

Biodio

KARPATSKÉ LESY

Pravidlá



1-4 hráči



od 10+



40-90 min



SK

LEBO
MÄDVED

Úvod

O hre

„Biodio: Karpatké lesy“ je kartová spoločenská hra pre **1–4 hráčov**, v ktorej **buduješ svoj vlastný lesný ekosystém** a snažíš sa nazbierať **čo najviac bodov**. Počas **11 kôl** vkladáš **karty prostredí** a **karty zvierat** do svojej hernej podložky – od malých mravcov až po majestátneho orla skalného.



1–4 hráči



od 10+



40–90 min



11 kôl



3 akcie v ťahu

O ekosystéme

Lesný ekosystém v hre predstavuje **vertikálny rez lesom**. Počas hry sa **snažíš vyplniť všetkých 12 prázdnych miest** v podložke **kartami prostredí** a **kartami zvierat**. Každá karta má **špecifické podmienky**, ktoré musíš splniť predtým, než ju vyložíš. Organizmy sú medzi sebou prepojené – rovnako ako v skutočnej prírode.

Videoprávidlá

Pozri si videoprávidlá, ak sa chceš právidlá naučiť rýchlo. Knička slúži ako úplná referencia.



naskenuj QR kód
lebmomadved.sk/biodio-les-pravidla

Dôležité:

Ak počas čítania právidiel uvidíš tento znak **1** (číslo v kruhu), znamená to, že text odkazuje na obrázok. Podľa neho lepšie zistíš, čo pojem znamená alebo ako komponent vyzerá v hre.

Obsah

Právidlá

Komponenty	3
Cieľ hry	4
Príprava hry	5
Ako pripraviť a rozdať karty	5
Spoločná plocha	7
Herná podložka	7
Karty v ruke hráča	7
Karta prostredia	8
Karta zvierat	8
Podmienky kariet	9
Typy podmienok	9
Podmienka: starý les	10
Ako vyhodnotiť podmienky	11
Príklad	11
Priebeh hry	12
Začiatok hry	12
Priebeh kola	12
Zoznam akcií	13
Akcia: vloženie karty	13
Akcia: nahradenie karty	13
Akcia: presun karty	14
Akcia: výmena kariet na podložke	14
Akcia: výmena kariet na ruke	15
Odhadzovanie a ťahanie kariet	15
Príklady priebehu hry	16
Prvé kolo	16
Šieste kolo	17
Koniec hry	18
Ako spočítať body	18
Remíza	18
Bonusové body	19
Orientačné skóre	19

Ďalšie informácie

Variácie hry	20
Základná hra (2–4 hráči)	20
Zrýchlená hra (2–4 hráči)	20
Sólo hra (1 hráč)	20
Tímová hra (2 vs 2)	20
Kooperatívna hra (2–4 hráči)	20
Encyklopédia	21
Slovník pojmov	21
Legenda	22
Ikony zvierat a prostredí	22
Ikony podmienok	22
Ikony kariet	22

