

SLIFE OF 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

CS /

ISLE OF GOLD

od 6 let

2 hráči

dobrodružství, náhoda

Před začátkem hry ISLE OF GOLD si oba hráči vyberou své karty s lodí. Ostatní karty otočené obrázky dolů promíchají a na hrací ploše z nich poskládají ostrov libovolného tvaru. Vyskládané hrací karty by měly mít mezi sebou mezery, aby s nimi mohli hráči během hry snadno otáčet. Všechna pole vytvořeného ostrova na sebe musí navazovat nejméně jednou ze svých šesti hran. Žádný z hráčů nesmí tušit, co které pole ukrývá.

Ostrov je objeven a hra začíná. Hráči umístí své karty s lodí šípkami k polím, přes která se chystají vstoupit na pevninu. Losem si určí, který z nich vykročí jako první. Následně se oba střídají v jednolli-

vých tazích. Jedním tahem se rozumí obrácení karty pole, reakce na jeho symbol a natočení šipky směrem k dalšímu poli, přes které chce hráč v příštím tahu pokračovat. Pokud je hráči symbolem, uzavřením nebo ukončením cesty znemožněn tah na další pole, musí ve svém dalším tahu přemístit svou kartu s lodí k jinému neprobádanému poli ostrova. Vítězem hry ISLE OF GOLD se stává hráč, který projde nástrahami ostrova a jako první nalezne dvě ze tří truhlic se zlatým královským pokladem.

Význam symbolů
na jednotlivých polích:

Lod' - je jedinou pohyblivou kartou hráče. Její šipka určuje směr k poli, přes které hráč vstupuje na pevninu.

Lidské stopy - znamenají pro hráče tah navíc.

Dýmka - vystavuje hráči stopku pro příští tah.

Sopka - je pole ostrova, přes které nelze přejít. Pro svůj další tah musí hráč změnit směr šipky na předchozím poli. Pokud tak nejde učinit, hráč ve svém příštím tahu přemístí svou kartu s lodí k jinému neprobádanému poli ostrova.

Sirána - svým zpěvem vábí a svádí z cesty. Soupeř přemístí hráči kartu s jeho lodí k jinému neprobádanému poli ostrova, přes které bude hráč v příštím tahu pokračovat.

Papoušek - vyhradí neprobádané pole ostrova. Hráč může nahlédnout pod libovolnou kartu tak, aby ji neviděl soupeř.

Mapa - přikazuje hráči přemístit se a odkrýt kterékoliv dosud neprobádané pole ostrova. Z tohoto místa bude hráč v příštím tahu pokračovat ve hře.

Truhlice - cílem každého hráče je nalézt dvě z těchto truhlic se zlatým královským pokladem.

Symbol smrti - znamená pro hráče konec hry. Jeho soupeř se stane vítězem pouze v případě, pokud se mu podaří najít své první nebo další pole s truhlicí ve třech následujících tazích. ISLE OF GOLD lze hrát po domluvě obou hráčů i bez karty se symbolem smrti.

Pole bez symbolu - hráč pouze natočí šipku směrem k dalšímu poli, přes které chce v příštím tahu pokračovat.

EN /

ISLE OF GOLD

Age 6+

2 Players

Adventure & Luck

Before starting the game ISLE OF GOLD, both players choose a tile with the picture of a ship. The remaining tiles are then shuffled and placed face down on the playing surface forming an island of any shape. There should be big enough gaps between the placed tiles to allow the players to flip them over easily. All the fields (tiles) forming the island must have at least one of their six edges adjoining another. The players must not know which pictures are on any placed fields.

Now the island has been discovered and the game can start. Each player places his ship tile so the arrow on it points to a field where he wants to go ashore. The players then decide or

draw who goes ashore first. They then take turns. One turn consists of flipping over a tile, reacting to its symbol and rotating the tile so the arrow points to an adjoining field where the player wants to continue in his next turn. If a player cannot continue to another field due to a symbol on a flipped tile or when a road is closed or it reaches a dead end, the player must, in his next turn, move his ship tile to another unexplored field on the island. Moving the ship tile is also considered to be a turn. The winner of the game ISLE OF GOLD is the player who first manages to overcome the challenges of the island and first discovers two of the three treasure chests of gold.

