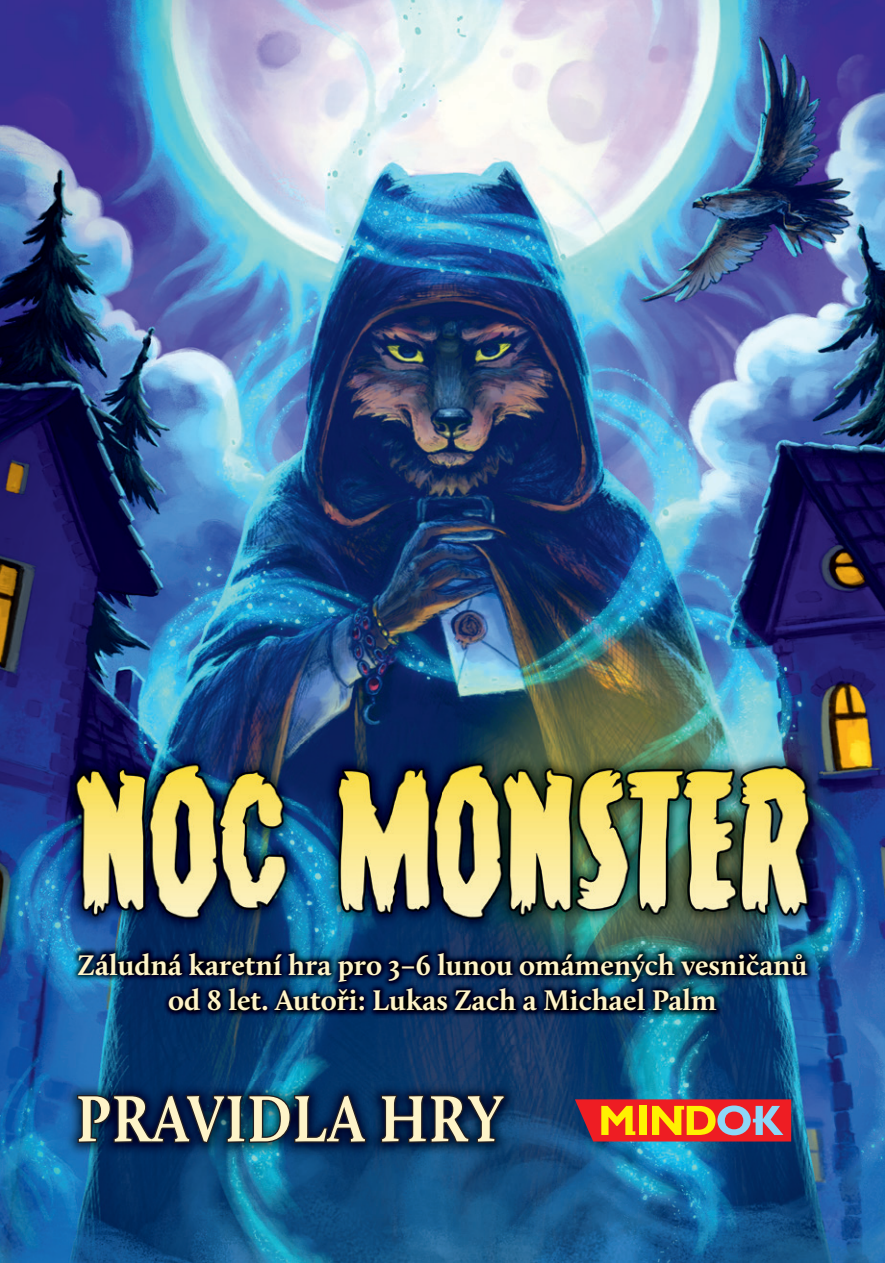




NOC MONSTER

Záludná karetní hra pro 3–6 lunou omámených vesničanů
od 8 let. Autoři: Lukas Zach a Michael Palm

PRAVIDLA HRY

MINDOK



*Můj nejdražší,
obávám se, že naše tajemství se ocitlo ve velikém nebezpečí. Zvěsti
o stvůrách mezi námi se šíří jako požár. Myslím, že nikdo nechová
podezření, že jsem to právě já, kdo ve dne chodí v lidském těle a v noci
obleká kůži vlci – alespoň prozatím nikdo, neb mají dost starostí s onou
tajemnou místní dámou, jež nechodí na sluníčko a vyhýbá se česneku.
Ale přísti úplněk se krapem blíží. Pokusím se na sebe do té doby
nestrhávat pozornost, by nedošlo ku zbytečným nepříjemnostem.*

Brzy na viděnou,

W.

