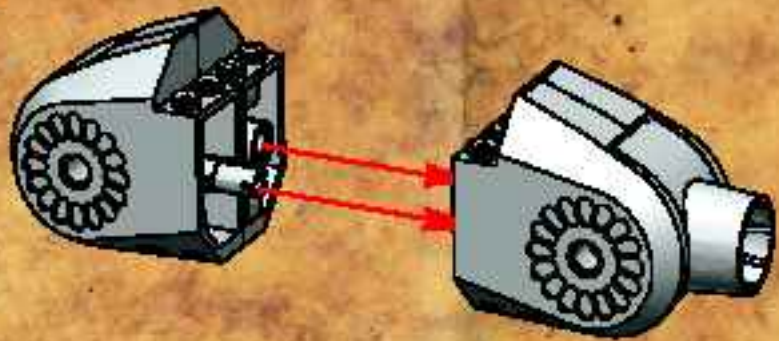




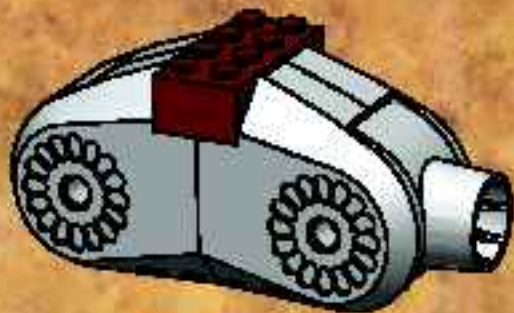




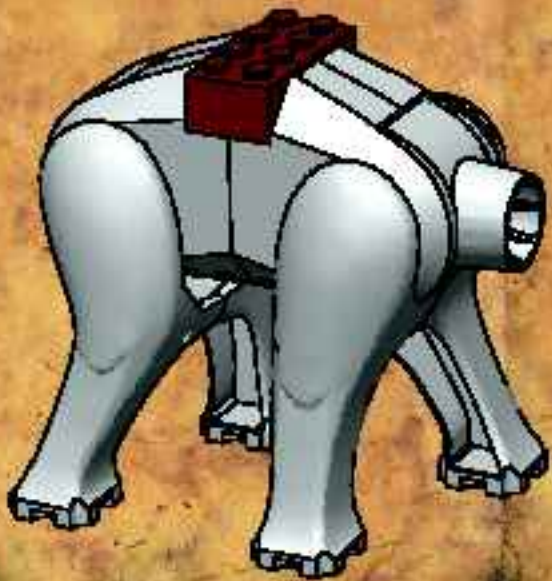
2



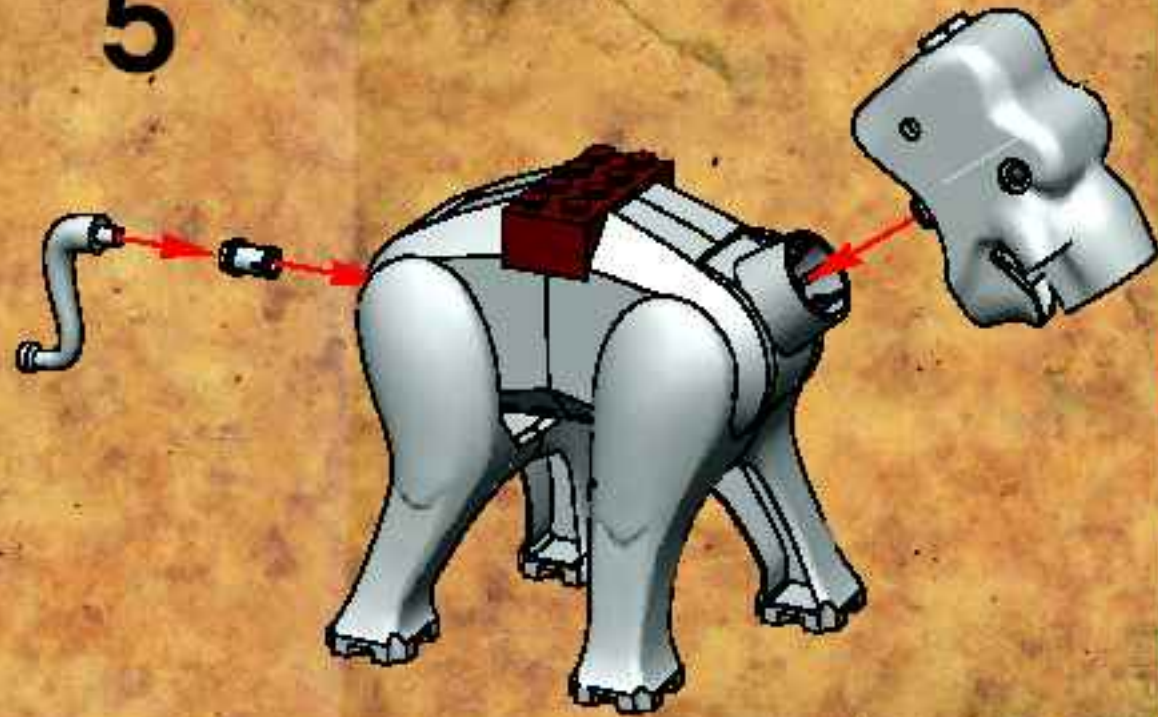
3



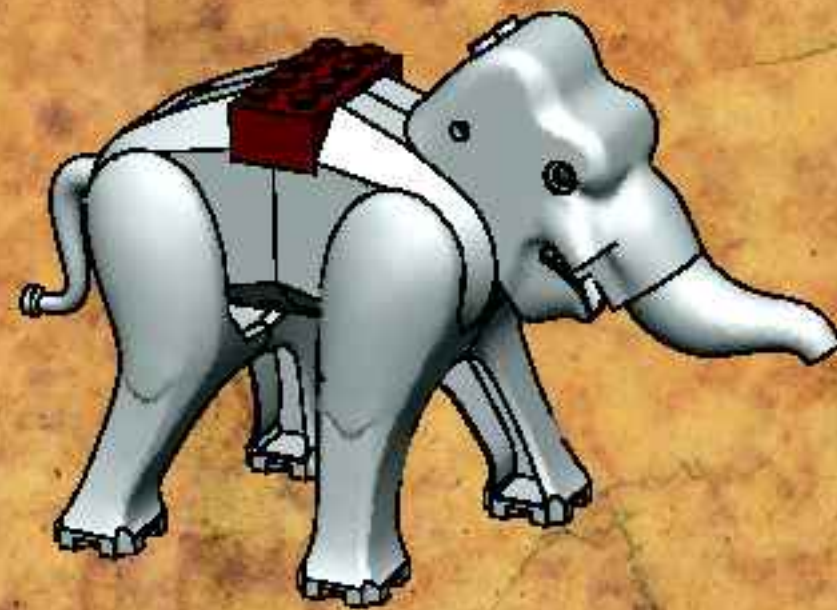
4



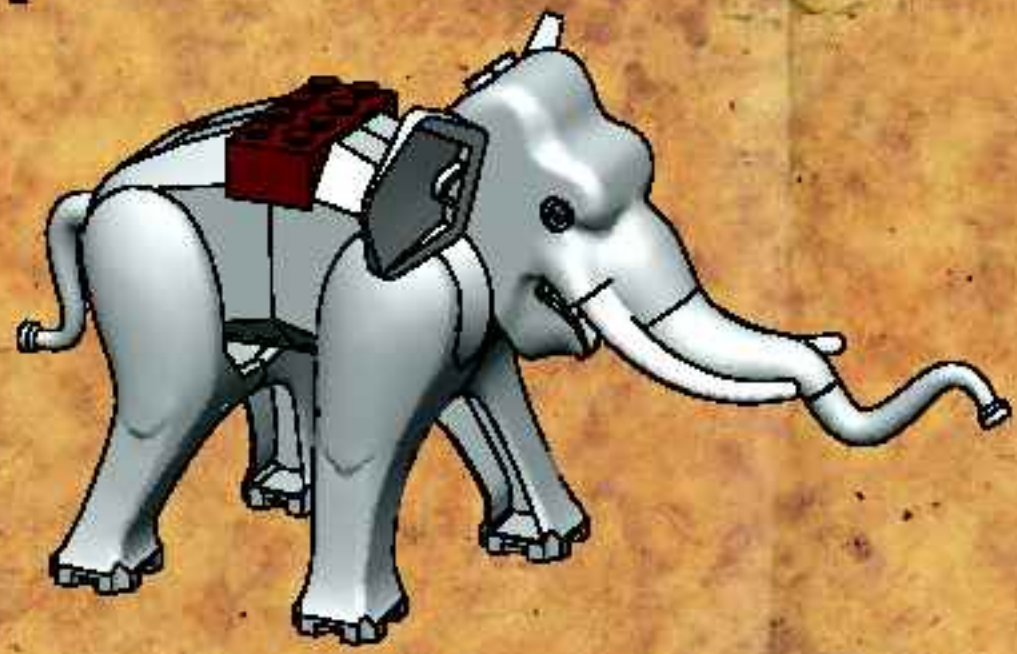
5



6



7



3



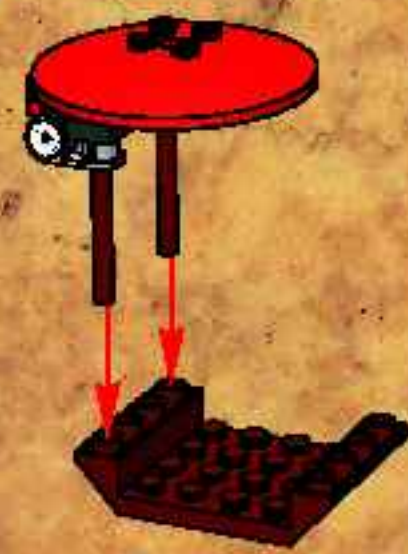
4



5



6



7



8



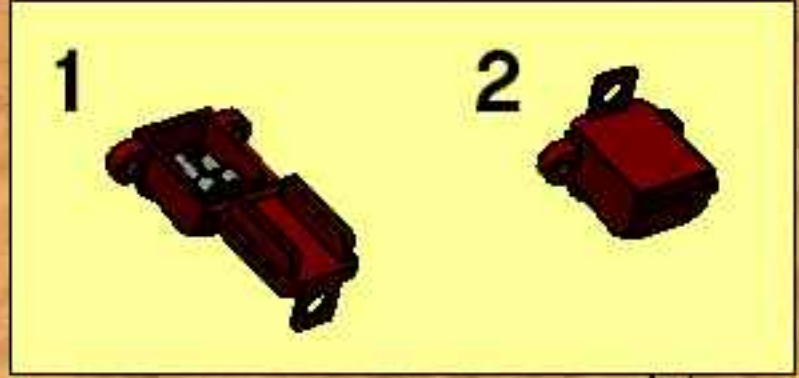
1



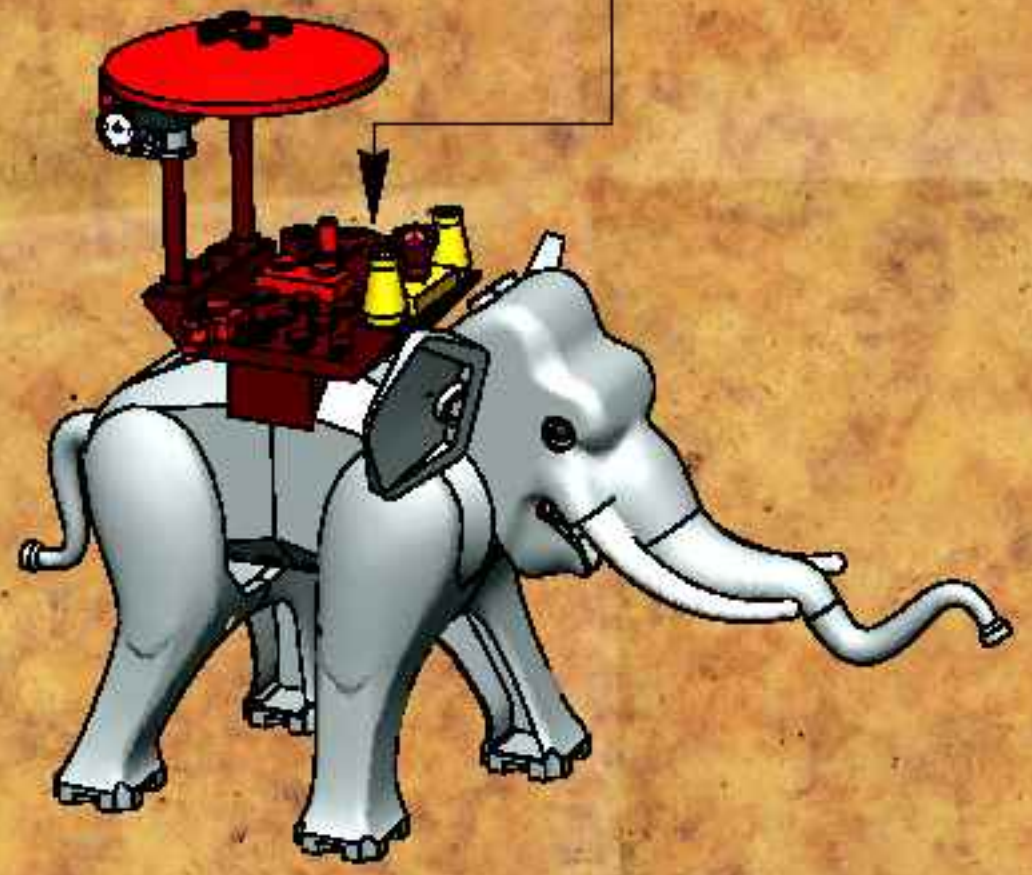
2







8

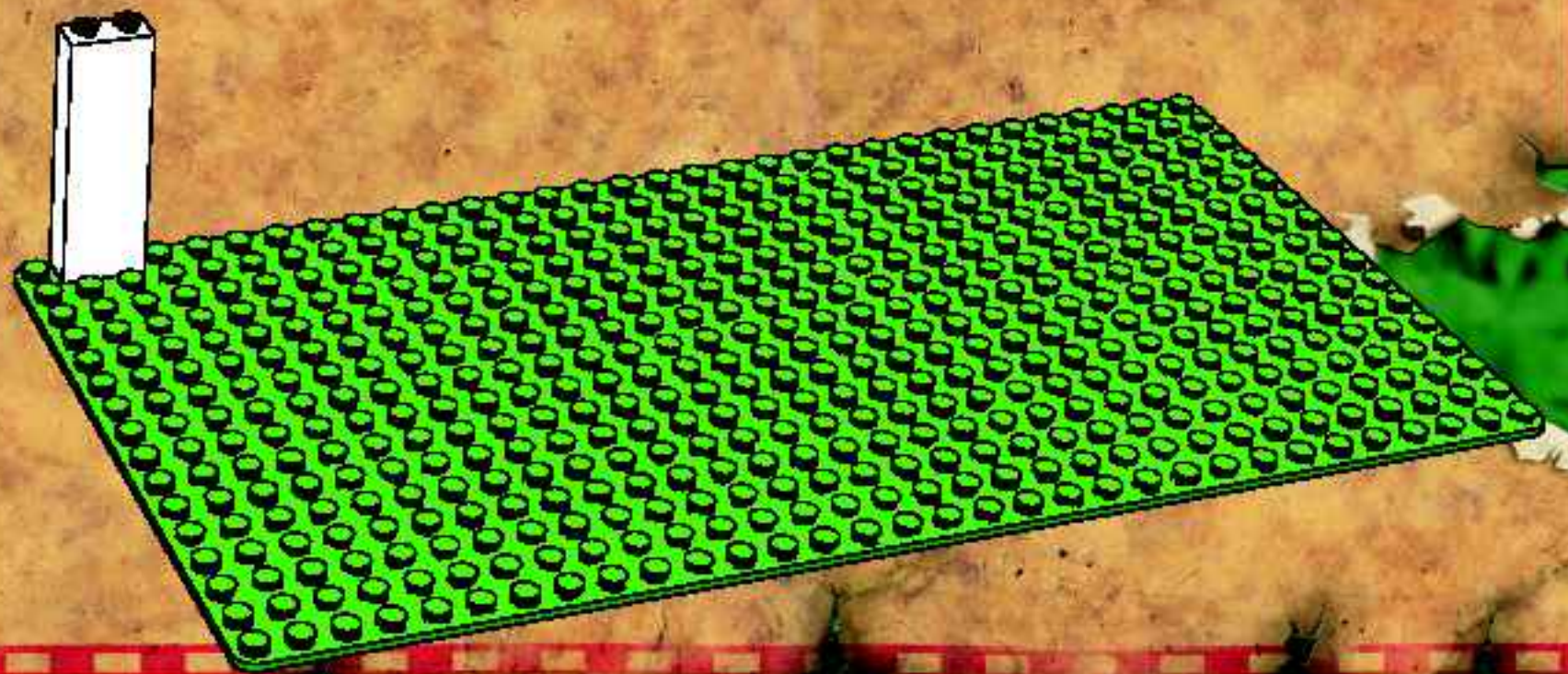


9

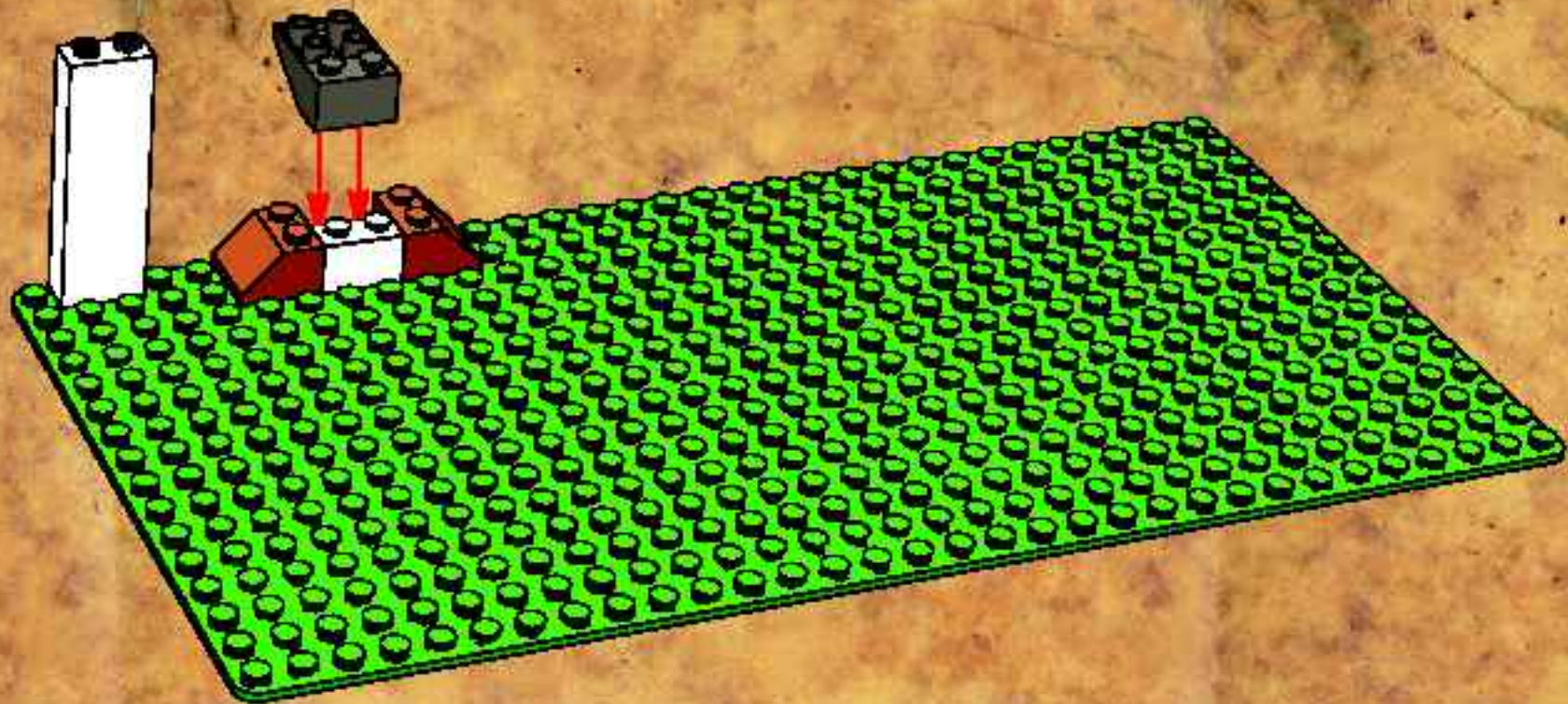




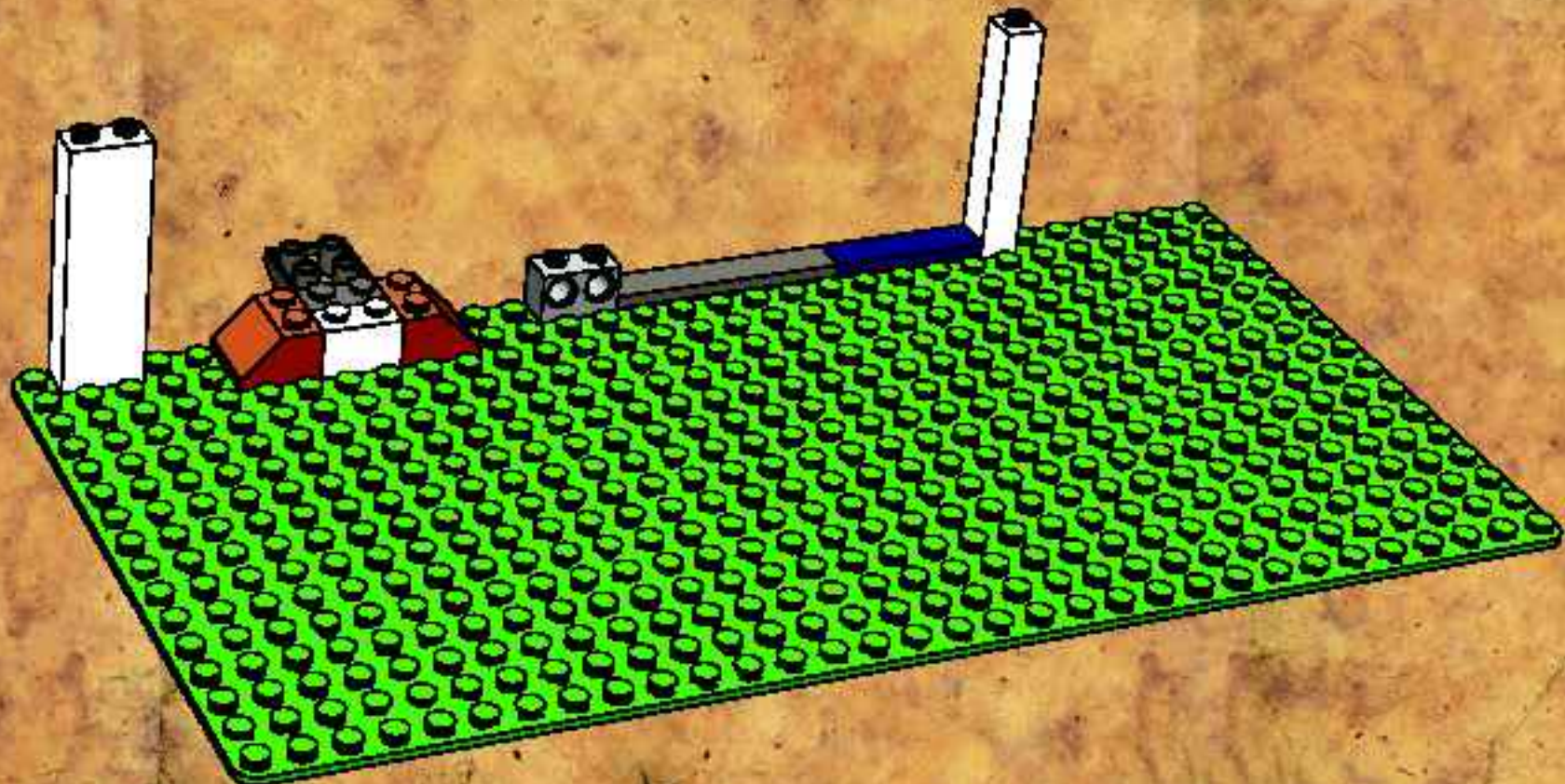
1



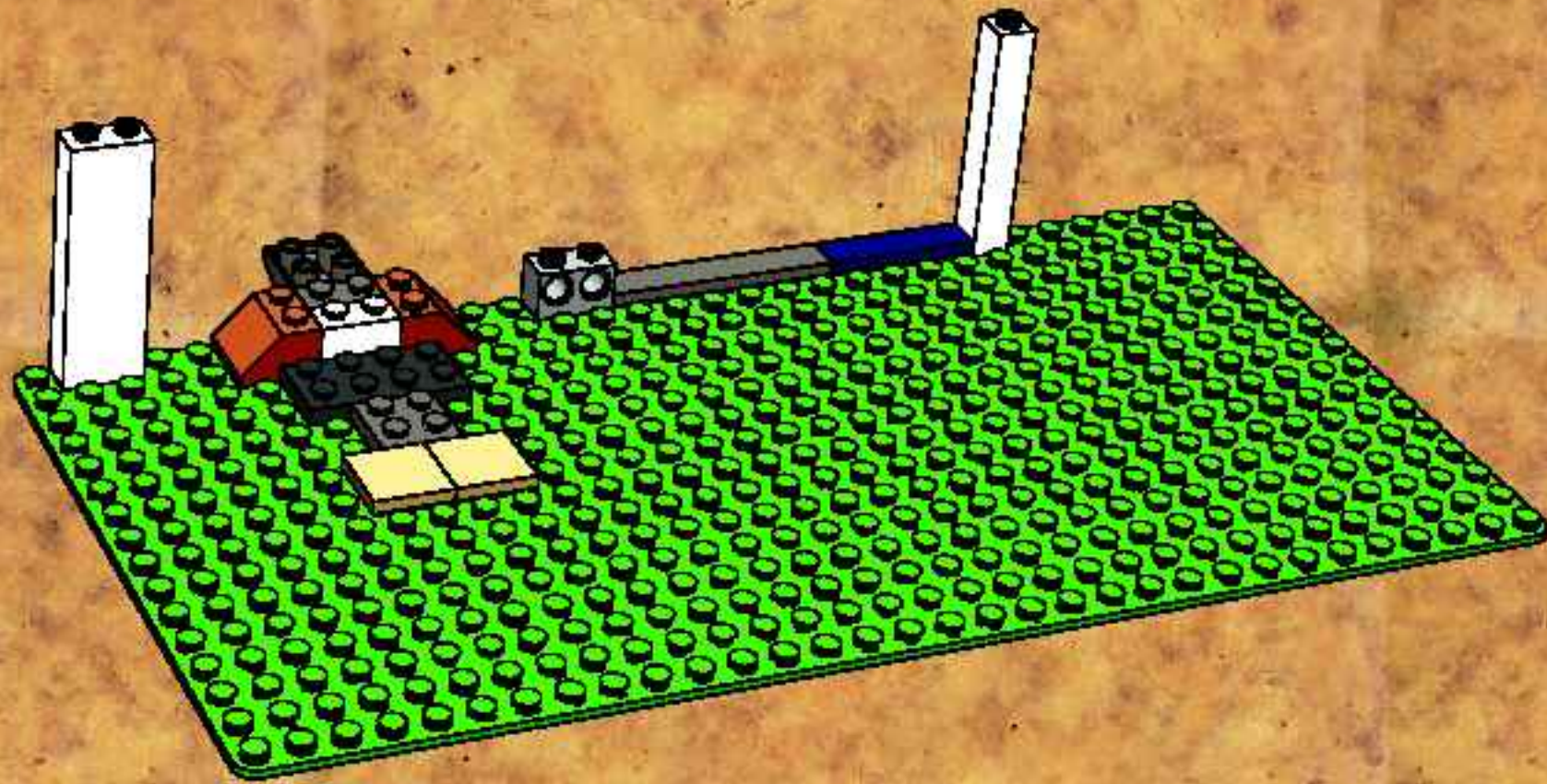
2



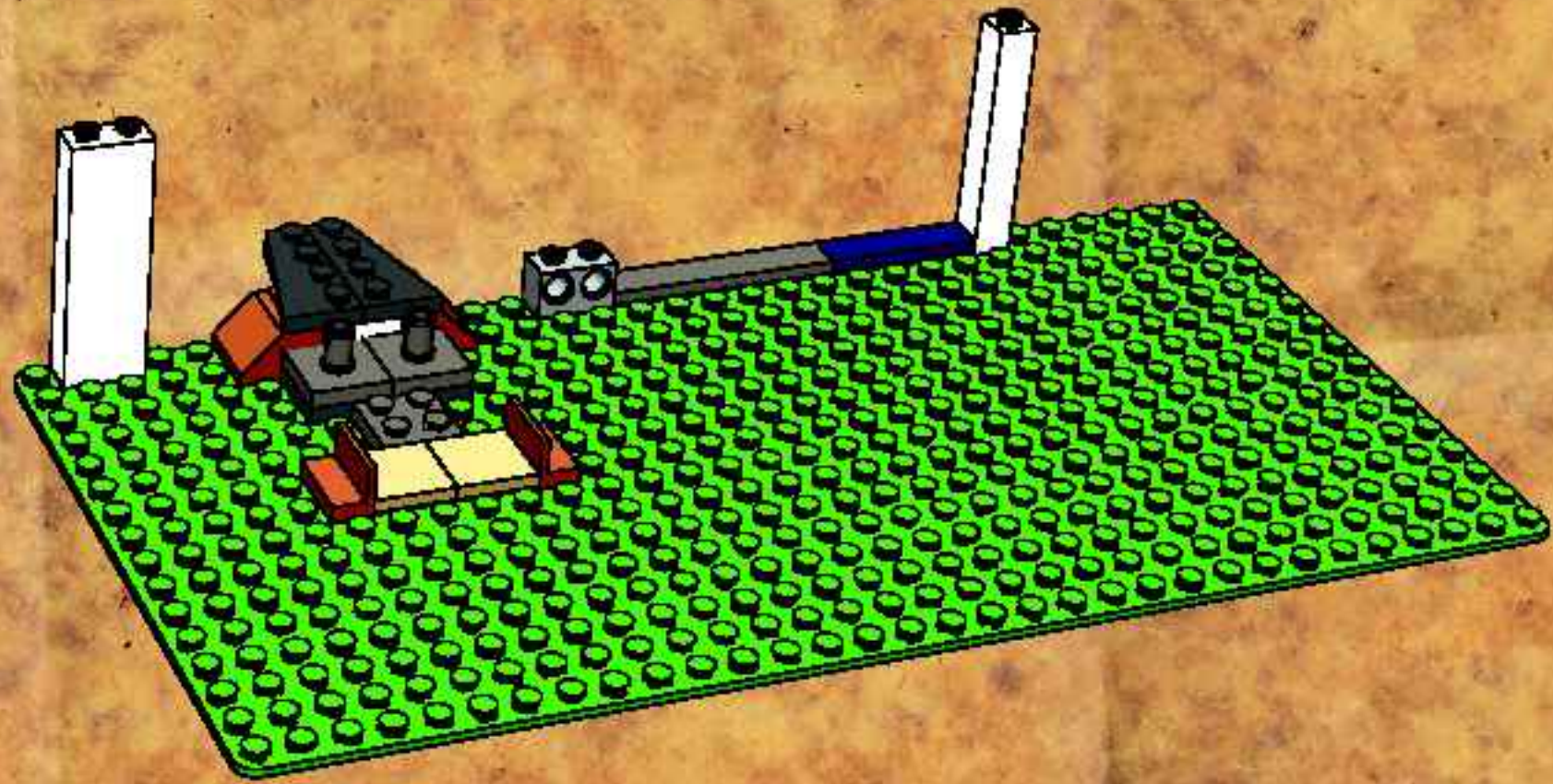
3



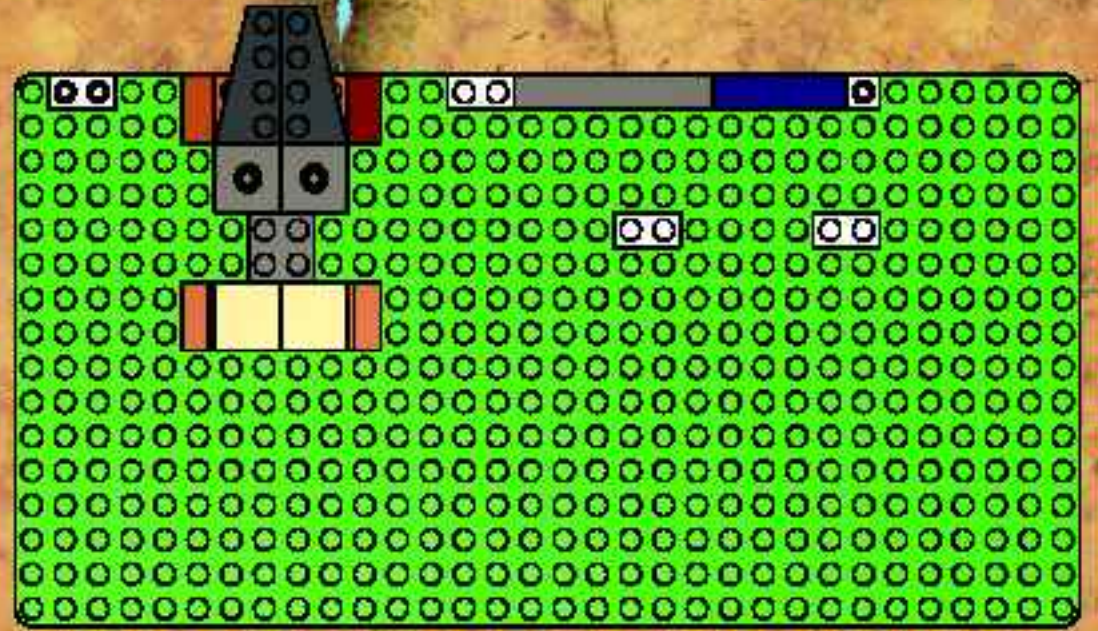
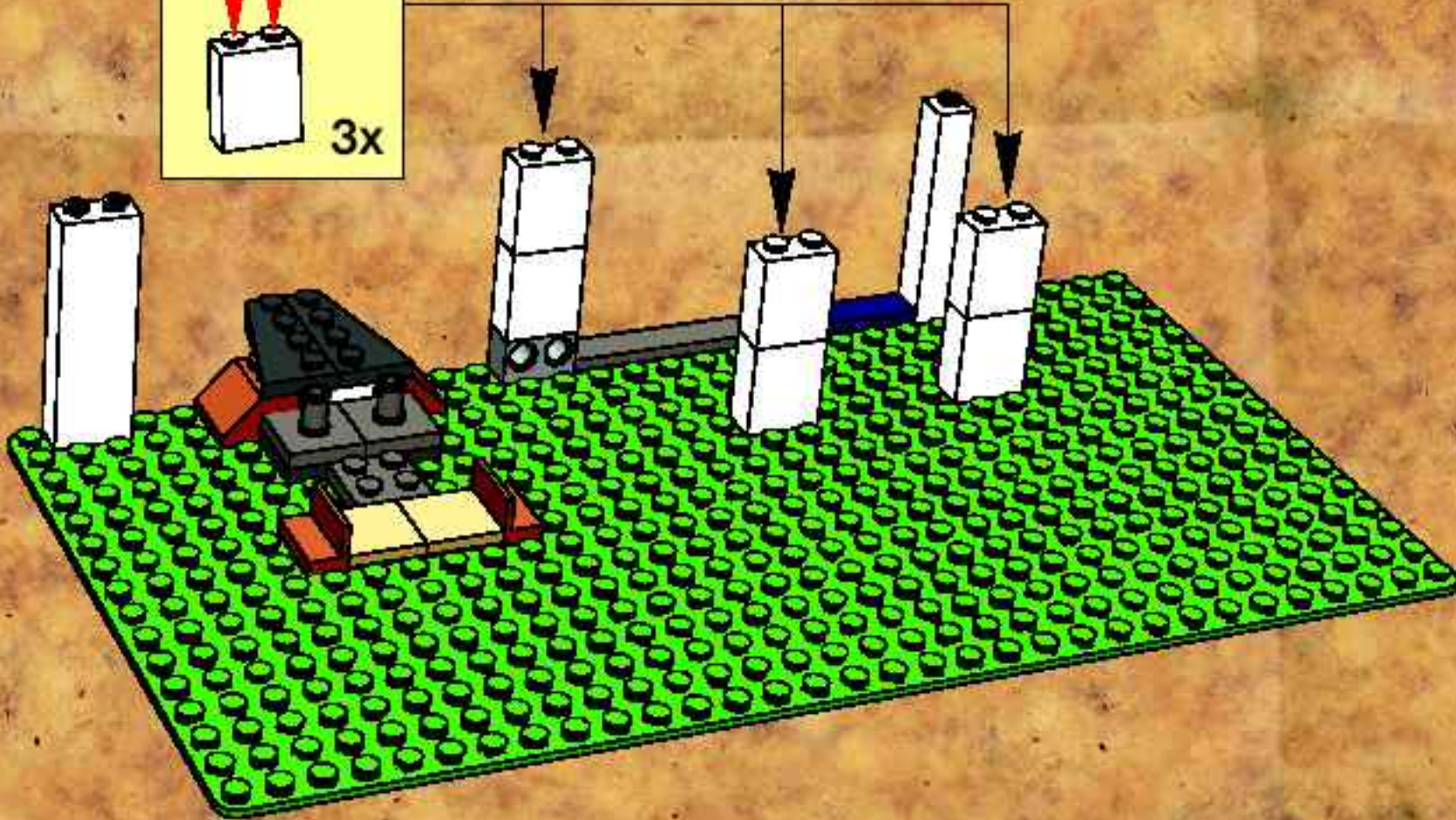
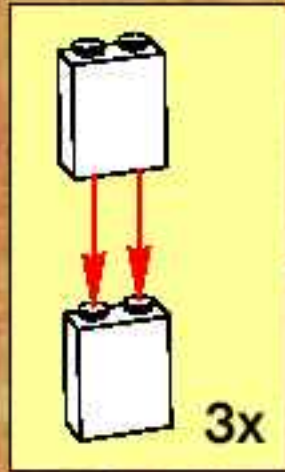
4