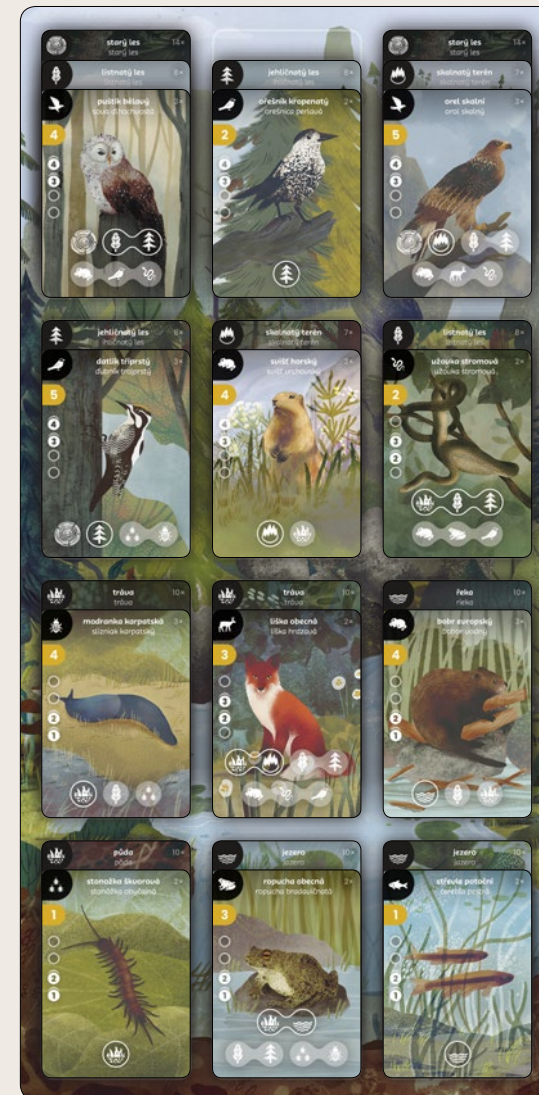
Komponenty

- Hra obsahuje **255 kariet** a **4 herné podložky**.



Cieľ hry

- Vyhrávaš, ak máš na konci hry (po 11 kolách) **najviac bodov**.
- Body** (číslo v žltom páse) získáš len za rôzne (unikátne) **karty zvierat** **3** **4** v tvojej **hernej podložke** **9** a za **karty bonusových bodov** **5** (ak sa s nimi rozhodneš hrať).



príklad finálneho ekosystému (po 11 kolách) za **38 bodov**

Príprava hry

• Priprav tieto časti:

- spoločná plocha ①** – ťahacie a odhadzovacie balíky a **karty bonusových bodov**
- herná podložka ②** – priestor, kde počas hry vkladáš **karty prostredí** a **karty zvierat**
- karty na ruke hráča ③** – skryté karty, ktoré držiš v ruke

Ako pripraviť a rozdať karty

① ② ③

- ① Zamiešaj všetky **balíky prostredí ① ②** a **balíky zvierat ③ ④** zvlášť a vlož ich do **spoločnej plochy ①**.
- ② Z každého **balíka prostredí ① ②** a **balíka zvierat ③ ④** odhod' 3× kartu do príslušného odhadzovacieho balíka (*tej istej hodnoty*).
- ③ Zorad' **balík kôl ⑥** vzostupne („prvé kolo“ navrch) a vlož ho do **spoločnej plochy ①**.
- ④ Každému hráčovi daj 1× **kartu ťahu ⑦**, 1× **referenčnú kartu ⑧** a 1× **hernú podložku ②**.
- ⑤ Rozdaj štartovacie karty **prostredí** a **zvierat** do **rúk hráčov ③**:
3× **karta prostredia ①**, 3× **karta zvierat ③**

Voliteľný herný modul (ideálne použi od 2+ hráčov):

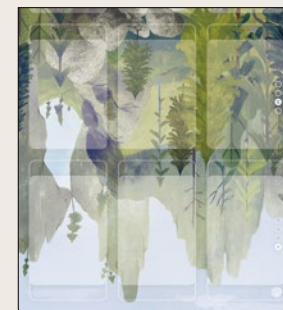
- ⑥ Náhodne vyber 8× **kartu bonusových bodov ⑤** a vlož ich do **spoločnej plochy ①**.

Poznámka:

Ak hráš hru prvýkrát a nehráš hry veľmi často, odporúčame ti zahrať si ju aspoň raz bez **kariet bonusových bodov ⑤**.

Poznámka:

Spoločnú plochu ① môžeš priestorovo usporiadať aj inak – tak, aby sa ti zmestila na stôl.



