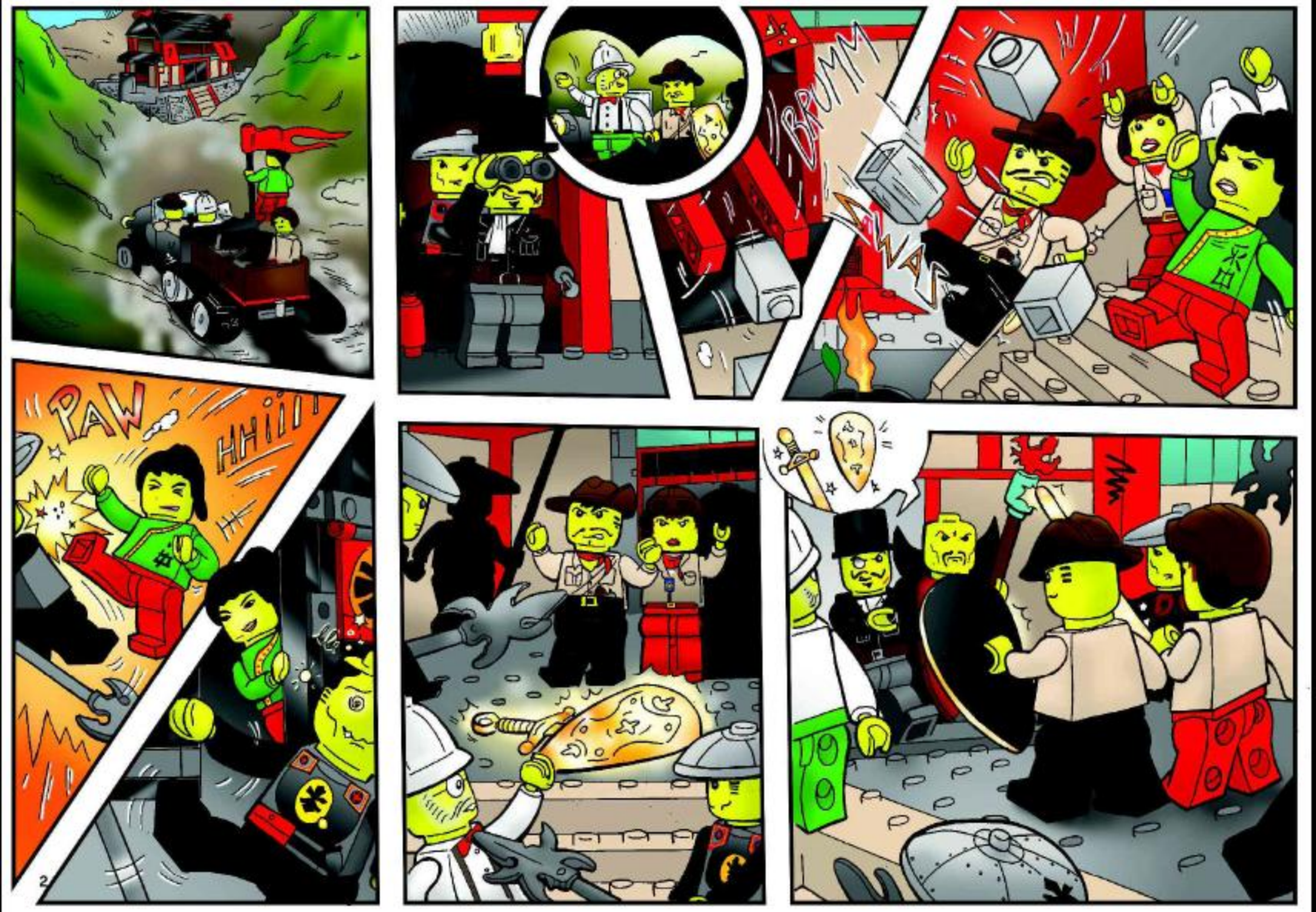
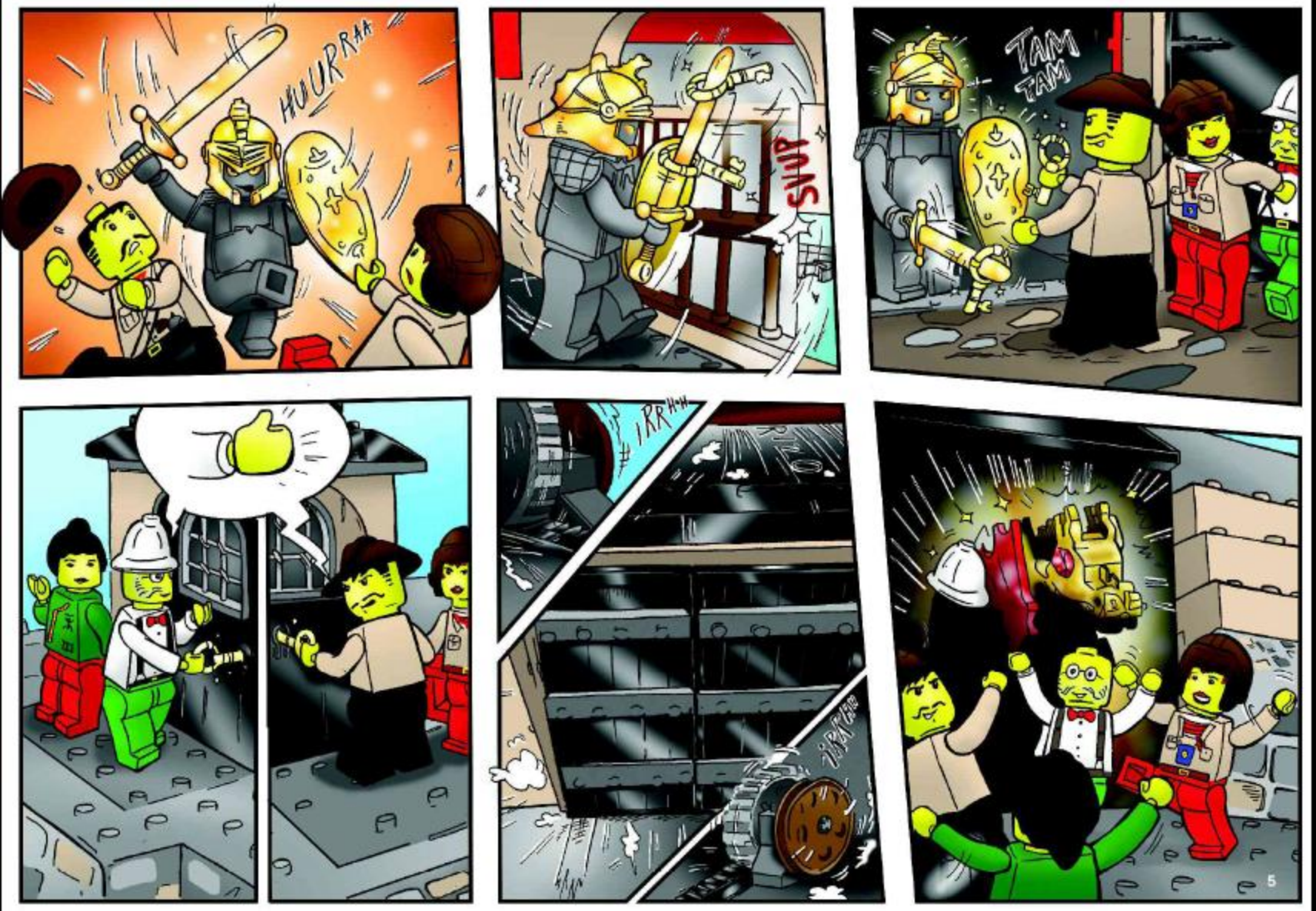
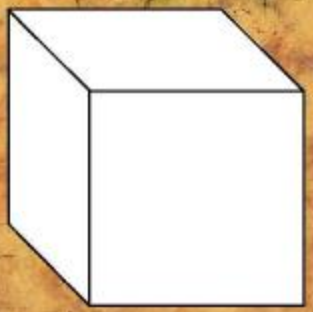
LEGO
ORIENT EXPEDITION
7419
4209874

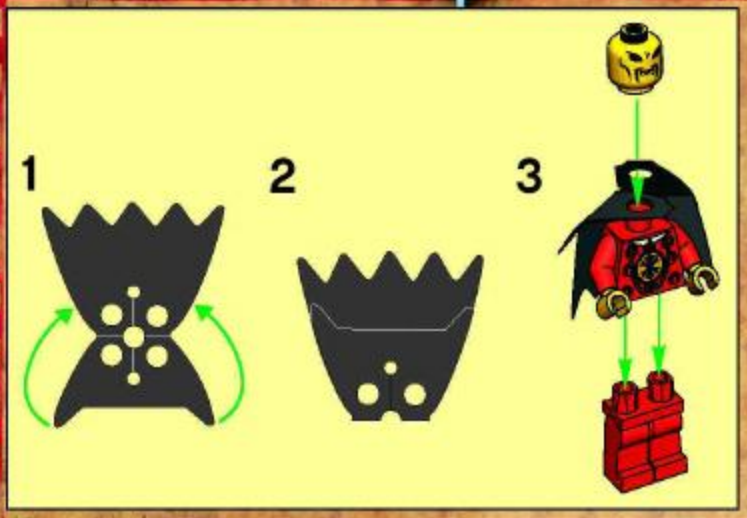

BRUMM
SWAP
PAW
HHiiiU

PUNK
PUNK
SLAM
PLING
AAAA
HIJAAAARR
SYON!

