



PORT ROYAL

LEGENDA HRY

Velké dobrodružství začíná! Pět kapitol dobrodružného příběhu plného nečekaných zvrátů čeká jen na vás! Budete muset plnit zadané úkoly, aniž byste příliš otáleli, protože jinak budou stále těžší. Dokončíte-li jednu kapitolu, bude příběh pokračovat kapitolou další. Proto směle do toho!

Dobrodružství začíná...

Rozšíření karetní hry Port Royal
Pro 1-4 hráče od 8 let věku
Autor: Alexander Pfister

ÚVOD

Ke hře budete potřebovat základní hru **Port Royal**, jejíž všechna pravidla zůstávají v platnosti. Základní hra je však určena až pro 5 hráčů, zatímco toto rozšíření nejvýš pro 4. Z karet základní hry proto předem vyřadíte kartu expedice určenou pro hru pěti hráčů¹.

Toto rozšíření je koncipováno jako příběh na pokračování, který se vyvíjí podle toho, jak se vám bude dařit. Celý příběh se skládá z pěti částí, tzv. kapitol. Jedna partie představuje jednu kapitolu. Každá kapitola se dále dělí na několik měsíců, jejich přesný počet bude záležet na tom, jak rychle se vám podaří plnit zadané úkoly. Hru je možné hrát buď v kooperativním režimu (🤝), (sem patří i sólová hra jednoho hráče), nebo v režimu soutěžním (🏆). Tyto symboly budou vždy připomínat, jakého režimu se dané pravidlo týká.

Jednotlivé kapitoly však je možné hrát opakovaně či se k nim vracet, nemusíte se obávat, že absolvováním všech pěti kapitol ztratí hra svpje kouzlo.

Rozšíření přináší karty mnoha různých druhů patřících do různých balíčků, dejte pozor, aby se vám navzájem nepletly, a nikdy nemíchejte karty různých druhů dohromady. K rozlišení by vám měl pomoci i číselný kód, jímž je většina karet opatřena. Ovšem pozor, kód slouží i jako odkaz, kdy má daná karta přijít do hry, a není příliš intuitivní, navíc jím nejsou opatřeny karty všechny, proto se jím nenechte zmást. I více různých karet může mít týž kód. Stejně jako v základní hře i zde platí, že i postavy téhož druhu nejsou stejné, ale vyskytují se v různých verzích (hodnotách).

HERNÍ MATERIÁL

120 karet, z toho

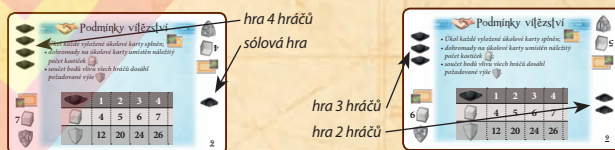
5 oboustranných karet osobností
(z každé strany jiná, celkem tedy 10 osobností)



4 počítačidla korun



1 oboustranná a dvouhlavá přehledová karta pro kooperativní režim (kód 9),
udávající na každém ze čtyř okrajů podmínky vítězství pro jiný počet hráčů.



39 nových hracích karet

Piráti Ares (8x, kód 80), postavy bratří Tybuků (3x, kód 81), lodě (10x, kód 82), postavy Zvěďů (5x, kód 83), další postavy a expedice (3 + 3, kód 84), postavy Hostinských (5x, kód 85) a výběr daní (2x, kód 86)

lic

rub



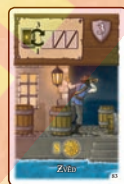
Piráti Ares



Mark Tybuk



loď



postava Zvěďa



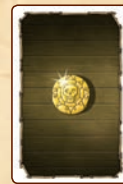
expedice



postava Hostinské



výběr daní



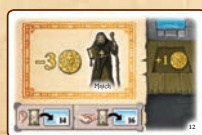
55 karet knihy, z toho 10 karet kapitoly 1, 13 karet kapitoly 2, 11 karet kapitoly 3, 10 karet kapitoly 4 a 11 karet kapitoly 5

Každá kapitola má svůj titulní list bez kódu, poslední stranu s kódem 6n, kde n je číslo kapitoly, a různý počet úkolových karet s dvojciferným kódem, kde první číslice vyjadřuje číslo kapitoly. (Pozor, u kapitoly 2 z důvodů většího počtu karet najdete i karty dále označené malým písmenem (např. 27a).) Rubová strana titulního listu kapitol 2 až 5 stručně shrnuje průběh příběhu v předchozích kapitolách. Na úkolových kartách najdete z lícové strany text příběhu, z rubové strany úkol, který je nutné splnit (podrobnosti viz dále).