55×15
cm

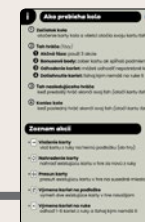
18×37
cm



③ 6× karta

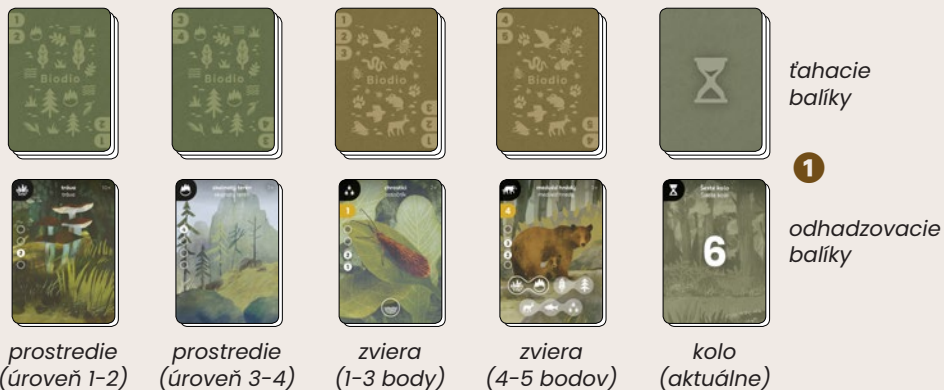


⑦



Spoločná plocha

- Spoločná plocha 1** je priestor, kde sú všetky **ťahacie a odhadzovacie balíky** a **karty bonusových bodov** (ak sa s nimi rozhodneš hrať).
- Využívajú ju všetci hráči.



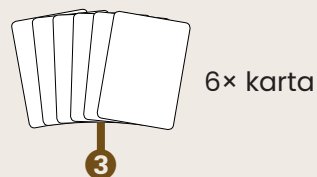
Herná podložka

- Herná podložka 2** je tvoj vlastný priestor, kde vkladáš karty **prostredí** a **zvierat**.
- Počas hry **sa snažíš zaplniť všetkých 12 prázdných miest v hernej podložke**.
- Ostatní hráči ti do nej nemôžu zasahovať.
- Na začiatku hry je prázdna.



Karty v ruke hráča

- V **ruke 3** môžeš mať **najviac 6 kariet** v ľubovoľnom pomere z **prostredí** a **zvierat**.
- S iným hráčom sa môžeš kedykoľvek dohodnúť a vymeniť ľubovoľný počet kariet z **ruky** (aj 1 za 2, aj mimo tvojho ťahu).
- Ak nastane moment, že máš v **ruke** viac ako 6 kariet, okamžite odhod' ľubovoľné prebytočné karty do odhadzovacích balíkov podľa ich hodnoty.



Karta prostredia

- Karty prostredia** sú dôležité karty v hre – ukladáš na nich **karty zvierat**.
- Na každú **kartu prostredia** môžeš vložiť len jednu **kartu zvierat**.
- Špeciálna **karta prostredia „starý les“** je dôležitá pre cennejšie **karty zvierat**.

- 1** druh prostredia
- 2** názov prostredia
- 3** počet kópií v hre
- 4** podmienka úrovne



Karta zvieratá

- Karty zvierat** sú najdôležitejšie karty v hre – na konci hry za ne získáš body.
- Čím je **karta zvieratá** cennejšia, tým ťažšie je vložiť ju do **hernej podložky**.

- 1** druh zvieratá
- 2** názov zvieratá
- 3** počet kópií v hre
- 4** podmienka úrovne
- 5** podmienky
- 6** body



Poznámka:

Zoznam všetkých kariet a druhov organizmov nájdeš na **referenčnej karte**.

Podmienky kariet

- Aby mohla **karta prostredia** alebo **karta zvieratá** existovať v **hernej podložke**, musíš splniť jej **podmienky**.
- Podmienky** hovoria, na akej **úrovni 1** a **mieste 2** môže karta byť a čo potrebuje vo svojom **okolí 3** – potravu, útočisko či partnera do symbiôzy.
- Podmienka úrovne 1** hovorí, do akého riadku v **hernej podložke** môžeš kartu vložiť.
- Podmienka miesta 2** hovorí, na akú **kartu prostredia** môžeš **kartu zvieratá** vložiť.
- Podmienka okolia 3** hovorí, aké **karty prostredia** alebo **zvierat** musíš mať v **okolí**.
- Okolie 3** karty sú všetky karty **v tom istom stĺpci aj v tom istom riadku**. Pozeráš sa z miesta, kam ju chceš vložiť.



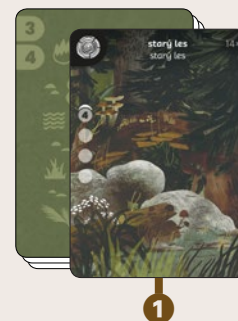
Typy podmienok

- Karta zvieratá** môže mať 1 až 4 **podmienky 1**.
- Každá bublina predstavuje 1 **podmienku**, ktorú musíš splniť.
- Samostatná bublina 1** s jednou ikonou je **podmienka**, ktorú musíš splniť.
- Spojená bublina 2** s viacerými ikonami je **podmienka** s možnosťami – stačí splniť iba jednu z nich.