AAAAAH!
PLONK


HUURRAA
SWIP
TAM TAM
IRRHH
IRRHH





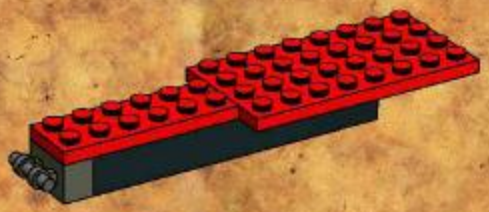
2

1

3

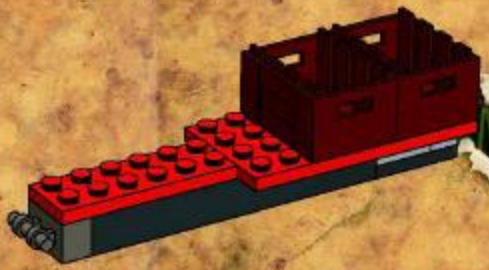
1

2

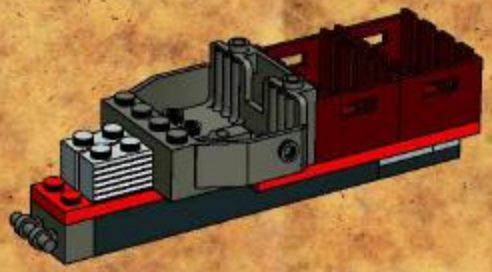


3

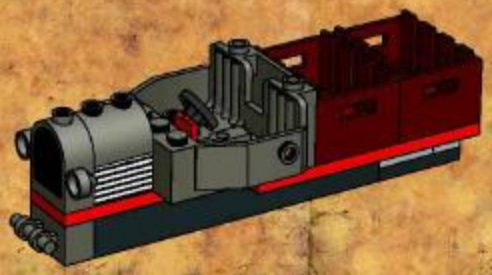
4



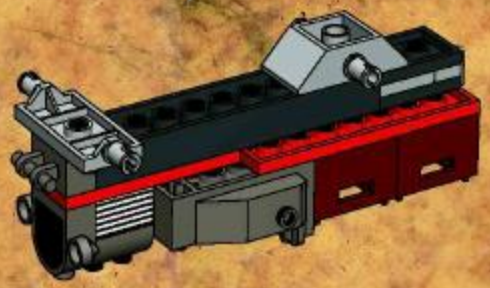
5

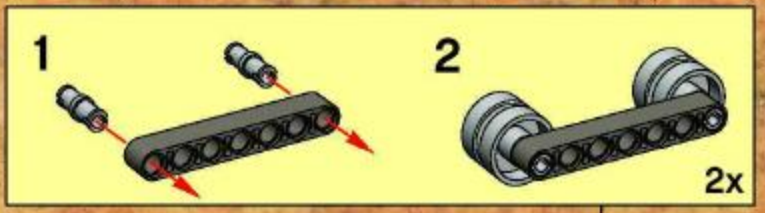


6

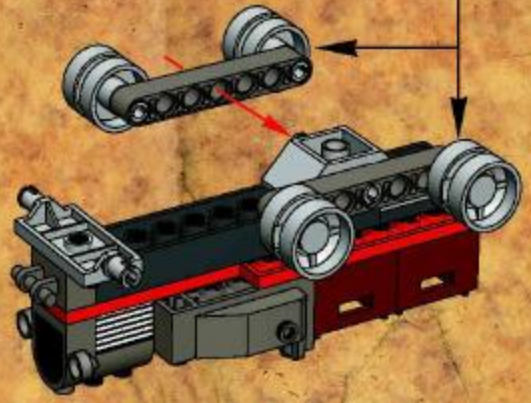


7

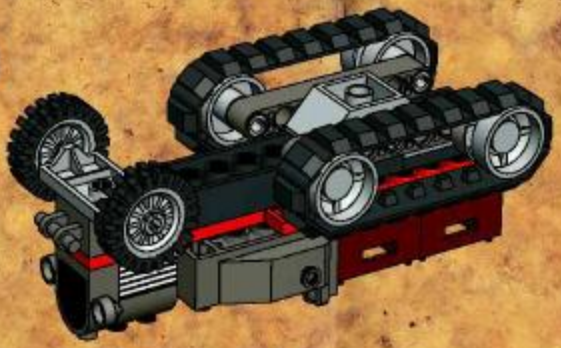


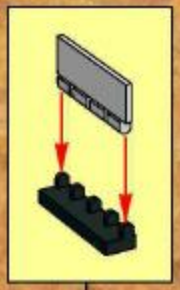


8

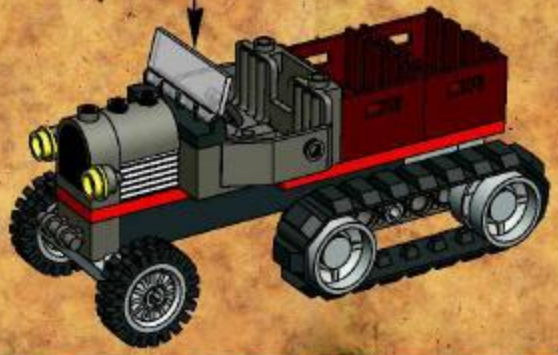


9

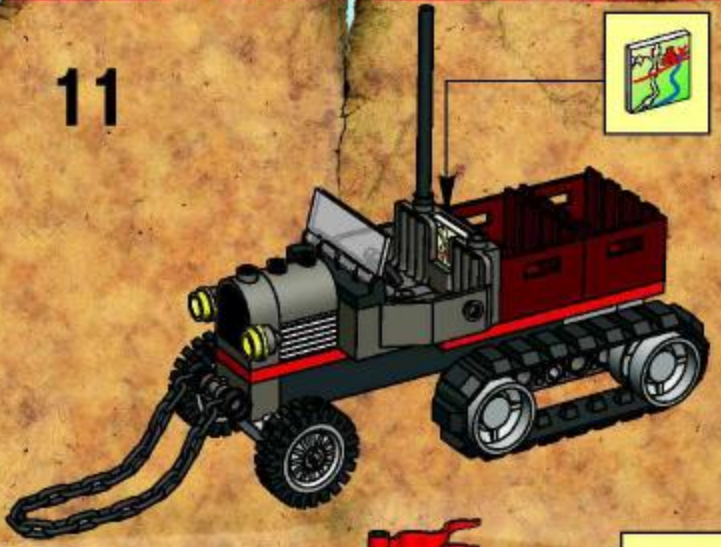




10



11

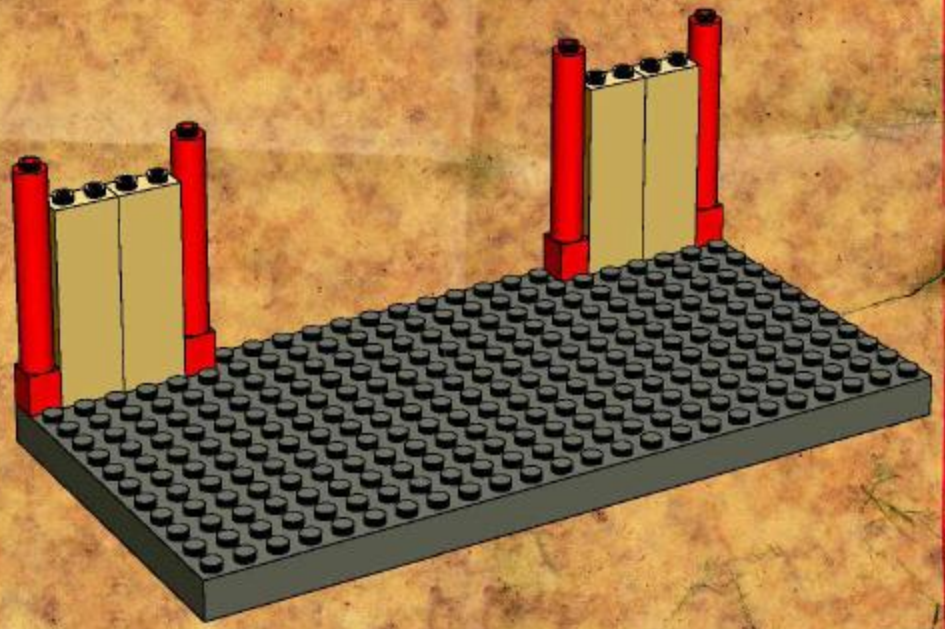


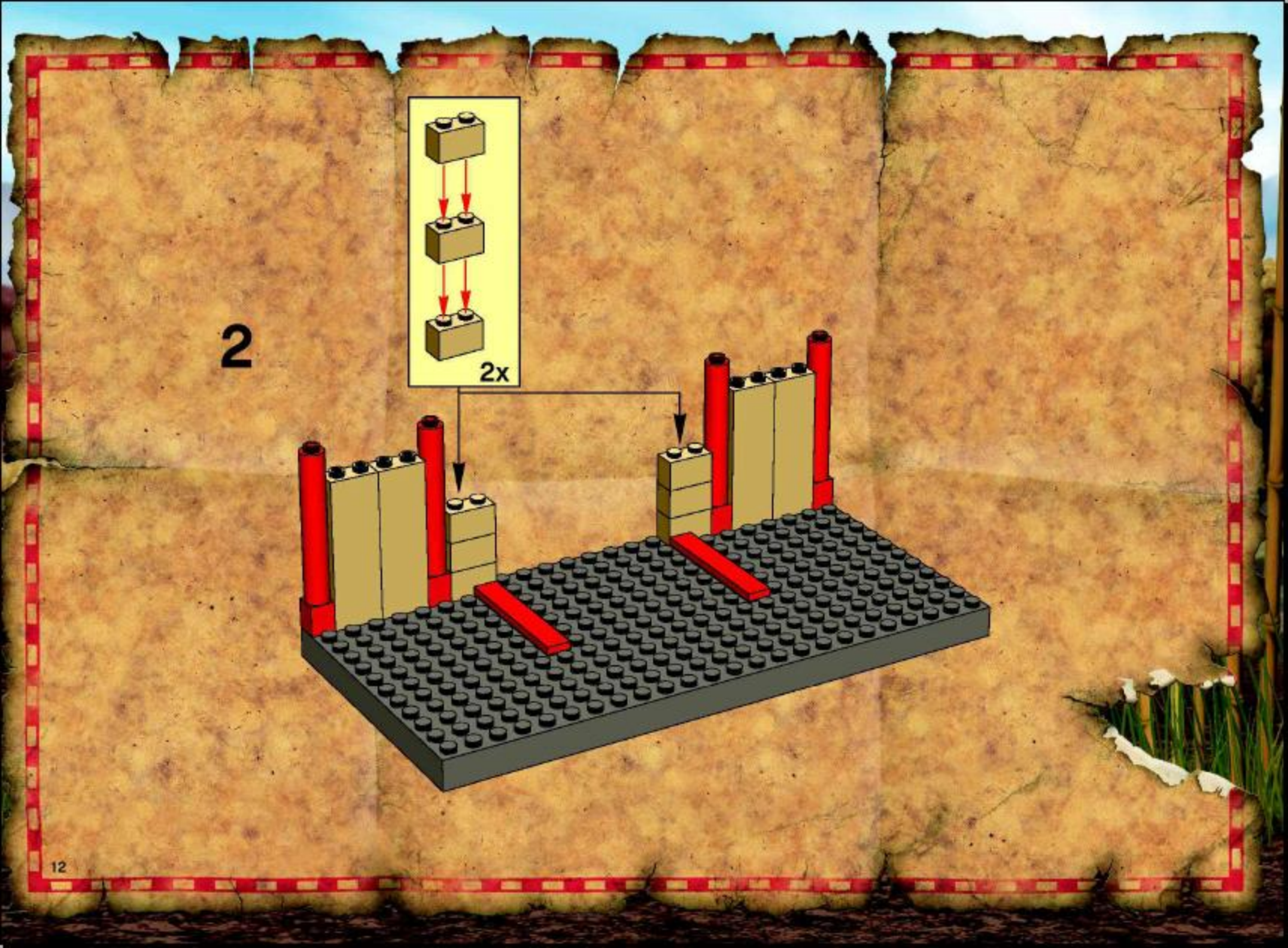
12

1

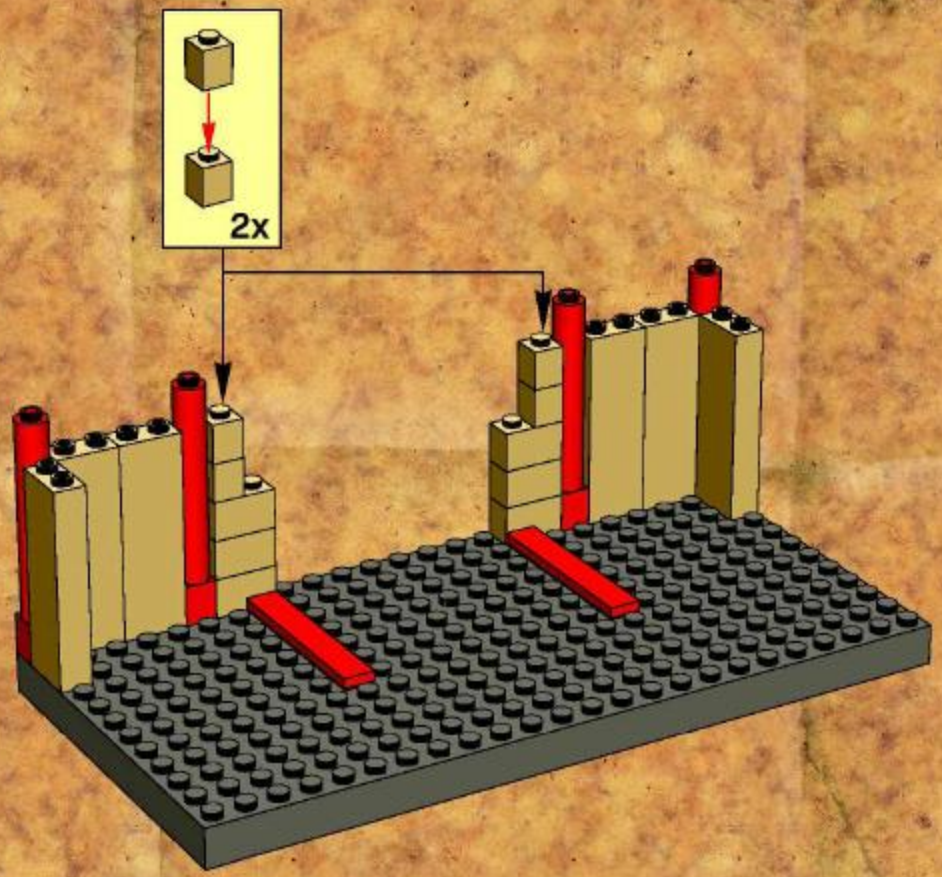
2

1

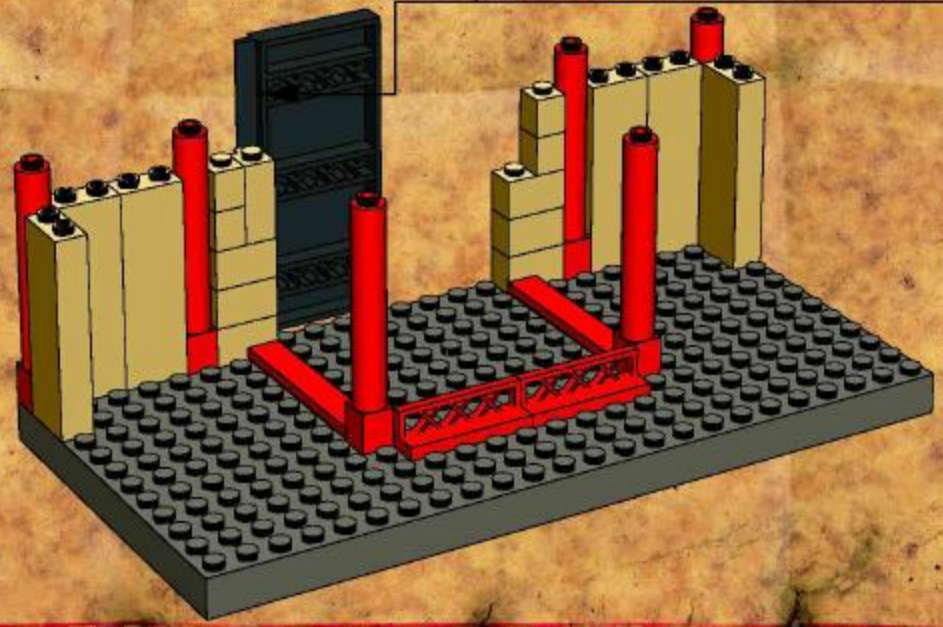


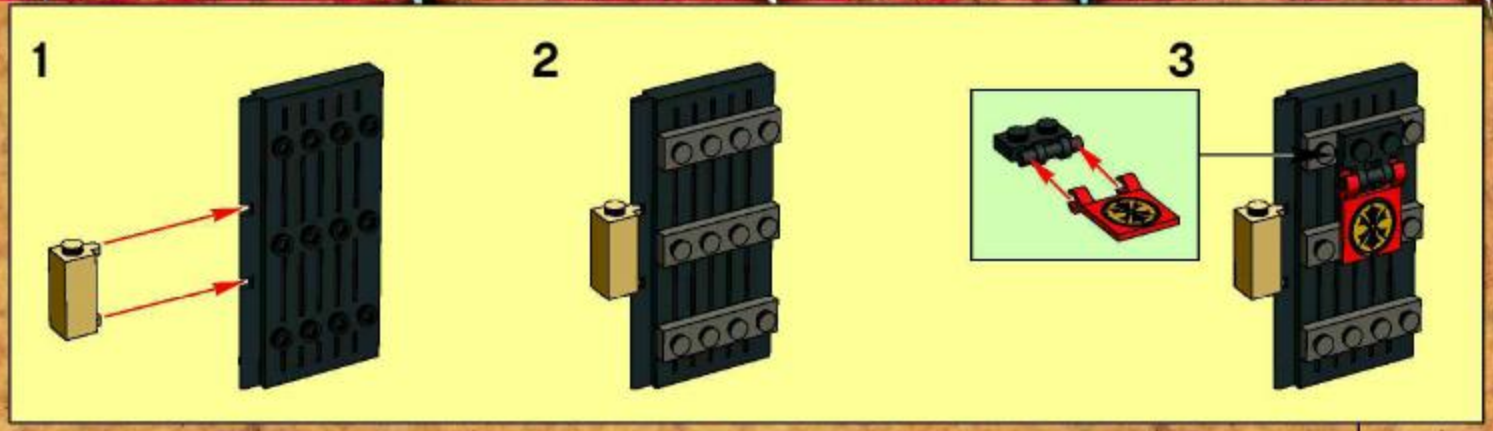

2
2x

3

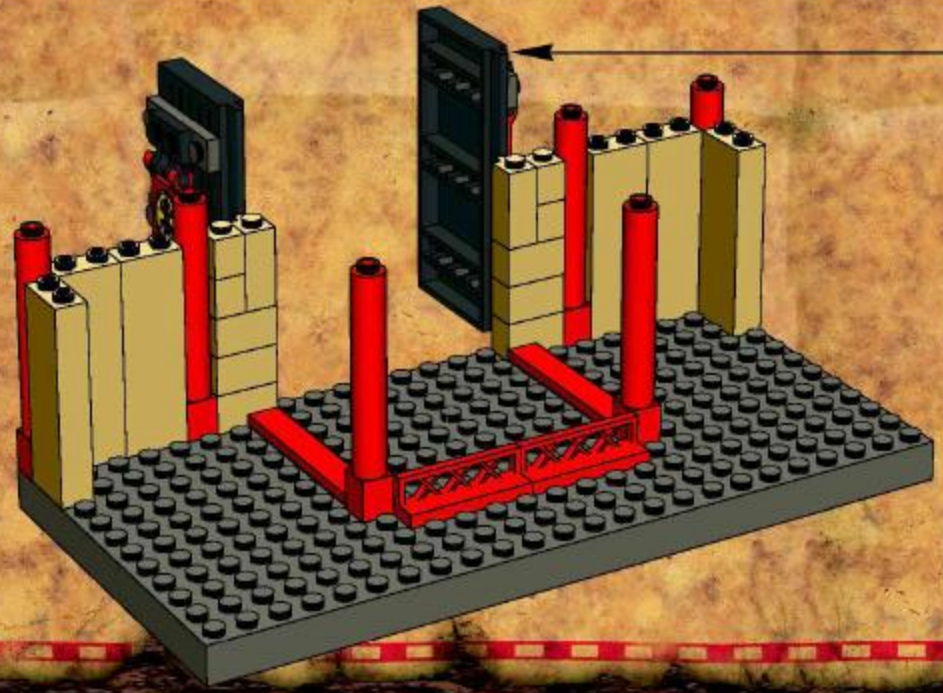


4

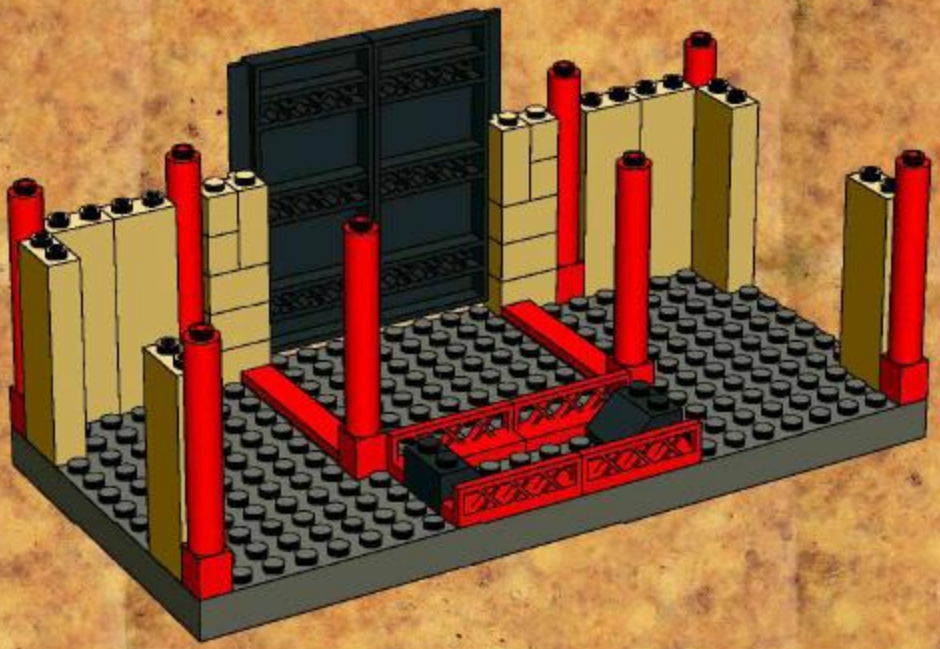




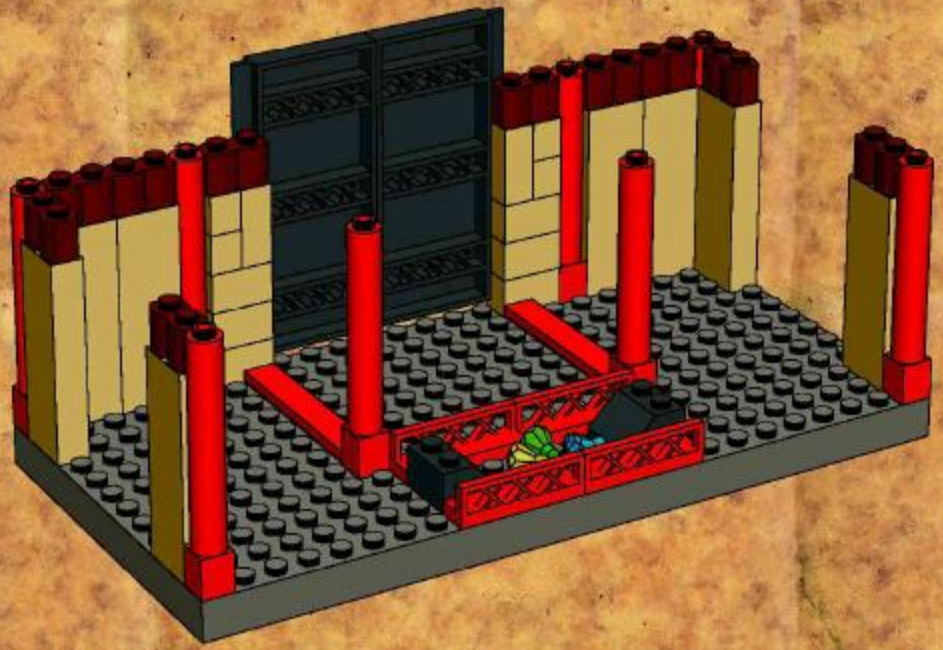
5



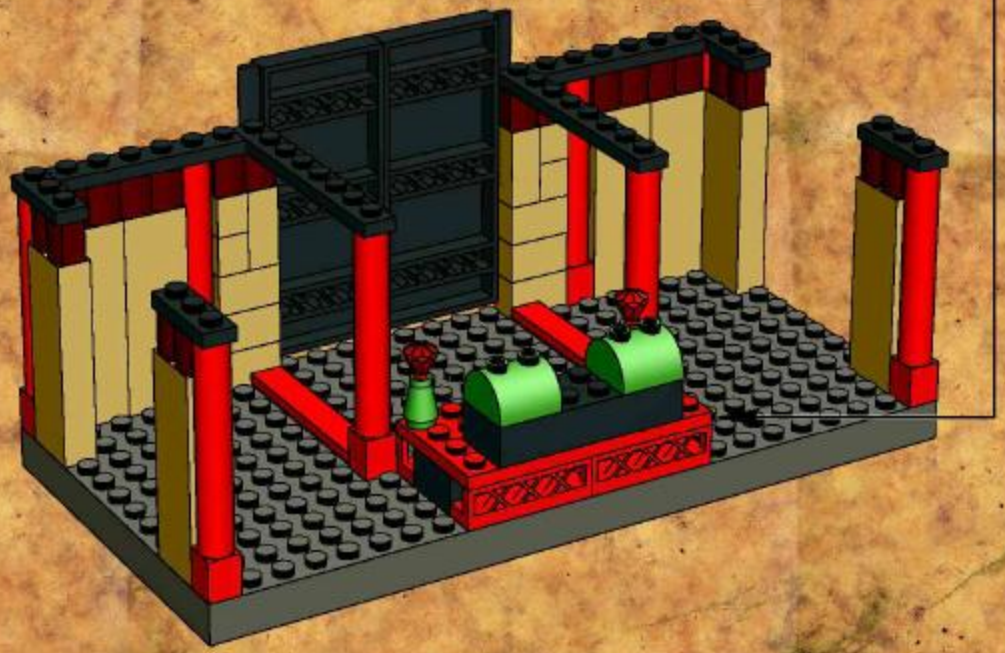
6



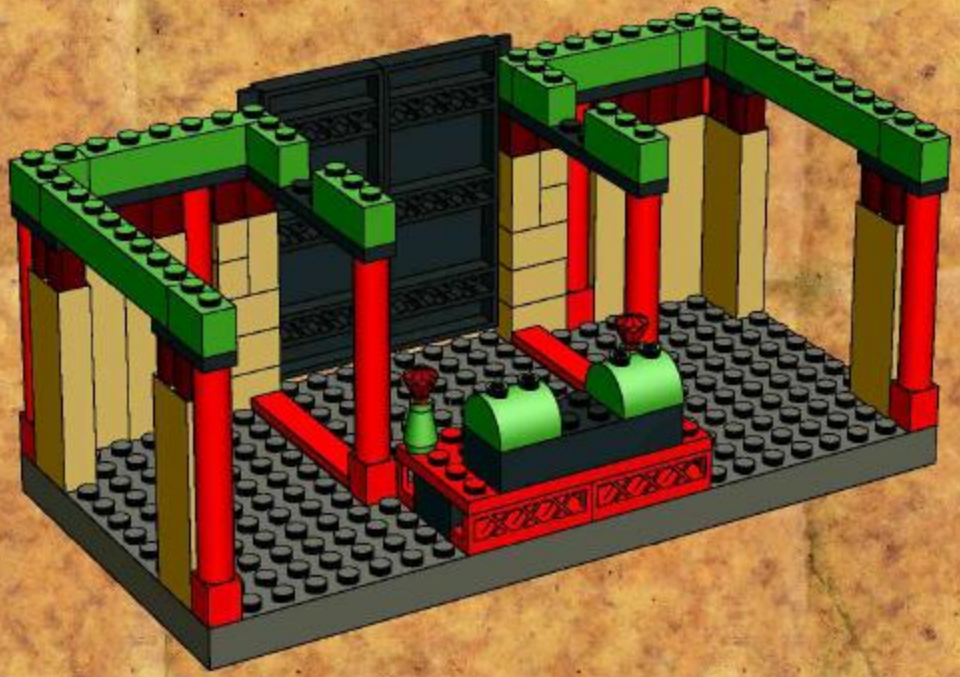
7



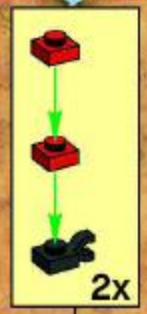
8

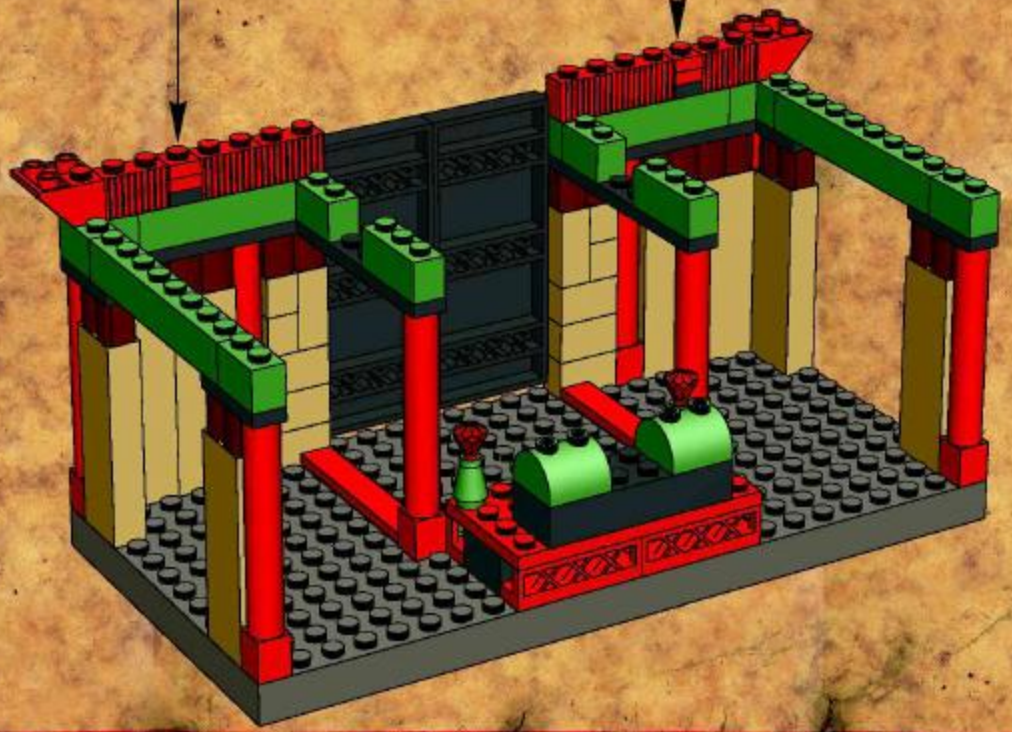


9

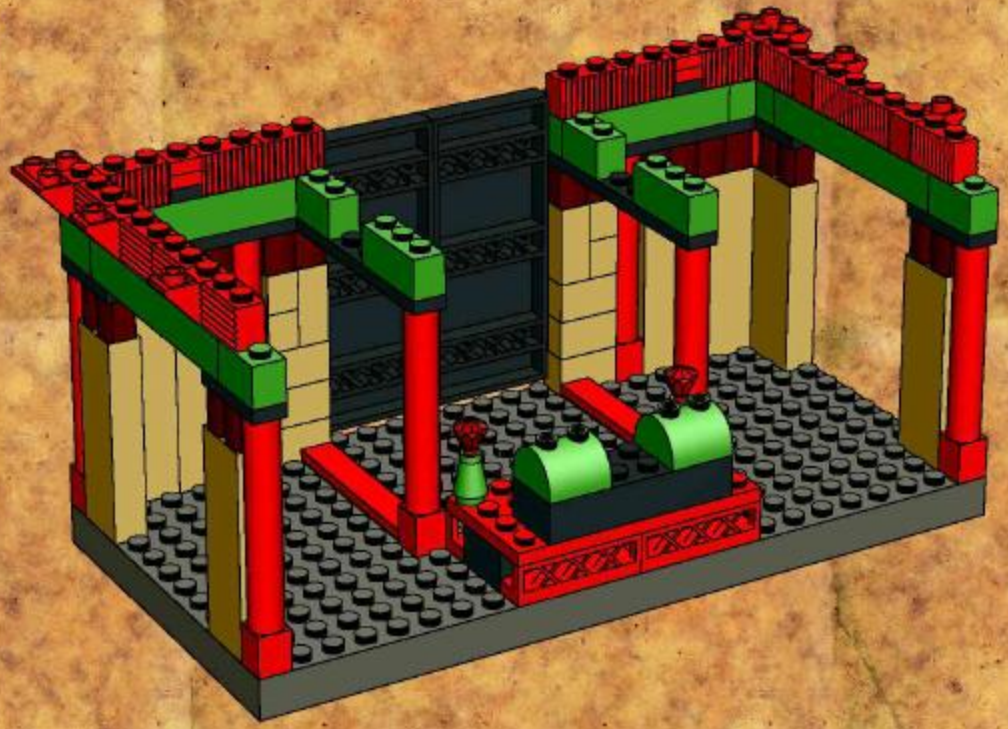


10



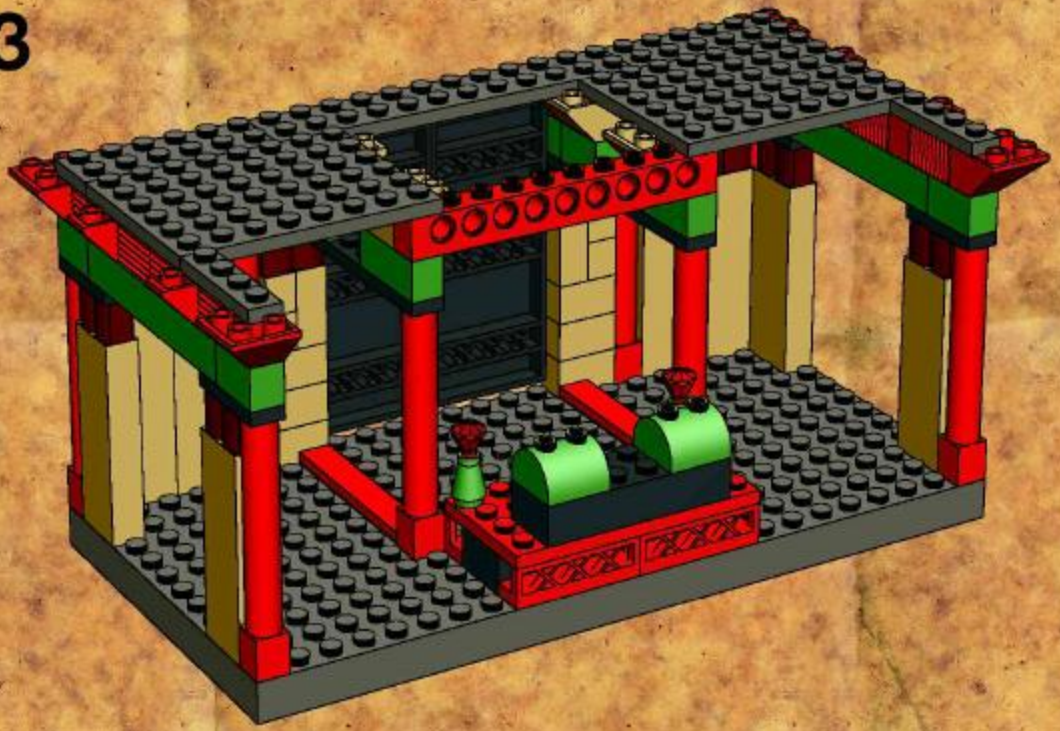


11

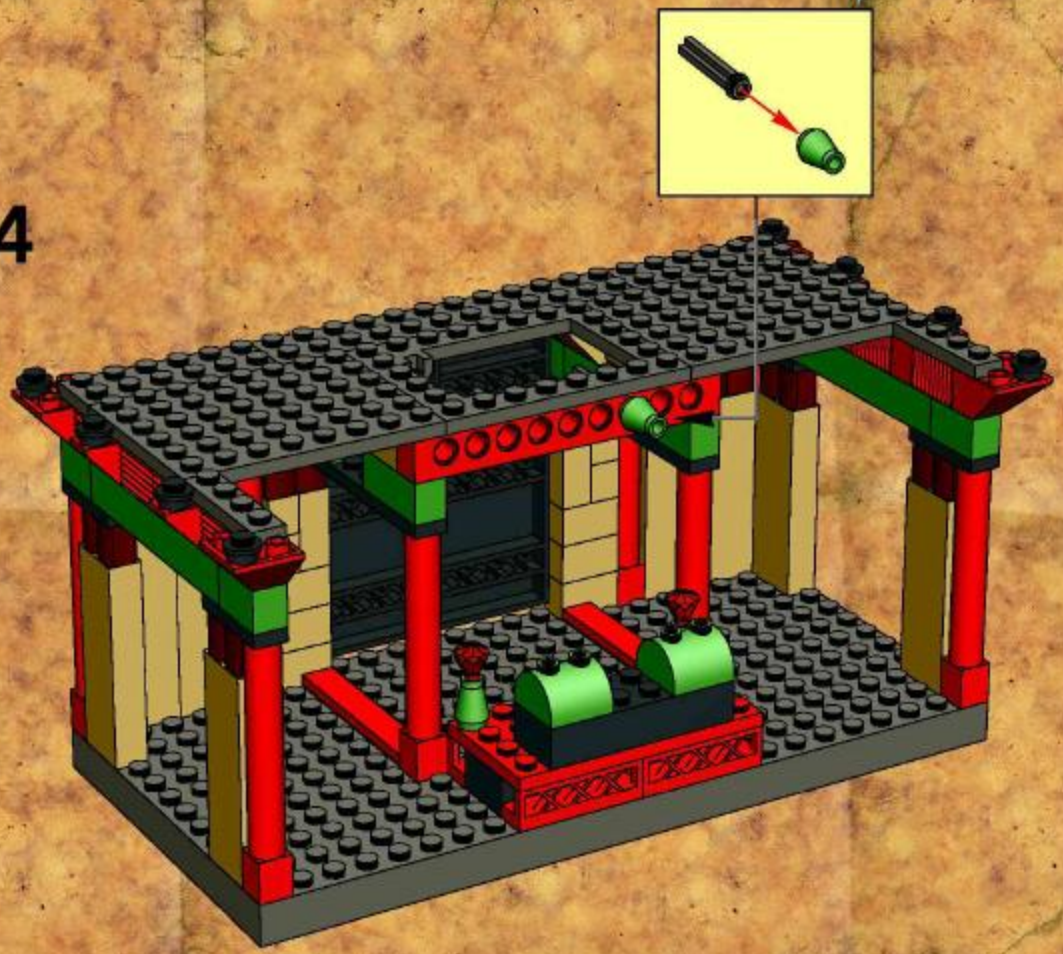


12

13



14



15

16

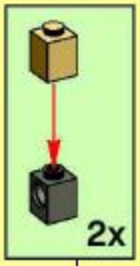
17

1

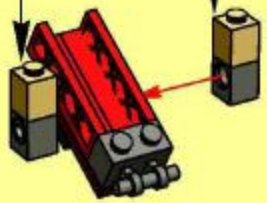
2

3

4



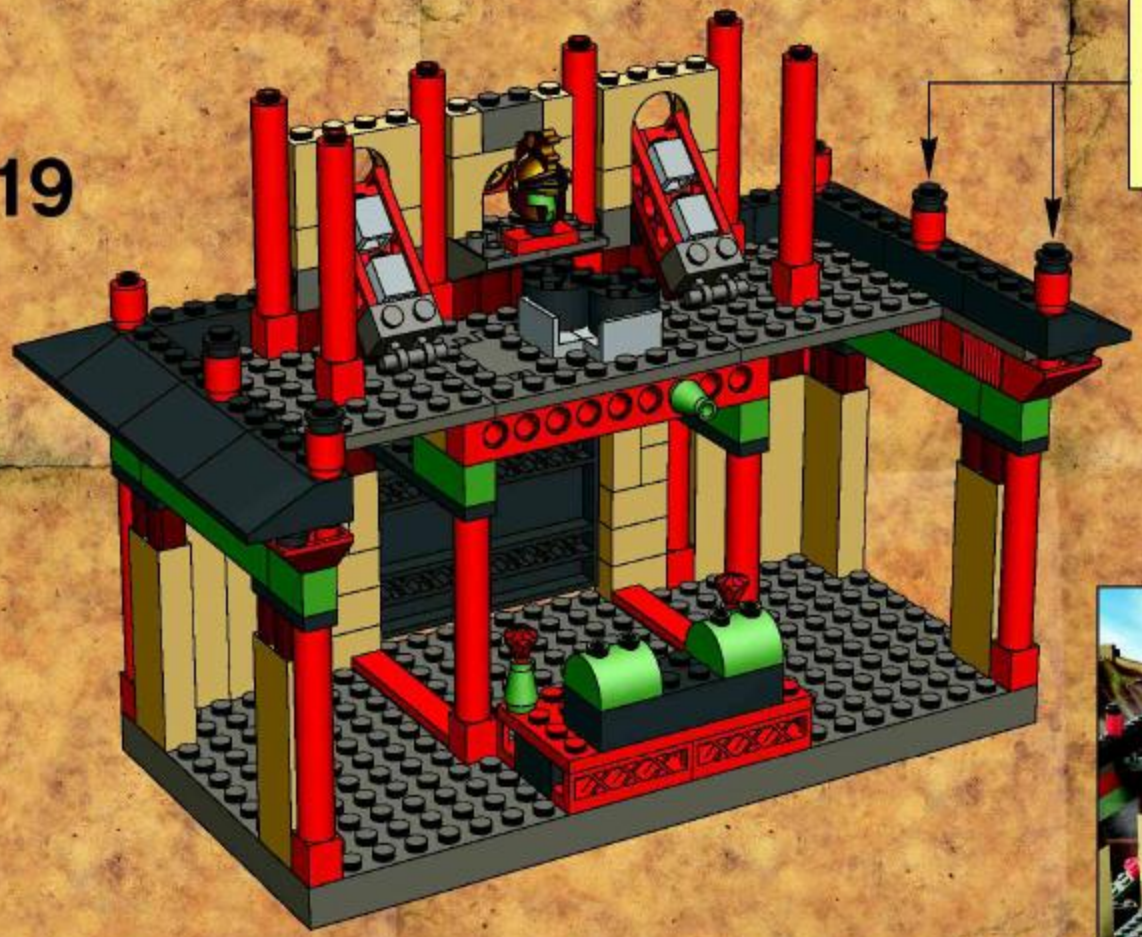
5



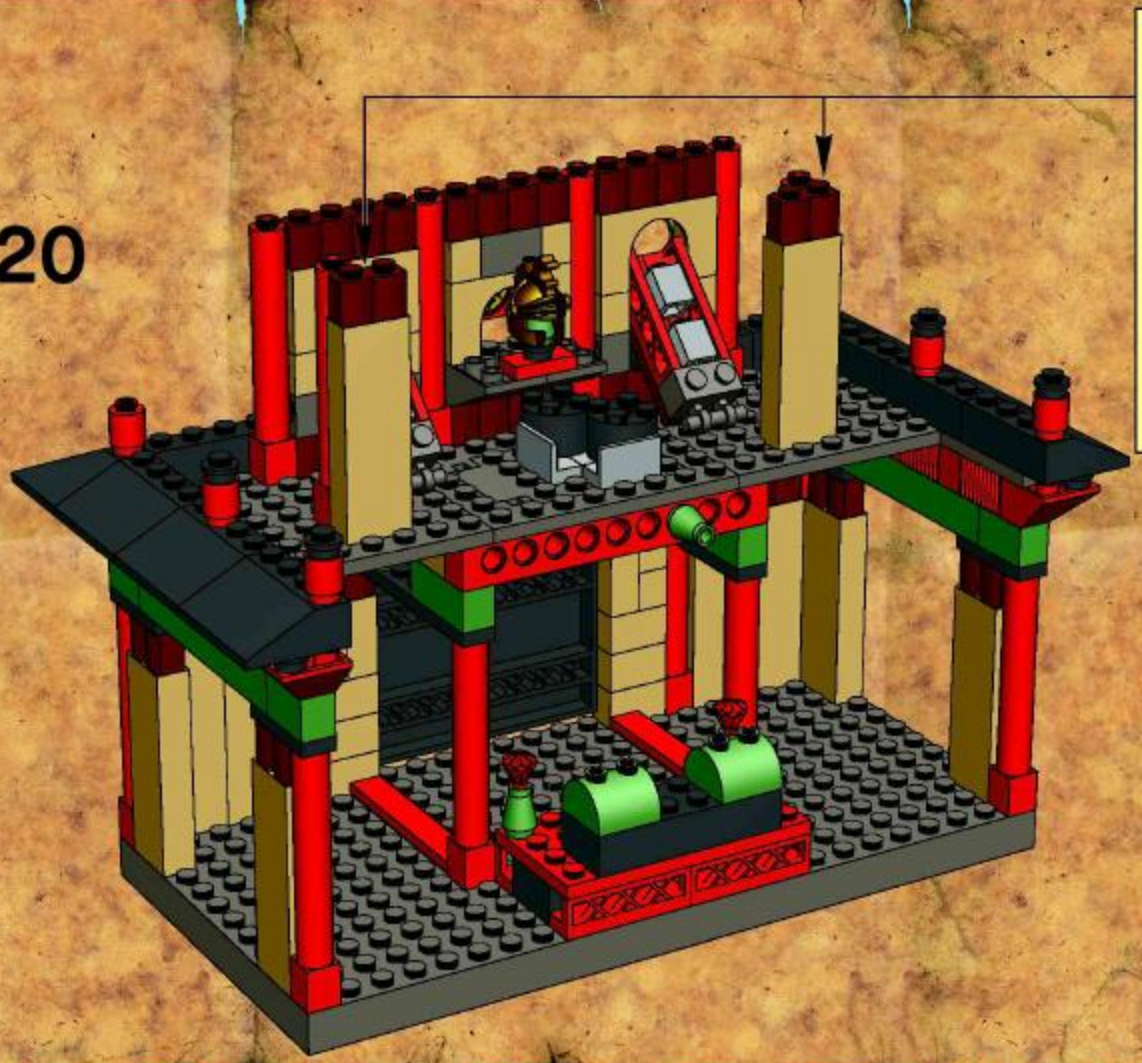
6

18

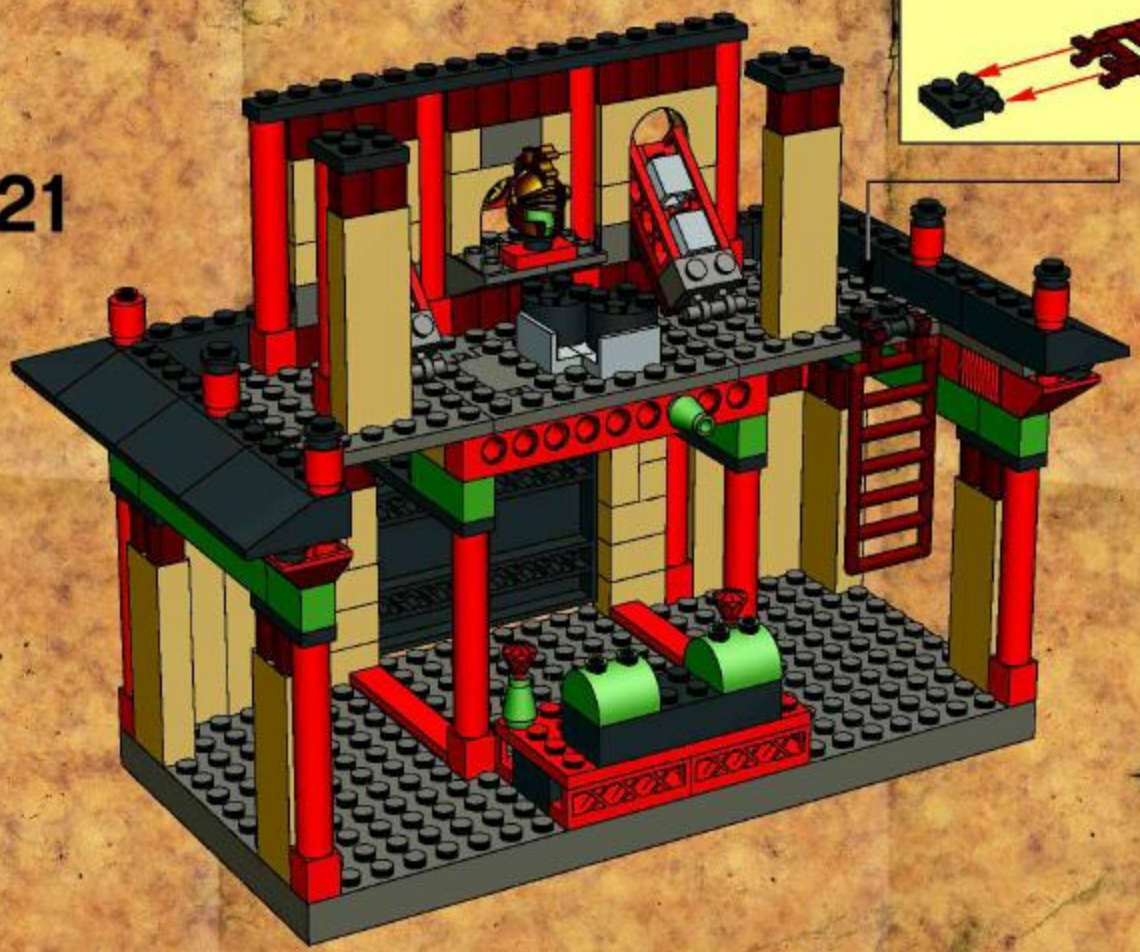
19



20



21



22

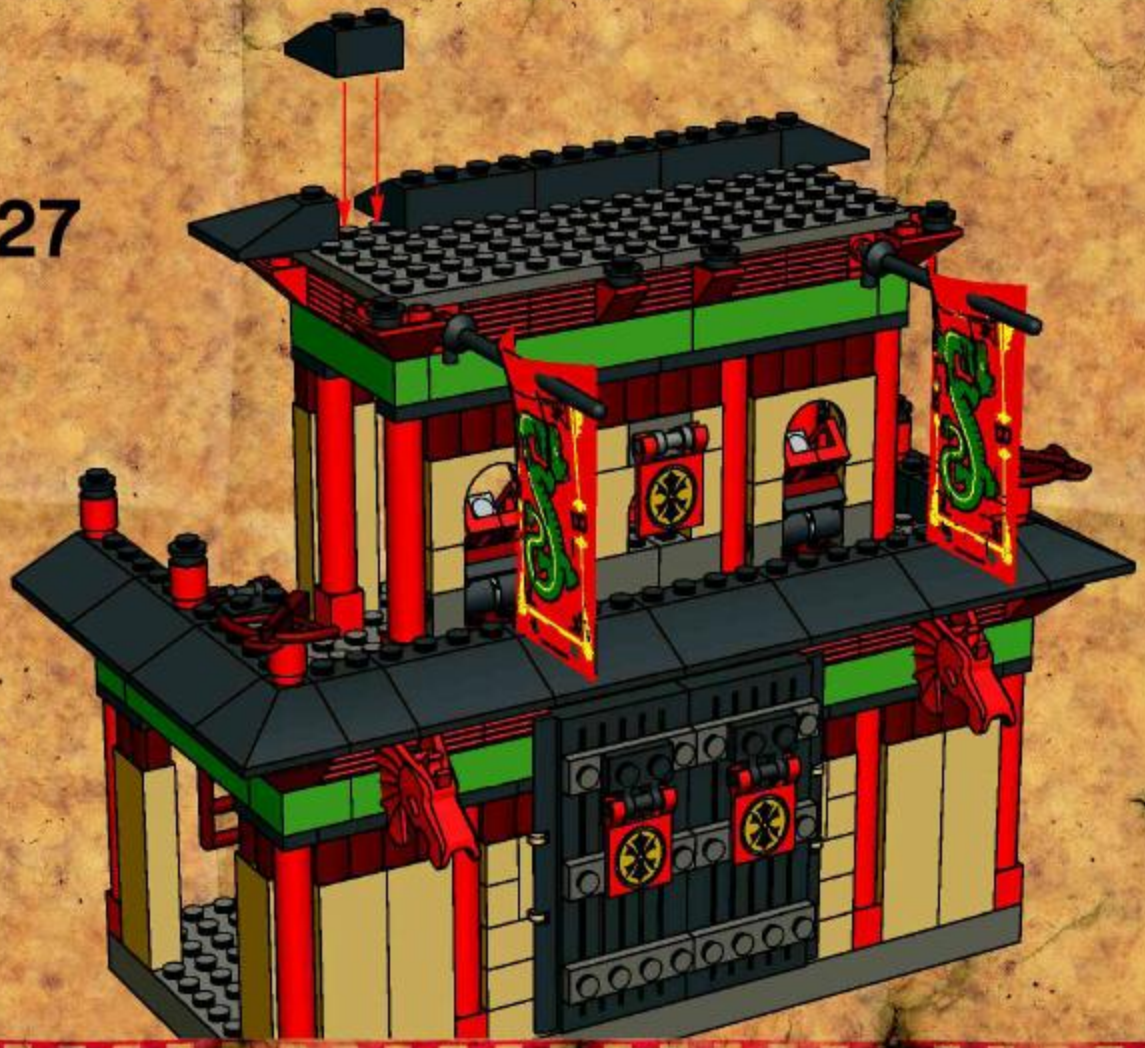
23

24

25

26

27



28

29

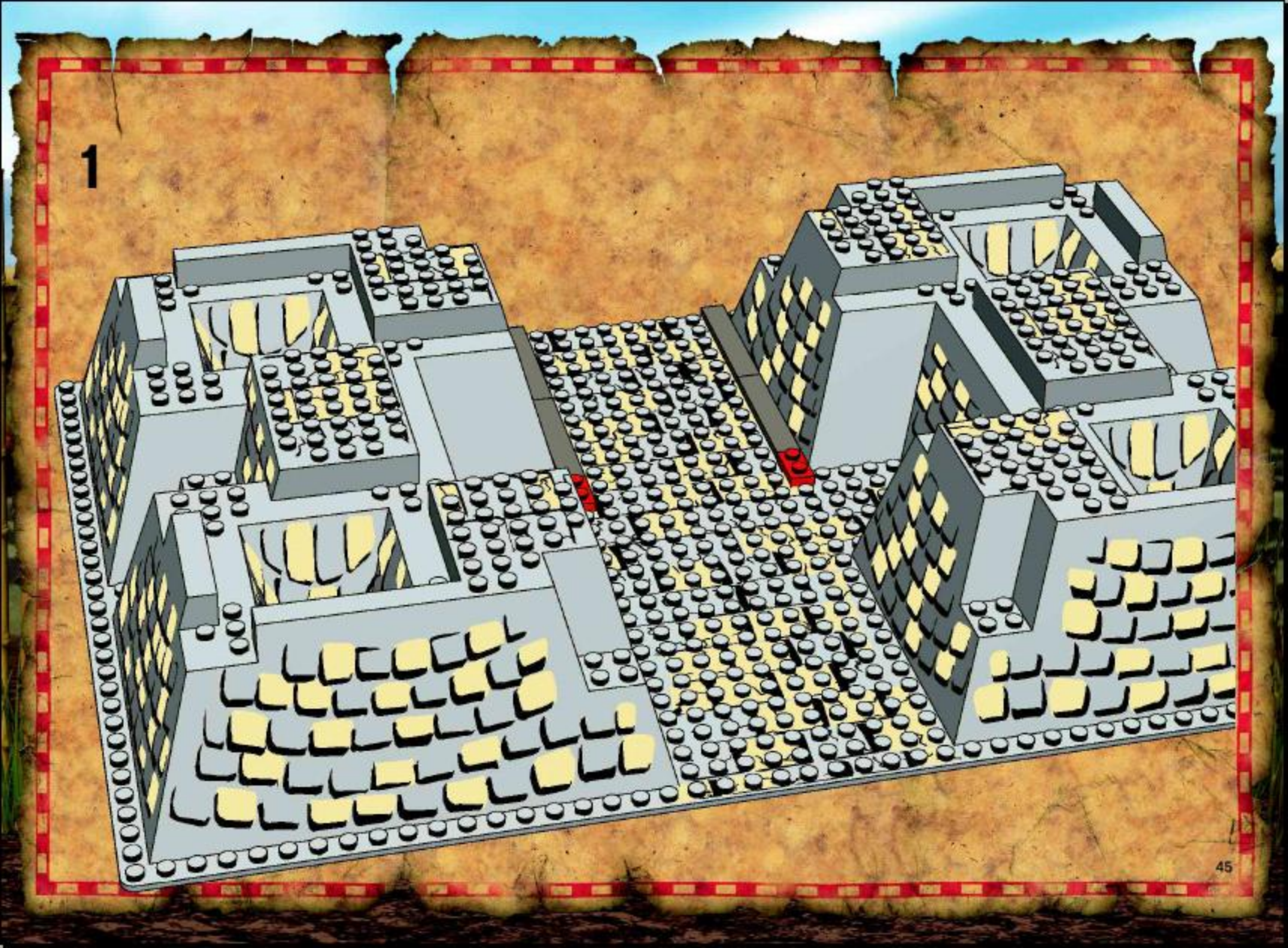
30

31

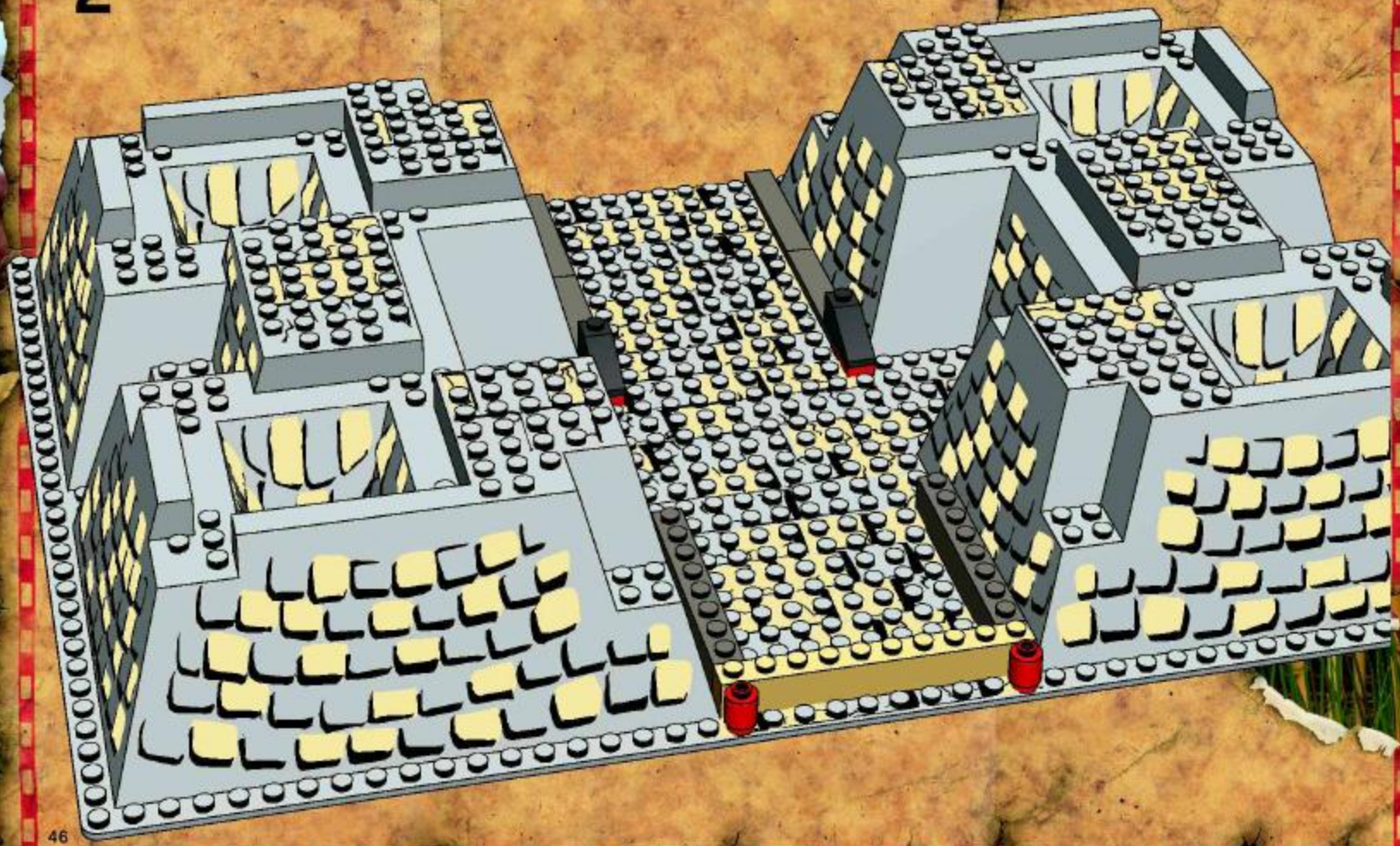
32

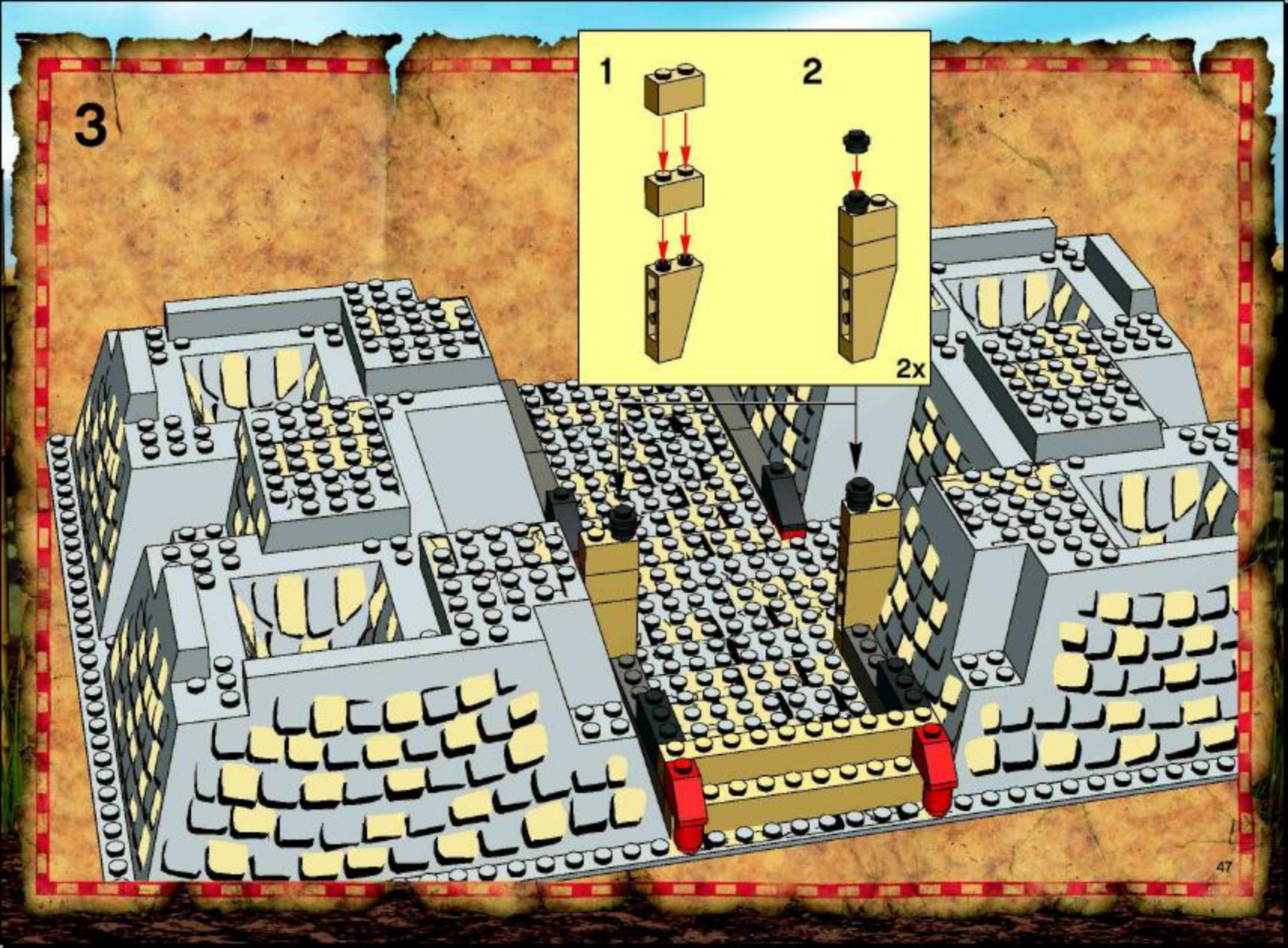
3

4


1

2



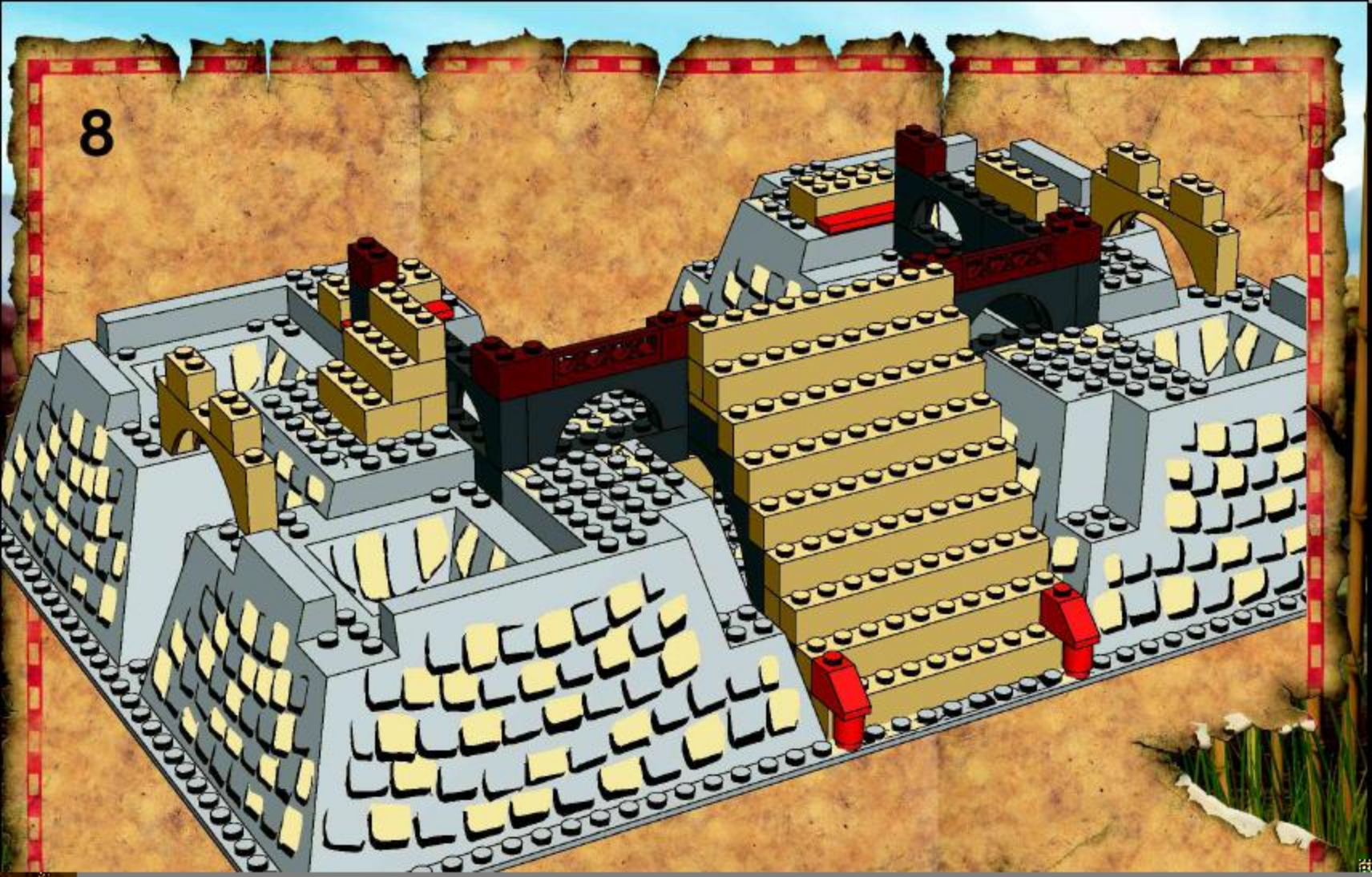