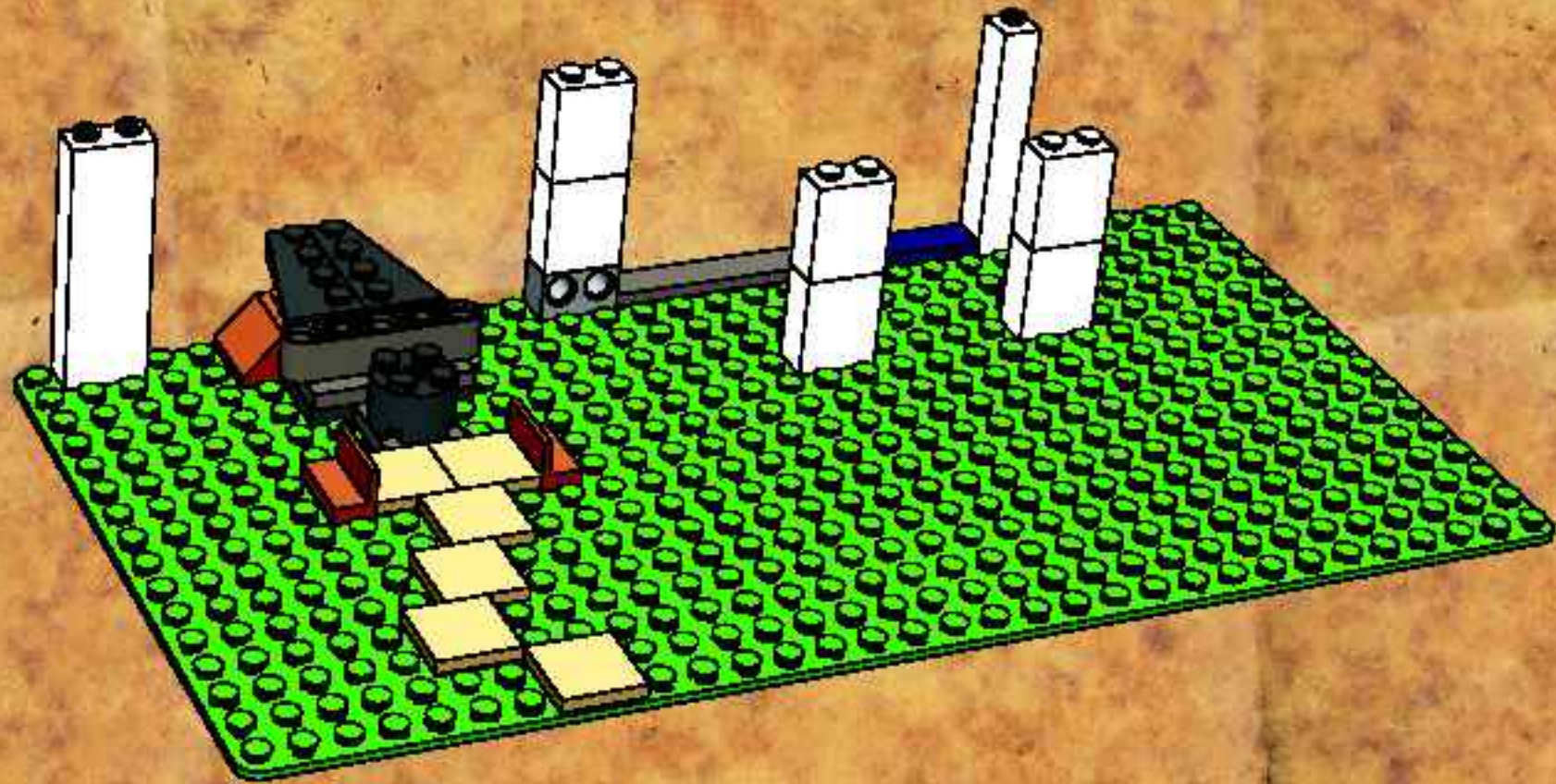
5



6



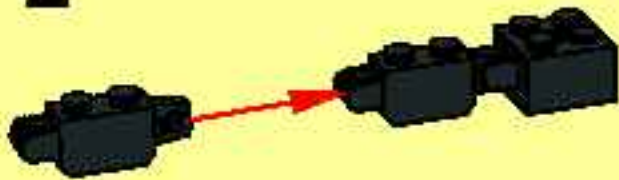
7



1



2



1



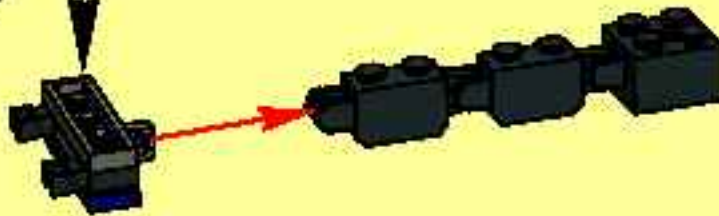
2



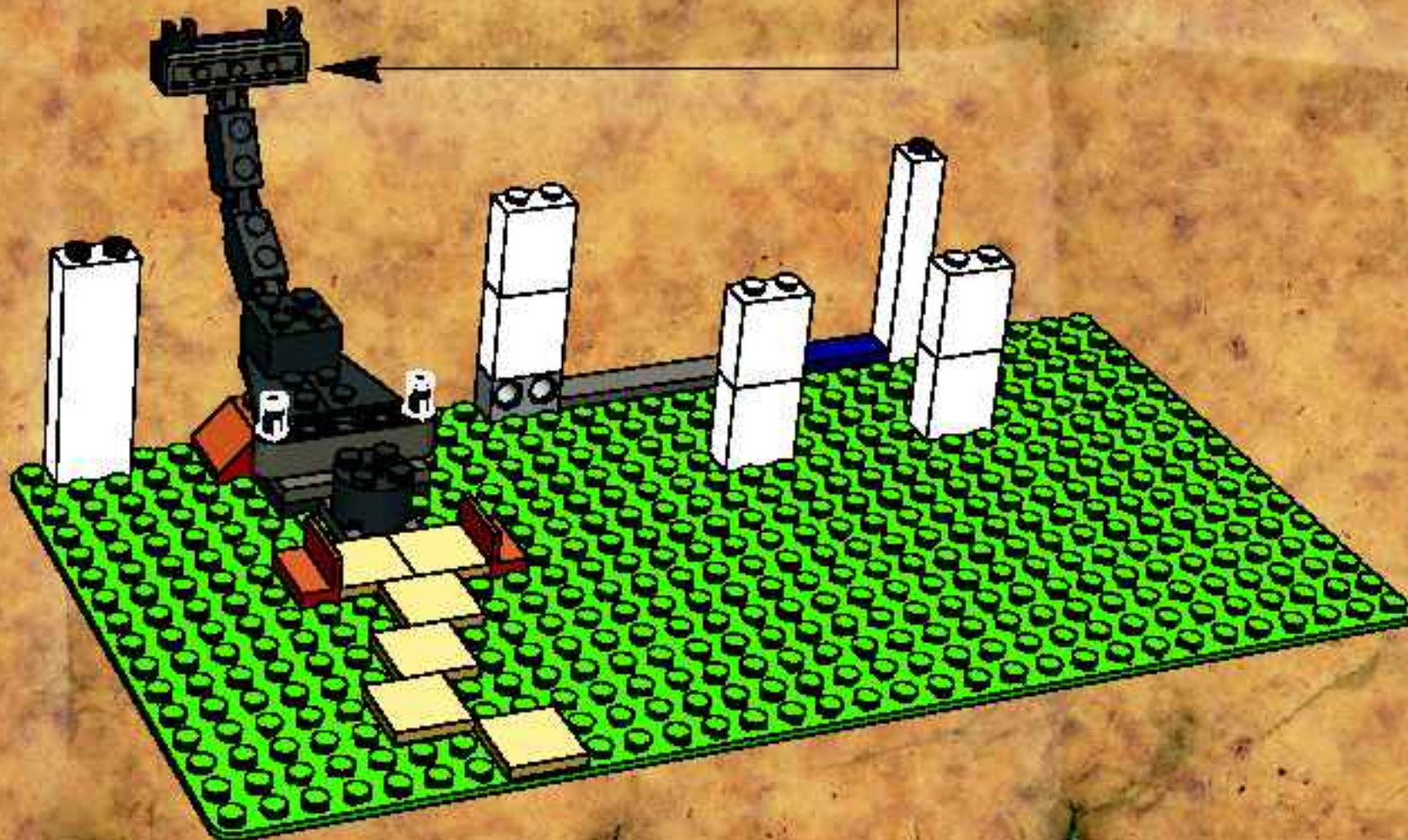
3



3

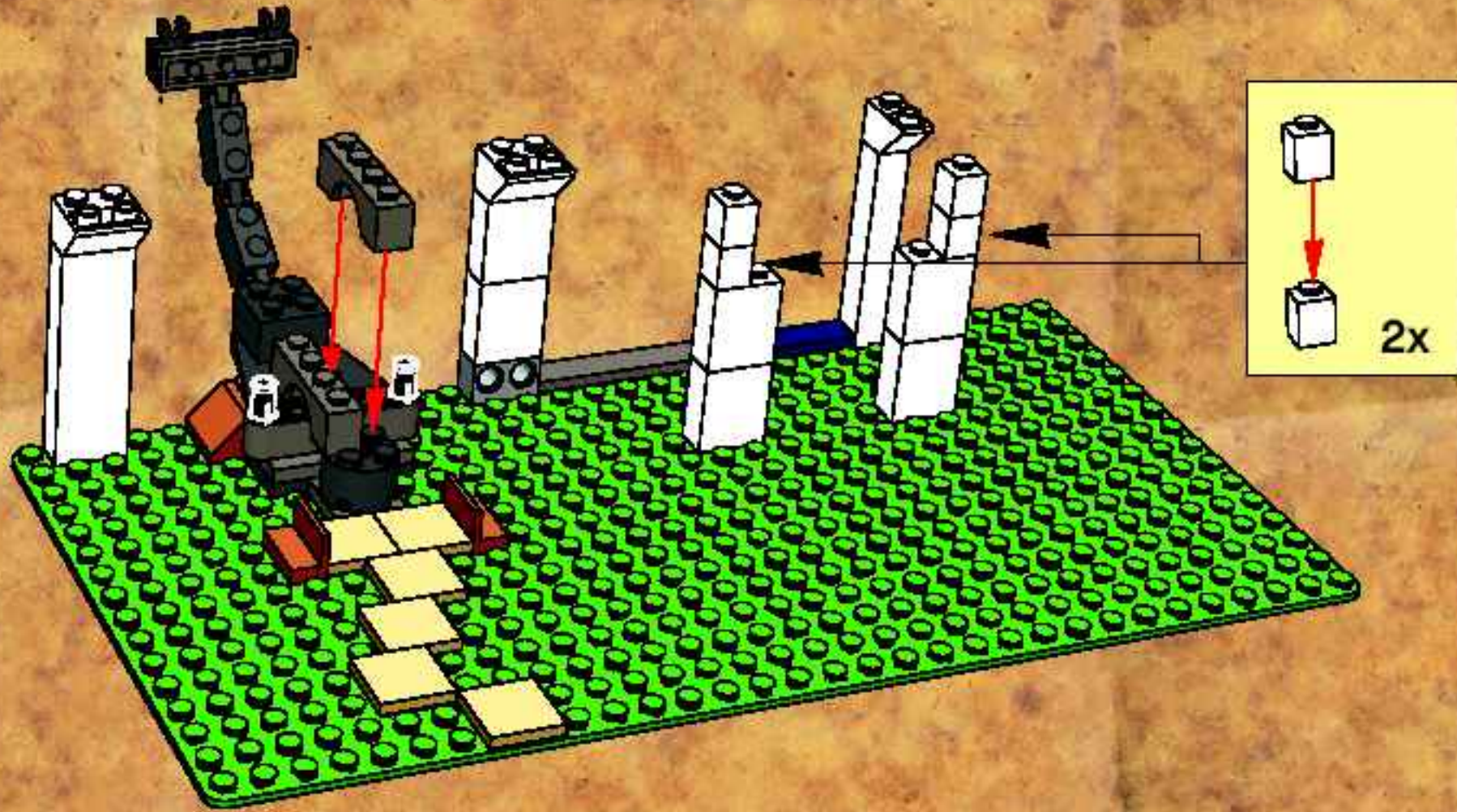


8

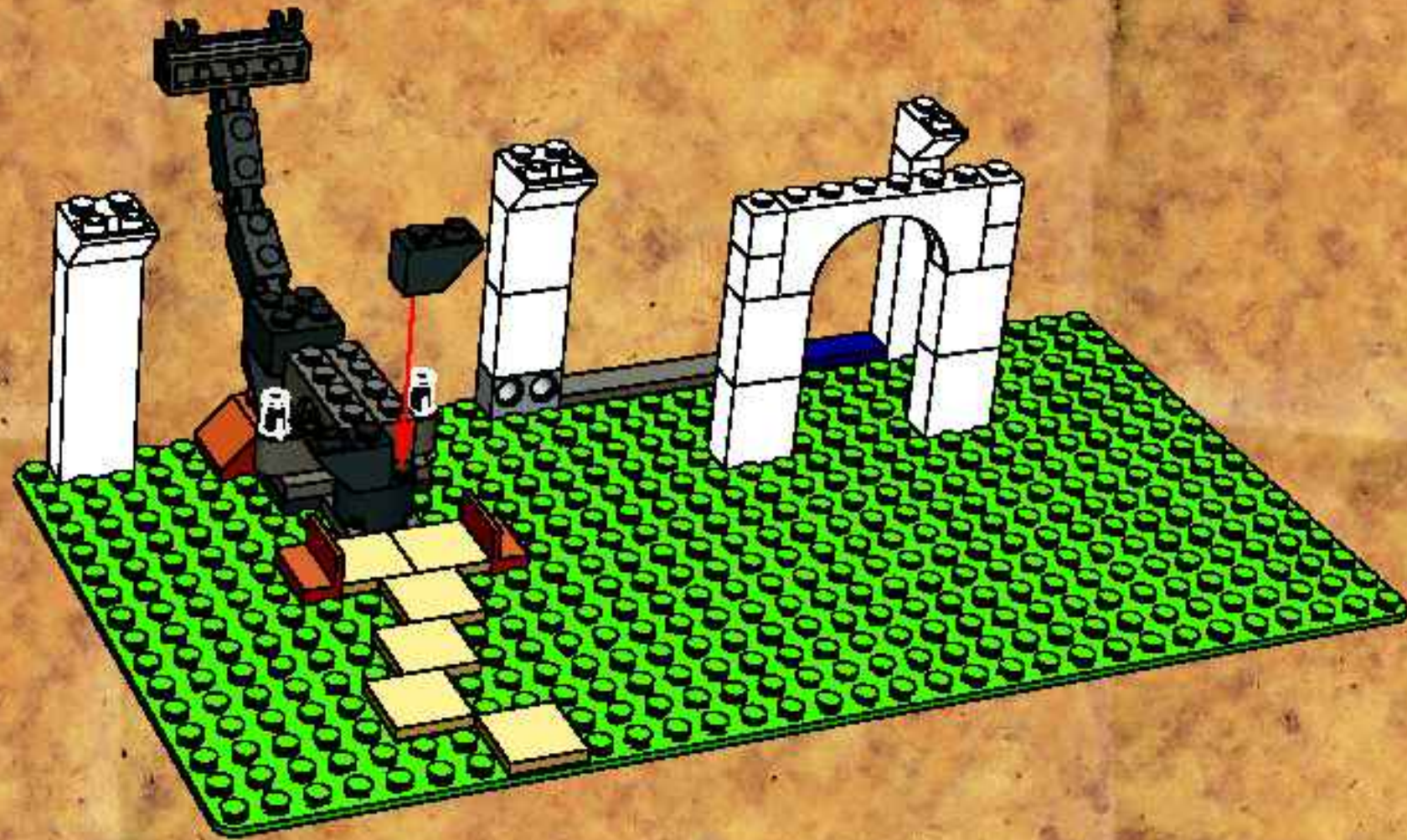




9

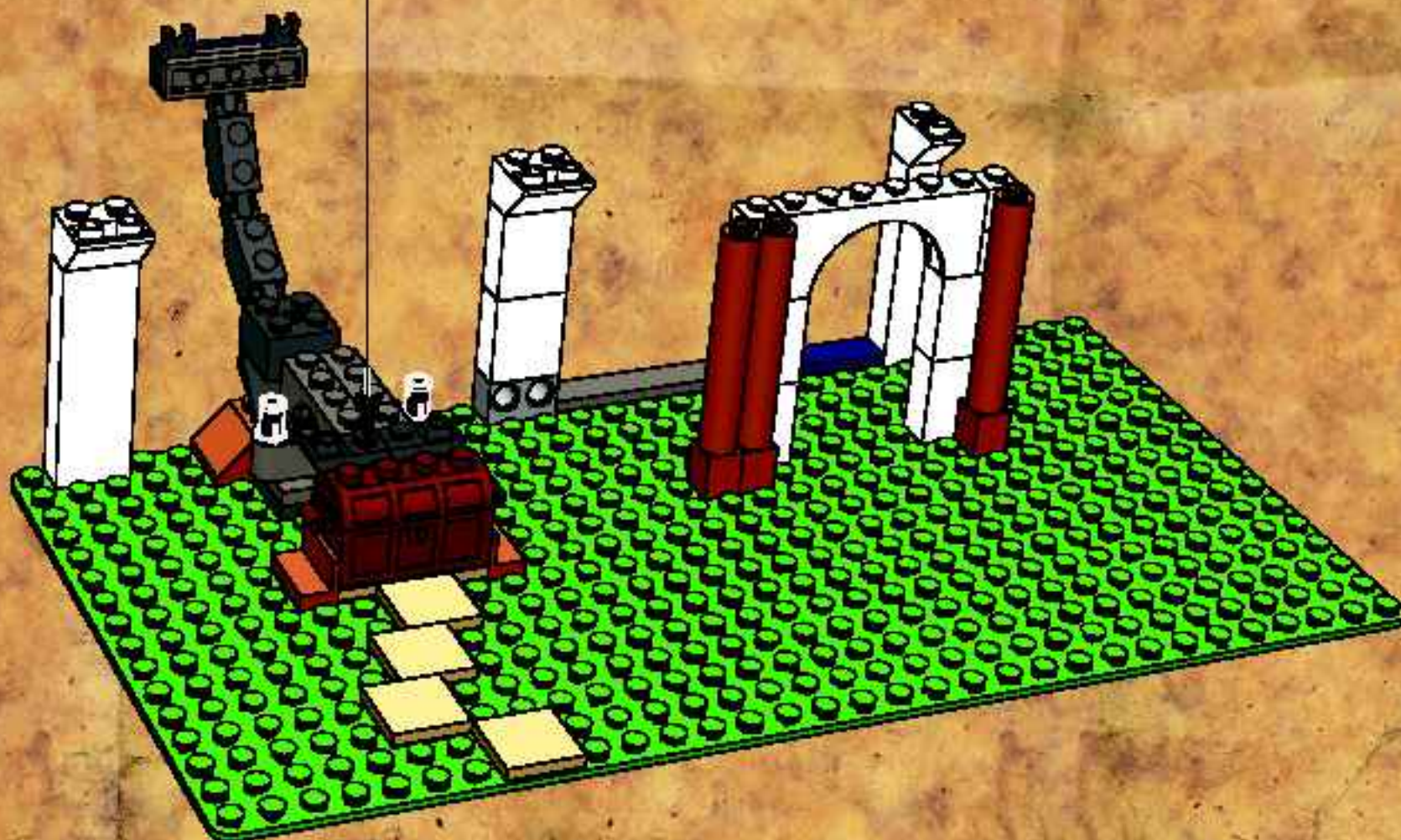


10





11



1



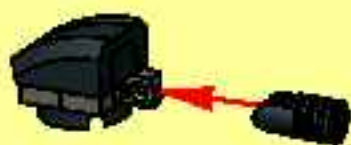
2



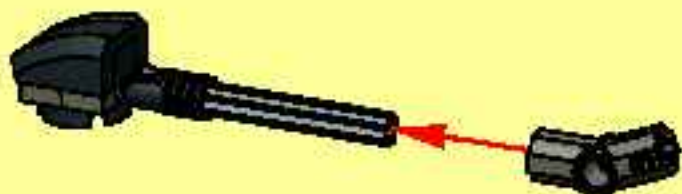
3



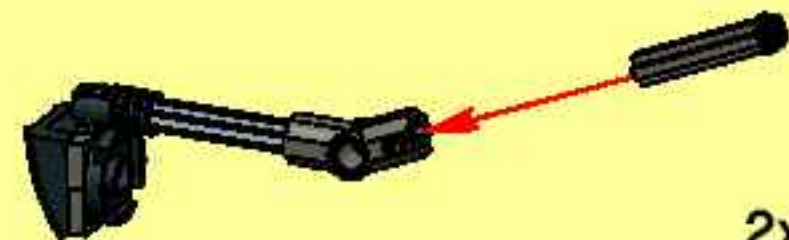
4



5

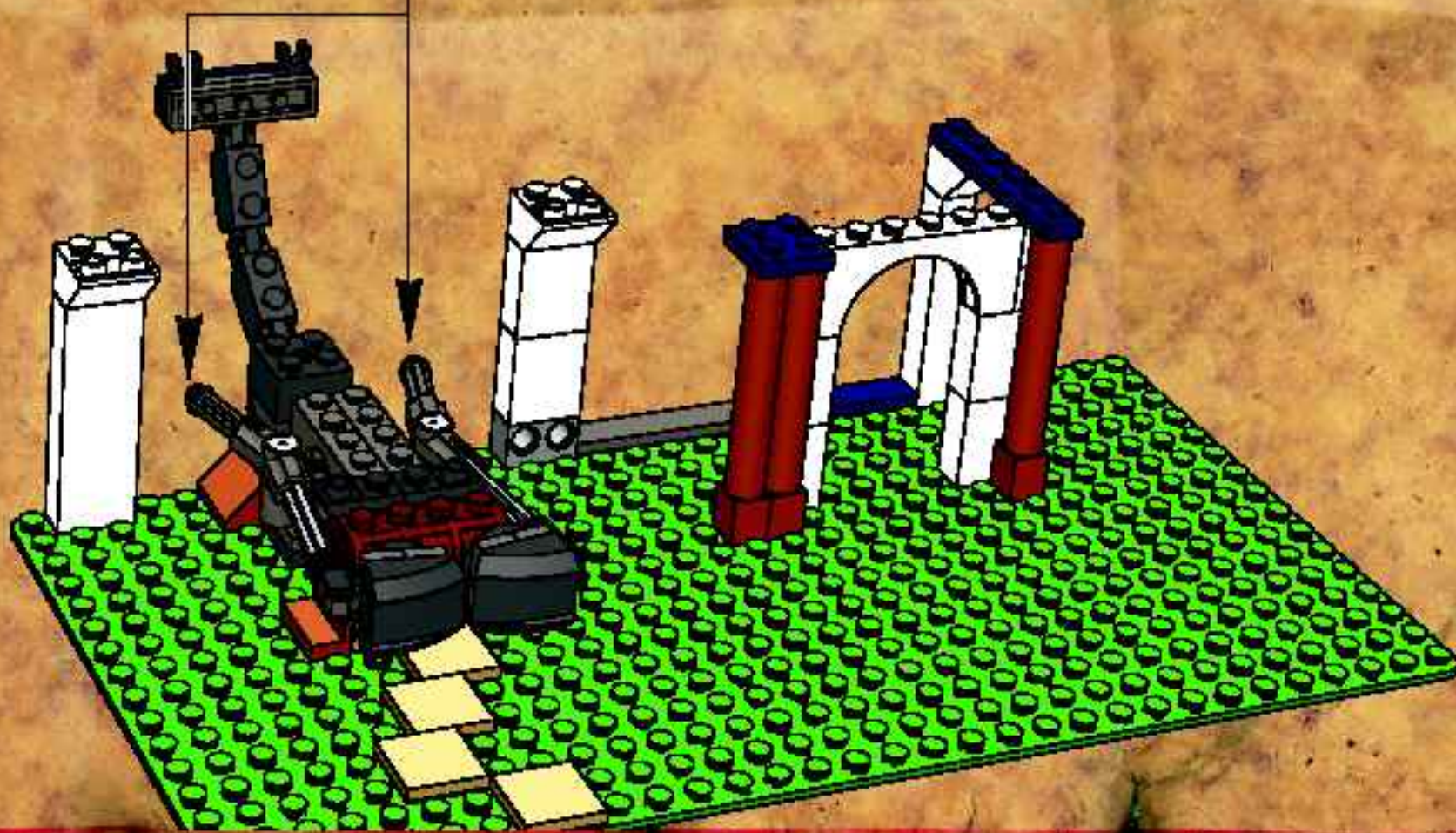


6

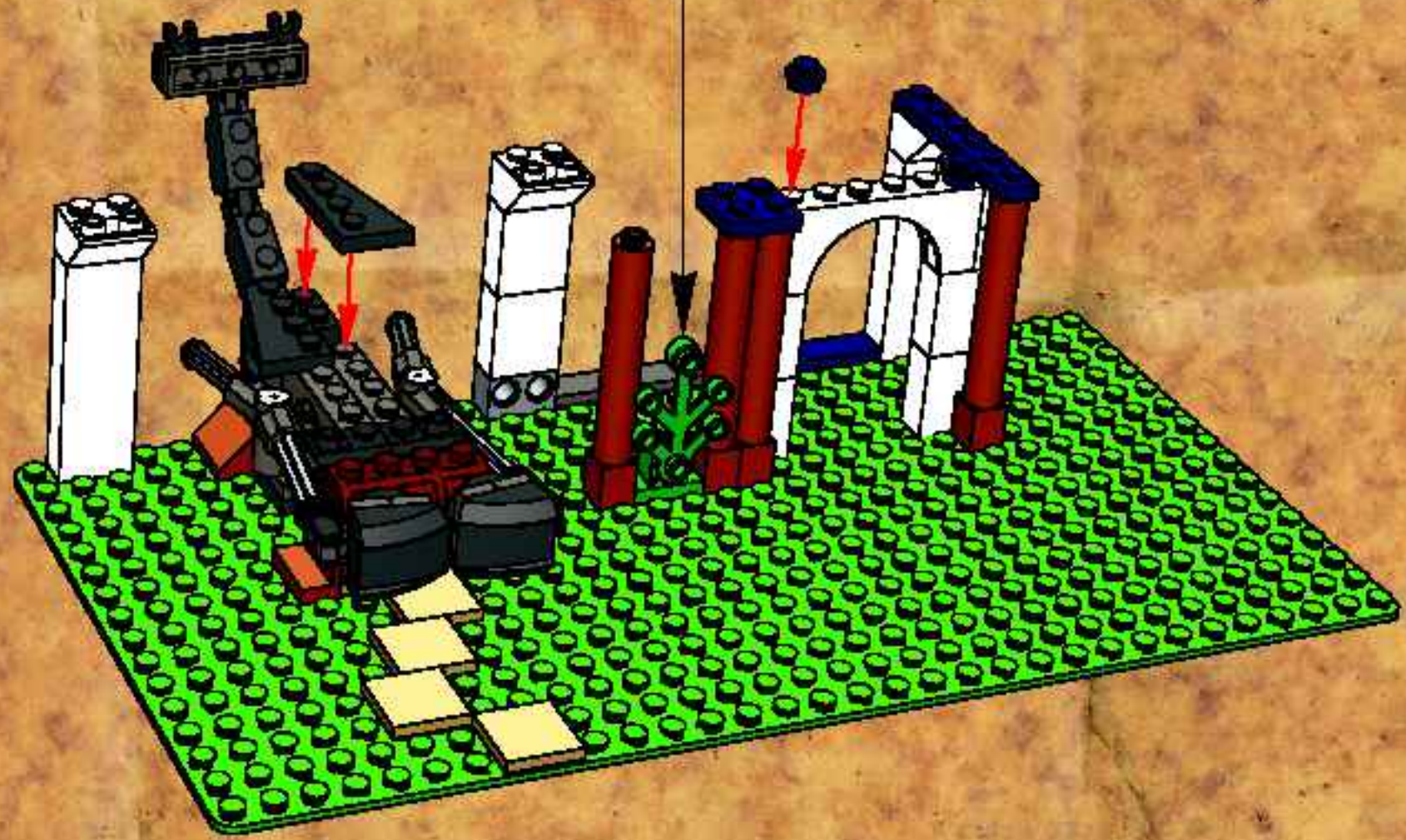
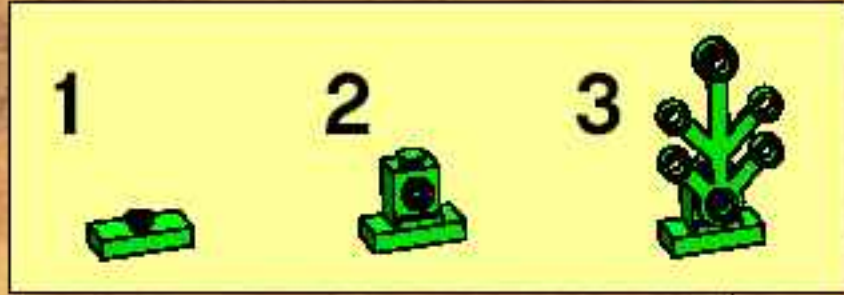


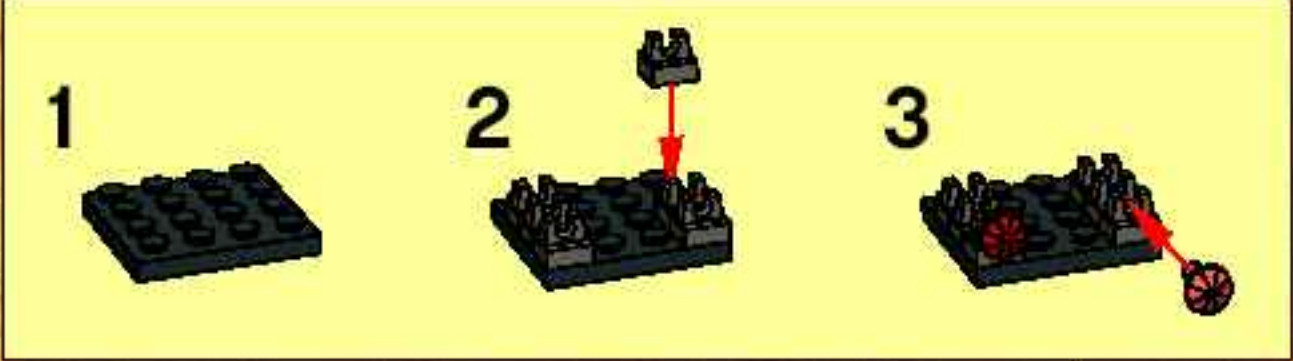
2x

12

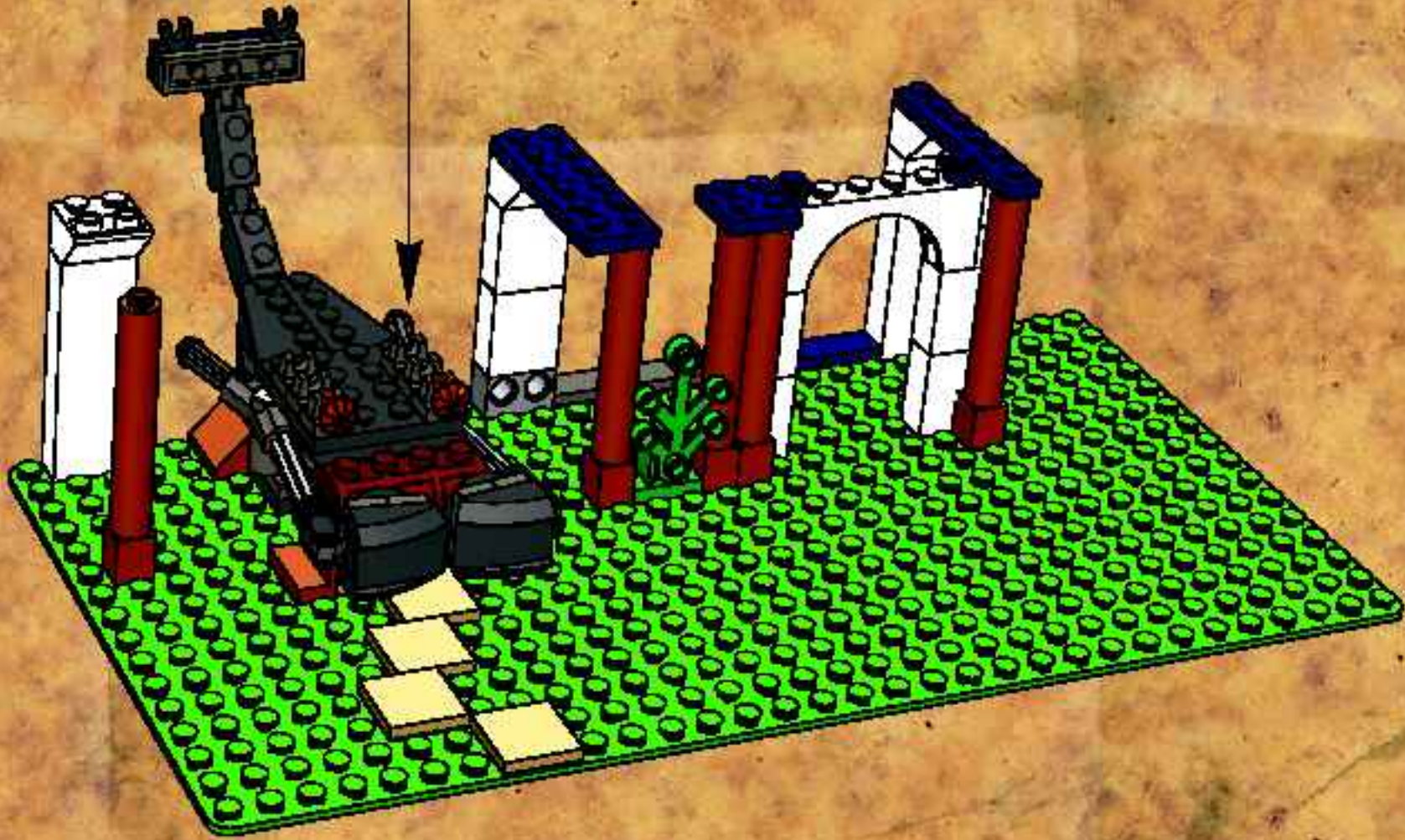


13

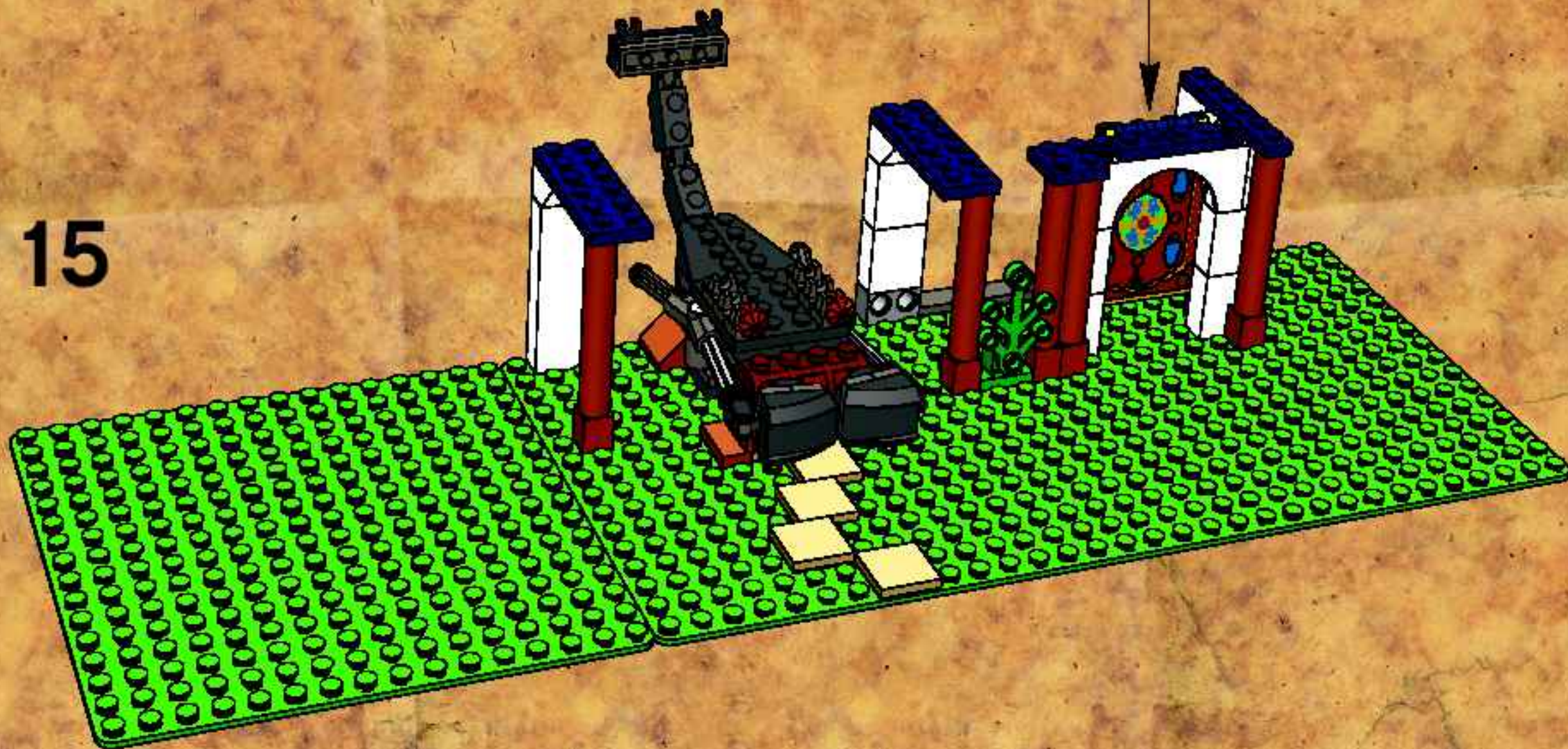
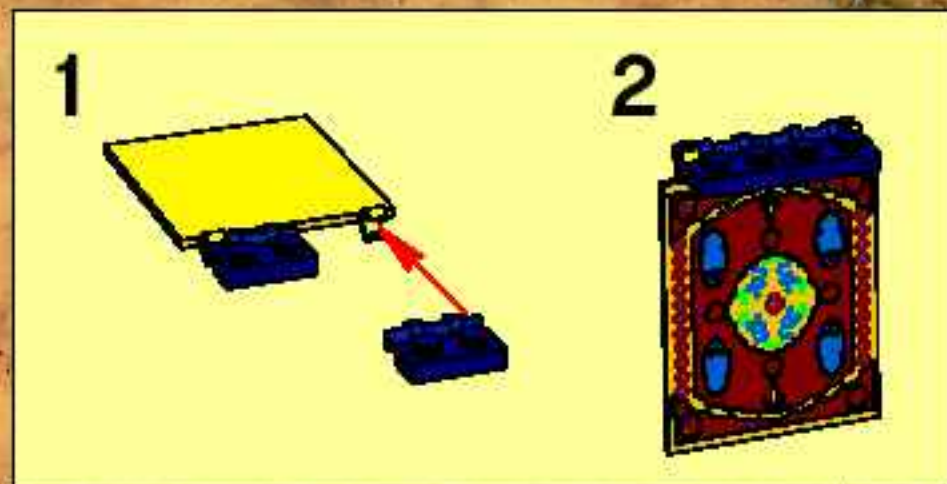




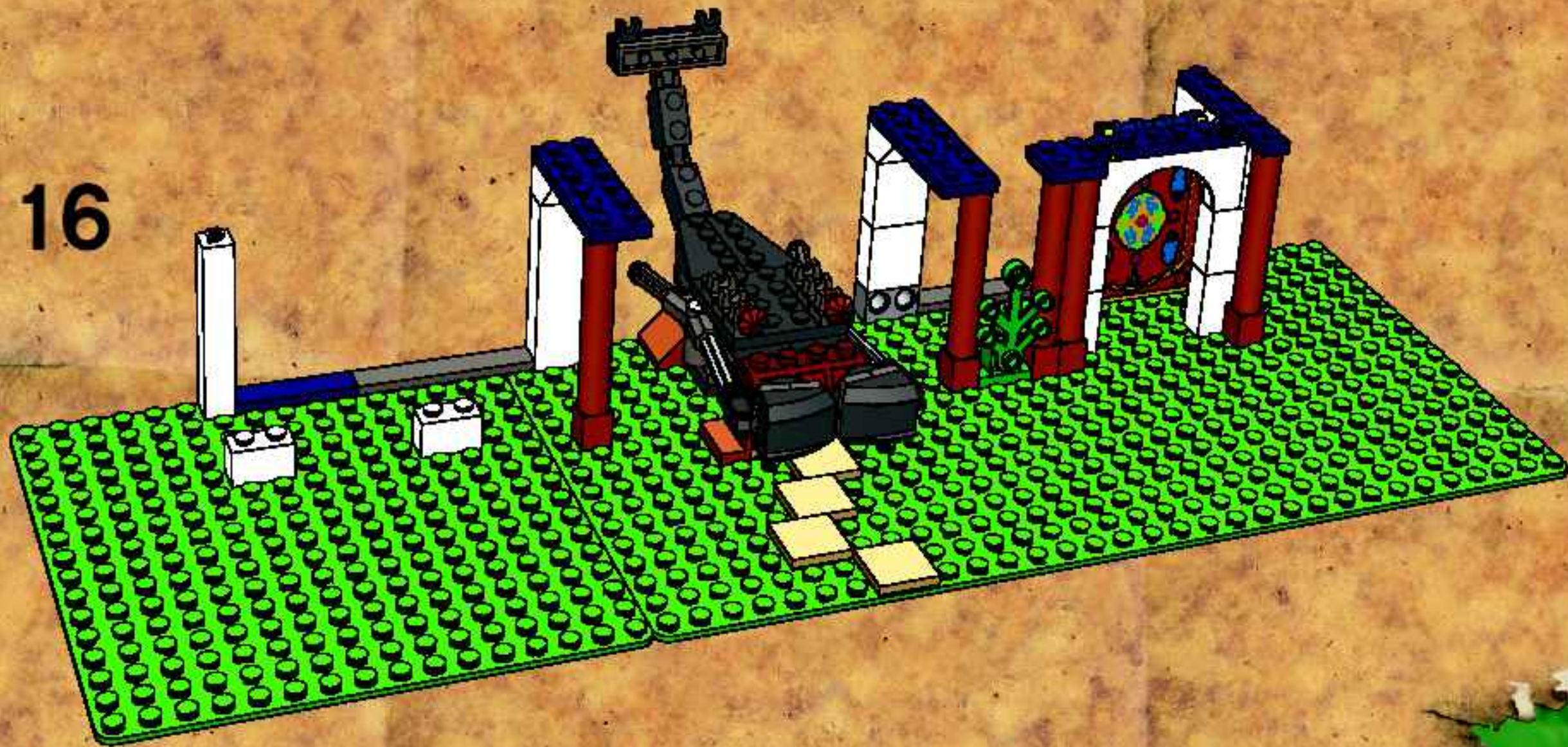
14



15

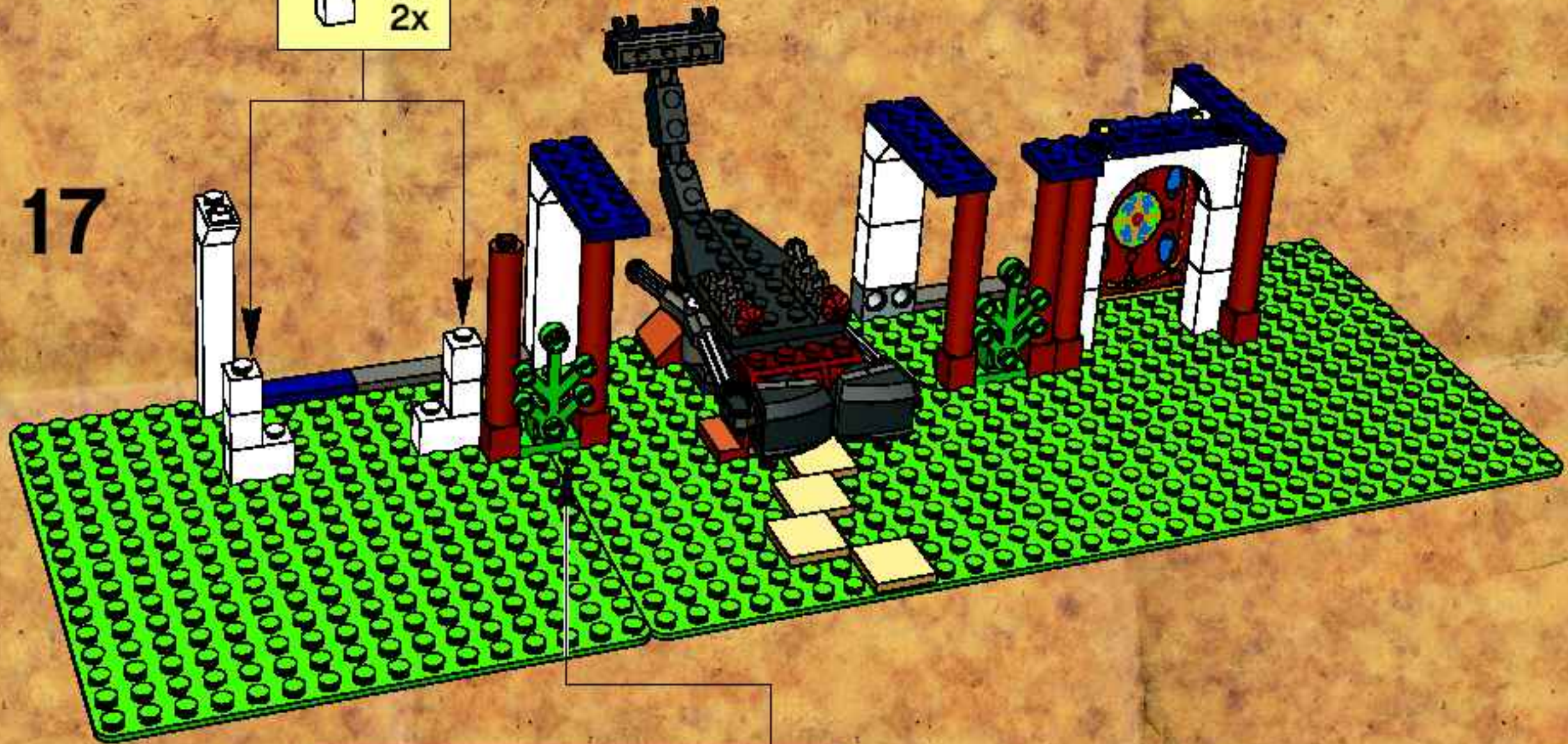
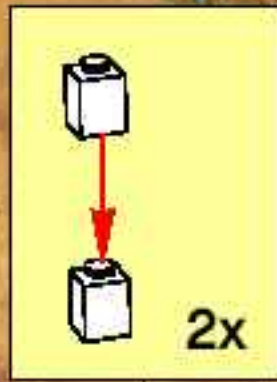


16

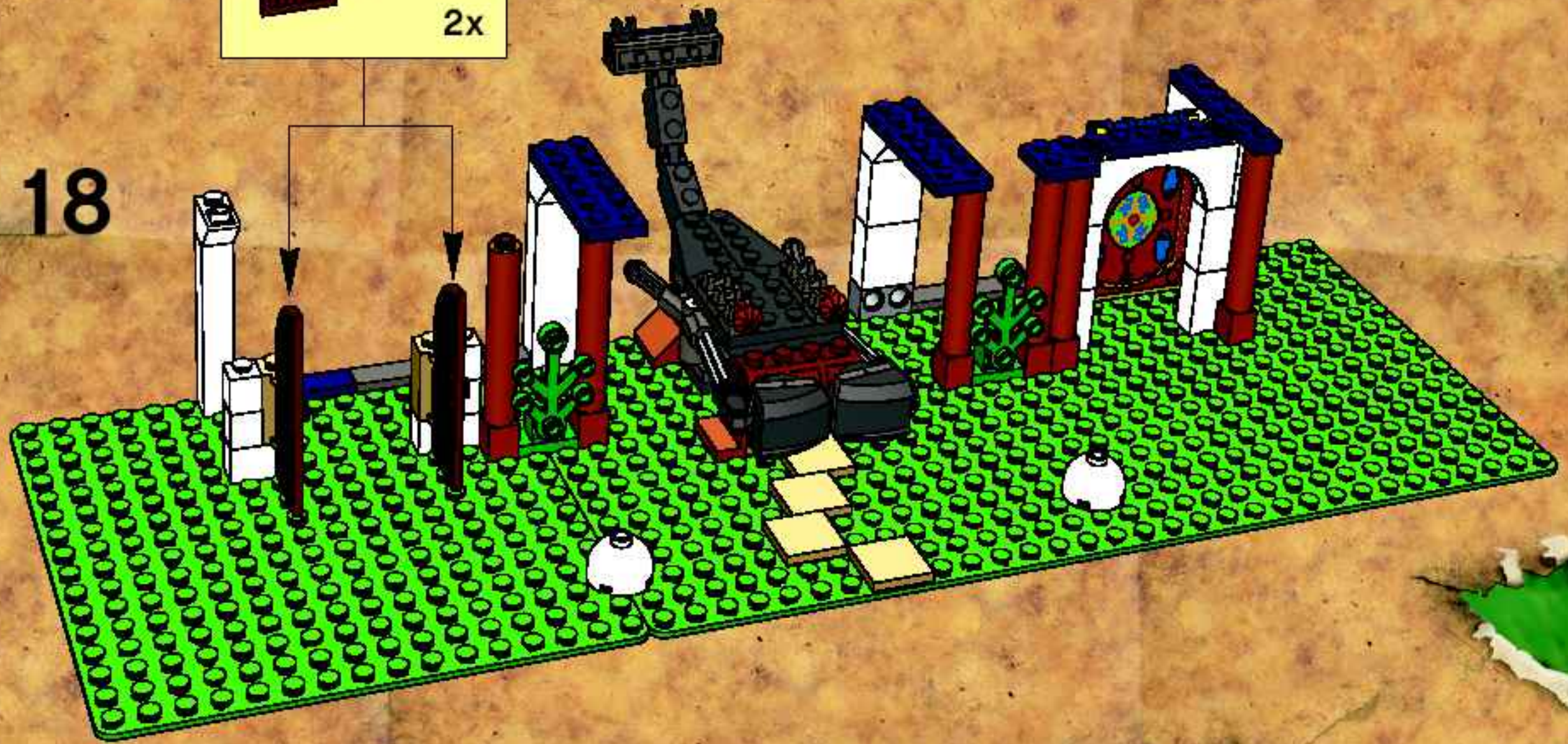
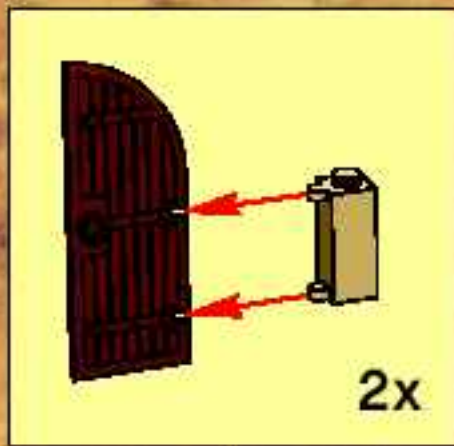




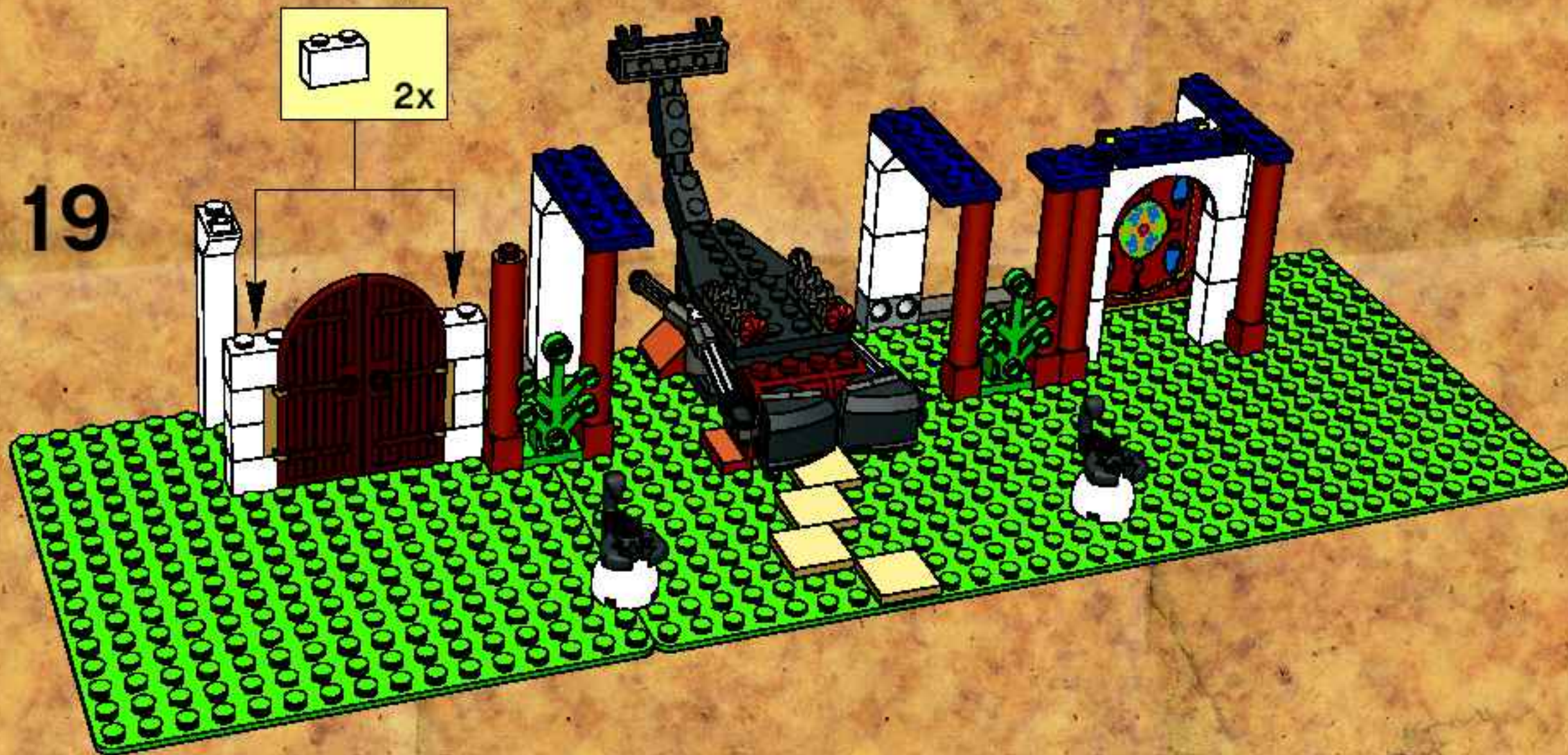
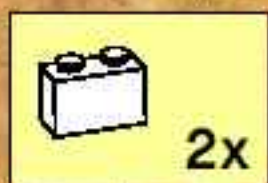
17