Key of the symbols
on individual fields:

Ship - This is the only tile that can be moved. The arrow on the tile determines the direction in which the player enters the island.

Human footprints - Player receives an extra turn.

Pipe - Player misses a turn.

Volcano - The field cannot be crossed. The player must change direction by rotating the arrow on the previous field for his next turn. If there is no option where to go, in his next turn, he moves the ship tile to another unexplored field on the island.

Siren - The sea nymph lures explorers and misleads them to wrong places. The player's ship tile is moved by his opponent to another unexplored field on the island from where the player continues in his next turn.

Parrot - The parrot reveals what is in an unexplored field on the island. The player can look at any tile while ensuring his opponent cannot see what is on it.

Map - The map directs the player to any unexplored field on the island. The player flips over any tile and then continues from this field in his next turn.

Chest of gold - The aim of each player is to find two of the three chests of gold.

Symbol of death - This tile indicates the end of the game for the player. However, his opponent only becomes the winner if he finds his first or second chest of gold in his following three turns. Upon agreement, ISLE OF GOLD can be played with or without the symbol of death tile.

A tile with no symbol - The player simply rotates the tile so the arrow points to another field where he wants to continue in his next turn.

SK /

ISLE OF GOLD

od 6 rokov

2 hráči

dobrodružstvo, náhoda

Pred začiatkom hry ISLE OF GOLD si obaja hráči vyberú svoje karty s loďou. Ostatné karty otočené obrázkami nadol premiešajú a na hracej ploche z nich poskladajú ostrov ľubovoľného tvaru. Vyskladané hracie karty by mali mať medzi sebou medzery, aby ich mohli hráči počas hry ľahko otáčať. Všetky políčka vytvoreného ostrova na seba musia nadväzovať najmenej jednu zo svojich šiestich hrán. Žiadny z hráčov nesmie tušiť, čo ktoré políčko ukrýva.

Ostrov je objavený a hra začína. Hráči umiestnia svoje karty s loďou šípkami k políčkam, cez ktoré sa chystajú vstúpiť na pevninu. Losovaním si

určia, ktorý z nich vykročí ako prvý. Následne sa obaja striedajú v jednotlivých ťahoch. Jedným ťahom sa rozumie obrátenie karty políčka, reakcia na jeho symbol a natočenie šípky smerom k ďalšiemu políčku, cez ktoré chce hráč v ďalšom ťahu pokračovať. Pokiaľ je hráčovi symbolom, uzatvorením alebo ukončením cesty znemožnený ťah na ďalšie políčko, musí vo svojom ďalšom ťahu premiestniť svoju kartu s loďou k inému, neprebádanému políčku ostrova. Víťazom hry ISLE OF GOLD sa stáva hráč, ktorý prejde nástrahami ostrova a ako prvý nájde dve z troch truhlic so zlatým kráľovským pokladom.

Význam symbolov
na jednotlivých políčkach:

Loď - je jedinou pohyblivou kartou hráča. Jej šípka určuje smer k políčku, cez ktoré hráč vstupuje na pevninu.

Ludské stopy - znamenajú pre hráča ťah navyše.

Fajka - vyhlasuje hráčovi stopku pre ďalší ťah.

Sopka - je políčko ostrova, cez ktoré nie je možné prejsť. Pre svoj ďalší ťah musí hráč zmeniť smer šípky na predchádzajúcom políčku. Pokiaľ tak nejde urobiť, hráč vo svojom nasledujúcom ťahu premiestni svoju kartu s loďou k inému neprebádanému políčku ostrova.

Sirána - svojím spevom vábí a zvädza z cesty. Súper premiestni hráčovi kartu s jeho loďou k inému neprebádanému políčku ostrova, cez ktoré bude hráč v nasledujúcom ťahu pokračovať.

Papagáj - vyzradí neprebádané políčko ostrova. Hráč môže nahliadnuť pod ľubovoľnú kartu tak, aby ju nevidel súper.

