

Biodio

STŘEDOZEMNÍ MOŘE

Pravidla



1-4 hráči



od 10+



40-90 min



CZ

LEBO
MÁDVES

Úvod

O hře

„Biodio: Středozemní moře“ je karetní společenská hra pro **1-4 hráče**, ve které **buduješ svůj vlastní mořský ekosystém** a snažíš se nasbírat **co nejvíce bodů**. Během **9 kol** vkládáš **karty organismů** do své herní podložky – od planktonu či malých rybek až po majestátní velryby.



1-4 hráči



od 10+



40-90 min



9 kol



3 akce v tahu

O ekosystému

Během hry se **snažíš zaplnit všech 20 prázdných míst** v podložce **kartami organismů** (rostliny a živočichové). Každá karta má **specifické podmínky**, které musíš splnit předtím, než ji vložíš do herní podložky. Organismy jsou mezi sebou propojené – stejně jako ve skutečné přírodě.

Videoprávidla

Podívej se na videoprávidla a rychle se nauč hrát. Knížka slouží jako úplná reference.



naskenuj QR kód
lebomadved.sk/biodio-more-pravidla

Důležité:

Pokud během čtení pravidel uvidíš znak **1** (číslo v kroužku), znamená to, že text odkazuje na obrázek. Podle něj lépe zjistíš, co pojem znamená nebo jak komponent vypadá ve hře.

Obsah

Pravidla

Komponenty	3
Cíl hry	4
Příprava hry	5
Jak připravit a rozdat karty	5
Společná plocha	7
Herní podložka	7
Karty v ruce hráče	7
Karta organismu	8
Podmínky organismu	9
Typy podmínek	9
Jak vyhodnotit podmínky	10
Příklad	10
Průběh hry	11
Začátek hry	11
Průběh kola	11
Seznam akcí	12
Akce: vložení organismu	12
Akce: nahrazení organismu	12
Akce: přesun organismu	13
Akce: výměna organismů	13
Akce: výměna karet	14
Odhazování a dobírání karet	14
Příklady průběhu hry	15
První kolo	15
Páté kolo	16
Deváté kolo	17
Konec hry	18
Jak sečíst body	18
Remíza	18
Bonusové body	19
Orientační skóre	19

Další informace

Varianty hry	20
Základní hra (2-4 hráči)	20
Zrychlená hra (2-4 hráči)	20
Sólo hra (1 hráč)	20
Týmová hra (2 vs 2)	20
Kooperativní hra (2-4 hráči)	20
Encyklopedie	21
Slovníček pojmů	21
Legenda	22
Ikony organismů	22
Ikony podmínek	22
Ikony karet	22

Komponenty

- Hra obsahuje **209 karet** a **4 herní podložky**.



Cíl hry

- Vyhráváš, pokud máš na konci hry (po 9 kolech) **nejvíce bodů**.
- Body** (číslo ve žlutém pruhu) získáš pouze za různé (unikátní) **karty organismů 1 2 3 4 5** ve své **herní podložce 10** a za **karty bonusových bodů 6** (pokud se s nimi rozhodneš hrát).



příklad finálního ekosystému (po 9 kolech) za **61 bodů**

Příprava hry

• Připrav tyto části:

- společná plocha ①** – dobírací a odhazovací balíčky a **karty bonusových bodů**
- herní podložka ②** – prostor, kam během hry vkládáš **karty organismů**
- karty v ruce hráče ③** – skryté karty, které držíš v ruce

Jak připravit a rozdat karty

①②③

- Zamíchej všechny **balíčky organismů (1–5 bodů) ① ② ③ ④ ⑤** zvlášť a vlož je do **společné plochy ①**.
- Z každého **balíčku organismů (1–5 bodů) ① ② ③ ④ ⑤** odhod' 3× kartu do příslušného odhazovacího balíčku (*stejně hodnoty*).
- Seřaď **balíček kol ⑦** vzestupně („první kolo“ nahoru) a vlož ho do **společné plochy ①**.
- Každému hráči dej 1× **kartu tahu ⑧**, 1× **referenční kartu ⑨** a 1× **herní podložku ②**.
- Rozdej startovní karty organismů do **rukou hráčů ③**:
3× **organismus (1 bod) ①**, 2× **organismus (2 body) ②**, 1× **organismus (3 body) ③**

Volitelný herní modul (ideálně použij od 2+ hráčů):