HERNÍ MATERIÁL

30 karet postav



líc

rub

3 karty luny

(1 Luna za obzorem, 1 Luna vychází, 1 Luna volá)



líc

rub

6 přehledových karet



líc

rub

11 žetonů luny



1 žeton čarodějky





PŘÍPRAVA HRY

- 1 Odložte stranou **3 karty luny** a **kartu postavy Vlkodlak**. Zamíchejte zbylých 29 karet postav (dále jen „karty“) lícem dolů.
- 2 **2 karty** odložte bez nahlížení lícem dolů zcela stranou, ty vůbec nebudou ve hře.
- 3 Rozdejte **každému hráči 1 kartu lícem dolů**. Každý si vezme svou kartu do ruky, prohlédne si ji a neukazuje ji ostatním.
- 4 Doprostřed stolu položte **3 karty vedle sebe lícem dolů**.
- 5 Připravte **dobírací balíček** pro hru. Všechny karty v něm budou lícem dolů:
 - a Rozdělte všechny zbylé karty postav zhruba rovnoměrně na tři malé balíčky (po 6–7 kartách) lícem dolů – říkejme jim balíčky X, Y a Z.
 - b **Kartu Luna volá** zamíchejte do balíčku Z a ten položte doprostřed stolu jako spodní část celého dobíracího balíčku.
 - c Do balíčku Y zamíchejte **kartu Luna vychází** a pak jej položte na balíček Z z předchozího bodu – balíček Y bude prostřední část dobíracího balíčku.
 - d Dále na balíček položte **kartu Luna za obzorem**.
 - e Nakonec zamíchejte **kartu postavy Vlkodlak** do balíčku X a ten položte na balíček Y+Z jako horní část dobíracího balíčku. To nejkomplicovanější máte za sebou.

Poznámka: Tento postup přípravy balíčku zajišťujte, že se karta *Vlkodlaka* skrývá někde v první (horní) třetině dobíracího balíčku a když se objeví první karta luny, je již *Vlkodlak* ve hře.

- 6 Přidělte každému hráči **přehledovou kartu**.
- 7 **Žeton čarodějky** položte doprostřed stolu.
- 8 Hrajete-li delší hru (viz str. 8), položte doprostřed stolu i **žetony luny** – jinak je vraťte do krabice.
- 9 Poslední hráč, který viděl vlka, bude začínat.

Příklad připravené hry pro 4 hráče





ÚVOD

Po celou hru má každý hráč v ruce vždy 1 kartu (skrytou soupeřům), pokud již nevypadl ze hry.

Ve svém tahu si smíte buď dobrat 1 kartu a zahrát 1 kartu, čímž provedete efekt zahrané karty, nebo si vzít 1 kartu zprostředk stolu a poté tam 1 kartu položit, čímž získáte informace.

Ve hře zvítězíte, pokud

- máte v ruce kartu *Vlkodlak* ve chvíli, kdy je odhalena třetí karta luny (tj. *Luna volá*), **NEBO**
- jste poslední hráč, který nevypadl ze hry, **NEBO**
- efekt karty uvádí, že vyhráváte, **NEBO**
- je vyčerpán dobírací balíček a vy držíte kartu nejvyšší hodnoty.



PRŮBĚH HRY

Hraje se na blíže neurčený počet tahů a hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu provedte jednu z následujících dvou akcí:

- A Doberte 1 kartu a zahrajte 1 kartu.**
- B Vezměte si 1 kartu ze středu stolu a položte 1 kartu do středu stolu.**

Poté je na řadě soupeř po vaší levici.

Jakmile hráč některým efektem vypadne ze hry, svou kartu z ruky vyloží na stůl (k ostatním svým vyloženým kartám), aniž by provedl efekt karty. Po zbytek hry je jeho tah vynecháván.

Takto pokračujte, dokud není splněna 1 ze 4 možných podmínek konce hry.

