

HONEY COMBINE

CS / Pravidla hry

EN / Game rules

SK / Pravidlá hry

PL / Instrukcja gry

HU / Játékszabályok

DE / Spielregeln

HONEY
COMBINE
CARD AND TILE GAMES

Balení obsahuje 28 hracích karet,
pravidla hry, textilní sáček
a servisní SOS kód.

Box contents 28 playing tiles,
rules booklet, textile bag
and SOS service code.

Balenie obsahuje 28 hracích kariet,
pravidlá hry, textilné vrecúško
a servisný SOS kód.

Opakowanie zawiera
28 kart do gry, instrukcję do gry,
woreczek z materiału
oraz kod serwisowy SOS.

A csomagolás 28 kártyát,
játékszabályt, textil tasakot,
és szervíz SOS kódot tartalmaz.

Die Packung enthält
28 Spielkarten, Spielregeln,
Textiltüte und SOS Servicecode.



Sleduj video na / Watch videos on
Sleduj video na / Obejrzyj film na
Kövessd a videót a / Sieh dir Videos an

www.honeycombine.com

DRAGONIC

od 6 let

2-4 hráči

skládání, paměť

Hra DRAGONIC se skládá ze tří kol. Prvním úkolem hráče je sestavit dračí monstrem rychleji než jeho soupeř. Každý z hráčů si vybere z hracích karet tělo svého draka (zbývající karty s dračími těly odloží stranou). Všechny ostatní karty hráči promíchají a rozmístí je náhodně na hrací plochu obrázky dolů. Po určení nebo rozlosování pořadí hráčů ve hře obrátí první hráč libovolnou kartu tak, aby ji viděli i ostatní. Každá karta zobrazuje část draka (hlavu, křídla, ocas, tlapy, nohy, dračí výboj) a počet hvězd, které stupňují její sílu. Je na hráči, jestli si tuto část odebere a doplní ke své kartě s dračím tělem nebo ji vrátí zpět obrázkem dolů a počká si na silnější v některém ze svých dalších

tahů. Ve hře pokračuje jeho soupeř. Každý hráč smí v jednom tahu obrátit a doplnit k tělu svého draka pouze jednu jeho část. Pokud hráč v některém ze svých tahů obrátí kartu s částí draka, kterou již k tělu doplnil, nesmí ji vyměnit a kartu vrátí zpět obrázkem dolů. Vítězem prvního kola a držitelem prvního bodu se stává hráč, který sestaví svého draka jako první.

Začíná druhé kolo hry DRAGONIC. Zbývající hráči dokončují svá dračí monstra. Poslední hráč, který pokračuje ve skládání svého draka a zůstane ve hře sám, nesmí hru zdržovat a k jeho sestavení musí použít vždy první nalezenou část. Po sestavení dračích monster si každý hráč sečte všechny hvězdy z částí svého draka a výslednou sílu oznámí nahlas soupeřům. Vítězem druhého kola a držitelem dalšího bodu se stává hráč s nejsilnějším drakem. Pokud hráč vlastní dračí monstrem, které ovládlo obě kola a stalo se nejrychlejším a nejsilnějším drakem

současně, vyhrává hru DRAGONIC bez boje.

Třetím kolem hry DRAGONIC je závěrečný souboj, na který vyzve hráč s nejsilnějším dračím monstrem soupeře s nejrychleji sestaveným drakem. Ten provede kontrolní součet všech hvězd z částí draka vyzývatele a přijme jeho výzvu pokýváním hlavy. Oba hráči obrátí své karty s draky obrázky dolů, všech čtrnáct karet promíchají a rozmístí je náhodně na hrací plochu. Souboj začíná vyzvateľ, který obrátí dvě libovolné karty a ukáže je protihráči. Pokud se části draka na kartách neshodují, vrátí obě karty zpět obrázky dolů a ve hře pokračuje jeho soupeř. Jsou-li po obrácení karet obě dračí části shodné, hráč si tento pár karet odebere a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud se mu vyhledávání shodných dvojic daří. Vítězem třetího kola a držitelem rozhodujícího bodu se stává hráč, který jako první odebere z hrací plochy čtyři páry karet se

shodnými dračími částmi. Touto výhrou se hráč současně stává i absolutním vítězem hry DRAGONIC.