Podmienka: starý les

- Starý les 1** je špeciálna **karta prostredia** – je to podmienka pre cennejšie **karty zvierat**.
- Starý les** symbolizuje dlhodobu bezzásahové územie, kde sa nevykonáva ľudská činnosť.
- Kartu prostredia: „starý les“** môžeš vložiť do **hernej podložky** len vtedy, ak si už zaplnil všetky 4 úrovne (**riadky**) v danom stĺpci ľubovoľnou **kartou prostredia**.
- Kartu prostredia: „starý les“** vložíš do úrovne 4 (**riadku 4**) tak, že ju zasunieš pod existujúcu **kartu prostredia** v 4. riadku.
- Ak má **karta zvieratá** špeciálnu **podmienku: starý les 2**, môžeš ju vložiť len do stĺpca, kde už máš **kartu prostredia: „starý les“** vo 4. riadku.



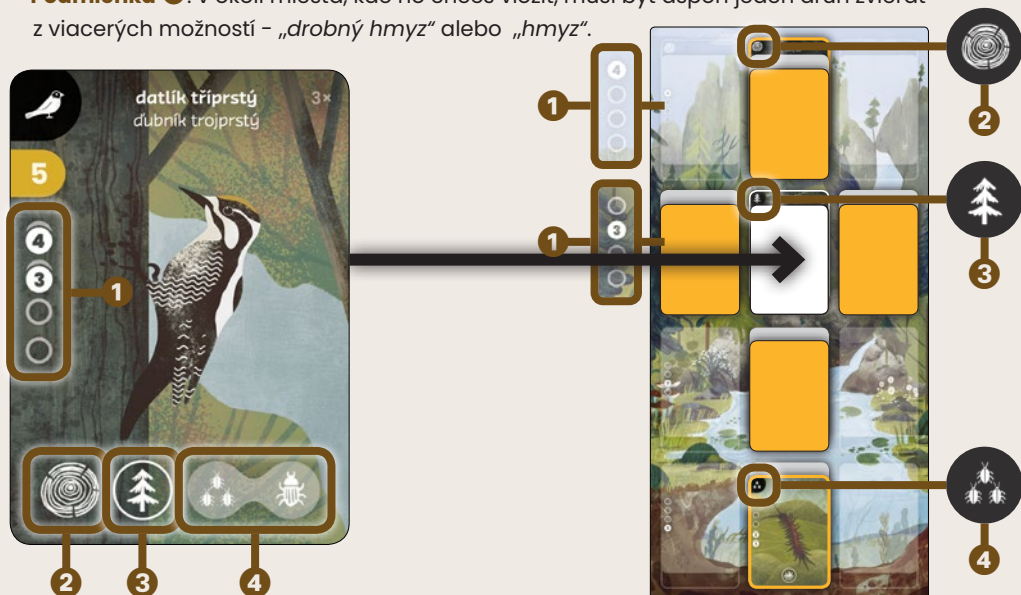
Ako vyhodnotiť podmienky

①②③

- ① **Princíp počas akčnej fázy:** Do **hernej podložky** môžeš kartu vložiť, len ak spĺňaš jej **podmienky**. Na konci **akčnej fázy** musia byť všetky **podmienky** splnené.
- ② **Kontrola po akčnej fáze:** Po **akčnej fáze** (keď urobíš 3 akcie) skontroluj **podmienky** všetkých kariet v **hernej podložke** (úroveň a každú bublinu).
- ③ **Oprava chýb:**
 - ① Ak niektorá karta nespĺňa **podmienky**, vráť ju späť na svoju **ruku**.
 - ② Ak si nejakú kartu vrátil na **ruku**, skontroluj, či to nenarušilo **podmienky** iných kariet v **hernej podložke**.
 - ③ Opakuj bod ① a ②, až kým nie sú všetky **podmienky** v **hernej podložke** v poriadku.

Príklad

- Ak chceš, aby **karta zvieratá** „dubník trojprstý“ mohla existovať v **hernej podložke**, musíš splniť jej **podmienky ①, ②, ③, ④**.
- Zviera „dubník trojprstý“ má 4 **podmienky** a musíš splniť všetky.
- Podmienka ①:** môžeš ho vložiť do úrovne (riadku) 3 alebo 4.
- Podmienka ②:** v stĺpci miesta, kde ho chceš vložiť, musí byť špeciálna karta „starý les“.
- Podmienka ③:** na mieste, kde ho chceš vložiť, musí byť druh prostredia „ihličnatý les“.
- Podmienka ④:** v okolí miesta, kde ho chceš vložiť, musí byť aspoň jeden druh zvierat z viacerých možností – „drobný hmyz“ alebo „hmyz“.



