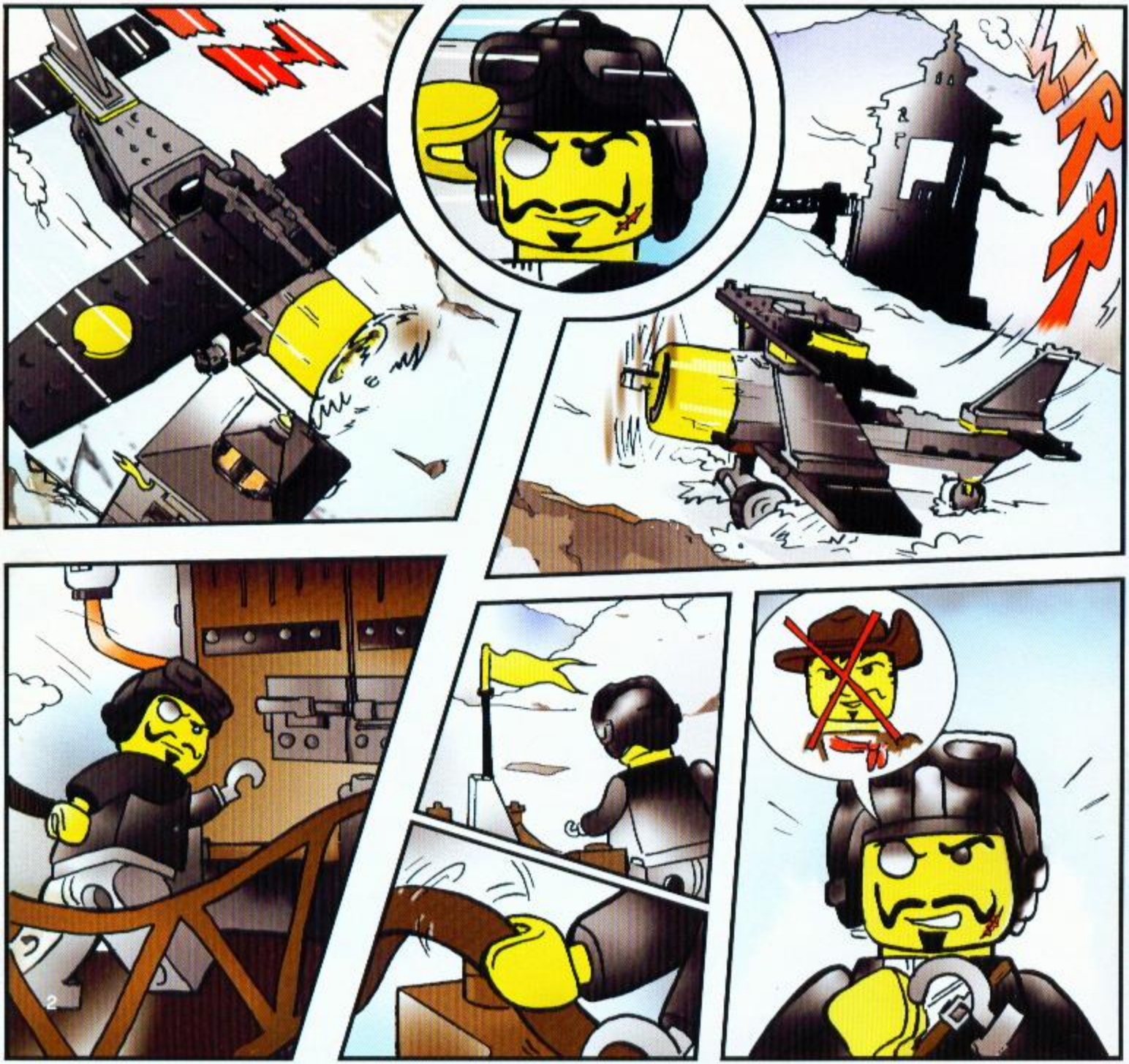
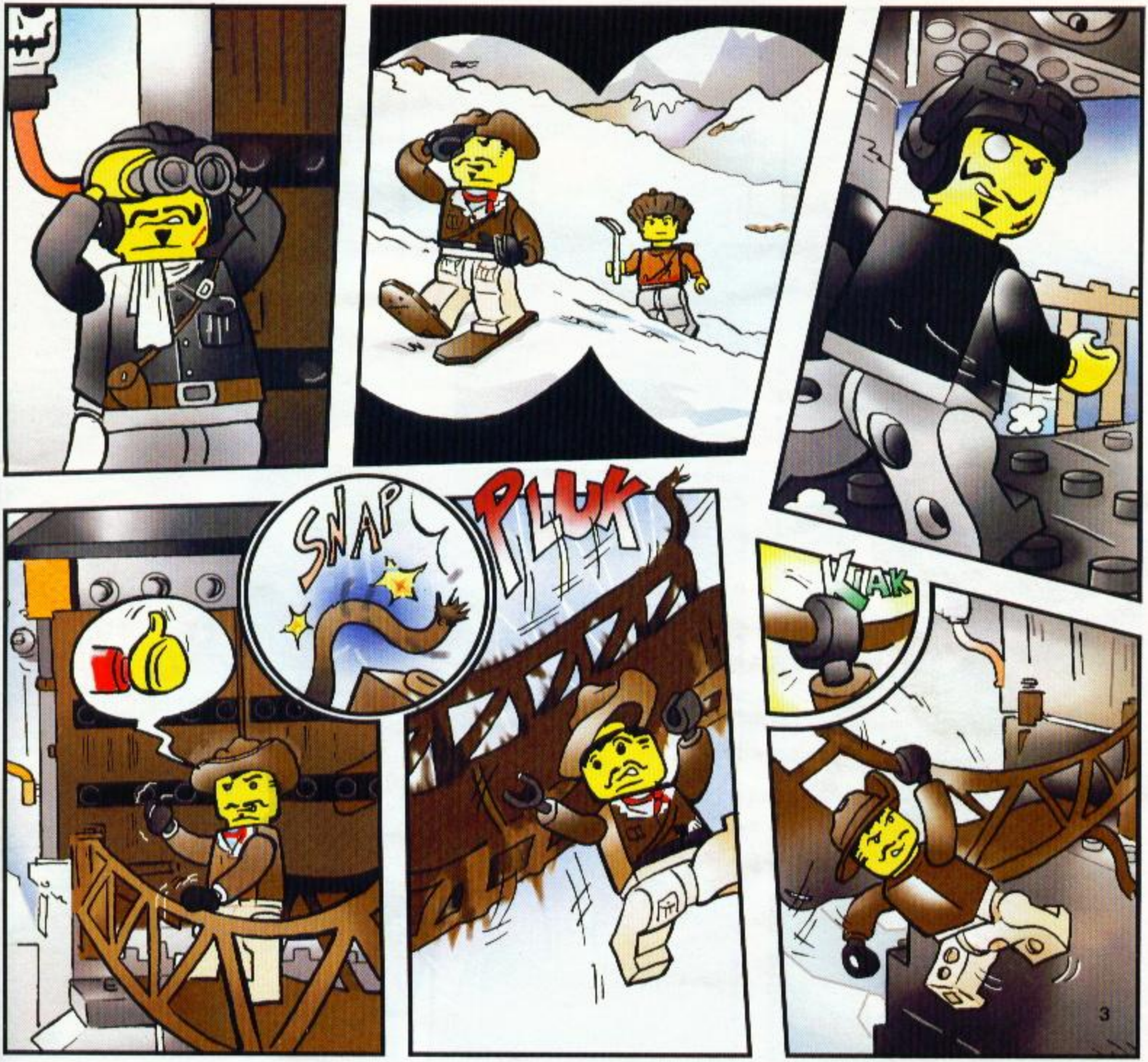
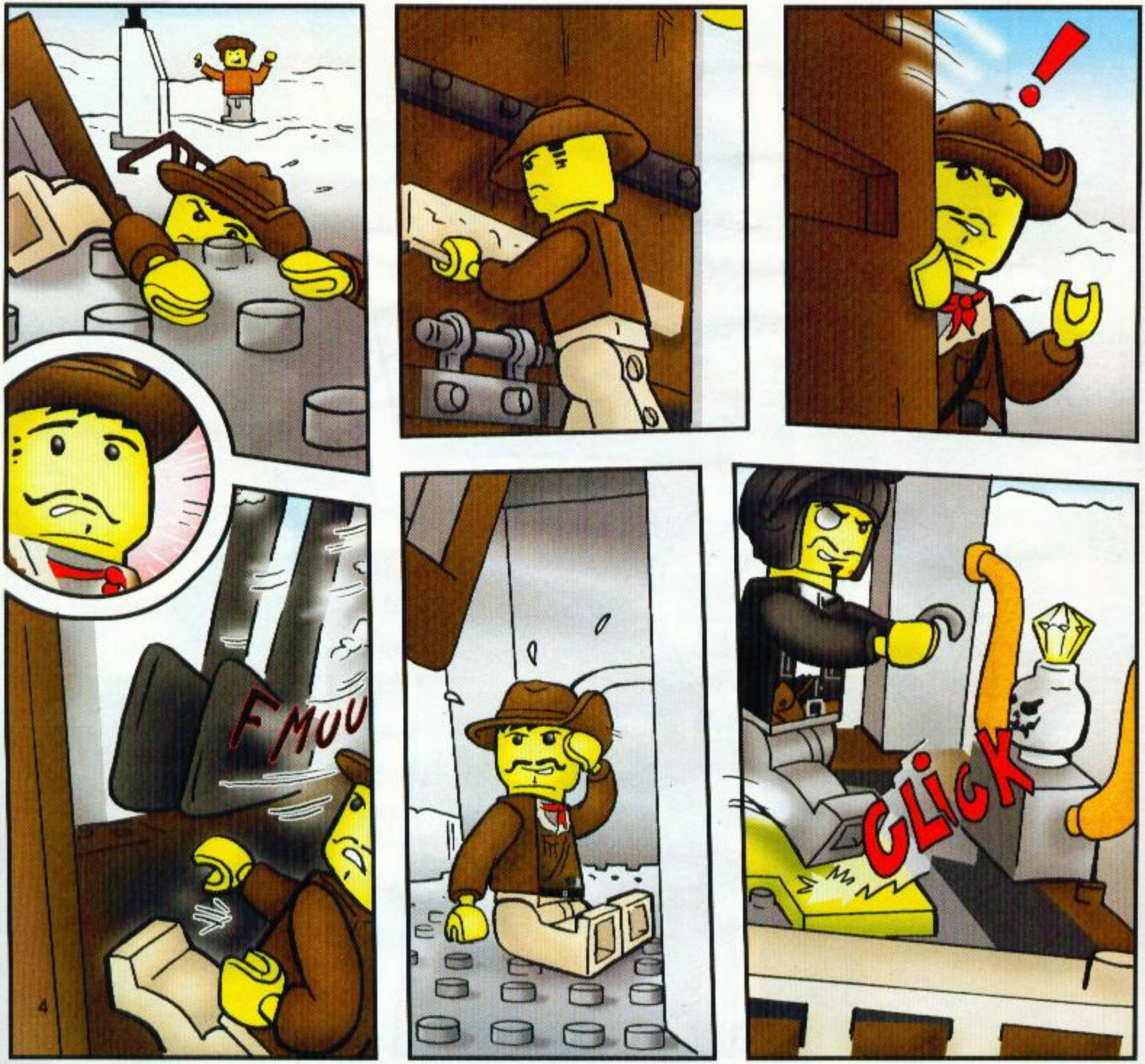
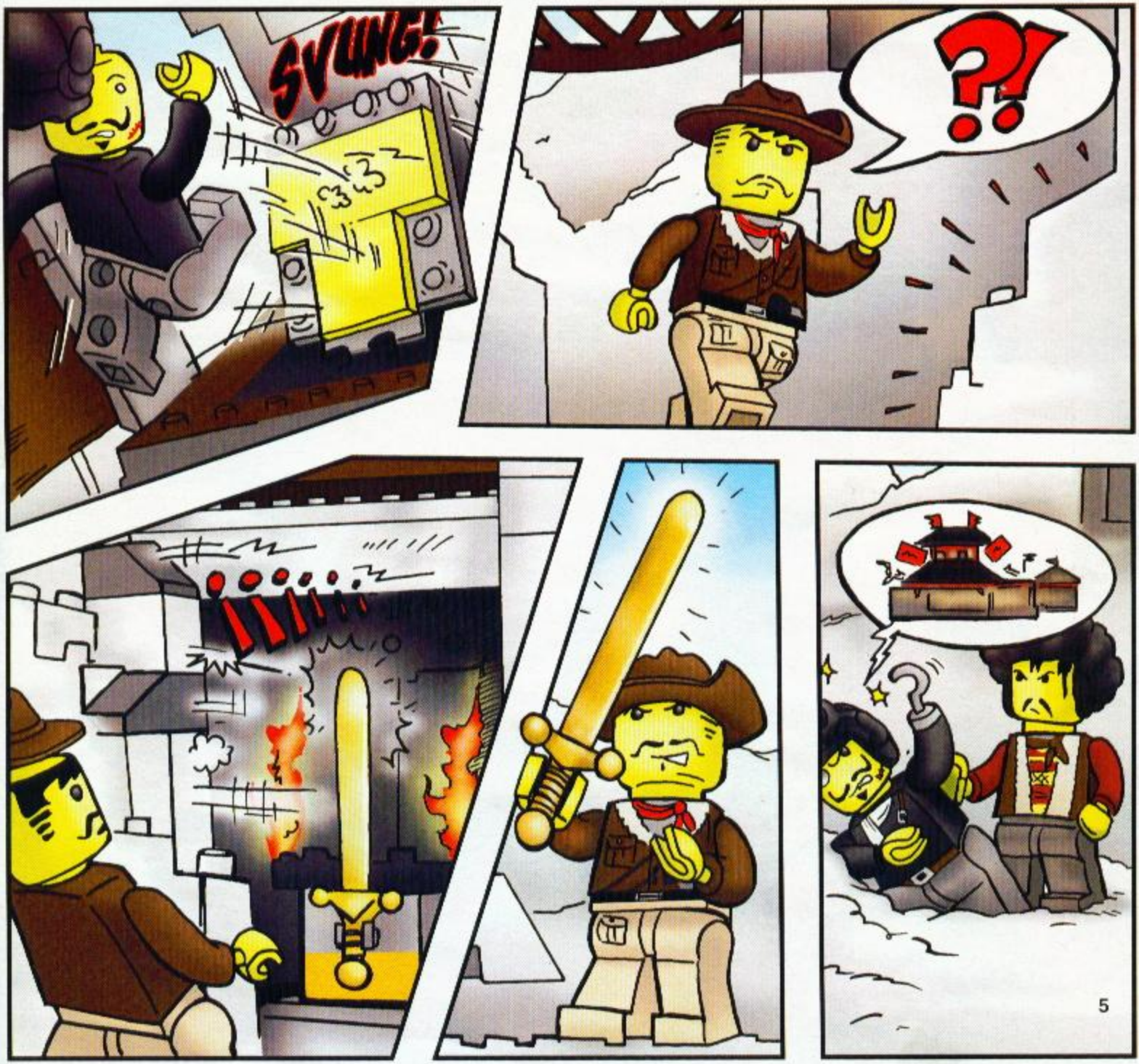
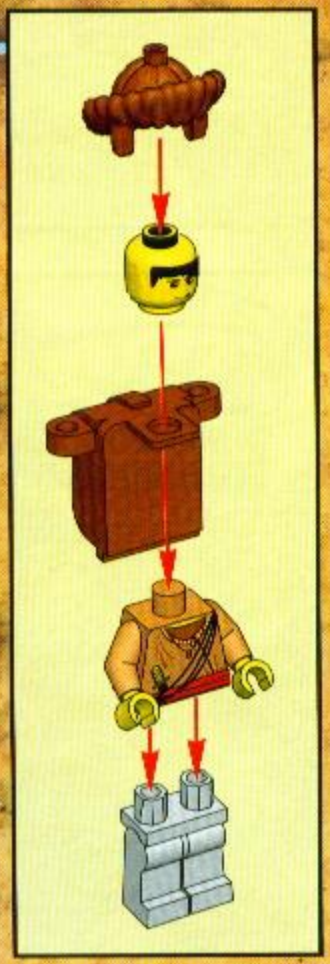
LEGO
ORIENT EXPEDITION
7417
4201440


IRR

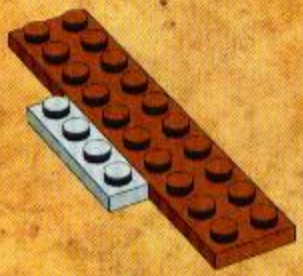

SNAP
PLUK
KIAK


FMUU
!
CLICK

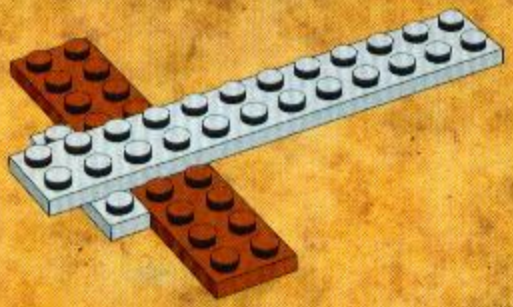

SVUNG!
?!