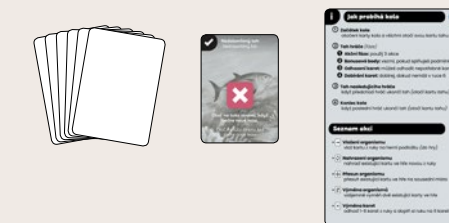
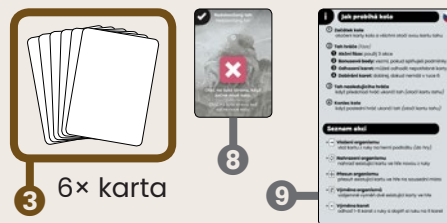
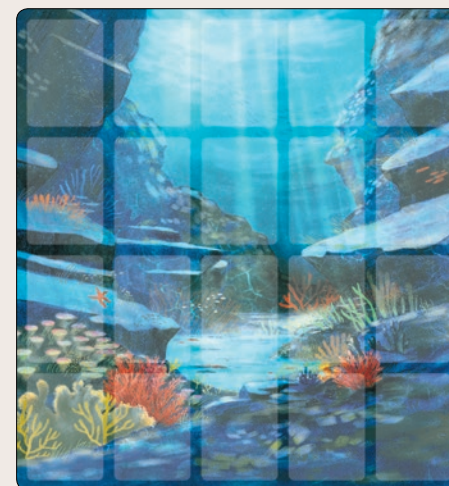
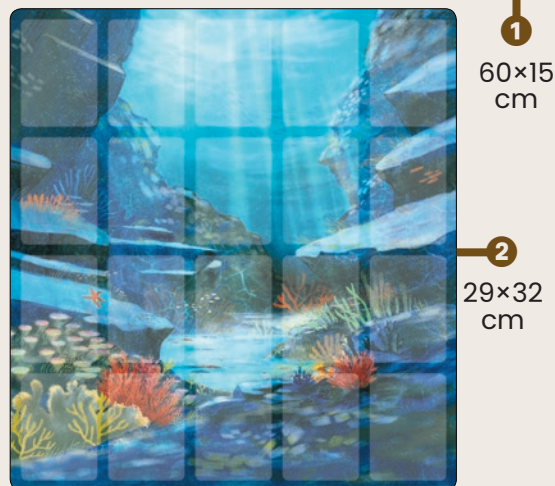
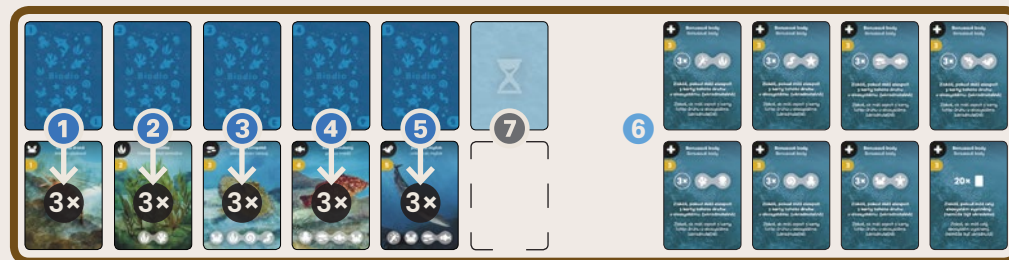
- Otoč a vlož všechny **karty bonusových bodů ⑥** do **společné plochy ①**.

Poznámka:

Pokud hraješ hru poprvé a nehraješ hry příliš často, doporučujeme ti zahrát si ji alespoň jednou bez **karet bonusových bodů ⑥**.

Poznámka:

Společnou plochu ① můžeš prostorově uspořádat i jinak – tak, aby se ti vešla na stůl.



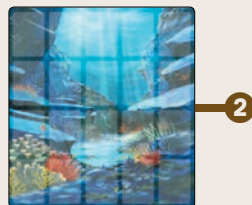
Společná plocha

- Společná plocha 1** je prostor, kde jsou všechny **dobírací a odhazovací balíčky** a **karty bonusových bodů** (pokud se s nimi rozhodneš hrát).
- Využívají ji všichni hráči.



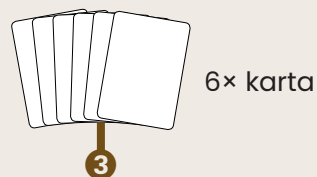
Herní podložka

- Herní podložka 2** je tvůj vlastní prostor, kam vkládáš **karty organismů**.
- Během hry **se snažíš zaplnit všech 20 prázdných míst v herní podložce**.
- Ostatní hráči ti do ní nemohou zasahovat.
- Na začátku hry je prázdná.



Karty v ruce hráče

- V **ruce 3** můžeš mít **maximálně 6 karet** v libovolném poměru z **karet organismů**.
- S jiným hráčem se můžeš kdykoliv dohodnout a vyměnit libovolný počet karet z **ruky** (i 1 za 2, i mimo svůj tah).
- Pokud nastane okamžik, kdy máš v **ruce** více než 6 karet, okamžitě odhod' libovolné přebytečné karty do odhazovacích balíčků podle jejich hodnoty (1-5 bodů).