DRAGONIC

Age 6+

2-4 Players

Assembling & Memory

The game DRAGONIC consists of three rounds. For each player, the aim of the first round is to assemble a dragon monster faster than his opponents. Each player chooses the body of his dragon from the tiles and all other dragon body tiles are put aside. The remaining tiles are then shuffled and placed face down in any shape or order on the playing surface. After deciding or drawing the playing order, the first player flips over any tile so everyone can see it. Each tile depicts a part of a dragon (head, wings, tail, paws, legs and dragon's fury) and a number of stars indicating its strength. It is up to each player to decide whether he wants to take the tile and add it to his dragon's body or

put the tile back face down and wait for a stronger one that he may flip over in one of his future turns. The next player then takes his turn. Each player can only flip over one tile in each turn and he may or may not choose to add it to his dragon's body. Should a player flip over a tile with a dragon part that he has already added to his dragon, he must put it back face down and is not allowed to choose another tile. The winner of the first round is the player who assembles his dragon first. The winner gains 1 point for the final scoring.

In the second round of the DRAGONIC game, all the remaining players assemble their dragon monsters. The last player still assembling his dragon stays in the game but must not delay it and is obliged to complete his dragon by always taking any required tiles as he finds them. When the dragon monsters are assembled, the players then calculate their strength by adding up the stars on all tiles that

form their dragon. Each player then announces the strength of their dragon to the other players. The winner of the second round, and the scorer of the next point, is the player with the strongest dragon. If a player owns a dragon monster which has won both rounds therefore being the fastest and strongest dragon monster of all, he wins the DRAGONIC game without further battle.

The third round of the DRAGONIC game is represented by a final battle, in which the player with the strongest dragon challenges the player with the fastest dragon. The challenged player recounts the stars on his opponent's dragon and nods his head in accepting the challenge. Both players flip over their dragon tiles so they are face down and all 14 tiles are then mixed up and placed in any shape or order on the playing surface. The challenger starts the battle by flipping over any two tiles so both players can see them. If the tiles depict different

dragons' parts, the player flips them back over face down and his opponent continues. If the tiles depict the same dragons' parts, the player takes them and continues playing for as long as he succeeds in finding pairs of dragon parts. The first player who finds four pairs of tiles depicting the same dragon parts wins the next and deciding point and becomes the winner of the third round. At the same time he becomes the ultimate winner of DRAGONIC.

SK /

DRAGONIC

od 6 rokov

2-4 hráči

skladanie, pamäť

Hra DRAGONIC sa skladá z troch kôl. Prvou úlohou hráča je zostaviť dračie monštrum rýchlejšie než jeho súper. Každý z hráčov si vyberie z hracích kariet telo svojho draka (zvyšné karty s dračími telami odložia bokom). Všetky ostatné karty hráči premiešajú a rozmiestnia ich náhodne na hraciu plochu obrázkami nadol. Po určení alebo losovaní poradia hráčov v hre obráti prvý hráč ľubovoľnú kartu tak, aby ju videli aj ostatní. Každá karta zobrazuje časť draka (hlavu, krídla, chvost, laby, nohy, dračí výboj) a počet hviezd, ktoré stupňujú ich silu. Je na hráčovi, či si túto časť odoberie a doplní ku svojej karte s dračím telom alebo ju vráti naspäť obrázkom nadol a počká si na

silnejšiu, v niektorom zo svojich ďalších ťahov. V hre pokračuje jeho súper. Každý hráč smie v jednom ťahu obrátiť a doplniť k telu svojho draka iba jednu jeho časť. Pokiaľ hráč v niektorom zo svojich ťahov obráti kartu s časťou draka, ktorú už k telu doplnil, nesmie ju vymeniť a kartu vráti naspäť obrázkom nadol. Víťazom prvého kola a držiteľom prvého bodu sa stáva hráč, ktorý zostaví svojho draka ako prvý.