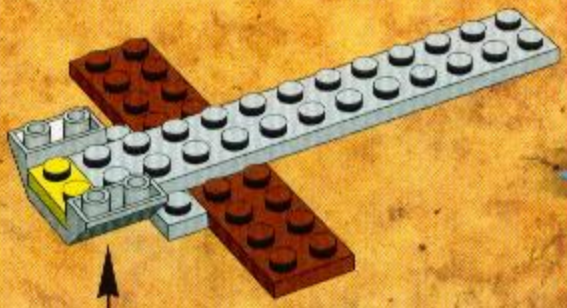
1

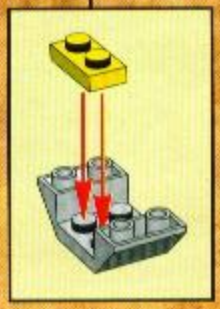


2

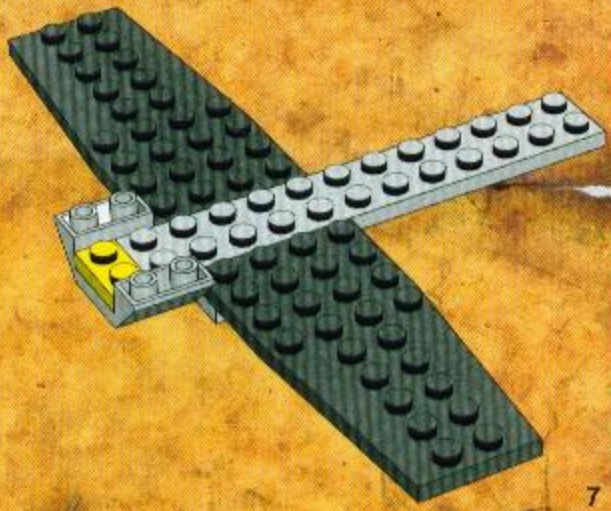


3

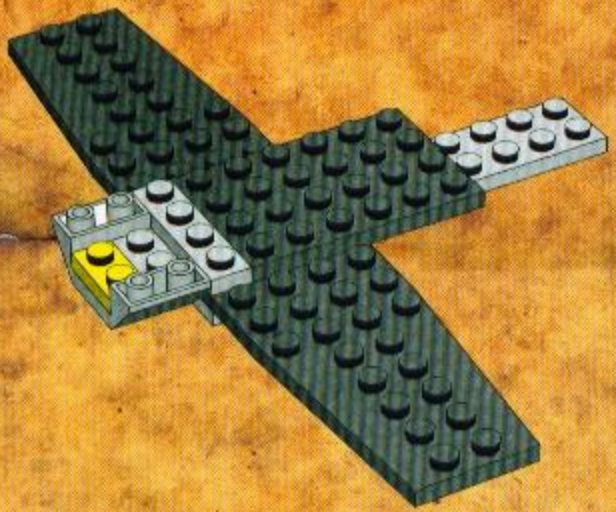




4

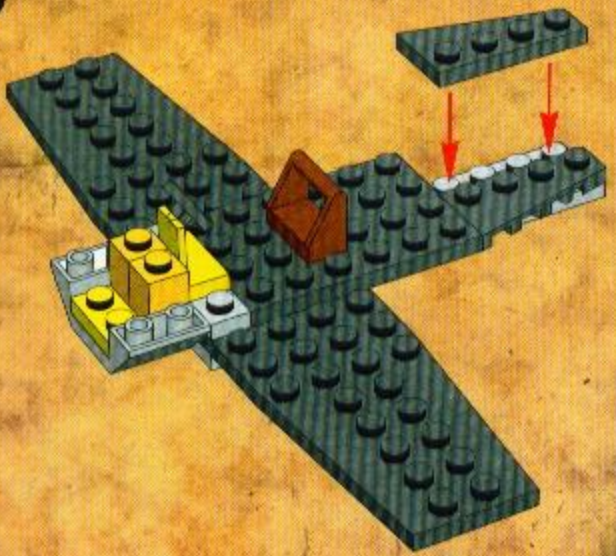


5

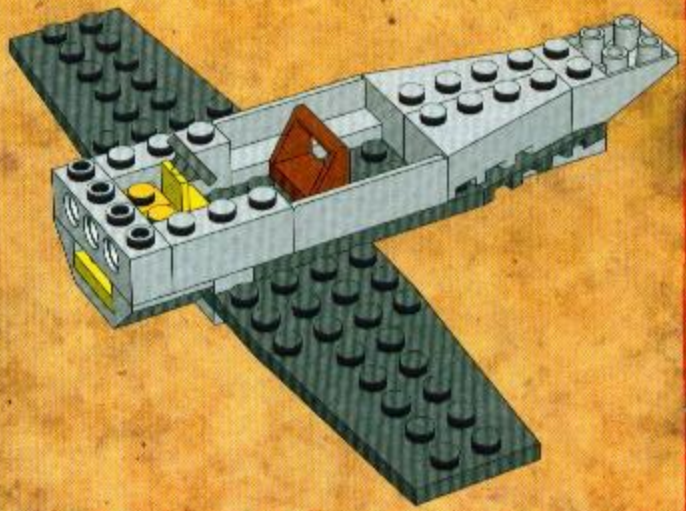


7

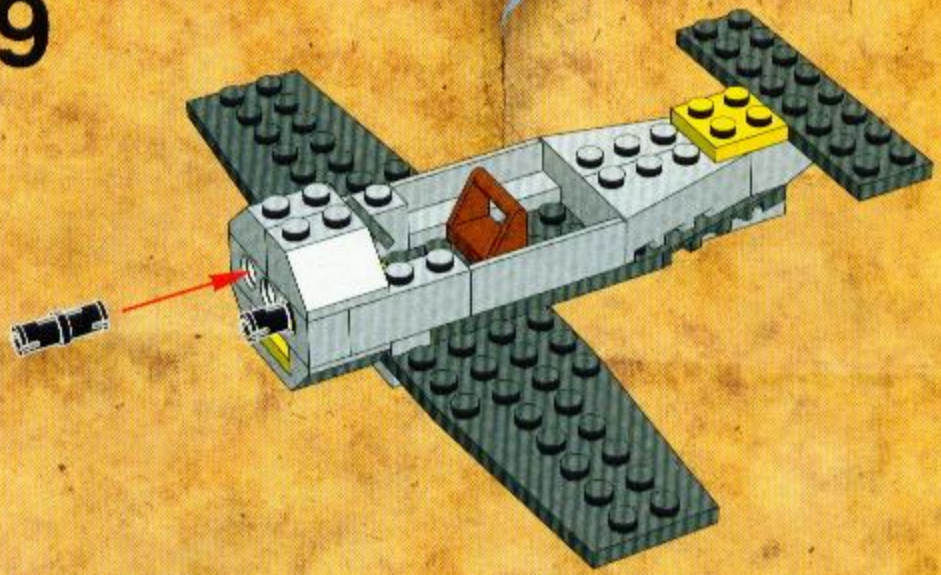
6



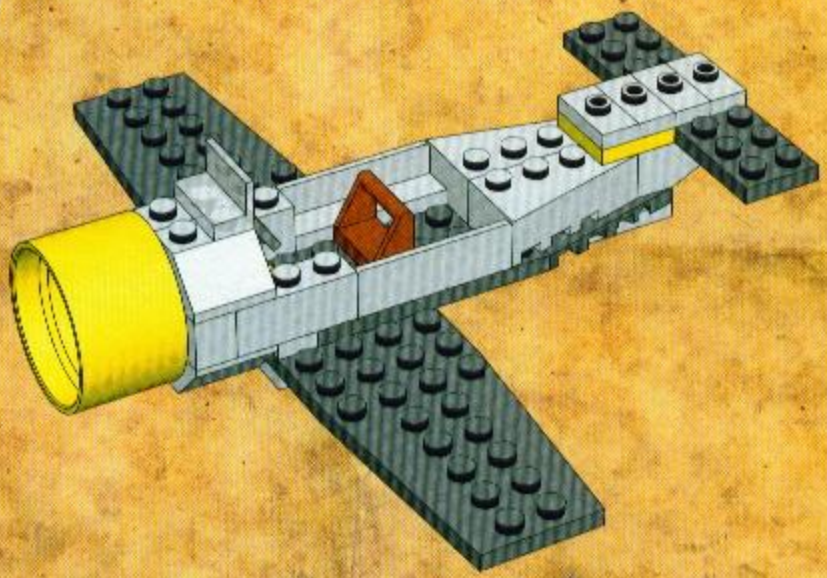
8



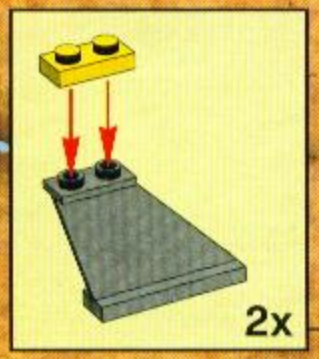
9

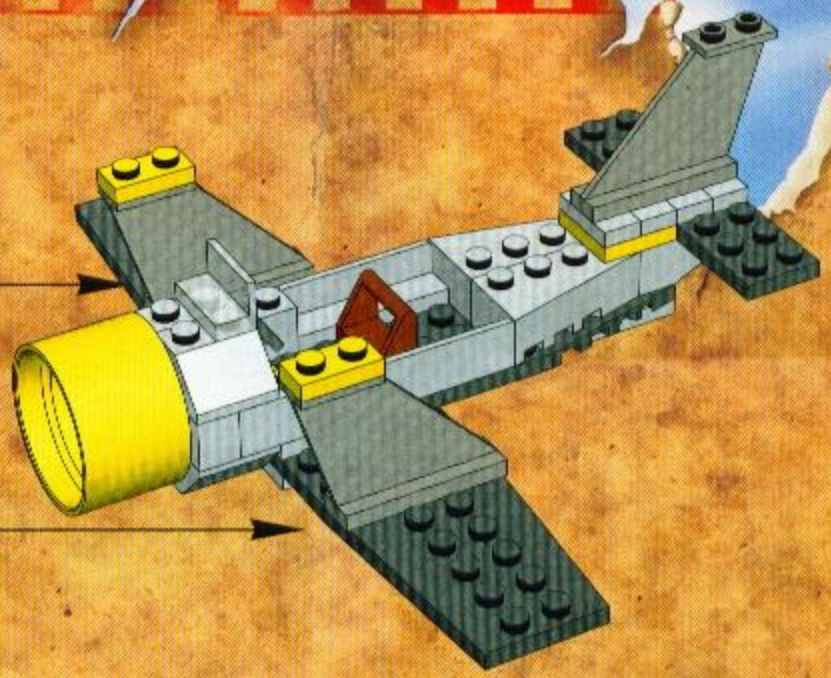


10



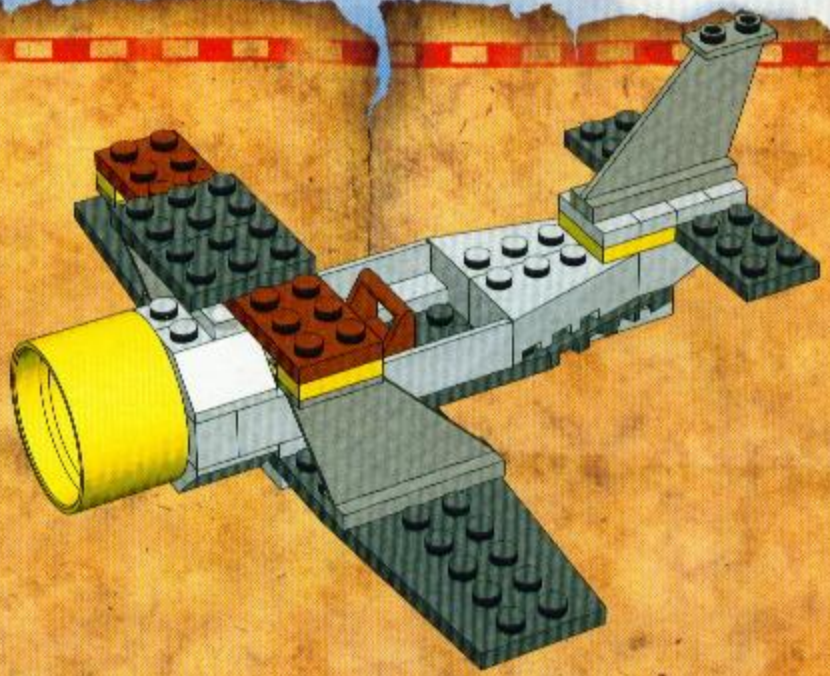
11



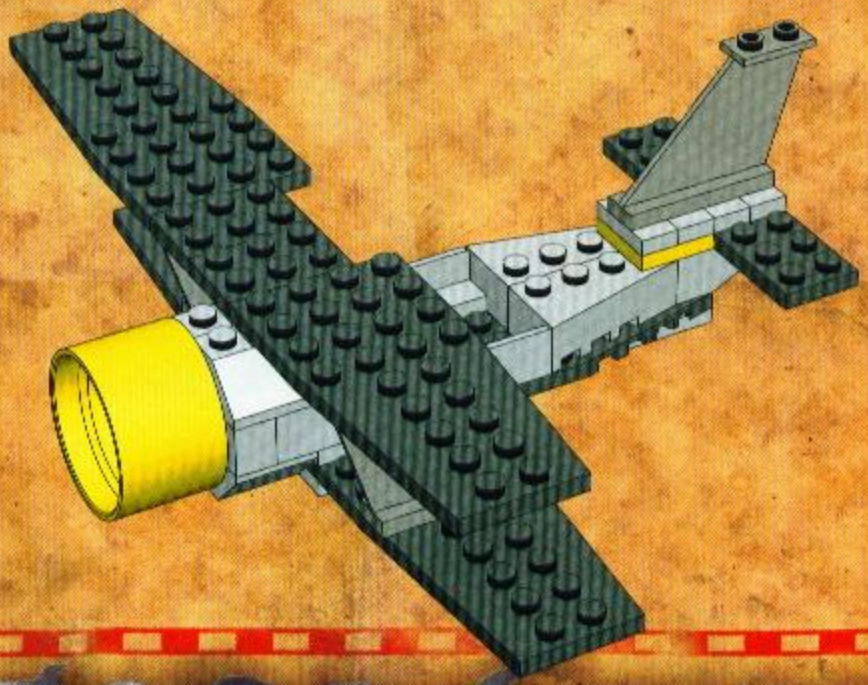


12

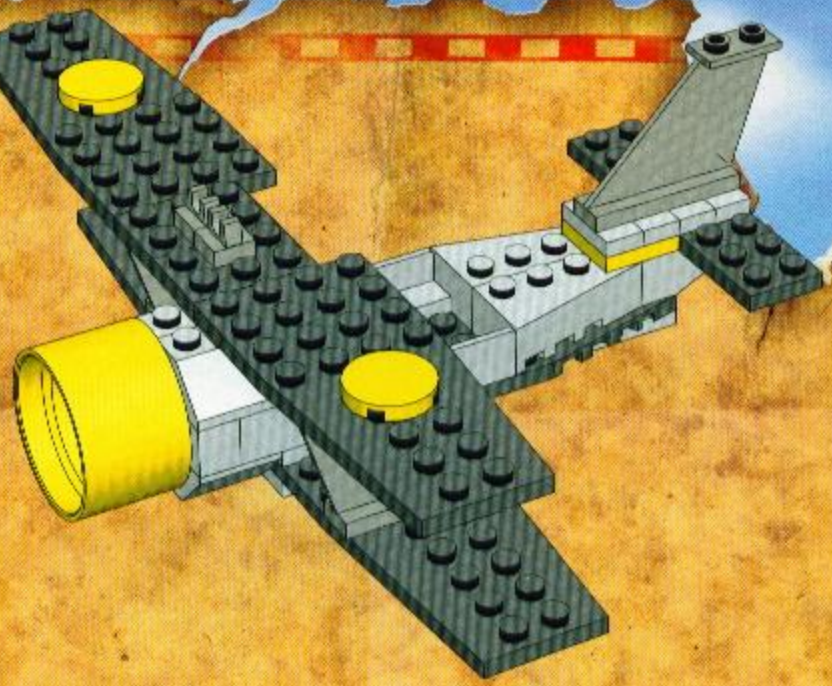
13



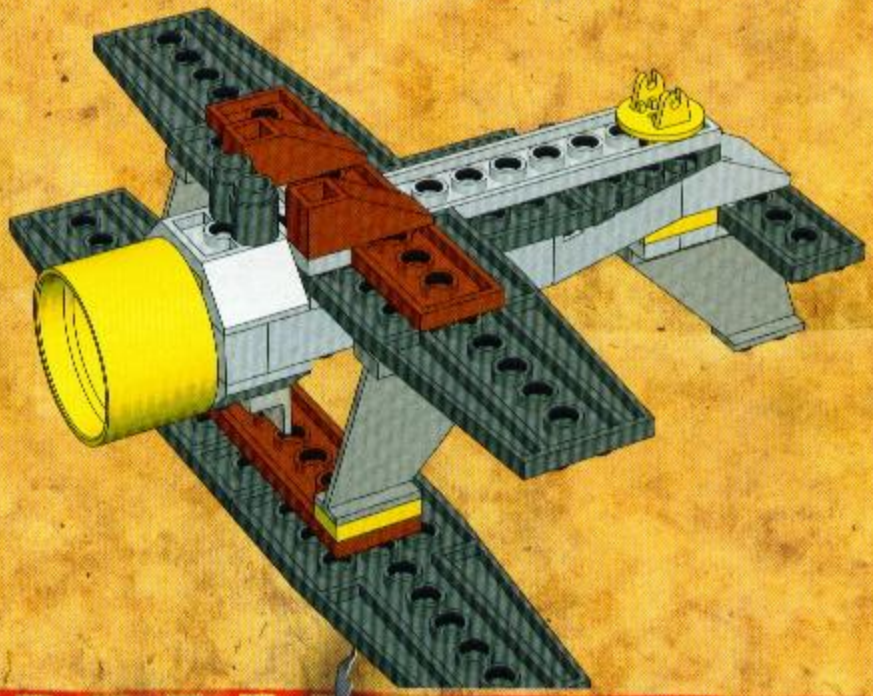
14



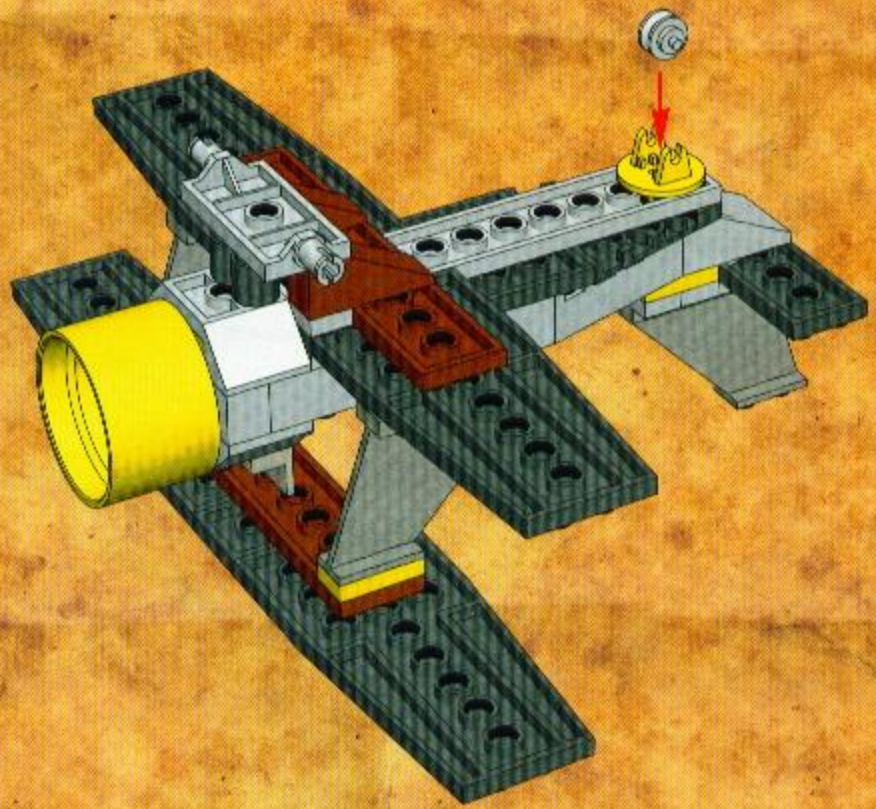
15

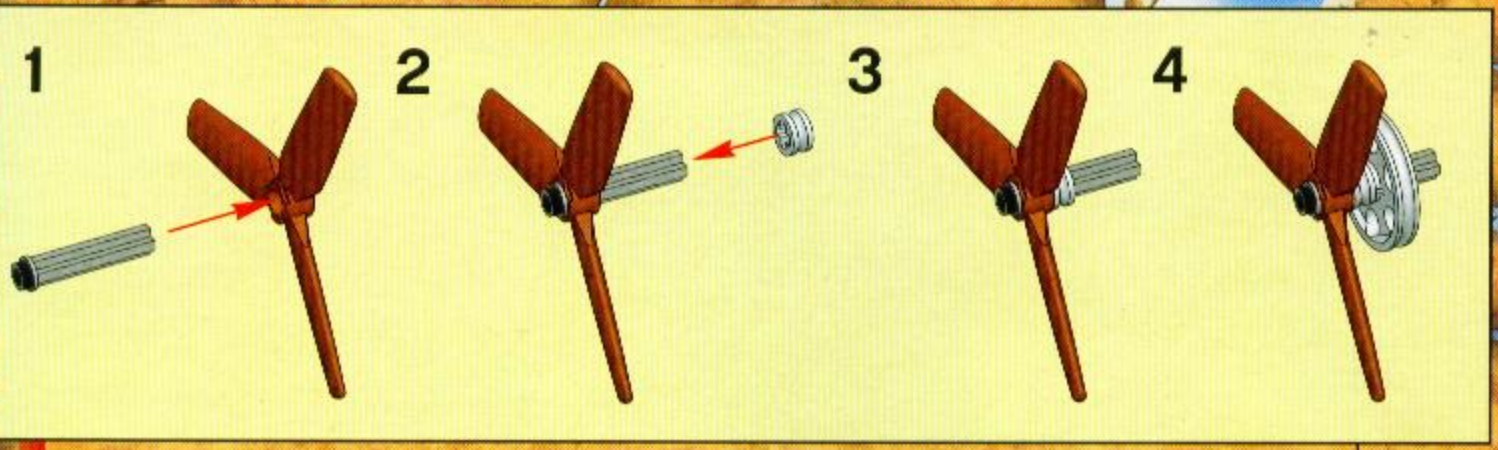


16

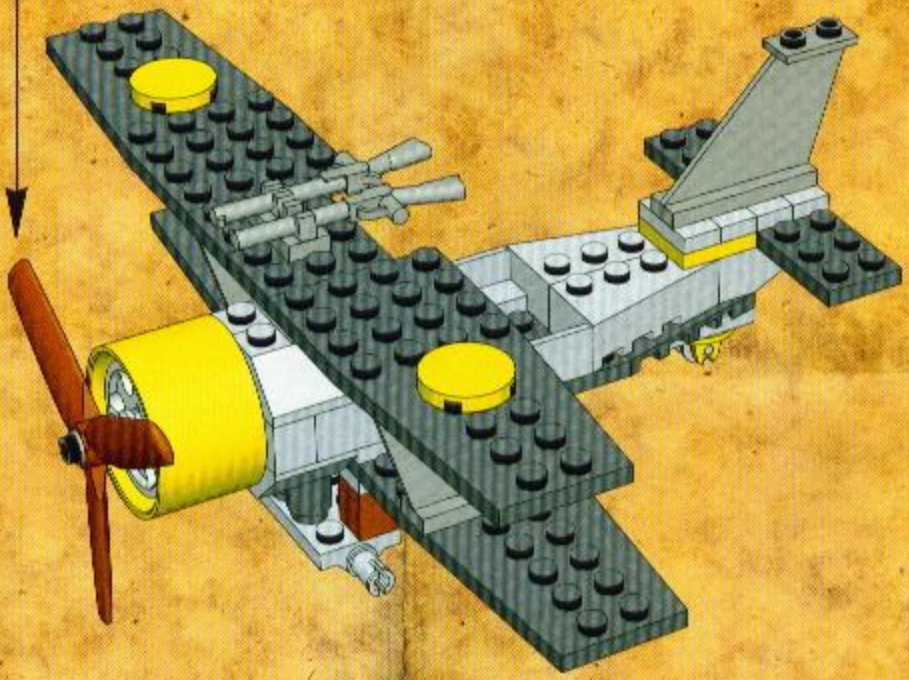


17

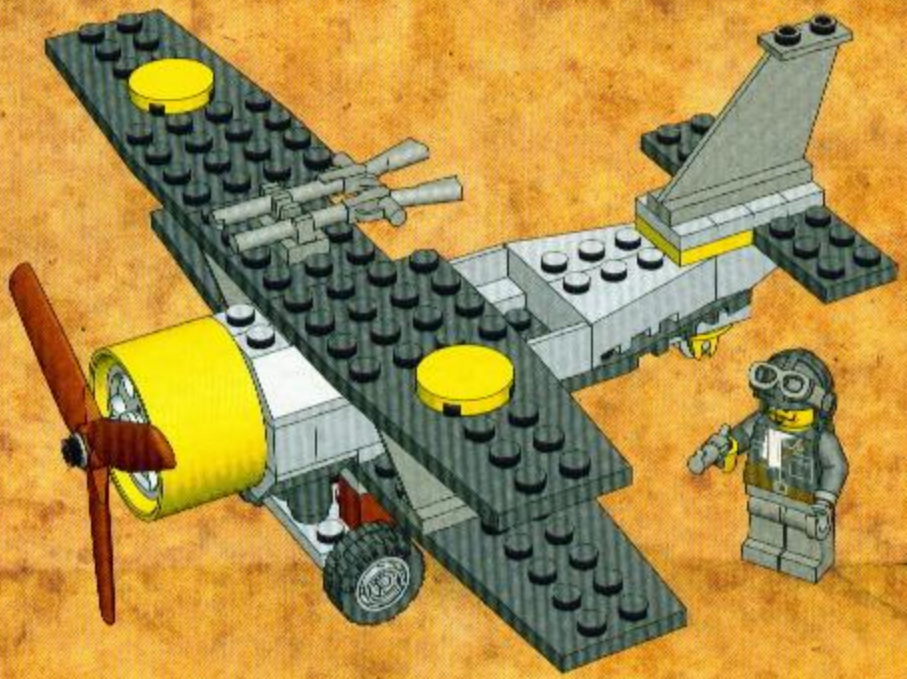




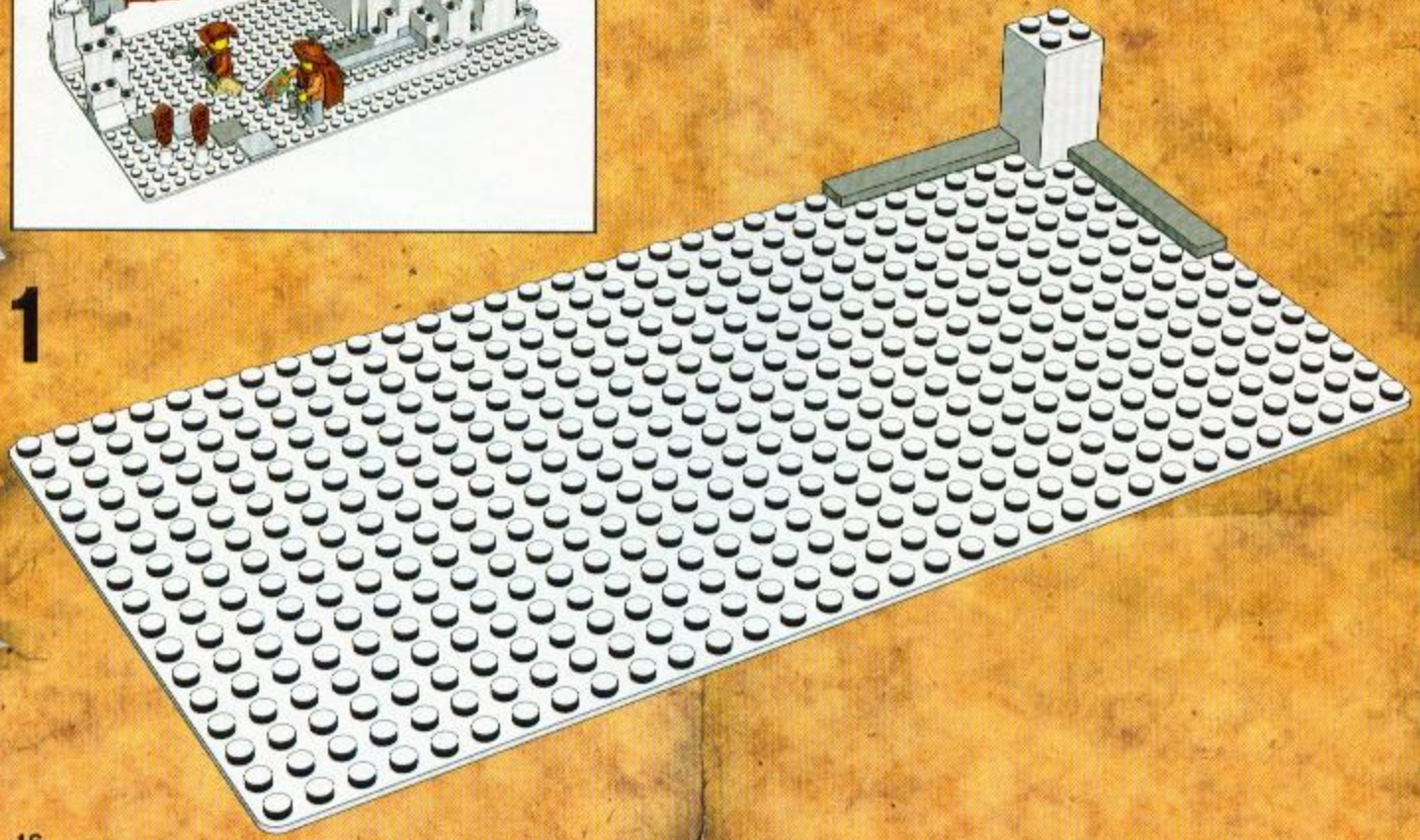
18



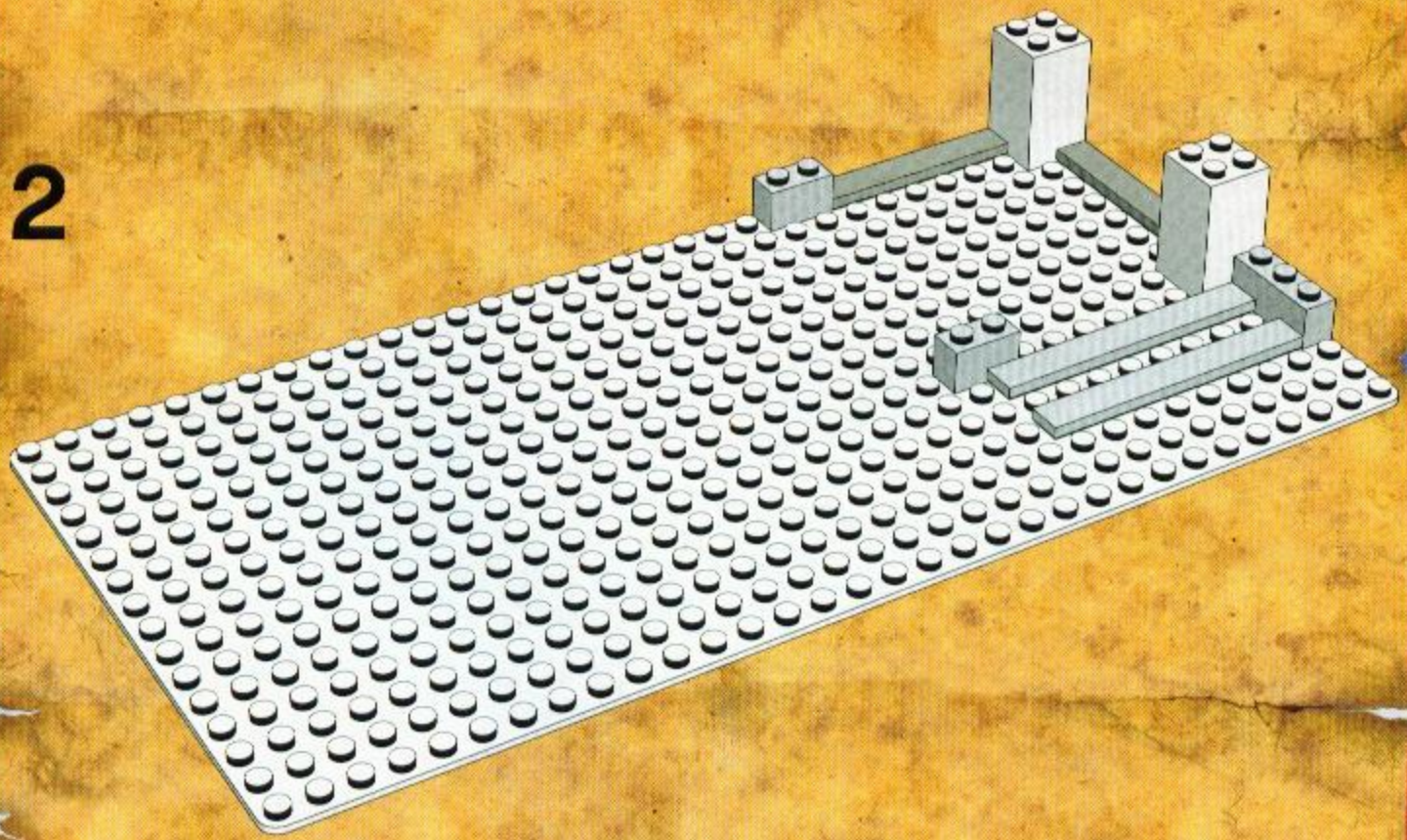
19

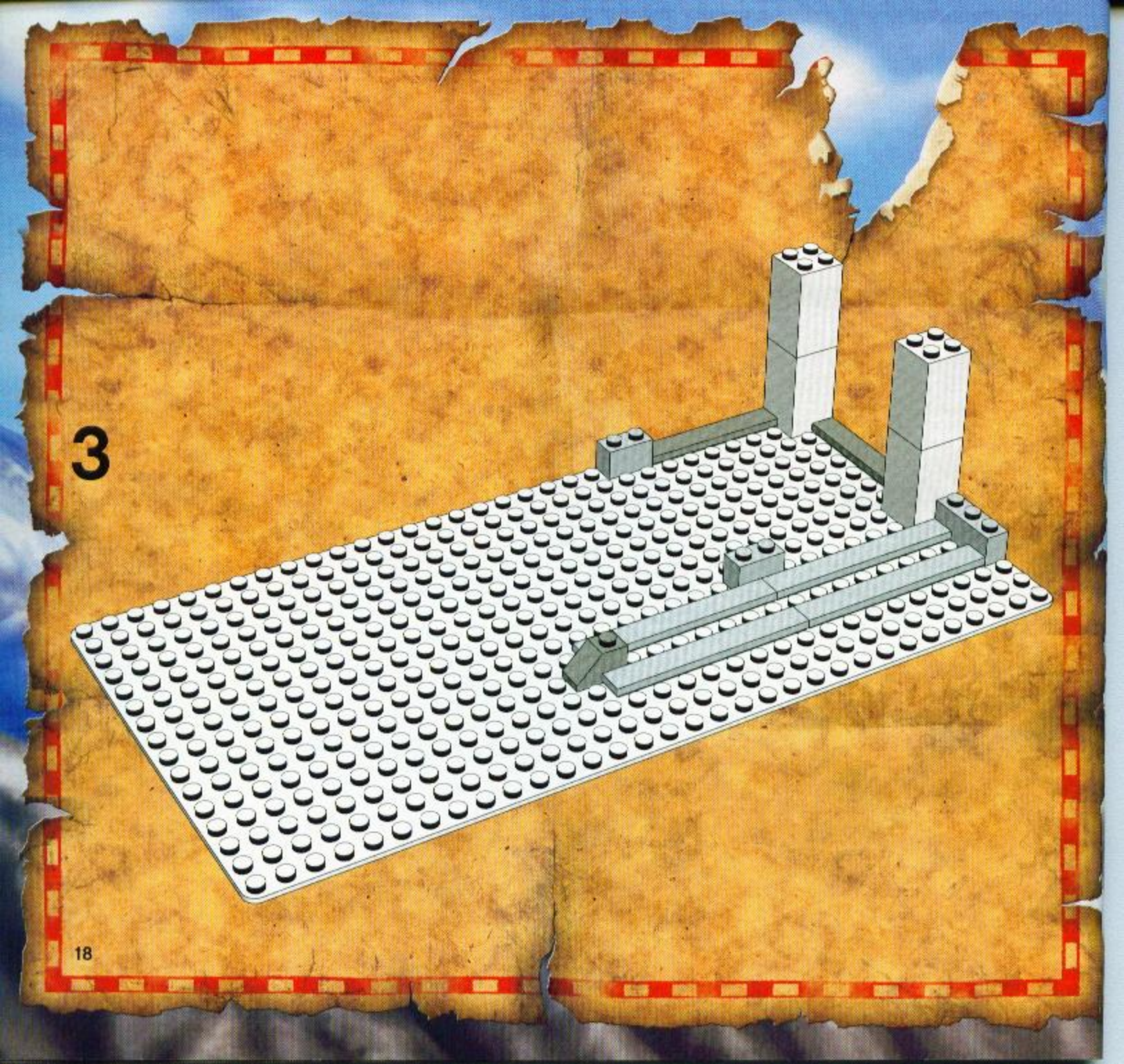


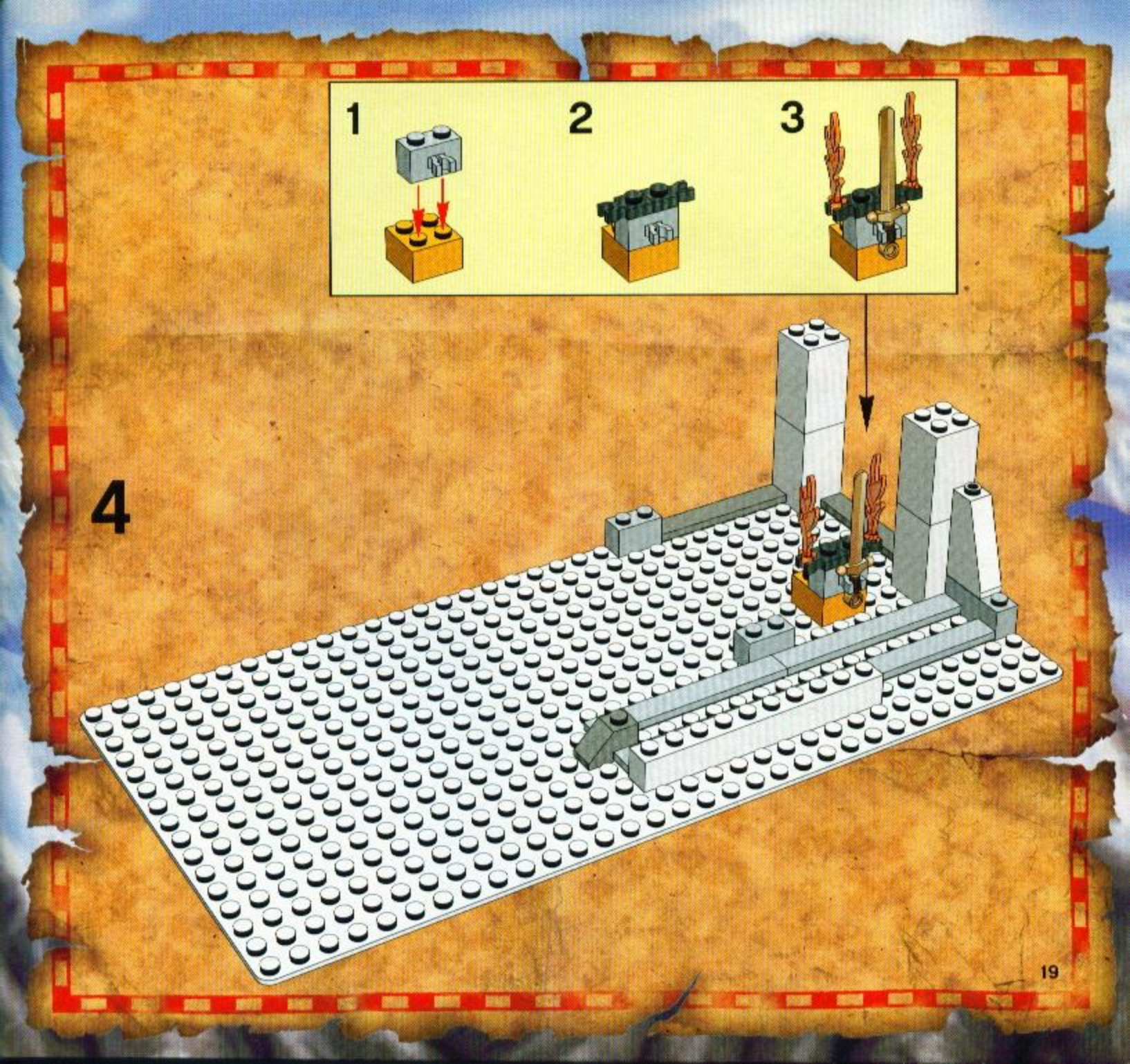
1

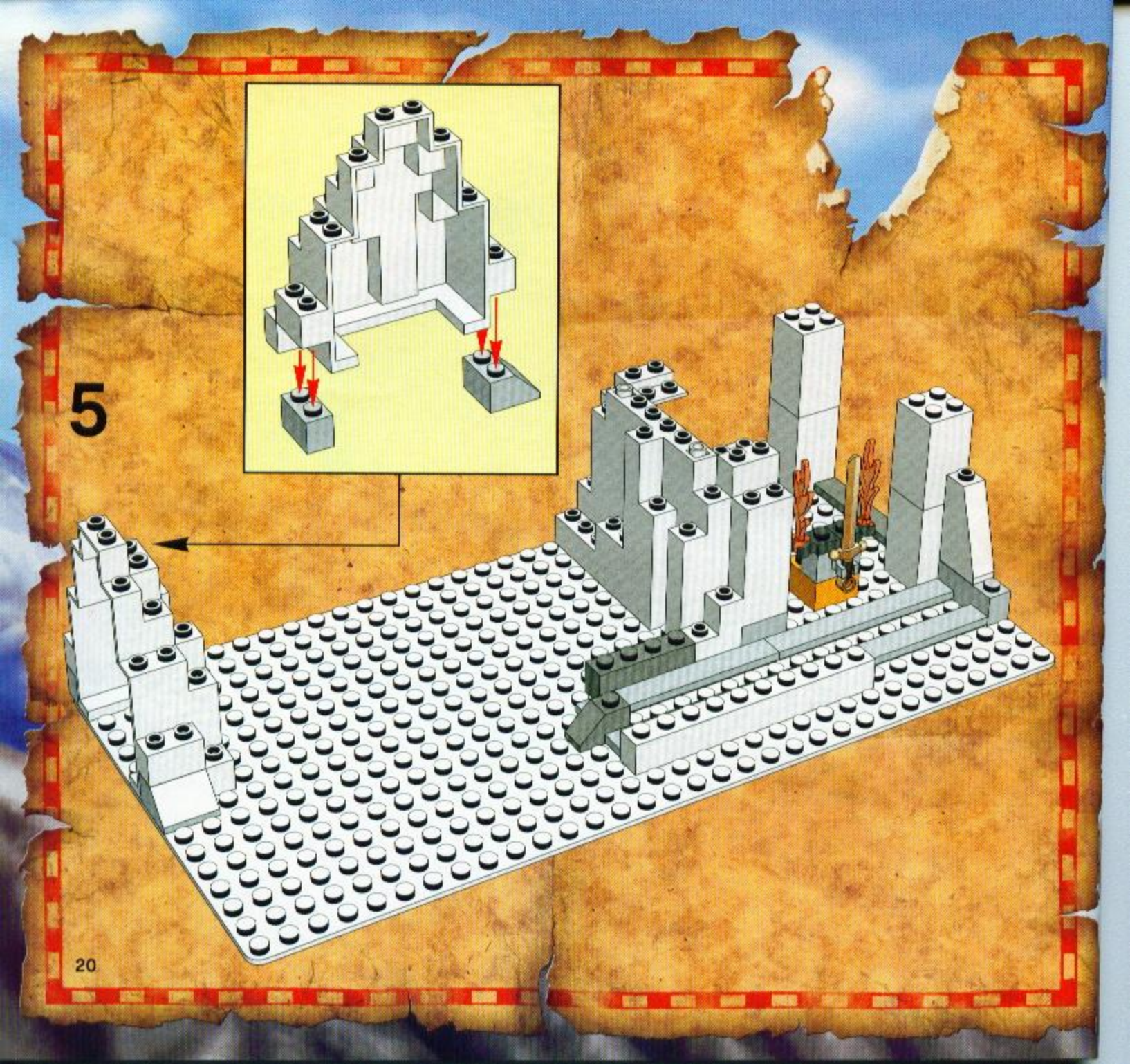


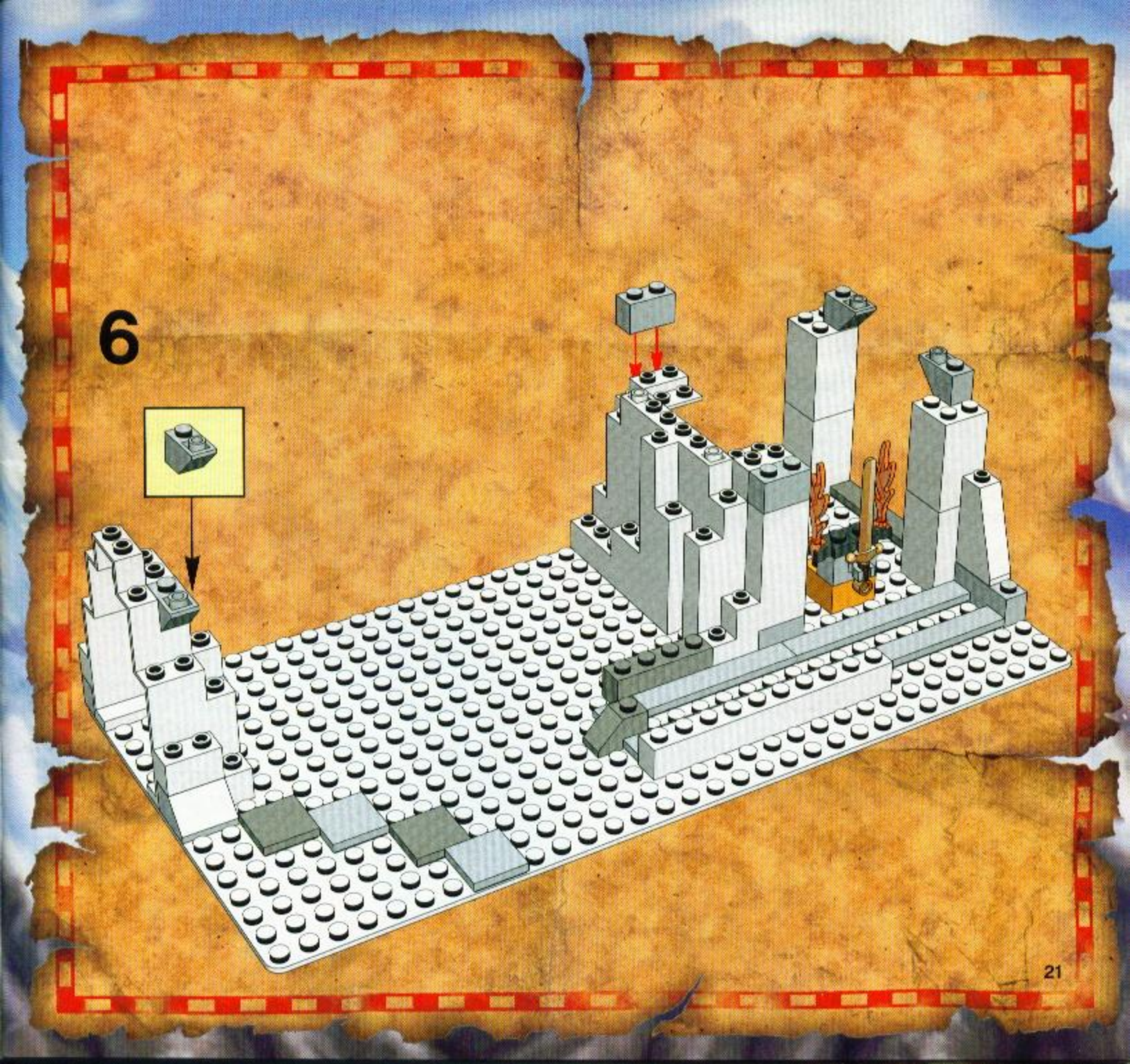
2

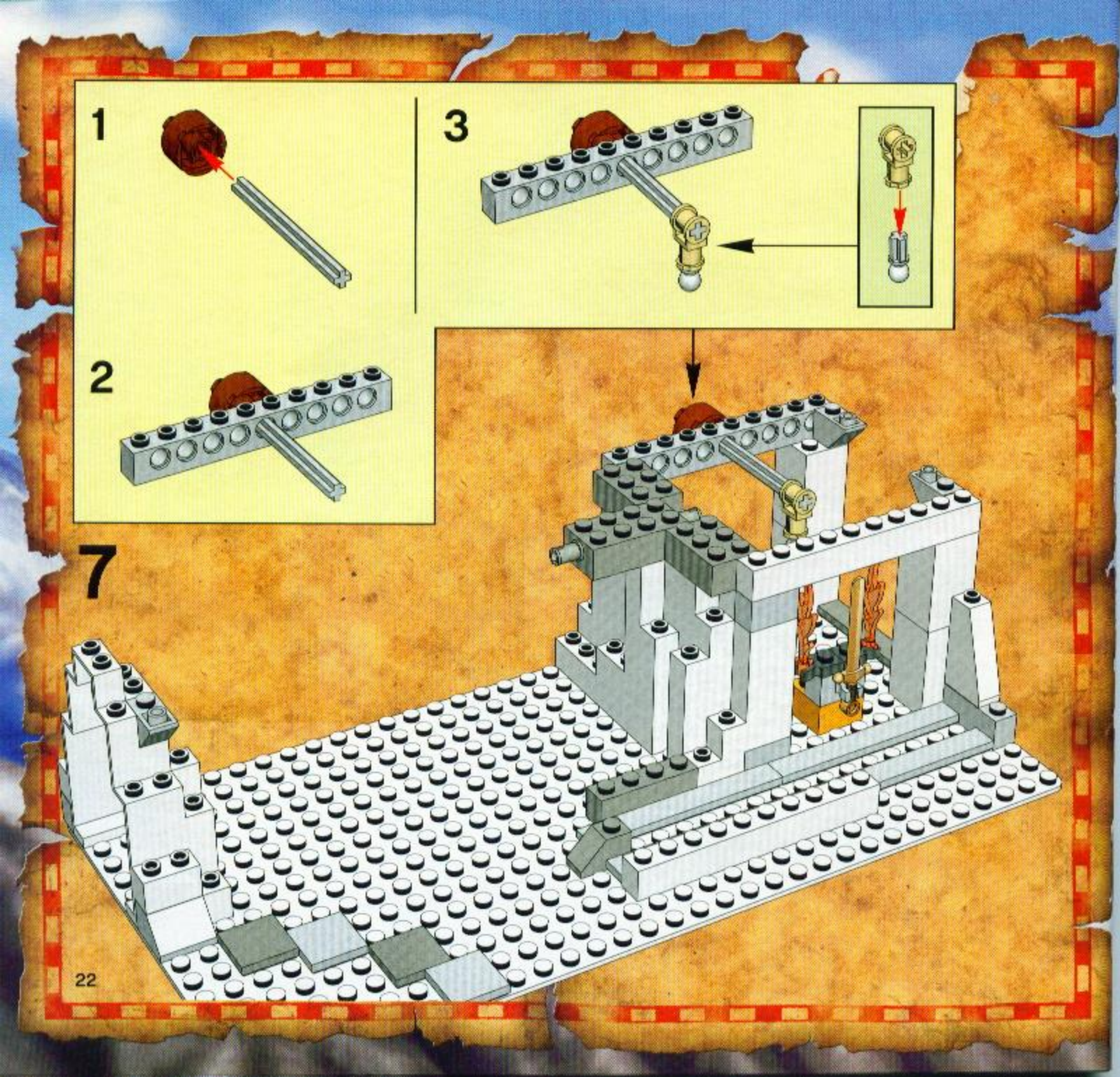


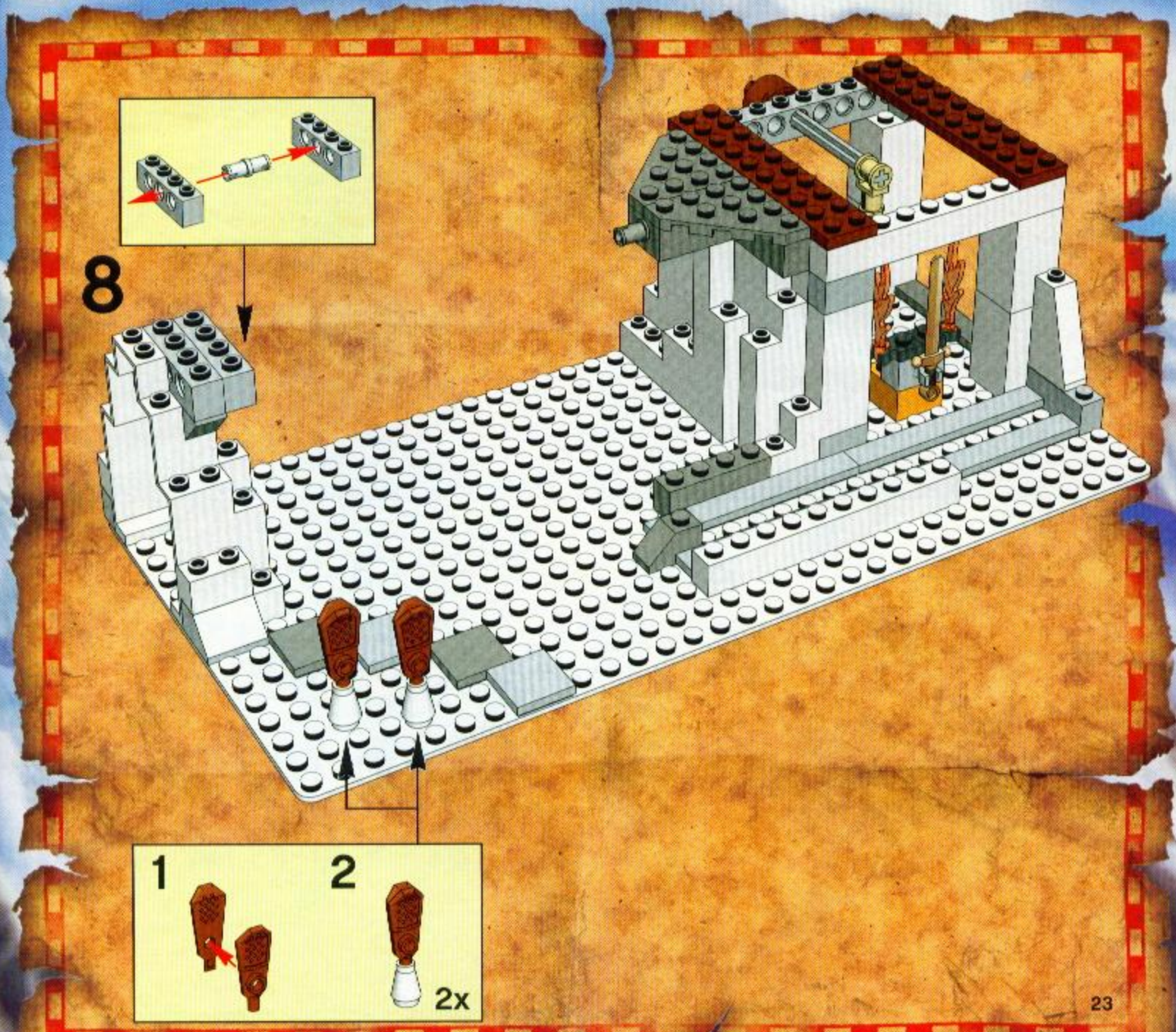

3

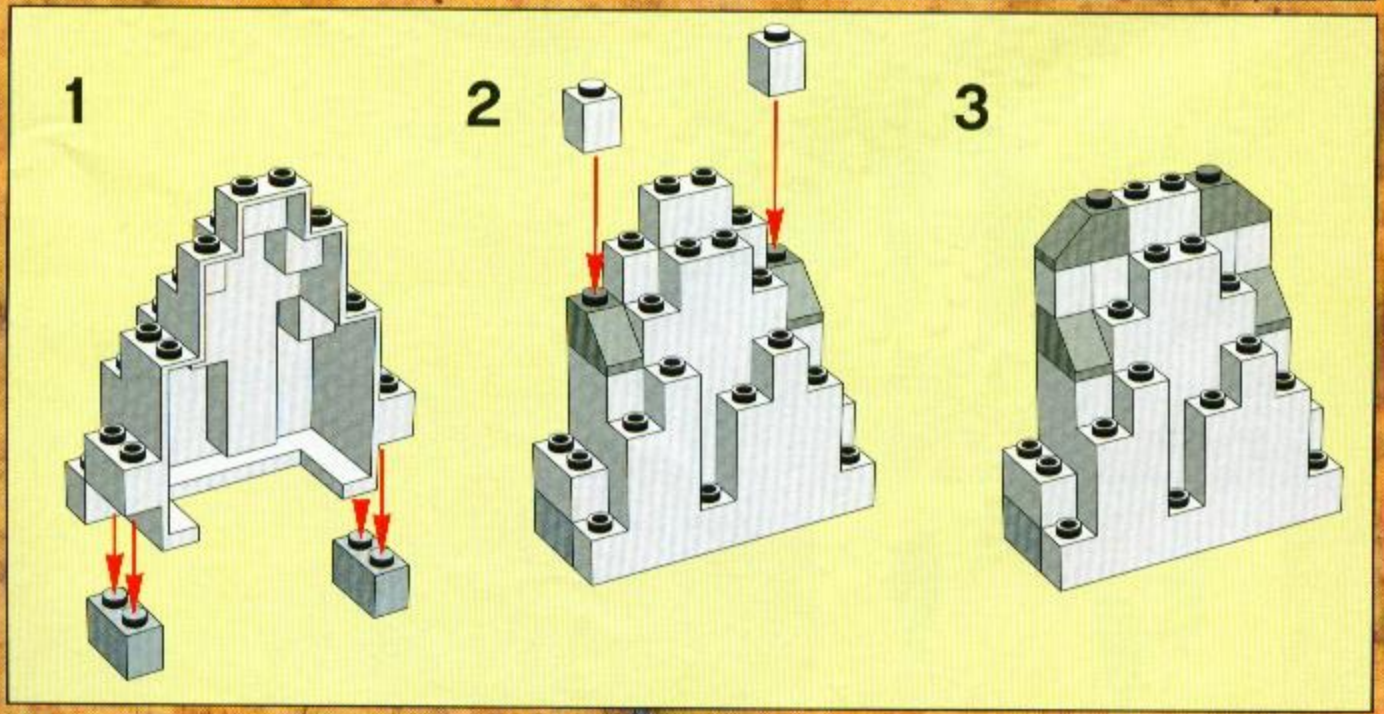

1
2
3
4

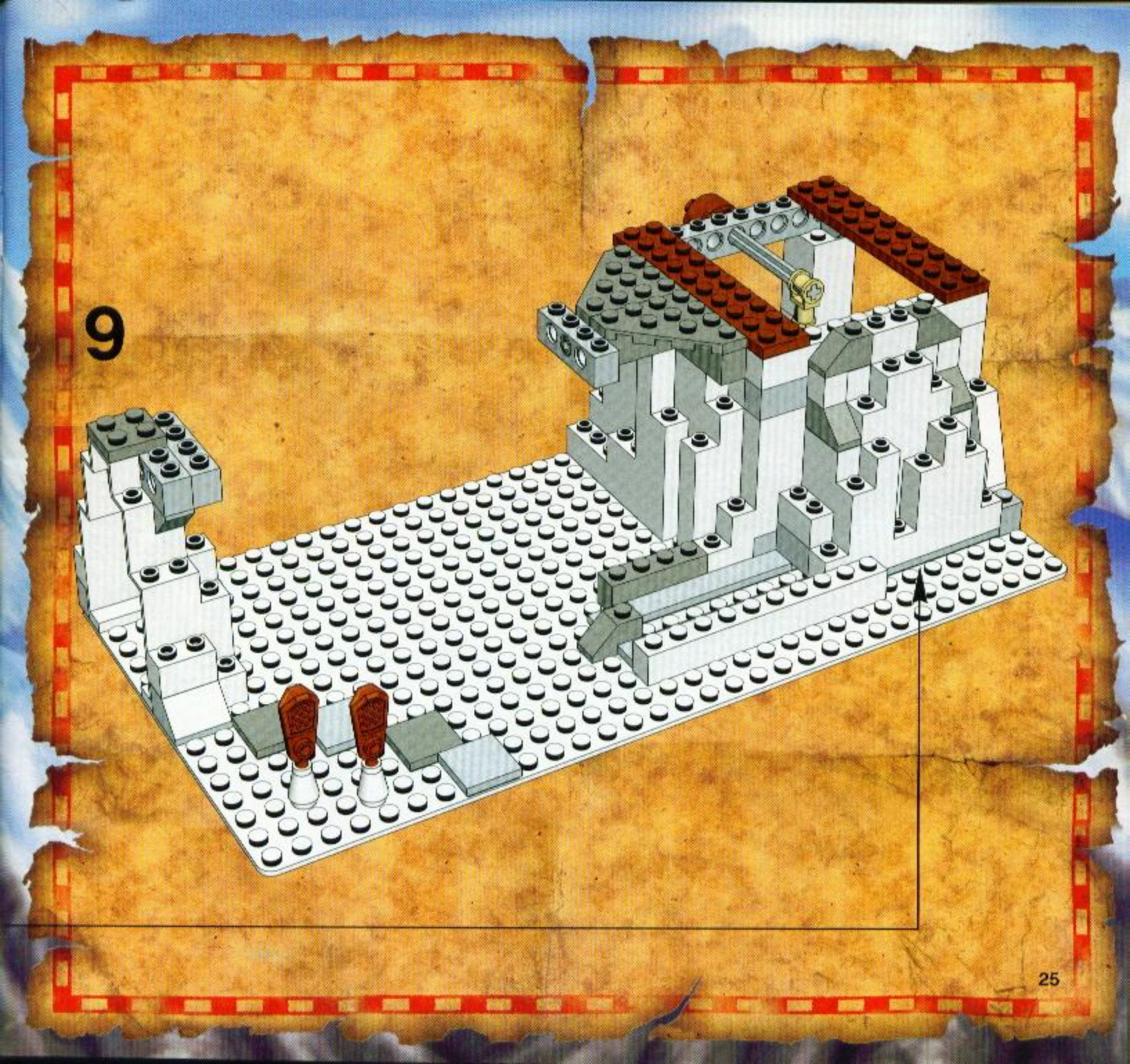

5

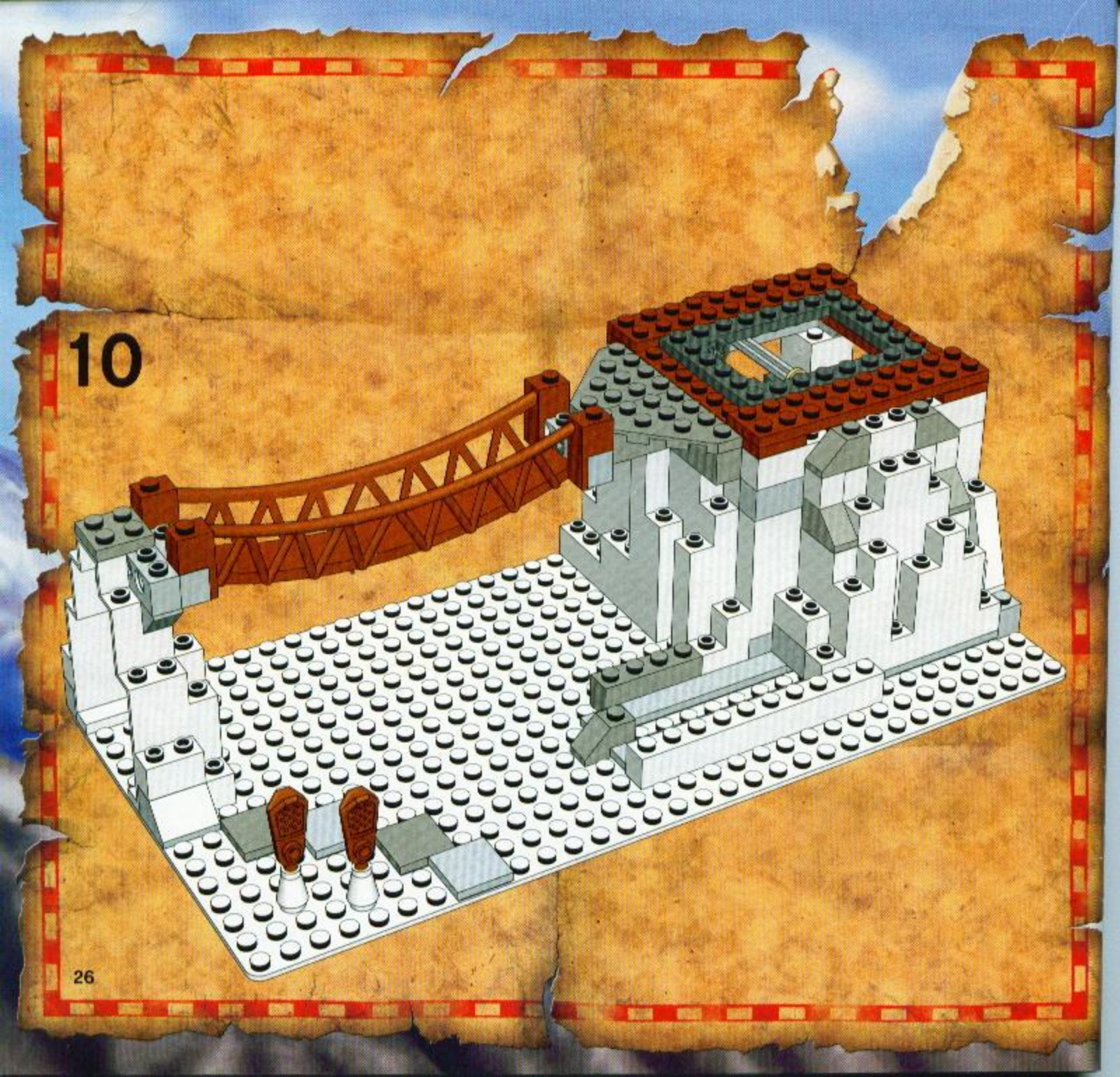

6

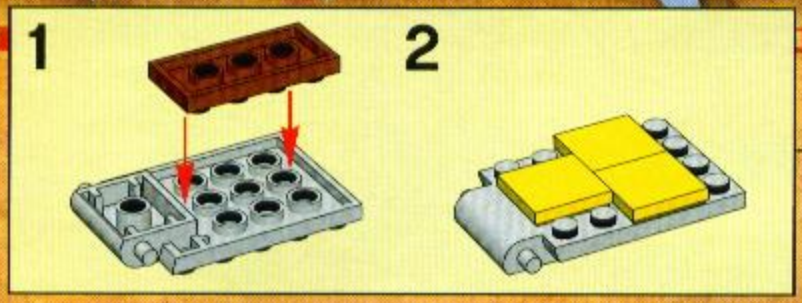

1
2
3
7


8
1
2
2x

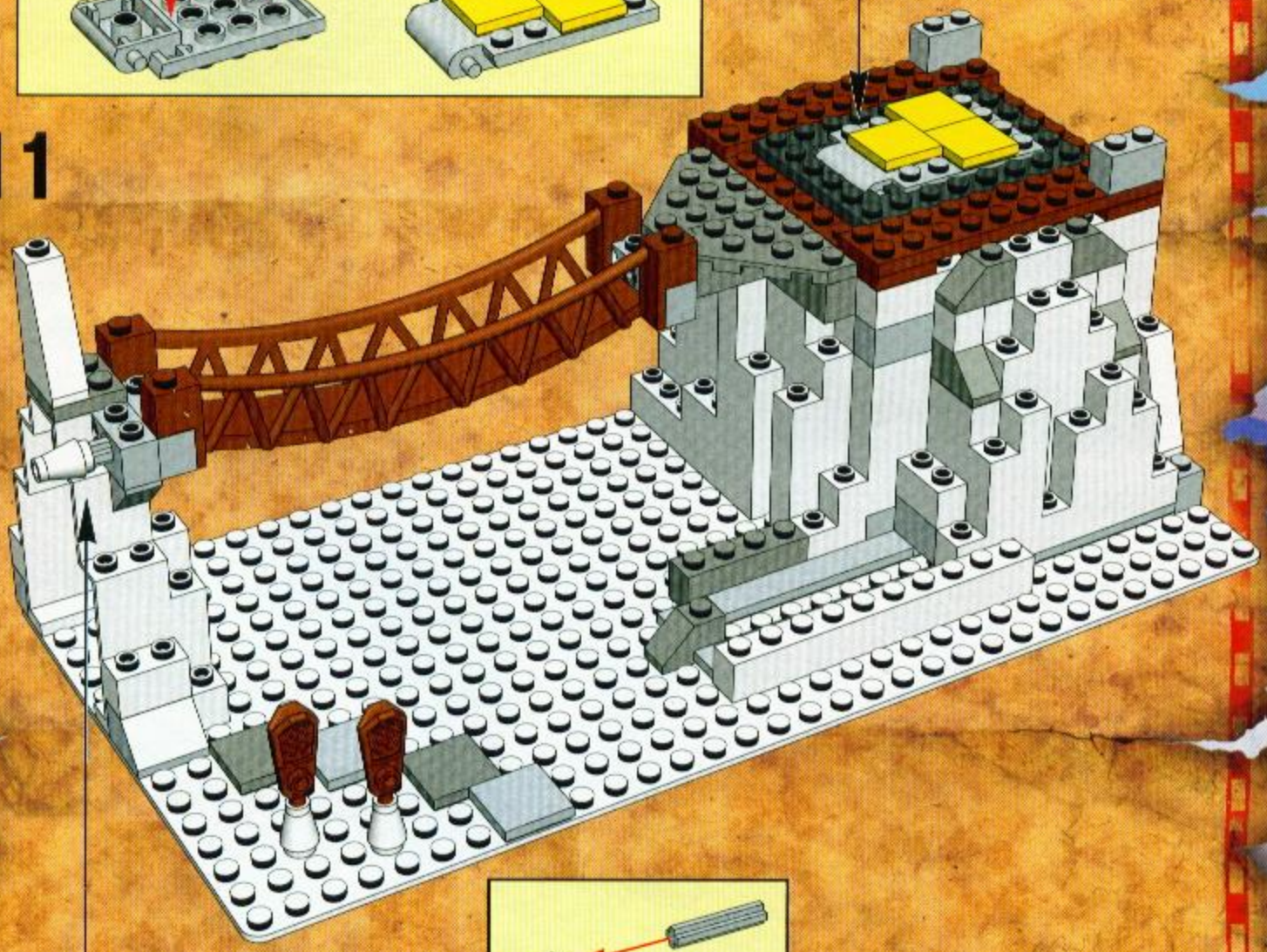