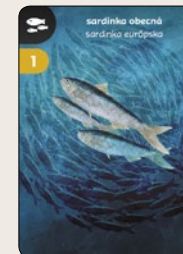


Karta organismu

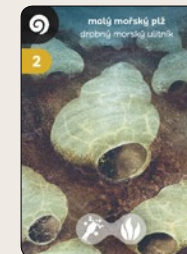
- Karty organismů** jsou nejdůležitější karty ve hře a jsou rozdělené do pěti kategorií podle bodů (1 až 5) - na konci hry za ně získáš body.
- Čím je **karta organismu** cennější, tím obtížnější je vložit ji do **herní podložky**.
- Každá **karta organismu** (unikátní organismus) má ve hře 3 stejné kopie.



- druh organismu**
- název organismu**
- body**
- podmínky organismu**



organismus (1 bod)



organismus (2 body)



organismus (3 body)



organismus (4 body)



organismus (5 bodů)

Poznámka:

Seznam všech karet a druhů organismů najdeš na **referenční kartě**.

Podmínky organismu

- Aby mohla **karta organismu** existovat v **herní podložce**, musíš splnit její **podmínky 1**.
- Podmínky** říkají, co **karta organismu** potřebuje ve svém **okolí 2** – potravu, úkryt či symbiotického partnera.
- Okolí 2 karty organismu** tvoří všechny karty **ve stejném sloupci i ve stejné řadě**.
Díváš se z místa, kam ji chceš vložit.
- Karty organismů (1 bod)** nemají **podmínky** – můžeš je vložit kamkoliv.



Typy podmínek

- Karta organismu** může mít 0 až 3 **podmínky 1**.
- Každá bublina představuje 1 **podmínku**, kterou musíš splnit.
- Samostatná bublina 1** s jednou ikonou je **podmínka**, kterou musíš splnit.
- Spojená bublina 2** s více ikonami je **podmínka** s možnostmi – stačí splnit pouze jednu z nich.



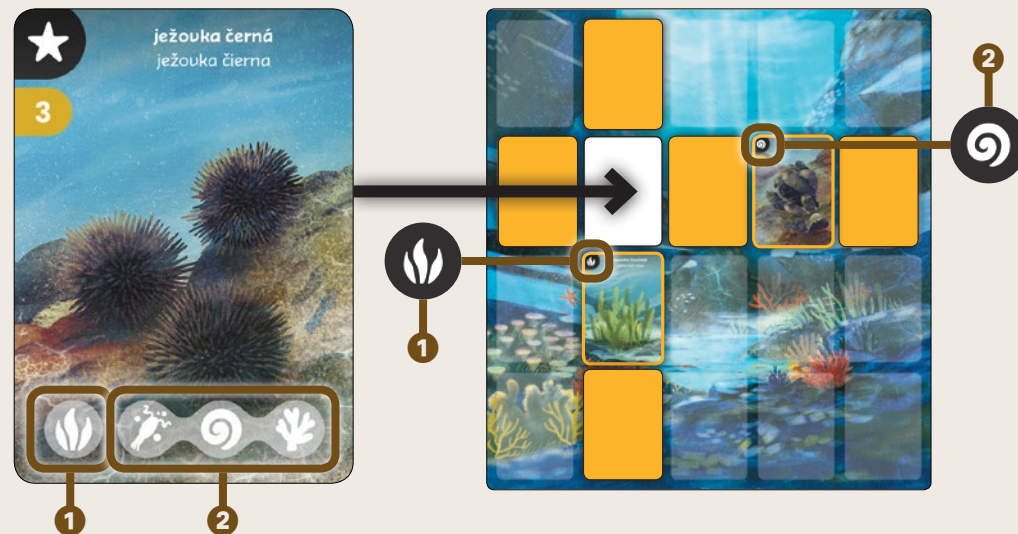
Jak vyhodnotit podmínky

①-②-✓

- Princip během akční fáze:** Do **herní podložky** můžeš **kartu organismu** vložit, pouze pokud splňuješ její **podmínky**. Na konci akční fáze musí být všechny **podmínky** splněné.
- Kontrola po akční fázi:** Po **akční fázi** (když provedeš 3 akce) zkontroluj **podmínky** všech **karet organismů** v **herní podložce** (každou bublinu).
- Oprava chyb:**
 - Pokud některá **karta organismu** nesplňuje **podmínky**, vrať ji zpět do své **ruky**.
 - Pokud jsi nějakou kartu vrátil do **ruky**, zkontroluj, zda to nenarušilo **podmínky** jiných **karet organismů** v **herní podložce**.
 - Opakuj bod ① a ②, dokud nejsou všechny **podmínky** v **herní podložce** v pořádku.

Příklad

- Pokud chceš, aby **karta organismu** „ježovka černá“ mohla existovat v **herní podložce**, musíš splnit její **podmínky 1, 2**.
- Organismus „ježovka černá“ má 2 **podmínky** a musíš splnit obě.
- Podmínka 1:** v okolí místa, kam ji chceš vložit, musí být druh organismu „mořské řasy“.
- Podmínka 2:** v okolí místa, kam ji chceš vložit, musí být alespoň jeden druh organismu z více možností – „plankton“ nebo „měkkýši“ nebo „žahavci – koráli“.