Priebeh hry

- Hra trvá **11 kôl** (na sledovanie aktuálneho kola slúži balík kôl).

Začiatok hry

- Prvého hráča si zvolíte ľubovoľne (napr. ten, kto bol naposledy v lese).

Ako prebieha kolo

①②③

- ① **Začiatok kola** – prvý hráč v poradí otočí kartu kola a všetci otočia svoju kartu ťahu.
- ② **Ťah hráča (fázy):**
 - ① **Akčná fáza** – použi **3 akcie** (ľubovoľná kombinácia, akcie môžeš opakovat').
Zoznam akcií (viac sa o nich dozvieš na stranách 13–15):
 - **Vloženie karty**
 - ↻ **Nahradenie karty**
 - ↕ **Presun karty**
 - ↔ **Výmena kariet na podložke**
 - ✕ **Výmena kariet na ruke**
 - ② **Bonusové body** (voliteľné) – vezmi alebo ukradni kartu bonusových bodov, ak spĺňaš podmienky na jej získanie.
 - ③ **Odhodenie kariet** – môžeš odhodiť nepotrebné karty z ruky.
 - ④ **Dotiahnutie kariet** – ťahaj, kým nemáš na ruke presne 6 kariet.
- ③ **Ťah nasledujúceho hráča** – keď predošlý hráč skončí svoj ťah (otočí kartu ťahu).
- ④ **Koniec kola** – keď posledný hráč skončí svoj ťah (otočí kartu ťahu).

Poznámka:

Počas hry nájdeš zoznam akcií a priebeh kola na **referenčnej karte**.

Akcia: vloženie karty

- ➡ **Akcia: vloženie karty** ti umožňuje z **ruky** vložiť **kartu prostredia** na prázdne miesto v **hernej podložke** alebo **kartu zvieraťa** na existujúcu **kartu prostredia** v **hernej podložke**.
- Na každé miesto v **hernej podložke** môžeš vložiť maximálne 1× **kartu prostredia** a zároveň 1× **kartu zvieraťa**. Výnimkou je 4. úroveň (riadok) v **hernej podložke** – na tomto mieste môžeš vložiť aj špeciálnu **kartu prostredia**: „starý les“.



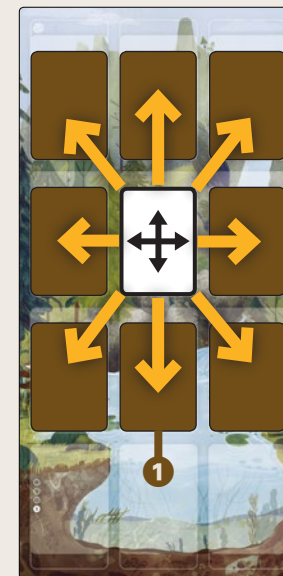
Akcia: nahradenie karty

- ↻ **Akcia: nahradenie karty** ti umožňuje nahradiť existujúcu **kartu prostredia** alebo **kartu zvieraťa** v **hernej podložke** novou kartou z **ruky**.
- Kartu prostredia** môžeš nahradiť novou, len ak na nej ešte nie je žiadna **karta zvieraťa**.
- Pôvodnú nahradenú kartu z **hernej podložky** si vezmi na **ruku**.



Akcia: presun karty

- ⬆➡ **Akcia: presun karty** ti umožňuje presunúť existujúcu **kartu prostredia** alebo **kartu zvieraťa** v **hernej podložke** na prázdne **susedné miesto 1**.
- Kartu prostredia** môžeš presunúť, len ak na nej ešte nie je žiadna **karta zvieraťa**.
- Susedné miesto 1** je jedno vedľajšie miesto naľavo, napravo, hore, dole aj diagonálne.
- Kartu môžeš presunúť viackrát za ťah. Pri viacnásobnom presune tej istej karty musí byť prázdne len cieľové miesto (nepotrebuješ priamu voľnú cestu).