Průběh tahu podrobněji:

A Doberte 1 kartu a zahrajte 1 kartu:

Vezměte si do ruky horní kartu z dobíracího balíčku. Vyberte si 1 ze 2 karet, který nyní držíte v ruce, a vyložte ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Poté proveďte efekt právě vyložené karty, pokud je to možné. Uvádí-li text efektu „můžeš“, je využití efektu volitelné. Na str. 9 najdete podrobnosti všech efektů karet.

Máte-li před sebou více vyložených karet, překrývejte je tak, aby byly hodnoty a názvy všech vašich vyložených karet viditelné všem hráčům.

NEBO

B Vezměte si 1 kartu ze středu stolu a 1 kartu tam položte.

Vezměte si do ruky 1 ze 3 karet uprostřed stolu, podívejte se na obě karty v ruce a jednu z nich do středu stolu vraťte **lícem dolů** (všechny 3 karty uprostřed leží lícem dolů celou dobu). Během tohoto tahu žádnou kartu **nehrajte!**





KONEC HRY

Hra může skončit jedním ze 4 způsobů:

- Je odhalena **třetí karta luny** – *Luna volá* – a vy máte v ruce kartu postavy *Vlkodlak*. Ihned vyhráváte.
- Jste jediný nevyřazený hráč. Ihned vyhráváte.
- Vyložíte kartu *Upírky* a její efekt je splněn. Ihned vyhráváte.
- Dobírací balíček je vyčerpán – v tom případě hra končí na konci tahu, kdy se tak stalo (pokud efekt karty neposkytuje další tah). Všichni nevyřazení hráči si porovnají číselnou hodnotu karty, kterou drží v ruce. Hráč s nejvyšší hodnotou vyhrává, pokud některý efekt karty neuvádí jinak.

Poznámka: Hra může mít více vítězů, pokud drží karty shodných nejvyšších hodnot nebo to připouští efekt karty.

Delší hra

Chcete-li hrát delší hru, připravte i žetony luny a zahrajte si více partií po sobě (tj. nové rozdání karet včetně přípravy dobíracího balíčku). Vítěz každé partie získá 1 žeton luny. Může se stát, že v jedné partii získá žeton luny více hráčů.

Ve hře 3–4 hráčů vítězí hráč, který získal svůj třetí žeton luny.

Ve hře 5–6 hráčů vítězí hráč, který získal svůj druhý žeton luny.

Pokud více hráčů získá vítězný počet žetonů luny současně, o vítězství se dělí.



EFEKTY KARET PODROBNĚJI

Nyní se můžete pustit do hry. Následující odstavce čtete pouze v případě, že máte nejasnosti ohledně efektů karet.

HODNOTA 0



VRAŽEDKYNĚ

Vyber 1 soupeře. Pokud uhodneš hodnotu jeho karty v ruce, vypadá ze hry. Máš na to dva pokusy.

Vyberte 1 soupeře a hodnotu karty 0–10. Má-li tento soupeř v ruce kartu této hodnoty, musí ji odložit mezi svoje vyložené karty a vypadá ze hry. Pokud jste se v prvním odhadu mylili, můžete hádat podruhé, avšak stále na stejného soupeře. Pokud se zmýlíte v obou případech, nestane se nic.



KRÁL ŽEBRÁKŮ

*Dojde-li dobírací balíček, ty máš v ruce Krále žebráků a alespoň jeden hráč má v ruce kartu hodnoty 8 nebo 9, jsi **JEDINÝ vítěz**. Zahrání této karty nemá efekt. Efekt této karty působí pouze když dojde dobírací balíček a hráči zbylí ve hře si porovnávají hodnoty svých karet v ruce.*

Efekt platí jako splněný, i když některý jiný hráč dosáhne hodnoty 8 či 9 pomocí *Frankensteinova monstra* či *Obchodnice*.

Pokud vítězíte prostřednictvím *Krále žebráků*, nevítězí s vámi **nikdo** další – i kdyby měl hodnotu své karty 10 či více (např. *Vlkodlak*, *Frankensteinovo monstrum* či *Obchodnice*).

Pokud vítězíte prostřednictvím *Krále žebráků* a jste označený žetonem čarodějky, **nevítězí** s vámi i hráč, který má *Čarodějkou* mezi vyloženými kartami.