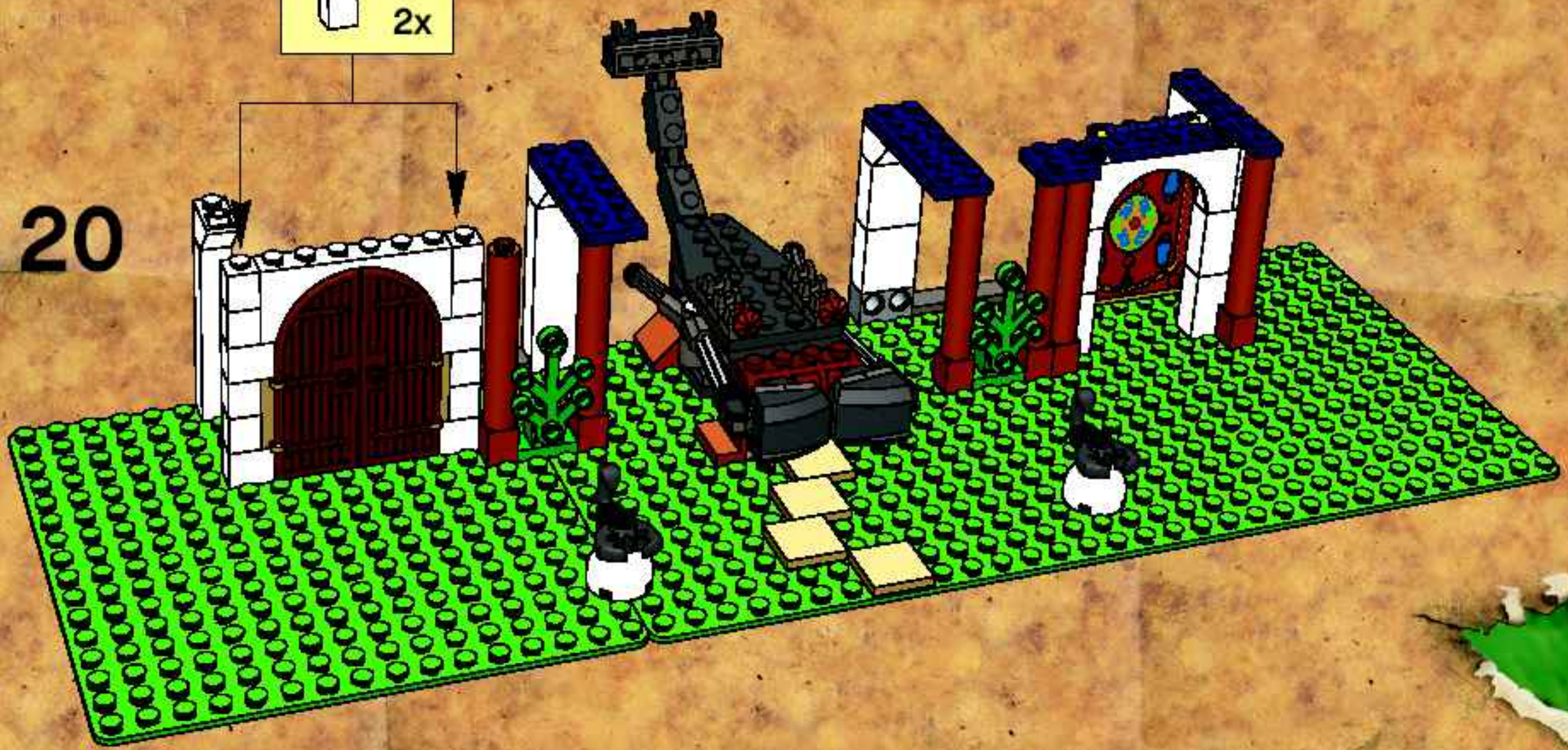
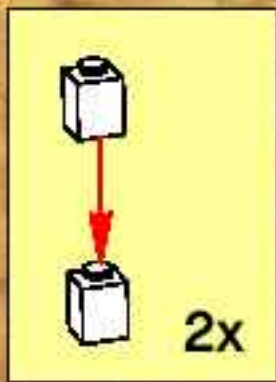
18