úkolová karta



líc s textem příběhu



rub s úkolem

16 karet událostí,

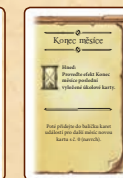
z toho 13 různých s kódem 0 a po jedné s kódem 1, 2 a 3.

lic

rub



jedna z karet s kódem 0



karty s kódem 1, 2, 3



20 dřevěných kostiček,
po 5 ve čtyřech barvách

¹ Navíc je možné využití i hrací karty z rozšíření Kontrakty, byť to není povinné. Použít jen karty kontraktů z rozšíření Kontrakty (tj. bez hracích karet) však nelze.

Zamíchejte všechny **hrací karty** ze **základní hry** a vytvořte z nich dobírací balíček. Vedle něj ponechte na stole místo pro odhazovací balíček.

Nové **hrací karty** z tohoto **rozšíření** (kód 8*) ponechte zatím stranou, včas se dozvíte, kdy které z nich zamíchat do dobíracího balíčku.

Každému hráči rozdejte **1 kartu osobnosti**, každý si zvolí, jakou z obou osobností si vybere, a položí kartu před sebe na stůl **zvolenou stranou nahoru**. Zbylé karty osobností ponechte v krabici.



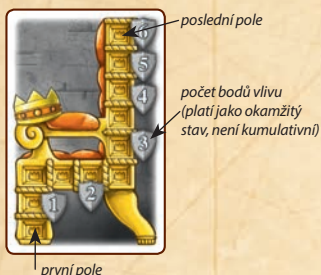
Alternativní způsob volby osobnosti

Určete začínajícího hráče a jeho sousedovi po pravici dejte všechny karty osobností. Jednu z nich si vybere, ostatní podá svému sousedovi proti směru hodinových ručiček. Tak se pokračuje dále, jako poslední si osobnost volí začínající hráč.

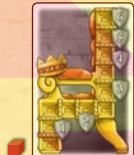
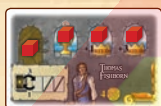
Každý obdrží z banku **počáteční množství peněz** vyznačené na jeho kartě osobnosti.

Dále každý obdrží **1 počítadlo korun** a **5 kostiček** ve zvolené barvě.

Koruny představují nový zdroj, který budete v průběhu hry získávat a používat. Při získání koruny posunete kostičku po počítadle nahoru, při jejím použití (či utracení) zase dolů. Při zisku určitého počtu korun získáte také určitý počet **bodů vlivu** vyznačený na počítadle korun. Jakmile však počet vašich korun poklesne, odpovídající body vlivu přestanete mít.



4 kostičky položte na svou kartu osobnosti – po jedné na dveře a každé okno, pátou nechte vedle počítadla korun, partii začínáte s nulovým množstvím korun.



Zamíchejte všech **13 karet událostí s kódem 0** (pouze v sólové hře nechte v krabici kartu s názvem „Spojenými silami“) a náhodným výběrem vytvořte **balíček událostí**, stále lícem dolů. **Počet karet** v něm je dán následující tabulkou (ostatní karty událostí s kódem 0 ponechte na vhodném místě na stole stranou v rezervě, budete je ještě potřebovat):

režim hry	počet hráčů	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči
		1	1	2	3
			3	4	4

Dále v **sólové hře** či hře **dvou hráčů** (v libovolném režimu) zamíchejte do tohoto balíčku ještě **kartu událostí s kódem 1**.

Na závěr zasuňte **dospudu** balíčku událostí kartu **Konec měsíce s kódem 2** (stále lícem dolů). Rovněž vedle balíčku událostí ponechte místo na odkládací balíček (sem přijdou karty lícem nahoru).

Kartu **Konec měsíce s kódem 3** můžete nechat v krabici, využije se pouze v jedné z variant hry (viz dále).

Posledním krokem je příprava **karet knihy**. Vezměte všechny karty **kapitoly, které budete v dané partii chtít hrát**, a položte je setříděné na stůl, navrchu by měl ležet titulní list. Karty knihy ostatních kapitol nechte v krabici a neděvejte se na ně, nechcete-li si zkazit překvapení.