HODNOTA 1



VESNIČAN(KA)

Vyber 1 soupeře. Pokud uhodneš hodnotu jeho karty v ruce, vypadáva ze hry. Máš jediný pokus.

Vyberte 1 soupeře a hodnotu karty 0–10. Má-li tento soupeř v ruce kartu této hodnoty, musí ji odložit mezi svoje vyložené karty a vypadáva ze hry. Pokud se zmýlíte, nestane se nic.



OPILEC

Vezmi do ruky karty z rukou všech hráčů včetně své vlastní. Podívej se na všechny, poté je lícem dolů zamíchej a náhodně rozděl každému hráči po jedné.



KOMORNÍK

Na konci svého tahu můžeš odhodit Komorníka ze svých vyložených karet a ihned provést 1 tah navíc.

Zahrání této karty nemá efekt.

Na konci téhož nebo kteréhokoli pozdějšího směte odhodit kartu *Komorníka* ze svých vyložených karet a položit ji stranou. Po zbytek hry už tento efekt nikdo jiný využít nesmí.

V tahu, který máte navíc, si můžete vybrat mezi akcí **A** a **B**. Chcete-li vybrat akci **A** a dobírací balíček je vyčerpán, doberte si 1 ze 2 karet odložených stranou na začátku hry.

Vzácný speciální případ: Chcete-li ve svém tahu navíc provést akci **A** a obě karty odložené stranou už si někdo dobral, můžete si vybrat pouze akci **B**.

HODNOTA 2



VĚŠTKYNĚ

Tajně nahlédni na kartu v ruce 1 libovolného soupeře.

Zvolený soupeř si poté vezme kartu zpět do ruky a je nadále ve hře.



VÝBĚRČÍ DANÍ

Vyber 1 soupeře. Má-li v ruce kartu o hodnotě 0 nebo 1, vypadává ze hry.

Vyberte 1 soupeře a zeptejte se ho, zda má v ruce kartu o hodnotě 0 či 1. Musí odpovědět pravdu, ale kartu nikomu neukazuje. Pokud ano, musí ji bez efektu položit mezi své vyložené karty a vypadává ze hry. Pokud ne, nestane se nic.



INKVIZITOR

Vyber 1 soupeře. Má-li v ruce kartu o hodnotě 9 nebo 10, vypadává ze hry.

Vyberte 1 soupeře a zeptejte se ho, zda má v ruce kartu o hodnotě 9 či 10. Musí odpovědět pravdu, ale kartu nikomu neukazuje. Pokud ano, musí ji bez efektu položit mezi své vyložené karty a vypadává ze hry. Pokud ne, nestane se nic.



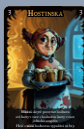
UPÍRKA

*Vyložíš-li Upírku a máš mezi svými vyloženými kartami alespoň dvě karty o hodnotě 7 či víc, **ihned vyhráváš**.*

Tento efekt platí i v případě, že jste nuceni kartu *Upírky* vyložit v rámci efektu *Loukyně hlav*. Pokud ji však jen pokládáte na stůl, protože jste právě vypadli ze hry, její efekt neplatí.

Vykládáte-li kartu *Upírky* a **nemáte** mezi svými vyloženými kartami alespoň dvě karty o hodnotě 7 a více, nestane se nic.

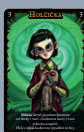
HODNOTA 3



HOSTINSKÁ

*Můžeš skrytě porovnat hodnotu své karty v ruce s hodnotou karty v ruce jednoho soupeře. Hráč s **nižší** hodnotou vypadává ze hry.*

Vezmi si kartu od soupeře, podívej se na obě a porovnej, nikomu dalšímu je však neukazuj. Hráč, který vypadne ze hry, položí svou kartu mezi ostatní své vyložené karty jako obvykle. V případě shody nevypadává nikdo a nic se nestane.



HOLČIČKA

*Můžeš skrytě porovnat hodnotu své karty v ruce s hodnotou karty v ruce jednoho soupeře. Hráč s **vyšší** hodnotou vypadává ze hry.*

Viz *Hostinská* (o odstavec výše).