Začína druhé kolo hry DRAGONIC. Zvyšní hráči dokončujú svoje dračie monštra. Posledný hráč, ktorý pokračuje v skladaní svojho draka a zostane v hre sám, nesmie hru zdržiavať a k jeho zostaveniu musí použiť vždy prvú nájdenú časť. Po zostavení dračích monštier si každý hráč spočíta všetky hviezdy z častí svojho draka a výslednú silu oznámi nahlas súperom. Víťazom druhého kola a držiteľom ďalšieho bodu sa stáva hráč s najsilnejším drakom. Pokiaľ hráč vlastní dračie monštrum,

ktoré ovládlo obidve kolá a stalo sa najrýchlejším a najsilnejším drakom súčasne, vyhráva hru DRAGONIC bez boja.

Tretím kolom hry DRAGONIC je záverečný súboj, na ktorý vyzve hráč s najsilnejším dračím monštrum súpera s najrýchlejšie zostaveným drakom. Ten vykoná kontrolný súčet všetkých hviezd z časti draka vyzývateľa a prijme jeho výzvu pokývaním hlavy. Obaja hráči obrátia svoje karty s drakmi obrázkami nadol, všetkých štrnásť kariet premiešajú a rozmiestnia ich náhodne na hraciu plochu. Súboj začína vyzývateľ, ktorý obráti dve ľubovoľné karty a ukáže ich protihráčovi. Pokiaľ sa časti draka na kartách nezhodujú, vrátia obe karty naspäť obrázkami nadol a v hre pokračuje jeho súper. Ak sú po obrátení kariet obe dračie časti zhodné, hráč si tento pár kariet odoberie a pokračuje v hre tak dlho, pokiaľ sa mu vyhľadávajúce zhodných dvojíc darí. Víťazom tretieho kola

a držiteľom rozhodujúceho bodu sa stáva hráč, ktorý ako prvý odoberie z hracej plochy štyri páry kariet so zhodnými dračiami časťami. Touto výhrou sa hráč súčasne stáva aj absolútnym víťazom hry DRAGONIC.

PL /

DRAGONIC

od 6 lat

2-4 graczy

konstruowanie, pamięć

Gra DRAGONIC składa się z trzech etapów. Pierwszym zadaniem gracza jest zbudowanie stwora szybciej niż jego przeciwnik. Każdy z graczy wybiera z kart do gry tułów swojego smoka (pozostałe karty z tułowiami smoków odkłada na bok). Wszystkie pozostałe karty gracze tasują i rozmieszczają je w przypadkowej kolejności obrazkami w dół. Po ustaleniu lub wylosowaniu kolejności, pierwszy gracz odwraca dowolną kartę w ten sposób, żeby widzieli ją także przeciwnicy. Każda karta przedstawia część smoka (głowę, skrzydła, ogon, stopy, nogi, smoczy elektrowstrząs) i liczbę gwiazdek pokazujących stopień jej siły. Od gracza zależy, czy zabierze tę część

i uzupełni swoją kartę z ciałem smoka, czy odwróci ją z powrotem obrazkiem w dół i poczeka na silniejszą w następnej kolejce. Grę kontynuuje przeciwnik. Każdy gracz może podczas jednej kolejki odwrócić i uzupełnić tułów swojego smoka tylko jedną częścią ciała. Jeśli gracz w którejś kolejce odwróci kartę z częścią smoka, którą już w jego ciele uzupełnił, nie może jej wymienić, tylko odwraca kartę z powrotem obrazkiem na dół. Zwycięzcą pierwszej rundy i posiadaczem pierwszego punktu zostaje gracz, który ułoży swojego smoka jako pierwszy.