3
1
2
2x
47

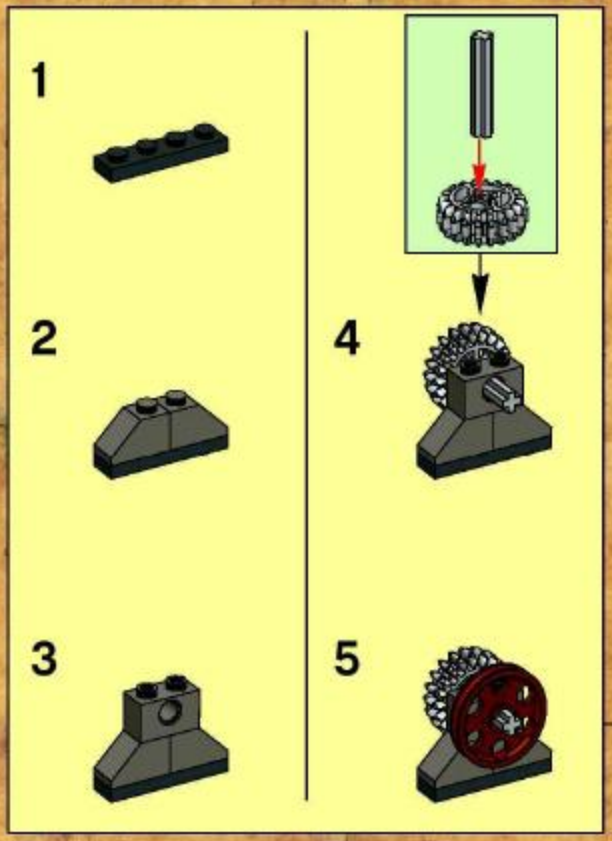
4

5
2x

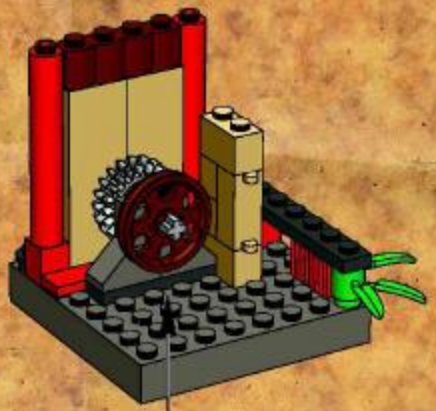
6

7

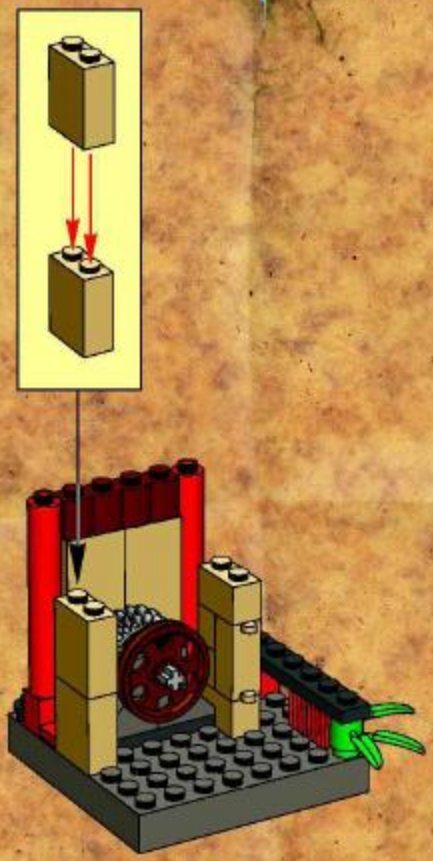

8



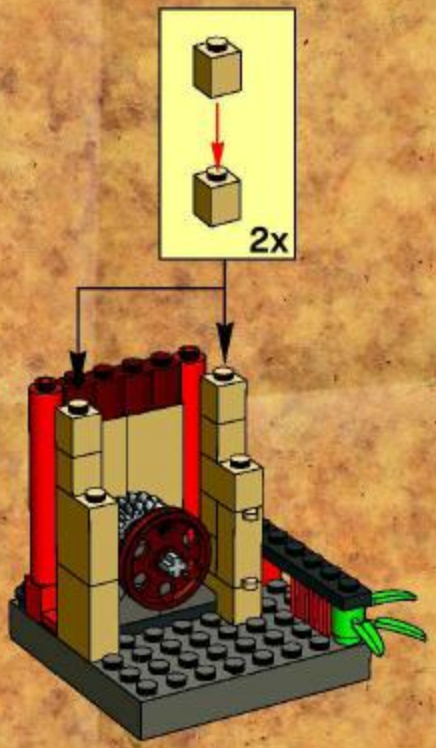
6



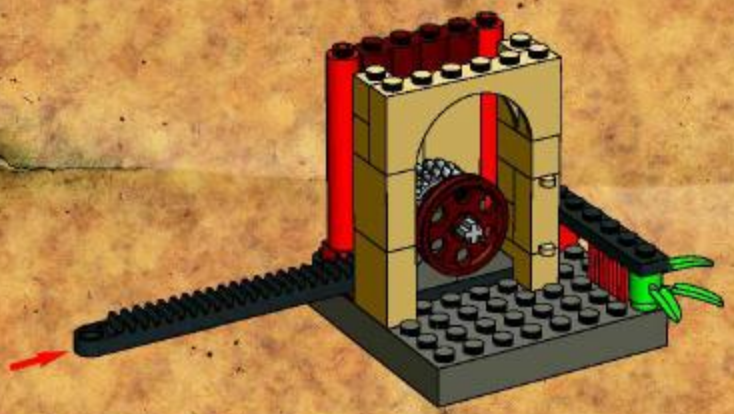
7



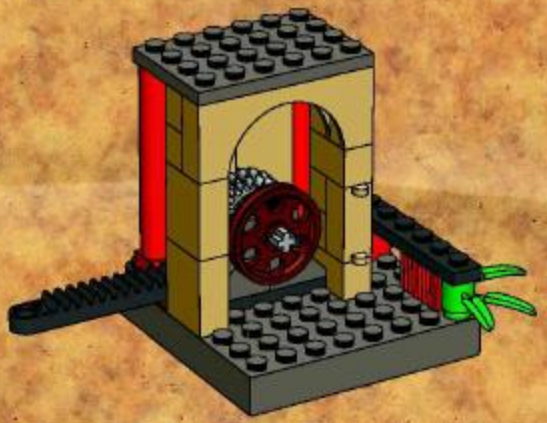
8

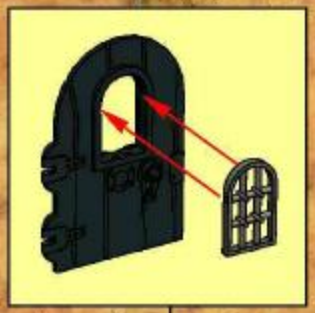


9

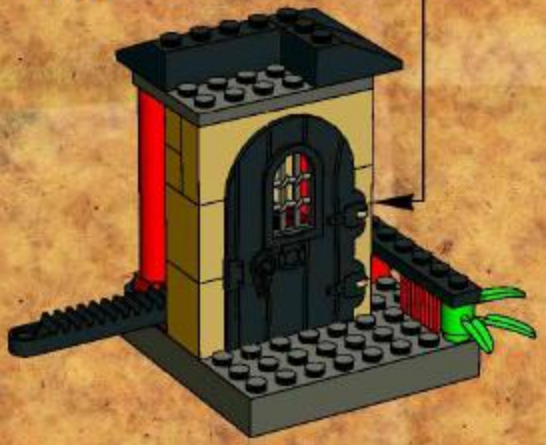


10

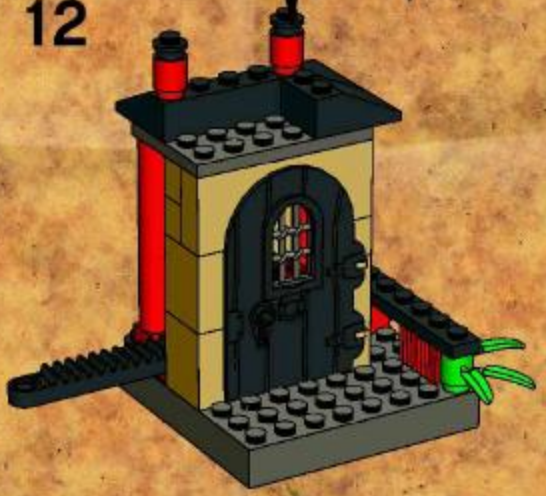




11

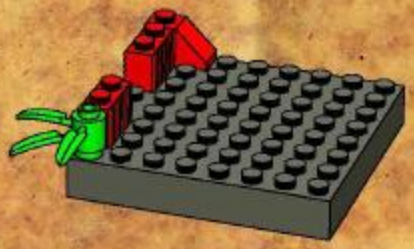


12

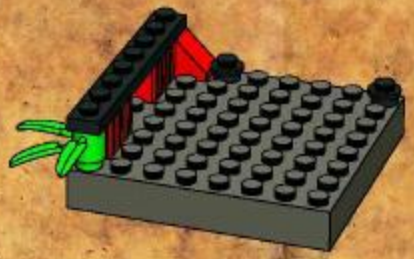


13

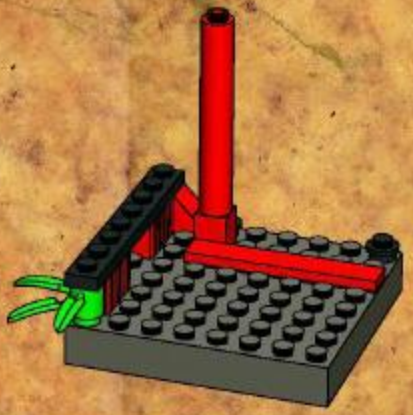
1



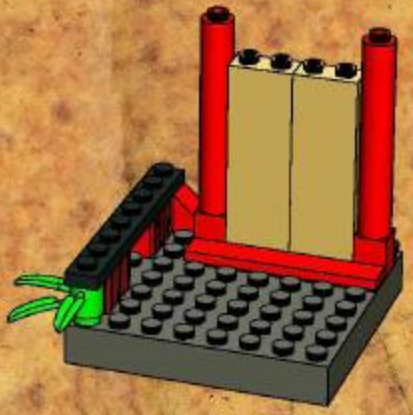
2

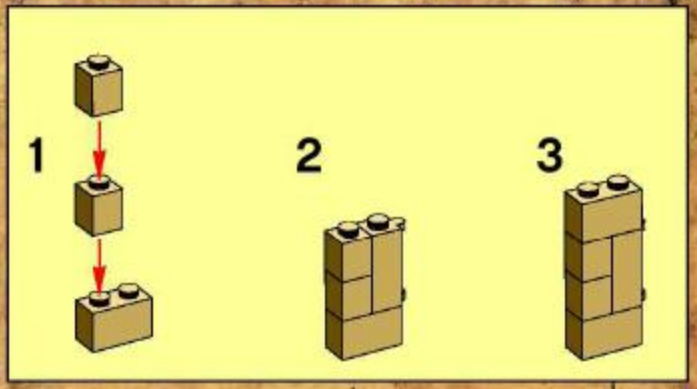


3

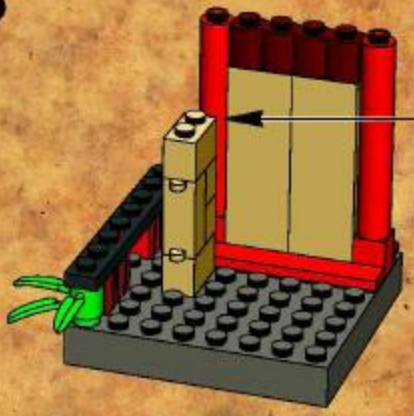


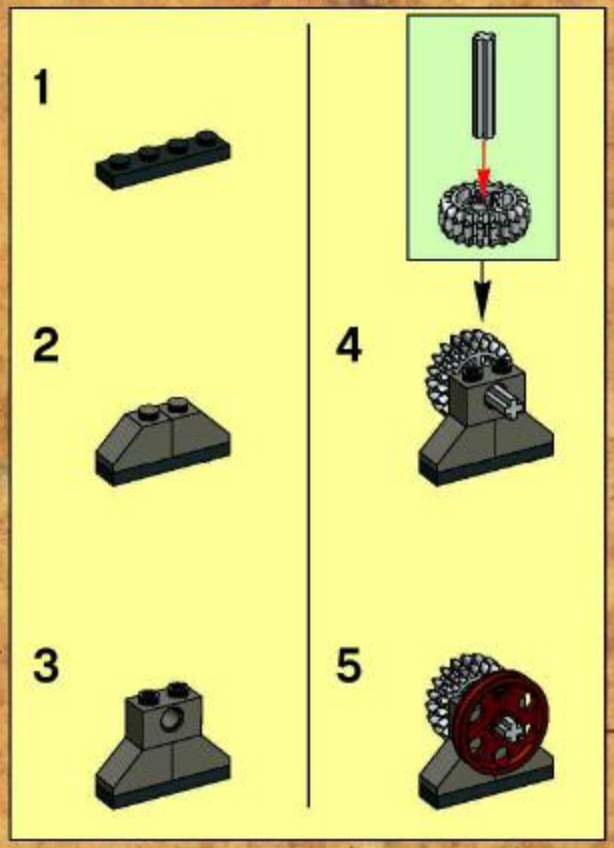
4



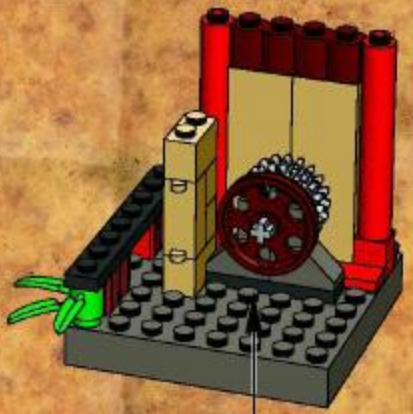


5

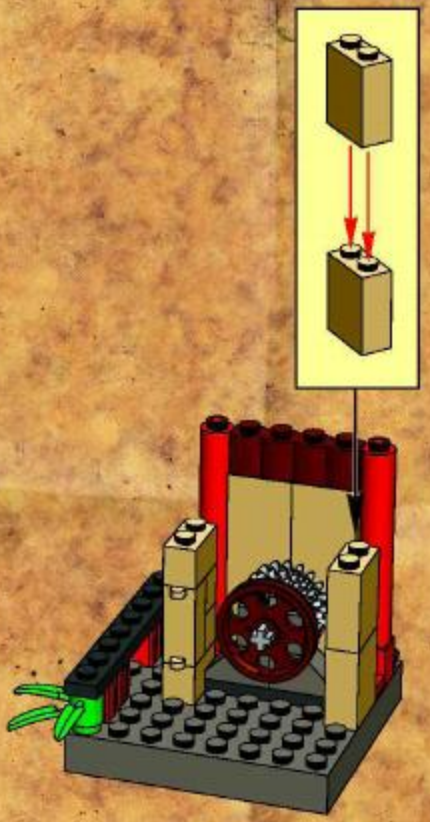




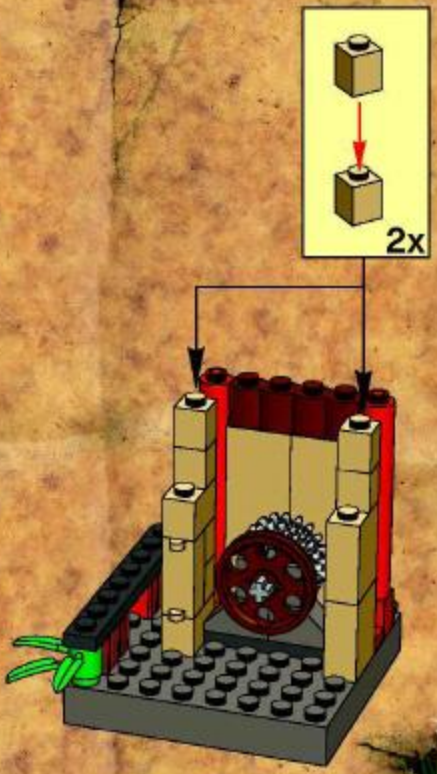
6



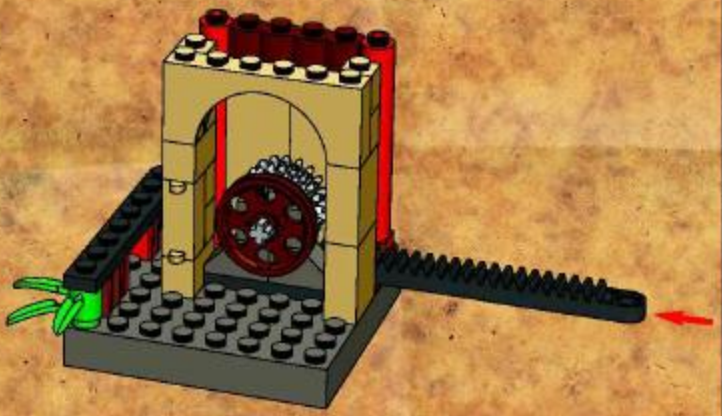
7



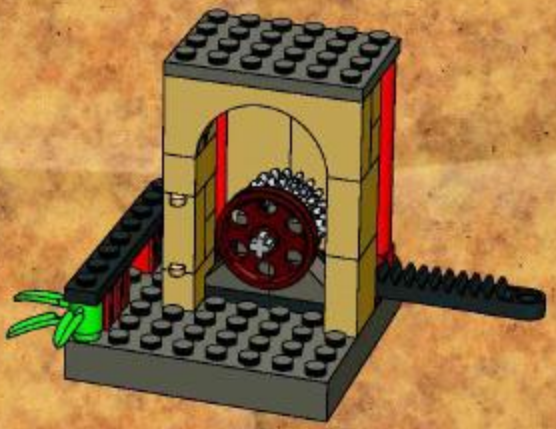
8



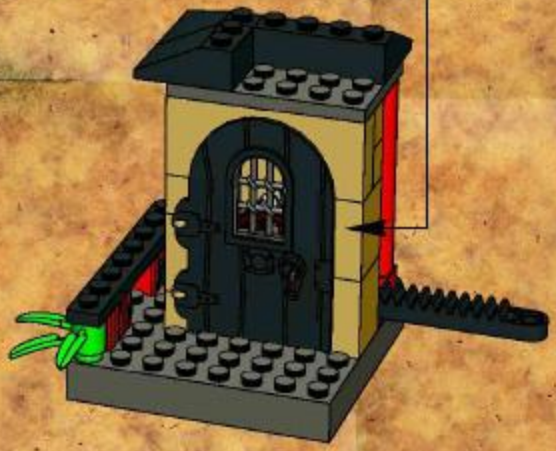
9

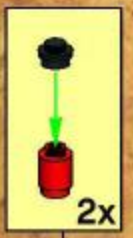


10



11

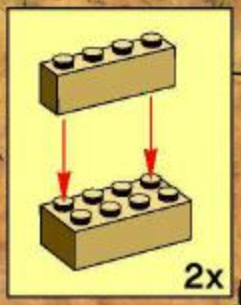




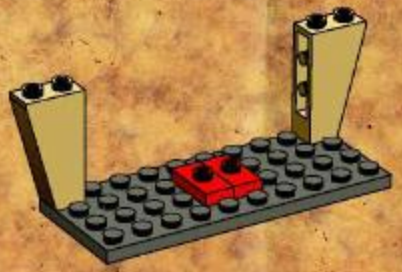
12

14

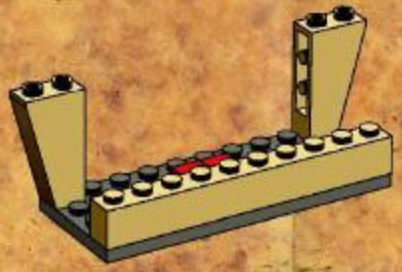
15



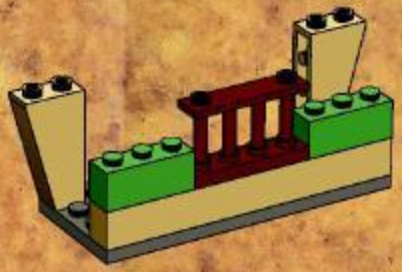
1



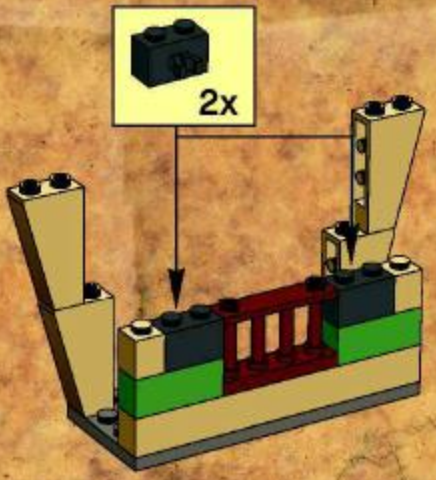
2

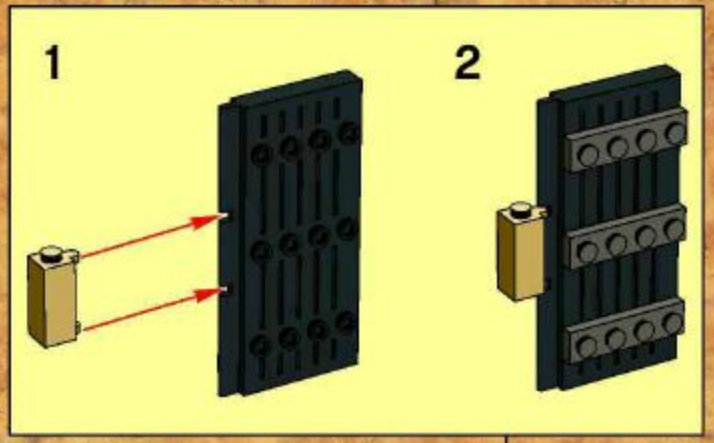


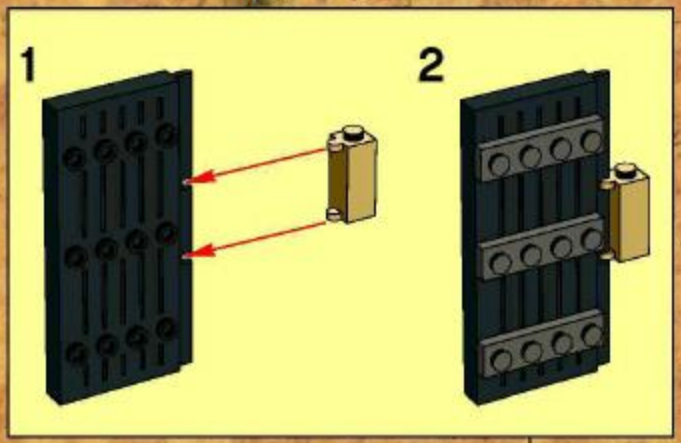
3



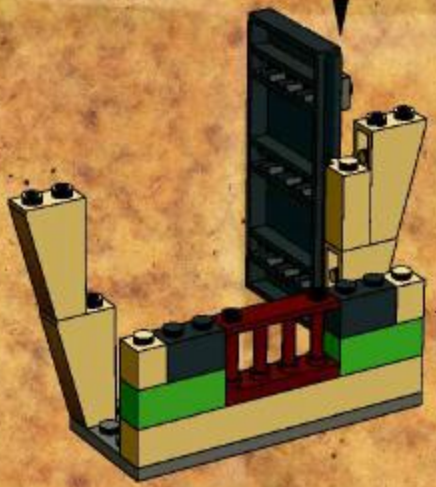
4



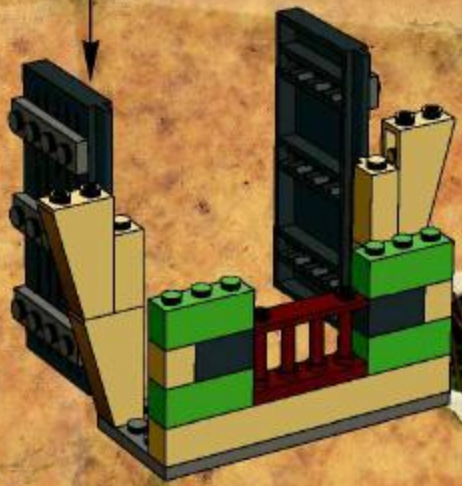




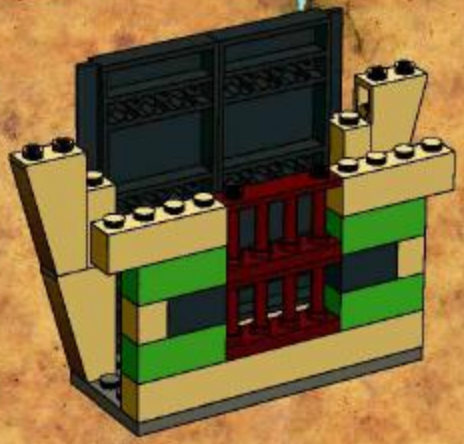
5



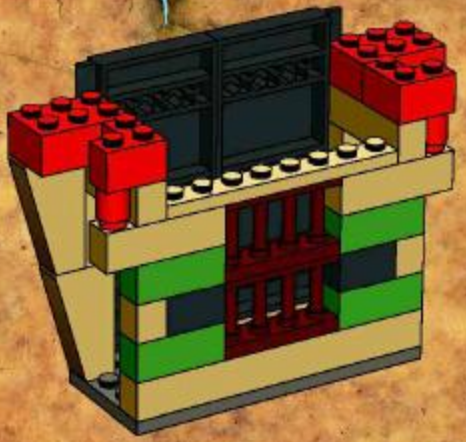
6



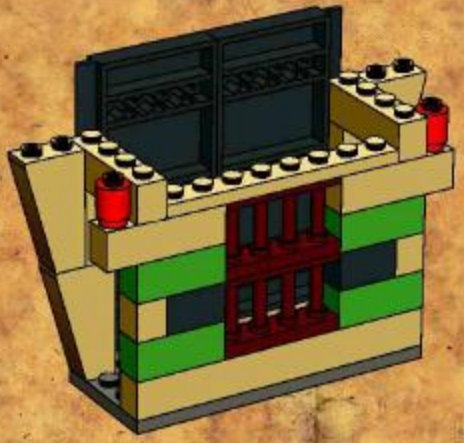
7



9



8



10

11

12

13

14

16

17

7410
7411
7415
7409
7414
7412

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

DE Einleitung