Průběh hry

- Hra trvá **9 kol** (ke sledování aktuálního kola slouží balíček kol).

Začátek hry

- Prvního hráče zvolte libovolně (např. ten, kdo byl naposledy u moře).

Jak probíhá kolo



① **Začátek kola** – první hráč v pořadí otočí kartu kola a všichni otočí svou kartu tahu.

② **Tah hráče (fáze):**

① **Akční fáze** – použij **3 akce** (libovolná kombinace, akce můžeš opakovat).

Seznam akcí (více se o nich dozvíš na stranách 12–14):

- ➡ **Vložení organismu**
- ↻ **Nahrazení organismu**
- ➡ **Přesun organismu**
- ↔ **Výměna organismů**
- ✕ **Výměna karet**

② **Bonusové body** (volitelné) – vezmi si nebo ukradni kartu bonusových bodů, pokud jsi splnil její podmínky.

③ **Odhození karet** – můžeš odhodit nepotřebné karty z ruky.

④ **Dobráni karet** – dobírej, dokud nemáš v ruce přesně 6 karet.

③ **Tah následujícího hráče** – když předchozí hráč dokončí svůj tah (otočí kartu tahu).

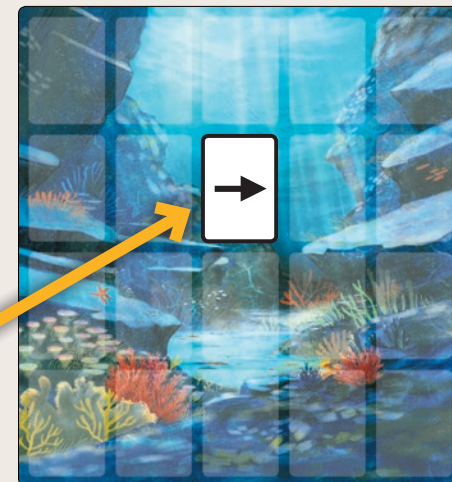
④ **Konec kola** – když poslední hráč dokončí svůj tah (otočí kartu tahu).

Poznámka:

Během hry najdeš seznam akcí a průběh kola na **referenční kartě**.

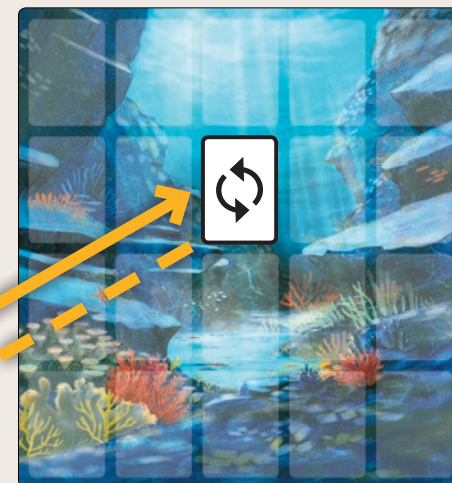
Akce: vložení organismu

- ➡ **Akce: vložení organismu** ti umožňuje vložit **kartu organismu** z **ruky** na prázdné místo v **herní podložce**.
- Na každé místo v **herní podložce** můžeš vložit maximálně 1× **kartu organismu**.



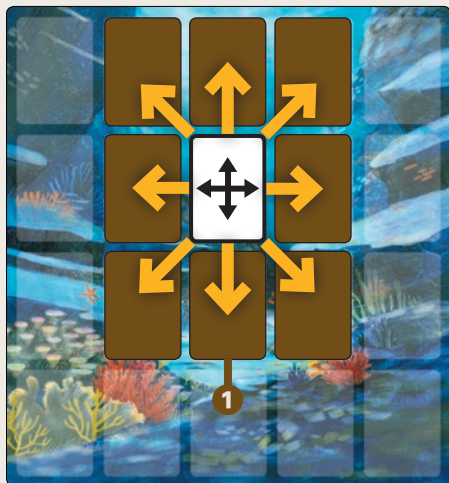
Akce: nahrazení organismu

- ↻ **Akce: nahrazení organismu** ti umožňuje nahradit existující **kartu organismu** v **herní podložce** novou kartou z **ruky**.
- Původní nahrazenou **kartu organismu** z **herní podložky** si vezmi do **ruky**.