Akcia: výmena kariet na podložke

- ↔ **Akcia: výmena kariet na podložke** ti umožňuje navzájom vymeniť dve ľubovoľné existujúce **karty prostredia** alebo **karty zvieraťa** v **hernej podložke**.
- Karty prostredia** môžeš navzájom vymeniť, len ak na nich ešte nie sú žiadne **karty zvieraťa**.
- Karty, ktoré chceš vymeniť, môžu byť od seba ľubovoľne vzdialené.



Akcia: výmena kariet na ruke

- ✕ **Akcia: výmena kariet na ruke** ti umožňuje už počas **akčnej fázy** vymeniť nepotrebné karty z **ruky** a potiahnuť nové.
- Postup odhadzovania a ťahania funguje rovnako ako vo **fáze: odhodenie kariet** a **dotiahnutie kariet** (pozri ďalšiu kapitolu).

Odhadzovanie a ťahanie kariet

- Karty odhadzuješ a ťaháš v týchto prípadoch:
 - počas **akčnej fázy**, ak použiješ **akciu: výmena kariet** (za 1 akciu).
 - počas **fáz: odhodenie kariet** a **dotiahnutie kariet** (zadarmo).

Poznámka:

Ako prebieha kolo a zoznam všetkých fáz nájdeš na strane 12 alebo na **referenčnej karte**.

Ako odhadzovať a dotahovať karty

①-②-✓

① Odhodenie kariet

- Vyber si **0-6** kariet z **ruky**, ktoré chceš odhodiť, a vylož ich pred seba.

② Dotiahnutie kariet

- Ťahaj nové karty, kým nemáš na **ruke** presne **6 kariet**. Ťahať môžeš v ľubovoľnom pomere z ťahacích aj odhadzovacích balíkov.
- Vyložené karty na odhodenie (z kroku ① **odhodenie kariet**) odhod' do správnych odhadzovacích balíkov podľa ich hodnoty.

- Počas ťahania si môžeš karty priebežne pozerat' a podľa toho meniť stratégiu ťahania. S ostatnými hráčmi sa však môžeš dohodnúť, že je to zakázané (*všetci musia súhlasiť*).
- Ak sa minie ťahací balík, zamiešaj karty z odhadzovacieho balíka tej istej hodnoty a polož ich lícom nadol na miesto ťahacieho balíka.

Príklady priebehu hry

Prvé kolo

① Akčná fáza:

- Akcia 1** →: hráč vloží **prostredie** do hernej podložky
- Akcia 2** →: hráč vloží **prostredie** do hernej podložky
- Akcia 3** →: hráč vloží **zvíra** do hernej podložky

② Bonusové body:

hráč nespĺňa podmienky

→ *neberie si žiadnu **kartu bonusových bodov***

③ Odhodenie kariet:

hráč neodhodí žiadne karty (z ruky)

④ Dotiahnutie kariet:

hráč si dotiahne 3 karty, aby ich mal na ruke 6



.....

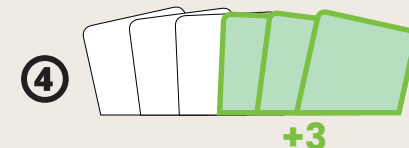
②

.....

③

..... -0

④



+3

Šieste kolo

① Akčná fáza:

- ① **Akcia 1** : hráč nahradí **prostredie** v hernej podložke za nové z ruky
- ② **Akcia 2** : hráč presunie **prostredie** v hernej podložke na susedné prázdne miesto
- ③ **Akcia 3** : hráč vloží **zvierat** do hernej podložky

② Bonusové body:

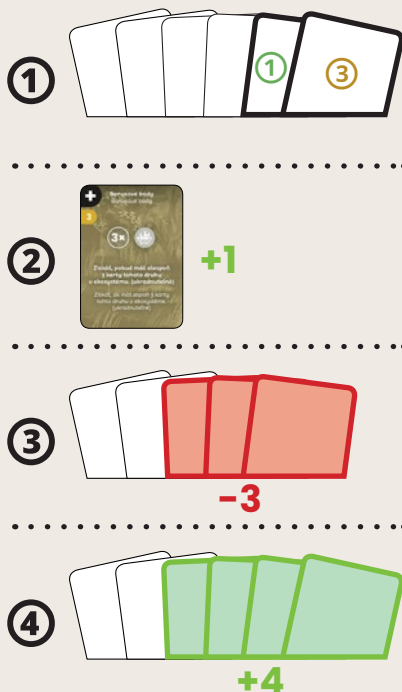
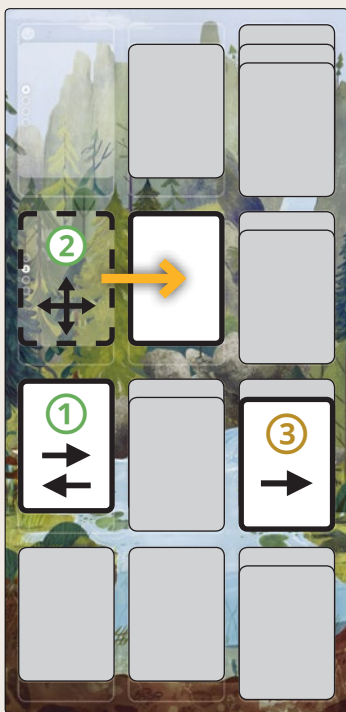
hráč spĺňa podmienky (prvý má 3× druh prostredia - pôda / tráva)
→ zoberie si **kartu bonusových bodov** zo spoločnej plochy

③ Odhodzenie kariet:

hráč odhodí 3 karty (z ruky)

④ Dotiahnutie kariet:

hráč si dotiahne 4 karty, aby ich mal na ruke 6

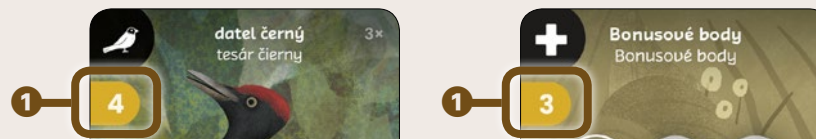


Koniec hry

- Hra trvá **11 kôl** (na sledovanie aktuálneho kola slúži balík kôl).
- Hra končí, keď **posledný hráč ukončí svoj ťah v poslednom kole** hry.
- Zrýchlená verzia hry je vysvetlená na strane 20 v sekcii „Variácie hry“.

Uťaz

- Vyhrávaš, ak máš na konci hry **najviac bodov ①**.



Ako spočítať body



- ① **Kontrola:** Skontroluj si svoju **hernú podložku** (**podmienky** všetkých kariet).
- ② **Oprava chýb:** Odhoď každú kartu, ktorá nespĺňa **podmienky**. Potom znovu skontroluj zostatok. Opakuj, kým nie sú **podmienky** v **hernej podložke** v poriadku.
- ③ **Body za organizmy:** Spočítaj si body každej unikátnej **karty zvierat** v **hernej podložke**. Ak tam máš dve rovnaké karty, body sa ti započítajú len za jednu z nich.
- ④ **Bonusové body:** Spočítaj si body každej **karty bonusových bodov**, ktorú vlastníš na konci hry (ak si sa s nimi rozhodol hrať).
- ⑤ **Nájdí víťaza:** Zisti, kto z hráčov má najviac bodov.

Remíza

- Ak nastane **remíza**, v poradí porovnaj kritériá zo zoznamu, až kým jeden z vás nespĺní jedno z kritérií. Ak ani potom nenájdeš jedného víťaza – víťazi sú viacerí.

- ① Máš väčší počet rôznych (**unikátnych**) druhov **zvierat** v **hernej podložke**.
- ② Máš väčší počet **kariet bonusových bodov**.
- ③ Máš väčší počet špeciálnych **kariet prostredia**: „starý les“.
- ④ Máš väčší počet rôznych (**unikátnych**) **kariet zvierat** za 5 bodov v **hernej podložke**.