Willkommen bei den Orient Expedition – China! Ziel dieser Expedition ist es, die Drachen-Festung für den Goldenen Drachen, einem mysteriösen Schatz aus alten Zeiten, zu finden. Aber zuerst musst du schwierige Aufgaben lösen und verborgene Hinweise finden. Fühlst du dich dieser schwierigen Aufgabe gewachsen?!
Orient Expedition – China ist ein Spiel für 1-4 Spieler.

FR Introduction
Bienvenue dans Orient Expedition – Chine ! Le but de cette expédition est de trouver la Forteresse du dragon dorée, laquelle se trouve dissimulé le Dragon d'Or un trésor aussi mystérieux qu'ancien. Mais avant d'y arriver, tu vas devoir surmonter une série de défis et trouver et assembler plusieurs indices. Tu penses que tu y arriveras ?!
Orient Expedition – Chine est un jeu pour 1-4 joueurs.

IT Introduzione
Benvenuti all'Orient Expedition – Cina! Lo scopo della spedizione è di cercare nella Fortezza del Dragone, il Dragone d'Oro un tesoro antico e misterioso. Ma bisogna prima superare sfide e trovare indizi . Sei abbastanza in gamba per Farlo?! Orient Expedition – Cina è un gioco per 1-4 giocatori.

NL Introductie
Welkom bij Orient Expedition – China! Het doel van de expeditie is in het Drakenkasteel op zoek naar de Gouden Draak te gaan een hele oude mysterieuze schat. Maar eerst moet je Fink wat opdrachten uitvoeren en sporen vinden. Ben je goed genoeg?!
Orient Expedition – China is een spel voor 1-4 spelers.

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

DK Indledning
Velkommen til Orient Expedition – China! Målet med denne ekspedition er at søge i Dragefæstningen efter den Gyldne Drage, en mystisk skat fra oldtiden. Men først skal du klare en masse udfordringer og finde en række spor. Kan du klare det?!
Orient Expedition – China er et spil For 1-4 personer.

FI Johdanto