Mapa - prikazuje hráčovi premiestniť sa a odkryť ktorékoľvek doteraz neprebádané políčko ostrova. Z tohto

miesta bude hráč v nasledujúcom ťahu pokračovať v hre.

Truhlica - cieľom každého hráča je nájsť dve z týchto truhlic so zlatým kráľovským pokladom.

Symbol smrti - znamená pre hráča koniec hry. Jeho súper sa stane víťazom len v prípade, pokiaľ sa mu podarí nájsť svoje prvé alebo ďalšie políčko s truhlicou v troch nasledujúcich ťahoch. ISLE OF GOLD je možné hrať po dohode oboch hráčov aj bez karty so symbolom smrti.

Políčko bez symbolu - hráč iba natočí šípku smerom k ďalšiemu políčku, cez ktoré chce v nasledujúcom ťahu pokračovať.

PL /

ISLE OF GOLD

od 6 lat

2 graczy

przygoda, przypadek

Przed rozpoczęciem gry ISLE OF GOLD obaj gracze wybierają swoje karty ze statkami. Pozostałe karty obrócone obrazkami w dół tasują i układają z nich wyspę o dowolnym kształcie. Ułożone karty powinny mieć pomiędzy sobą przerwy, aby gracze mogli je łatwo odwracać podczas gry. Wszystkie pola budowanej wyspy muszą do siebie nawiązywać co najmniej jedną ze swoich sześciu krawędzi. Żaden z graczy nie może się domyślić, co które pole ukrywa.

Wyspa została odkryta i rozpoczyna się gra. Gracze umieszczają swoje karty ze statkami strzałkami w stronę pól, przez które zamierzają dostać się na stałą ląd. Losowo ustalają, który z nich

wychodzi jako pierwszy. Następnie obaj poruszają się na zmianę. Za jeden ruch uważa się odwrócenie karty pola, reakcję na jego symbol oraz odwrócenie strzałki w kierunku kolejnego pola, przez które gracz zamierza w kolejnym ruchu kontynuować grę. Jeżeli z powodu symbolu, zamknięcia lub zakończenia podróży niemożliwe jest przejście do kolejnego pola, w kolejnym ruchu należy przemieścić swoją kartę ze statkiem do innego niezbadanego pola wyspy. Zwycięzcą gry ISLE OF GOLD zostaje gracz, który przedostanie się przez pułapki wyspy i jako pierwszy odnajdzie dwie z trzech skrzyń ze złotym skarbem królewskim.

Znaczenie symboli

na poszczególnych polach:

Statek - jest jedyną ruchomą kartą gracza. Jej strzałka określa kierunek pola, przez które gracz wchodzi na ląd.

Ślady człowieka - oznaczają dla gracza dodatkowy ruch.

Fajka - zagradza graczowi drogę - tracisz kolejkę.

Wulkan - to pole wyspy, przez które nie da się przejść. Aby wykonać kolejny ruch, gracz musi zmienić kierunek strzałki na poprzednim polu. Jeżeli nie da się tego zrobić, przy kolejnym ruchu gracz przemieszcza swoją kartę ze statkiem w kierunku innego niezbadanego pola wyspy.

Syrena - kusi swym śpiewem i sprowadza żeglarzy na manowce. Przeciwnik przemieszcza kartę ze swojego statku do innego niezbadanego pola wyspy, przez które gracz będzie kontynuował swą podróż przy kolejnym ruchu.

Papuga - zdradza niezbadane pole wyspy. Gracz może zająć pod dowolną kartę tak, aby nie widział jej przeciwnik.

Mapa - nakazuje graczowi przemieścić się i odkryć którekolwiek niezbadane

dotąd pole wyspy. Z tego miejsca w kolejnym ruchu gracz będzie kontynuował grę.

Skrzynia - celem każdego gracza jest odnalezienie dwóch z tych skrzyń ze skarbem królewskim.

Symbol śmierci - oznacza dla gracza koniec gry. Jego przeciwnik staje się zwycięzcą jedynie w przypadku, jeżeli uda mu się znaleźć pierwsze lub kolejne pole ze skrzynią w trzech następujących po sobie ruchach. W ISLE OF GOLD można grać również za zgodą obu graczy również bez karty z symbolem śmierci.