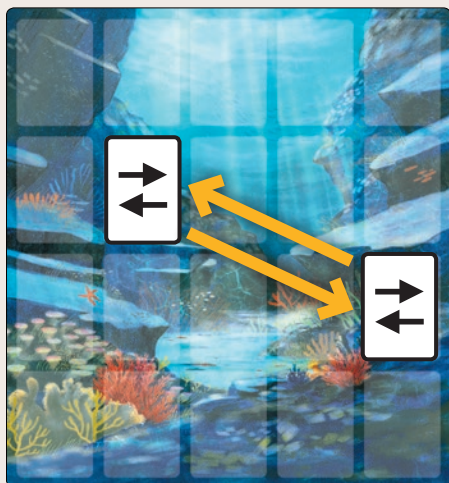
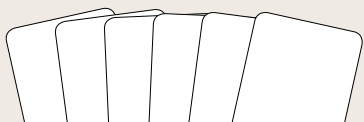
Akce: přesun organismu

-  **Akce: přesun organismu** ti umožňuje přesunout existující **kartu organismu** v **herní podložce** na prázdné **sousední místo 1**.
- **Sousední místo 1** je jedno vedlejší místo vlevo, vpravo, nahoře, dole i diagonálně.
- **Kartu organismu** můžeš přesunout vícekrát během tahu. Při vícenásobném přesunu stejné **karty organismu** musí být prázdné pouze cílové místo (*nepotřebuješ volnou cestu*).



Akce: výměna organismů

-  **Akce: výměna organismů** ti umožňuje navzájem prohodit dvě libovolné existující **karty organismů** v **herní podložce**.
- **Karty organismů**, které chceš prohodit, mohou být od sebe libovolně vzdálené.



Akce: výměna karet

-  **Akce: výměna karet** ti umožňuje už během **akční fáze** vyměnit nepotřebné **karty organismů** z **ruky** a dobrat nové.
- Postup odhazování a dobírání funguje stejně jako při **fázi: odhození karet** a **dobírání karet** (*viz další kapitola*).

Odhazování a dobírání karet

- Karty odhazuješ a dobíráš v těchto případech:
 - ① během **akční fáze**, pokud použiješ **akci: výměna karet** (*za 1 akci*).
 - ② během **fází: odhození karet** a **dobírání karet** (*zdarma*).

Poznámka:

Jak probíhá kolo a seznam všech fází najdeš na straně 11 nebo na **referenční kartě**.

Jak odhazovat a dobírat karty

① ② ✓

① Odhození karet

- ① Vyber si **0-6 karet organismů** z **ruky**, které chceš odhodit, a vylož je před sebe.

② Dobírání karet

- ① Dobírej nové **karty organismů**, dokud nemáš v **ruce** přesně **6 karet**. Dobírat můžeš v libovolném poměru z dobíracích i odhazovacích balíčků.
- ② Vyložené karty na odhození (z kroku ① **odhození karet**) odhod' do správných odhazovacích balíčků podle jejich hodnoty.

- Během dobírání si můžeš karty průběžně prohlížet a podle toho měnit strategii dobírání. S ostatními hráči se však můžeš dohodnout, že je to zakázané (*všichni musí souhlasit*).
- Pokud dojde dobírací balíček, zamíchej karty z odhazovacího balíčku stejné hodnoty a polož je na jeho místo.

Příklady průběhu hry

První kolo

① Akční fáze:

① Akce 1 →: hráč vloží **organismus** do herní podložky

② Akce 2 →: hráč vloží **organismus** do herní podložky

③ Akce 3 →: hráč vloží **organismus** do herní podložky

② Bonusové body:

hráč nesplňuje podmínky

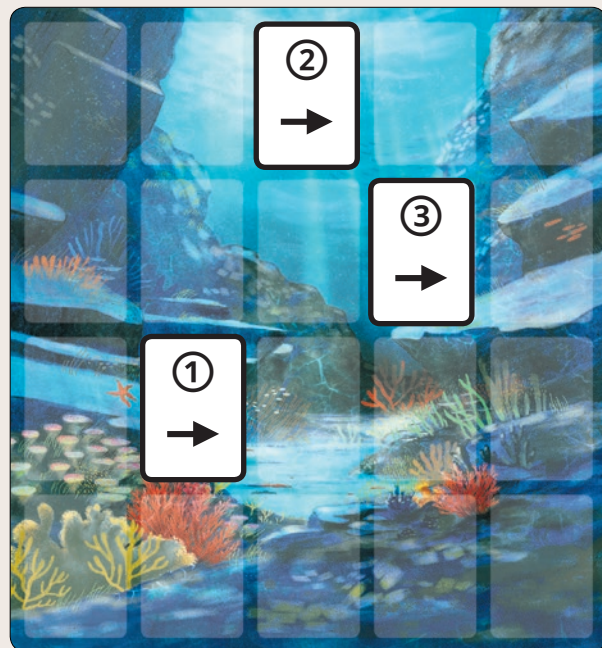
→ nevezme si žádnou **kartu bonusových bodů**

③ Odhození karet:

hráč neodhodí žádné karty (z ruky)

④ Dobrání karet:

hráč si dobere 3 karty, aby jich měl v ruce 6



Páté kolo

① Akční fáze:

① Akce 1 →: hráč vloží **organismus** do herní podložky

② Akce 2 ⇄: hráč přesune **organismus** v herní podložce na sousední prázdné místo