Tervetuloa pelaamaan Orient Expedition – China -peliä! Tutkimusmatkasi päätavoitteena on löytää salaperäinen aarre nimeltä Kultainen lohikäärmeen linnoitus. Ensin sinun on kuitenkin selvitettävä myös monia tehtäviä ja etsittävä johtolankoja. Uskotko voivasi?!
Orient Expedition – China on tarkoitettu 1–4 pelaajalle.

SE Inledning
Välkommen till Orient Expedition – Kina! Expeditionens mål är att söka igenom de Drakborgen För att finna den Gyllene draken, en mystisk skatt Från svunna tiden. Men Först måste du klara av ett antal uppdrag och hitta ledtrådar och fiffra. Har du vågmon och modet som krävs?!
Orient Expedition – Kina är ett spel För 1-4 spelare.

PT Introdução
Bem-vindo a Orient Expedition – China!,O objetivo da tua expedição é procurar a Fortaleza do Dragão para encontrares o Dragão Dourado, um tesouro misterioso dos tempos antigos. Mas primeiro existem desafios que tens que vencer e pistas que deves encontrar. Sentes coragem?
Orient Expedição – China é um jogo para 1 a 4 jogadores.

GR Εισαγωγή
Καλώς ήρθατε στο Orient Expedition – China! Ο στόχος της αποστολής σας είναι να ψάξετε το Φρούριο του Δράκου για να βρείτε το Χρυσό Δράκο, ένα μυστηριώδη θησαυρό των αρχαίων χρόνων. Αλλά πρώτα, πρέπει να ξεπεράσετε δύσκολες δοκιμασίες και να βρείτε διάφορα στοιχεία. Μπορείτε να τα καταφέρετε;! Το Orient Expedition – China είναι ένα παιχνίδι για 1-4 παίκτες.

JP はじめに
世界の冒険シリーズ中国編へようこそ！この冒険シリーズの目的は、ドラゴンの要塞を探検して伝説の神からなる謎の宝「ゴールデンドラゴン」を探し出すことです。宝を手に入れるには、いろいろなチャレンジをクリアしてヒントをたくさん見つけなければなりません。準備はできていますか？
「世界の冒険シリーズ<中国編>」は1人から4人で遊べるゲームです。

CN 简介
欢迎来到东方探险 – 中国！探险者们的探险目的是找寻龙堡的金龙宝藏，金龙是古时神秘宝藏。但首先必须克服难题，并找到线索。你准备好了吗?
东方探险 – 中国是适合1-4人参加的游戏。

KR 소개
오리엔트 탐험 – 중국에 오신 것을 환영합니다! 이 탐험의 목표는 신비한 보물 황금용 용의 찾는 드래곤 요새를 찾는 것입니다. 그러나 우선 몇 가지 문제를 해결하고 단서를 찾아야 합니다. 할 준비 되셨나요?!
오리엔트 탐험 – 중국은 1-4 인용 게임입니다.