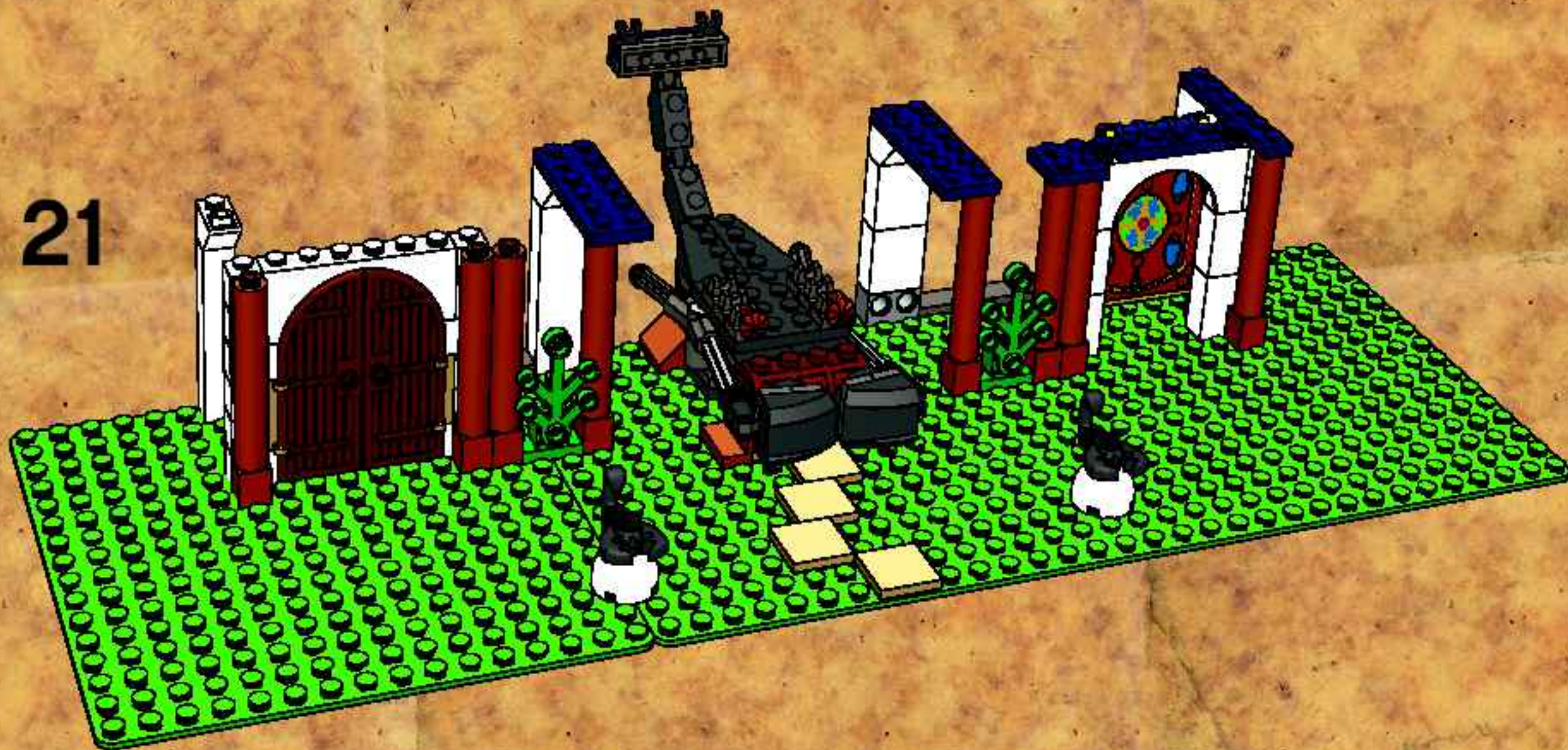
19



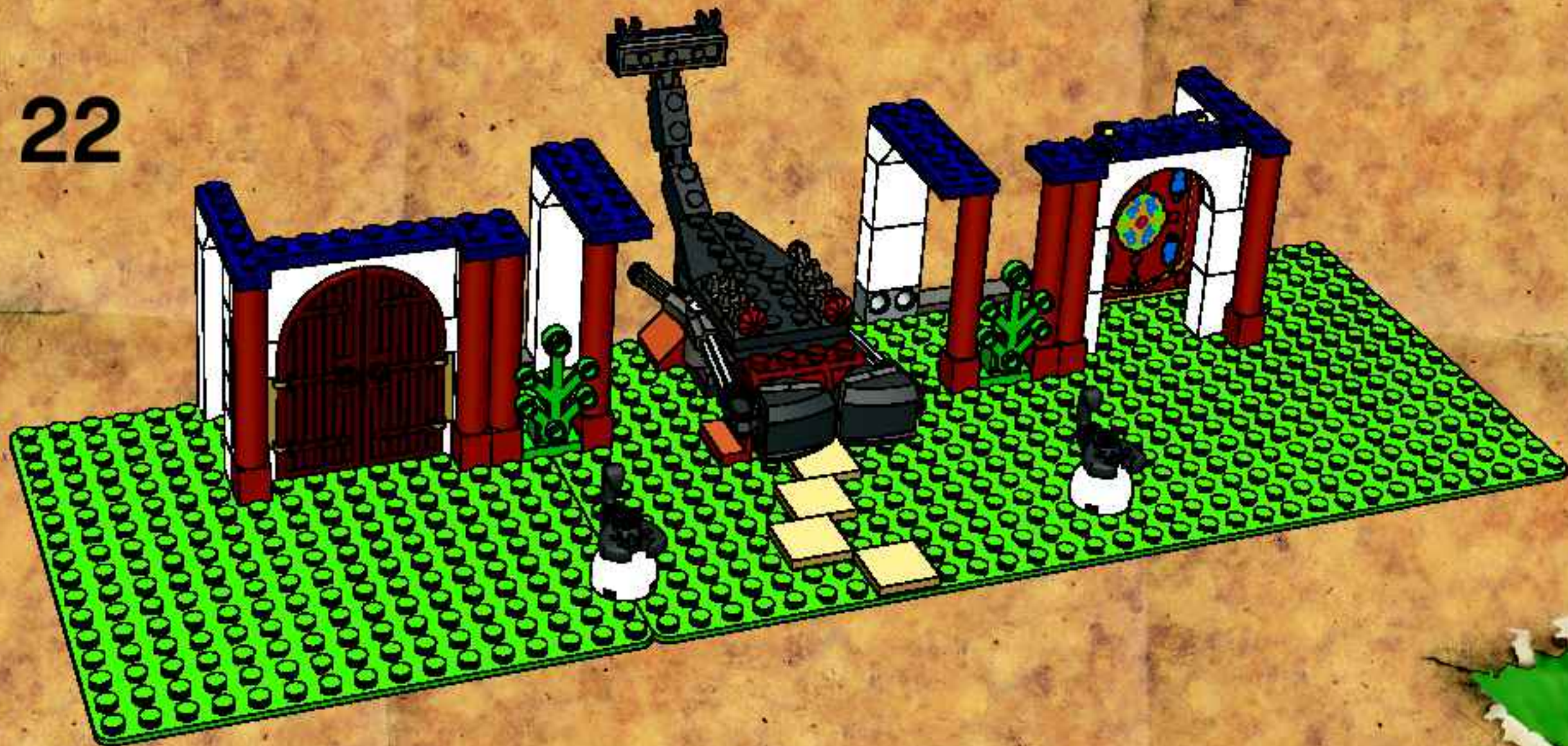
20



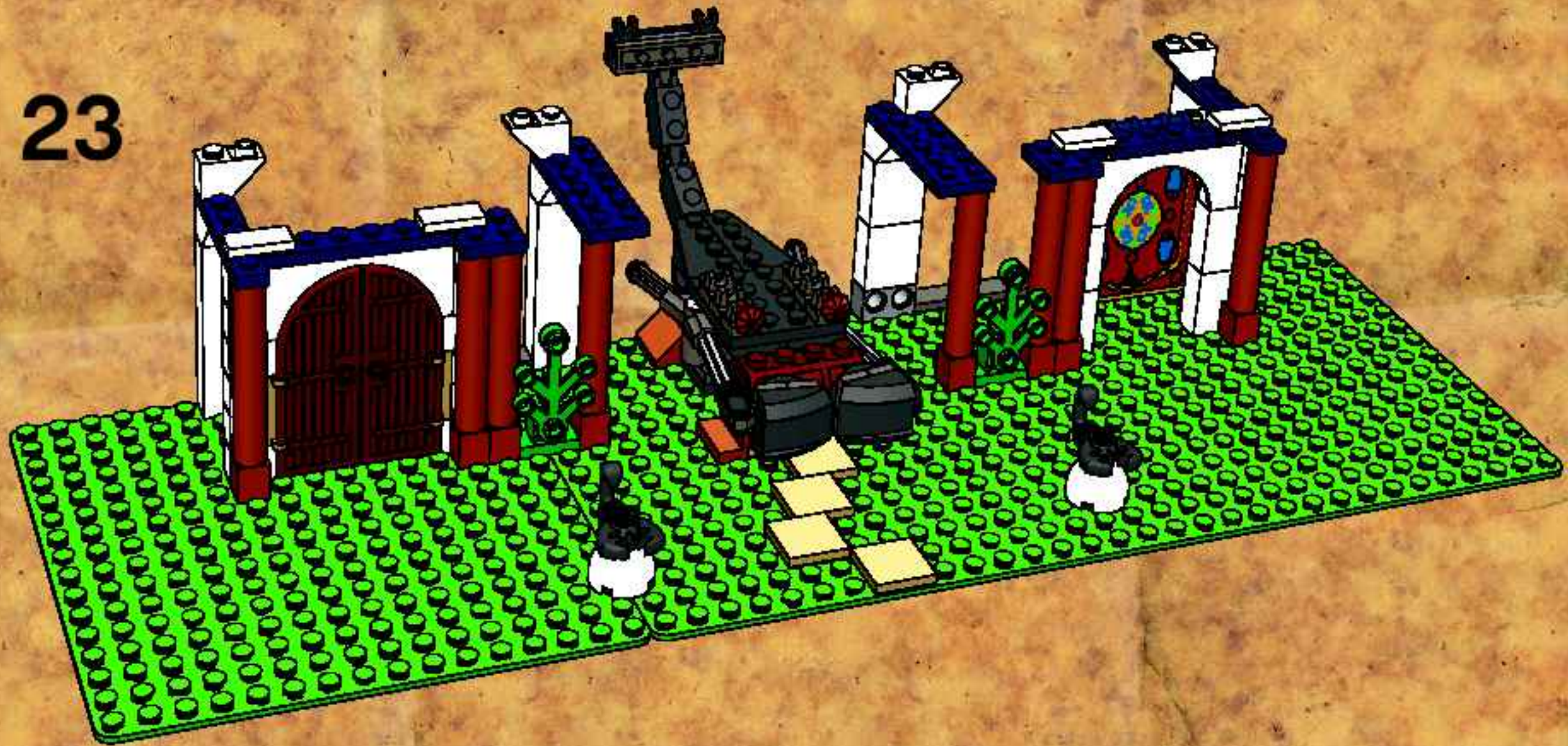
21



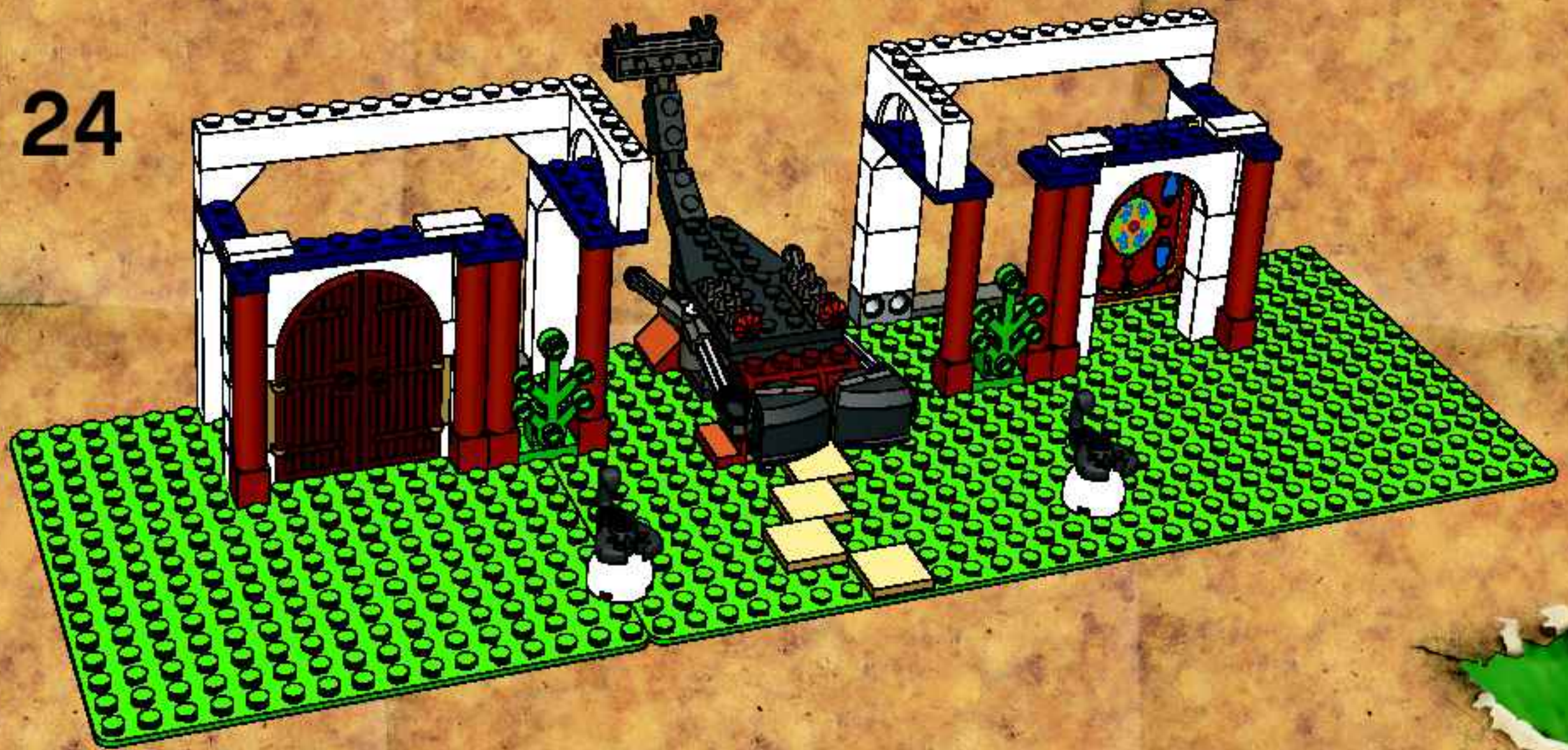
22



23

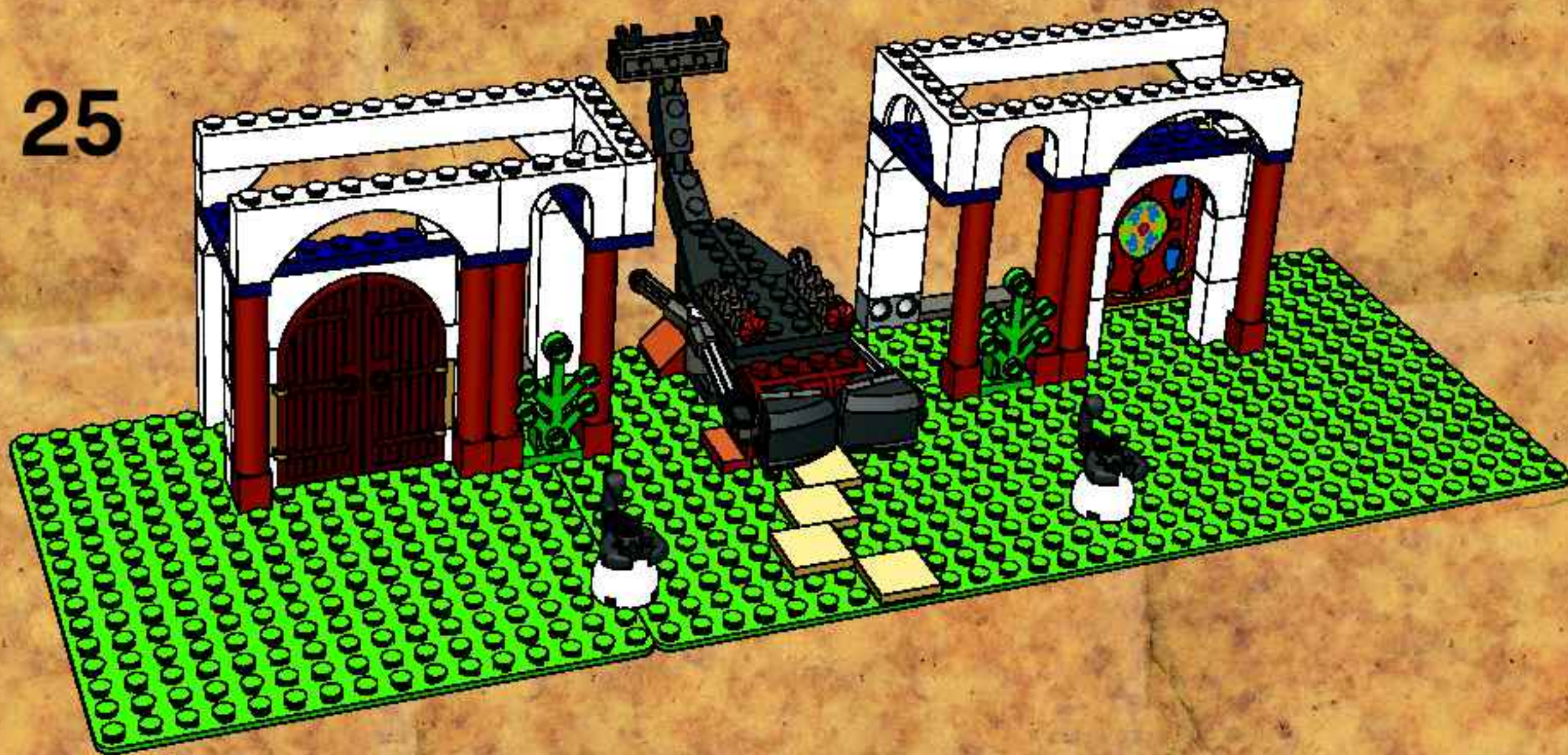


24

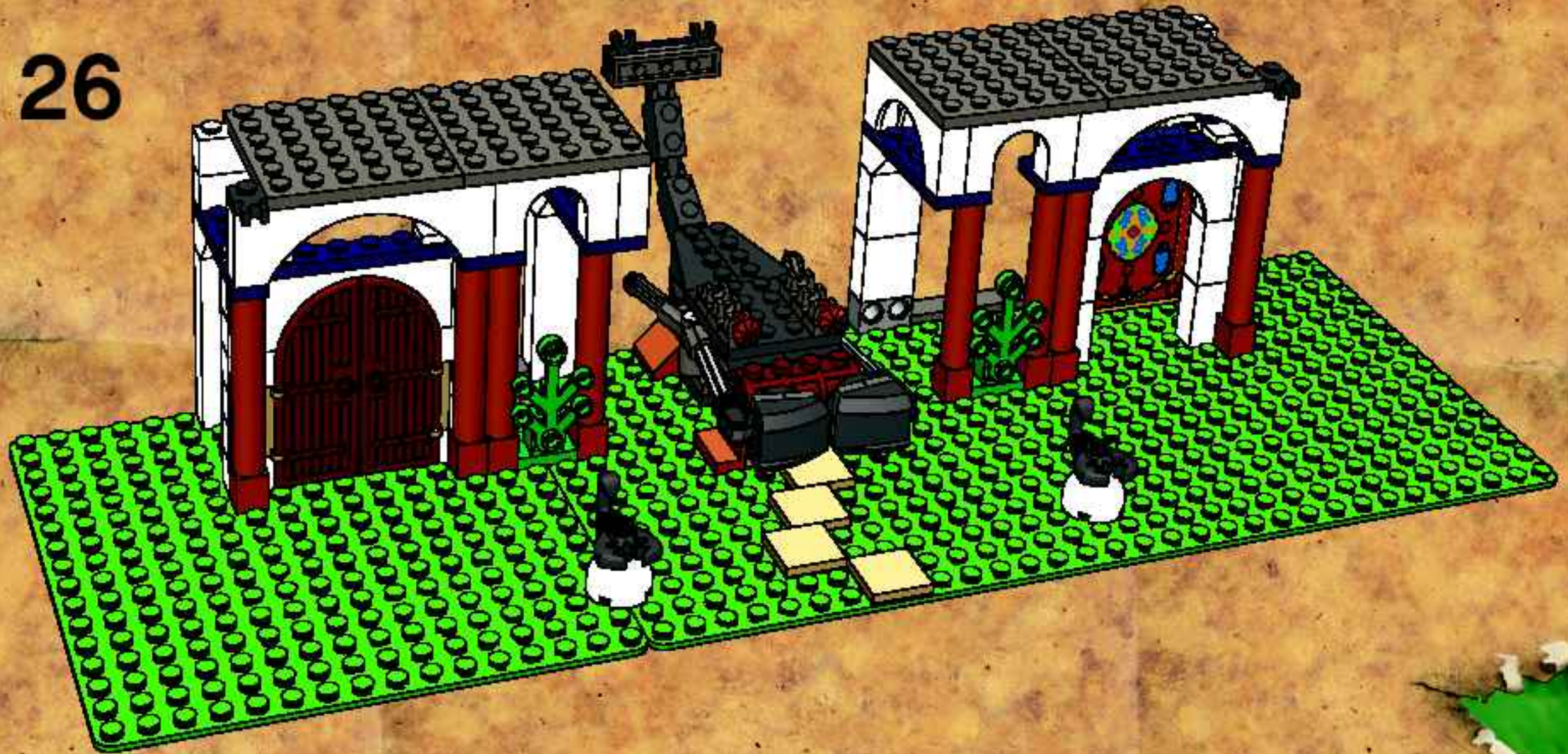


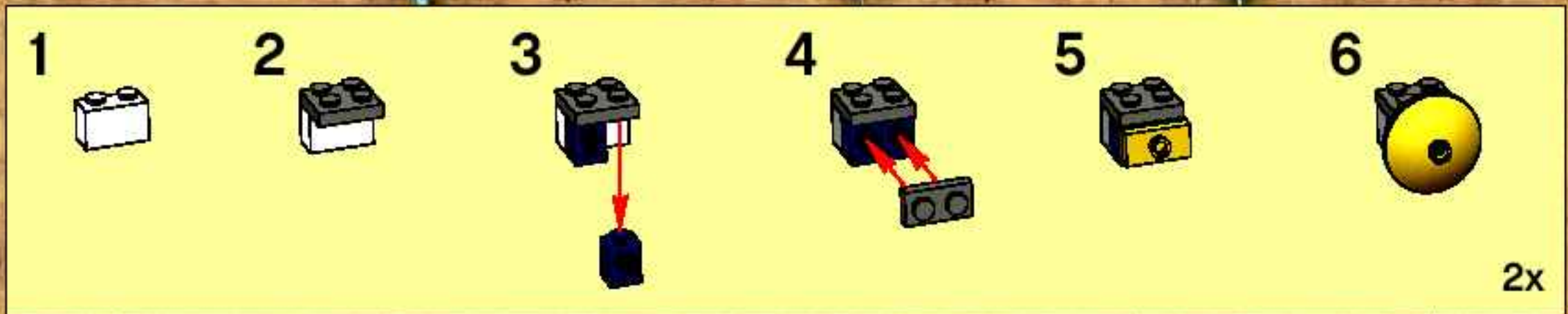


25

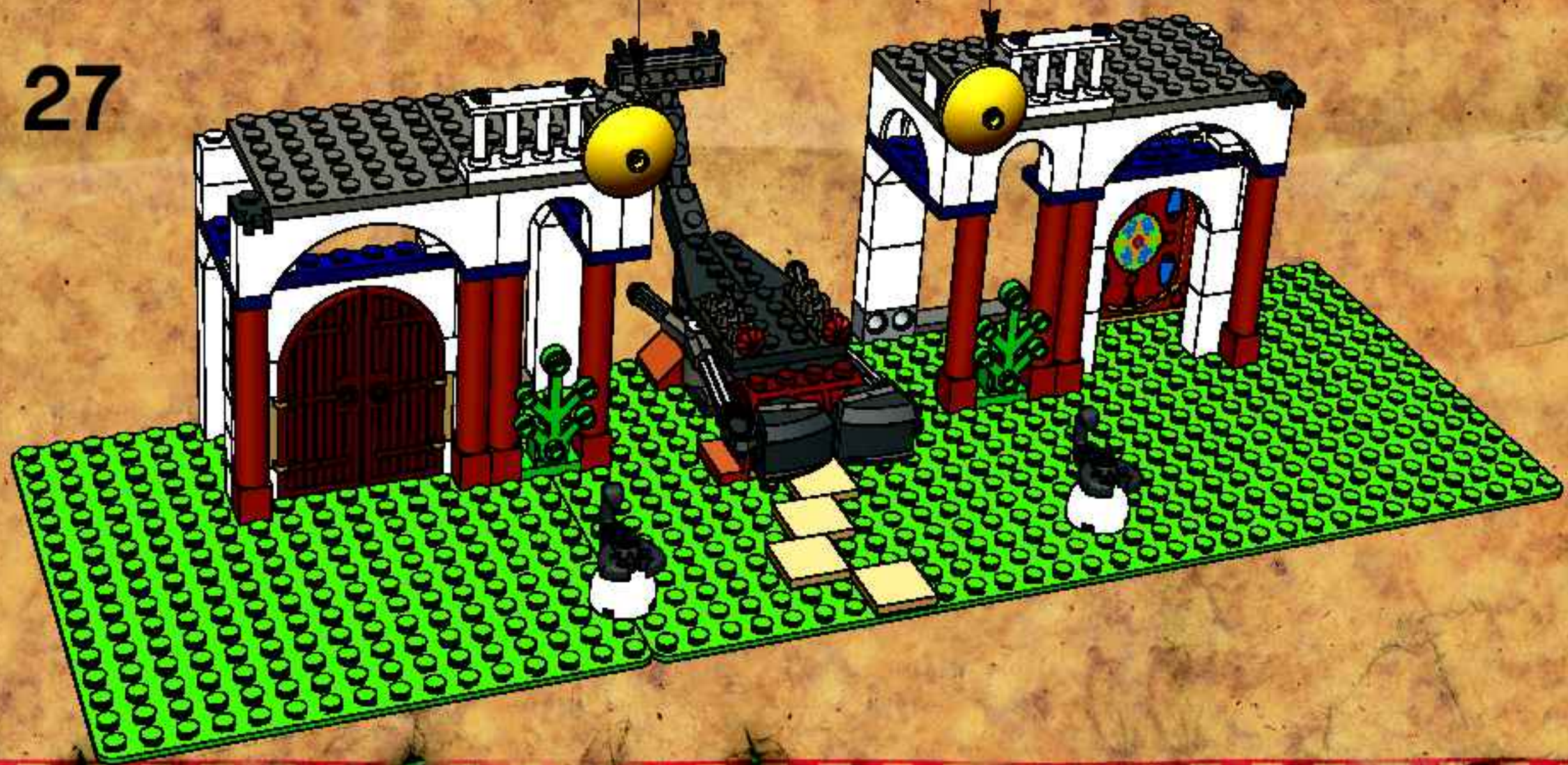


26

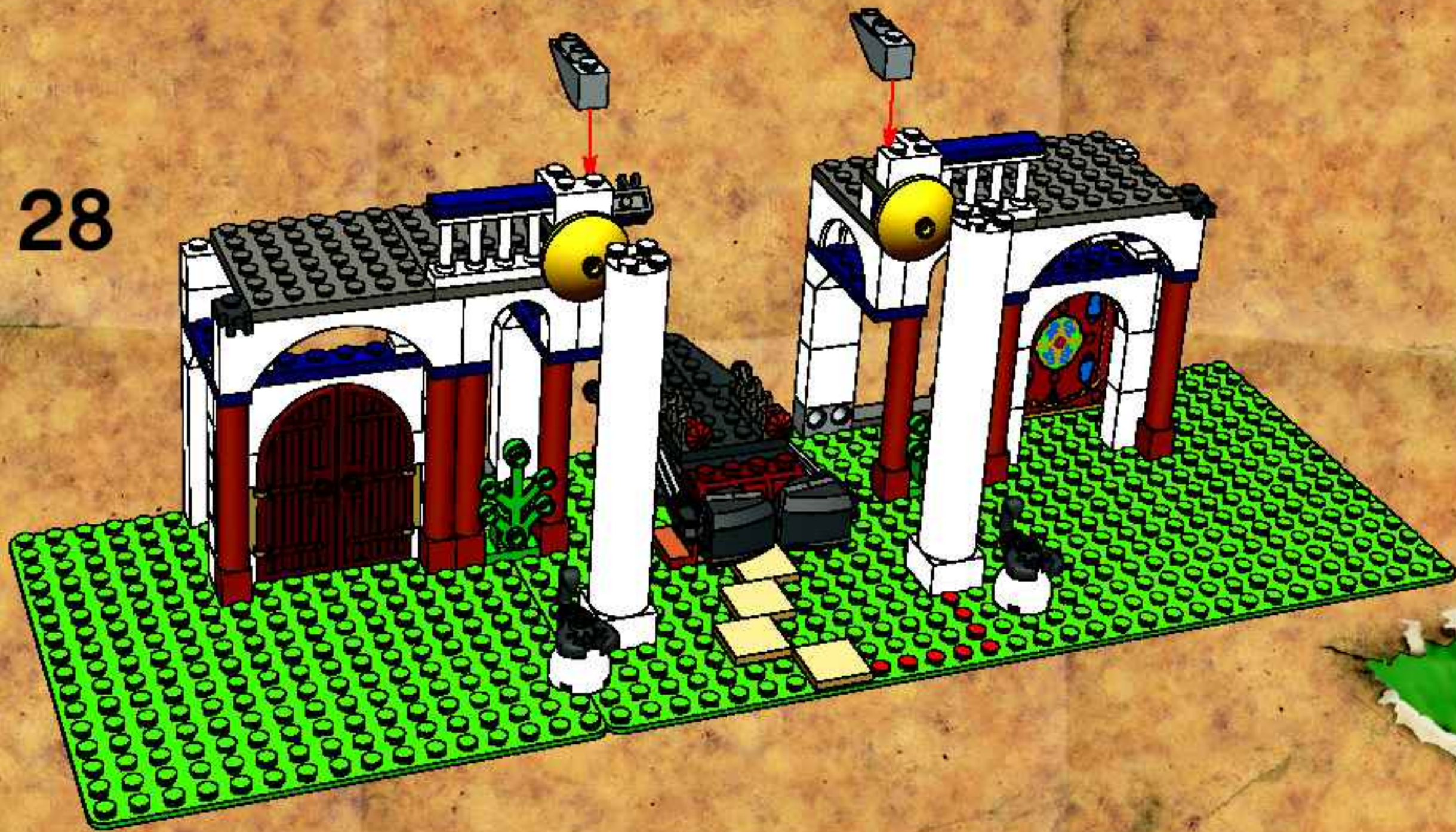




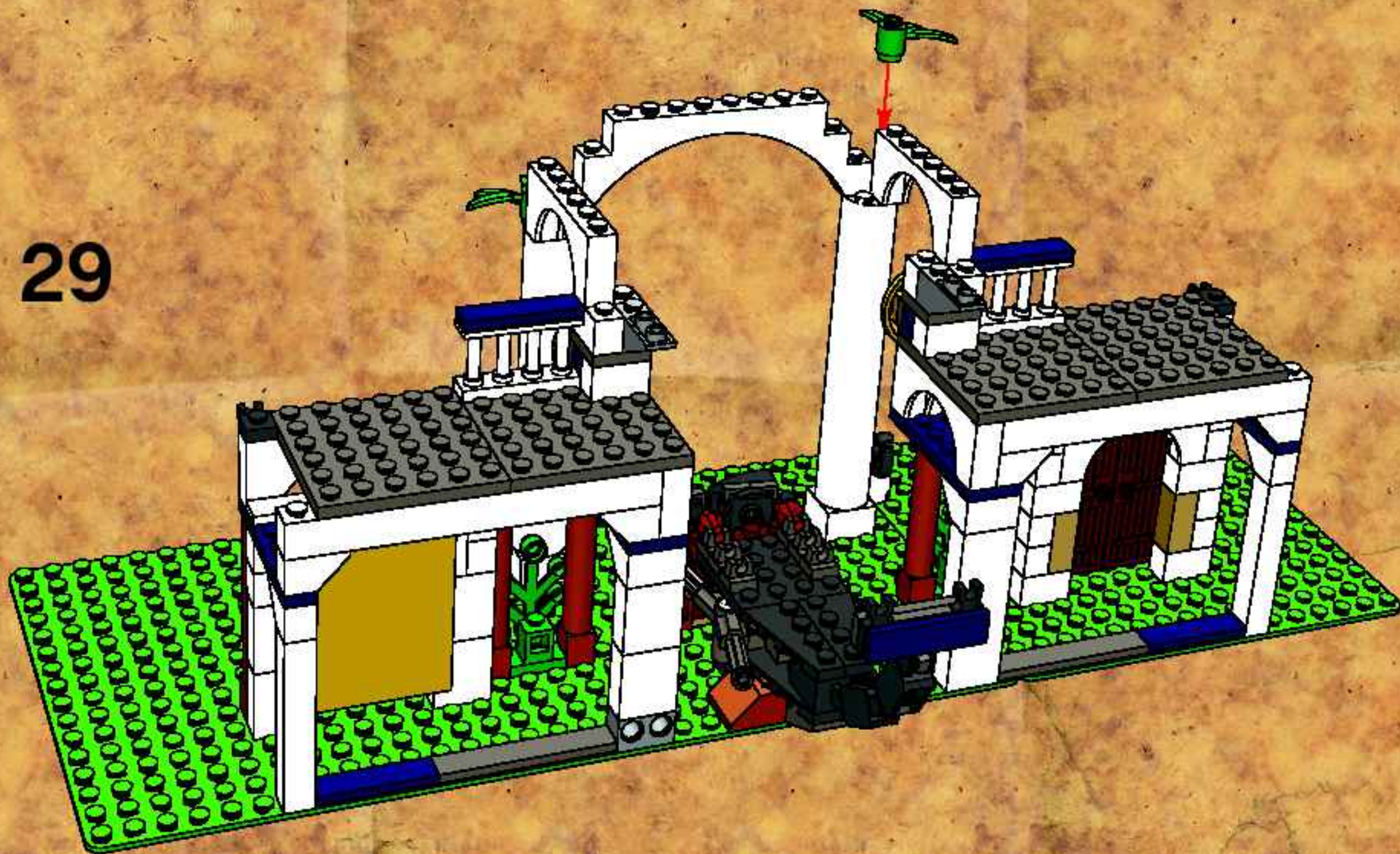
27



28



29



30



1



2