③ Akce 3 ⇄: hráč v herní podložce navzájem prohodí dva existující **organismy**

② Bonusové body:

hráč splňuje podmínky (jako první má 3× skupinu žahavci - koráli / žahavci - medúzy)

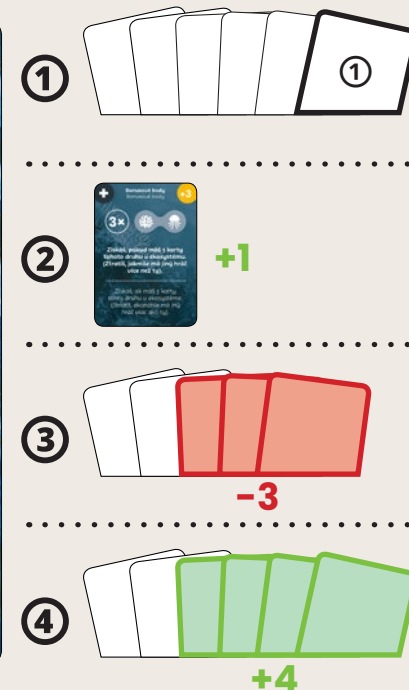
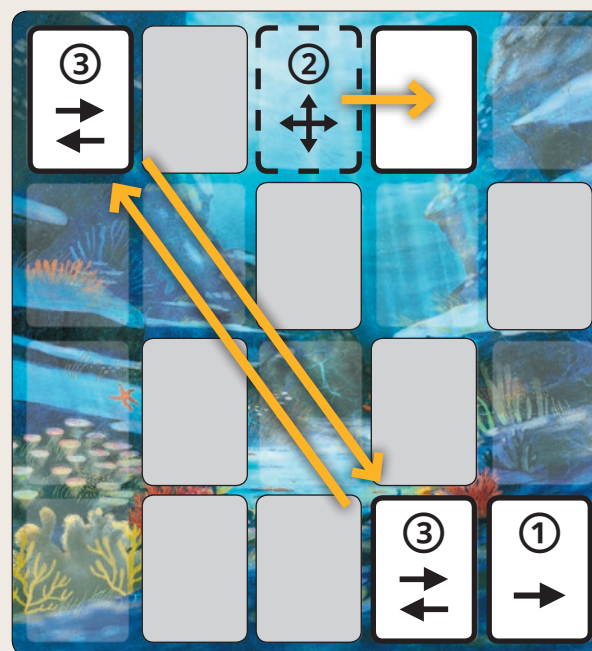
→ vezme si **kartu bonusových bodů** ze společné plochy

③ Odhození karet:

hráč odhodí 3 karty (z ruky)

④ Dobrání karet:

hráč si dobere 4 karty, aby jich měl v ruce 6



Deváté kolo

1 Akční fáze:

- 1 Akce 1 : hráč vymění karty v ruce
(-5× karta z ruky → +2× karta z odhazovacího balíčku, +3× karta z dobíracích balíčků)
- 2 Akce 2 : hráč vloží **organismus** do herní podložky
- 3 Akce 3 : hráč nahradí **organismus** v herní podložce novým z ruky

2 Bonusové body:

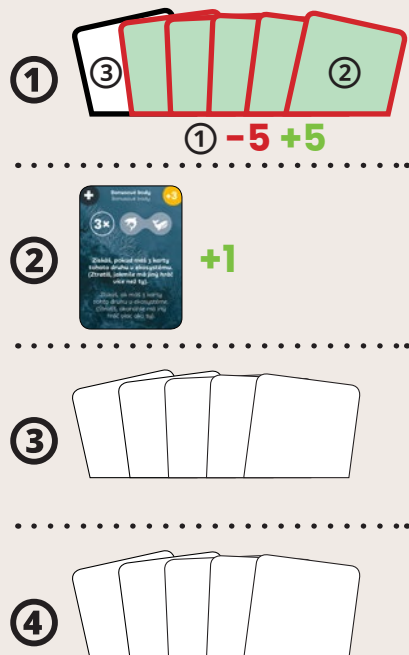
hráč splňuje podmínky (má o 1× skupinu paryby / mořští savci více než jiný hráč)
→ ukradne **kartu bonusových bodů** daného hráče

3 Odhození karet:

v posledním kole už hráč neodhazuje karty (z ruky)

4 Dobrání karet:

v posledním kole už hráč nedobírá karty

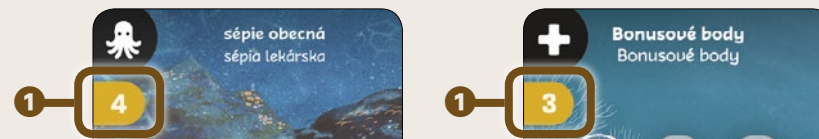


Konec hry

- Hra trvá **9 kol** (ke sledování aktuálního kola slouží balíček kol).
- Hra končí, když **poslední hráč ukončí svůj tah v posledním kole** hry.
- Zrychlená verze hry je vysvětlená na straně 20 v části „Varianty hry“.