Pole bez symbolu - Gracz jedynie obraca strzałkę w kierunku kolejnego pola, przez które zamierza w kolejnym ruchu kontynuować grę.

HU /

ISLE OF GOLD

6 éves kortól

2 játékos

kaland, véletlen

Az ISLE OF GOLD játék elején a játékosok kiválasztanak egy-egy hajót ábrázoló kártyát. A többi kártyát ábrával lefelé megkeverik és a játékfelületen tetszőleges sziget alakba formálják. A kirkott lapok között legyen egy kis hézag, hogy a játékosok a játék közben könnyebben meg tudják fordítani a lapokat. A kialakított sziget minden mezője a hat oldalának legalább egyikével kell kapcsolódni a többihez. Egyik játékos sem sejtetheti, hogy melyik mező mit rejt.

A sziget fel van fedezve és kezdődik a játék. A játékosok elhelyezik a hajót ábrázoló lapjukat úgy, hogy a nyilvánsszó azokra a mezőkre mutasson, amelyeken át a szárazföldre

kívánnak lépni. A játékosok kisorsolják, hogy melyik fog elsőnek lépni. Ezt követően felváltva folytatják a lépéseket. Egy lépésnek értendő a mezőt képező lap megfordítása, a szimbólumra való reakció, és a nyilvánsszó következő mező irányába fordítása, amerre a játékos a felfedező útját folytatni kívánja a következő lépésben. Amennyiben a szimbólum, az út elzárása vagy az út befejezése miatt a játékos nem léphet a következő mezőre, amikor újból sorra kerül a hajót ábrázoló kártyát át kell helyeznie a sziget egy másik, fel nem fedezett mezőjére. Az ISLE OF GOLD játékot az a játékos nyeri, aki a sziget csapdáit elsőnek küzdi le, és elsőként fedez fel kettőt a három királyi kincsset rejtő kincsesládából.

Az egyes mezőkön ábrázolt szimbólumok értelme:

Hajó - ez a játékos egyetlen mozgó kártyája. A nyilvánsszó mutatja az irányt a mezőhöz, amelyen keresztül a játékos a szárazföldre lép.

Emberi nyomok - a játékosnak további lépést adnak.

Pipa - a játékosnak stop jelzést ad a következő húzásra.

Tűzhányó - ez a szigetnek olyan mezője, amelyen nem lehet áthaladni. A következő húzáshoz a játékosnak meg kell változtatnia a nyilvessző irányát az előző mezőn. Amennyiben ez nem lehetséges, a következő húzáskor a játékos a hajót ábrázoló kártyáját áthelyezi a sziget egy másik, fel nem tárt mezőjéhez.

Szirén - a dalával elcsábítja az utazót az újtától. Az ellenfél a játékos hajós kártyáját áthelyezi a sziget egy másik fel nem tárt mezőjéhez, amelyen át a játékos a következő húzásnál haladni fog.

Papagáj - elárulja a sziget következő fel nem tárt mezőjét. A játékos megnézheti valamelyik kártyát úgy, hogy az ellenfél ne lássa, mit ábrázol.

Térkép - elrendeli a játékosnak, hogy lépjen a sziget bármely következő, eddig fel nem tárt mezőjére. Erről a helyről fogja folytatni a játékos az útját a következő lépésben.

Kincsesláda - a játékosok célja, hogy meglegljenek kettőt a királyi aranyat rejtő kincsesládából.

Haláljel - a játékos részére a játék végét jelenti. Az ellenfele csak akkor lesz győztes, ha sikerül neki megtalálni az első vagy másik kincsesládás mezőt a három következő húzásban. Az ISLE OF GOLD játék a játékosok előzetes megegyezése alapján játszható a haláljelet viselő kártya nélkül is.

Szimbólum nélküli mező - A játékos csak elfordítja a nyilvesszőt a következő mező felé, amelyen folytatni kívánja a következő lépést.

