

ISLE OF GOLD

CS / Prokletý ostrov...

Spousta dobrodruhů prahla po jeho objevení. Říká se, že na něm kapitán Kent ukryl tři truhlice se zlatým královským pokladem, aby ho uchránil před nájezdy korzárů. Podle legendy je však toto místo příliš nebezpečné a i ten nejodvážnější potřebuje k nalezení pokladu moře štěstí.



Sleduj video na
www.honeycombine.com

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.



Watch videos on
www.honeycombine.com

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 nájazdmi korzárov. Podľa legendy je však toto miesto príliš nebezpečné a i ten najodvážnejší potrebuje k nájdeniu pokladu more šťastia.



Sleduj video na
www.honeycombine.com

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.



Obejrzyj film na
www.honeycombine.com

ISLE OF GOLD

HU / Elátkozott sziget...

Rengetek kalandor áhította a felfedezését. Azt mondják, hogy Kent kapitány itt három láda aranyat rejtett el, amelyet a királyi kincstárból rabolt, hogy megvédje a kalóztoktól. Azonban a legenda szerint ez a hely túlságosan veszélyes, és a legbátrabbaknak is szüksége van egy csomó szerencsére, hogy meglélje az elrejtett kincset.



Kövess a videót a
www.honeycombine.com

ISLE OF GOLD

DE / Verfluchte Insel...

Viele Abenteurer dürsteten danach sie zu entdecken. Man erzählt, dass Kapitän Kent darauf drei Truhen mit einem goldenen 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.



Sieh dir Videos an
www.honeycombine.com

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-Biala, Polska

www.mfppaper.com

3990073

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

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

ISLE OF
GOLD

QUICK
INFO!

HONEY
COMBINE
CARD AND TILE GAMES



2x

Loď - je jedinou pohyblivou kartou hráče. Její šipka 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.

Loď - je jedinou pohyblivou kartou hráča. Jej šípka určuje smer k políčku, 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 nyílvevző mutatja az irányt a mezőhöz, amelyen keresztül a 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 políčkach:

Znaczenie symboli na poszczególnych polach:

Az egyes mezőkön ábrázolt szimbólumok értelme:

Bedeutung der Symbole auf den einzelnen Feldern:



4x

Lidské stopy - znamenají pro hráče tah navíc.

Human footprints - Player receives an extra turn.

Lidské stopy - znamenajú pre hráča ťah navyše.

Ślady człowieka - oznaczają dla gracza dodatkowy ruch.

Emberi nyomok - a játékosnak további lépést adnak.

Menschenspuren - der Spieler darf zum zweiten Mal ziehen.



2x

Sopka - je pole ostrova, přes které nelze přejít. Pro svůj další tah musí hráč změnit směr šipky na předchozím 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 políčko ostrova, cez ktoré nie je možné prejsť. Pre svoj ďalší ťah musí hráč zmeniť smer šipky na predchádzajúcom políčku.

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 húzásához a játékosnak meg kell változtatnia a nyílvevző irányt az előző mezőn.

Vulkan - ist ein Feld, über das man nicht ziehen darf. Um weiterücken 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 ťah.

Fajka - zagradza graczowi drogę - tracisz kolejkę.

Pipa - a játékosnak stop jelzést ad a következő húzásra.

Pfeife - der Spieler muss im nächsten Zug aussetzen.



2x

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.

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.

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

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.

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

Sireno - 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 weiterücken wird.



2x

Mapa - prikazuje hráči přemísti 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 přemiestniť sa a odkryť ktorékoľvek doteraz neprebádané políčko ostrova. Z tohto miesta bude hráč v nasledujúcom ťahu 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 bármelyi következő, eddig fel nem tárt mezőjére. Erről a helyről fogja folytatni a játékos az úttát a következő lépésben.

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



8x

Pole bez symbolu - hráč pouze natočí šipku 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.

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



3x

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 skrzyń ze skarbem królewskim.

Kincsesháza - a játékosok célja, hogy megleljenek kettőt a királyi aranyat rejtő kincsesházából.

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



1x

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 políčko s truhlicou v troch nasledujúcich ťahoch.

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 sikerül neki megtalálni az első vagy második kincsesházás mezőt a három következő húzásban.

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.



2x

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

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.

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

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

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

Papagai - verrät das nicht erforschte Feld der Insel. Der Spieler darf sich eine beliebige Karte ansehen, wobei sie aber der Gegenspieler nicht sehen darf.



Horní varianta

Game variant

Horný variant

Variant gry

Játék változat

Spielvariante