Na stole tak budou následující balíčky: hrací karty, balíček událostí a karty knihy, stranou v rezervě pak ještě zbylé karty událostí s kódem 0.



Hrajete-li v kooperativním režimu, připravte si také přehledovou kartu s kódem 9, jinak ji můžete nechat v krabici.

PRŮBĚH HRY

Titulní list vám říká, jak se daná kapitola jmenuje. Nehrajete-li kapitolu 1, dozvíte se na jeho rubové straně ve zkratce, co se v příběhu přihodilo v předchozích kapitolách.

Přečtěte si text příběhu na lícové straně první úkolové karty dané kapitoly (kód n0). Zamíchejte do balíčku hracích karet nové hrací karty z tohoto rozšíření podle pokynu.

Příklad: tento symbol znamená, že máte do balíčku zamíchat 8 karet s kódem 80.

Poté kartu otočte (symbol) a vyložte na stůl stranou s úkolem nahoru.



Pod vyloženou kartu zasuňte přehledovou kartu s kódem 9 tak, aby byl vidět **okraj udávající podmínky vítězství** v partii pro příslušný **počet hráčů**.

Úkolová karta – strana s úkolem



Úkoly

Jak už bylo uvedeno, vaším cílem je v průběhu partie postupně plnit **úkoly**.

Podmínka stanoví:

- jaké zdroje (peníze, koruny, Piráty Ares atd.) máte **utratit** (tj. s výjimkou korun odhodit ze své zásoby do odhazovacího balíčku) – příslušný symbol je opatřen znaménkem mínus;
- nebo je musíte **mít** ve své zásobě (postavy, šavle, expedice) – pochopitelně jde o minimální počet, můžete jich mít libovolně více.



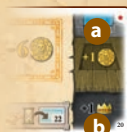
Určité speciální případy jsou uvedeny na zadní straně těchto pravidel.

Úkol lze splnit **ve svém tahu** jako **aktivní** nebo jako **pasivní** hráč (až na malé výjimky, viz dále). Žádný hráč však **nesmí** splnit **tentýž** úkol **vickrát**.

Splníte-li daný úkol, položte jednu z kostiček ze své karty osobnosti na pravou část dané úkolové karty. Jste-li prvním hráčem, kdo daný úkol splnil, získáváte případně peněžní odměnu pro prvního hráče (a). Každý hráč, který daný úkol splnil (včetně prvního), pak případně obdrží odměnu pro každého hráče – počet korun vyznačený v pravém dolním rohu úkolové karty (b). Na každé úkolové kartě může ležet maximálně po jedné kostičce každého hráče. Kostičky berte ze své karty osobnosti vždy zleva – nejprve ze dveří, potom z okna s pohárem atd.

Po umístění své první kostičky (tj. ze dveří) také odemknete zvláštní schopnost své osobnosti (c) – podrobnosti viz dále. Odemčení okna s pohárem (d) je jedna z podmínek vítězství v soutěžním režimu , jak se také dozvíte dále. Po odemčení zbylých oken obdržíte uvedené množství korun (e).

Pozor na výjimku u úkolu karty 52, jak je popsáno na poslední straně těchto pravidel.




Za celou partii může každý hráč splnit maximálně 4 úkoly.

Jak se dozvíte dále, v průběhu hry bude na stole často současně ležet více vyložených úkolových karet. Vykládejte je vždy tak, aby bylo jasné, kterou jste vyložili jako poslední.

Pozor: hráči si nesmějí mezi sebou darovat ani půjčovat žádné karty (zdroje, peníze, postavy atd.), a to ani v kooperativním režimu!


Průběh tahu hráče


Před zahájením obvyklých dvou fází tahu (Objevování a Obchodování a najímání postav) provede hráč na tahu ještě jeden krok – **Údlost**. Otočí vrchní kartu z balíčku událostí a provede **na ní uvedené kroky** v předepsané fázi. Poté proběhnou obvyklé fáze 1 a 2 zcela v souladu s obvyklými pravidly.




Je-li otočenou kartou události karta **Konec měsíce** (kód 2, resp. 3), proveďte kroky **Konec měsíce** uvedené na **poslední vyložené úkolové** kartě. Obvykle přečtete, otočíte a vyložíte další úkolovou kartu (symbol ) , čímž dojde k pokračování příběhu. V určitých případech má ale další postup varianty:



Podmínka udává, že musíte zkontrolovat, zda **alespoň jeden z hráčů** splnil úkol uvedené úkolové karty.