Zaczyna się druga runda gry DRAGONIC. Pozostali gracze dokończają układanie swoich smoków. Ostatni gracz, który nie skończył jeszcze budować swojego smoka i zostaje w grze sam, nie może zatrzymać gry i do konstruowania smoka musi użyć zawsze pierwszej wylosowanej części. Po złożeniu smoczych stworów każdy gracz

przelicza wszystkie gwiazdki z części swojego smoka i mówi na głos, jaką siłę uzyskał. Zwycięzcą drugiej rundy i posiadaczem kolejnego punktu zostaje gracz, którego smok jest najsilniejszy. Jeżeli gracz jest posiadaczem stwora, który zwyciężył obie rundy stając się jednocześnie najszybszym i najsilniejszym smokiem, wygrywa grę DRAGONIC bez pojedynku.

Trzecią rundę gry DRAGONIC stanowi pojedynek finałowy, na który gracz z najsilniejszym smoczym stworem wyzywa przeciwnika z najszybciej zbudowanym smokiem. Ten sprawdza ilość gwiazdek z części smoka konkurenta i przyjmuje jego wyzwanie poprzez skinięcie głową. Obaj gracze odwracają karty obrazkami w dół, tasują wszystkie czternaście kart i rozmieszczają je w przypadkowej kolejności na powierzchni gry. Walkę zaczyna zawodnik, który wyzwiał przeciwnika, odwracając dwie

dowolne karty i pokazując je przeciwnikowi. Jeżeli części smoka na kartach różnią się, gracz odwraca obie karty z powrotem obrazkami w dół i grę kontynuuje przeciwnik. Jeżeli o odwróceniu obie części smoka są zgodne, gracz zabiera tę parę kart i kontynuuje grę tak długo, dokąd udaje mi się wylosować pasujące do siebie karty. Zwycięzcą trzeciego etapu i posiadaczem decydującego punktu zostaje gracz, który jako pierwszy zbierze cztery pary kart z pasującymi do siebie częściami smoka. Dzięki tej wygranej gracz zostaje jednocześnie absolutnym zwycięzcą gry DRAGONIC.

HU /

DRAGONIC

6 éves kortól

2-4 játékos

összerakó, memória

A DRAGONIC játék három körből áll. A játékos első feladata az, hogy megelőzve ellenfelét összeállítson egy sárkány szörnyeteget. Minden játékos kiválasztja a kártyák közül a saját sárkányának testét (a maradék sárkány-testet ábrázoló kártyák félre vannak téve). Az összes többi kártyát a játékosok megkeverik, és véletlenszerűen a játéktálcán szétrakják ábrával lefelé. Miután meghatározták vagy kisorsolták a játékosok a sorrendet, az első játékos egy tetszőleges lapot megfordít úgy, hogy a többiek is láthassák. Minden lap a sárkány egy testrészét ábrázolja (a fejét, szárnyait, farkát, mancsait, lábait, tüzet) és a csillagok számát, amelyek

a sárkány erejét fokozzák. Itt a játékoson múlik, hogy a testrészt ábrázoló lapot felveszi és a sárkány testet tartalmazó saját lapjához illeszti, vagy pedig ábrával lefelé visszateszi és megvárja az erősebbet a következő húzások egyikében. A játékot az ellenfél folytatja. Minden játékosnak csak egyetlen kártyát szabad felemelni és megfordítani és a sárkány testéhez csatolni a testrészt. Amennyiben a játékos a húzása során olyan lapot fordít meg, amelyen a már csatolt testrészt látható, nem cserélheti más lapra, és vissza kell ábrával lefelé fordítva helyeznie a játéktálcára. Az első kör győztese és az első pont nyertese az a játékos, aki a sárkányát elsőnek állítja össze.

Kezdődik a DRAGONIC játék másik fordulója. A többi játékos igyekszik a sárkány szörnyeteget befejezni. Az utolsó játékos, aki folytatja a sárkány építést és már csak egyedül maradt a játékban, nem tartóztathatja

a játékot, és az összerakásnál kötelezően fel kell használnia mindig az elsőnek megtalált testrészt. Miután a sárkány szörnyetegek elkészültek, minden játékos összeadja a csillagok számát amelyek a sárkány egyes testrészeinél vannak, és a végső erőt hangosan bejelenti a többi játékosnak. A második kör győztese és a másik pont nyertese az a játékos, akinek sikerült a legerősebb sárkányt felépíteni. Amennyiben a játékosnak olyan sárkánya van, amelyik mindkét kört uralta és egyúttal a leggyorsabb és legerősebb sárkány lett, megnyerte a DRAGONIC játékot harc nélkül.