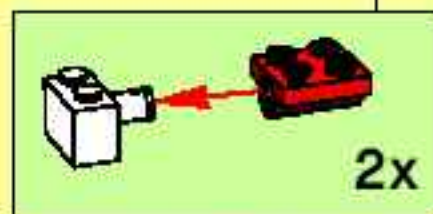
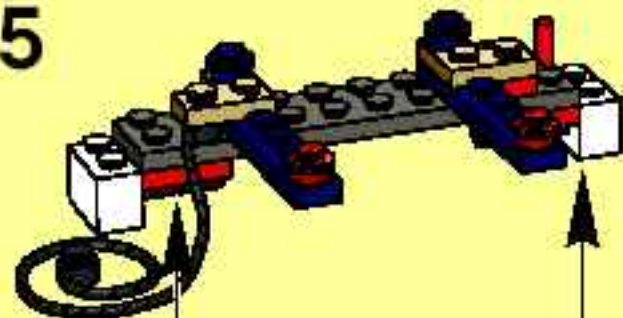
3



4



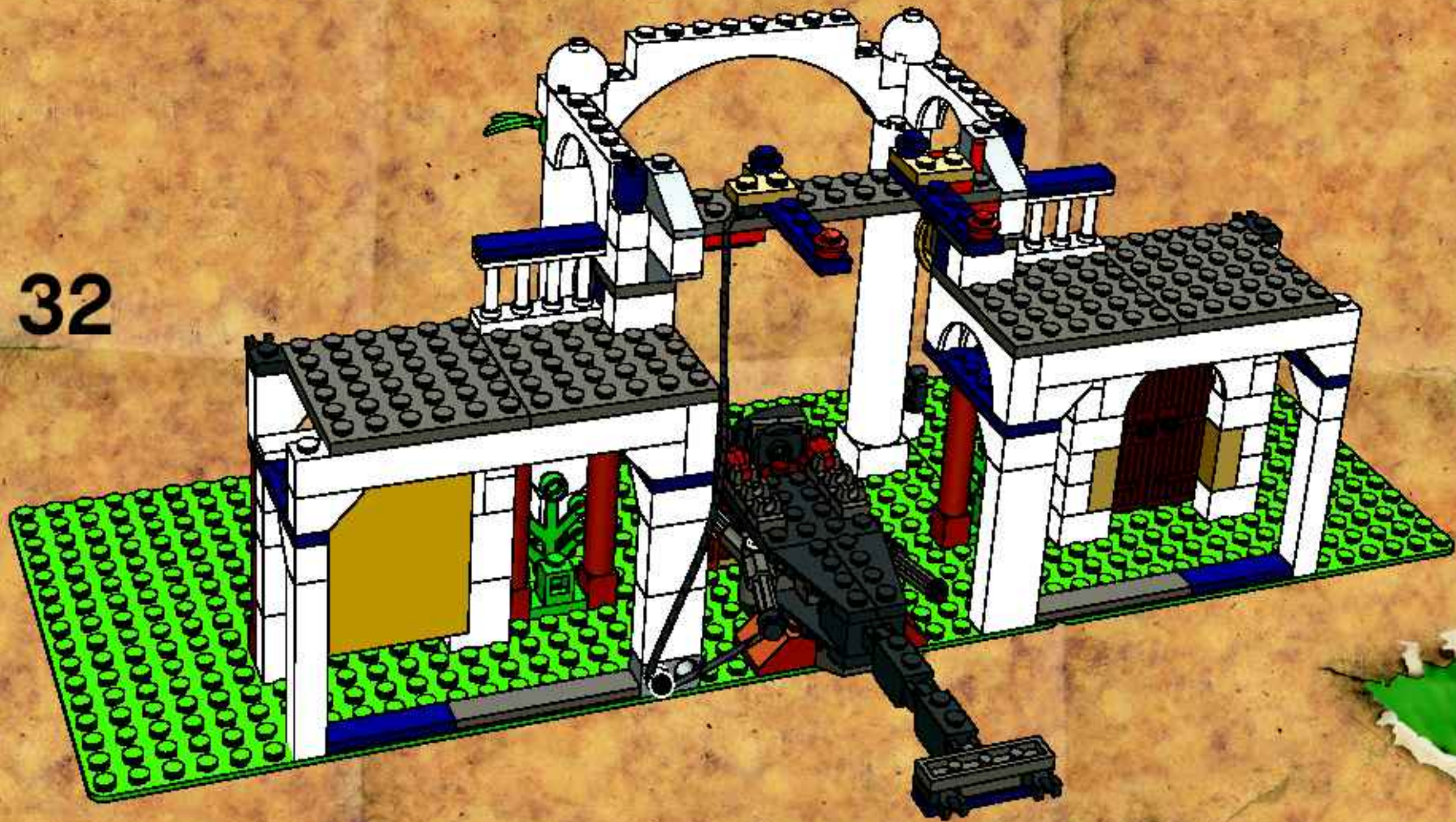
5



31

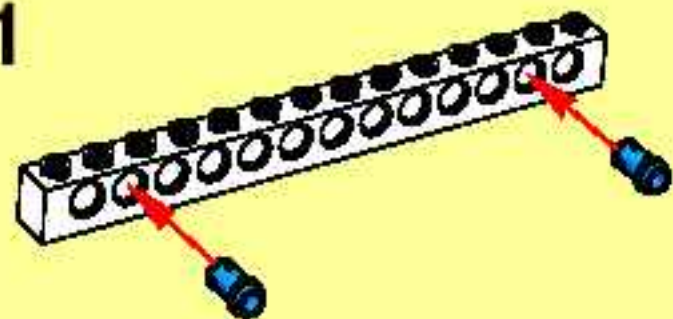


32

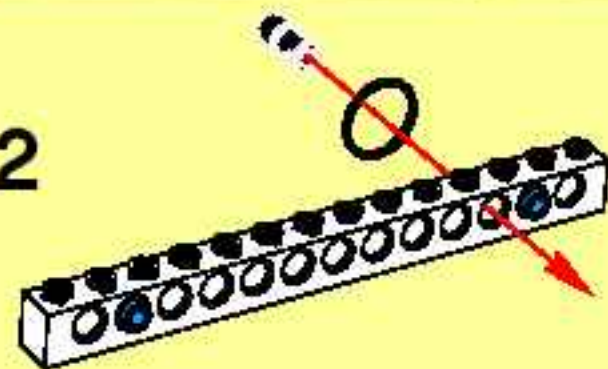




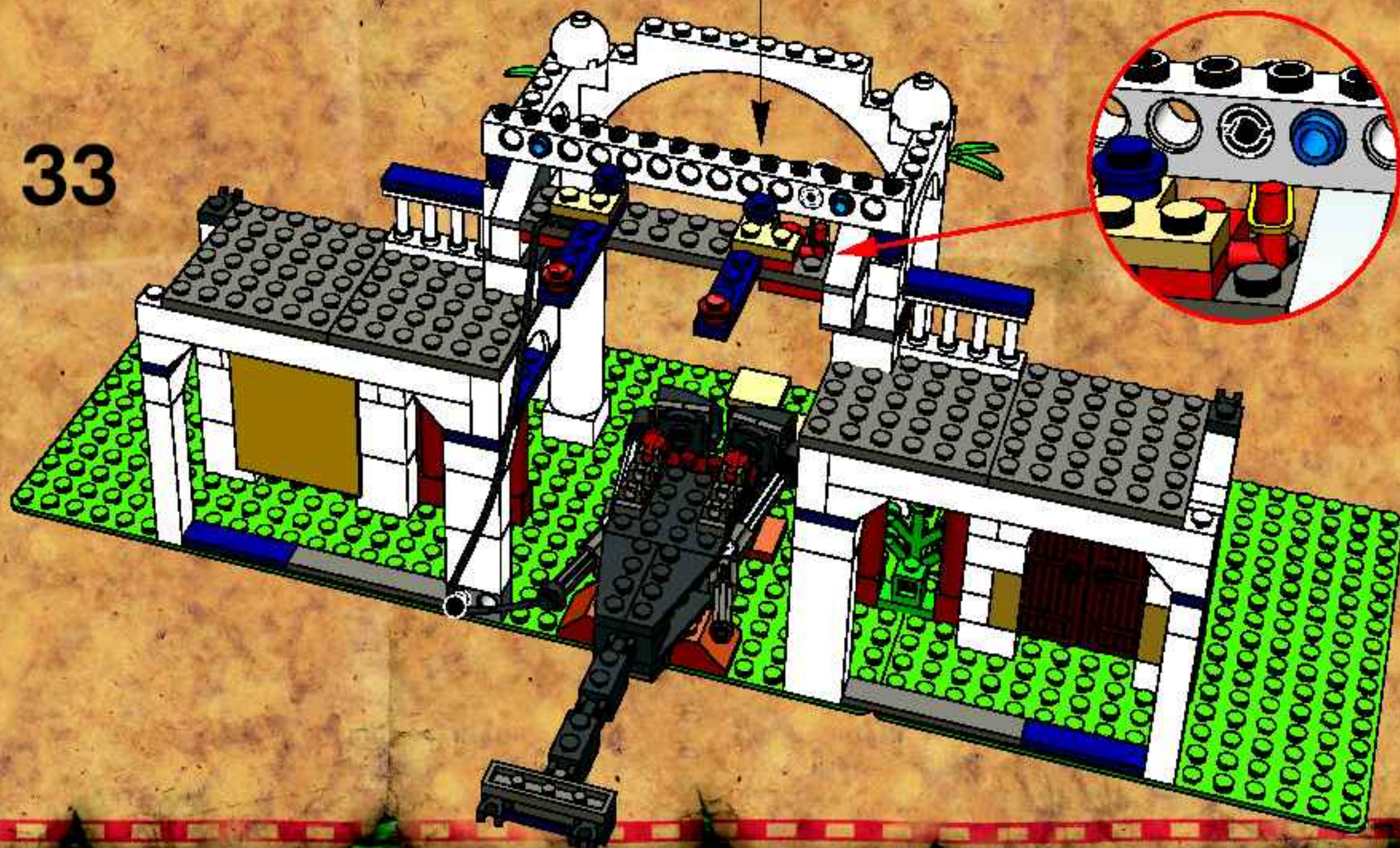
1



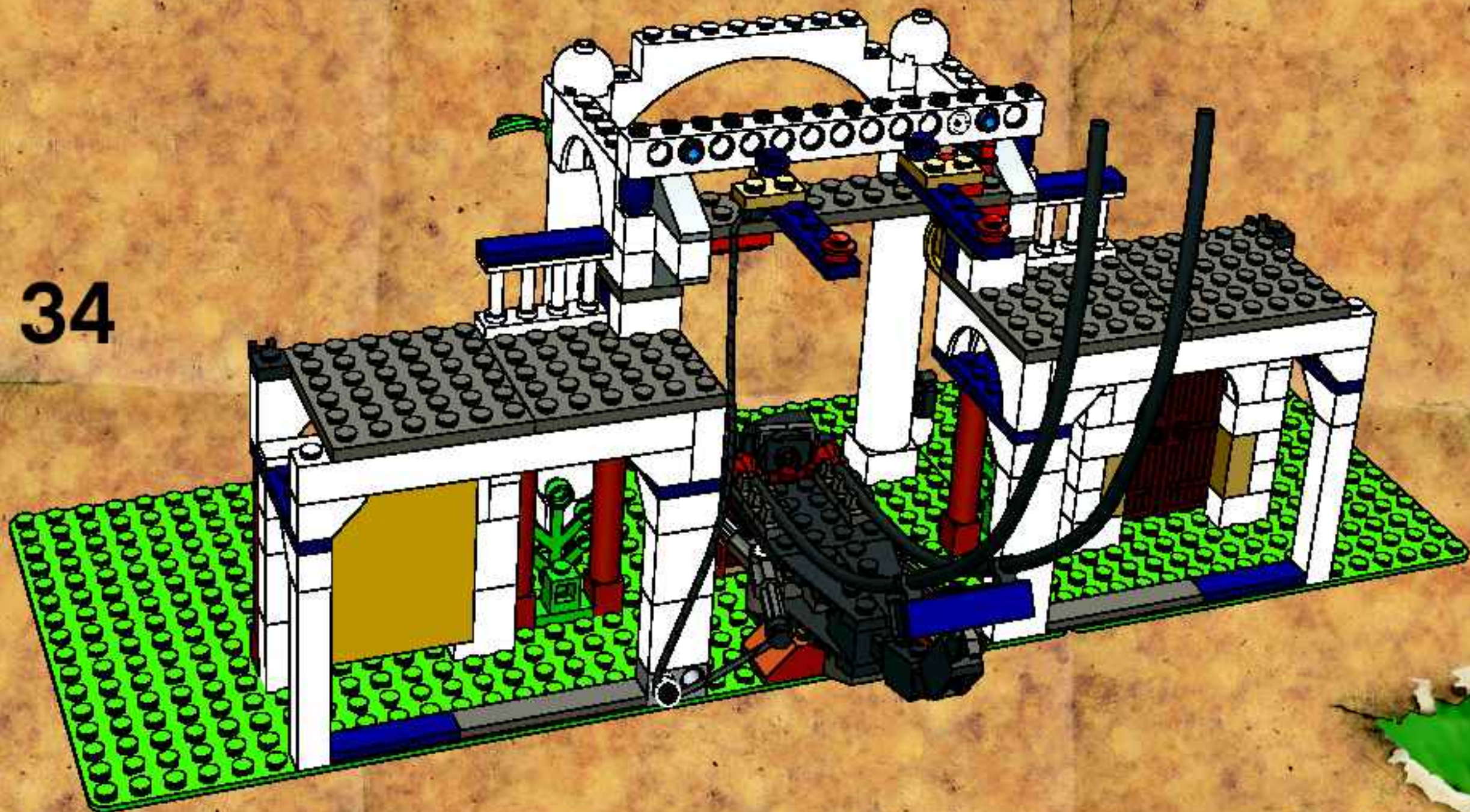
2



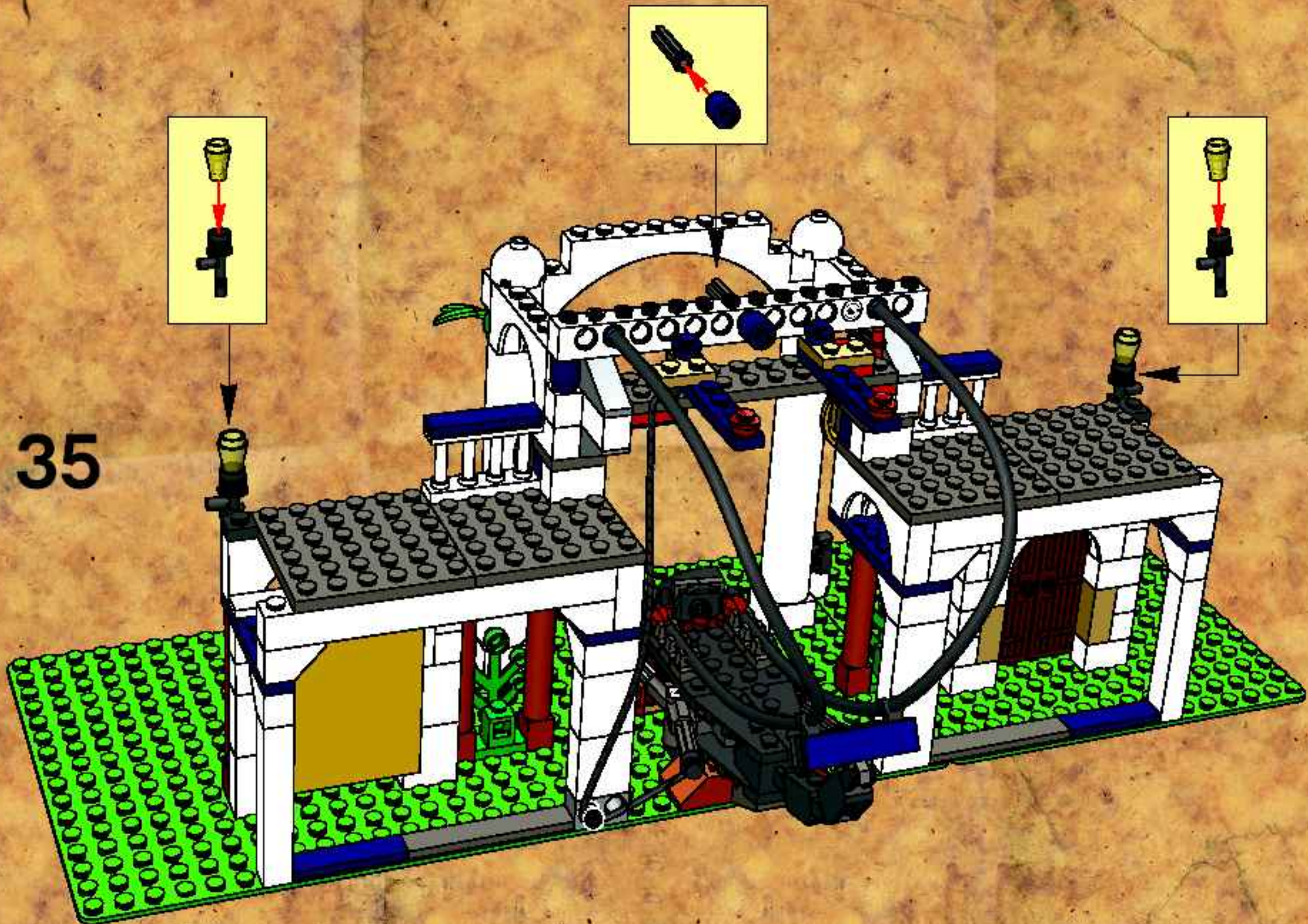
33



34

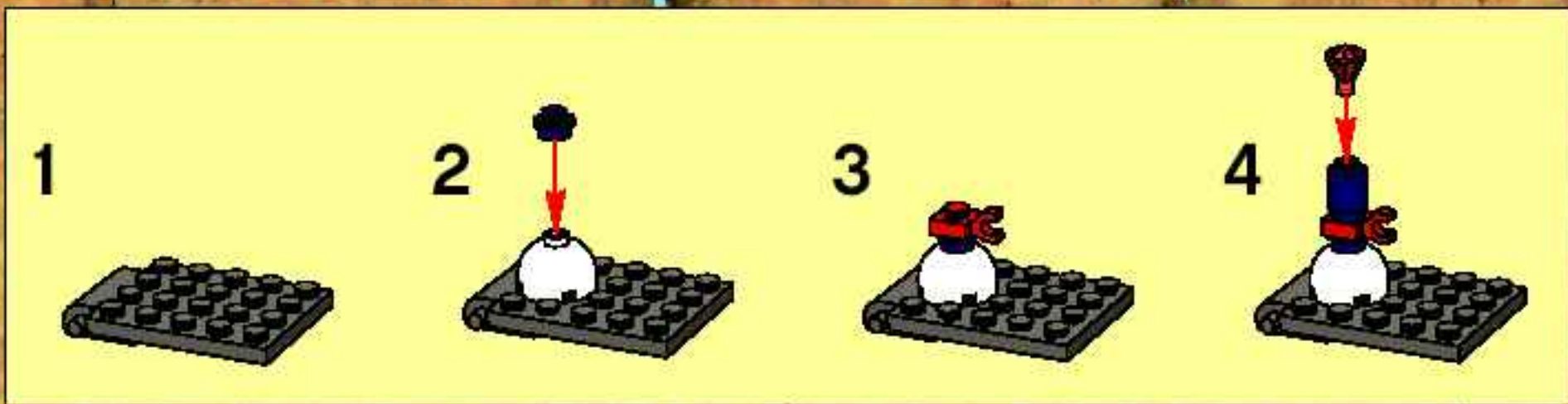


35



36





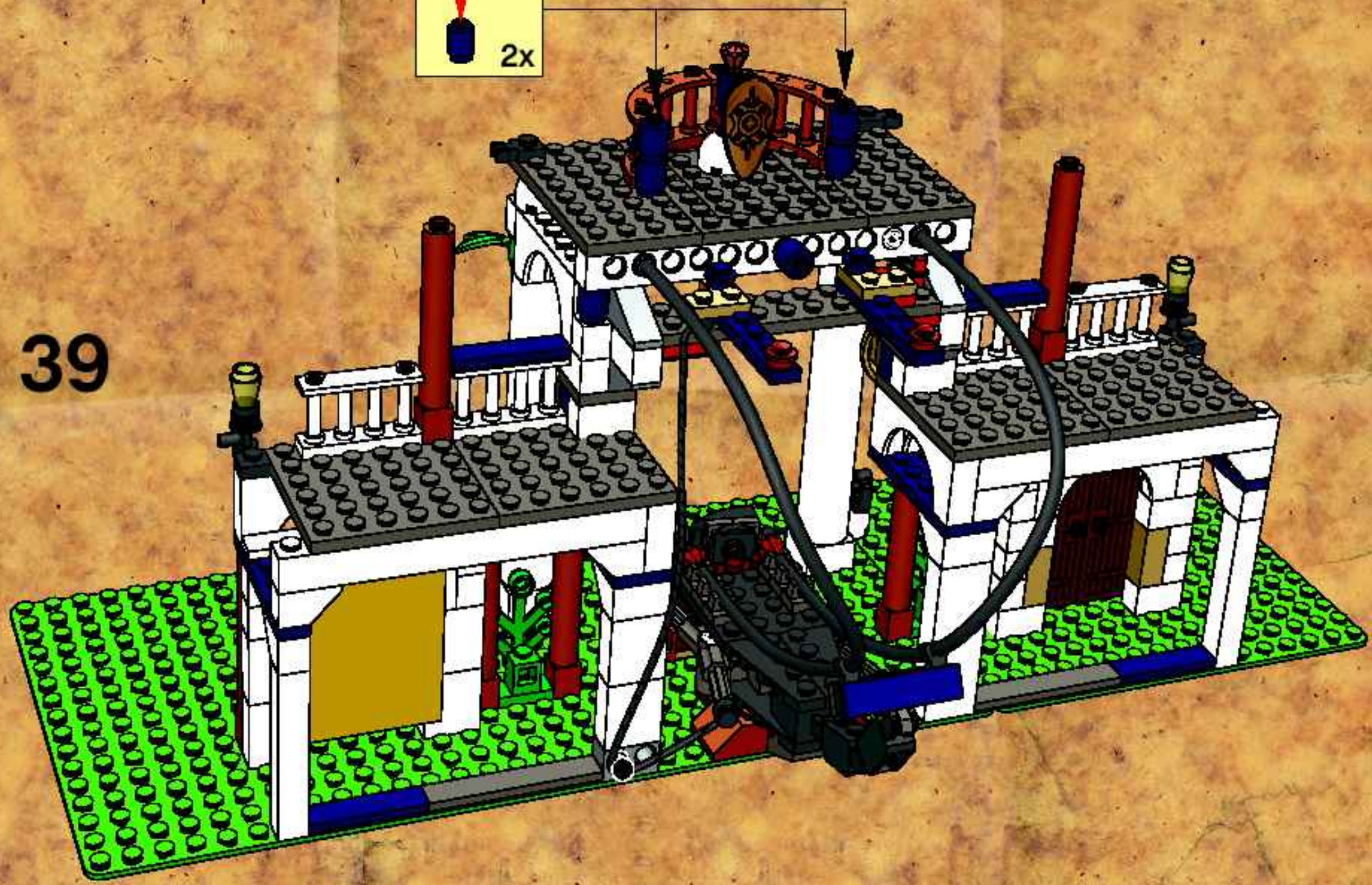
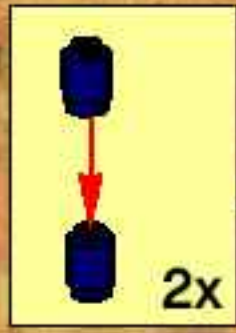
37