Pokud **ano**, proveďte krok označený symbolem 

Pokud **ne**, proveďte krok označený symbolem 

Někdy se také postup liší podle režimu hry (, , ).



Poté kartu události **Konec měsíce** (kód 2, resp. 3) odložte na odkládací balíček karet událostí (lícem nahoru), otočte ho, aniž byste ho míchali (takže karta Konec měsíce bude zase vespod) a navrch přidejte **jednu novou** kartu události **s kódem 0 z rezervy**. Nový měsíc bude o jednu událost delší, tuto novou kartu jako první hned v dalším kole aktivní hráč otočí.

Karty Piráti Ares, nové zdroje na kartách lodí

Piráti Ares představují lodě nové, 6. barvy.

Jsou-li v přístavu lodě **všech 6 barev**, smí si **aktivní hráč** vzít z přístavu **4 karty**.

Tyto karty a rovněž nové karty lodí obvyklých barev z tohoto rozšíření vám mohou nově přinést nové zdroje:

karty Piráti Ares



Kniha rituálů



byliny

karty lodí ostatních barev



chléb



rum

Při získání lodí z přístavu máte nyní vždy následující 2 možnosti:

1. Vezmete si z dobíracího balíčku minci (nebo získáte korunu) a kartu lodí odhodíte na odhazovací balíček jako obvykle,

NEBO

2. si získanou kartu lodí vyložíte do své zásoby. Tím máte příslušný zdroj k dispozici a můžete ho v dalším průběhu využít (pro splnění úkolu, expedice apod.).

V **obou těchto případech** získáte minci navíc za každého svého Obchodníka příslušné barvy (resp. Kapitána, Mnicha či Osadníka z tohoto rozšíření).



KONEC HRY



Další podrobnosti k novým kartám viz poslední stranu těchto pravidel.

Jakmile máte provést krok Konec měsíce, jehož podmínka odkazuje na kartu s kódem 9, je partie u konce.

Podmínky vítězství jsou uvedené právě na kartě s kódem 9 (podle náležitého počtu hráčů) a zahrnují následující body:

- **úkol každé** vyložené úkolové karty musí být **alespoň jedním** hráčem splněn (na každé vyložené úkolové kartě musí ležet alespoň jedna kostička);
- **dohromady** jste umístili na úkolové karty předepsaný počet **kostiček**;
- **součet bodů** vlivu **všech** hráčů musí dosahovat **požadované výše**.

	1	2	3	4
	4	5	6	7
	12	20	24	26

Pokud se vám to **podařilo**, přečtete si uvedenou poslední stranu kapitoly s uvedeným kódem a v příští partii můžete začít novou kapitolou.

Pokud se vám to **nepodařilo**, zkuste tutéž kapitolu ještě jednou. Na začátku takové příští partie rozdělíte libovolně mezi hráče **3 mince** z dobíracího balíčku navíc. Tak pokračujte i opakovaně – při každé opakované partii této kapitoly si vždy rozdejte další 3 mince (celkem, takže např. po třech po sobě jdoucích porážkách začnete tuto kapitolu s celkem 9 mincemi navíc – přidělte je hráčům vždy libovolně dle dohody či vlastního uvážení). Jakmile se vám podaří kapitolu úspěšně dokončit, začněte další kapitolu od nuly – bez jakýchkoli mincí navíc!

Vrcholným úspěchem v kooperativní hře je dokončit všech pět kapitol bez jediné porážky.



V soutěžním režimu končí hra, jakmile některý z hráčů dosáhl alespoň **12 bodů vlivu** (jako v základní hře) **a zároveň** splnil alespoň **2 úkoly** (umístil na úkolové karty alespoň 2 své kostičky, pozor ale na výjimku u karty s kódem 52). To znamená, že **odemkl dveře i okno s pohárem** na své kartě osobnosti.

Pro ulehčení splnění této podmínky umožňuje krok Konec měsíce některých úkolových karet (např. 14, 15, 27a, 27b atd.) za 8 mincí odhodit jednu kostičku ze své karty osobnosti zpět do krabice (stále platí, že kostičky je třeba z karty osobnosti brát zleva doprava). Takováto kostička se také počítá jako umístěná na úkolovou kartu!