1
2
3

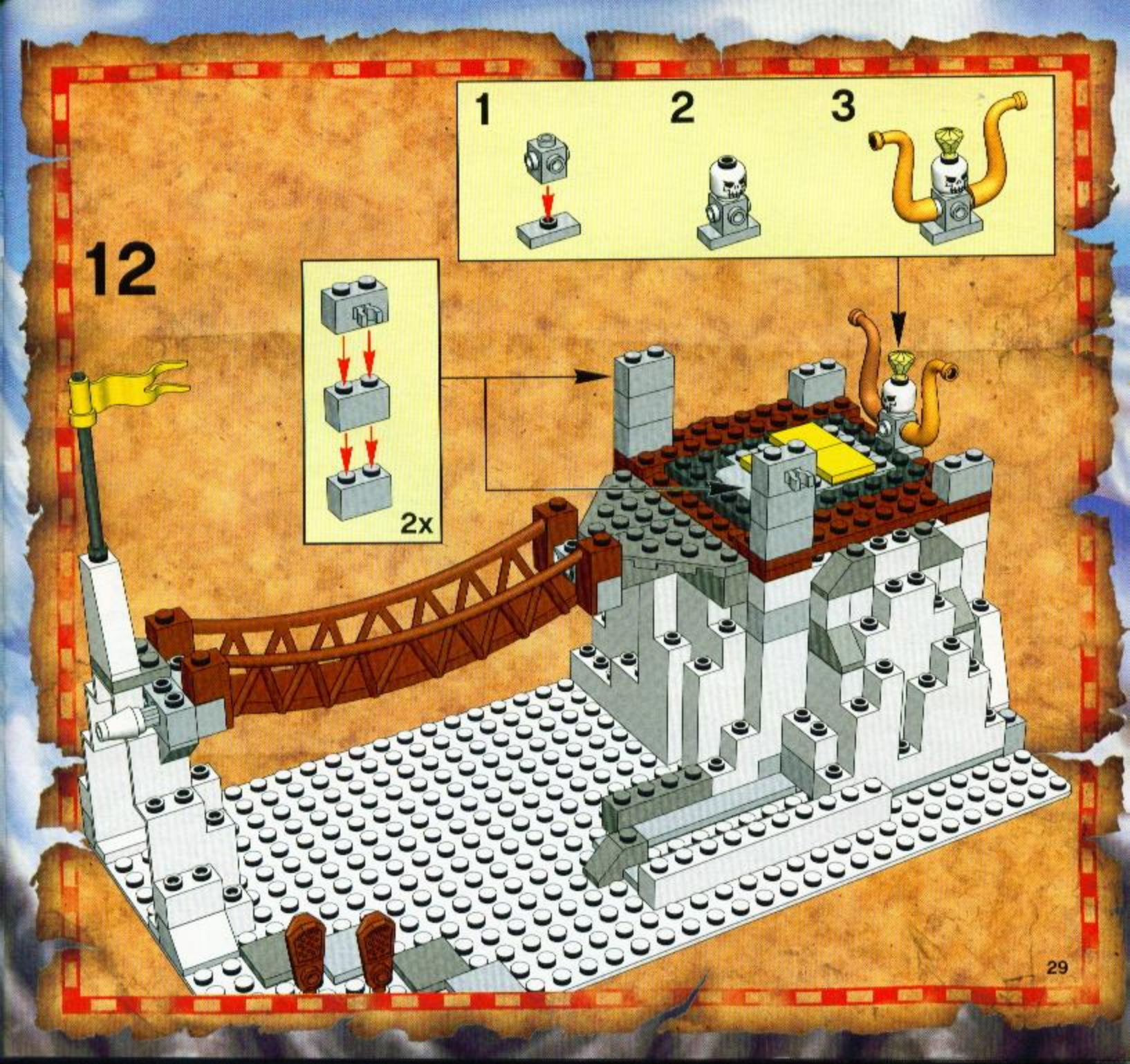

9

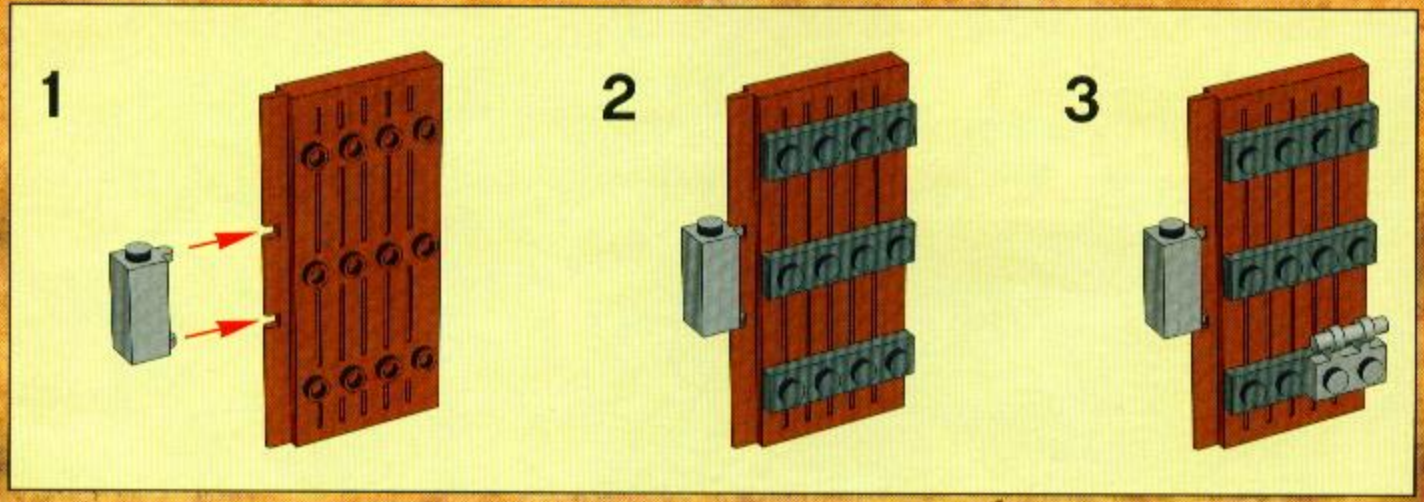

10

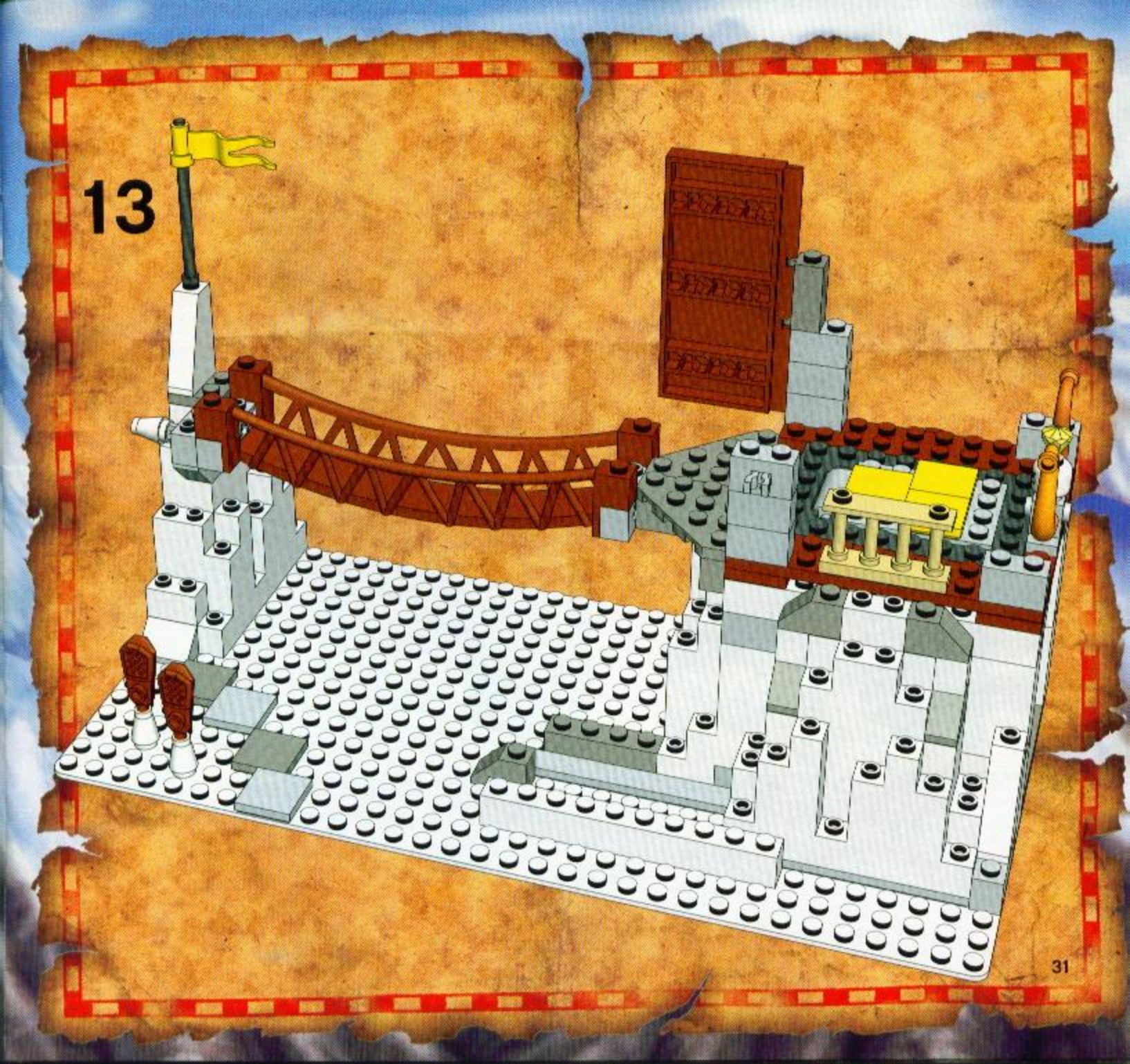


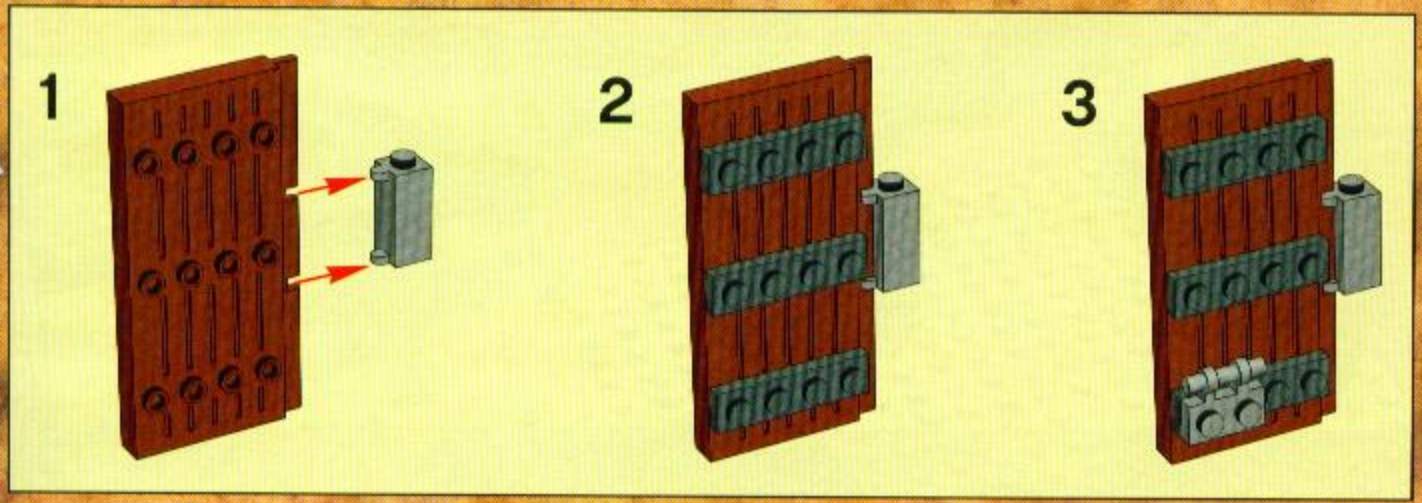
11

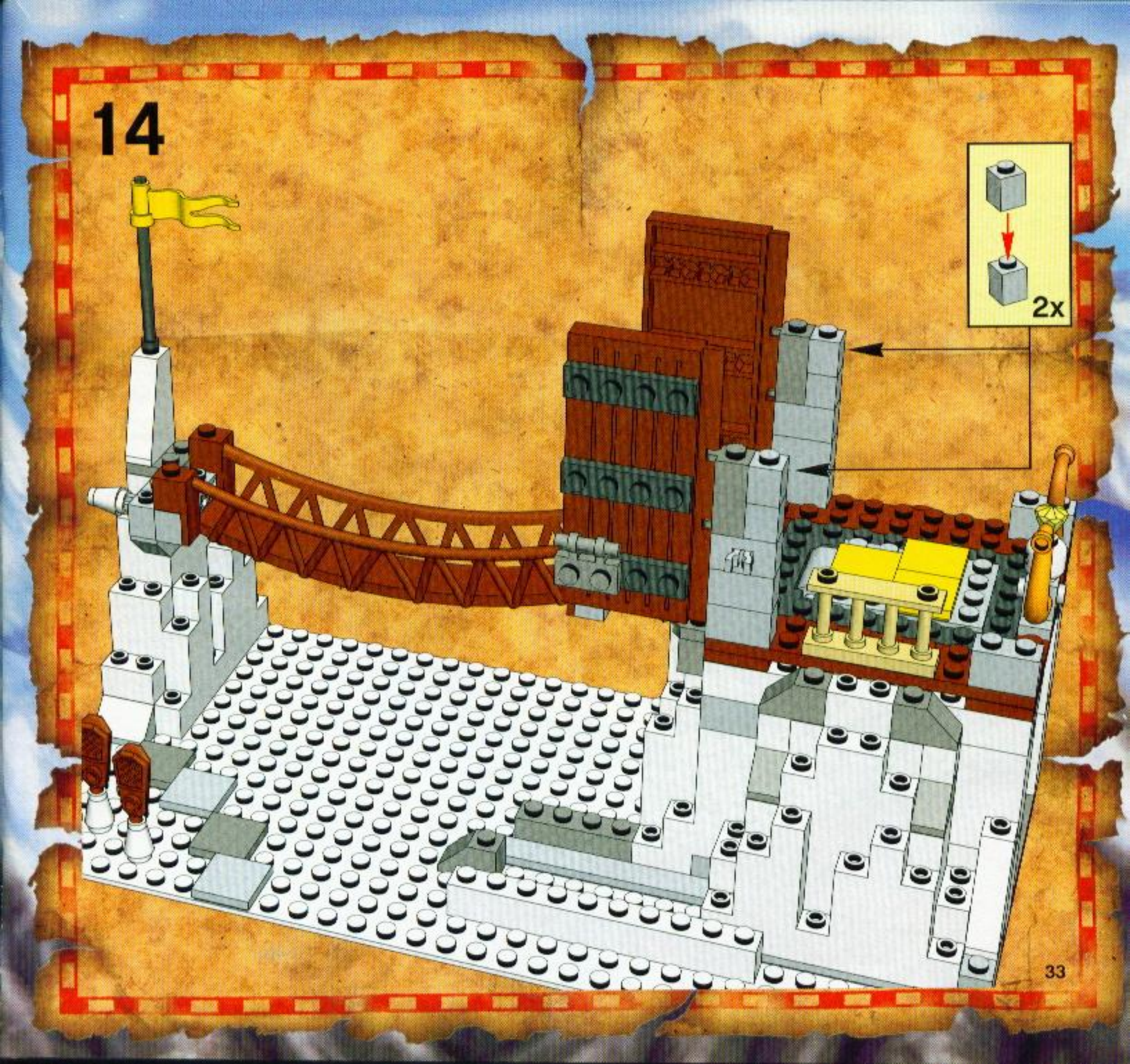



12
1
2
3
2x

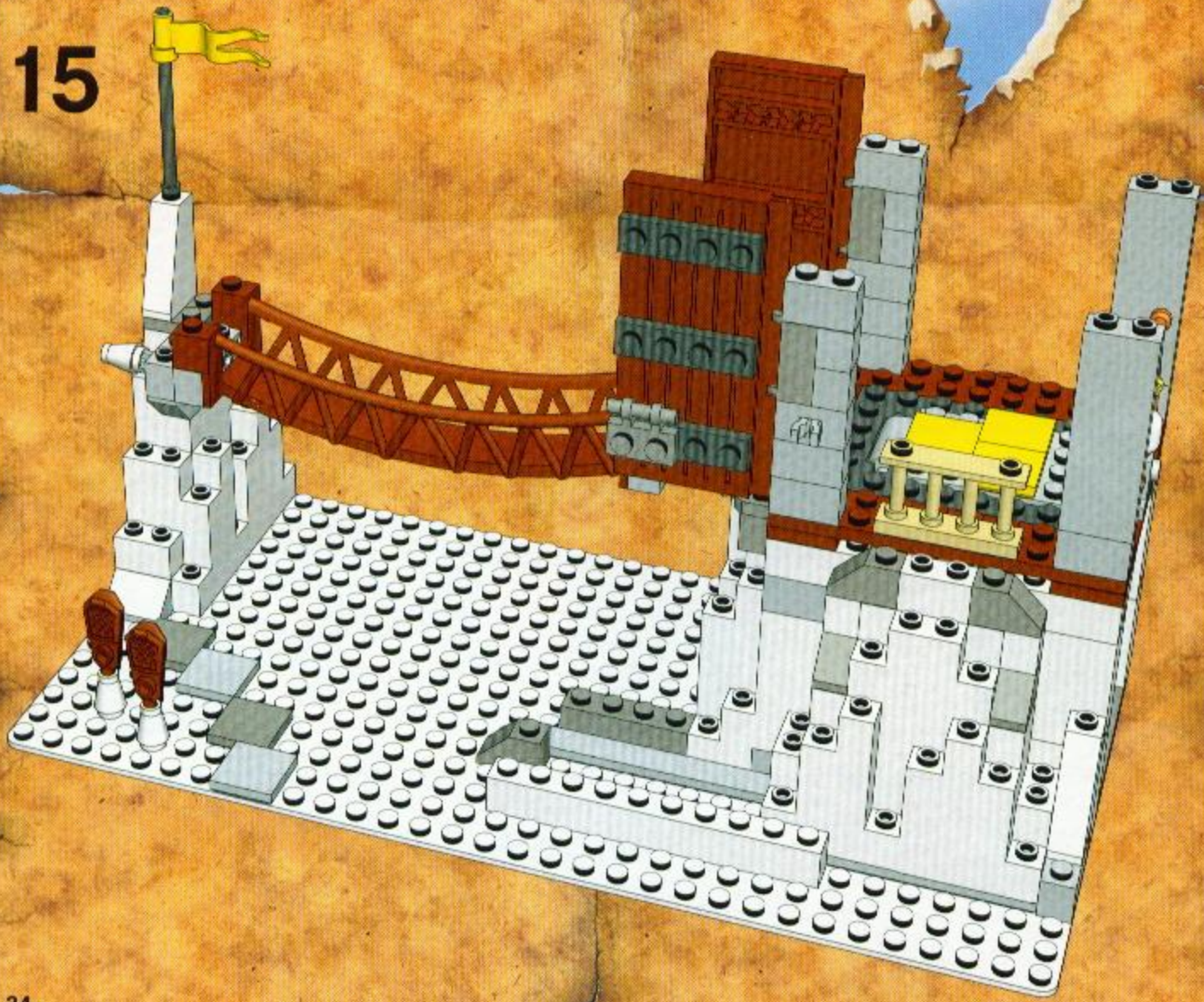

1
2
3


13

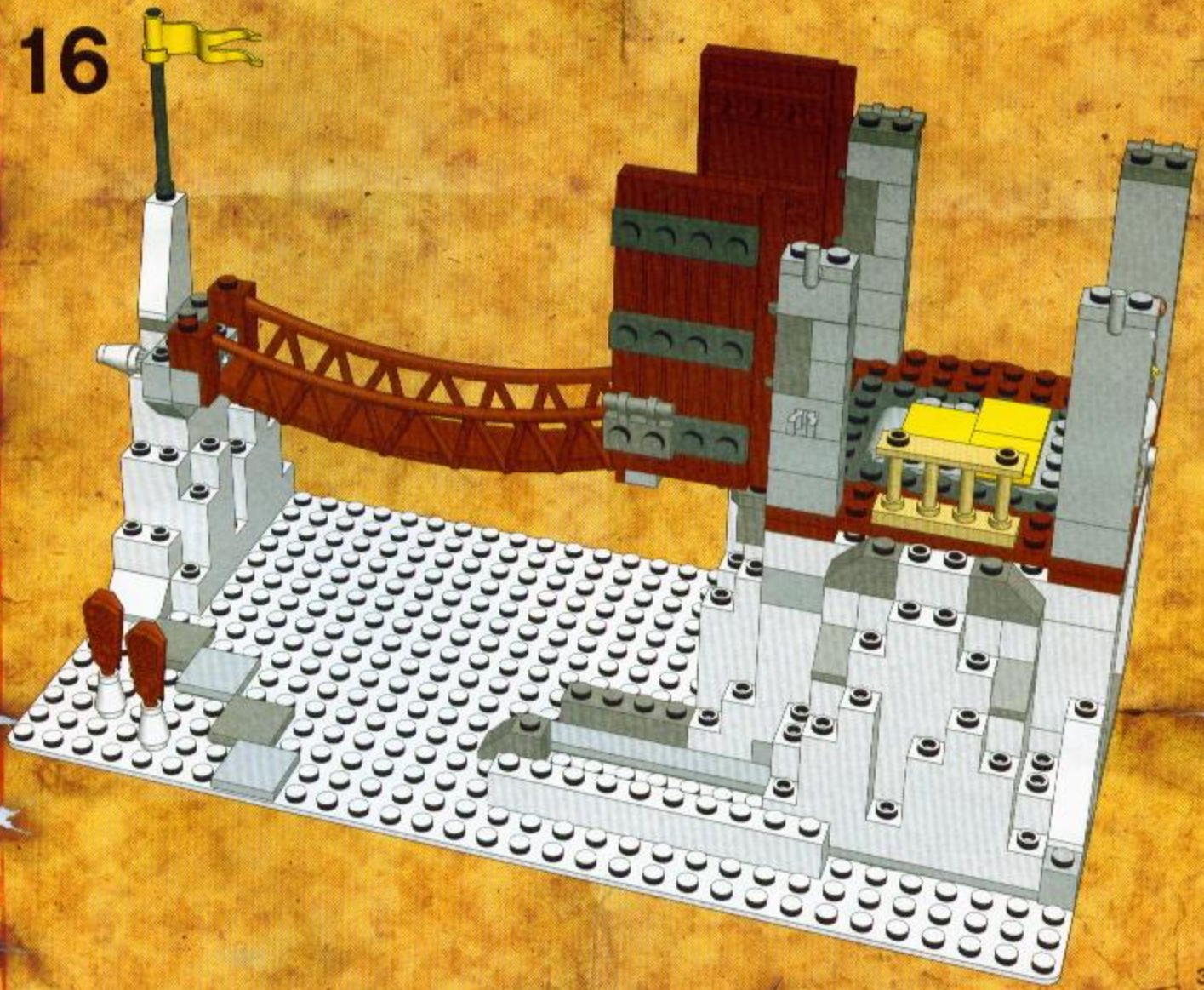

1
2
3

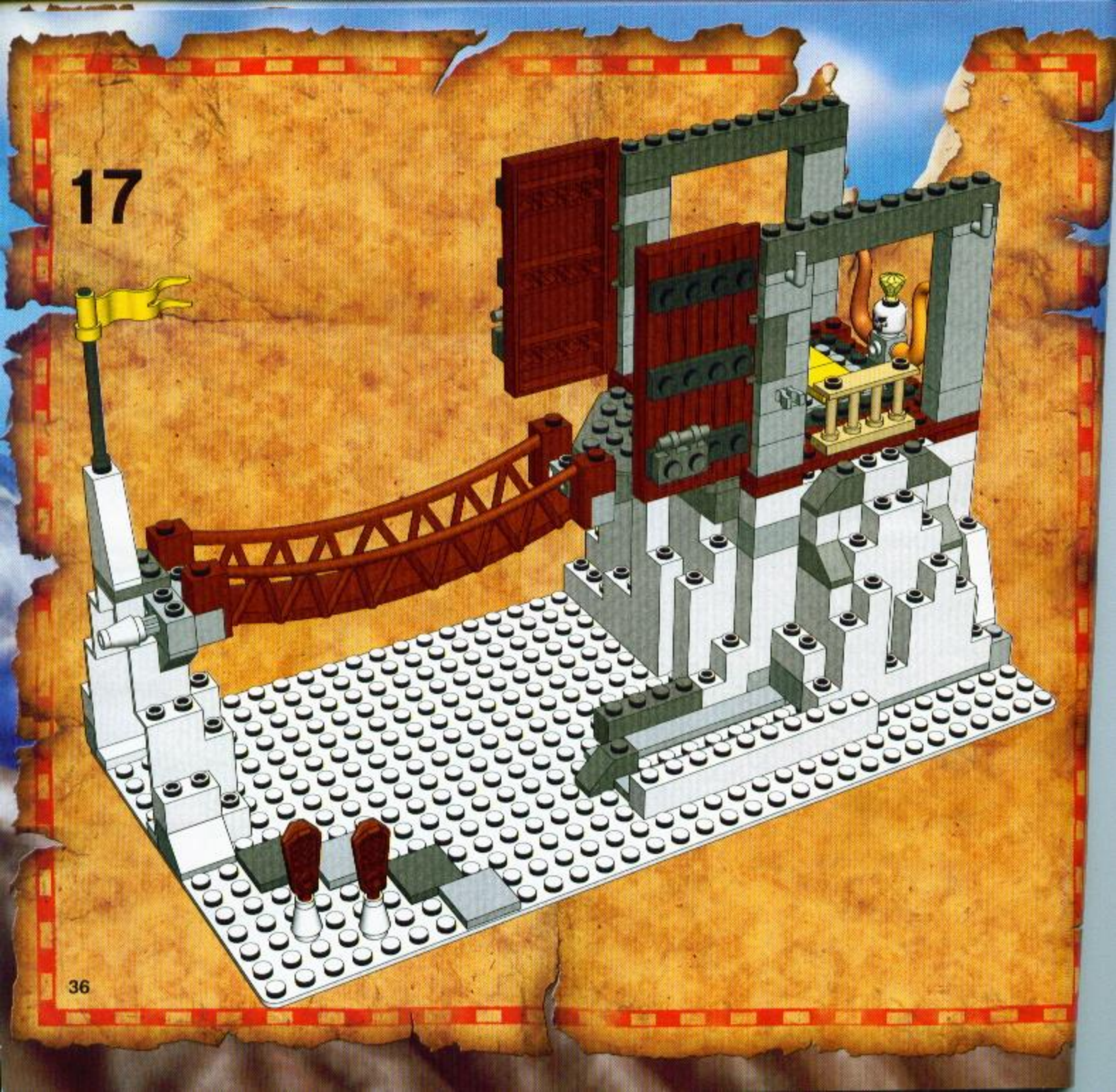

14
2x

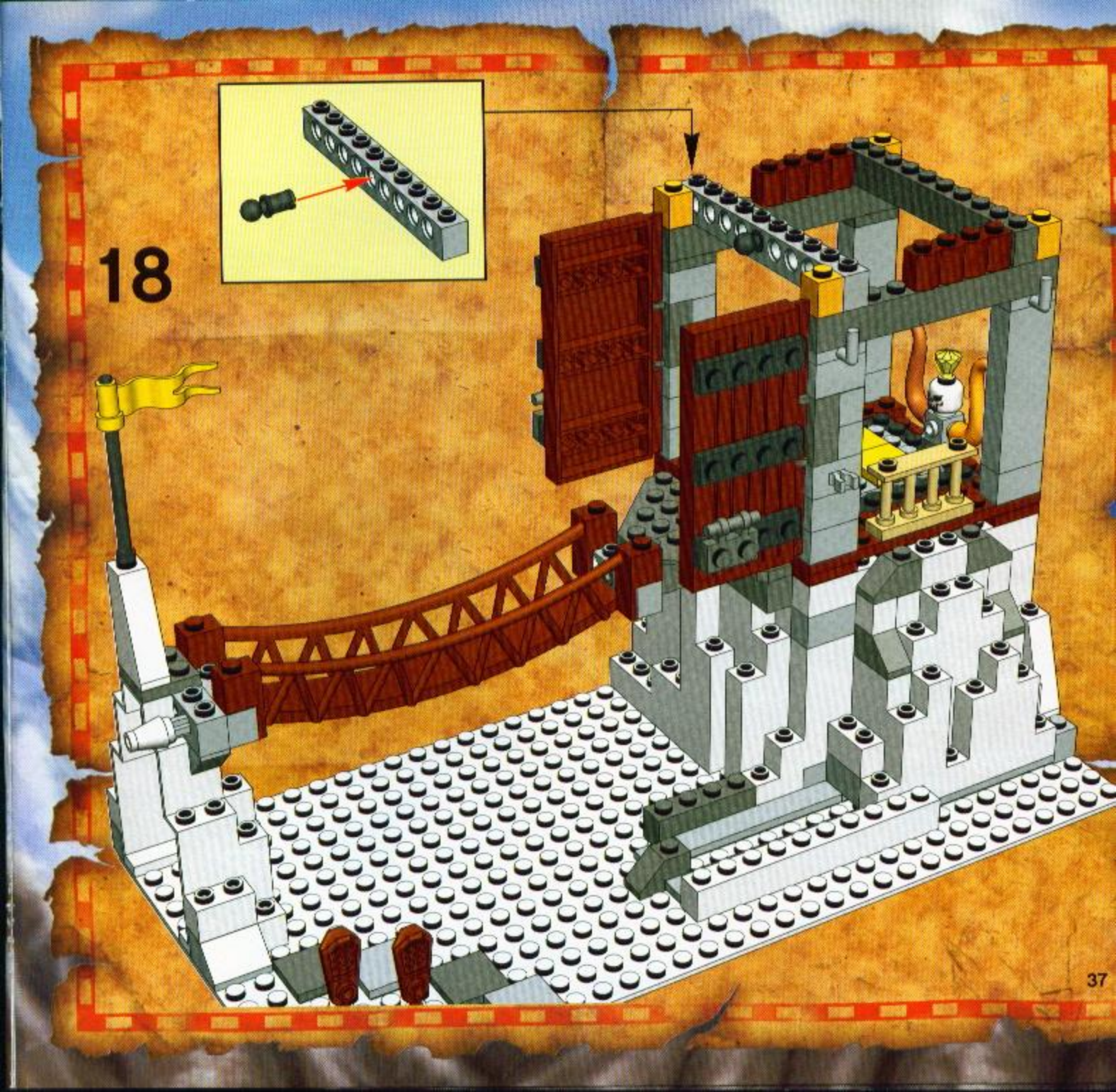
15

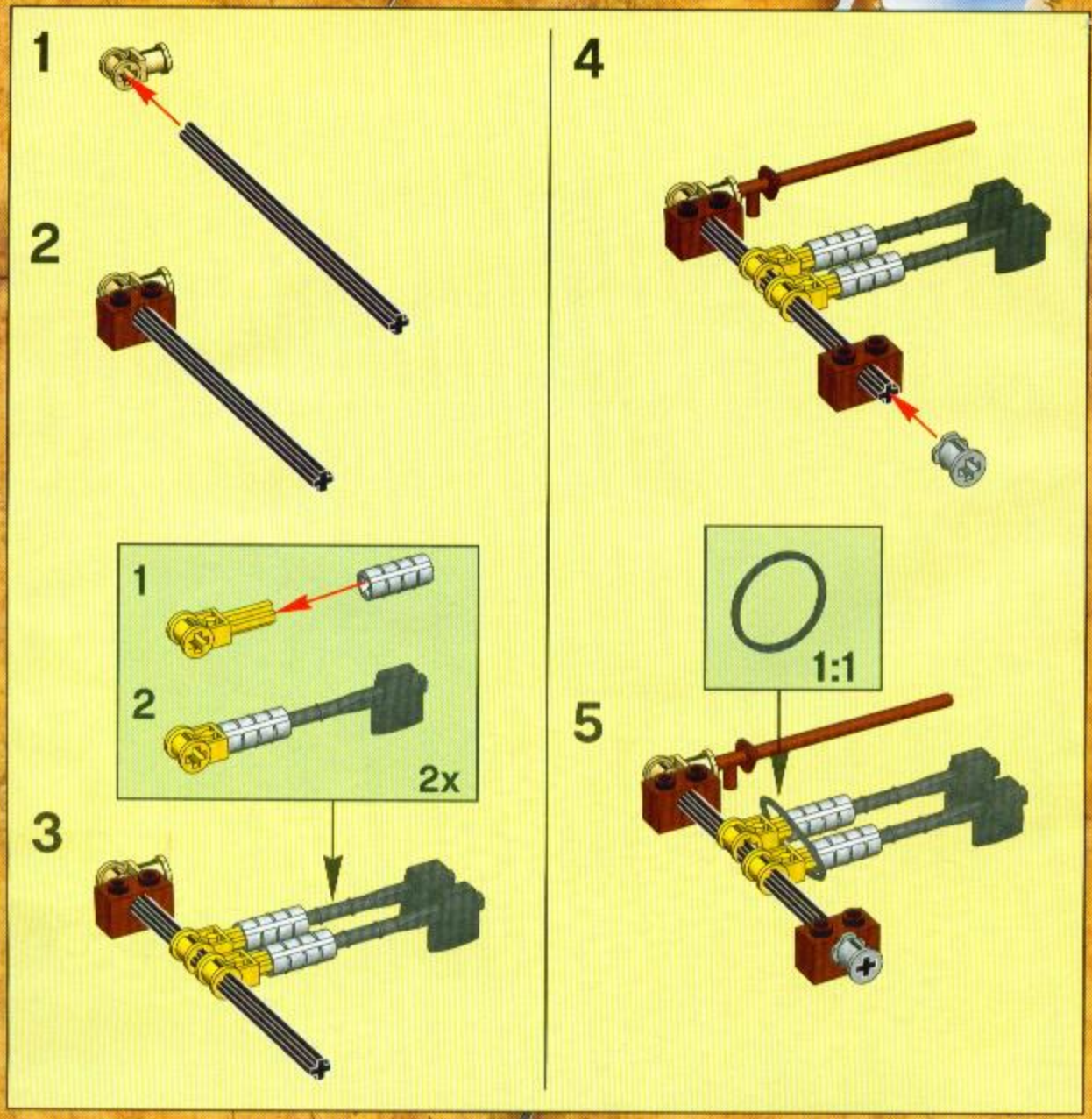


16

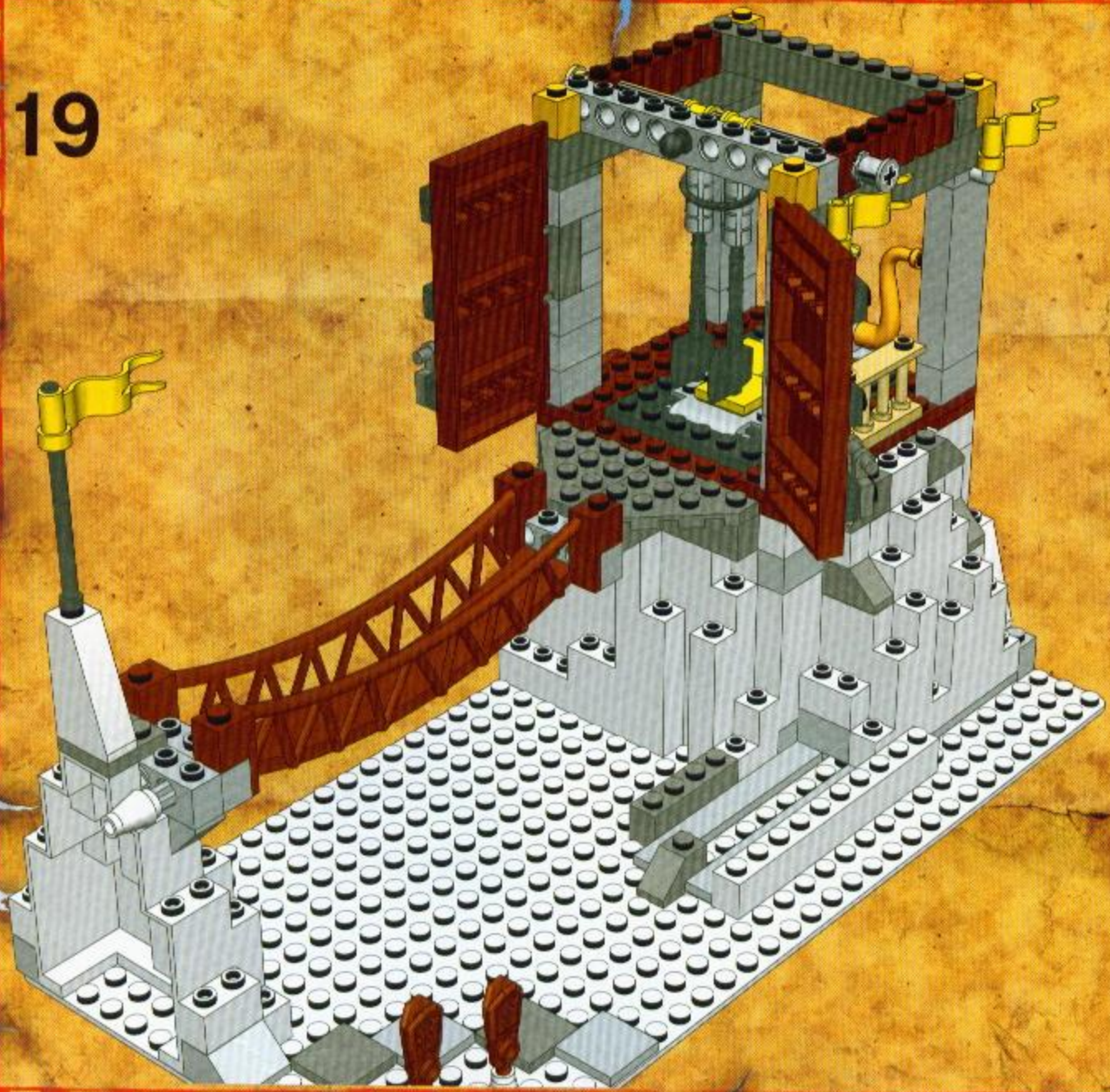



17


18


1
2
1
2
2x
3
4
1:1
5

19



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

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

FR Introduction
Bienvenue dans Orient Expedition – Mont Everest ! Le but de l'expedition que tu vas mener est de faire l'ascension du Mont Everest et de retrouver la légendaire Epée d'Or, un trésor caché qui te permettra de résoudre d'autres mystères et de te lancer dans de nouvelles aventures. Tu es prêt ?!
Orient Expedition – Mont Everest est un jeu pour 1-2 joueurs.

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

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

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

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

FI Johdanto
Tervetuloa seuraamaan Orient Expedition – Mount Everest -peliä! Tutkimusretkelä kiivetään Mount Everest -vuorelle etsimään legendaarista Kultamiekkaa, salaista aarretta, jonka avulla voit ratkaista arvoituksia ja kokea huimia seikkailuja. Oletko valmis?!