A DRAGONIC játék harmadik fordulójában következik a végső harc, amelyben a legerősebb sárkány szörnyeteget birtokló játékos kihívja a leggyorsabban összeállított sárkány tulajdonosát. Ez ellenőrzi a kihívó sárkányának testrészein feltüntetett csillagok összegét és elfogadja a kihívást fejbólintással. Mindkét

játékos a sárkányt ábrázoló lapjaitak ábrával lefelé fordítják, mind a tizennégy lapot elkeverik és véletlenszerűen széthelyezik a játékfelületen. A párbajt a kihívó kezdi, aki két tetszőleges lapot megfordít és megmutatja az ellenfelének is. Amennyiben a sárkány testrészei a lapokon nem egyeznek, mindkét lapot visszateszi ábrával lefelé, és a játékot az ellenfele folytatja. Amennyiben a megfordított lapokon azonos sárkány testrész látható, a játékos felveszi ezeket a lapokat, és folytatja a játékot mindaddig, míg sikerrel jár a felvett pároson az azonos testrészek keresése. A harmadik kör győztese és a döntő pont megszerzője az a játékos, aki elsőnek felvesz négy pár azonos sárkány testrészt ábrázoló lapot. Ez a győzelem a játékost abszolút győztesé teszi a DRAGONIC játékban.

DE /

DRAGONIC

ab 6 Jahren

2-4 Spieler

Zusammenfügen und Gedächtnis

Das Spiel DRAGONIC besteht aus drei Runden. Die erste Aufgabe des Spielers ist es das Drachenmonster schneller als sein Gegenspieler zusammenzubauen. Jeder der Spieler wählt von den Spielkarten den Körper seines Drachen aus (die übrigen Karten mit den Drachenkörpern werden zur Seite gelegt). Alle anderen Karten werden gemischt und zufälligerweise und verdeckt auf das Spielfeld gelegt. Nach Bestimmung oder Auslosung der Reihenfolge der Spieler dreht der erste Spieler eine beliebige Karte so um, dass sie auch die anderen Spieler sehen können. Auf jeder Karte ist ein Teil des Drachen abgebildet (Kopf, Flügel, Schwanz, Tatzen, Beine, elektrische

Entladung) und eine bestimmte Anzahl von Sternen, die Kraft vergrößern. Es liegt an dem Spieler, ob er diesen Teil nimmt und zu seiner Karte ergänzt oder ob er sie verdeckt wieder zurücklegt und auf eine stärkere Karte in einem seiner folgenden Züge wartet. Das Spiel setzt der Gegenspieler fort. Jeder Spieler darf in einem Zug nur eine Karte umdrehen und zum Körper seines Drachen nur diesen einen Teil ergänzen. Wenn der Spieler in einem seiner Züge eine Karte mit einem Teil des Drachen umdreht, die er schon angelegt hat, darf er diese Karte nicht tauschen, er muss sie verdeckt zurücklegen. Die erste Runde und den ersten Punkt gewinnt derjenige Spieler, der als erster seinen Drachen zusammenbaut.

Die zweite Runde des Spiels DRAGONIC beginnt. Die übrig gebliebenen Spieler beenden ihre Drachenmonster. Der letzte Spieler, der seinen Drachen noch zusammenbaut und im Spiel allein geblieben ist, darf

das Spiel nicht verzögern und zu dessen Zusammenbau muss er immer den ersten gefundenen Teil benutzen. Nachdem alle Drachenmonster zusammengebaut worden sind, zählt jeder Spieler alle Sterne auf den Teilen seines Drachen zusammen und teilt die Kraft den Gegenspielern laut mit. Die zweite Runde und einen weiteren Punkt gewinnt der Spieler mit dem stärksten Drachen. Wenn ein Spieler ein Drachenmonster hat, das beide Runden gewonnen hat und das der schnellste und zugleich der stärkste Drache wurde, gewinnt dieser Spieler das Spiel DRAGONIC ohne Kampf.