Je-li podmínka splněna, dohrajte kolo tak, aby všichni hráči byli stejně často v roli aktivního hráče. Vítězem je ten z hráčů, kdo splnil podmínky konce hry a má nejvíce bodů vlivu. V případě shody rozhoduje, kdo má méně kostiček na své kartě osobnosti a v případě pokračující shody větší počet mincí. V příští partii můžete pokračovat další kapitolou.

Pozor – před zahájením další kapitoly připravte hru jako obvykle – do balíčku hracích karet jen přidejte nové karty. Karty z předchozích kapitol v něm ponechte. Vytrďte je jen v případě, že si chcete zahrát jen základní hru bez rozšíření.



Varianta hry v soutěžním režimu

Podařilo se vám absolvovat všech 5 kapitol? Zkuste následující alternativu.

V balíčku hracích karet ponechte všech 39 nových karet. Z úkolových karet vyhledejte ty, které jsou v pravém horním rohu označené symbolem . Zamíchejte je a čtyři náhodně určené vyložte na stůl lícem nahoru.

To budou vaše úkoly v této partii.



Balíček událostí sestavte podle pokynů v odst. Příprava hry. Místo karty Konec měsíce s kódem 2 však použijte kartu s kódem 3.

Tato karta vám umožní na konci každého měsíce za 10 mincí odhodit jednu kostičku z karty osobnosti do krabice se stejným efektem, jak popisujeme výše.

Všechna ostatní pravidla platí beze změny.

Zvláštní schopnosti osobností

Po odemčení lze schopnosti osobností hned využívat a lze je také kombinovat se schopnostmi postav.

Grace „Kid“ May: Jste-li **aktivním** hráčem a v přístavu zakotví **2. loď téže** barvy, v čemž jí nemůžete nebo nechcete zabránit, a zároveň je celkový počet karet v přístavu včetně této karty **max. 4**, obdržíte 2 mince.

Jacques Grandeur: Za každou **expedici**, kterou **provedete**, obdržíte 2 koruny.

Jean Blackbeard: Viz Námořník.

Lady Anne: Viz Slečna.

Magistr Ferdinando: Viz Obchodník, ale místo mince dostanete korunu.

Důstojník Scott: Viz Admirál, ale místo 2 mincí dostanete jen 1 minci.

Peter „Snug“ Landman: Viz Obchodník.

Pirátko Mary: Jste-li na tahu ve fázi 2 – Obchodování a najímání postav (v okamžiku bezprostředně před zahájením braní karet) a v nabídce v přístavu jsou alespoň 3 lodě, dostanete za Mary ve svých službách 1 minci (platí, pokud jste aktivním hráčem, i pokud jím právě nejste). Nelze využít víckrát v témže kole a ani v kole, kdy jste tuto postavu najali.

Samuel Blackguard: V okamžiku odemčení této schopnosti obdržíte jednorázově 2 mince.

Thomas Fishborn: Viz Zvěd (popis následuje níže).

Karty událostí

Na každé kartě je přesně popsáno, kdy se její efekt provádí – ihned, ve fázi 1 nebo ve fázi 2 tahu aktivního hráče – a kdo ho provádí.

Pryč s nimi: V zakotvení v přístavu lze zabránit šalupě i tehdy, když v něm ještě žádná nekotví.

Flauty jsou prestižní: Je jedno, zda si za flautu vezmete peníze a kartu odhodíte, nebo si ji necháte jako zdroj.

Hrací karty



Piráti Ares

Jak je uvedeno výše, platí jako loď 6. barvy. Je možno získat minci jako obvykle nebo nový zdroj (Knihu rituálů nebo byliny).

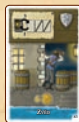
Bratři Tybukové

Viz Námořník či Pirát ze základní hry nebo Jean Blackbeard.



Zvěd

V roli aktivního hráče si ve fázi 1 smíte jednu za tah prohlédnout 3 vrchní karty v dobíracím balíčku hracích karet. Dvě z nich odhodte bez efektu na odhazovací balíček, jednu vraťte lícem dolů zpět navrch dobíracího balíčku. Pak se můžete rozhodnout, zda ji otočíte, nebo raději přejdete k fázi 2 svého tahu. (Máte-li Zvědů více, můžete je samozřejmě ve svém tahu využít všechny.)



Kapitán, Mnich, Osadník

Jejich schopnost využijete při provádění expedice jako v základní hře, navíc dostanete 1 minci vždy, když si berete z přístavu kartu Pirátů Ares (bez ohledu na to, jakým způsobem s ní potom naložíte).