Orient Expedition – Mount Everest on tarkoitettu 1-2 pelaajalle.

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

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

GR Εισαγωγή
Καλώς ορίσατε στο Orient Expedition – Mount Everest! Ο στόχος του χειμερινού σας είναι να αναβείτε στο Όρος Έβερεστ και να αναζητήσετε το Θρυλικό Χρυσό Σπαθί, έναν μυστικό θησαυρό ο οποίος θα σας βοηθήσει να λύσετε άλλους γρίφους και να προχωρήσετε και σε άλλα χειμώνια. Είστε έτοιμοι;!
Το Orient Expedition – Mount Everest είναι ένα παιχνίδι για 1-2 παίκτες.

JP 日本語:
[illegible]

CN 简介
[illegible]

KR 소개
[illegible]

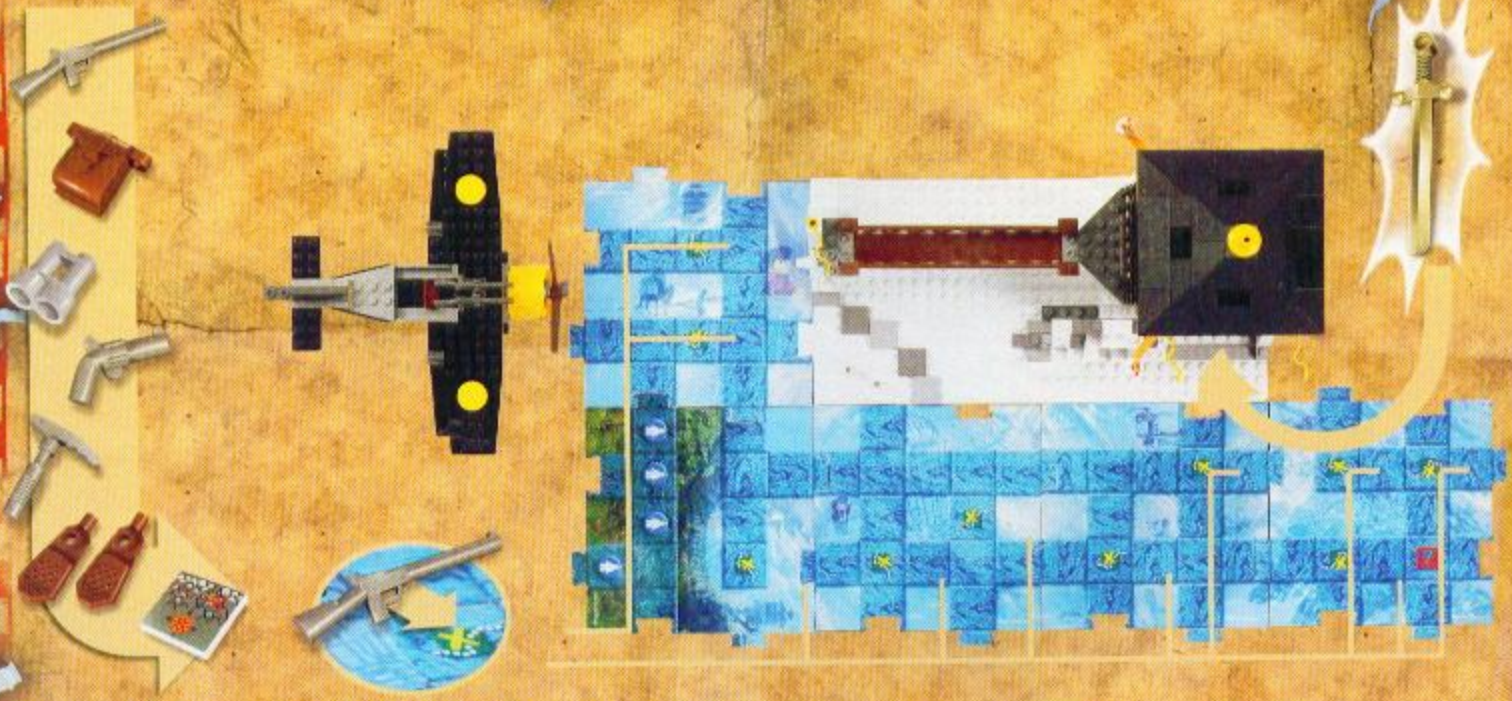
RU Введение
Добро пожаловать в Восточную экспедицию – гора Эверест! Цель твоей экспедиции – подняться на гору Эверест и найти там легендарный Золотой Меч, таинственное сокровище, которое поможет тебе разгадать другие тайны и преодолеть другие опасности. Ты готов?!
Восточная экспедиция – гора Эверест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

PL Wprowadzenie
Witamy na Orientalnej Wyprawie na Mount Everest! Celem Twojej wyprawy jest wspięcie się na szczyt góry Mount Everest i odnalezienie legendarnego Złotego Miecza, tajemniczego skarbu, który pozwoli Ci rozwikłać inne tajemnice i stawić czoła nowym przygodom. Czy jesteś gotów?!
