

## ISLE OF GOLD

CS / Prokletý ostrov...  
Spousta dobrodruhů prahlá  
po jeho objevení. Říká se,  
že na něm kapitán Kent ukryl  
tři truhlice se zlatým královským  
pokladem, aby ho uchránil před  
nájezdy korzárov. Podle legendy  
je však toto místo příliš  
nebezpečné a i ten nejodváž-  
nější potřebuje k nalezení  
pokladu moře štěstí.

## ISLE OF GOLD

EN / A cursed island...  
So many explorers have  
yearned to discover its secrets.  
They say that Captain Kent hid  
three chests of royal treasure  
there to protect it from pirates.  
  
However, according to the  
legend, this place is way  
too dangerous and even the  
bravest seeker will need tons  
of luck to succeed.

## ISLE OF GOLD

SK / Prekliaty ostrov...  
Veľa dobrodruhov túžilo  
po jeho objavení. Hovorí sa,  
že na ňom kapitán Kent ukryl  
tri truhlice so zlatým kráľovským  
pokladom, aby ho uchránil  
pred nájazdmí korzárov.  
  
Podľa legendy je však  
toto miesto príliš nebezpečné  
a i ten najodvážnejší potrebuje  
k nájdeniu pokladu  
more šťastia.

## ISLE OF GOLD

PL / Przeklęta wyspa...  
Wielu śmiałków marzyło,  
aby ją odkryć. Podobno kapitan  
Kent ukrył na niej trzy skrzynie  
z królewskim skarbem,  
aby ocaliły go przed najazdem  
korsarzy. Według legendy  
to miejsce jest niezwykle  
niebezpieczne, więc nawet  
najodważniejszym potrzebne  
jest ogromne szczęście,  
aby mogli odnaleźć skarb.

## ISLE OF GOLD

HU / Elátkozott sziget...  
Rengetek kalandor áhitotta  
a felfedezését. Azt mondják,  
hogy Kent kapitány itt három  
láda aranyat rejtett el, amelyet  
a királyi kincstár ból rabolt,  
hogy megvéde a kalózoktól.  
  
Azonban a legenda szerint  
ez a hely túlságosan  
veszélyes, és a legbátrabbaknak  
is szüksége van egy csomó  
szerencsére, hogy megleje  
az elrejtett kincset.

## ISLE OF GOLD

DE / Verfluchte Insel...  
Viele Abenteurer dürsteten  
danach sie zu entdecken.  
Man erzählt, dass Kapitän Kent  
darauf drei Truhen mit einem  
goldenem königlichen Schatz  
verborgen hat, um ihn vor dem  
Angriff der Seeräuber zu  
schützen. Nach der Legende ist  
aber dieser Ort zu gefährlich  
und auch der Mutigste braucht  
sehr viel Glück um den  
Schatz zu finden.



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  
Doveza: MFP paper s.r.o., Celiny 866  
Liptovský Hrádok 033 01, Slovenská republika  
Distributor: MFP paper sp. z o.o.  
ul. Szarońki 10, 43-303 Bielsko-Biala, Polska  
[www.mfppaper.com](http://www.mfppaper.com)

3990073

©2016 MFP paper s.r.o., RCD 002943175  
MADE IN CZECH REPUBLIC



Sleduj video na  
[www.honeycombine.com](http://www.honeycombine.com)



Watch videos on  
[www.honeycombine.com](http://www.honeycombine.com)



Sleduj video na  
[www.honeycombine.com](http://www.honeycombine.com)



Obejrzyj film na  
[www.honeycombine.com](http://www.honeycombine.com)



Kövesd a videót a  
[www.honeycombine.com](http://www.honeycombine.com)

ISLE of  
GOLD

QUICK  
INFO!

HONEY  
COMBINE  
CARD AND TILE GAMES

CS / Popis hry  
EN / Game legend  
SK / Popis hry  
PL / Opis gry  
HU / A játék leírása  
DE / Spielbeschreibung



**Lod'** - je jedinou pohyblivou kartou hráče. Jej šípka určuje směr k poli, přes které hráč vstupuje na pevninu.  
**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.  
**Lod'** - je jedinou pohyblivou kartou hráča. Jej šípka určuje smer k poličku, cez ktoré hráč vstupuje na pevninu.  
**Statek** - jest jedyną ruchomą kartą gracza. Jej strzałka określa kierunek pola, przez które gracz wchodzi na ląd.  
**Hajó** - ez a játékos egyetlen mozgó kártyája. A nyilvesszö mutatja az irányt a mezőhöz, amelyen keresztül a játékos a szárazföldre lép.  
**Schiff** - ist die einzige bewegliche Karte des Spielers. Der Pfeil bestimmt die Richtung zum Feld, über das der Spieler das Festland erreichen will.

#### Význam symbolů na jednotlivých polích:

**Key of the symbols on individual fields:**

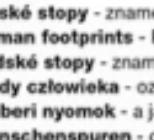
**Význam symbolov na jednotlivých poličkach:**

**Znaczenie symboli na poszczególnych polach:**

**Az egyes mezőkön ábrázolt szimbólumok értelme:**

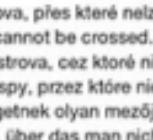
**Bedeutung der Symbole auf den einzelnen Feldern:**

2x



**Lidské stopy** - znamenají pro hráče tah navíc.  
**Human footprints** - Player receives an extra turn.  
**Ludské stopy** - znamenajú pre hráča fah navýše.  
**Stady człowieka** - oznaczają dla gracza dodatkowy ruch.  
**Emberi nyomok** - a játékosnak további lépést adnak.  
**Menschenfspuren** - der Spieler darf zum zweiten Mal ziehen.