RU Введение
Добро пожаловать в Восточную экспедицию – Китай! Цель этой экспедиции – найти Крепость Дракона и таинственное сокровище всех времен – Золотого Дракона. Но сначала нужно преодолеть опасности и отыскать подсказки. Чувствуешь, что можешь?!
Восточная экспедиция – Китай рассчитана на 1–4 игроков.

PL Wprowadzenie
Witamy na Orientalnej Wyprawie do Chin Celem tej wyprawy jest przeszukanie Fortecy Smoka w poszukiwaniu Złotego Smoka, tajemniczego skarbu z czasów starożytnych. Ale najpierw czeka cię wiele przeszkód do pokonania i wskazówek do odnalezienia. Czy zdołasz sprostać tym wyzwaniom?! Orient Expedition – Chiny przeznaczona jest dla 1–4 graczy.

CZ Úvod
Vítejte na orientální expedici Orient Expedition – China! Cílem této expedice je prohledat Dračí pevnost a najít Zlatého draka – starověký záhadný poklad. Ale nejdřív budete muset splnit úkoly a najít stopy k zahádám. Uvědomujete si, do čeho jdete?!
Orient Expedition – China je hra pro jednoho až čtyřech hráčů.

SK Úvod
Vitajte na orientálnej expedícii Orient Expedition – China! Cieľom tejto expedície je prehľadať Dračiu pevnosť a nájsť Zlatého draka – starobylý záhadný poklad. Ale najskôr budete musieť splniť úlohy a nájsť stopy k záhadám. Uvedomujete si, do čoho idete?!
Orient Expedition – China je hra pre jedného až štyroch hráčov.

HU Játékleírás
Üdvözlünk az Orient Expedition – China játékban! Expedíciónk célja, hogy megkeressük a Sárkányerőd-et, és abban az Aranysárkányt, a titokzatos őskeri kincset. Legelőször azonban el kell küzdenünk néhány akadályt, és meg kell találnunk néhány nyomot, amelyek alapján eligazodhatunk. Szembe mersz nézni a nehézségekkel?
Orient Expedition – China – játék 1-4 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.

DE Ordnet 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.

FR Placez les parties composant le plateau et les cartes comme indiqué en illustration. Placez 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 tekening. 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.e., los prismáticos) en cualquier cuadro marcado con una cruz.

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.

FI Aseta pelilaudan osat ja kortit kuvan osoittamalla tavalla. Aseta LEGO® mallit niille varatuille paikoille ja esineet (esim. kiikarit) rastilla merkityille ruuduille.

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 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.

GR Τοποθετήστε τα κομμάτια του ταμπλό και τις κάρτες όπως απεικονίζονται. Τοποθετήστε τις φιγούρες LEGO® στους υποδεικνυόμενους χώρους και τα αντικείμενα (π.χ. τα κιάλια) σε οποιοδήποτε από τα τετράγωνα που έχουν το σημάδι του σταυρού.

JP ボードとカードを絵の通りに並べます。絵の通りの場所にレゴブロックモデルを置き、アイテム（例えば、双眼鏡）を×印のあるますき（×印のあるますならばどれでも構いません）に置きます。

CN 按照图画将游戏板的部分和卡片安放好。在标记有地方放好各种模型，将东西物件（如望远镜）放在方块上标有交叉的位置。

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

RU Расположите фрагменты игрового поля и карточки, как показано на рисунке. Установите модели LEGO® там, где они изображены, 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 wskazanych miejscach, a przedmioty (na przykład lornetkę) na dowolnym polu oznaczonym krzyżykiem.

CZ Sestavte části desek a příslušné karty podle obrázku. Umístěte modely LEGO® na vyznačená místa. Předměty (např. dalekohled) na libovolné čtverečky označené křížkem.

SK Zoskladajte časti hracej dosky a príslušné karty podľa obrázku. Umiestnite modely LEGO® na určené miesta. Predmetmi (napr. ďalekohľad) položte na ľubovoľné štvorčeky označené krížikom.

HU Helyezd össze a játéktáblákat és a kártyákat a rajzon látható módon. Helyezd a LEGO® figurákat a jelzett területre, a tárgyakat (pl. a távcsövet) a kereszttel (X") jelölt négyzetek egyikére.

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 **Gegenstandekarten** enthalten Informationen über die einzelnen Aufgaben und Gegenstände. Legt diese mit der Vorderseite nach oben auf das Brett, so dass jeden Spieler sie sehen kann.

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

IT **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 **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 hvorledes udfordringerne og genstandene og bør placeres med forsiden opad, så alle spillerne kan se dem.

FI **Tehtäväkorteissa** ja **esinekorteissa** on tehtävän ja esineiden tiedot, ja ne tulee asettaa kasvot ylöspäin, jotta kaikkien pelaajien on helppo katsoa niitä.

SE **Utmaningskort** och **föremålskort** beskriver utmaningar och föremål och ska läggs 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 devem 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 λεπτομέρειες σχετικά με τις δοκιμασίες και τα αντικείμενα, και θα πρέπει να τοποθετούνται με την όψη προς τα πάνω, 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載されています。カードは、皆に見えるように表を上にして置いてください。

CN **挑战卡**和**物品卡**显示了挑战和物品的细节，应该正面朝上放置，以便所有玩家都可以查看。

KR **우선 카드**와 **템 아이템 카드**는 각 장점 및 아이템에 대한 자세한 내용을 제공하며 게임 참가자가 모두 볼 수 있도록 앞면이 위로 오도록 놓아야 합니다.

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

PL **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 **Karty s úkoly** a **karty s předměty** obsahují podrobné informace o daných úkolech a předmětech a měly by se položit popsanou stranou nahoru, abyjna ně viděli všichni hráči.

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

HU Az akciókártyákon és a tárgyakon jelölt kérdőjelek mindig felfelé fordítva helyezd el, mivel azok tartalmazzák a kijelvadókra és a tárgyakra vonatkozó részletekre, amelyekre minden játékosnak ismernie kell.

3

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

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

FR Choisir quel héros tu veux être et prendre la carte appropriée. Une sont les "mechants" et tu dois armer chacun d'entre eux avec un objet.

IT Decidi quale eroe vuoi essere e prendi la carta corrispondente. Le figure una rappresentano i "cattivi" e dovranno di essi ha armarsi di un oggetto.

NL Kies welke heldje wilt zijn en neem de bijhorende kaarte Een zijn de "boeven", die elk met een wapen bewapend moeten worden.

ES Selecciona el héroe que te gustaría ser y elige la Pieza correspondiente. Una son los "malos", y debes armarlos con un artículo.

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

FI Valitse haluamasi sankarihahmo ja ottaa kiistyvä kortti. Yksi "roistoja", joka ja pikanen on varustettava jokaisen esineellä.

SE Välj vilken hjälte du vill vara, och ta upp motsvarande kort. Den "skurkarna" och var och en av dem ska utrustas med ett föremål.

PT Escolhe qual é o herói que pretendes ser e tira o cartão adequado. As duas são os "bandidos" e devem armar cada um deles com um objecto.

GR Διαλέξτε τον ήρωα που θέλετε να παίξετε και πάρτε την αντίστοιχη κάρτα. Οι δύο είναι οι "κακοί", και θα πρέπει να εξοπλίσετε τον καθένα με ένα αντικείμενο.

JP 自分が取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。それぞれの悪者にアイテムを1つ与えて武装させましょう。

CN 选择你想成为哪个英雄，并拿取相对应的卡片。 是坏蛋，应该给每个人分配装备一件武器。

KR 원하는 영웅을 선택하고 해당하는 카드를 받습니다. 는 "악당"이며 여러분은 이 악당들이 각각 아이템을 하나씩 갖도록 해야 합니다.

RU Реши, каким героем ты хочешь стать, и возьми соответствующую карточку. — это «злодеи», и тебе придется вооружить каждого из них одним 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 vybrojit předmětem.

SK Vyberte si svojho hrdinu a vezmite zodpovedajúcu kartu. su záporné postavy (takzvaní „zloduchovia“) a každého z nich by sme mali vybrojiť predmetom.

HU Válassz egyiknek hőst, a hozzátartozó kártyával együtt. A a „gonoszokat“ testesítik meg. Mindegyiket fegyverezd fel a megfelelő tárgyakkal.

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 Placez 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 helte og skurke som vist. Det eventyr kan begynde!

FI Aseta sankarit ja roistot kuvion 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 φαίνεται στη εικόνα. Η περιπέτειά σας ξεκινά εδώ!

JP 絵のように、ヒーローと悪者を配置します。
ここ、冒険の始まりです！

CN 按照插图放置好英雄和坏蛋。
开始冒险吧！

KR 영웅과 악당을 그림과 같이 놓습니다.
여러분의 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. Vaše dobrodružství právě začíná!

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

HU Helyezd el a főalakokat és a gonoszokat az ábrán látható módon. És 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 pour te déplacer sur le plateau.

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

NL Tel de SNELHEIDS-Factor van je held op bij de waarde van je werd over 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 terningekastet, når du bevæger dig hen over brættet.

FI Lisää sankarisi NOPEUS-luku arpakuution lukemaan ja siirry pelilaudalla eteenpäin tuolla saadulla silmäluvun verran.

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

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

GR Προσθέστε το συντελεστή ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ του ήρωά σας στη ζαριά καθώς θα προχωράτε πάνω από τον πίνακα.

JP サイコロを転がして出た目の数に、自分のヒーローに与えられているスピードの特色の数値を加え、その数だけボードの上を進めます。

CN 在掷骰子后移动相等数，就是将英雄的速度系数加上骰子掷得的数目。

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

RU Величина фактора СКОРОСТИ для своего героя прибавляется к выпавшему на кубике числу при передвижении по игровому полю.

PL Podczas przesuwania postaci po planszy dodaj SZYBKOŚĆ swojej postaci do liczby punktów, które wyrzuciłeś kostką.

CZ K hodnotě čísla na kostce připočítej rychlost svého hrdiny a pak ho posuň o výsledný počet políček.

SK K hodnote čísla na kocke pripočítaj rýchlosť svojho hrdinu a potom ho posuň o výsledný počet políčok.

HU Dobj a kockával, a dobott értékhez add hozzá a hőstd gyorsaság-faktorát, és annyit lépj előre, amennyit az összeadás után kaptál.

6

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 Stärkewert 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 artículo muestran lo que se añaden a los factores originales de suerte, velocidad y Fuerza del héroe.

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

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

SE Föremålskort visar hur mycket föremålen ökar hjältens ursprungliga lyck-, hastighets- eller styrkefaktorer.

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 ποσό τα αντικείμενα προσθέτουν στους αρχικούς συντελεστές τύχης, ταχύτητας ή δύναμης του ήρωα.

JP アイテムカードには、ヒーローの運、スピード、力の特性には加算できる値が書かれています。

CN 装备卡显示了英雄可能自装备中获得的幸运、速度或力量系数中增加了多少。

KR 아이템 카드에는 캐릭의 초기 행운, 속도 또는 힘 수치이 더할 수 있는 아이템도 수가 표시됩니다.

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

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

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

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

HU A tárgyjut jelölő kártyákon látható, hogy hányszor adhatóz hozzá a hős eredeti szerencse-, gyorsasági- vagy erő-faktorához.

Luck, Glück, Chance, Fortuna, Geluk, Suerte, Held, Onni, Tur, Sorte, Tuch, 運, 행운, Štěstí, Szczęście, Sällsynt, Štastie, Szerencse

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

Strength, Stärke, Force, Forza, Kracht, Fuerza, Styrke, Voima, Styrka, Forca, Άλκιμη, 力, 力量, Сила, Síla, Sila, Sila, Erő

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

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

FR Remarque : il n'existe pas de carte 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 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 Tip: Juvelerne har ikke noget genstandskort, men de kan hjælpe dig med at vinde spillet!

FI Vihje: jalokivillä ei ole esinekorttia, mutta ne voivat auttaa sinua voittamaan pelin!

SE Ett råd: Juveler har inget föremålskort 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 Συμβουλή: Τα κοσμήματα 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割り当てられませんが、ゲームに勝つために役に立ちます！

CN 提示：宝石不存在装备卡牌，但是有助于你在游戏中获胜！

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

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

PL Wskazówka: Klejnoty nie posiadają kart 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 Tipp: A gyémántokhoz nem tartozik tárgyjó kártya, de hozzájárulhatnak a játék megnyeréséhez!

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. Damit ist der nächste Spieler an der Reihe. Natürlich kannst du nicht mehr tragen, als du kannst. Wenn du zu viele Gegenstände hast, musst du welche zurücklassen.

FR Quand tu arrives sur 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 hai troppi oggetti, devi lasciarne 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 – algunos tendrán que quedarse atrás.

DK Hvis 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 nogle andre.

FI Jos pääset esineen luo, voit ottaa sen mukaasi. Samalla päättyy pelivuorosi. Et voi loogisestikaan ottaa mukaasi useampia esineitä kuin pystyt kantamaan – joten liiasta ylitse saneltu joukko jatkamaan jonkun matka jää.

NO Om du kommer på ett föremål får du plocka upp det. Sedan är det den andre spelarens tur. Du kan naturligtvis bara bära på så mycket som du kan bära – för många föremål innebär att du måste lämna något.

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

GR Αν φτάσετε σ' ένα αντικείμενο, μπορείτε να το πάρετε. Έτσι τελειώνει η σειρά σας. Φυσικά μπορείτε να κρατήσετε μόνο αυτά που μπορείτε να κουβαλήσετε - αν έχετε πάρα πολλά αντικείμενα, αυτά αναγκάζεστε να τα πάρετε να αφήσετε κάπου εδώ.

JP コマを置かれた位置がアイテムがあると、そのアイテムをそこに入れることができます。ここで、次の人に交代です。アイテムは自分が持てるだけしか持っていけません。たくさんありすぎる場合は、何かを置いていかなければなりません。

CN 如果棋子落到有物品，你可以将它拾起。这样你的轮到就结束。当然你只能带你能负担的物品。

KR 아이템에 도착하면 아이템을 가질 수 있습니다. 아이템을 얻게 되면 차례가 끝납니다. 여러분은 운반할 수 있는 것만 가질 수 있습니다. 이이템이 너무 많을 때는 아이템 중 어떤 것을 남겨 두어야 합니다.

RU Если ты доберешься до какого-то предмета, можешь его взять. Ход на этом тоже для тебя заканчивается. Конечно, брать можно только то, что ты можешь унести – если взять слишком много вещей, то кое-что 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 – pozostałe będą musiały zostać gdzieś tam, gdzie je kiedyś z nich trzeba zostawić.

CZ Pokud dorazíte k předmětu, můžete si ho vzít. Tím ukončíte svůj tah. Je jasné, můžete mít samozřejmě pouze to, co unesete - pokud mají příliš mnoho předmětů, některé se budete muset zbavit.

SK Ak dôjdete k predmetu, môžete si ho zobrať. Tým zakončíte svoj ťah. Prí sebe môžete mať samozrejme len to, čo unesiete - ak máte priveľa predmetov, niektoho sa budete musieť zbaviť.

HU Amikor egy tárgyat találsz, felveheted azt. Ez azt is jelenti, hogy a köröd befejeződött. Persze csak annyi tárgyat vihetsz magaddal, amennyit el tudsz cipelni. Ha túl sok tárgyat szeretnél magaddal vinni, valamit kénytelen leszel ott hagyni, 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 cours de tes aventures !

IT Dovrai affrontare molte sfide durante questa avventura!

NL Er moeten flink wat obstakels worden uitgevoerd tijdens je tocht!

ES ¡Tendrás que afrontar muchas pruebas en tu aventura!

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

FI Kohtaat seikkailun aikana useita erilaisia tilanteita!

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 περιπέτειά σας!

JP 冒険では多くのチャレンジが待ち受けています！

CN 你的冒险中会遇到很多挑战！

KR 모험을 하는 동안 많은 주전을 만나기 됩니다!

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

PL Podczas swojej przygody będziesz musiał stawić czoła wielu wyzwaniom!

CZ Během celého dobrodružství narazíte na mnoho různých úkolů!

SK Počas celého dobrodružstva budete musieť vyriešiť veľa rôznych úloh!

HU Sokféle akadály, kell végrehajtanod kalandjaid során!

9

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

DE Sobald du in der Drachen-Festung angekommen bist, brauchst du keinen Würfel mehr. Jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, kannst du eine neue Aufgabe annehmen. Natürlich nur, wenn du die vorherige beschaffen hast!

FR Une fois dans la forteresse du dragon, 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 raggiunta la Fortezza del Dragone, non serve più lanciare i dadi. Passa all'ultima sfida dopo ciascun turno, ma solo se hai superato, ovviamente!

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

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

DK Når du når Fremtrædelsesringen, skal du ikke længere bruge terningen. I slutningen af 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 Lohikäärmelinnoitukseen, arpakuutiosta ei enää tarvitse. Voit suorittaa jokaisella vuorollasi uuden tehtävän – jos onnistuit edellisessä edellisen vuorollasi!

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

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

GR Μόλις επιβεβαιώσετε την άφιξή σας στο Δράκειο, το ζάρι δεν χρειάζεται πλέον. Περάστε σε νέα δοκιμασία κάθε φορά που σας έρχεται η σειρά σας – εάν τα καταφέρατε, φυσικά!

JP ドラゴンの要塞の中では、サイコロを使うお楽しはありません。1つのチャレンジを実行できたら、次のチャレンジに進みます。

CN 一旦进入龙堡，就不再需要骰子。在每一轮之后进入一个新挑战。当然你必须先成功地完成前一个！

KR 일단 드래곤 요새에 도착하면 주사위가 필요없습니다. 차례마다 새로운 도전으로 이동합니다. 물론 도전에 성공한 경우에만 이동할 기회가 주어집니다!

RU Как только вы окажетесь в Крепости Дракона, кубик уже не нужен. После каждого хода переходи к преодолению новой опасности – если ты добился успеха, конечно!

PL Kiedy już wejdziesz do Fortecy Smoka, nie będziesz potrzebował kostki. Po każdej turze przechodzisz do nowego zadania – oczywiście, jeżeli ci się powiodło!

CZ Jakmile se dostanete do Dračí pevnosti, kostka už nebudete potřebovat. Po každém tahu se přesuňte na novou úlohu, pokud jste úspěšní!

SK Keď prídete do Dračej pevnosti, kocku už nebudete potrebovať. Po každom ťahu sa presuňte na novú úlohu, ak ten ak splníte do predchádzajúci!

HU Amikor elérkeztél a Sárkányerőd sötét mélyére, nem lesz többé szükséged a kockára. Minden te következő egyszerűen ugorj egy újabb akcióra – persze csak ha sikerült kiszúrnod az előzőt!

GB Access the half-track vehicle here

DE Zugang zum RäuperPahrzeug hier

FR Accès au véhicule semi-chenillé

IT Sali sul semicingolato qui

NL Ga hier de halftrack in

ES Acceder al coman semi-oruga aqui

DK Få adgang til halvbeltekøretøjet her

FI Ajoji puoliteliajoneuvoon

SE Här hissar du cerrängbandvagnen

PT Acede aqui ao veículo especial

GR Εδώ προσβάσιμο ημιερπυστριοφόρο

JP ハーフトラックにここから搭乗します

CN 在此进入半履带车辆

KR 반궤도 차량 타는 곳

RU Вход в вездеход - здесь

PL Wejdź do półgąsienicowej w tym miejscu

CZ Tady nastupte do polopásového vozu

SK Tu nastúpte do polopásového vozidla

HU Itt lépj be a fél lánctalpas járműbe

GB Access the Fortress here

DE Festungszugang hier

FR Accès à la forteresse

IT Entra nella Forezza qui

NL Ga hier het Forts binnen

ES Acceder al Fuerte aqui

DK Få adgang til fæstningen her

FI Linnoitukseen sisäänkäynti

SE Här går du in i borgen

PT Acede aqui a Fortaleza

GR Εδώ πρόσβαση στο Φρούριο

JP ここから要塞に入ります

CN 在此进入堡垒

KR 요새로 가는 통로

RU Вход в крепость - здесь

PL Wejdź do Fortecy w tym miejscu

CZ Tudy vejděte do Dračí pevnosti

SK Tadiaľto prídete do Dračej pevnosti

HU Itt lépj be az Erődbe

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 Stel de gevaren het hoofd in de volgende volgorde:

ES Enfréntate a los retos en el siguiente orden :

DK Du skal klare udfordringerne i denne rækkefølge:

FI Tee kilpailuista seuraavassa järjestyksessä:

SE Möt utmaningarna i den här ordningen:

PT Tenta vencer os desafios na seguinte ordem:

GR Αντιμετώπισε τις δοκιμασίες με την εξής σειρά:

JP 次のような順序でチャレンジカードに挑戦しましょう。

CN 按照以下顺序挑战。

KR 다음과 같은 순서로 도전을 합니다.

RU Проходи испытания в следующей последовательности:

PL Pokonuj przeszkody w następującej kolejności:

CZ Vypořádejte se s úkoly v následujícím pořadí:

SK Popasujte sa s úlohami v nasledujúcom poradí:

HU Az alkalmak az alábbi sorrendben kell végrehajtaced:

11

GB When faced with a challenge (eg. opening the door to the Guardians Chamber), decide whether to use Speed, Skill or Strength.

DE Wenn dir eine Aufgabe gestellt wird (z. B. Öffnen der Tür zur Kammer des Wächters), musst du dich dafür entscheiden, ob du Geschwindigkeit, Glück oder Stärke einsetzen möchtest.

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

IT Quando devi affrontare una sfida (per esempio aprire la porta della Camera del Custode), decidi se vuoi usare la velocità, la Fortuna o la Forza.

NL Beperk bij iedere nieuwe opdracht (bv. de deur naar de Kamer van de Bewaker openen) of je snelheid, geluk of kracht wilt gebruiken.