Expedice

Viz základní hra – všechna pravidla platí beze změn.

Hostinská

Jste-li na radě ve fázi Obchodování a najímání postav (v okamžiku bezprostředně před zahájením braní karet) a v nabídce v přístavu alespoň 4 karty postav, dostanete 1 korunu za každou svou Hostinskou a navíc smíte prodat 1 chléb NEBO 1 rum ze své zásoby za uvedenou cenu (platí, pokud jste aktivním hráčem, i pokud jím právě nejste). Nelze využít víckrát v témže kole a ani v kole, kdy jste tuto postavu najali.



Výběr daní

Viz základní hra – týká se však jen hráčů, kteří mají alespoň 16 mincí místo 12 mincí. Hráč (či hráči) s nejmenším počtem bodů vlivu obdrží 2 mince místo 1 mince.



Úkolové karty

Viz základní hra – týká se však jen hráčů, kteří mají alespoň 16 mincí místo 12 mincí. Hráč (či hráči) s nejmenším počtem bodů vlivu obdrží 2 mince místo 1 mince.



Karta s kódem 13: Ke splnění tohoto úkolu je třeba zaplatit 4 mince a mít ve svých službách alespoň 1 Mnicha.



Karta s kódem 30: Ke splnění tohoto úkolu musíte mít provedenou alespoň 1 expedici (mít získanou kartu expedice ve své zásobě).



Karta s kódem 40: Ke splnění tohoto úkolu je třeba mít ve svých službách alespoň 3 postavy, jejichž náklady za najmutí jsou maximálně 3 mince (v dalších rozšířeních se mohou objevit i postavy s nižšími náklady než 3 mince). Eventuálně slevy za Slečny, Lady Anne či karet událostí apod. se nepočítají.

Karta s kódem 41: Ke splnění tohoto úkolu musíte odevzdat 1 byliny (odpovídající kartu Pirátů Ares) a 1 chléb.



Karty s kódem 33 a 34: Tento úkol smí splnit jen **aktivní hráč**. Ke splnění tohoto úkolu je třeba, aby v nabídce v přístavu byly lodě alespoň 4 různých barev. Bezprostředně v takovém okamžiku se musí aktivní hráč rozhodnout, zda chce tento úkol splnit a položit na úkolovou kartu svou kostičku. U karty s kódem 34 musí navíc zaplatit 5 mincí.

Karta s kódem 50: O splnění tohoto úkolu se musí každý hráč rozhodnout právě v okamžiku, kdy byl nucen zaplatit daně v důsledku karty výběr daní (ale kromě onoho zaplacení daní nic dalšího dělat nemusí).



Karta s kódem 51: Tento úkol smí splnit jen **aktivní hráč**. Ke splnění tohoto úkolu je třeba, aby v nabídce v přístavu byly právě 4 karty. Bezprostředně v takovém okamžiku se musí aktivní hráč rozhodnout, zda chce tento úkol splnit a položit na úkolovou kartu svou kostičku. Kromě toho musí zaplatit 5 mincí a vzít si z nabídky o 1 kartu méně, než na kolik má nárok (tedy často žádnou).



Karta s kódem 52: Tento úkol smí splnit jen **aktivní hráč**. Ke splnění tohoto úkolu je třeba, aby hráč ukončil fázi 1 v okamžiku, kdy je v nabídce v přístavu jen právě 1 karta. Dále platí, že tento úkol je třeba plnit nadvakrát. Splní-li ho hráč poprvé, položí svou kostičku na horní pole v pravé části karty, ale taková kostička se **pro žádné účely** nepočítá jako umístěná na kartu úkolu (ani pro účely odemykání polí na kartě osobnosti) a úkol není dosud splněn. Teprve při druhém splnění tohoto úkolu může hráč považovat tento úkol za splněný a svou kostičku posune na spodní pole v pravé části karty.

PŘEHLED KOLA

1. Událost
2. Fáze Objevování
3. Fáze Obchodování a najímání postav

TIRÁŽ

Autor: Alexander Pfister

Ilustrace: Klemens Franz

Grafika: Jens Wiese, Hans-Georg Schneider

Česká pravidla: Karel Vlasák



© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. All rights reserved.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR: MINDOK s.r.o. Korunní 810/104, Praha 10 www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.