Útěz

- Vyhráváš, pokud máš na konci hry **nejvíce bodů 1**.



Jak sečíst body



- 1 **Kontrola:** Zkontroluj svou **herní podložku** (**podmínky** všech **karet organismů**).
- 2 **Oprava chyb:** Odhoď každou **kartu organismu**, která nesplňuje podmínky. Potom znovu zkontroluj zbytek. Opakuj, dokud nejsou **podmínky** v **herní podložce** v pořádku.
- 3 **Body za organismy:** Sečti body každé unikátní **karty organismu** v **herní podložce**. Pokud tam máš dvě stejné karty, body se ti započítají pouze za jednu z nich.
- 4 **Bonusové body:** Sečti body každé **karty bonusových bodů**, kterou vlastníš na konci hry (*pokud ses s nimi rozhodl hrát*).
- 5 **Najdi vítěze:** Zjisti, kdo z hráčů má nejvíce bodů.

Remíza

- Pokud nastane remíza**, postupně porovnej kritéria ze seznamu, dokud jeden z vás nesplní jedno z kritérií. Pokud ani potom nelze určit jediného vítěze, vítězů je více.

- 1 Máš větší počet různých (**unikátních**) druhů organismů v **herní podložce**.
- 2 Máš větší počet **karet bonusových bodů**.
- 3 Máš větší počet různých (**unikátních**) **karet organismů** za 5 bodů v **herní podložce**.

Bonusové body

- Za **karty bonusových bodů 1**, které během hry získáš, dostaneš **body**.
- Získáš je, pokud máš v **herní podložce** uvedený počet druhů organismů nebo pokud jako první zaplníš celou **herní podložku kartami organismů (20 karet)**.
- Můžeš je získat nebo ukrást pouze ve **fázi: bonusové body** – musíš si všimnout, že splňuješ **podmínky získání 3** některé z nich. Pokud na to zapomeneš, musíš počkat na další kolo.
- Můžeš je ztratit, pokud ti je jiný hráč ukradne během své **fáze: bonusové body**. Musí ukázat, že má o 1 kartu požadovaného druhu více než ty.
- V jednom tahu je můžeš získat nebo ukrást vícekrát (*pokud splňuješ podmínky*).
- **Karta bonusových bodů: „první zaplněný ekosystém“ 2** je speciální – pokud získáš tuto kartu, už ji nemůžeš ztratit.



- 1 typ karty 3 podmínky získání
2 body 4 vysvětlující text

Orientační skóre

hodnocení	bez bonusových bodů	s bonusovými body (3+ hráči)
začátečník	30–45 bodů	36–51 bodů
průměrný hráč	45–60 bodů	51–66 bodů
pokročilý hráč	60–80 bodů	66–86 bodů
maximální skóre	80–85 bodů	86–100 bodů

Varianty hry

Základní hra (2-4 hráči)

- Základní verze hry je pro 2-4 hráče. Funguje podle pravidel popsanych v knížce.

Zrychlená hra (2-4 hráči)

- Zrychlenou hru můžeš hrát v kterékoliv verzi.
- **Pravidla uprav takto:**
 - 1 Hráči hrají v každém kole současně (*využívají akce najednou*). Pokud chtějí dva hráči dobrat stejnou kartu, vezme si ji ten, kdo je rychlejší.

Sólo hra (1 hráč)

- Hru si můžeš zahrát samostatně v sólo verzi.
- Pro tuto verzi hry platí **běžná základní pravidla** beze změn.
- V sólo hře můžeš trénovat nebo zkusit zlepšit svůj osobní rekord.

Týmová hra (2 vs 2)

- Hru můžeš hrát v týmech ve verzi dva proti dvěma.
- **Pravidla uprav takto:**
 - 1 Spoj 2x **herní podložku** do jedné větší plochy (*40 míst*). Všichni v týmu hrají společně na své spojené **herní podložce**.
 - 2 **Okolí** = všechny karty **ve stejném sloupci a 3 místa vlevo a vpravo v řadě**.
 - 3 Vyhrává tým, který má největší počet bodů.

Kooperativní hra (2-4 hráči)

- Hru mohou hrát všichni hráči společně v kooperativní verzi jako jeden tým.
- Tato verze je vhodná (*nejen*) pro rodiče s mladšími dětmi.
- **Pravidla uprav takto:**
 - 1 Spoj **herní podložky** všech hráčů do jedné větší plochy (*podle počtu hráčů 40 / 60 / 80 míst*). Všichni hráči hrají na stejné spojené **herní podložce**.
 - 2 V kooperativní hře není vítěz. Jde o zábavu, učení a zlepšování společného rekordu.