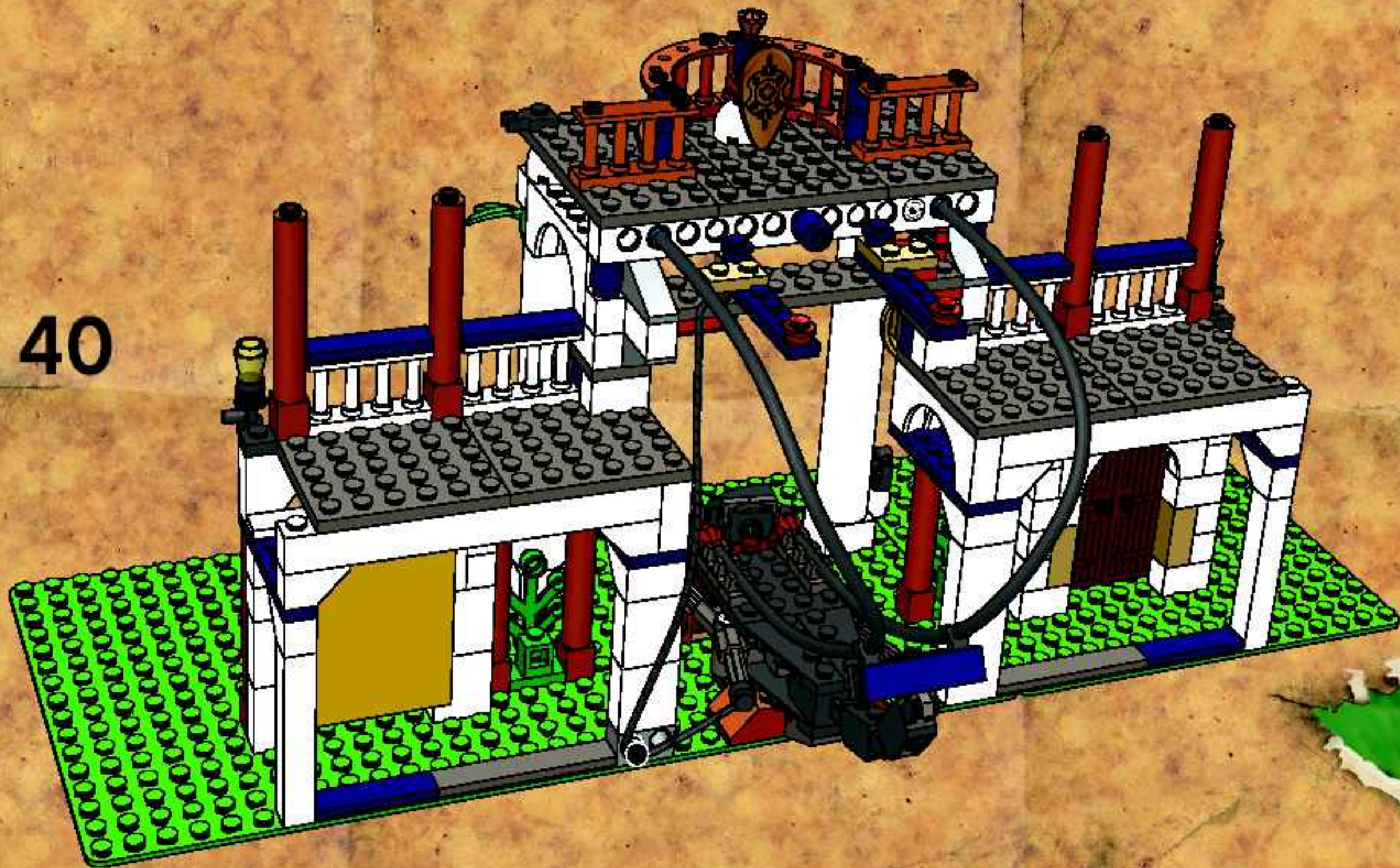
38



39

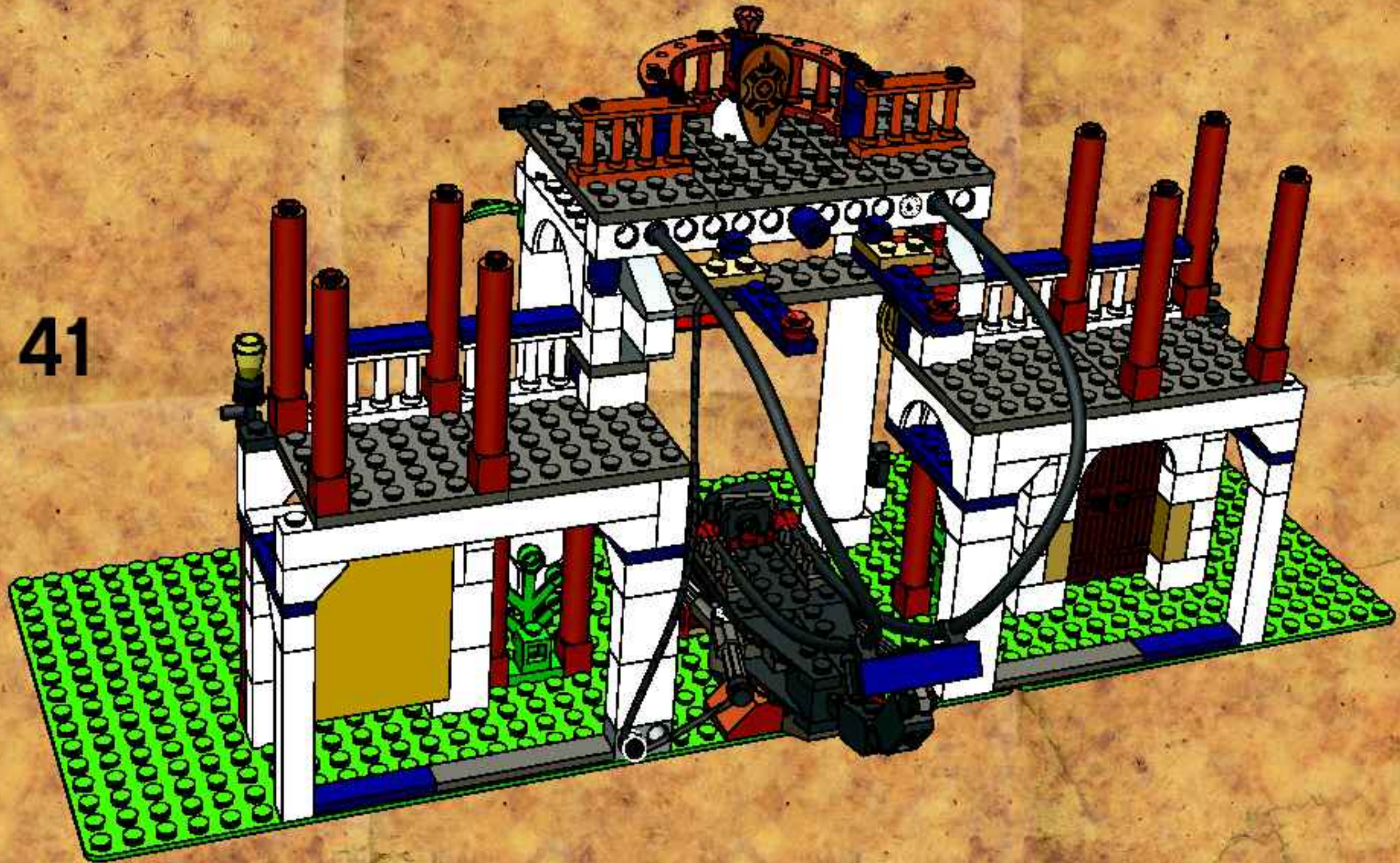


40

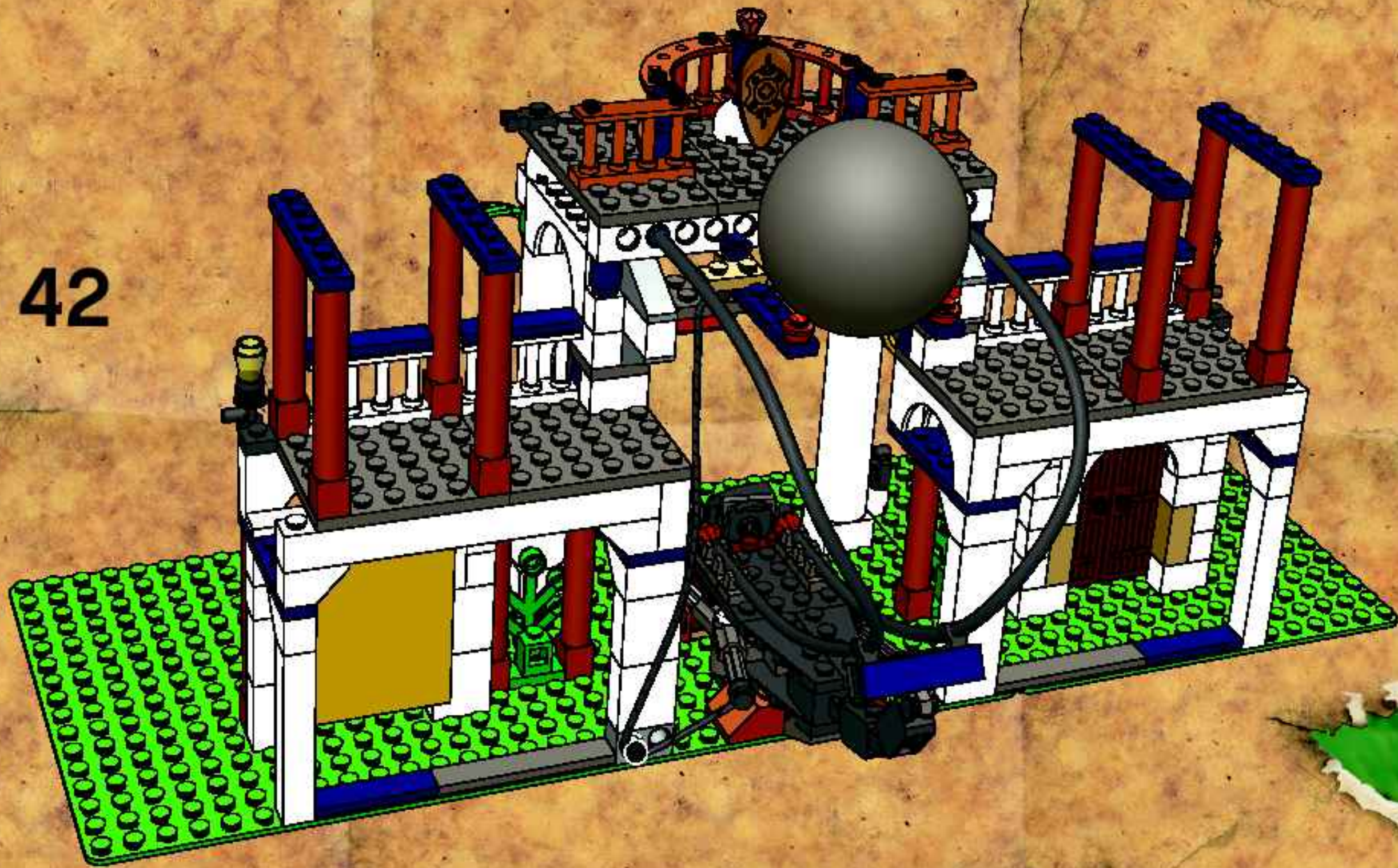




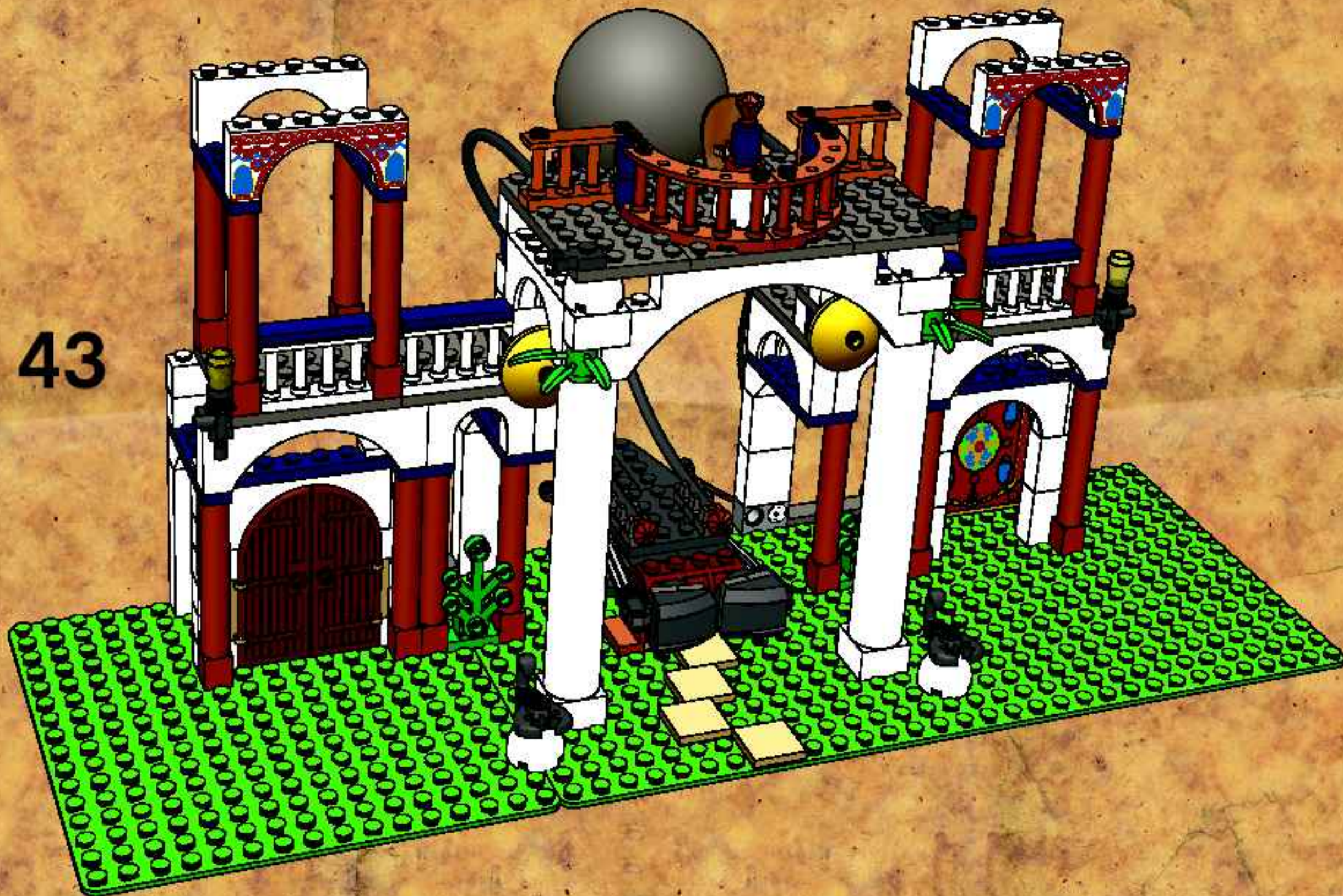
41



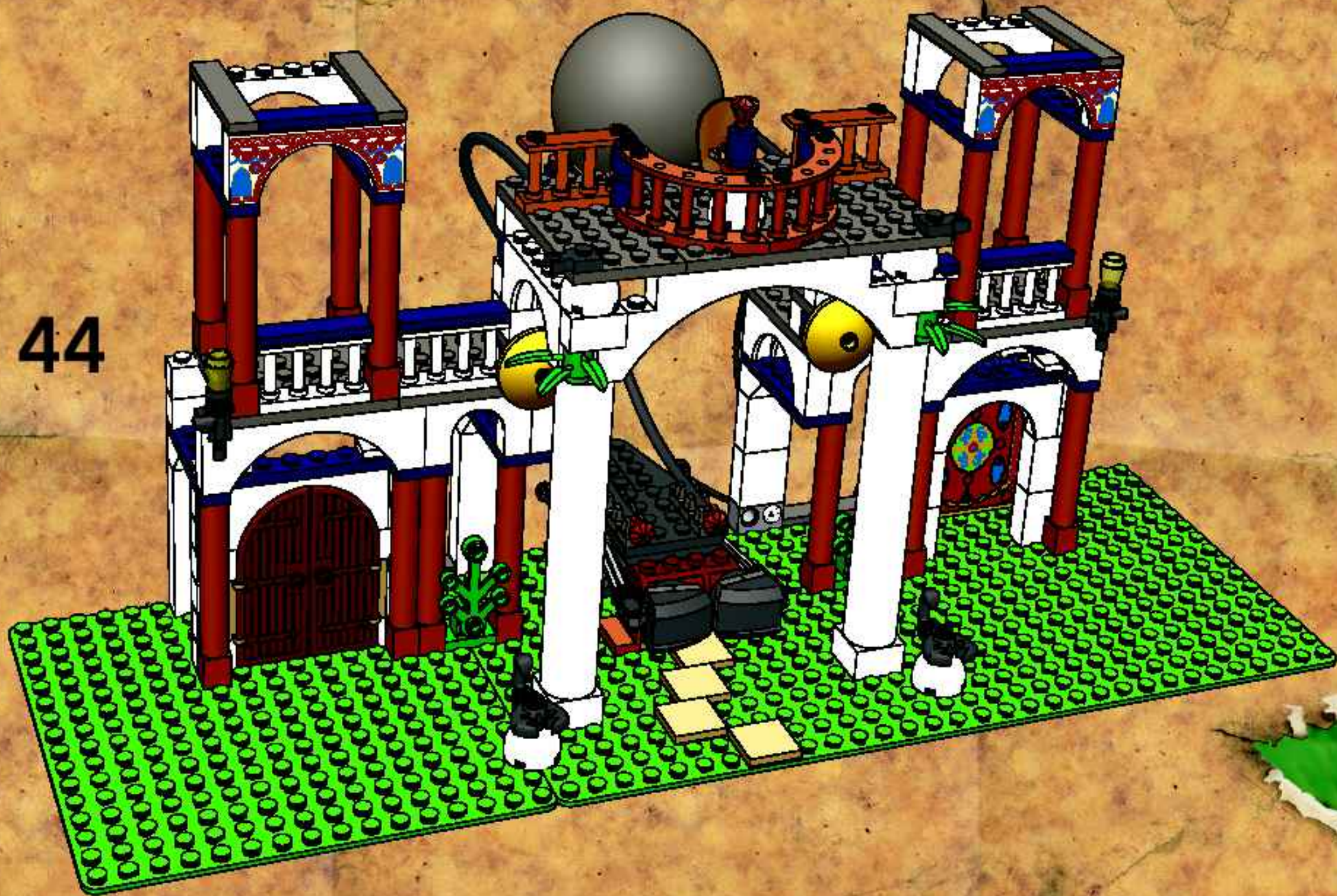
42



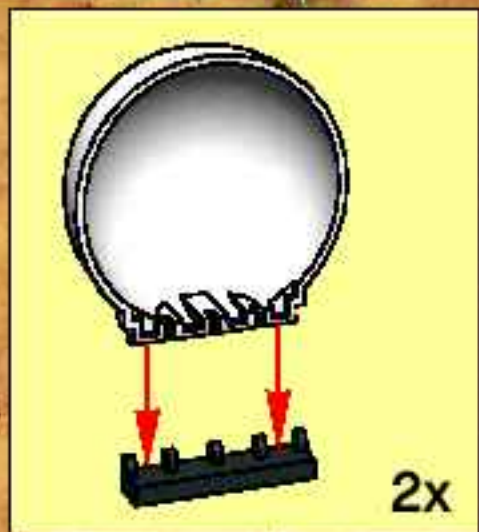
43

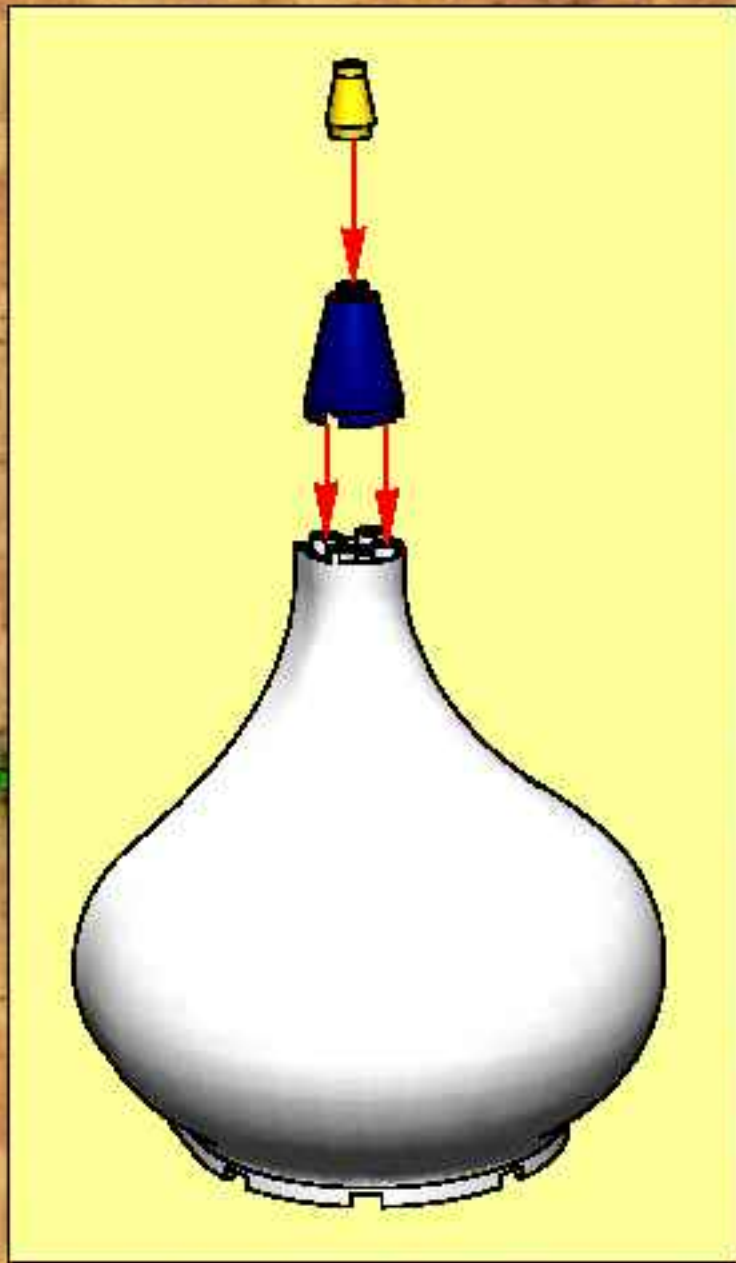


44

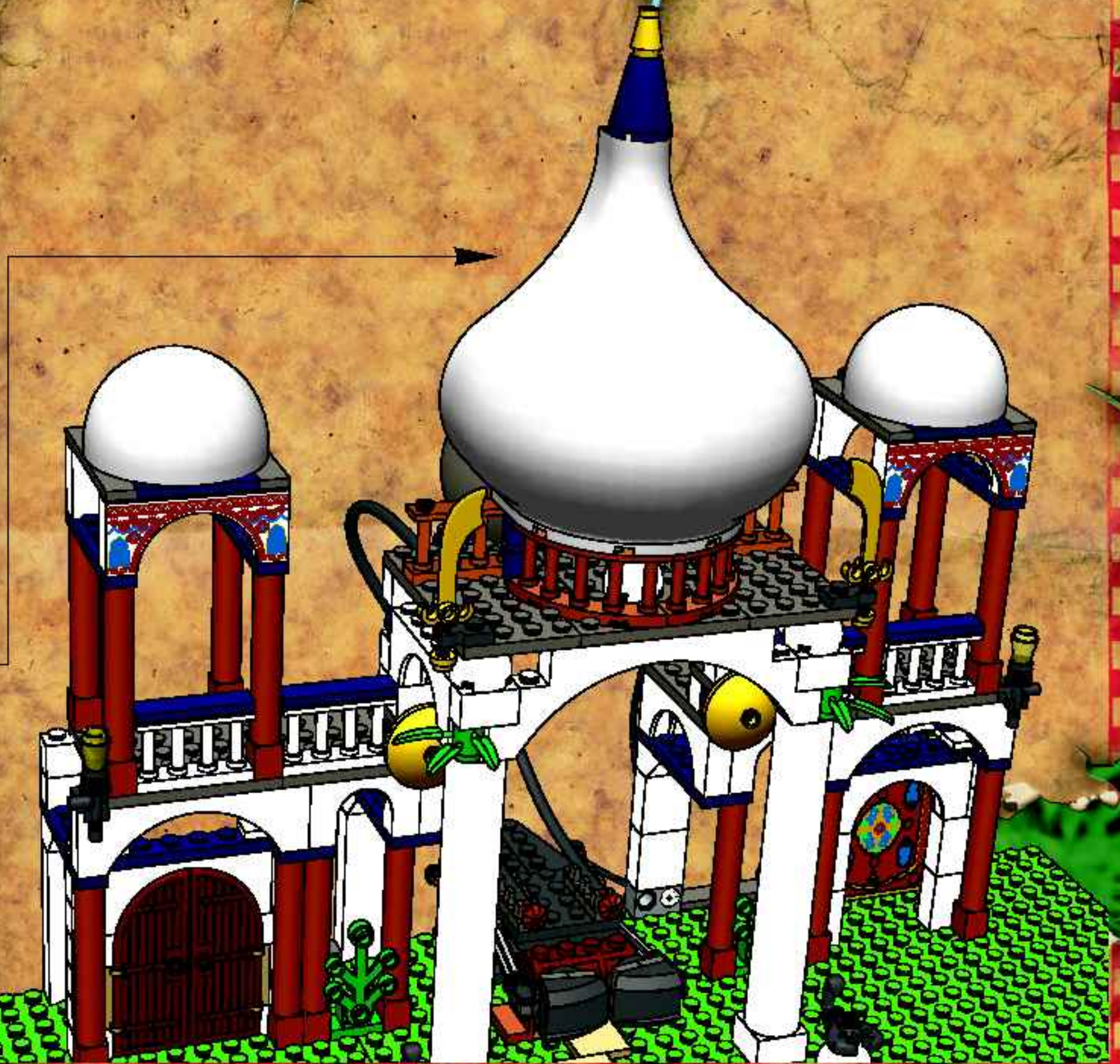


45





46



47









**GB Introduction**

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

**DE Einführung**

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

**FR Introduction**

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

**IT Introduzione**

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

**NL Inleiding**

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

**ES Introducción**

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

**DK Indledning**

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

**FI Johdanto**

Tervetuloa pelaamaan Orient Expedition - India -peliä! Retkikunnan tavoitteena on löytää legendaarinen Kultainen kilpi tutkimaan Skorpionipalatsia ympäröivää viidakkoa. Muinainen kilpi sisältää salaisuuden, jonka avulla ratkaistaan arvoituksia seikkailun aikana. Tästä tulee todella jännittävä! Orient Expedition - India on tarkoitettu 1-2 pelaajalle.

**SE Inledning**

Välkommen till Orient Expedition - Indien! Expeditionens mål är att utforska djungeln kring Skorpionpalatset och hitta den mystiska gylfene skölden. Den här unädriga skölden ger nyckeln till att lösa andra mysterier längre fram i äventyret. Det här blir spännande! Orient Expedition - Indien är ett spel för 1-2 spelare.

**PT Introdução**

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

**GR Εισαγωγή**

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

**JP はじめに**

世界の冒険シリーズインド編へようこそ！この冒険シリーズの目的は、世界の冒険の舞台のジャングルを探索して伝説の金の盾を探し出すことです。この古い盾には、冒険の中で遭遇する他の謎を解く秘密が隠されています。すばらしい冒険になりそうです！「世界の冒険シリーズインド編」は1人か2人で遊べるゲームです。

**CN 简介**

欢迎来到 东方探险 - 印度！探险的目标是探索印度皇宫周围的丛林，寻找传说中的金色盾牌。这个古老的盾牌是一件秘密宝藏，可以帮助解开其它谜题，进行其它探险。一定令人兴奋！东方探险 - 印度 是适合1-2人参加的遊戲。

**KR 소개**

오리엔트 탐험 -인도에 오신 것을 환영합니다! 이 탐험의 목표는 정글 궁중 주위의 정글을 탐험하고 전설의 금강 방패를 찾는 것입니다. 고대 방패에는 비밀이 숨겨져 있는 신비한 문제를 해결할 수 있는 열쇠가 숨겨져 있습니다. 매우 흥미로운 탐험이 될 것입니다! 오리엔트 탐험 -인도는 1-2인을 겨냥합니다.