Orient Expedition – Mount Everest przeznaczona jest dla 1-2 graczy.

CZ Úvod
Vítejte na orientální expedici Orient Expedition – Mount Everest! Cílem této expedice je vylézt na vrchol Mount Everest a najít legendární zlatý meč - tajný poklad, který vám pomůže vyřešit jiné záhady a prožít další dobrodružství. Jste připraveni vyrazit?
Orient Expedition – Mount Everest je hra pro jednoho až dva hráče.

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

HU Játékleírás
Üdvözlünk az Orient Expedition – Mount Everest játékban. Expedíciunk célja, hogy megmásszuk a világ tetejét, a Mount Everestet, és rátaláljunk a legendás Arany Kardra. Ez a titkos kincs segítségünkre lesz számtalan rejtély megfejtésében, és izgalmas kaland átélésében. Felkészültél?
Orient Expedition – Mount Everest – játék 1-2 személy számára.



1

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

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

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

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

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

IT Disporre le varie sezioni del gioco e le carte nel modo illustrato. Posizionare i modelli LEGO® nel punto indicato e i vari oggetti, come il binocolo su qualsiasi casella contrassegnata da una croce.

Le carte sfida ⚠ e le carte oggetto ✅ forniscono i particolari delle sfide e dei vari oggetti, e vanno posizionate rivolte all'insù in modo che tutti i giocatori possano farvi riferimento.

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

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

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.

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 consultarlas.

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

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

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

Tehtäväkortteissa ⚠ ja esinekorteissa ✅ on tehtäviin ja esineisiin liittyviä tietoja. Kortit asetetaan laudalle oikeinpäin kaikkien nähtyville.

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.

Utmaningskorten ⚠ och föremålskort ✅ beskriver utmaningen och föremål, och ska ligga med framsidan uppåt så att både spelarna kan se dem.

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

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

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

Οι κάρτες δοκιμασίας ⚠ και οι κάρτες αντικειμένων ✅ παρέχουν λεπτομέρειες 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 [illegible] ボードとカードを配置します。LEGO®のフィギュアを置き、画像のとおりアイテム（例：望遠鏡やバイノキュラー）を十字線のあるマスに配置します。

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詳細が書かれています。カードは、裏面を表にして置いてください。

CN [illegible] ⚠ [illegible] ✅ [illegible]，[illegible]，[illegible]。

KR 보드와 카드를 그림과 같이 배열합니다. 레고® 모델을 지정된 곳과 놓고 아이템(예: 쌍안경) 은 십자 표시가 있는 사각형에 놓습니다.