Die dritte Runde des Spiels DRAGONIC ist ein Endkampf zwischen dem Spieler mit dem stärksten Drachen, der den Gegenspieler mit dem am schnellsten zusammengebauten Drachen zum Duell herausfordert. Dieser kontrolliert die Addition der Sterne auf den Teilen des Drachen des

Herausforderers und nimmt seine Herausforderung durch Zunicken an. Beide Spieler drehen ihre Karten mit Drachen verdeckt um, alle vierzehn Karten werden gemischt und zufälligerweise auf das Spielfeld gelegt. Den Kampf beginnt der Herausforderer, der zwei beliebige Karten umdreht und sie dem Gegenspieler zeigt. Stimmen die Teile des Drachen auf den Karten nicht überein, legt der Spieler diese Karten wieder verdeckt zurück und der Gegenspieler setzt fort. Sind nach dem Umdrehen der Karten beide Drachenteile gleich, behält der Spieler diese zwei Karten und setzt im Spiel so lange fort, wie es ihm gelingt gleiche Teile zu finden. Die dritte Runde und den entscheidenden Punkt gewinnt derjenige Spieler, der als erster vier Paare Karten mit den gleichen Drachenteilen auf dem Spielfeld findet. Durch diesen Gewinn wird der Spieler zum absoluten Sieger des Spiels DRAGONIC.



CS / Při náhodné ztrátě hrací karty zadej svůj SOS kód společně s adresou na stránkách www.honeycombine.com. Scházející díl ti bude bezplatně doručen poštou.

EN / If you accidentally lose any playing tiles, enter the SOS code together with your address on www.honeycombine.com. Missing playing tiles will be sent free of charge to you by post.

SK / Pri náhodnej strate hracej karty zadaj svoj SOS kód spoločne s adresou na stránkach www.honeycombine.com. Chýbajúci diel ti bude bezplatne doručený poštou.

PL / W przypadku utraty karty do gry wprowadź swój kod SOS wraz z adresem na stronie www.honeycombine.com. Brakującą część dostarczymy bezpłatnie pocztą.

HU / A kártya véletlenszerű elvesztése esetén add meg az SOS kódodat a címeddel együtt a www.honeycombine.com honlapon. A hiányzó darabot postával ingyenesen elküldjük.

DE / Bei einem versehentlichen Verlust einer Spielkarte kannst du deinen SOS Code mit deiner Adresse auf unseren Seiten www.honeycombine.com eintragen. Der fehlende Teil wird an deine Adresse per Post kostenlos geschickt.



3+
iiii
2-4

3990070
MY BURGER



6+
ii
2

3990073
ISLE OF GOLD



3+
iiii
2-4

3990071
REPTILES



6+
iiii
2-4

3990074
DRAGONIC



9+
iiii
2-4

3990072
LOCK THE FLOCK



3+
ii
2

3990075
BETTER GO!

MFP[®]
paper products

MFP paper s.r.o., Gen. Štefánika 1638

Přerov 750 02, Česká republika

Distributor: MFP paper s.r.o., Gen. Štefánika 1638

Přerov 750 02, Czech Republic

Forgalmazó: MFP paper s.r.o., Gen. Štefánika 1638

Přerov 750 02, Cseh Köztársaság

Verteiler: MFP paper s.r.o., Gen. Štefánika 1638

Přerov 750 02, Tschechische Republik

Dovozca: MFP papier s.r.o., Celiny 866

Liptovský Hrádok 033 01, Slovenská republika

Dystrybutor: MFP paper sp. z o.o.

ul. Szarotki 10, 43-303 Bielsko-Biała, Polska

www.mfppaper.com

3990074

©2016 MFP paper s.r.o., RCD 002943175

MADE IN CZECH REPUBLIC