**RU Введение**

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

**PL Wprowadzenie**

Witamy na Orientalnej Wyprawie do Indii! Celem Twojej wyprawy jest spenetrowanie dżungli w okolicach Pałacu Skorpiona i odnalezienie legendarnej Złotej Tarczy. Ta starożytna tarcza jest kluczem do rozwiązania innych tajemnic podczas kolejnych przygód. Czekaj! Nieśmiało zabawaj Orient Expedition - Indie przeznaczona jest dla 1-2 graczy.

**CZ Úvod**

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

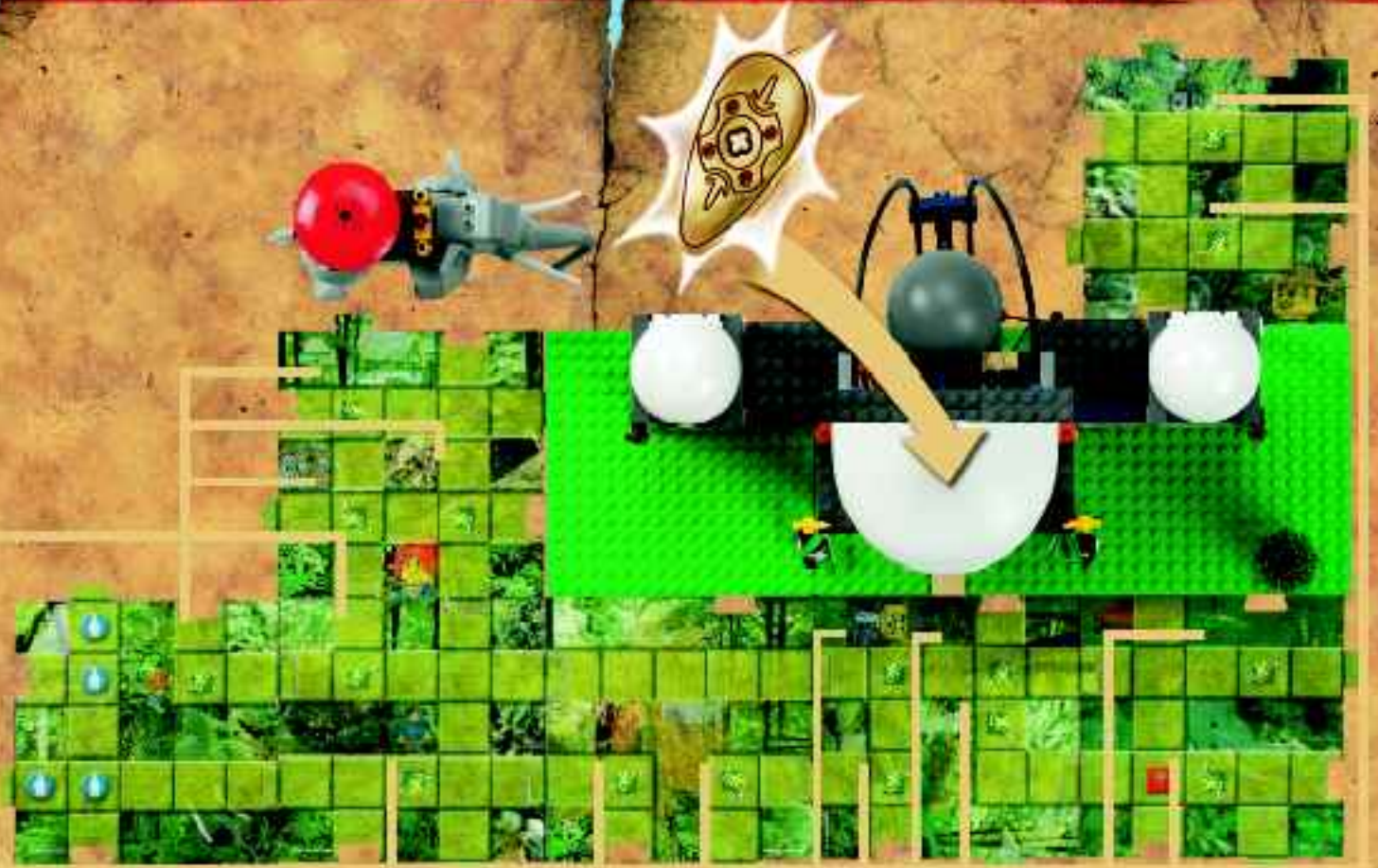
**SK Úvod**

Vitajte na orientálnej expedícii Orient Expedition - India! Cieľom tejto expedície je preskúmať džungľu okolo Paláca skorpionov a nájsť legendárny zlatý štít. Tento starodávny štít vám počas dobrodružstva pomôže rozlušknúť ďalšie tajomstvá. Táto expedícia bude vzrušujúca! Orient Expedition - India je hra pre jedného až dvoch hráčov.

**HU Jelekkirás**

Üdvözlök az Orient Expedition - India játékbán! Expedíciók célja, hogy a Skorpió palotája körüli dzsungelben rátaláljunk a legendás Arany Pajzsra. Ez az ősi pajzs segítünknekre lecs szánatlan rejtejt megjelésében, és tengennyi kaland átélésében. Felkészülél a rád váró izgalmás kalandra? Orient Expedition - India - játék 1-2 személy számára.

Game developed and designed by Terry Miller Associates USA



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

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

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

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

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

DK Opsæt brædsæktionerne og kortene som vist. Placer LEGO® modellerne som anvist, og anbring genstandene (f.eks. kikkeren) på de felter, der er markeret med et kryds.

FI Aseta pelilaudan osat ja kortit kuvan osoittamalla tavalla. Aseta LEGO®-mallit niille varattuihin paikkoihin ja esineet (esim. kiikarit) näcillla merkittyihin ruutuihin.

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

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

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

JP 各パーツとカードの配置は図に示す通り。LEGO®のモデル、ミニフィギュアやアイテム (例えば、双眼鏡) を十字マークのマスに配置してください。

CN 按照说明将板的各部分卡片等摆放好。将乐高模型放在说明的方格，将物件 (如望远镜等) 放在方格上标有叉号的位置。

KR 보드와 카드를 그림과 같이 배열합니다. LEGO® 모델을 지정된 곳에 놓고 아이템 (예: 쌍안경)은 십자 표시된 사각형에 놓습니다.

RU Расположи участки игрового поля и карточки, как показано на рисунке. Установи модели LEGO (там, где они нарисованы), а предметы (например, бинокль) - на любом из квадратиков, отмеченных крестиком.

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

CZ Seřadte části desek a připravte karty podle obrázku. Umístěte modely LEGO® na svá místa. Rozmístěte předměty (např. dalekohled) na libovolně zvolené kryčky označené křížkem.

SK Zostavte časti hracej tabule a pripravte karty podľa obrázku. Umiestnite modely LEGO® na určené miesta. Rozmestnite predmety (napr. ďalekohľad) na ľubovoľné štvorciky označené krížikom.

HU Indulásképpen rendezd el a játéktáblát, és a kártyákat a rajzon látható módon. Helyezd a LEGO®-figurákat a jelzett területekre, a tárgyakat (pl. a távcsövet) a kereszettel (X) jelölt négyzetek egyikeire.

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

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

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

IT Le carte sfida e le carte oggetti forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti, e vanno posizionate rivolta all'insù, in modo che tutti i giocatori possano parvi riferimento.

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

ES Las Fichas de retos y las Fichas de artículos ofrecen detalles de los retos y de los artículos y deben colocarse con el frente hacia arriba, para que todos los jugadores puedan consultarlos.

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

FI Tehäväkorteissa ja esinekartoissa on tehtävien ja esineiden liittyviä tietoja. Kortit asetetaan laudalle oikeinpäin kaikkien näkyville.



SE Utmaningskort och Föremålskort beskriver utmaningar och Föremål och ska ligga med Framsidan uppåt så att båda spelarna kan se dem.

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

GR Οι κάρτες δοκιμασίας και οι κάρτες αντικειμένων παρέχουν λεπτομερείς σχετικά με τις δοκιμασίες και τα αντικείμενα, και θα πρέπει να τοποθετούνται με την όψη τους στραμμένη προς τα επάνω, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες να μπορούν να τις βλέπουν.

JP チャレンジカード とアイテムカード には、チャレンジとアイテムの内容が記載されています。カードは、表向きになるように裏面上に向けて置いてください。

CN 挑战卡 和物件卡 提供挑战和物件的详情，应该正面向上摆放，以便参加游戏的每个人可以看到作为参考。

KR 도전 카드 및 아이템 카드 는 도전 및 아이템에 대한 자세한 정보를 제공하여 게임 참가자가 모두 볼 수 있도록 앞면이 위를 향하도록 합니다.

RU Карточки с заданиями и карточки с предметами содержат сведения об заданиях и предметах, и их нужно положить лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено.

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

CZ Karty s úkoly a karty s předměty obsahují podrobné informace o daných úkolech a předmětech a měly by se pokládat popsanou stranou nahoru, aby na ně viděli všichni hráči.

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

HU Az akciókartyákat és a tárgyak jelölő kártyákat mindig felfelé fordítva helyezd el, mivel azok tartalmazzák a kihívásokat és a tárgyakra vonatkozó részleteket, ami lehet mindeket jól kösszük ismernie kell.



### 3

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

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

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

IT Decidi quale eroe vuoi essere e prendi la carta corrispondente: le Figure rappresentano i "cattivi" e ciascuno di essi va armato di un oggetto.

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

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

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

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

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

PT Escolhe qual é o herói que pretendes ser e retira o cartão adequada. As são os "bandidos" e deverão armar cada um deles com um objecto.

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

JP 自分がなりたいヒーローを選び、そのカードを取ります。 は「悪者」です。それぞれに適切なアイテムを1つ与えて武装させましょう。

CN 选择你想成为哪位英雄，并持有相应的卡片。 是坏蛋，给每个人物都配备一件武器。

KR 원하는 영웅을 선택하고 해당하는 카드를 만듭니다. 는 "악당"이며 해당 영웅도 각각 아이템을 하나씩 줍니다.

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

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

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

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

HU Válassz magadnak hőst, a hozzá tartozó kártyával egyetemben. A a "gonoszokat" beszeszlik meg. Mindegyiket "Peggyvessz Fel" a megfellelő tárggyal.



4

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

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

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

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

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

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

DK Anbring heltene og skurkene som vist. Dit eventyr er klar til at begynde!

R Aseta sankarit ja pahaolijat kuvan osoittamalla tavalla. Seikkailu voi alkaa!

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

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

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

JP 登場人物をイラストの通りに、ヒーローと悪役を配置します。

CN 按图摆放英雄和坏蛋，开始探险吧！

KR 영웅과 악당을 그림과 같이 놓습니다. 모험은 지금부터 시작됩니다!

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

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

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

SK Rozmiestrite hrdinov a zlosynov podľa obrázku. Vase dobrodružstvo práve začína!

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



+



=



5

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

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

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

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

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

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

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

FI Lisää sankarin NOPEUS-luku arpakäsitien lukemaan ja siirry pelitaululla edeenpäin tuloksetta saamasi lukeman verran.

SE Lägg ihop din hjältes hastighetsfaktor med tärningens siffra när du flyttar pjecen över spelbrädet.

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

GR Προσθέστε τον συντελεστή ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ήρωα σας στην ζαριά καθώς θα προχωράτε επάνω στο ταμπλό.

JP タイコロを振り出したときに自分のヒーローに与られているスピードの値を加え、その合計がボード上の移動距離となります。

CN 在棋上移动时，将英雄的速度加成到骰子投掷中去。

KR 보드에서 이동할 때 영웅의 속도 숫자를 주사위 숫자에 더할 수 있습니다.

RU Увеличь фактор СКОРОСТИ для своего героя, бросив кубик во время движения по игровому полю.

PL Podczas przesuwania swojej postaci po planszy dodać współczynnik jej szybkości do liczby punktów, które wyrzucił kostka.

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

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

HU Dobja a kockával, a dobbs értékekhez add hozzá a hősed gyorsaság-faktorát, és ennyit lépjélőre, amennyit az összeadás után kaptál!



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

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

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

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

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

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

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

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

SE Föremålarkort visar hur mycket föremålen ökar hjälten ursprungliga tur-, hastighets- eller styrkefaktorn.

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

GR Οι κάρτες αντικειμένων δείχνουν το πόσο τα αντικείμενα προσθέτουν στους αρχικούς συντελεστές τύχης, ταχύτητας ή δύναμης του ήρωα.

JP アイテムカードは、ヒーローのスピード、力、幸運を増やす効果を示しています。

CN 物件中显示英雄原有的运气、速度和力量系数增加了多少。

KR 아이템 카드는英雄的 명운, 속도 또는 힘 숫자에 더할 수 있는 아이템의 수가 표시됩니다.

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

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

CZ Karty s předměty ukazují číslo, kolik dalšího žezla rychlosti nebo síly dodávají předměty vašim hrdinům.

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

HU A tárgyak jelölő kártyákon tüntetik fel hogy mennyit adhat az hozzá a hőspő eredeti sze e addegyozasatag- vagy ere-faktorához.



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

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

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

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

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

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

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

FI Viite: Jalokivillä ei ole esinekortteita, mutta voit niiden avulla voittaa pelin!

SE Tips: Juveler har inget föremålarkort, men kan hjälpa dig att vinna spelet!

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

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

JP ヒント: 宝石にはアイテムカードがありません。しかし、ゲームの勝利に役立ちます。

CN 提示: 珠宝不在物件卡中, 但能帮助你在游戏中获胜!

KR 힌트: 보석에는 아이템 카드가 없지만 게임에서 승리하도록 도울 수 있습니다.

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

PL Wskazówka: Klejnoty nie posiadają kart przedmiotów, ale pomogą Ci wygrać grę!

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

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

HU Figyelme: A gemmáknaköz nem tartozik tárgy jelölő kártya, de hozzásegít nek a játékn megnyeréséhez!



Luck, Glück, Chance, Fortuna, Geluk, Suerte, Held, Onni, Tur, Sorte, Τύχη, 運, 运气, 運気, Магия, Szczęście, Štěstí, Šťastie, Seerence



Speed, Geschwindigkeit, Vitesse, Velocidad, Snelheid, Velocidad, Hastighed, Nopeus, Hastighet, Velocidade, Ταχύτητα, スピード, 速度, 속도, Скорость, Szybkość, Rychlost, Rychlost, Gyorsaság



Strength, Kraft, Force, Forza, Kracht, Fuerza, Styrke, Voima, Styrka, Força, Δύναμη, 力, 力量, 力, Cwa, Síla, Síla, Síla, Erő





7

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

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

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

**IT** Se ti imbatti in un oggetto, puoi raccoglierlo, ma così facendo dovrai passare la mano. Naturalmente, puoi tenere solo ciò che riesci a portare: se raccogli troppi oggetti, dovrai abbandonarne qualcuno.

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

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

**DK** Hvis gang du når frem til en genstand, kan du samle den op. Hvis du gør det, er det ikke længere din tur. Du kan selv selvfølgelig kun beholde det, du kan bære – hvis du har for mange genstande, kan du kun samle nye ting op, hvis du efterlader noget andet.

**FI** Jos pääset esiin esineen, voit poimia sen laudalta. Samalla päättyy pelivuoiosi. Et tietenkään voi pitää useampia esineitä kuin voit kantaa – jos poimit liikaa esineitä, joudut jättämään niistä jonkun pois.

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

**PT** Se alcançares um objecto, podes apanhá-lo. Isto irá terminar a tua vez. Claro que só podes guardar o que consegues transportar – demasiados objectos significam que tens que deixar alguns para trás.

**GR** Εάν φτάσετε σε ένα αντικείμενο, μπορείτε να το πάρετε. Είναι πάνω η σειρά σας, φυσικά μπορείτε να κρατήσετε μόνο αυτά που μπορείτε να κουβαλάτε - εάν έχετε πάρα πολλά αντικείμενα, αυτό σημαίνει ότι κάτι θα πρέπει να αφήσετε.

**JP** コマを動かしたときにアイテムがあると、そのアイテムを手に入れることができます。ここで、次の人に交代です。アイテムは自分の持ち物でもなければ持っていません。たくさん抱えすぎる場合は、何かを置いていかなければなりません。

**CH** 如果移动到某一个物件处，可以把它捡起来。你的这一轮就此结束。当然你也可以只拿拿得动的东西。东西太多就不得不放弃一些。

**KR** 아이템에 도착하면 아이템을 거둘 수 있습니다. 마이클을 걷고 되면 자신의 차례가 끝납니다. 운반할 수 있는 용량을 가집니다. 아이템이 너무 많으면 열거는 남겨 두어야 합니다.

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

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

**CZ** Pokud dorazíte k predmetu, můžete si ho vzít. Tím ukončíte svůj táh. U sebe můžete mít samozřejmě pouze to, co unesete - pokud máte příliš mnoho predmetů, něčoho se budete muset zbavit.

**SK** Ak dôjdeš k predmetu, môžeš si ho zobrať. Tým zakončíš svoj táh. Pri sebe môžeš mať samozrejme len to, čo unesieš - ak máš príliš veľa predmetov, niečoho sa budeš musieť zbaviť.

**HU** Amikor egy tárgyat tartalmazó mezőre érsz, az ott található tárgyat felveheted. Ezzel befejeztél a te sorod. Természetesen csak annyi tárgyat vihetsz magaddal, amennyit el tudsz viselni. Ha egyszerre túl sok tárgyat szeretnél magaddal vinni, valamit esetleg ott kell hagynod, mert nem bírod el.

# 8

- GB: There are many challenges to face during your adventure!
- DE: Während deiner Abenteuerreise gibt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!
- FR: Tu devras faire face à de nombreux défis au fil de tes aventures!
- IT: Dovrai affrontare molte sfide durante quest'osa avventura!
- NL: Er moeten FlinK wat opdrachten worden uitgevoerd tijdens je tocht!
- ES: Tendrás que afrontar muchos retos en tu aventura!
- DK: Du vil stå overfor mange udfordringer i løbet af dit eventyr!
- FI: Seikkailu sisältää runsaasti erilaisia tehtäviä!
- SE: Du kommer att stå på många utmaningar under äventyret!
- PT: Existem muitos desafios a enfrentar durante a tua aventura!
- GR: Υπάρχουν πολλές δοκιμασίες που θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε κατά την περιπέτεια σας!
- JP: 冒険では多くのチャレンジが待ちかまえています!
- CN: 冒险过程中必须面对许多挑战!
- KR: 모험을 하는 동안 많은 도전을 받게 됩니다.
- RU: Во время этого приключения тебе придется встретиться со многими опасностями!
- PL: Podczas swoich przygód będziesz musiał stawić czoła wielu wyzwaniom!
- CZ: Během celého dobrodružství narazíš na mnoho různých úkolů!
- SK: Počas celého dobrodružstva budeš musieť vynešať veľa menších úloh!
- RU: Бок-сок акціях келл вэгрэ хайпанод каланджайд эсрэн!



GB Once in the Scorpion Palace, the dice isn't required. Move to a new challenge after each turn - if you are successful, of course!

DE Sobald du im Skorpion-Palast angekommen bist, brauchst du keinen Würfel mehr. Jedes Mal wenn du an den Reihe bist, kannst du eine neue Aufgabe annehmen. Natürlich nur wenn du die vorherige bestanden hast!

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

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

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

ES Una vez que estés en el Palacio del Escorpión, no necesitas el dado. Pasa al siguiente reto después de cada turno - si alcanzas tu objetivo!

DK Når du når frem til Skorpionpaladset, skal du ikke længere bruge terningen. I stedet bevæger du dig blot hen til en ny udfordring, hver gang det er din tur - forudsat selvfølgelig at du har klaret den forrige udfordring!

FI Kun olet päässyt Skorpionipalatsiin, arpakuutiota ei enää tarvita. Voit siirtyä jokaisella vuorollasi uuteen tehtävään - jos onnistuit ratkaisemaan edellisen tehtävän!

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

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

GR Μόλις φτάσετε στο Παλάτι του Σκορπιού, το ζάρι δεν χρειάζεται. Πέραστε σε νέα δοκιμασία κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας - εάν τα καταφέρετε, φυσικά!

JP この宮殿の中では、サイコロを使う必要はありません。1つのチャレンジが完了したら、次のチャレンジに進みます。

CN 一旦进入皇宫，就不再需要骰子了。在每一轮游戏后进入一个新的挑战，当然你必须成功通过前一个挑战！

KR 일단 전당 궁전에 도착하면 주사위가 필요 없습니다. 이번 도전이 성공한 경우에만 다음할 기회가 주어집니다!

RU Как только ты попадешь во Дворец Скорпиона, кубик уже не нужен. После каждого хода переходи к предоплению новой опасности - если ты добился успеха, конечно!

PL Kiedy już wejdziesz do Pałacu Skorpiona, nie będziesz potrzebował kostki. Po każdej turze przechodzisz do nowego zadania - oczywiście, jeżeli ci się powiodło!

CZ Jakmile se dostanete do Paláce skorpionu, kostku již nebudeš potřebovat. Po každém tahu se přesunete na novg úkol, pokud ovšem splníte ten předchozí!

SK Keď sa dostanete do Paláca skorpionov, kostku už nebudeš potrebovať. Po každom tahu sa presunieš na novú úlohu, ale len ak splníš tú predchádzajúcu!

HU Amikor elérkezel a Skorpio palotájába, már nem lesz többé szükséged a kockára. Amikor be követezel, egyszerűen ugorj egy újabb akcióra - persze csak ha sikerült bejűzned az előzőt!



GB Climb up onto the elephant here

DE Elefant hier besteigen

FR Pour monter sur l'éléphant

IT Salì sulle elefante qui

NL Hier kun je op de olifant klimmen

ES Sube al elefante aquí.

DK Bestig elefanter her

FI Tästä nouseaan elefantin selkään

SE Här klättrar du upp på elefanten

PT Sobe aqui para o elefante

GR Εδώ καβαλάτε τον ελέφαντα

JP ここから象に乗ります。

CN 由此进入象殿

KR 궁궐으로 가는 문

RU Здесь - забирайся на слона

PL Tucaj wsiadź na słonia

CZ Tady se vyspíhejete na slona

SK Tu sa vyspíháte na slona

HU Itt lépj be az elefánt hátára



GB Access the palace here

DE Palastzugang hier

FR Accès au palais

IT Entrata del palazzo qui

NL Ga hier het paleis binnen

ES Accede al palacio aquí

DK Få adgang til paladset her

FI Palatsin sisääntähtänci

SE Här går du in i palatset

PT Accede aqui ao palácio

GR Εδώ πρόσβαση στο παλάτι

JP ここから宮殿に入ります。

CN 由此进入皇宫

KR 궁궐로 가기

RU Вход во дворец - здесь

PL Wejdz do palacu w tym miejscu!

CZ Tudy jdeš do paláce

SK Tadiaľto pridete do paláca

HU Itt lépj be a palotába



# 10

- GB Face the challenges in the following order:
- DE Stelle dich den Herausforderungen in der folgenden Reihenfolge.
- FR Relever les défis dans l'ordre suivant.
- IT Affronta le sfide nel seguente ordine.
- NL Bed de gevaren het hoofd in de volgende volgorde.
- ES Enfrentate a los retos en el siguiente orden.
- DK Du skal klare udfordringerne i denne rækkefølge.
- FI Tee behövävät seuraavassa järjestyksessä.
- SE Möt utmaningarna i den här ordningen.
- PT Tenha atenção os desafios na seguinte ordem.
- GR Αντιμετωπίστε τις δοκιμασίες με την εξής σειρά.
- JP 次の順番でチャレンジカードに挑戦しましょう。
- CN 请按以下顺序完成挑战。
- KR 다음과 같은 순서로 도전을 만납니다.
- HU Práchođi opasnosti v sledujúcom poradí.
- PL Pokonuj przeszkody w następującej kolejności.
- CZ Vypořádejte se s úkoly v následujícím pořadí.
- SK Popasujbe sa s úlohami v nasledujúcom poradí.
- HU Az akadályok az alábbi sorrendben kell végrehozandók.



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

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

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

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

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

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

OK När du står över för en utmaning (som t.ex. att nå igenom kuplens lön), ska du besluta om du vill bruge held, hastighed eller styrke.

FI Kun edessäsi on tehtävä isin, sinun on kuljettava kupolin katko-ovesta), valitse, haluatko käyttää nopeutta, onnea vai voimaa.

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

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

GR Όταν έχετε να αντιμετωπίσετε κάποια δοκιμασία (π.χ. πέρασμα από την πόρτα-παγίδα του δόμου), αποφασίστε εάν θα χρησιμοποιήσετε την ταχύτητα, την τύχη ή τη δύναμη.

JP チャレンジ (例えば、ドームのはね上げ戸を強ひねる)に挑戦したら、スピード、運、力のどれを使うか決めます。

CN 面临挑战时(例如:翻越城寨彩官地滑暗门时),请选择是使用速度、运气还是力量。

KR 도전을 받을 때(예: 돔의 반올림 문을 강제로 뚫을 때), 속도, 운 또는 힘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.

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

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

CZ Když stojíte tvář v tvář úkolu (např. máte přejít přes padací dveře), rozhodněte se, zda použijete rychlost, štěstí nebo sílu.

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

HU Amikor egy akadé kell végrehajtandó (pl. áthaladni a dóm csapóajtaján), gyorsan döntsd el, hogy ehhez a gyorsaság-, szerencse- vagy erő-faktorodat akarod-e felhasználni.



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

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

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

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

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

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

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

FI Jos sinulla on tehtäväkortin älykkyyssosassa näkyvä esine, voit ohittaa tehtävän.

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

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

GR Εάν ωστόσο έχετε το αντικείμενο που απεικονίζεται στο τμήμα ευφυΐας της κάρτας δοκιμασίας σας, μπορείτε να περάσετε 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持っている場合は、その場を強ひねることができず。

CN 然而,如果你挑战卡上的智慧部分有物件显示,你就可自动通过。

KR 하지만 도전을 받을 때 보여준 아이템을 가지고 있다면 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Однако если у тебя есть предмет, показанный в разделе «Интеллект» карточки с опасностью, ты можешь пройти эту опасность автоматически.

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

CZ Pokud však máte předmět zobrazen v informační oblasti karty úkolu, můžete projít dveřmi automaticky.

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

HU Ha azonban nálad van az a tárgy, amelyet a kihívás jelölő kártya jobb alsó sarkában látsz, akkor minden további nélkül haladj tovább.



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

Note that only one player has to overcome a challenge. After this all other players can automatically move past this challenge.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DK: For at klare en udfordring, skal du vælge at bruge enten held, hastighed eller styrke (bemærk, at du ikke altid kan vælge mellem alle tre, du kan f.eks. ikke bruge STYRKE i eksemplet her). lægge eventuelle point fra relevante genstande til, og kast bemoingen (hvis du står en "krog", skal du stå om). Hvis din samlede score er større end udfordringens, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige skal du stå igen. Hvis du taber, skal du afgive én af de genstande du bærer på.

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

FI: Selviytyäkseksi behävävästä valitse ominaisuus (HUOM! Kaikki ominaisuudet eivät aina ole valittavissa, esimerkiksi tässä ei voida valita VOIMAA), lisää kantamiesi esineiden antamat pisteet ja heitä nappaa (jos saat "koukun", heitä uudelleen). Jos pistemääräsi yhteisumma on behävävän pistemäärää suurempi, saat jatkaa. Jos pistemääräsi ovat yhtä suuret, heitä uudelleen. Jos jätät häviölle, sinun on luovuttava yhdestä esineestä.

Huomio: etä vain yksi pelaaja joutuu tekemään behävävän. Sen jälkeen muut pelaajat voivat ohittaa behävävän automaattisesti.

SE: För att klara av en utmaning väljer du en Faktor (observera att du inte alltid kan välja mellan alla tre, exempelvis visas inte STYRKA här), lägger till poängen från passande föremål du bär med dig och slår bärningen (om du får en "krok" slår du igen). Om totalsumman blir högre än utmaningens siffra kan du fortsätta. Om siffrorna är desamma får du stå om. Om du förlorar måste du lämna ifrån dig något av de föremål du har med dig.

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

PT: Para superar com sucesso um desafio, selecione um Fator (NB não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher a FORÇA no exemplo que aqui te mostramos), adiciona os pontos dos objectos adequados que transportas e lança os dados (se aparecer um "gancho", lança novamente). Se a contagem combinada for mais elevada do que o desafio, podes prosseguir. Se as contagens forem iguais, lança novamente. Se perderes, tens que deixar um dos objectos que transportas.

Repara que basta que um jogador supere o desafio. Depois disso, todos os outros jogadores podem ultrapassar automaticamente este desafio.

GR: Για να περάσετε με επιτυχία από μία δοκιμασία, επιλέξτε έναν παράγοντα (Σημ. Δεν μπορείτε πάντα να τους επιλέγετε όλους, π.χ. όχι την ΔΥΝΑΜΗ στο εικονιζόμενο παράδειγμα), προσθέστε τους πόντους από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε τα ζάρια (εάν φέρετε την όψη με το γάντζο, ρίξτε ξανά). Εάν οι συνολικοί πόντοι ξεπερνούν την δοκιμασία, μπορείτε να προχωρήσετε. Εάν οι πόντοι είναι ίσοι, ρίξτε ξανά. Εάν χάσετε, χάνετε και ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάτε.

Σημειώστε ότι μόνο ένας παίκτης πρέπει να ξεπεράσει μία δοκιμασία. Μετά απ' αυτήν, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να περάσουν αυτόματα από τη συγκεκριμένη δοκιμασία.

JP: チャレンジを乗り越えるには、スピード、運、力のどれかを選択し、持っているアイテムの属性を調べ、サイコロを転がします(「フック」が出たら、もう一回サイコロを転がします)。合計のスコアがチャレンジの値より大きい場合は、進めます。スコアが同じの場合は、もう一回サイコロを転がします。スコアが低い場合は、持っているアイテムのどれかを手放さなければなりません。チャレンジを克服する必要がある場合は1人だけです。他の人はその時点でチャレンジを通過できます。

CN: 要成功战胜挑战，请选择一个属性（不可每次都全选，用举例子中就有道理），加上所携带任何合适的物件的点数，并投掷骰子（如果投出“钩子”，可重投一次）。如果加起来的分数高于挑战的分数，就可以前进，如果分数相等，则再投掷骰子，如果失败了，就必须放弃一件所携带的物件。

请注意，只要一个玩家战胜挑战即可，后面的游戏者均可自动通过。

KR: 포켓을 성공적으로 이겨내려면 속도, 운, 힘 중 하나를 선택하고 (주의: 인력나 모든 요소로 선택할 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어 여기서는 힘을 선택할 수 없습니다.) 가리고 있는 적절한 아이템에 점수를 더하고 주사위를 굴립니다 (‘갈고리’가 나오면 다시 굴립니다). 점수를 더한 값이 포켓 점수보다 높으면 다음으로 진행할 수 있습니다. 동점이면 주사위를 다시 굴립니다. 점수가 낮은 경우에는 가리고 있는 아이템 중 하나를 포기해야 합니다.