OBCHODNICE

*Máš-li Obchodnici mezi svými **vyloženými kartami** a dojde dobírací balíček, máš bonus +2 k hodnotě své karty v ruce.*

Zahrání této karty nemá v daném okamžiku žádný efekt – efekt karty se uplatní pouze v případě, že hra skončí vyčerpáním dobíracího balíčku a hráči si porovnávají hodnoty svých karet zbylých v ruce.

Příklad: Máte v ruce kartu *Špionky* (o hodnotě 7) a mezi vyloženými kartami *Obchodnici*. Hodnota vaší karty v ruce pro porovnání s ostatními hráči je tedy $7+2 = 9$.



NOČNÍ HLÍDAČ

Vezmi si do ruky 3 karty ležící uprostřed stolu. Podívej se na ně, jednu ze všech 4 karet si ponech, zbylé 3 zamíchej lícem dolů a opět polož doprostřed stolu.

HODNOTA 4



FRANKENSTEINOVO MONSTRUM

Máš-li Frankensteinovo monstrum v ruce a dojde dobírací balíček, jako hodnota tvé karty v ruce platí součet nejnižší a nejvyšší hodnoty tvých vyložených karet.

Zahrání této karty nemá v daném okamžiku žádný efekt – efekt karty se uplatní pouze v případě, že hra skončí vyčerpáním dobíracího balíčku a hráči si porovnávají hodnoty svých karet zbylých v ruce.

Příklad: Vaše vyložená karta s nejnižší hodnotou je *Hostinská* (3) a karta s nejvyšší hodnotou je *Zloděj* (7), takže jako vaše hodnota pro porovnání platí $7+3 = 10$. Hodnota 4 samotné karty *Frankensteinovo monstrum* je přitom ignorována.



ČARODĚJKA

Vyber 1 hráče, který vypadl ze hry. Ten si dobere do ruky 1 kartu z dobíracího balíčku a vrací se do hry. Polož před něj žeton čarodějky. Vyhraje-li takto označený hráč, vyhrává také hráč, který má vyloženou kartu čarodějky.

Je-li dobírací balíček vyčerpán, vámi určený hráč si dobere 1 ze 2 karet odložených stranou na začátku hry.

Pokud hráč označený žetonem čarodějky zvítězí a vy máte kartu *Čarodějky* mezi svými vyloženými kartami, vyhráváte také – a to dokonce i tehdy, když jste sami vypadli ze hry.

Efekt *Hrobníka* umožňuje vzít vyloženou kartu *Čarodějky* do ruky. Na konci hry je pro určení spoluvítěze důležité jen to, před kterým hráčem vyložená karta *Čarodějky* aktuálně leží.

HODNOTA 4 – POKRAČOVÁNÍ

Vzácný speciální případ: Pokud si vámi určený hráč má dobrat kartu, dobírací balíček byl vyčerpán a obě karty odložené stranou na začátku si už také někdo dobral, efekt *Čarodějky* nelze provést. Leží-li v tu chvíli již žeton čarodějky již před některým hráčem, zůstává tam.

Výjimka: Zvítězí-li hráč označený žetonem čarodějky prostřednictvím efektu *Krále žebráků*, nikdo další s ním nevítězí.



OCHRÁNKYNĚ

Až do svého příštího tahu jsi imunní vůči všem efektům karet soupeřů.

Když vyložíte kartu *Ochránkyně*, pootočte ji před sebou o 90 stupňů, čímž naznačíte, že jste pod její ochranou. Na začátku svého příštího tahu ji pootočte zpět na přímo – její efekt platit přestal.

HODNOTA 5



ZRÁDCE

Vybraje-li Vlkodlak ve chvíli, kdy je odhalena třetí karta luny a ty máš kartu Zrádce v ruce, také vyhráváš.

Zahrání této karty nemá efekt.



LOVKYNĚ HLAV

Vyber 1 soupeře. Ten ihned položí svou kartu z ruky mezi své vyložené karty a dobere si z balíčku 1 novou kartu.

Vyloží-li hráč takto kartu *Starosty* či *Vlkodlaka*, okamžitě vypadává ze hry a novou kartu si nedobírá.

HODNOTA 5 – POKRAČOVÁNÍ

Vyloží-li takto *Upírku* a jeho vyložené karty splňují podmínku uvedenou u *Upírky*, ihned vyhrává jako obvykle.

Vyloží-li *Ochránkyni*, až do svého příštího tahu je pod ochranou.