그림 카드 ⚠ 와 아이템 카드 ✅ 는 도전 및 아이템에 대한 정보를 제공하며 뒷면이 위로 향하게 놓아야 합니다.

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

Карточки с опасностями ⚠ и карточки с предметами ✅ содержат сведения об опасностях и предметах и их нужно положить лицевой стороной вверх, чтобы все игроки могли видеть, что на них изображено.

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

Karty przygód ⚠ oraz karty przedmiotów ✅ dostarczają szczegółowych informacji na temat zadań oraz przedmiotów i powinny być układane treścią do góry, aby wszyscy gracze mogli na nie spojrzeć.

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

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 viděl všichni hráči.

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

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

HU Irquljuskoppen rendezd el a játékterületet, és a kártyákat a rajzon látható módon. Helyezd a LEGO® figurákat a jelzett területre, a tárgyakat (pl. a távcsövet) a keresztbe (‚X') jelölt négyzetek egyikére.

Az akciókártyákat ⚠ és a tárgyat jelölő kártyákat ✅ mindig felfelé fordítva helyezd el, mivel azok tartalmazzák a kihívásokra és a tárgyak használatára vonatkozó részleteket, amelyeket minden játékosnak ismernie kell.

2

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

DE Wähle dir einen Helden und die entsprechende Karte aus. ( ) sind die "Bösewichte". Gib 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'entre 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 helt du vil være, og tag det relevante kort. ( ) er "skurkene" og du skal også udstyre hver af dem med en genstand.

FI Valitse haluamasi sankarihahmo ja siihen liittyvä kortti. ( ) ovat "roistoja", 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 adequado. As ( ) são os "bandidos" e deverás 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 καθεμία με ένα αντικείμενο.

JP ( ) は「悪者」で、それぞれの悪者にアイテムを1つ与えてください。

CN ( )是“坏人”，你应该给每个人物配备一个武器。

KR ( ) 은 "악당들"이며 여러분은 각각의 악당들에 아이템을 하나씩 주어 무장시켜야 합니다.

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

PL Wybierz bohatera, którym 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 (takzvaní „padouchové") a každého z nich byste měli vyzbrojit předmětem.

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

HU Válassz magadnak hőst, a hozzátartozó kártyával egyetemben. A ( ) „gonoszokat" testesítik meg. Mindegyiket „fegyverezd fel" a megfelelő tárggyal!

3

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

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 kan begynde!

FI Aseta sankarit ja roistot kuvan osoittamalla tavalla. Seikkailu voi alkaa!

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

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

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

JP ( ) 英雄と悪者を置きます。ヒーローと悪者を配置します。

CN ( ) 英雄和坏人放置在图中所示位置。现在开始你的冒险！

KR ( ) 영웅과 악당을 그림과 같이 놓습니다. 이제부터 시작합니다!

RU Расставь 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. Vaše dobrodružství právě začíná!

SK Rozmiestnite hrdinov a zloduchov podľa obrázku. Vaše dobrodružstvo práve začína!

HU Helyezd el a hősöket és a gonoszokat az ábrán látható módon. És kezdődjön a nagy kaland!

4

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

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

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

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

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

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

DK Tilføj din helts HASTIGHED til terningekastet, når du bevæger dig hen over brættet.

FI Lisää sankarisi NOPEUS-luku arpakuution lukemaan ja siirry pelikudalla eteenpäin tuloksexsi saamasi ukemäri verran.

SE Lägg ihop din hjältes hastighets-faktor med tärningens siffra när du flyttar pjäsen 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 σπαγα στο ταμπλό.

JP サイコロを振るたびに、自分のヒーローのスピード・ファクターを加えてください。その分だけボードの上を進めます。

CN 在掷骰子时，将英雄的速度系数加到骰子数字上。

KR 보드 위를 움직일 때 영웅의 속도 수치를 주사위 숫자에 더하십시오.

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

PL Podczas przesuwania swojej postaci po planszy dodaj współczynnik jej szybkości do liczby punktów, które wyrzuciss kostką.

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

SK K hodenému číslu na kocke pripočítajte rýchlosť vášho hrdinu a potom ho posuňte o výsledný počet políčok.

HU Dobj a kockával, a dobás értékéhez add hozzá a hősöd gyorsaság-faktorát és annyit lépj előre, amennyit az összeadás után kapsz.

Luck, Glück, Chance, Fortuna, Geluk, Suerte, Held, Oöm, Tur, Sorte, Τύχη, 幸运, 運, Удача, Szczęście, Štěstí, Šťastie, Szerencse

= 5

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

= 5

Strength, Kraft, Force, Forza, Krachs, Fuerza, Styrke, Voima, Styrka, Força, Δύναμη, 力, 力量, 腕, Сила, Siła, Síla, Sila, Erő

= 6

5

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

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

FR Les cartes objet indiquent de quel chiffre les différents objets augmentent les facteurs d'origine du héros (chance, vitesse ou 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 voorwerpkaarten tonen hoeveel de voorwerpen aan het geluk, de snelheid of de kracht van je held toevoegen.

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

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

FI Esinekorteista näkyy, miten paljon esineet lisäävät sankarin alkuperäisiä onnea, nopeutta tai voimaa.

SE Föremålskort visar hur mycket Föremålet ökar hjältens ursprungliga tur-, hastighets- eller styrkefaktor.

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 アイテムカードでは、ヒーローのスピード、ヒーローの運、ヒーローの力の元の数値にアイテムがどれだけ加算されるかを表示しています。

CN 道具卡显示了道具对英雄原始运气、速度或力量因素的加成。

KR 아이템 카드는 영웅의 행운, 속도 또는 힘 요소에 아이템이 얼마나 많은 점수를 더하는지 표시합니다.

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

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

CZ Karty s předměty ukazují čísla, kolik dalšího štěstí, rychlosti nebo síly dodávají předměty vašim hrdinům.

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

HU A tárgyat jelölő kártyákon tüntetik fel, hogy mennyit adhatsz hozzá a hősöd eredeti szerencse-, gyorsaság- vagy erő-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 aider à gagner la partie !

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

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

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

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

FI Vihje: Jalokivillä ei ole esinekorttia, mutta voit niiden avulla voittaa pelin!

SE Tips! Juveler har inget Föremålskort men kan hjälpa dig att vinna spelet!

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

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

JP ヒント：宝石にはアイテムカードはありませんが、ゲームに勝つのを助けてくれます！

CN 提示：珠宝不具有道具卡，但能帮助你赢得游戏！

KR 힌트: 보석은 아이템 카드가 없지만 게임에서 승리하는 데 도움이 됩니다!

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

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

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

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

HU Figyelem: A gyémántokhoz nem tartozik tárgyat jelölő kártya, de hozzásegítenek a játék megnyeréséhez!

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

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

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

FI Jos pääset esineen luo, voit poimia sen laudalta. Samalla päättyy oma vuorosi. 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 – får 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. Έτσι τερνά 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 [illegible]

CN [illegible]

KR [illegible]

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

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

SK Ak dôjdete k predmetu, môžete si ho zobrať. Tým zároveň sa svoj ťah. Pri sebe môžete mať samozrejme len to, čo unesiete – ak máte príliš veľa predmetov, niečoho sa budete musieť zbaviť.

HU Amikor egy tárgyat tartalmazó mezőre érsz, az azt találtad tárgy a tied. Kapd fel gyorsan! Most a másik játékosra sor. Természetesen te döntöd el, hogy mit viszel magaddal. Ha egyszerre túl sok tárgyat szeretnél magaddal vinni, valamit esetleg azt kell hagynod, mert nem bírod el.

GB There are many challenges to face during your adventure!

DE Während deiner Abenteuerreise gilt es zahlreiche Aufgaben zu bewältigen!

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

IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!

NL 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 stöta på många utmaningar under äventyret!

PT Existem muitos desafios a enfrentar durante a sua aventura!

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

JP 冒険では、たくさんのチャレンジが待ち受けています！

CN 在你的冒险中会遇到许多挑战！

KR 당신을 기다리는 흥미 넘치는 도전이 무궁무진합니다!

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 narazíte na mnoho dílčích úkolů!

SK Počas celého dobrodružstva budete musieť vyriešiť veľa menších úloh!

HU Sok-sok akciót kell végrehajtanod kalandjaid során!

GB Access the plane here
DE Flugzeug hier besteigen
FR Accès à l'avion
IT Entra nell'aereo qui
NL Stap hier in het vliegtuig
ES Accede al avión aquí
DK Få adgang til Fly et her
FI Lentokoneen sisäänkäynti
SE Här går du in i flygplanet
PT Acede aqui ao avião
GR Εδώ πρόσβαση στο αεροπλάνο
JP ここから飛行機に乗る
CN 在此处登上飞机
KR 비행기로 가는 통로
RU Вход в самолет - здесь
PL Wsiądź do samolotu w tym miejscu
CZ Tudy jdete k letadlu
SK Tadiaľto pridete k lietadlu
HU Itt szállj be a repülőgépbe

GB Access the temple here
DE Tempeleingang hier
FR Accès au temple
IT Entra nel tempio qui
NL Ga hier de tempel binnen
ES Accede al templo aquí
DK Få adgang til templet her
FI Temppelin sisäänkäynti
SE Här går du in i templet
PT Acede aqui ao templo
GR Εδώ πρόσβαση στο ναό
JP ここから神殿へ入れます
CN 由此进入神殿
KR 사원으로 가는 통로
RU Вход в храм - здесь
PL Wejdź do świątyni w tym miejscu
CZ Tudy vejdete do Chrámu
SK Tadiaľto vojdete do Chrámu
HU Itt lépj be a templomba

8

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

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

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

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

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

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

DK Når du når frem til Templet på Mount Everest, skal du ikke længere bruge tærningen. Hvert sted bevæger du dig alos hen til en ny udfordring, hver gang det er din tur – forudsat selvfølgelig at du har klaret dep forrige udfordring.

FI Kun olet pääsyt Mount Everestin temppeliin, arpakuutiota ei enää tarvita. Voit siirtyä jokaisella vuorollasi uuteen tehtävään – jos onnistuit ratkaisemaan edellisen tehtävän!

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

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

GR Μόλις μπείτε στο Ναό του Όρους Εβερεστ, τα ζάρια δεν χρειάζονται. Προχωρήστε σε νέα δοκιμασία κάθε φορά που έρχεται η σειρά σας – εάν τα καταφέρετε, φυσικά!

JP 神殿の内部のエベレスト山にたどり着いたら、サイコロは振る必要はありません。1ターンごとに新しいチャレンジに挑戦できるよ。もちろん、前のチャレンジに成功すればね。

CN 一旦进入珠穆朗玛峰神庙，就不再需要掷骰子。每一轮之后进入一个新的挑战，当然你必须先成功完成前面的考验。

KR 일단 에베레스트산으로 사원에 도착하고 나면 주사위 같은 것은 필요 없습니다. 차례마다 새로운 도전 목표 이동할 수 있기 때문입니다!

RU Как только ты попадешь в храм на горе Эверест, кубик уже не нужен. После каждого хода переходи к преодолению новой опасности – если ты добился успеха, конечно!

PL Kiedy już wejdziesz do Świątyni Mount Everestu, nie będziesz potrzebował kostki. Po każdej turze przechodzisz do nowego zadania – oczywiście jeżeli dasię powiodło!

CZ Jakmile se dostanete do Chrámu hory Mount Everest, kostku již nebudete potřebovat. Po každém tahu se přesunete na nový úkol, pokud ovšem splníte ten předchozí!

SK Keď sa dostanete do Chrámu hory Mount Everest, kocku už nebudete potrebovať. Po každom ťahu sa presuniete na novú úlohu, ale len ak splníte tú predchádzajúcu!

HU Amikor elérkeztél a Mount Everest templomába, már nem lesz többé szükséged a kockára. Amikor te következel, egyszerűen ugorj egy újabb akcióra – persze csak ha sikerült túljutnod az előzőn!

9

GB Face the challenges in the following order:

DE Stelle dich den HerausForderungen in der Folgenden ReihenFolge:

FR Relever les défis dans l'ordre suivant :

IT Affronta le sfide nel seguente ordine:

NL Bied de gevaren het hoofd in onderstaande volgorde:

ES Enfrentate a los retos en el siguiente orden:

DK Du skal kaste udfordringerne i denne rækkefølge:

FI Tee tehtävät seuraavassa järjestyksessä:

SE Möt utmaningarna i den här ordningen:

PT Tenta vencer os desafios na seguinte ordem:

GR Αντιμετωπίστε τις δοκιμασίες με την εξής σειρά:

JP 次のような順番でチャレンジカードに挑戦しよう。

CN 按以下顺序挑战：

KR 다음과 같은 순서로 도전을 합니다.

RU Преодолей опасности в следующем порядке:

PL Pokonuj przeszkody w następującej kolejności:

CZ Vypořádejte se s úkoly v následujícím pořadí:

SK Popasujte sa s úlohami v nasledujúcom poradí:

HU Az akciókat az alábbi sorrendben kell végrehajtanod:

GB When faced with a challenge (e.g. passing through the temple door), decide whether to use speed, luck or strength.
However, if you have the item shown in the intelligence section of the challenge card, you can pass automatically.

DE Wenn dir eine Aufgabe gestellt wird (z.B. Betreten des Tempels), musst du dich dafür entscheiden, ob du Geschwindigkeit, Glück oder Kraft einsetzen möchtest.
Du kommst jedoch automatisch weiter, wenn du den Gegenstand hast, der im Intelligenz-Bereich der Aufgabenkarte angezeigt wird.

FR Quand tu dois relever un défi (par exemple passer par la porte du temple), décide si tu veux employer la vitesse, la chance ou la force.
Cependant, si tu possèdes l'objet indiqué dans la partie « intelligence » de la carte défi, tu peux continuer sans te soucier de rien.

IT Quando devi affrontare una sfida (per esempio passare attraverso la porta del tempio), decidi se vuoi usare la velocità, la fortuna o la forza.
Se però possiedi l'oggetto riportato nella sezione intelligenza della carta sfida, puoi passare automaticamente.

NL Bepaal bij iedere nieuwe opdracht (bv. elke keer dat je door de tempelpoort gaat) of je snelheid, geluk of kracht wilt gebruiken.
Maar: als je het voorwerp dat in het 'intelligentie'-veld van de opdrachtkaart staat bij je hebt, kun je automatisch doorgaan.

ES Al enfrentarte a un reto (p.ej. al pasar por la puerta del templo), decide si utilizas la velocidad, la suerte o la Fuerza.
Sin embargo, si tienes el artículo mostrado en la sección de inteligencia de la ficha de reto, podrás acceder automáticamente.

DK Når du står over for en udfordring (som f.eks. at nå gennem tempelets dør), skal du beslutte, om du vil bruge held, hastighed eller styrke.
Men hvis du har den genstand, der vises i intelligens-sektionen af udfordringskortet, kan du automatisk slippe igennem.

FI Kun edessäsi on tehtävä (esim. sinun on astuttava temppelin ovesta sisään), valitse, haluatko käyttää nopeutta, onnea vai voimaa.
Jos sinulla on tehtäväkortin älykkyys-osassa näkyvä esine, voit ohittaa tehtävän.

SE När du står inför en utmaning (t.ex. att ta dig in genom templets dörr) bestämmer du om du ska använda hastighet, tur eller styrka.
Men om du har det föremål som visas bland upplysningarna på utmaningskortet kan du passera automatiskt.

PT Quando enfrentares um desafio (por exemplo, atravessar o porta do templo), tens que decidir se vais usar a velocidade, a sorte ou a Força.
Todavia, se tiveres o objecto mostrado na secção de inteligência do cartão de desafio, poderás passar automaticamente.

GR Όταν έχετε να αντιμετωπίσετε κάποια δοκιμασία (π.χ. τεράστια από την πύλη του ναού), αποφασίστε εάν θα χρησιμοποιήσετε την ταχύτητα την τύχη ή τη δύναμη.
Εάν φαίνεται έχετε το αντικείμενο που απεικονίζεται στο τμήμα ευφυΐας της κάρτας δοκιμασίας σας, μπορείτε να περάσετε αυτόματα.

JP クイズカードの「知性」欄に描かれているアイテムを持っていれば、自動的に通過できます。

CN 如果你的挑战卡上的智慧部分有所需的物品，你就可以自动通过。

KR 도전을 만나면 (예: 사원 문으로 지나가기) 속도, 행운 또는 힘 중 어떤 것을 사용할지 결정하십시오.
하지만 도전 카드의 지능 부분에 표시된 아이템을 가지고 있다면 그냥 통과할 수 있습니다.

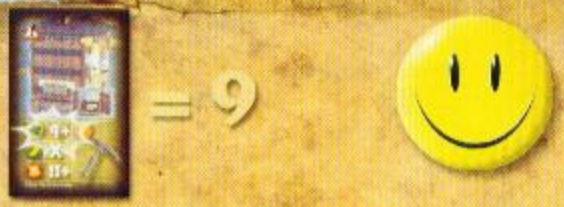
RU Когда ты сталкиваешься с опасностью (например, проходишь через дверь храма), тебе нужно решить, будешь ли ты использовать фактор скорости, удачи или силы.
Однако если у тебя есть предмет, показанный в разделе "Интеллект" карточки с опасностью, ты можешь пройти эту опасность автоматически.

PL Kiedy stajesz przed zadaniem do wykonania (jak np. przejście przez drzwi świątyni), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystać szybkość, szczęście czy siłę.
Jeżeli jednak masz odpowiedni przedmiot pokazany na karcie zadania w dziale inFormacji, możesz automatycznie wykonać zadanie.

CZ Když stojíš tváří v tvář úkolu (např. máš projít dveřmi Chrámu), rozhodněte se, zda použijete rychlost, štěstí nebo sílu.
Pokud však máte zobrazený v inFormačním oblasti karty úkolu, můžete projít dveřmi automaticky.

SK Keď stojíš zoči voči úlohe (napr. máš prejsť cez dvere Chrámu), rozhodnite sa či použiješ rýchlosť, šťastie alebo silu.
Ak však máš predmet zobrazený v inFórmačnej oblasti na karte úlohy, môžeš prejsť cez dvere automaticky.

HU Amikor egy akadály kell végrehajtanod (pl. belépni a templom ajtaján), döntsd el, hogy ehhez a gyorsaság-, szerencse- vagy erő-faktorodat akarod-e felhasználni.
Ha azonban nálad van az a tárgy amelyet a «tudás» jelző 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 SPEED in the example shown here), add any points from any suitable items you are carrying, and roll the dice (If you roll a "hook", roll again). If the combined score is higher than the challenge, you can move on. If the scores are equal, roll again. If you lose, you must give up one of the items you are carrying.

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

DE Eine AuFgabe lässt sich nur mit Einsatz von GESCHWINDIGKEIT, GLUCK oder KRAFT bewältigen. Es stehen jedoch nicht immer alle drei zur Auswahl. Im Tempel kann beispielsweise GESCHWINDIGKEIT nicht eingesetzt werden. Zähle den Wert all deiner Gegenstände, die sich für diese AuFgabe eignen, dazu und würFle. (WürFelst du den "Haken", würFle noch einmal.) Übersteigt deine Gesamtpunktzahl den Wert der AuFgabe, kommst du weiter. Sind die Punktzahlen gleich, würFelst du noch einmal würFeln. Ist deine Punktzahl geringer, musst du einen deiner Gegenstände zurücklassen.

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

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

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

IT Per portare a termine con successo una sFida, seleziona un Fattore (NB: non puoi sempre sceglierli tutti, in questo esempio non è disponibile la VELOCITÀ), aggiungi gli eventuali punti degli oggetti pertinenti in tuo possesso e tira il dado (se tiri un "gancio", dovrai tirare 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 supereno automaticamente la sFida.

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

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

ES Para superar un reto, selecciona un Factor (Nota: no siempre los podrás elegir todos, en este ejemplo no podrás elegir la VELOCIDAD), añade puntos de cualquier artículo adecuado que lleves, y tira el dado (si sale un "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 Fx. ikke bruge HASTIGHED i eksemplet her), lægge eventuelle point Fra relevante genstande til, og kaste terningen (Hvis du slår en "krog" skal du slå om). Hvis din samlede score er større end udFordringens, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige, skal du slå igen. Hvis du taber, skal du aFlevere 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 Selvitäessäsi tehtävästä valitse ominaisuus (HUOM! Kaikki ominaisuudet eivät aina ole valittavissa; esimerkiksi tässä ei voida valita NOPEUTTA), lisää tehtävään sopivien kantamiesi esineiden antamat pisteet ja heitä noppaa (jos saat "koukun", heitä uudelleen). Jos pisteittesi yhteissumma on tehtävän pistemäärää suurempi, saat jatkaa. Jos pistemäärät ovat yhtä suuret, heitä uudelleen. Jos jäät häviölle, sinun on luovutettava yhdestä esineestä.

Huomaa, että vain yksi pelaaja joutuu selviämään tehtävästä. Sen jälkeen muut pelaajat voivat ohittaa tehtävän automaattisesti.

SE För att klara av en utmaning väljer du en Faktor (observera att du inte alltid kan välja mellan alla tre, exempelvis visas inte HASTIGHET här). Lägger sig poängen från passande Föremål du bär med dig och slår tärningen (om du får en "krok" slår du igen). Om totalsiffran blir högre än utmaningens siffra kan du fortsätta. Om siffrorna är desamma får du slå 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 följande spelare automatiskt passera den nårsutmaningen.

PT Para superares com sucesso um desafio, selecciona um Factor (NB não podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher VELOCIDADE no exemplo que aqui te mostramos) adiciona os pontos dos objectos adequados que transportas e lança os dados (se aparecer um "gancho", lança novamente). Se o contagem combinado for mais elevado 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 disto, todos os outros jogadores podem ultrapassar automaticamente esse desafio.