DE /

ISLE OF GOLD

ab 6 Jahren

2 Spieler

Abenteuer und Zufall

Vor dem Beginn des Spiels ISLE OF GOLD wählen beide Spieler eine Karte mit dem Schiff. Die anderen Karten werden gemischt und verdeckt auf das Spielfeld in beliebiger Form einer Insel gelegt. Die hingelegten Karten sollten nebeneinander genug Platz haben, damit sie die Spieler während des Spiels einfach umdrehen können. Alle Felder der gebildeten Insel müssen mindestens an einer der sechs Kanten aneinander anknüpfen. Keiner der Spieler darf ahnen, was die Felder verbergen.

Die Insel wurde entdeckt und das Spiel beginnt. Die Spieler platzieren ihre Karten mit dem Schiff mit dem Pfeil Richtung Felder, über die sie das

Festland erreichen wollen. Durch Verlosung bestimmen sie, wer von ihnen den ersten Schritt macht. Nachher ziehen die beiden abwechselnd. Unter einem Zug versteht man Umdrehen einer Karte vom Spielfeld, Reaktion auf das Symbol darauf und Drehen des Pfeils Richtung weiteres Feld, über das der Spieler in der nächsten Runde fortsetzen will. Kann der Spieler auf Grund des Symbols, des geschlossenen oder beendeten Wegs nicht auf das folgende Feld ziehen, muss er in seinem nächsten Zug seine Karte mit dem Schiff zu einem anderen Feld der Insel weiterrücken. Das Spiel ISLE OF GOLD gewinnt derjenige Spieler, der die Fallen der Insel überwindet und als erster zwei von drei Truhen mit dem goldenen königlichen Schatz findet.

Bedeutung der Symbole
auf den einzelnen Feldern:

Schiff - ist die einzige bewegliche Karte des Spielers. Der Pfeil bestimmt

die Richtung zum Feld, über das der Spieler das Festland erreichen will.

Menschenspuren - der Spieler darf zum zweiten Mal ziehen.

Pfeife - der Spieler muss im nächsten Zug aussetzen.

Vulkan - ist ein Feld, über das man nicht ziehen darf. Um weiterrücken zu können muss der Spieler die Richtung des Pfeils auf dem vorangehenden Feld ändern. Wenn dies unmöglich ist, bewegt der Spieler in seinem nächsten Zug seine Karte mit dem Schiff zu einem noch nicht erforschten Feld der Insel.

Sirene - lockt und verführt mit ihrem Gesang. Der Gegenspieler bewegt die Karte des Spielers mit dem Schiff zu einem noch nicht erforschten Feld der Insel, über die der Spieler im nächsten Zug weiterrücken wird.

Papagei - verrät das nicht erforschte

Feld der Insel. Der Spieler darf sich eine beliebige Karte ansehen, wobei sie aber der Gegenspieler nicht sehen darf.

Landkarte - ordnet dem Spieler an sich zu versetzen und irgendein noch nicht erforsches Feld der Insel zu entdecken. Der Spieler wird von diesem Feld im nächsten Zug weiterrücken.

Truhe - das Ziel jedes Spielers ist es zwei von diesen Truhen mit dem königlichen Schatz zu finden.

Todessymbol - bedeutet für den Spieler Ende des Spiels. Sein Gegenspieler gewinnt das Spiel nur dann, wenn es ihm gelingt sein erstes oder weiteres Feld mit der Truhe in den drei nachfolgenden Zügen zu finden. Das Spiel ISLE OF GOLD kann man nach Vereinbarung beider Spieler ohne die Karte mit dem Todessymbol spielen.

Feld ohne Symbol - der Spieler dreht nur den Pfeil Richtung Feld, über das er im nächsten Zug weiterrücken will.



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+



3990070
MY BURGER



6+



3990073
ISLE OF GOLD



3+



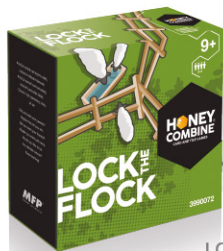
3990071
REPTILES



6+



3990074
DRAGONIC



9+



3990072
LOCK THE FLOCK



3+



3990075
BETTER GO!



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

3990073

©2016 MFP paper s.r.o., RCD 002943175

MADE IN CZECH REPUBLIC