Karty *Komorníka* i *Alchymistky* je možné později odhodit z vyložených karet pro jejich efekt, i když byly vyloženy efektem *Lovkyně hlav*. Efekt *Obchodnice* vyložené tímto způsobem také platí, skončí-li hra vyčerpáním dobíracího balíčku.

Pokud v rámci efektu *Lovkyně hlav* vyloží soupeř jinou kartu než ty uvedené výše, její efekt se neprovede.

Je-li dobírací balíček vyčerpán, dobere si vybraný hráč 1 ze 2 karet odložených stranou na začátku hry.

Vzácný speciální případ: Nemůže-li si vybraný hráč dobrat novou kartu, protože je balíček vyčerpáný a obě karty odložené stranou byly již dobrány, vypadáva ze hry.

HODNOTA 6



HROBNÍK

Vezmi si do ruky 1 libovolnou vyloženou kartu kteréhokoli (i vyřazeného) hráče vyjma karty Vlkodlaka. Poté zahraj libovolnou kartu ze svých 2 karet v ruce.

Můžete si vybrat i vyloženou kartu hráče, který již vypadl ze hry. Efekt karty, kterou poté hrajete, uplatněte jako obvykle.

Berete-li ze stolu kartu *Čarodějky* a hrajete ji znova, přemístěte žeton čarodějky ke hráči, kterého vracíte do hry vy.

HODNOTA 6 – POKRAČOVÁNÍ



ILUZIONISTA

Vyber 2 soupeře. Ti si musejí navzájem vyměnit karty v ruce.

Nesmíte určit sám sebe.

HODNOTA 7



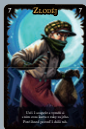
ŠPIONKA

*Špionku **můžeš** zahrát ve chvíli, kdy některý soupeř v rámci efektu Vražedkyně, Vesničana či Vesničanky neuhodl hodnotu tvé karty v ruce.*

Vezmi si do ruky kartu z ruky tohoto soupeře, on vypadává ze hry.

Zahrání této karty v rámci akce **A** nemá efekt.

Máte-li v ruce kartu Špionky, soupeř na vás míří efekt své Vražedkyně, Vesničana či Vesničanky a neuhodne 7, můžete využít efekt Špionky. V tom případě kartu Špionky vyložíte a soupeř vám svoji kartu skrytě předá (namísto vyložení). Ta bude vaší novou kartou v ruce.



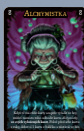
ZLODĚJ

Urči 1 soupeře a vyměň si s ním svou kartu z ruky za jeho. Poté ihned proved' 1 další tah..

Ve svém dalším tahu si můžete vybrat mezi akcí **A** a **B**. Chcete-li vybrat akci **A** a dobírací balíček je vyčerpán, doberte si 1 ze 2 karet odložených stranou na začátku hry.

Vzácný speciální případ: Chcete-li ve svém tahu navíc provést akci **A** a obě karty odložené stranou už si někdo dobral, můžete si vybrat pouze akci **B**.

HODNOTA 8



ALCHYMIŠTKA

Když máš efektem karty soupeře vypadnout ze hry, můžeš namísto toho odhodit kartu Alchymistky ze svých vyložených karet. Polož před sebe kartu z ruky, dober si 1 kartu z balíčku a zůstáváš ve hře.

Zahrání této karty nemá efekt.

Pokud byste měli být vypadnout ze hry efektem karty zahrané soupeřem a máte kartu *Alchymistky* mezi vyloženými kartami, vyložte svou kartu z ruky jako obvykle při vypadnutí ze hry, vysuňte kartu *Alchymistky* z vyložených karet a odložte ji stranou. Po zbytek hry už její efekt nikdo jiný využít nesmí.

Poté si doberte 1 novou kartu z balíčku – pokud je vyčerpán, doberte si 1 ze 2 karet odložených stranou během přípravy.

Poznámka: Pokud máte vypadnout ze hry efektem **své vlastní** zahrané karty (např. *Starosta*), efekt *Alchymistky* využít nelze a vypadáte ze hry.

Vzácný speciální případ: Nemůžete-li si dobrat novou kartu, protože je dobírací balíček vyčerpán a obě karty odložené stranou již někdo dobral, efekt *Alchymistky* využít nelze.