4x



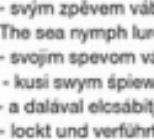
**Sopka** - je pole ostrova, přes které nelze přejít. Pro svůj další tah musí hráč změnit směr šípky na předchozim poli.  
**Volcano** - The field cannot be crossed. The player must change direction by rotating the arrow on the previous field for his next turn.  
**Sopka** - je poličko ostrova, cez ktoré nie je možné prejsť. Pre svoj ďalší fah musí hráč zmieniť smer šípky na predchádzajúcom poličku.  
**Wulkan** - to pole wyspy, przez które nie da się przejść. Aby wykonać kolejny ruch, gracz musi zmienić kierunek strzałki na poprzednim polu.  
**Tűzhányó** - ez a szigetnek olyan mezője, amelyen nem lehet áthaladni. A következő húzáshoz a játékosnak meg kell változtatnia a nyilvesszö irányát az előző mezőn.  
**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.

2x



**Dýmka** - vystavuje hráči stopku pro příští tah.  
**Pipe** - Player misses a turn.  
**Fajka** - vyhlasuje hráčovi stopku pre ďalší fah.  
**Fajka** - zagradza graczowi drogę - tracisz kolejkę.  
**Pipa** - a játékosnak stop jelzést ad a következő húzáshoz.  
**Pfeife** - der Spieler muss im nächsten Zug aussitzen.

2x



**Siréna** - 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.  
**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.  
**Siréna** - svojim spevom vábí a zvádza z cesty. Súper premiestní hráčovi kartu s jeho lodou k inému neprobádanému poličku ostrova, cez ktoré bude hráč v nasledujúcom fahu pokračovať.  
**Syrena** - kusi swym śpiewem i sprawdza żeglarzy na manowce. Przeciwnik przemieszcza kartę ze swojego statku do innego niezbadanego pola wyspy, przez które gracz będzie kontynuował swą podróz przy kolejnym ruchu.  
**Szírén** - a dalával elcsábítja az utazót az újtól. Az ellenfél a játékos hajójá kártyáját áthelyezi a sziget egy másik fel nem tűrt mezőjéhez, amelyen át a játékos a következő húzásnál haladni fog.  
**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.

2x



**Mapa** - přikazuje hráči přemístit se a odkrýt kterékoliv dosud neprobádané pole ostrova. Z tohoto místa bude hráč v příštím tahu pokračovat ve hře.  
**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.  
**Mapa** - prikazuje hráčovi premiestniť sa a odkrýť ktorékolvek doteraz neprobádané poličko ostrova. Z tohto miesta bude hráč v nasledujúcom fahu pokračovať v hre.  
**Mapa** - nakazuje graczowi przemieścić się i odkryć którekolwiek niezbadane dotąd pole wyspy. Z tego miejsca w kolejnym ruchu gracz będzie kontynuował grę.  
**Térkép** - elrendeli a játékosnak, hogy lépjen a sziget bármely következő, eddig fel nem tűrt mezőjére. Erről a helyről fogja folytatni a játékos az újtát a következő lépében.  
**Landkarte** - ordnet dem Spieler an sich zu versetzen und irgendein noch nicht erforschtes Feld der Insel zu entdecken. Der Spieler wird von diesem Feld im nächsten Zug weiterrücken.

2x



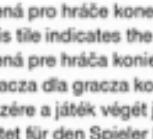
**Truhlice** - cílem každého hráče je nalézt dvě z těchto truhlic se zlatým královským pokladem.  
**Chest of gold** - The aim of each player is to find two of the three chests of gold.  
**Truhlica** - cieľom každého hráča je nájsť dve z týchto truhlic so zlatým kráľovským pokladom.  
**Skrzynia** - celem każdego gracza jest odnalezienie dwóch z tych skrzyni ze skarbem królewskim.  
**Kincsesláda** - a játékosok célja, hogy megleljenek kettőt a királyi aranyat rejtiő kincsesládból.  
**Truhe** - das Ziel jedes Spielers ist es zwei von diesen Truhen mit dem königlichen Schatz zu finden.

3x



**Pole bez symbolu** - hráč pouze natočí šípku směrem k dalšímu poli, přes které chce v příštím tahu pokračovat.  
**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.  
**Poličko bez symbolu** - hráč iba natočí šípku smerom k ďalšiemu poličku, cez ktoré chce v nasledujúcom fahu pokračovať.  
**Pole bez symbolu** - Gracz jedynie obraca strzałkę w kierunku kolejnego pola, przez które zamierza w kolejnym ruchu kontynuować grę.  
**Szimbólum nélküli mező** - A játékos csak elfordítja a nyilvesszöt a következő mező felé, amelyen folytatni kívánja a következő lépést.  
**Feld ohne Symbol** - der Spieler dreht nur den Pfeil Richtung Feld, über das er im nächsten Zug weiterrücken will.

8x



**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.  
**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.  
**Symbol smrti** - znamená pre hráča koniec hry. Jeho súper sa stane víťazom len v prípade, pokiaľ sa mu podarí nájsť svoje prvé alebo ďalšie poličko s truhlicou v troch nasledujúcich fahoch.  
**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.  
**Haláljel** - a játékos részére a játék végét jelenti. Az ellenfele csak akkor lesz győztes, ha sikérül neki megtalálni az első vagy másik kincsesládás mezőt a hárrom következő húzáshoz.  
**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.

1x



**Horní varianta**  
**Game variant**  
**Herný variant**  
**Wariant gry**

**Horní varianta**  
**Game variant**  
**Herný variant**  
**Wariant gry**  
**Játék változat**  
**Spielvariante**