Encyklopedie

- Ke hře „Biodio: Středozemní moře“ jsme vytvořili encyklopedii organismů, která slouží jako doprovodný vzdělávací materiál.
- Najdeš v ní všechny **karty organismů** ze hry a jejich **podmínky**.
- Dozvíš se v ní množství zajímavostí o mořských organismech.



naskenuj QR kód
lebomadved.sk/biodio-more-encyklopedia

Slovníček pojmů

- **Akce:** jeden úkon z více možností, který můžeš provést během akční fáze.
- **Akční fáze:** první fáze tvého tahu. Během ní provedeš 3 libovolné akce.
- **Body:** číslo ve žlutém pruhu. Na konci hry vyhrává hráč s nejvyšším součtem bodů.
- **Dobírací balíček:** zakrytý balíček karet organismů se stejnou bodovou hodnotou.
- **Druh organismu:** skupina organismů označená stejnou ikonou, například měkkýši.
- **Fáze:** jedna ze čtyř částí tahu. Fáze následují v určeném pořadí.
- **Herní podložka:** tvůj vlastní prostor s 20 místy, na která vkládáš karty organismů.
- **Karta bonusových bodů:** karta, za kterou získáš body na konci hry. Můžeš ji získat nebo ukrást jinému hráči, pokud splníš její podmínky.
- **Karta organismu:** karta s názvem organismu, jeho skupinou, body a podmínkami.
- **Kolo:** část hry, během které každý hráč odehraje jeden tah.
- **Odhazovací balíček:** odkrytý balíček odhozených karet se stejnou bodovou hodnotou.
- **Okolí:** všechny karty ve stejném sloupci a řadě od karty nebo místa v herní podložce.
- **Podmínka:** říká, co musíš splnit, abys mohl kartu vložit do herní podložky.
- **Sousední místo:** místo hned vlevo, vpravo, nahoře, dole nebo diagonálně od daného místa.
- **Společná plocha:** prostor s balíčky karet organismů, balíčkem kol a bonusových bodů.
- **Tah hráče:** všechny čtyři fáze, které odehraješ v určeném pořadí, když jsi na řadě.
- **Unikátní karta organismu:** karta organismu s odlišným názvem a ilustrací od ostatních. Každá unikátní karta organismu má ve hře 3 stejné kopie.

Legenda

Ikony organismů



druh organismu:
plankton



druh organismu:
mořští červi



druh organismu:
měkkýši



druh organismu:
mořské řasy



druh organismu:
ostnokožci



druh organismu:
hlavonožci



druh organismu:
žahavci – koráli



druh organismu:
žahavci – medúzy



druh organismu:
korýši



druh organismu:
hejnové kostnaté ryby



druh organismu:
paryby



druh organismu:
mořští plazi



druh organismu:
dravé kostnaté ryby



druh organismu:
mořští savci

Ikony podmínek



podmínka:
okolí



typ podmínky:
bez možností



typ podmínky:
vyber 1 z možností

Ikony karet



druh karty:
bonusové body



druh karty:
karta kola



druh karty:
karta tahu



druh karty:
referenční karta



vítězné body

Autoři hry

Návrh hry: Lebo Mädvéd' ®

Návrh pravidel: Lebo Mädvéd' ®

Grafický design: Lebo Mädvéd' ®

Ilustrace: Bianka Török

Spolupráce: Ida Baranašić

O nás (Lebo Mädvéd')

Lebo Mädvéd' je designérské studio. Navrhujeme originální společenské hry pro zvědavé mysli. Objev vzdělávací hry a dárky, které přirozeně rozvíjejí kreativitu, podporují vzdělávání a vytvářejí nezapomenutelné společné zážitky.



web
lebomadved.sk



instagram
@lebomadved



youtube
@lebomadved



facebook
@lebomadved

Poděkování

Děkujeme všem, kteří nás podpořili v crowdfundingové kampani (2026).

Děkujeme všem playtesterům, díky kterým jsme hru vyladili do detailů.

Děkujeme Biance Török za spolupráci a tvorbu krásných ilustrací.

Děkujeme Idě Baranašić za odborné rady při návrhu hry.

Děkujeme hlavnímu partnerovi hry Biodio, VÚB bance, za finanční podporu při vzniku hry.

Děkujeme všem, kteří se jakýmkoliv způsobem přičinili o vznik hry Biodio.

Děkujeme organizacím Impact Games a OU Podum za spolupráci na grantovém projektu Erasmus+.

**impact
Games**



Tento projekt byl spolufinancován s podporou Evropské unie v rámci programu Erasmus+. Obsah tohoto výstupu vyjadřuje výhradně názory autorů a Evropská komise nenese odpovědnost za jakékoliv použití informací, které jsou v něm obsažené.

**LEBO
MÄDVÉD'**

Návrh:
Lebo Mädvéd' ®, © 2026
všechna práva vyhrazena
lebomadved.sk
navrženo na Slovensku

Výrobce:
Bear Design, s.r.o.
Račianska 1575/78
831 02 Bratislava, Slovensko
info@lebomadved.sk