ES Al enfrentarte a un reto (por ej. al poner junto a la puerta de la Cámara del Guardián) decide si utilizas la velocidad, la suerte o la fuerza.

DK Når du står over for en udfordring (som f.eks. at åbne døren til vogterens kammer), skal du beslutte, om du vil bruge hast, held eller styrke.

FI Kun kohtaat tehtävän (esim. vartijan huoneen oven avaaminen), päätä, haluatko käyttää nopeutta, onnea vai voimaa.

SE När du ställs inför en utmaning (t. ex. att öppna dörren till väktarnas kammare) bestämmer du om du ska använda fart, tur eller styrka.

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

GR Όταν έρχεσαι αντιμέτωπος/η με κάποια δοκιμασία (π.χ. για να ανοίξεις την πόρτα του Θαλάμου του Κηπουρού), αποφάσισε αν θα χρησιμοποιήσεις την ταχύτητα, την τύχη ή τη δύναμη.

JP チャレンジ（例えば、番人部屋の扉を開ける）に直面したら、スピード、技、力のどれを使うか決めます。

CN 面临挑战时（如开启守卫室门），你应该决定是速度、技巧还是力量。

KR 도전을 만나면(예: 지킴이의 집으로가는 문 열기) 속도, 행운 또는 힘 중 어떤 것을 사용할지 결정합니다.

RU Когда ты сталкиваешься с испытанием (например, открытие двери в комнату Стража), тебе нужно решить, будешь ли ты использовать скорость, удачу или силу.

PL Kiedy stajesz przed zadaniem do wykonania (jak np. otwarcie drzwi do Komnaty Strażnika), musisz podjąć decyzję, czy wykorzystasz szybkość, szczęście czy siłę.

CZ Když stojíte před úkolem (např. otevření dveří do Strážné komnaty), rozhodněte se, zda použijete rychlost, štěstí nebo sílu.

SK Keď stojíte pred úlohou (napr. otvoriť dvere do Strážnej komnaty), rozhodnite sa, či použijete rýchlosť, šťastie alebo silu.

HU Amikor egy akadály áll az útjában (pl. kinyitni az őrök szobájának ajtaját), gyorsan döntsd el, hogy ehhez a gyorsaság, szerencse- vagy az erő-kártyádat akarod-e felhasználni.

GB Tip: To find the Golden Dragon you will first need to get your hands on the Golden Helmet.

DE Tipp: Um den Goldenen Drachen zu finden, musst du zuerst den Goldenen Helm finden!

FR Remarque : pour trouver le Dragon d'Or, tu devras d'abord mettre la main sur le Casque d'Or !

IT Suggerimento: Per trovare il Drago d'Oro dovrai prima impadronirsi del Casco d'Oro!

NL Tip: Om de Gouden Draak te kunnen vinden, moet je eerste de Gouden Helm te pakken krijgen!

ES Consejo: ¡Para localizar al Dragón Dorado, necesitarás conseguir el Casco Dorado!

DK Tip: Du skal først finde det Gyldne Hjelm, inden du kan finde den Gyldne Drage!

FI Vihje: Löytääksesi Kultaisen lohikäärmeen sinun on ensin saatava käsiisi Kultainen kypärä!

SE Bästa tips: För att finna den Gyllene draken måste du först erövra Guldhjälmen!

PT Sugestão: Para encontrares o Dragão Dourado terás primeiro que obter a Capacete Dourado!

GR Συμβουλή: Για να βρεθεί το Χρυσό Δράκο πρέπει πρώτα να αποκτήσεις το Χρυσό Κράνος!

JP ヒント：ゴールデンドラゴンを見つけるには、まずはゴールデンヘルメットを手に入れる必要があります。

CN 提示：要找到金龙，你必须先把手放在金头盔上！

KR 조언: 황금 용을 찾으려면 우선 황금 투구를 가지고 있어야 합니다!

RU Совет: Для того, чтобы найти Золотого Дракона, нужно в первую очередь добыть Золотой Шлем!

PL Wskazówka: Aby odnaleźć Złotego Smoka, musisz najpierw zdobyć Złoty Hełm!

CZ Tip: Abyste ji našli, Zlatého draka musíte nejdřív získat Zlatou přilbu!

SK Tip: Aby ste našli Zlatého draka, musíte najskôr získať Zlatú prilbu!

HU Tipp: Ahhoz, hogy rátalálj a Aranysárkányra, először az Aranysisakot kell megszerezned!

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 indiqué dans la partie « intelligence » de la carte défi, tu peux continuer sans te soucier de rien.

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

NL Maar als je het voorwerp dat in het 'intelligentie'-veld van de opdrachtkaart afgebeeld is, 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 på udfordringskortets intelligensfelt, kan du automatisk skippe igennem.

FI Jos sinulla on tehtäväkortin älykkyysosiossa näkyvä esine, voit ohittaa esteen.

SE Men om du har det föremål som visas bland uppgiftskortets intelligens kan du passera automatiskt.

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

GR Αν, 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ヒント・アイテム欄に示されているアイテムを持っている場合は、そのまま進む事ができます。

CN 若你拥有挑战卡智慧部分所显示的物品，则可自动通过。

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

RU Однако если у тебя есть предмет, показанный в разделе «Интеллект» карточки задания, ты можешь продолжить путь, не беспокоясь ни о чем.

PL Jeżeli jednak masz odpowiedni przedmiot, pokazany na karcie zadania w oddziale Informacja, możesz automatycznie wykonać zadanie.

CZ Pokud však máte předmět zobrazený v informačním oddílu karty úkolu, můžete projít dalším automaticky.

SK Ak však máte predmet zobrazený v informačnej oblasti na karte úlohy, môžete preísť cez ďalšie automaticky.

HU Ha azonban nálad van az a tárgy, amelyik a kihívást jelző kártyád jobb alsó sarkában látható, akkor minden további nélkül haladj tovább.

GB To successfully overcome a challenge select a Pactor (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 move automatically past this challenge.

DE Eine Aufgabe lässt sich nur mit Einsatz von GESCHWINDIGKEIT, GLÜCK oder STÄRKE bewältigen. Es stehen jedoch nicht immer alle drei zur Auswahl. In diesem Beispiel kann GESCHWINDIGKEIT nicht eingesetzt werden). Zähle den Wert all deiner Gegenstände dazu, die sich für diese Aufgabe eignen und würfle (würfelst du den "Haken", würfle noch einmal). Übersteigt die Gesamtpunktzahl den Wert der Aufgabe, kannst du weiterziehen. 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 restlichen Spieler können automatisch an dieser Aufgabe vorbeiziehen.

FR Pour relever avec succès un défi, choisis un Pacteur (ATTENTION, tu ne peux pas toujours les choisir tous, 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 est supérieur, au défi. Si tu es ex-aequo, 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 Pattore (NB: non puoi sempre scegliere 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 superano automaticamente la sfida.

NL Kies om een opdracht uit te kunnen voeren een Pactor (NB: je 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 dobbelstenen (Gooi opnieuw als je een "haak" gooit). Als je totale score hoger is dan de waarde van de opdracht, mag je doorgaan. Bij gelijke standopnieuw 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 Pactor (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 es superior al reto, podrás seguir. Si el resultado es igual, tira el dado de nuevo. Si pierdes, deberá prescindir de uno de los artículos en su 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 fart, hastighed eller styrke (bemærk: at du ikke altid kan vælge mellem alle tre; du kan 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 det samlede pointtal er større end udfordringens, kan du gå videre. Hvis de to tal er lige store, skal du slå igen. Hvis du taber, skal du efterlade en af de genstande, du bærer på.

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

FI Selvitä jokaisen tehtävässä annun on valittava oikeanlaisia (HUOM! koskaan et ole kaikkia käytettävissä tässä esimerkissä ei voi valita NOPEUTTA), lisää henkilövarin sopivien tavaroidesi esineiden antamat pisteet ja heitä noppaa (jos saat "koukun", heitä uudelleen). Jos pisteitten yhteissumma on tehtävän pisteitä suurempi saat jatkaa. Jos pisteet ovat yhtä suuret, heitä uudelleen. Jos jäät häviölle, sinun on luovuttava yhdestä kantamastasi esineestä.

Huomaa, että vain yksi pelaaja joutuu tekemään kukin tehtävän. Sen jälkeen muut pelaajat saavat ohittaa sen automaattisesti.

SE För att klara av en utmaning väljer du en Faktor (observera dock att inte alltid kan välja mellan alla tre), lägger till poängen från passande föremål du bär med dig och slår tärningen (om du får en "krok" slår du igen). Om totala poängen blir högre än utmaningens sätter du in din Pjäs. Om poängen 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 här utmaningen.

PT Para superarmos com sucesso um desafio, selecionamos um Factor (NB: nao podes escolher sempre todos, por exemplo, não podes escolher VELOCIDADE no exemplo que aqui se mostra), adicionas os pontos dos objectos adequados que transportas e lanças os dados (se aparecer um "gancho", lança novamente). Se o contagem combinado for mais elevado do que o desafio, podes prosseguir. Se os concorrentes 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 νικήσετε με επιτυχία κάτι μία δοκιμασία, επιλέξτε έναν παράγοντα (Σημ. δεν μπορείτε πάντα να τους επιλέγετε όλους, π.χ. όχι την ΤΑΧΥΤΗΤΑ στο παράδειγμα που βλέπετε εδώ), προσθέστε τους βαθμούς από τα κατάλληλα αντικείμενα που έχετε μαζί σας, και ρίξτε το ζάρι (εάν έρθει το "γάντζος", ρίξτε ξανά. Αν ο συνολικός σας πόντος τερματιού τη δοκιμασία, μπορείτε να προχωρήσετε. Αν οι πόντοι είναι ίσοι, ρίξτε ξανά. Αν χάσετε, χάνετε κι εσείς ένα από τα αντικείμενα που κουβαλάτε.

Έχει σημασία ότι μόνο ένας παίκτης πρέπει να ξεπεράσει μια δοκιμασία. Μετά απ' αυτόν, όλοι οι άλλοι παίκτες μπορούν να περάσουν αυτόματα από τη συγκεκριμένη δοκιμασία.

JP チャレンジをうまく克服するには、スピード、運、力のどれかを選び（ただし、3つ全部が毎回選べるとは限りません。例えば、ここでは「スピード」は選べません）、その時点で身に付けているアイテムで使えるものの点数を加算し、サイコロを振ります（「フック」が出たら、もう1回サイコロを振り直します）。合計のスコアがチャレンジの数字より大きい場合は、先へ進めます。スコアが同点の場合は、もう1回サイコロを振ります。スコアがチャレンジの数字よりも低い場合は、持っているアイテムのどれか1つを諦めなければなりません。

チャレンジを克服する必要があるのは1人だけです。他の人はそのままのチャレンジを通過できます。

CN 要成功克服挑战，请选择一个英雄级（不可使用表格之选，或是选择骰子中缺少有效数字的英雄），加上英雄和合适物品身上带的分数，然后掷骰子（如果掷得“钩子”，再掷骰子）。如果总数高于挑战数字，就可以前进。如果分数相等，再掷骰子决定胜负。如果失败，一件装备将被没收。

请注意，只要一个玩家通过挑战难度，后面的玩家将不自动通过。

KR 도전을 성공적으로 해결하려면 동료, 속도, 힘 중 하나를 선택하고 (주의: 항상 모든 요소를 선택할 수 있는 것은 아닙니다. 예를 들어 여기서는 속도를 선택할 수 없습니다) 가지고 있는 적당한 아이템에서 점수를 합해줍니다(주사위를 "갈고리"가 나오면 다시 굴립니다). 점수를 더한 값이 도전 점수보다 높으면 다음으로 이동할 수 있습니다. 점수가 같으면 다시 굴립니다. 점수가 낮은 경우에는 가지고 있는 아이템 중 하나를 포기해야 합니다.

한 사람이 도전은 한 사람의 성공하면 해결해야 합니다. 일단 도전이 끝나면 다른 플레이어들은 이 도전을 그냥 통과할 수 있습니다.

RU Чтобы успешно преодолеть опасность, выбери фактор (ВНИМАНИЕ: вы не всегда можете выбрать нескольких факторов - например, в приведенном здесь примере нет фактора СКОРОСТИ). Добавь к ним очки любых полезных предметов, которые носишь с собой, и брось кубик (если выпадет крюк, кубик бросается еще раз). Если сумма очков превосходит сложность, ты можешь идти дальше. Если числа очков будут одинаковы, бросай кубик еще раз, чтобы определить победителя. Если проиграешь, тебе придется выбросить один из предметов, которые ты носишь.

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

PL Aby pomyślnie wykonać zadanie, wybierz współczynnik (Uwaga: nie zawsze możesz wybrać wszystkie z nich, na przykładzie przykładzie nie ma SZYBKOŚCI), dodaj punkty z odpowiedniego przedmiotu, który posiadasz i rzuć kostką. (jeżeli wyrzuciłeś „hak", rzucaj jeszcze raz). Jeżeli 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 (v tomto si ale někdy nebudete moci vybrat, je-li například rychlost), přidejte body z předmětů, které máte u sebe, a hoďte kostkou (pokud hodíte „hák", házejte znovu). Pokud je celkový součet skóre vyšší než hodnota úkolu, můžete pokračovat. Pokud se součet skóre rovná hodnotě úkolu, házejte znovu. Pokud jste prohráli, budete se muset vzdát jednoho z předmětů, které máte u sebe.

Poznámka: Stačí, aby úkol splnil kdokoliv z týmu. Pokud je úkol splněn, ostatní hráčům projde přes něj automaticky.

SK Aby ste úspešne splnili úlohu, zvoľte Faktor (v tomto si ale niekedy nebudete môcť vybrať, napríklad rýchlosť). Faktorom napr. v tomto príklade nie je rýchlosť), pridajte body z ukážkových predmetov, ktorý máte pri sebe, a hoďte kockou (pokiaľ hodíte „hák", hoďte znovu). Ak je celkový súčet skóre vyšší než hodnota úlohy, môžete pokračovať. Ak sa súčet skóre rovná hodnote úlohy, hoďte znovu. Ak ujdete, musíte. Budete sa musieť vzdať jedného predmetu, ktorý máte pri sebe.

Poznámka: Stačí, aby úlohu splnil niektorý hráč. Ak je úloha splnená, ostatní hráči môžu ísť ďalej automaticky predtým.

HU Annak érdekében, hogy sikeres legyen az akciód, válassz a SZERENCSE, ÜGYESSÉG és ERŐ közül. (Figyelem! Nem mindig választhatod mind a három egyszerre! Az ábrán láthatók esetében például nem választhatod a GYORSASÁG-ot.) Ezután add hozzá a nálad levő tárgyakhoz tartozó pontokat azt a számot, amit a kockával dobtál, és ha az eredmény nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. (Figyelem! Ha „horgot" dobsz, akkor újra dobhatsz.) Ha pontszámod összege nagyobb, mint az akció értéke, akkor továbbléphetsz. Ha a pontszám egyenlő, akkor is kockával. Ha alulmaradtál, Pet kell dobnod valamit a nálad levő tárgyak közül.

Figyelem: Mindig csak egy játékos vállalja részt az akcióban. A többiek automatikusan továbbmehetnek a már lekezelt akcióhelyeken.

14

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

DE Der verlierende muss einen Gegenstand zurückgeben. Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, kann er es erneut versuchen oder zurückgehen und andere Gegenstände aufnehmen. 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 à nouveau, soit de revenir en arrière et de prendre des objets différents. Ton objet perdu doit être placé dernière toi sur l'une des croix vides du plateau.

IT Se perdi devi abbandonare un oggetto. Il turno successivo puoi decidere di riprovare, oppure di tornare indietro e raccogliere altri oggetti. Oggetto che devi 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 en nieuwe voorwerpen ter halen. Het achtergelaten voorwerp moet op een leeg aangeleverd veld worden teruggelegd.

ES Si pierdes debes 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 ignorerede genstand skal placeres på en af de tomme krydser på brættet.

FI Jos hukkaat joudut luovuttamaan jonkin esineen. Seuraavalla pelikierroksella voit yrittää uudelleen tai palata hakemaan eri esineitä. Menetetty esine asetetaan yhdelle pelilaudan ruudukoista.

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 föremål du förlorat placeras på någon av de tomma krysen på spelbrädet.

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

GR Αν χάσεις, χάνεις κι εσύ κάτι από αυτά που έχεις. Στην κίνηση σου έχεις τη δυνατότητα να ξαναπροσπαθήσεις ξανά ή να γυρίσεις πίσω και να πάρεις άλλα αντικείμενα. Το αντικείμενο που χάσατε θα πρέπει να τοποθετηθεί πάνω σε μία από τις άδειες σταυρούς στο ταμπλό.

JP 負けたらアイテムを1つ手放さなければなりません。次ターンの時に負けた時、もう1回チャレンジするか戻って違うアイテムを手に入れるかを選べます。下図したアイテムは、必ずボード上のXの印のあるマスにおいるまで戻しておきましょう。

CN 如果输了，你必须放弃一件物品。下一轮中，你可以选择争取重新尝试或者返回去选取一些不同的物品。你丢失的物品必须放置在棋盘上空白的交叉上。

KR 도전에서 패가는 무기한 아이템 하나를 포기해야 합니다. 다음 차례에서 다시 시도하거나 돌아가서 다른 아이템을 가질 수 있습니다. 잃은 아이템은 보드의 빈 십자 표시 중 하나에다시 놓아야 합니다.

RU Если ты проиграл, то должен выбросить предмет. Когда снова будет твой ход, ты можешь попробовать еще раз или вернуться и взять что-то другое. Твой потерянный предмет должен быть возвращен на один из свободных крестов на игровом поле.

PL Jeżeli przegrasz, musisz oddać jeden z posiadanych przedmiotów. Przy następnej turze możesz spróbować jeszcze raz lub wrócić po inne przedmioty. Przegrany przedmiot, który otrzymałeś należy umieścić na jednym z pustych pól oznaczonych krzyżykiem.

CZ Pokud ztratíš neoplníte, musíte se vzdát předmětu. V dalším tahu se můžete znovu pokusit o opětání akce anebo se můžete vrátit a sebrat jiné předměty. Předmět, kterého jste se vzdali, musíte umístit zpět na desku do jednoho z prázdných čtverečků s křížkem.

SK Pokiaľ úlohu nesplníte, musíte sa vzdať predmetu. V ďalšom kole sa môžete znovu pokúsiť o splnenie úlohy alebo sa môžete vrátiť a zobrať iné predmety. Predmet, ktorého sa vzdáte musíte umiestniť späť na ihrisku do niektorého prázdneho štvorčeka s krížikom.

HU Ha nem sikerült az akció. Pel kell adnomod az egyik nálad levő tárgyat. Amikor újra sorra kerülsz, választhatod, hogy újra megpróbálkozol, vagy visszafordulsz, meg néhány tárgyat begyűjtesz. Az elvesztett tárgyat be kell tenned a játéktérben található üres mezők egyikére.

15

GB If you succeed in getting into the half-track or another Parm of transport, your speed is increased dramatically. Now you can move as many board sections as your roll of the dice.

DE Wenn du es schaffst, in das RaupenFahrzeug einzusteigen oder in ein anderes Transportmittel zu gelangen, erhöht sich deine Geschwindigkeit erheblich. Jetzt kannst du die gewürfelte Anzahl an Feldern vorziehen.

FR Si tu réussis à rentrer dans le véhicule semi-chenillé 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 del semicingolato 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 fatto con il dado.

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

ES Si logras subir al camión semi-oruga 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 ind i halvbeltevognen eller et andet transportmiddel, vil din hastighed øges drastisk. Du kan så bevæge dig ført mange af mange brætsektioner som terningen viser.

FI Jos onnistut pääsemään puoliteloitavaan tai johonkin muuhun kuljetuskeinoon, nopeutesi kasvaa huimasti. Voit nyt siirtyä niin monta pelialuetta kuin esteenpain kuin nopan luvussa osoittaa.

SE Om du lyckas ta dig in i bandvagnen 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 veículo especial ou noutro Parm de transporte, a tua velocidade aumenta dramaticamente. Agora podes movimentar-te em tantas secções de tabuleiro quantas a tua pontuação nos dados.

GR Αν καταφέρετε να μπείτε στο ημιερπυστριφόρο ή σε κάποιο άλλο μεταφορικό μέσο, η ταχύτητά σας αυξάνεται δραματικά. Τώρα μπορείτε να μετακινηθείτε σας ενδέκτες σε τόσες πλακέτες όσες ένδειξη έχει το ζάρι σας.

JP ハーフ トラックや別の乗り物に乗れると、スピードがぐんと速くなります。サイコロの目の数だけ一気にボードを移動できるようになります。

CN 如果你成功进入半履带车或其它的运输工具，你的速度将大大增加。此时，你就可以将掷骰子得到的数字全部向前一步移动。

KR 만약 당신이 하프 트랙 또는 다른 형태의 운송 수단에 성공적으로 탑승한다면 속도가 매우 빨라집니다. 이제 주사위를 굴려서 나오는 숫자 만큼 보드 섹션에서 이동할 수 있습니다.

RU Если вы сумели забраться на полугусеничный транспортер или другое средство передвижения, ваша скорость значительно возрастает. Теперь вы сможете продвинуться на столько секторов игрового поля, сколько очков выпадет на кубике.

PL Jeżeli uda ci się wsiąść do półgąsienicowego lub innego środka transportu, twoja szybkość znacznie wzrośnie. Możesz teraz przejść przez tyle pól na planszy, ile pokażesz wynikiem.

CZ Pokud se vám podaří dostat do polopásového vozu nebo do jiného přepravního prostředku, vaše faktor rychlosti se výrazně zvýší. Nyní se můžete posunout o tolik oblastí na tabuli, kolik hodíte na kostce.

SK Ak sa vám podarí dostať do polopásového vozidla alebo do iného prepravného prostriedku, vaš faktor rýchlosti sa výrazne zvýši. Môžeš sa môcť posunúť o toľko oblastí na tabuli, koľko hodíš na kocke.

HU Ha sikerül a Félpályás járműbe vagy bármely más közlekedési eszközre jutnod, gyorsaságod jelentősen megnő. Most annyi pályaelemet tehetsz ugorhatsz át, amennyit a kocka ad dobtál.