한 가리 포켓은 한 사람의 참가자가 해결해야 합니다. 일단 도전이 끝나면 다른 참가자들은 그냥 통과할 수 있습니다.

RU: Чтобы успешно преодолеть опасность, выбери фактор (внимание: вы не можете всегда выбирать все факторы – например, в показанном здесь примере нет фактора СИЛЫ), добавь к нему любое количество очков от любого из тех предметов, которые ты несешь с собой и бросай кубик (если выпадет "крюк", бросай снова). Если сумма очков получится больше, чем число очков у этой опасности, ты можешь идти дальше. Если число очков будет одинаковое, бросай снова. Если проиграл, тебе придется выбросить один из предметов, которые ты несешь.

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

PL: Aby pomyślnie wykonać zadanie, wybierz odpowiedni współczynnik (Uwaga: nie zawsze możesz wybrać każdy z nich, w pokazanym przykładzie nie ma SZYBKOCI), dodaj punkty odpowiedniego przedmiotu, który posiadasz i rzuć kostką. Jeżeli wyrzucisz "hak", rzuć jeszcze raz). Jeżeli zsumowany wynik jest wyższy, niż punkty wymagane w tym zadaniu, możesz ruszać dalej. Jeżeli wynik jest równy punktowi, rzuć jeszcze raz. Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów.

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

CZ: Aby se úspěšně splnit úkol, zvolte Faktor (všimněte si, že někdy nebudeš moci vybrat ze všech Faktorů, například v tomto příkladu není k dispozici síla), přidej body z jakéhokoliv předmětu, který máš u sebe, a hodě kostkou (pokud hodíš „háček“, hřeješ znovu). Pokud je celkový součet skóre vyšší než hodnota úkolu, můžeš pokračovat. Pokud se součet skóre rovná hodnotě úkolu, hřeješ znovu. Pokud úkol ne splníš, budeš se muset vzdát jednoho z předmětů, které máš u sebe.

Poznámka: Stačí, aby úkol splnil někdo z hráčů. Pokud je úkol splněn, ostatní hráči mohou přes něj automaticky přecházet.

SK: Aby ste úspešne splnili úlohu, zvolte Faktor (všimnite si, že niekedy nebudeš mať vybrať zo všetkých Faktorov, napr. v tomto prípade nie je k dispozícii síla), pridaj body z akéhokolvek predmetu, ktorý máš pri sebe, a hraj kostkou (pokiaľ hodíš „háček“, hraj znovu). Ak je celkový súčet skóre vyšší než hodnota úlohy, môžeš pokračovať. Ak sa súčet skóre rovná hodnote úlohy, hraj znovu. Ak úlohu nesplníš, budeš sa musieť vzdáť jedného predmetu, ktorý máš pri sebe.

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

HU: Annak érdekében, hogy sikeres legyél az akadón, válassz a SZERENCSE, GYORSASÁG és ERŐ közül (Figyelem: Nemi mindig választhatod mind a három egyet!) Az akadón látható esetben például nem választhatod az ERŐ-t.) Ezután add hozzá a nálad lévő tárgyakköz tartozó pontokhoz azt a számot, amit a kockával dobál, és ha az eredmény nagyobb, mint az akadé értéke, akkor továbbléphetel (Figyelem: Ha „horgas” dobál, akkor újra dobhatsz.) Ha a fejtő egyenlő, dobj újra a kockával. Ha alulmaradszál, Pei kell áldoznod valamit a nálad lévő tárgyak közül.

Figyelem: Mindig csak EGY játékos vehet részt az akadón. A többiek automatikusan túljutnak a már leküzdött akadályokon.



14

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

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

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

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

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

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

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

FI - Jos häviät, joudut luovuttamaan esineen. Seuraavalla pelivierolläsi voit yrittää uudelleen tai palata hakemaan eri esineitä. Menettetty esine asetetaan yhdelle pelialueen tyhjistä rasteista.

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

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

GR - Εάν χάσετε, χάνετε και ένα από τα αντικείμενα σας. Όταν είναι ένω ή σειρά σας, μπορείτε να δοκιμάσετε ξανά ή να επιστρέψετε και να πάρετε άλλα αντικείμενα. Το αντικείμενο που χάσατε, θα πρέπει να τοποθετηθεί και πάλι σε έναν από τους κενά σημεία σταυρούς στο ταμπλό.

JP - 負けるとアイテムを1つ諦めなければならない。次のターン、また自分が順番に来た時、もう1回チャレンジできる。戻って違うアイテムを取り戻すか、別のアイテムを探してみる。失ったアイテムは、空の十字のマスに置く。

CN - 如果输了，你必须放弃一个物件。下一轮中，你可以选择尝试重新获得原来的物件或回去取一些不同的物件。你所失去的物件必须放回板上空白的交叉点上。

KR - 도둑에게 지면 아이템 하나를 포기해야 합니다. 다음 차례에 다시 시도하거나 돌아가서 다른 아이템을 가져올 수 있습니다. 잃은 아이템은 보드의 빈 십자 표시를 위하여 놓아야 합니다.

RU - Если ты проиграл, ты должен выкинуть предмет. При следующем ходе ты сможешь выбрать: попробовать еще раз или вернуться и взять какие-то другие предметы. Если потерянный предмет должен будет вернуться на один из незанятых крестиков на игровом поле.

PL - Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy następnym burze możesz spróbować jeszcze raz lub wrócić po inne przedmioty. Przedmiot, który straciłeś należy umieścić na jednym z pustych pól oznaczonych krzyżykiem.

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

SK - Pokiaľ úlohu nespíše, musíte sa vzdáť predmetu. V ďalšom tahu sa môžeš znovu pokúsiť splniť úlohu, alebo sa môžeš vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého ste sa vzdali, musíte umiestniť späť na tabuľu do niektorého prázdného štvorcíka s križkom.

HU - Ha nem sikerült az akció, fel kell adnod az egyik nálad levő tárgyat. Amikor újra sorra kerül a választásod, hogy újra megpróbáld-e, vagy visszafordulsz még néhány tárgyat begyűjteni. Az elvesztett tárgyat helyezd vissza a játék-táblán található üres mezők egyikére.



15

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

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

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

**IT** Se riesci a salire sull'elefante o un altro mezzo di trasporto, la tua velocità aumenta notevolmente. Puoi ora spostarti di tante sezioni del gioco quanti sono i punti che tiri con il dado.

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

**EE** Si loğnas subirta al elefante u otro medio de transporte, tu velocidad se incrementa considerablemente. Ahora podrás mover tantas secciones del tablero como te indique el dado.

**DK** Hvis det lykkes dig at komme til at ride på elefanten eller at bruge et andet transportmiddel, vil din hastighed øges drastisk. Du kan så bevæge dig henover lige så mange brædsktioner som terningen viser.

**FI** Jos onnistut pääsemään elefantia selkään tai johonkin muuhun kulkuvälineeseen, nopeutesi kasvaa huomasti. Voit nyt siirtyä niin monta pelikaudan osaa kuin nopan lukema osoittaa.



**EE** Om du lykkes å dig upp på elefanten eller nāgot annat transportmiddel, økas din hastighet dramatisk. Nå kan du flytte lika många steg på brædet som terningen viser.

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

**GR** Εάν καταφέρετε να ανεβείτε στον ελεφάντη ή κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητά σας αυξάνεται σημαντικά. Τώρα μπορείτε να μετακινηθείτε όσα τμήματα του ταμπλό δείχνει η ζαριά σας.

**JP** 象に乗るか他の乗り物に乗ると、スピードがぐんと速くなります。サイコロの目の数だけボードを一歩進めることができます。

**CN** 如果你成功骑上大象或其它交通工具，你的速度就可以大大增加，此时，你可以按照你投骰子得到的数字在板上移动。

**KR** 코끼리나 다른 형태의 운송 수단을 채택하면 속도가 매우 빨라집니다. 이제 투사위를 굴어서 나오는 숫자 만큼 보드 격자에서 이동할 수 있습니다.

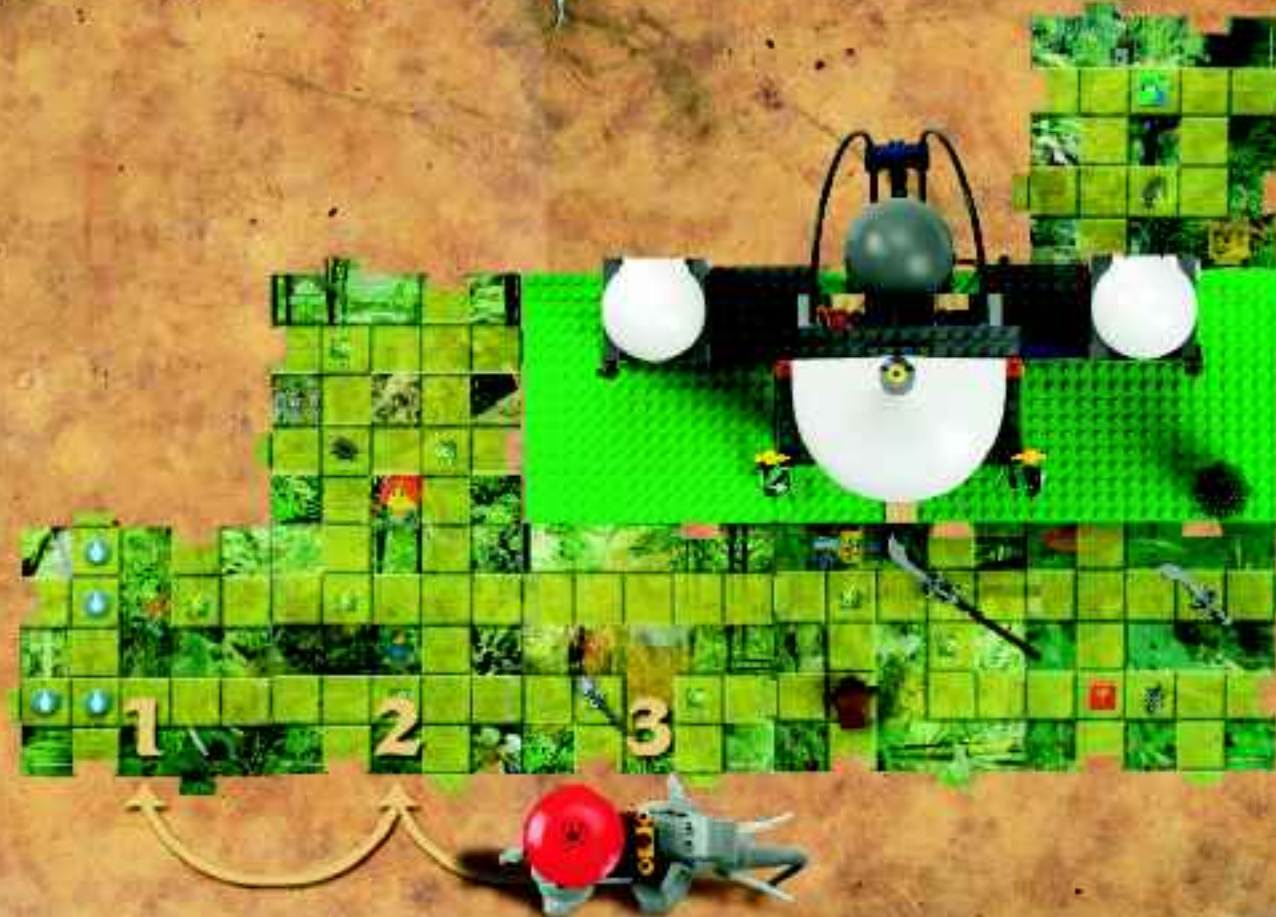
**RU** Если ты сможешь успешно сесть на слона или на другой вид транспорта, твоя скорость резко увеличится. Теперь ты сможешь продвинуться на столько участков игрового поля, сколько очков выпадет на кубике.

**PL** Jeżeli uda ci się wsiąść na słonia lub skorzystać z innego środka transportu, twoja szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przejść przez tyle pól na planszy, ile punktów wyrzucisz.

**CZ** Pokud se vám podaří nasadit na slona nebo do jiného přepravního prostředku, vař rychlosti se výrazně zvýší. Nyní se můžete posunout o tolik oblastí na desce, kolik hodíte na kostce.

**SK** Ak sa vám podarí nasadiť na slona alebo do iného prepravného prostriedku, vař rýchlosti sa výrazne zvýši. Počom sa môžete posúvať o toľko oblastí na tabuli, koľko hodíte na kocke.

**HU** Ha sikerül feljutnod az elefánt hátsóra, vagy bármely más közlekedési eszközre, a gyorsaságod hihetetlenül megnő. Annyi játéktérleletet ugorhatsz át, amennyit a kockával dobál.



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

**DE** Hinweis: Mit dem Elefanten erhältst du Zugang zum Erdgeschoss des Skorpion-Palastes.

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

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

**NL** Tip: Gebruik de olifant om op de eerste verdieping van het paleis te komen.

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

**DK** Et lille virk: Brug elefanten til at på adgang til Skorpionpaladsets første etage.

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

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

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

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

**JP** ヒント: 象を使って、宮の1階まで行けるようになります。

**CN** 提示: 运用大象作为进入宫殿第一层的工具。

**KR** 팁: 코끼리를 사용하여 전당 1층에 첫 번째 층으로 갑니다.

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

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

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

**SK** Tip: Na prvé poschodie v Paláci skorpionov sa dostaneš pomocou slona.

**HU** Tippet: Az elefánt hátsórával már könnyűszerrel bejutsz a Skorpió palotájának első szintjére!

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

DE Würfle die außenhalb des Tempels den "Haken", erscheint Ulrich Unhold!

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

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

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

ES ¡Si sale un "gancho" fuera del templo, aparecerá Sam Sinister!

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

FI Jos heittää "koukun" temppelin ulkopuolella, ebeesi ilmestyy Sam Sinister!

SE Om du slår en "kråk" utanför templet dyler Sam Sinister upp framför dig!

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

GR Φέρτε την όψη με το γάντζο με το ζάρι έξω από το ναό και ο Σαμ Σίνιστερ θα εμφανιστεί μπροστά σας!

JP 聖廟の外でサイコロを振って「フック」が出ると、シニスター君が現れます!

CN 如果在廟外掷骰子“钩子”被掷出之外，萨摩山贼就会出现在你面前!

KR 사물 밖에서 '참고표'가 나오면 사물 밖에 당신 앞에 나타납니다!

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

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

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

SK Ak hodíte na kostke "hák" pred palacom, objaví sa pred vami Sam Sinister!

HU Ha a templomon kívül "horgot" dobbsz, Sam Sinister jelenik meg előbed!

- GB Choose a skill factor.
- DE Was möchtest du einsetzen?
- FR Choisis un Facteur.
- IT Scegli un Fattore di abilità.
- NL Kies een 'vaardigheids' Factor.
- ES Elige un Factor de habilidad.
- DK Vælg en Færdighed.
- FI Valitse ominaisuus.
- SE Välj en skicklighetsfaktor.
- PT Escolhe um Factor de habilidade.
- GR Επιλέξτε έναν συντελεστή δεξιότητας.
- JP 選 ぶ スキ ー ル 係 数 を 決 め ます。
- CN 选 择 一 项 技 能 系 数 。
- KR 기술 요소 하나를 선택합니다.
- RU Выбери какой-нибудь из факторов.
- PL Wybierz współczynnik umiejętności.
- CZ Vyberte si faktor dovednosti.
- SK Vyberte si faktor schopnosti.
- HU Válassz képesség-együtthatót.
- GYORSASÁG-, SZERENCSE- vagy EPC-Faktor na közzé.



+

4

+



= 9



+

5

+



= 11

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

GR Χάσατε! Ο Σίνιστερ θα σας πάρει ένα από τα αντικείμενα σας (εάν έχετε)!

JP 負けると、持っているアイテムを1つシニスター君に取られてしまいます!

CN 你输了! 萨摩山贼会把你的一样东西(如果你有)拿走!

KR 당신이 졌습니다! 덕분에 당신의 아이템 하나를 가져갑니다.(아이템이 있는 경우)!

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

PL Przegrałeś! Sinister zabiera Ci jeden z przedmiotów (jeżeli tykto jakies posiadasz)!

CZ Prohnil! Steb! Sinister vám vezme několik z předmětů (pokud nějaké máte)!

SK Prohnil(a) steb! Sinister vám zaberie niekoľko predmetov (pokiaľ nejaký máte)!

HU Vesztébbell! Sinister-nek kell adnod a nálad levő tárgyak egyikeit (persze csak, ha van nálad valami)!





+



+



= 9



+



+



= 8

### 18

GB You win! Take anything from Sinsister (if he has any)

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

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

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

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

ES ¡Tú eres el ganador! ¡Apodérate de un artículo de Sinsister (si tiene alguno)!

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

FI Voitit! Ota esine Sinsisteriltä (jos hänellä on esineitä)

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

PT Ganhasse! Tira um objecto a Sinsister (se ele tiver algum)

GR Καταίματε! Πάρτε ένα αντικείμενο από τον Σινιστέρ (εάν έχει κάτι)

JP 勝利です。シニスターが持っているアイテムから1つ取る事ができます。

CN 你赢了！取一件威龙的物件（如果他有物件）。

KR 당신이 이겼습니다! 악당의 아이템 하나를 가져옵니다. (악이물이 있는 경우)

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

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

CZ Vyhrali jste! Vezměte si předmět od Sinsistera (pokud nějaký má)

SK Vyhral(a) ste! Zoberte si predmet od Sinistera (pokiaľ nejaký má)

HU Nyertél! Tied Sinsister egyik tárgyát (persze csak, ha van nála valami)!

### 19

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

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

FR Tu as fait un "crochet"? Relance le dé! Vos scores sont égaux? Relance le dé!

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

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

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

DK Slog du en "knog"? Slå igen! Er der uafgjort? Slå igen!

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

SE Slog du en "knok"? Slå igen! Samma poäng? Slå igen!

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

GR Φέρατε την ομηνία το γάντιο; Ρίξτε ξανά! Φέρατε ισάριθα; Ρίξτε ξανά!

JP 手裏が掛かるとは、腕の骨をぶつくといいですね。

CN 投出了“钩子”？再投一次！打成平手？再投一次！

KR 손목이 걸리면 손목뼈를 부딪히게 됩니다.

RU Выпал "крюк"? Бросяй снова! Чет сравняли? Бросяй снова!

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

CZ Hadli jste "hak"? Házejte znovu! Skóre jsou stejné? Házejte znovu!

SK Hadli(a) ste "hak"? Hádzte znovu! Skóre sú rovnaké? Hádzte znovu!

HU Hangot dobbit? Dobj újra! Döntetlen? Dobj újra!

### 20

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

DE Jedes Mal, wenn du einem Bösewicht begegnst, musst du gegen ihn antreten.

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

IT Ogni volta che devi superare un "cattivo" dovrai combattere!

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

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

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

FI Joutut taistelemaan joka kerta, kun haluat ohittaa roiston.

SE Varje gång du vill gå förbi en skurk måste du kämpa.

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



GB Κάθε φορά που θέλετε περάσετε από έναν κακό, πρέπει να βιώσετε μάχη.

JP 「アック」が出たら、必ず闘争イコ口を戦わなければならない。

CN 每次要过一个坏蛋时，你必须得战斗一番。

KR 주사위를 던져서 '악고동'이 나왔을 때 항상 전투를 해야 합니다.

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

PL Ieżnoś chcesz przejść obok złoczyńcy, musisz z nim walczyć.

CZ Pokaždé, když budeš chtít projít přes padoucha, musíš bojovat.

SK Vždy keď budeš chcieť prejsť cez zločyncu, musíš bojovať.

HU Valahányszor egy "gonosz" kerül az útsádba szembe, kell szólnod vele.



GB Choose a skill Factor.

DE Was möchtest du einsetzen?

FR Choisis un Facteur.

IT Scegli un Fattore di abilità.

NL Kies een 'vaardigheids' Factor.

ES Elige un Factor de habilidad.

DK Vælg en Færdigheds.

SE Välj en skicklighetsfaktor.

PT Escolhe um Factor de habilidade.

GR Επιλέξτε έναν συντελεστή δεξιότητας.

JP 素、スピード、力の因子を選んでください。



CN 选择一项技能因子。

KR 능력 요소 하나를 선택합니다.

RU Выбери какой-нибудь из факторов.

PL Wybierz współczynnik umiejętności.

CZ Vyberte si Faktor dovednosti.

SK Vyberte si Faktor schopnosti.

HU Válassz közülük GYORSASÁG-SZERENCSE vagy ERŐ-FAKTOR ra közül.

 +  4 +  = 10  
 +  2 +  = 6



 +  1 +  = 7  
 +  4 +  = 8




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

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

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

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

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

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

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

FI: Voittaja saa valita aina yhden häviäjän esineistä (jos hänellä on esineitä).

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

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

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

JP: 勝った側は、負け側が持っているアイテムを1つ取ります。

CN: 胜利者总是从失败者那里拿走一个物件(如果失败者有物件)。

KR: 매긴 사람은 언제나 진 사람의 아이템을 하나를 가져갈 수 있습니다 (아이템이 있는 경우).

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

PL: Nagroda dla zwycięzcy jest zawsze jeden z przedmiotów porażonego (jeżeli tylko jakieś posiada!).

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

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

HU: A győztes jutalmá minden esetben a veszteséni levő tárgyak egyike (ha van nála valami).



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

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

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

IT La spedizione ha termine quando un giocatore in possesso dello Scudo d'Oro raggiunge la casella finale.

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

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

DK Ekspeditionen er fuldført, når en spiller den bærer det Gyldne Skjold, når frem til den sidste felt.

FI Matka on saatu päätökseen kun Kultaisen kilpeä kantava pelaaja pääsee maaliin.

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

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

GR Το κυνήγι ολοκληρώνεται όταν ένας παίκτης που έχει μαζί του την Χρυσή Ασπίδα φτάσει στο τελικό τετραγωνάκι.

JP 金盾を持った人が最後のマスに達してゴールすると探検は完了です。

CN 当一个玩家带着黄金盾牌到达终点方格时，探险就结束了。

KR 탐험가자가 금규방을 가지고 마지막 사각형에 도착하면 탐험이 끝납니다.

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

PL Wyprawa zostanie zakończona, kiedy jeden z graczy dojdzie do ostatniego pola z odlegioną Złota Tarcza.

CZ Expedice končí, pokud někdo z hráčů se zlatým štítem podarí dorazit na závěrečné políčko.

SK Expedícia končí, keď sa niektorému hráčovi so zlatým štítom podarí doraziť na záverečné políčko.

HU Az expedíció akkor ér véget, amikor az a játékos, akinél az Arany Pajzs van, elérkezik az utolsó játéktérre.



3 + 5 = 8



2 + 3 = 5

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

DE Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Den Gegenstandskarte r kannst du entnehmen, wie viele Punkte deine einzelnen Gegenstände wert sind. Hinweis: jeder Edelstein ist 4 Punkte wert.

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

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

NL De speler met de meeste punten is de winnaar. Op de voorwerpkarten staat hoeveel punten de voorwerpen die je draagt waard zijn.

ES El jugador con más puntos será el ganador. Controla las fichas de artículos para ver los puntos de cada ficha en tu posesión. Recuerda que las joyas valen 4 puntos.

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

FI Eniten pisteloa keränyt pelaaja voittaa. Katso esine kortista, monenko pisteen arvoisia kantoasi esineet ovat. Jalokivet ovat kukin 4 pisteen arvoisia.

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

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

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

JP 一番高ポイントの個人が勝ちです。アイテムカードをチェックして、自分が持っているアイテムがそれぞれ何点か確かめましょう。宝石はそれぞれ4点です。

CN 分数最高的人获胜。查看你所携带的每件物件卡的分數，请注意，珠寶值4分。

KR 점수가 가장 높은 참가자가 승리합니다. 여러종류 가지고 있는 대명들의 점수를 보려면 아이템 카드를 확인합니다. 보석은 4점입니다.

RU Игрок с наибольшим числом очков выигрывает. Посмотри Карточки с предметами. Чтобы узнать, сколько очков дает каждый из предметов, которые ты носишь, с собой. Запомни: каждый драгоценный камень дает четыре очка.

PL Wygrawa gracz z największą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów ile punktów są warte posiadane przez Ciebie przedmioty. Pamiętaj, że klejnoty warte są 4 punkty.

CZ Vyhraje hráč s nejvyšším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistíš, kolik bodů získá/te za jednotlivé předměty, které máš u sebe. Každý drahokam se počítá za čtyři body.

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

HU A legtöbb pontot elérő játékos nyer. A tárgyak jelölő kártyáinakól olvashatod le az egyes tárgyak értékét. Add össze az értékeket. Figyelem! A gyémántok 4 pontot érnek.





- GB  
Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.
- DE  
Die Brettteile der Orient Expedition lassen sich immer wieder neu anordnen.
- FR  
Modifie ton Orient Expedition en modifiant autrement les sections de plateau.
- IT  
Puoi personalizzare Orient Expedition disponendo diversamente le varie sezioni del gioco.
- NL  
Verander jouw Orient Expedition door de velden in een andere volgorde te leggen.
- ES  
Personaliza tu Orient Expedition cambiando las secciones del tablero.
- DK  
Du kan lave din egen Orient Expedition ved at anbringe brettsektionerne på en anden måde.
- FI  
Voit muunnella Orient Expedition -pelilaudaa vaihtamalla osien paikkaa.
- SE  
Anpassa din Orient Expedition genom att arrangera om brädets delar.
- PT  
Personaliza a tua Expedição ao Oriente colocando a dispor as secções do tabuleiro.
- GR  
Προσαρμόστε την Orient Expedition αλλάζοντας θέση τα κομμάτια του ταμπλό.
- JP  
ボードの並び方を変えて、自分だけの世界を構築シリーズ 東洋の神秘を呼びましょ。
- CN  
重新安排板面部分，即可将东方探险个性化。
- KR  
보드 복원을 다시 배열하여 오대륙 탐험을 새롭게 시작하세요.
- RU  
Ты можешь переделать свою Восточную экспедицию, расположив по-другому участки игрового поля.
- PL  
Możesz dostosowywać Orient Expedition, układając odpowiednio sekcje planszy.
- CZ  
Orientální expedice si můžete libovolně upravit přestavením oblasti na herní tabuli.
- SK  
Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť prestavením oblasti na herný stol.
- HU  
A járáskérdések ábrándozásával alakítsd át az Orient Expedíciót kedved szerinti.

GB Collect them all!

Other bases 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 baddies!

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

DE Sammle sie alle!

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

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

FR Collectionnez-les toutes!

Tu peux ajouter d'autres bases 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 - Inde avec les jeux Orient Expedition - Mont Everest et Orient Expedition - Chine.

IT Collezionele tutti!

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

Fai anche ampliare l'avventura associando Orient Expedition - India ai giochi Orient Expedition - Mount Everest ed Orient Expedition - Cina.

NL Speel ze allemaal!

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

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

ES Colecciónalas todas!

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

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

DK Saml på dem!

Den Røde Hærs andre øskeri i LEGO Orient Expedition serien, der kan bruges til at udvide spillet og øge antallet af spillere. Den Røde Hærs set, der indeholder køretøjer, genstande, udfordringer og flere helte og skurke!

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

FI Kerää ne kaikki!

Peliä voidaan laajentaa ja pelaajien määrää lisää mulla LEGO Orient Expedition -valikoiman osilla. Muut osat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankareita ja hyljijöitä!

Orient Expedition - India -peliä voidaan myös pelata yhdessä Orient Expedition - Mount Everest- ja Orient Expedition - China -pelien kanssa.

SE Samla på alla!

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

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

PT Colecciona-as a todas!

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

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

GR Μαζέψτε τα όλα!

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

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

JP 全ての冒険シリーズセットの部品を集めよう!

LEGO世界の冒険シリーズ 冒険の神々の他の冒険が揃えば、ゲームの規模を上げてプレイヤーの数を増やすことができます。他のセットには、乗り物やアイテム、チャレンジ、ヒーロー、悪敵が入っています。

CN 全部收集起来!

可以添加更多系列套装中的其它盒子, 扩展游戏, 并增加游戏者。其它组件包括汽车、物件、挑战, 以及更多英雄和坏蛋! 你还可以把东方探险 - 印度 和 东方探险 - 珠穆朗玛峰, 以及 东方探险 - 中国 联系起来, 扩展你的冒险旅程。

KR 모두 모으자!

LEGO 오릭스 시리즈의 다른 장치를 추가하여 게임을 확장하고 게임 참가자 수를 늘릴 수 있습니다. 다른 세트에는 차량, 아이템, 도전 및 많은 영웅과 악당이 있습니다!

RU Собери их все!

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

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

PL Zbierz wszystkie zestawy!

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

Możesz nawet przeżyć więcej przygód w Orient Expedition - Indie, łącząc ją z grami Orient Expedition - Mount Everest oraz Orient Expedition - Chiny.

CZ Seberte si je všechny!

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

Můžete si dokonce vytvořit jedno obrovské dobrodružství propojením orientálních expedic do Indie, na Mount Everest a do Číny - stačí spojit desky Orient Expedition - Indie, Orient Expedition - Mount Everest a Orient Expedition - Čína.

SK Zoberte si všetky hry!

Ak chcete rozšíriť hru a zvýšiť počet hráčov, môžete pridať ďalšie súpravy zo série LEGO Orient Expedition. V iných súpravách nájdete ďalšie vozidlá, predmety, úlohy a viac hrdinov a zločynov!

Môžete si dokonca vytvoriť jedno obrovské dobrodružstvo propojením orientálnych expedícií do Indie, na Mount Everest a do Číny - stačí spojiť tabule Orient Expedition - India, Orient Expedition - Mount Everest a Orient Expedition - China.

HU Szerezzd meg mind!

A LEGO Orient Expedition sorozat további tagjával megérdekesítheted a játékot, amely akár újabb játékosokkal is bővíthető. A készletek járműveket, tárgyakat, kihívásokat és még több hőst és gonoszt tartalmazhatnak!

Még több kalandban lehet részed, ha összekapcsolod az Orient Expedition - India játékokat az Orient Expedition - Mount Everest, valamint az Orient Expedition - China játékokkal.





©2008 The LEGO Group



 [www.LEGO.com/orient](http://www.LEGO.com/orient)