GR Για να περάσετε με επιτυχία από μία δοκιμασία, επιλέξτε έναν παράγοντα (Σημ: δεν μπορείτε κάντο να τους επιλέγετε όλους, π.χ. όχι την ΤΑΧΥΤΗΤΑ στο εικονιζόμενο παράδειγμα), προσθέστε τους πόντους από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε τα ζάρια (εάν εμφανιστεί ένα άγκιστρο, 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 チャレンジをうまくクリアするには、スピード、攻撃力などの要素（ただし、すべてを選べるとは限らない。下記の例では、スピードは選べない）を選び、持っているアイテムの得点を加算し、サイコロを振ります（フックが出たら、もう一度振ります）。合計点がチャレンジの得点より高ければ、先へ進めます。スコアが同点の場合は、もう一度サイコロを振ります。チャレンジに失敗すると、持っているアイテムを1つ手放さなければなりません。

チャレンジに挑戦するのは1人だけで、もう1人目をクリアすると、残りのプレイヤーは自動的にクリアします。

CN 要成功地完成挑战，请选择一个参数（不是所有参数都会出现，例如速度），加上携带物品的分数，掷骰子（如果出现钩子，则可再掷一次）。如果总分数高于挑战分数，则可继续前进。如果分数相等，则可再掷一次。如果失败，则必须丢弃一件携带物品。

请注意，只要一个玩家完成挑战，其他玩家就可自动完成。

KR 도전을 성공적으로 해결하려면 해당 속성을 선택하고(주의: 모든 요소를 선택할 수는 없습니다. 예를 들어 이 그림은 속도를 선택할 수 없습니다) 가지고 있는 관련 아이템의 점수를 더하여 주사위를 굴립니다(주사위에서 "갈고리"가 나오면 다시 굴립니다). 전체 점수가 도전 점수보다 높으면 다음으로 이동할 수 있습니다. 동점인 경우에는 주사위를 다시 굴립니다. 점수에 못 미치는 경우에는 가지고 있는 아이템 중 하나를 포기하여야 합니다.

한 사람만 장애물을 극복하면 됩니다. 그런 다음에 다른 플레이어들은 이 도전을 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Чтобы успешно преодолеть опасность, выбери фактор (внимание: вы не всегда можете выбрать какой-либо фактор - например, в показанном здесь примере нет фактора СКОРОСТИ), добавь к нему любое количество очков от любого предмета из тех, 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 проиграешь, тебе придется выбросить один из предметов, которые ты несешь.

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

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

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

CZ Abyste úspěšně splnili úkol, zvolte Faktor (všimněte si, že někdy nebudete moci vybírat ze všech Faktorů, např. v tomto příkladu není k dispozici rychlost), přidejte body z jakéhokoli předmětu, který máte u sebe, a hoďte kostkou (pokud hodíte „hák", hoďte znovu). Pokud je celkový součet skóre vyšší než hodnota úkolu, můžete pokračovat. Pokud se součet skóre rovná hodnotě úkolu, hoďte znovu. Pokud úkol nesplníte, budete se muset vzdát jednoho z předmětů, které máte u sebe.

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

SK Aby ste úspešne splnili úlohu, zvoľte Faktor (všimnite si, že niekedy nebudete môcť vyberať zo všetkých Faktorov, napr. v tomto príklade nie je k dispozícii rýchlosť), pridajte body z akéhokoľvek predmetu, ktorý máte pri sebe, a hoďte kockou (pokiaľ hodíte „hák", hádžte znovu). Ak je celkový súčet skóre vyšší než hodnota úlohy, môžete pokračovať. Ak sa súčet skóre rovná hodnote úlohy, hádžte znovu. Ak úlohu nesplníte, budete sa musieť vzdať jedného predmetu, ktorý máte pri sebe.

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

HU Annak érdekében, hogy sikeres legyen az akció, válassz a SZERENCSE, GYORSASÁG és ERŐ közül. (Figyelem: Nem mindig választhatod mind a három; egyszerre! Az ábrán látható esetben például nem választhatod a GYORSASÁG-ot.) Ezután add hozzá a nálad levő tárgyakhoz tartozó ponthoz azt a számot, amit a kockával dobtál, és hajaz eredmény nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. (Figyelem: Ha „horgot" dobtál, akkor újra dobhatsz.). Ha a kettő egyenlő, dobj újra a kockával. Ha alulmaradtál, fel kell áldoznod valamit a nálad levő tárgyak közül.

Figyelem: Mindig csak EGY játékos vehet részt az akcióban. A többiek automatikusan túljutnak a mérkőzésen.

12

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

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

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

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

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

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

FI Jos häviät, joudut luovuttamaan esineen. Seuraavalla pelivuorollasi voi yrittää uudelleen tai palata nokemaan muita esineitä. Menetetty esine asetetaan jokelle pelilaudan tyhjistä risteistä.

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

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

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

JP [illegible]

CN [illegible]

KR [illegible]

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

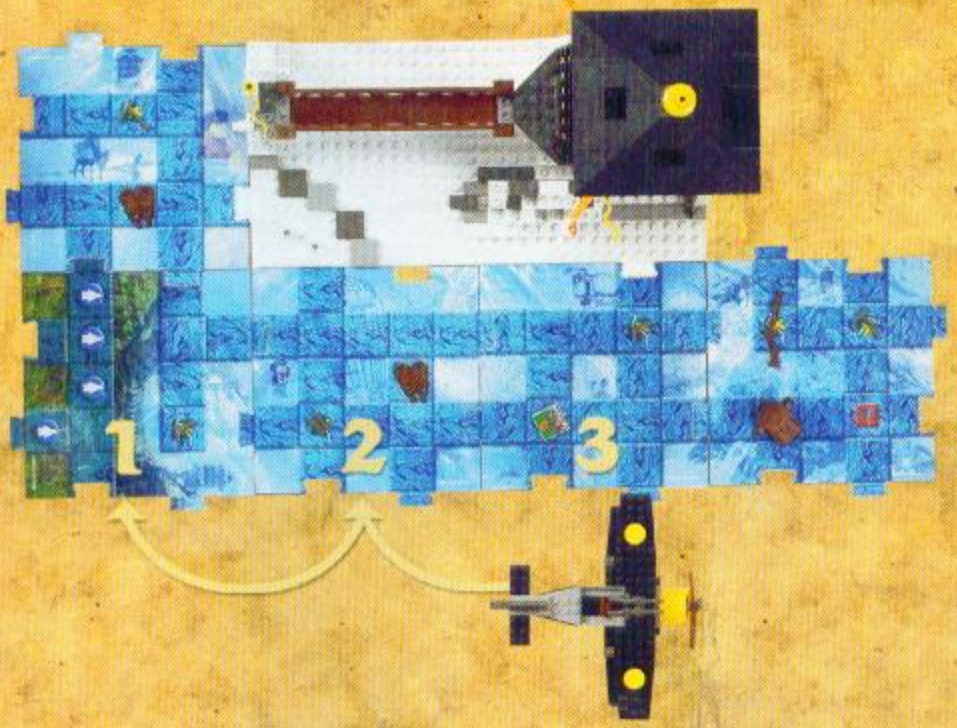
PL Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy następnej turze możesz spróbować jeszcze raz lub wrócić powinne przedmioty. Przedmiot, który straciłeś należy umieścić na jednym z pustych pól oznaczonych krzyżykiem.

CZ Pokud jsi nesplnil, 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 čtverečku s křížkem.

SK Pokiaľ úlohu nesplníte, musíte sa vzdať predmetu. V ďalšom ťahu sa môžete znovu pokúsiť splniť úlohu, alebo sa môžete vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého ste sa vzdali, musíte umiestniť späť na tabuľu do niektorého prázdneho štvorčeka s krížikom.

HU Ha nem sikerült az akció, fel kell áldoznod az egyik nálad levő tárgyat. Amikor újra sorra kerülsz választhatsz hogy, újra megpróbálod-e, vagy visszafordulsz még néhány tárgyas beégjáróért. Az elveszített tárgyad helyezd vissza a játéktáblán található üres mezők egyikére.

3



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

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

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

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

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

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

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

FI Jos onnistut pääsemään lentokoneeseen tai jonkin muun kulkuvälineeseen, nopeutesi kasvaa huimasti. Voit nyt siirtyä eteenpäin niin monta pelilaudan osaa kuin nopan lukema osoittaa.

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

PT Se conseguires entrar no avião ou noutra forma de transporte, a tua velocidade aumenta dramaticamente. Agora podes movimentar-te em tantas secções do tabuleiro quantas a tua pontuação nos dados.

GR Εάν καταφέρετε να μπείτε στο αεροπλάνο ή κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητα σας αυξάνεται σημαντικά. Τώρα μπορείτε να μετακινηθείτε όσα τμήματα του ταμπλό δείχνει η ζάρι σας.

JP [illegible]

CN [illegible]

KR [illegible]

RU Если ты успешно доберешься до самолета или другого вида 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 do samolotu lub innego środka transportu, twoja szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przejść przez tyle pól na planszy, ile punktów wyrzuciłeś.

CZ Pokud se vám podaří dostat do letadla nebo do jiného přepravního prostředku, váš Pakor rychlosti se výrazně zvýší. Nyní se můžete posunout o tolik oblastí na desce, kolik hodíte na kostce.

SK Ak sa vám podarí dostať do lietadla alebo do iného prepravného prostriedku, váš Pakor rýchlosti sa výrazne zvýši. Potom sa môžete posúvať o toľko oblastí na tabuli, koľko hodíte na kocke.

HU Ha sikerül bejutnod a repülőre, vagy bármely más közlekedési eszközre, a gyorsaságod rihetetlenül megnő. Annyi játéktérületet ugorhatsz át, amennyit a kockával dobtál.

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

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

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

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

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

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

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

FI Jos heität "koukun" temppelin ulkopuolella, eteesi ilmestyy Sam Sinister!

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

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

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

JP [illegible]

CN [illegible]

KR [illegible]

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

PL Jeżeli poza terenem 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 kocke „hák" pred Chrámom, objaví sa pred vami Sam Sinister!

HU Ha a templomon kívül „horgot" dobsz, Sam Sinister jelenik meg előtted!

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 Väl en skicklighetsFaktor:
PT Escolhe um Factor de habilidade:
GR Επιλέξτε έναν συντελεστή δεξιότητας:
JP 技能ファクターを選択:
CN 选择一项技能因子：
KR 기술 요소를 선택:
RU Выберите навык — бонус из характера:
PL Wybierz współczynnik umiejętności:
CZ Vyberte si Faktor dovednosti:
SK Vyberte si Faktor schopnosti:
HU Válassz ketőjük GYORSASÁG-SZERENCSE- vagy ERŐ-faktora között:

+ 4 +

= 8

+ 5 +

= 11

15

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

DE Verloren! Unser 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 een van je voorwerpen (als je die hebt)!

ES Perdes! ¡Sam Siniestro se apodera de un artículo tuyo (si tienes alguno)!

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

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

SE Du förlorar! 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 Σινίστερ θα σας πάρει ένα από τα αντικείμενα σας (εάν έχετε)!

JP 負けた！シニスターがアイテムを1つ奪っていく（もし持っていれば）！

CN 输了！怪盗莫辛会拿走你一个物品（如果你有的话）！

KR 당신의 패배! 사악한 모자의 주인이 아이템 하나를 가져갑니다 (아이템이 있는 경우)!

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

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

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

SK Prehrali ste! Sinister vám zoberie niektorý predmet (pokiaľ nejaký máte)!

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

16

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

JP 勝った！シニスターが持っているアイテムから1つ奪い取ることができます！

CN 你赢了！取一件塞维斯特所有（如果他有任何）！

KR 승리! 시니스터의 아이템 하나를 가져옵니다! (아이템이 있는 경우)

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

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

CZ Vyhrál jste! Vezměte si předmět od Sinistera (pokud nějaký má)!

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

HU Nyertél! Tedd Sinister egyik tárgyát (persze csak, ha van nála valami)!

17

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"?
¡Tire el dado de nuevo!
¿Hay empate? ¡Tire el dado de nuevo!

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

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

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

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

GR Φέρατε την άγκιστρο με το γάντζο; Ρίξτε ξανά! Φέρατε ισοπαλία; Ρίξτε ξανά!

JP フックが出ました。もう1回ダイスを振ります！
スコアが同点です。もう1回ダイスを振ります！

CN 掷到“钩子”？再掷一次！
比分平了？再掷一次！

KR 주사위를 던져서 '갈고리' 가 나오면 다시 한 번 더 던집니다! 같은 점수가 나오면 다시 던집니다!

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

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

CZ Padlí jste „hák"? Házejte znovu!
Skóre jsou stejná? Házejte znovu!

SK Hodili ste „hák"? Hádžte znovu!
Skóre sú rovnaké? Hádžte znovu!

HU „Horgot" dobtál? Dobj újra!
Döntetlen? Dobj újra!

GB Choose a skill Pastor!
DE Was möchtest du einsetzen?
FR Choisis un Pasteur !
IT Scegli un Pastore di abilità!
NL Kies een Vaardigheid Pastor!
ES Elige un Pastor de habilidad!
DK Vælg en Færdighed
FI Valitse Taitopappi!
SE Välj en Skicklighet Pastor!
PT Escolhe um Pastor de habilidade!
GR Επιλέξτε έναν ευαγγελιστή δεξιότητας!
JP 使いたいスキルのパスターを選択！
CN 选择一名技能牧师！
KR 기술 모든 목사를 선택하십시오!
RU Выберите какой-нибудь священника!
PL Wybierz wspomagającą umiejętność!
CZ Vyberte si Pastor dovednost!
SK Vyberte si Pastor schopnosť!
HU Válassz képzett GYÓGYÍTÁSAG-SZERETNCSE! vagy ÉHÖ-fukora a lezáró

18

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

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

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

IT Ogni volta che devi superare un "cattivo", dovrai 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 dP skurkene, vil du skulle kæmpe.

FI Joudut taistelemaan joka kerta, kun haluat ohittaa roiston.

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

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

GR Κάθε φορά που θέλετε περάσετε από έναν κακό, πρέπει να δώσετε μάχη.

JP 悪者を通過するたびに、バトルをしなければなりません。

CN 每次您想过一个恶棍，你必须战斗一番。

KR 악당을 지나갈 때마다 전투를 해야 합니다.

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

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

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

SK Vždy, keď budete chcieť prejsť cez zloduha, musíte bojovať.

HU Valahányszor egy gonosz került az útadba, szembe kell szállnod vele.

19

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

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

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

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

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

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

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

FI Voittaja saa voitta 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 tomar um objecto do perdedor (se ele tiver algum).

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

JP 勝った者は、負けた者が持っているアイテムを1つ取ります。

CN 胜利者的奖励是从战败者那里获得一个物件（如果他还有的话）。

KR 승자는 항상 패자의 아이템을 하나 가져올 수 있습니다 (아이템이 있는 경우).

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

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

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

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

HU A győztes jutalma minden esetben a vesztesnél lévő tárgyak egyike (ha van nála valami).

20

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 pari?
Tira nuovamente il dado!

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

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

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

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

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

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

GR Φέρατε την άφη με το γάντζο; Ρίξτε ξανά! Φέρατε ισοπαλία; Ρίξτε ξανά!

JP

CN

KR

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

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

CZ Hodil jste „hák"? Házejte znovu!
Skóre jsou stejná? Házejte znovu!

SK Hodil(a) ste „hák"? Hoďte znova!
Skóre sú rovnaké? Hoďte znova!

HU „Horgot" dobtál? Dobj újra!
Döntetlen? Dobj újra!

21

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

JP

CN

KR

RU Экспедиция заканчивается, когда игрок, несущий Золотой Меч, достигает последнего квадратика.

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

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

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

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

5 + 3 = 8

3 + 3 = 6

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

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

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

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

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

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

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

FI Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Katso esinekorteista, montako pistettä arvosta kantamasi esineet ovat. Jalokivet ovat kukin 4 pisteen arvoisia.

SE Den spelare som har flest poäng vinner. Kolla Föremålskorten för att se hur många poäng varje Föremål du har är värt. Observera att juvelen är värd 4 poäng.

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

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 πετράδι αξίζει 4 πόντους.

JP 一番得点の多い人が勝利です。アイテムカードをチェックして、自分の持っているアイテムがそれぞれ何点かを確かめましょう。宝石は4点です。

CN 获胜者为得分最高者。查看物品卡以确定所携带物品的分值。请注意，宝石值4分。

KR 승수가 가장 많은 참가자가 승리합니다. 아래 있는 카드로 자신이 가지고 있는 아이템의 점수를 확인하십시오. 이 아이템 카드를 확인합니다. 보석은 4 점입니다.

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

PL Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów, ile punktów są warte posiadane przez Ciebie przedmioty. Pamiętaj, że klejnot warty jest 4 punkty.

CZ Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistěte, kolik bodů získáváte za jednotlivé předměty, které máte u sebe. Drahokam je za čtyři body.

SK Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Na kartách s predmetmi zistite, koľko bodov získavate za jednotlivé predmety, ktoré máte pri sebe. Drahokam je za štyri body.

HU A legtöbb pontot elérő játékos nyer. A tárgyat jelölő kártyákról olvashatod le az egyes tárgyak értékét. Azt ösze az értéküket. 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 montant 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 brætsektionerne på en anden måde.

FI Voit muunnella Orient Expedition -pelilautaa vaihtamalla osien paikkaa.

SE Anpassa din Orient Expedition genom att arrangera om brädets delar.

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

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

JP オーリエントエクスペディションは、ボードのセクションの並べ替えでカスタマイズできます。

CN 通过重新排列游戏板，即可自定义东方探险。

KR 보드 섹션을 다시 배열하여 오리엔트 탐험을 사용자 맞춤 할 수 있습니다.

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

PL Możesz dostosowywać Orient Expedition układając odpowiednio sekcje planszy.

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

SK Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť prestavaním oblastí na hernej doske.

HU A játéktáblatek átrendezésével alakítsd át az Orient Expedition-t kedved szerint.

GB Collect them all!
Other boxes in the LEGO Orient Expedition range can be added to extend the game and increase the number of players. Other sets contain vehicles, items, challenges, and more heroes and baddies!
You can even extend your adventure by linking up Orient Expedition – Mount Everest with the Orient Expedition – India and the Orient Expedition – China games.

DE Sammle sie alle!
Das Spiel lässt sich mit anderen Produkten aus der LEGO Orient Expedition ausbauen. So können auch mehrere Spieler teilnehmen. In den anderen Sets finden sich Fahrzeuge, Gegenstände, Aufgaben und noch mehr Helden und Bösewichte!
Auch andere Orient Expedition-Spiele, wie Indien oder China, eignen sich ideal zur Ergänzung der Orient Expedition – Mount Everest.

FR Collectionne-les toutes !
Tu peux ajouter d'autres boîtes de la série LEGO Orient Expedition pour prolonger le jeu et augmenter le nombre de joueurs. D'autres sets contiennent des véhicules, des objets, des défis et de nouveaux héros et méchants.
Tu peux même élargir ton terrain d'aventure en combinant Orient Expedition – Mont Everest avec les jeux Orient Expedition – Inde et Orient Expedition – Chine.

IT Collezionali tutti!
Puoi aggiungere altri set della serie LEGO Orient Expedition per ampliare il gioco ed aumentare il numero di giocatori. Gli altri set contengono veicoli, oggetti e sfide – nonché altri eroi e cattivi!
Puoi anche ampliare l'avventura associando Orient Expedition – Mount Everest ai giochi Orient Expedition – India ed Orient Expedition – China.

NL Spaar ze allemaal!
Met andere dozen uit het LEGO Orient Expedition assortiment kun je het spel uitbreiden en het aantal deelnemers vergroten. De andere sets bevatten voertuigen, voorwerpen, opdrachten en meer helden en schurken!
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. Los otros sets contienen vehículos, artículos, retos y más héroes y malos!
Incluso podrás ampliar su aventura conectando Orient Expedition – Mount Everest con el Orient Expedition – India y los juegos Orient Expedition – China.

DK Saml på dem!
Den Fjerde Flere æsker i LEGO Orient Expedition serien, der kan bruges til at udvide spillet og øge antallet af spillere. Det Andet sæt, der indeholder køretøjer, genstande, udfordringer og flere helte og skurke!
Du kan også udvide dit eventyr ved at forbinde Orient Expedition – Mount Everest med spillene Orient Expedition – Indien og Orient Expedition – Kina.

FI Kerää ne kaikki!
Pelä voisaat laajentaa ja pe aajen määrää lisätä muita LEGO Orient Expedition -valikoiman pasicille. Muis rasiat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, pentäviä sekä lisä sankareita ja roisoja!
Orient Expedition – Mount Everest -pelä voidaan pe aata myös yhdessä Orient Expedition – India ja Orient Expedition – China -pelien kanssa.

SE Samla på allihop!
Andra askar från LEGO Orient Expedition serien kan läggas till så att spelet utvidgas och antalet spelare kan ökas. Andra set innehåller fordon, föremål, utmaningar och fler hjältar och skurkar!
Du kan även utvidga äventyret genom att sätta ihop Orient Expedition – Mount Everest med spelen Orient Expedition – Indien och Orient Expedition – Kina.

PT Colecciona-os a todos!
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 – Monte Evereste aos jogos Orient Expedition – Índia e Orient Expedition – China.

GR Μαζέψτε τα όλα!
Μπορούν να προστεθούν και άλλα κουτιά της σειράς LEGO Orient Expedition για να μεγαλώσει το παιχνίδι και να αυξηθεί ο αριθμός των παικτών. Τα άλλα σετ περιέχουν οχήματα, αντικείμενα, δοκιμασίες κι άλλους ήρωες και κακούς!
Ακόμα, μπορείτε να μεγαλώσετε την περιπέτειά σας συνδέοντας το Orient Expedition – Mount Everest με τα παιχνίδια Orient Expedition – India και Orient Expedition – China.

JP 他の冒険シリーズセットも集めましょう！
レゴ®オリエントエクスペディションシリーズの他の箱のセットを追加すると、ゲームの幅を広げてプレー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、悪者がのっています。

CN 全部收集起来！
可以加进乐高东方探险系列中的其它盒子，扩展游戏，并增加游戏者。其它组件包括车辆、物件、挑战，以及更多的英雄和坏蛋！

KR

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, объединив набор Восточная экспедиция – Гора Эверест с игровыми наборами Восточная экспедиция – Индия 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 złoczyńców!
Możesz nawet przeżyć więcej przygód w Orient Expedition – Mount Everest, łącząc je z grami Orient Expedition – India oraz Orient Expedition – China.

CZ Sežente 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 vyzkoušet jedno společné dobrodružství propojením orientačních expedic na Mount Everest, do Indie a Číny – stačí spojit desky Orient Expedition – Mount Everest, Orient Expedition – India a Orient Expedition – China.

SK Zožerte 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 aj zloduchov!
Môžete si dokonca vyskúšať jedno spoločné dobrodružstvo prepojením orientačných expedícií na Mount Everest, do Indie a Číny – stačí spojiť dosky Orient Expedition – Mount Everest, Orient Expedition – India a Orient Expedition – China.

HU Szerezd meg mind!
A LEGO Orient Expedition sorozat további dobozai még érdekesebbé tehetik a játékot, amely akár újabb játékosokkal is bővülhet. A készletek járműveket, tárgyakat, kihívásokat és még több hőst és gonoszt tartalmaznak!
Még több kalandban lehet részed, ha összekapcsolod az Orient Expedition – Mount Everest játékot az Orient Expedition – India, valamint az Orient Expedition – China játékokkal.

7410
7411
7412
7414
7415

7417
7418
7409

©2002 The LEGO Group.