GB Tip: Use the half-track to solve the Ice Challenge!

DE Tipp: Versuche die Eisstufe HeroesFörderung mit dem RaupenFahrzeug zu überwinden!

FR Conseil : Utilise le véhicule semi-chenillé pour résoudre le dernier défi !

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

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

ES Consejo: Utiliza el camión semi-oruga para resolver el último Reto!

DK Tip: Brug halvbeltekøretøjet til at løse sidste udfordring!

FI Vinje: Kaljoa voimesoh tehdäkön noblieesmiseen puoliteloitajunsal

SE Bi tips: Använd bandvagnen för att lösa den sista utmaningen!

PT Sugestão: Utiliza o veículo especial para resolveres o último Desafio!

GR Συμβουλή: Χρησιμοποιήστε το ημιερπυστριφόρο για να ξεπεράσετε την τελευταία πρόκληση!

JP ヒント：ハーフ トラック使用して最後のチャレンジをクリアしましょう！

CN 提示：可利用半履带车轻松应对这一关！

KR 힌트: 하프 트랙을 사용하여 마지막 도전을 해결합니다!

RU Совет: Используйте полугусеничный транспортер для преодоления последнего препятствия!

PL Wskazówka: Użyj półciężarówki, aby pokonać ostatnie wyzwanie!

CZ Tip: Použijte polopásový vůz k vyřešení posledního úkolu!

SK Tip: Použite polopásové vozidlo na vyriešenie posledného úlohy!

HU Tipp: A lejtőtáblát használd a Jéglánc pályán a végső kihívás leküzdéséhez!

16

GB Roll a "Hook" outside the Dragon Fortress and Sam Snieber appears in front of you!

DE Wirf Pasch außerhalb der Drachen-Festung den "Haken", erscheint Ulrich Unhold!

FR Si tu Pars Un "crochet" en dehors de la Forteresse du dragon, Sam Sniéber se dresse devant toi!

IT Se fai Un "gancio" con i dadi mentre sei Fuori dalla Fortezza del Dragone, Sam Sniéber apparirà davanti a te!

NL Als je buiten het DrakenFort een "Haak" gooit, verschijnt Sam Sniéber!

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

DK Hvis du slår en "krog" uden for Drage-Fæstningen, vil Sam Snieber dukke op foran dig!

FI Jos heität "koukun" Lohikaarnelinnoituksen ulkopuolella, eteesi ilmestyy Sam Snieber!

SE Om du slår en "krok" utanför Drakslagen dyker Sam Snieber upp FramFörDig!

PT Lança um "gancho" Para da Fortaleza do Dragão e Sam Snieber aparece em Frente a ti!

GR Βγάτε ποι «άγκιστρο» έξω από το Οχυρό του Δράκοντα και το αρχίσιο σας Δράκοντας ο Σαμ Σνίτερ θα εμφανιστεί μπροστά σας!

JP ドラゴンの要塞の外でサイコロを振って「フック」が出ると、シニスター男が現れます！

CN 如果将“骰子”掷到龙堡之外，就能召唤塞舍本来与你重聚！

KR 드래곤 요새 외부에서 "갈고리"가 나오면 "샘" 씽이 앞에 나타납니다!

RU Выпадет «крюк» когда ты на самом деле Снаружи Драконьей — и перед тобой появится Сэм Сниттер!

PL Jeżeli poza terenem Fortecy Smoka wyrzucisz "hak", pojawi się przed tobą Sam Sniteer!

CZ Pokud hodíte na kostce „hák" před Dračí pevností, objeví se před vámi Sam Sniteer!

SK Ak hodíte na kocke „hák" pred Dračou pevnosťou, objaví sa pred vami Sam Sniteer!

HU Ha a Sárkányerődön kívül „horgot" dobsz, Sam Sniteer jelenik meg előtted!

GB Choose a skill Factor.
DE Was möchtest du ermitteln?
FR Choisis un Facteur d'adresse
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 Επέλεξε ενα ικανοποιητικό παράγοντα.
JP 運、スピード、からどれか1つを選びます。
CN 选择一项技能系数。
KR 기술 요소 하나를 선택합니다.
RU Выбирай навык из списка.
PL Wybierz współczynnik umiejętności.
CZ Vyberte si Faktor dovednosti.
SK Vyberte si Faktor schopností.
HU Válassz ketteszik SZERENCSE- vagy ERŐ-Faktort közülük.

17

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

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

FR Tuas perdu ! Sniéber prend un de tes objets (si tu en as) !

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

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

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

DK Du taberl Sniéber tager én af dine genstande (hvis du har nogen overhovedet)!

FI Häviät! Sniéber ottaa yhden esineistäsi (jos sinulla on esineitä)!

SE Du förlorar! Sniéber tar ett av dina Föremål (om du har några)!

PT Perdeste! Sniéber cruba um dos teus objectos (se tiveres algum)!

GR Χάσατε! Ο Σνίτερ θα πάρει ένα από τα αντικείμενά σας (εάν έχετε)!

JP 負けてしまいました！アイテムを持っている場合はシニスター男に1つ取られてしまいます！

CN 你输了！斯捷尔拿走你的一件装备（如果你拥有的话）！

KR 당신의 패배입니다! 악당이 당신의 아이템 하나를 가져갑니다(아이템이 있을 경우)!

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

PL Przegrałeś! Sniteer zabiera Ci jeden z przedmiotów (jeżeli cyklo jakieś posiadasz)!

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

SK Prehral si! Sniteer vám zoberie niektorý predmet (pokiaľ nejaký máte)!

HU Veszítettél! Sniteer nek kell odaadnia nálad levő tárgyak egyikét (persze csak, ha van nálad valami)!

18

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 ¡Tú ganas! ¡Toma un artículo de Siniestro (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 το Σίνιστερ (αν έχει κάτι)!

JP あなたの勝ちです！シニスター卿がアイテムを持っている場合は、1つ取ってください！

CN 你赢了！取一件诡魔的装备（如果他还有的话）！

KR 당신의 이겼습니다! 악당의 아이템 하나를 가져옵니다(아이템이 있는 경우)!

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

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

CZ Vyhrál jsi! Vezmeš si předmět od Sinistera (pokud nějakými disponuje)!

SK Vyhral si! Zoberie si predmet od Sinistera (pokiaľ nejaký má)!

HU Nyertél! Tied Sinisterednek tárgyai (persze csak ha van neki 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 ? Relancez 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 "krog"? Slå igen! Ender I ligestilling? Slå igen!

FI Heitettiin "haukut"? Heitä uudelleen! Tasapeli? Heitä uudelleen!

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

PT Lançaste um "gancho"? Lança novamente! Há empate? Lança novamente!

GR Φέρατε την άγκυρα; Ρίξτε ξανά! Ισοπαλία; Ρίξτε ξανά!

JP 「フック」が出たら、もう1回サイコロを振ります！スコアと同じ数の目が出たら、もう1回サイコロを振ります！

CN 掷得“钩子”了？再掷一次！打成平手？再掷一次！

KR 갈고리가 나오고, 동점일경우 다시 던집니다.

RU Выпал «крюк»? Бросай снова! Очки совпали? Бросай снова!

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

CZ Hodil jsi „hák"? Házej znovu! Skóre jsou shodná? Házej znovu!

SK Hodil si „hák"? Hádže znovu! Skóre sú rovnaké? Hádže znovu!

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

20

GB Every time you want to get passed a baddie, you have to do a 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 toujours bataille.

IT Ogni volta che devi superare un "cattivo", devono combattere!

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

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

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

FI Jokaista taistelemaan jokin 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 temos que o combater.

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

JP 悪者が勝ち組を通過は、戦わなければなりません。

CN 每次你会和一个坏蛋对，你必须战斗一番。

KR 악당을 지나가려면 언제나 전투를 해야 합니다.

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

PL Kiedy 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 zloducha, musíš bojovať.

HU Valahányszor egy „gonosz" kerül az útadba, szembe kell szállnod vele.

GB Choose a villi Factor:
DE Was machbeeb du einsetzen?
FR Choisis un Facteur d'adresse
IT Scegli un Fattore di destrezza
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 παράγοντα δεξιότητας
JP 素、スピード、力のどれかを選びます。
CN 选择一项技能参数。
KR 기술 요소 하나를 선택합니다.
RU Выбери какой-нибудь из факторов
PL Wybierz współczynnik umiejętności
CZ Vyberte si Faktor dovedností
SK Vyberte si Faktor schopností
HU Válassz ketteőjük GYORSASÁG-SZERENCSE- vagy ERŐ-faktorra közülük.

21

GB The winner's reward is always to take an item from the loser. If he has any!

DE Der Sieger darf seinem Gegner 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. Hvis taberen har nogen genstande!

FI Voittaja saa aina valita yhden häviäjän esineistä (jos häneltä 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 ao 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 胜利者有权拿取败者其中一件物品（如果他还有的话）。

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

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

PL Nagrodą dla zwycięzcy jest zawsze jeden z przedmiotów pokonanego (jeżeli ojkieś posiadał)!

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 levő tárgy (ha van ilyen nála).

GB The expedition is completed when the Golden Dragon is found.
Note that if you work together with the other players, it will be easier to finish the game, as you add together the points from your item cards and then add the dice roll.

DE Die Expedition gilt als beendet, wenn der Goldene Drache gefunden wurde. Denke daran, dass es leichter wird, das Spiel zu beenden, wenn du mit anderen Spielern zusammen arbeitest. Dh. summiere die Punkte aller Gegenstandskarten und die Faktoren deiner Helden und addiere hierzu die gewürfelte Zahl.

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

IT La spedizione finisce quando trovi il Dragone d'Oro.
Tieni presente che collaborando con gli altri giocatori sarà più facile completare il gioco: così somma i punti delle carte oggetto e i Fattori dei tuoi eroi, poi aggiungi i punti ottenuti con il dado.

NL De expeditie is voltooid als de Gouden Draak gevonden is!
Let erop dat als je samenwerkt met andere spelers, het gemakkelijker wordt het spel te beëindigen, dwz. tel de punten van je voorwerpkaarten en de Factoren van je helden op, en tel de waarde van je worp erbij op.

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

DK Ekspeditionen er fuldført når den Gyldne Drage bliver fundet.
Bemærk, at det er lettere at gøre spillet færdig, hvis spillerne arbejder sammen. Læg pointene fra jeres genstandskort og jeres fakta sammen og læg derefter terningekastet

FI Tutkimusretki päättyy kun kultainen lohikäärme on löytynyt.
Huomaa että on pelaajien yhteiset kuin pelaajat kanssa, jos pelaat koska yhteen on helpompi lopettaa peli sekä sankareidenne omistuksiet ja tiedon kuin tärpäkuution lukeman.

SE Expeditionen är avslutad när någon funnit den gyllene draken.
Om du samarbetar med de andra spelarna är det enklare och klara av spelet. Det går mi genom att lägga ihop poängen från dina föremålskort och dina hjältars Faktorer och sedan lägga till vad tärningen visar.

PT A expedição termina quando encontrares o Dragão Dourado.
Repara que se trabalhares em equipa com os outros jogadores será mais fácil acabares o jogo, ou seja, somas os pontos das cartas objetos de objetos com os Factores dos teus heróis e depois adicionas o valor que obtiveste quando lançaste os dados.

GR Η αποστολή ολοκληρώνεται όταν βρεθεί ο Χρυσός Δράκος.
Σημείωση ότι αν συνεργάζεστε με άλλους παίκτες, θα είναι ευκολότερο να ολοκληρώσετε το παιχνίδι, δηλ. προσθέστε τους πόντους από τις κάρτες σας αντικειμένων και τους παράγοντες των ηρώων και μετά προσθέστε τη ζαριά.

JP ゴールデンドラゴンを見つけたら冒険旅行は終わりです。
お友達と協力するとゲームを終えるのが簡単になります。アイテム カードの点数とヒーローの特色の数を足して、さらにサイコロの目の数をたします。

CN 当金龙被发现时，探险就结束了。
请注意如果和其他玩家合作，就更容易取胜。例如，对所获得卡上给分数值相加，并可以再投下面特殊骰子点数总和。

KR 황금 용을 찾으면 탐험은 끝납니다.
다른 참가자와 협동하면 게임을 더 쉽게 끝낼 수 있습니다. 이를 들어, 아이템 카드의 점은 프소의 캐수를 어떤 다음 주사위를 굴에서 나온 숫자를 더합니다.

RU Экспедиция заканчивается, когда будет находен Золотой Дракон.
Учти, что быстрее завершить игру можно, если ты играешь вместе с другими игроками. Например, можно прибавить очки из твоих карточек с предметами и факторы твоих героев, и затем добавить очки броска кубик.

PL Wyprawa zostanie zakończona kiedy Złoty Smok zostanie odnaleziony.
Należy pamiętać, że jeśli współpracujesz z innymi graczami, to łatwiej jest skończyć grę, to dodaj wszystkie punkty z kart przedmiotów i współczynniki bohaterów, a następnie do co wyrzuciłeś kostką.

CZ Expedice končí pokud některý hráč najde Zlatého draka.
Mimo jiné hráči dokonáte, pokud budete spolupracovat s ostatními hráči – sečtěte společné body z vašich karet předmětů a Faktorů hrdinů a nakonec připočtěte hozenou hodnotu na kostce.

SK Expedícia končí, keď niektorý hráč nájde Zlatého draka.
Hrou jednoduchšie dokončíte, ak budete spolupracovať s ostatnými hráčmi – spočítajte spoločné body z vašich kariet predmetov a Faktorov hrdinov a nakoniec pripočítajte hodenú hodnotu na kocke.

HU Az expedíció akkor ér véget, amikor megtalálják az Aranysárkányt.
Ne feledd, ha összejátszol más játékosokkal, akkor könnyebb lesz befejezni a játékot, például összeadhatod a tárgyaid feliratán található pontokat és hozzáadhatod a kockadobás értékét.

4+3=7

3

1

2+3=5

GB The player with most points wins. Check the jewel 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 Belegwert der Schätze kannst du erschließen, indem du die Punkte deiner einzelnen Gegenstände addierst. Beachte, dass Edelsteine 4 Punkte wert sind.

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. Ricordi che i gioielli valgono 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: Juwelen zijn 4 punten per stuk waard.

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 genstandekortene for at se, hvor mange point hver af genstandene er værd. Bemærk, at juvelerne hver især er 4 point værd.

FI Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa. Katso esinekortteista, montako pistettä arvoista kohdetta 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 juvelerna är värda 4 poäng styck.

PT O jogador com mais pontos ganha! Verifique as cartas de objetos 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 τα κοσμήματα αξίζουν 4 πόντους.

JP 一番多くの点数を獲得した人が勝ちです。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の価値があるかを調べましょう。宝石は4点です。

CN 分数最高的人获胜。查看珠宝卡牌，看看你所携带的每件物品价值多少分。请注意，每个宝石4分。

KR 점수가 가장 많은 참가자가 승리합니다. 여러분이 가지고 있는 아이템의 점수를 보려면 아이템 카드를 확인합니다. 보석은 4점입니다.

RU Игрок с наибольшим числом очков выигрывает. Посмотрите карточки с предметами, чтобы узнать, сколько очков дает каждый из предметов, которые ты несешь с собой. Имей в виду, что драгоценности стоят 4 очка.

PL Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Sprawdź na kartach przedmiotów ile punktów są warte poszczególne przez Ciebie przedmioty. Pamiętaj, że diamenty są warte aż 4 punkty.

CZ Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. Na kartách s předměty zjistíš, kolik bodů získáváte za jednotlivé předměty, které nosíte s sebou. Každý drahokam se počítá za čtyři body.

SK Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. Na kartách s predmetmi zistíte, koľko bodov získavate za jednotlivé predmety, ktoré nosíte pri sebe. Každý drahokam sa počíta za štyri body.

HU A legtöbb pontot elért játékos nyer. A tárgyak értékét a tárgykártyák alapján határozhatod meg. Ügyelj arra, hogy az ékszerek 4 pontosak érnek.

24

GB
Customise your Orient Expedition by rearranging the board sections.

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

FR
Modifiez bon Orient Expedition en remaniant entièrement les sections de plateau.

IT
Può 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 omlægge brædsektionerne på en anden måde.

FI
Voit muunnella Orient Expedition-pelilautaa vaihtamalla osien paikkaa.

SE
Anpassa din Orient Expedition genom att omordna de brädena delar.

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

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

JP
ボードの並べ方を変えて、自分だけの冒険の舞台シリーズ　東方探検をお作りください。

CN
重新安排游戏版块部件，即可有多方探险个性化。

KR
보드 섹션을 다시 배열하여 오리엔트 탐험을 사용자 든을 수 있습니다.

RU
Вы можете переделать свою Восточную экспедицию, расположив игровую доску в другом порядке.

PL
Możesz dostosowywać Orient Expedition, układając odpowiednio sekcje planszy.

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

SK
Orientálnu expedíciu si môžete ľubovoľne upraviť preskladaním oblastí na hracej doske.

HU
A játékbeállítások átrendezésével alakítsd át az Orient Expedition-t tetszés 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, rems, challenges and more heroes and baddies!
You can even extend your adventure by linking up your Orient Expedition – China with the Orient Expedition – India and the Orient Expedition – Mount Everest games.

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

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 l'Orient Expedition – Chine avec les jeux Orient Expedition – Inde et Orient Expedition – Mont Everest.

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 – China a giochi Orient Expedition – India ed Orient Expedition – Mount Everest.

NL Spoor 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 verder middelen, voorwerpen, opdrachten en meer helden en boeven!
Je kunt je avontuur zelfs uitbreiden door Orient Expedition – China aan het Orient Expedition – India en Orient Expedition – Mount Everest spel te koppelen.

ES ¡Colecciónalos todos!
Se pueden añadir otras cajas de la serie LEGO Orient Expedition para ampliar el juego y aumentar el número de jugadores. Los otros sets contienen vehículos, artículos, retos y más héroes y malos!
Incluso podrás ampliar tu aventura conectando tu Orient Expedition – China con el Orient Expedition – India y los juegos Orient Expedition – Mount Everest.

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

FI Kerää ne kaikki!
Pelisi voidaan laajentaa ja pelaajien määrää lisätä muilla LEGO Orient Expedition -valikoiman rasioilla. Muut rasiat sisältävät ajoneuvoja, esineitä, tehtäviä sekä lisää sankareita ja roistoja!
Orient Expedition – China -pelisi voidaan pelata myös yhdessä Orient Expedition – India ja Orient Expedition – Mount Everest -pelien kanssa.

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

PT Coleciona-os 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 – China aos jogos Orient Expedition – Índia e Orient Expedition – Monte Everest.

GR Μαζέψτα τα όλα!
Μπορείτε να προσθέσετε άλλα κουτιά από την σειρά LEGO Orient Expedition για να μεγαλώσει το παιχνίδι και να αυξηθεί ο αριθμός των παικτών. Τα άλλα σετ περιέχουν οχήματα, αντικείμενα, προκλήσεις και ακόμα περισσότερους ήρωες και κακούς!
Ακόμα, μπορείτε να επεκτείνετε την περιπέτειά σας συνδέοντας το Orient Expedition – China με τα παιχνίδια Orient Expedition – India και Orient Expedition – Mount Everest.

JP 他の冒険シリーズセットも集めましょう！
レゴ®世界の冒険シリーズ　実際の神秘の地の冒険を加えると、ゲームの可能性が広がっ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、乗り物やアイテム、チャレンジ、ヒーロー、悪者が入っています。
また、レゴ®世界の冒険シリーズや伝統にレゴ®世界の冒険シリーズインド編やレゴ®世界の冒険シリーズ"エベレスト山頂征服"のゲームを組み合わせて、いろいろな冒険を楽しむこともできます。

CN 全部收集起来！
可以添加乐高东方探险系列中的其它产品，扩展游戏，增加玩伴数量。其它产品中含有汽车、装备、挑战、以及更多的英雄和恶棍！
您甚至可以把东方探险—中国和东方探险—印度以及东方探险—珠穆朗玛峰联合起来，扩展你的探险故事。

KR 모두 모으자!
레고 오리엔트 탐험에 속하는 다른 상자를 추가하여 게임을 확장하고 더욱 참가자의 수를 늘릴 수 있습니다. 다른 세트에는 탈것, 아이템, 도전 및 더 많은 영웅과 악당이 있습니다!
오리엔트 탐험 – 중국을 오리엔트 탐험 – 인도 및 오리엔트 탐험 – 에베레스트 산 게임과 연결하여 모험을 확장할 수 있습니다.

RU Собери всех!
Чтобы расширить игровое поле и увеличить количество игроков, вы можете добавить другие наборы серии «Восточная экспедиция LEGO». В других наборах есть средства транспорта, предметы, опасности и дополнительные герои и злодеи!
Вы даже можете сделать свое приключение еще более разнообразным, соединив набор «Восточная экспедиция – Китай» с игровыми наборами «Восточная экспедиция – Индия» и «Восточная экспедиция – Гора Эверест».

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 wiele, wiele bohaterów i czarnych charakterów!
Możesz przeżyć znacznie więcej przygód w Orient Expedition – China, łącząc ją z grami Orient Expedition – Indie oraz Orient Expedition – Mount Everest.

CZ Sežeňte si je všechny!
Pokud chcete rozšířit hru a zvýšit počet hráčů, můžete přidat další sady ze série LEGO Orient Expedition.
V jiných sadách nalezenete další vozidla, předměty, úkoly a více hrdinů a padouchů!
Můžete si dokonce vylepšit jedno obrovské dobrodružství propojením orientálních expedic do Číny, Indie a na Mount Everest – stačí spojit tabule Orient Expedition – China, Orient Expedition – Indiaa Orient Expedition – Mount Everest.

HU Szerezd meg mind!
A LEGO Orient Expedition sorozat további dobozaival még érdekesebbé teheted a játékot, amely akár több játékostársat is bevonhat.
A készletek járműveket, tárgyakat, akadályt, és még több hőst és gonoszt tartalmaznak!
Még több kalandban lehet részed, ha összekapcsolod az Orient Expedition – China játékot az Orient Expedition – India játékkal az Orient Expedition – Mount Everest játékokkal.