PLETICHÁŘ

Máš-li v ruce kartu Pleticháře a vypadáváš ze hry v důsledku efektu karty soupeře, tento soupeř také vypadává ze hry.

Zahrání této karty nemá efekt.

Poznámka: Pokud máte vypadnout ze hry efektem **své vlastní** zahrané karty (např. *Starosta*), *Pletichář* nemá efekt a nikdo další s vámi ze hry nevypadává.

Vzácný speciální případ: Pokud efektem *Pleticháře* vypadnou ze hry **poslední 2** nevyřazení hráči, nevyhrává nikdo.



HODNOTA 9



STAROSTA

Pokud z jakéhokoli důvodu vyložíš kartu Starosty před sebe, vypadáš ze hry.

Neexistuje situace, kdy byste vykládali kartu *Starosty* z ruky před sebe a nevypadli tím ze hry.

HODNOTA 10



VLKODLAK

*Pokud z jakéhokoli důvodu vyložíš kartu Vlkodlaka před sebe, vypadáš ze hry. Máš-li ale kartu Vlkodlaka v ruce v okamžiku odhalení třetí karty luny, **ihned vyhráváš!***

Neexistuje situace, kdy byste vykládali kartu *Vlkodlaka* z ruky před sebe a nevypadli tím ze hry.

KARTY LUNY



LUNA ZA OBZOREM

Pokud si tuto kartu doberete, ihned ji vyložte doprostřed stolu.

Poté proveďte další tah – opět máte na výběr mezi akcemi **A** a **B**.

Všichni hráči si mohou být jistí, že karta *Vlkodlak* již vstoupila do hry a pravděpodobně ji někdo drží v ruce (pokud nevstoupila, byl dobírací balíček během přípravy hry připraven špatně).



LUNA VYCHÁZÍ

Pokud si tuto kartu doberete, ihned ji vyložte doprostřed stolu.

Poté proveďte další tah – opět máte na výběr mezi akcemi **A** a **B**.

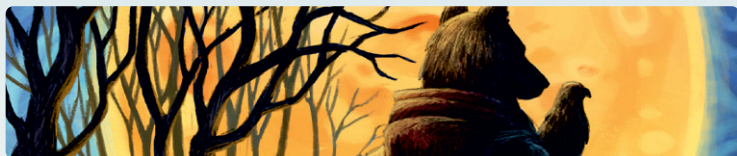


LUNA VOLÁ

Pokud si tuto kartu doberete, ihned ji vyložte doprostřed stolu.

Toto je třetí odhalená karta luno – pokud některý hráč drží v ruce kartu *Vlkodlak*, okamžitě vyhrává (případně spolu s hráčem, který drží v ruce kartu *Zrádce*). Pokud nemá kartu *Vlkodlak* v ruce nikdo, *Zrádce* sám nevyhrává a vy proveďte další tah – opět jako výběr mezi akcemi **A** a **B**.

Zvolíte-li akci **A** a dobírací balíček je vyčerpán, doberte si jednu ze 2 karet odložených stranou během přípravy hry.





TIRÁŽ

Autoři hry: Michael Palm a Lukas Zach

Ilustrace: Lea Fröhlichová

Grafický design: Jens Wiese

Vedoucí projektu: Klaus Ottmaier



Pegasus Spiele

Pegasus Spiele GmbH,

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Německo.

© 2026 Pegasus Spiele GmbH.

Playing is Passion!
www.pegasus.de/en



Poděkování autorů za mnohé hodiny testování zasluhují tito hráči:

Andree, Andy, Arne, Babs, Daniel, Demian, Eileen, Felix, Finja, Florian, Franzi, Jakob, Lars, Lisa, Luca, Marco, Markus, Michi, Nathan, Nicky, Philipp, Sandro, Sebastian, Silas, Steffen, Stivie, Thilini, Thomas, Timo, Vanessa a Zwi.

v1.0 Všechna práva vyhrazena. Tisk či zveřejňování pravidel hry, herních materiálů či ilustrací je povoleno pouze s předchozím svolením.

Český překlad a grafická sazba:

Michal Stárek

Korektury:

Karel Vlasák, MINDOK

Ojedinele se stane, že ve hře chybí část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, můžete se obrátit přímo na nás.

Vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)