Bonusové body

-
- 1
- 2
- 3
- 4
- 1 Bonusové body
Bonusové body
- 3x
- 3
- 4
- Získaš, pokud máš alespoň 3 karty tohoto druhu v ekosystému. (ukradnutelná)
- Získaš, ak máš aspoň 3 karty tohoto druhu v ekosystému. (ukradnutelné)

-

Orientačné skóre

hodnotenie	bez bonusových bodov	s bonusovými bodmi (3+ hráči)
začiatovník	18-28 bodov	24-34 bodov
priemerný hráč	28-42 bodov	34-48 bodov
pokročilý hráč	42-54 bodov	48-60 bodov
maximálne skóre	54-58 bodov	60-73 bodov

Variácie hry

Základná hra (2-4 hráči)

- ### Zrýchlená hra (2-4 hráči)

- Sólo hra (1 hráč)**

- ### Tímová hra (2 vs 2)

- ### Kooperatívna hra (2-4 hráči)

Encyklopédia

- Ku hre „Biodio: Karpatské lesy“ sme vytvorili encyklopédiu prostredí a zvierat, ktorá slúži ako sprievodný edukatívny materiál.
- Nájdeš tam všetky **karty prostredí** a **karty zvierat** z hry a ich **podmienky**.
- Dozvieš sa v nej množstvo zaujímavostí o lesnom prostredí a zvieratách.



naskenuj QR kód
lebmomadved.sk/biodio-les-encyklopedia

Slovník pojmov

- **Akcia:** jeden úkon z viacerých možností, ktorý môžeš urobiť počas akčnej fázy.
- **Akčná fáza:** prvá fáza tvojho ťahu. Počas nej urobíš 3 ľubovoľné akcie.
- **Body:** číslo v žltom páse. Na konci hry vyhráva hráč s najvyšším súčtom bodov.
- **Druh karty:** skupina prostredí alebo zvierat označená rovnakou ikonou, napríklad ryby.
- **Fáza:** jedna zo štyroch častí ťahu. Fázy nasledujú v určenom poradí.
- **Herná podložka:** tvoj vlastný priestor s 12 miestami, na ktoré vkladáš karty.
- **Karta bonusových bodov:** karta, za ktorú získaš body na konci hry. Môžeš ju získať alebo ukradnúť inému hráčovi, ak splníš jej podmienky.
- **Karta prostredia:** karta s názvom prostredia, jeho druhom a podmienkou úrovne.
- **Karta zvierat:** karta s názvom zvierat, jeho druhom, bodmi a podmienkami.
- **Kolo:** časť hry, počas ktorej každý hráč odohrá jeden ťah.
- **Odhadzovací balík:** odkrytý balík odhodnených kariet s rovnakou bodovou hodnotou.
- **Okolie:** všetky karty v rovnakom stĺpci a riadku od karty alebo miesta v hernej podložke.
- **Podmienka:** hovorí, čo musíš splniť, aby si mohol kartu vložiť do hernej podložky.
- **Spoločná plocha:** priestor s balíkmi kariet, balíkom kôl a kartami bonusových bodov.
- **Susedné miesto:** miesto hneď naľavo, napravo, hore, dole alebo diagonálne od miesta.
- **Ťahací balík:** zakrytý balík kariet s rovnakou hodnotou.
- **Ťah hráča:** všetky štyri fázy, ktoré odohráš v určenom poradí, keď si na rade.
- **Unikátna karta:** karta prostredia či zvierat s odlišným názvom a ilustráciou od ostatných. Každá unikátna karta má v hre rôzny počet kópií – presný počet nájdeš na karte.

Legenda

Ikony zvierat a prostredí



druh zvierat:
drobný hmyz



druh zvierat:
hmyz, slimáky, obrúčkavce



druh zvierat:
ryby



druh zvierat:
hlodavce a iné malé cicavce



druh zvierat:
obojživelníky



druh zvierat:
plazy



druh zvierat:
vtáky



druh zvierat:
vtáky (dravce)



druh zvierat:
cicavce



druh zvierat:
cicavce (dravce)



druh prostredia:
jazero / rieka



druh prostredia:
pôda / tráva



druh prostredia:
skalnatý terén



druh prostredia:
listnatý les



druh prostredia:
ihličnatý les



druh prostredia:
starý les

Ikony podmienok



podmienka:
miesto



podmienka:
okolie



podmienka:
starý les



typ podmienky:
bez možnosti



typ podmienky:
vyber 1 z možnosti

Ikony kariet



druh karty:
bonusové body



druh karty:
karta kola



druh karty:
karta ťahu



druh karty:
referenčná karta



3 víťazné body

Autori hry

Návrh hry: Lebo Mädvď®

Návrh pravidiel: Lebo Mädvď®

Grafický dizajn: Lebo Mädvď®

Ilustrácie: Bianka Török

Spolupráca: Lesmír, o.z.

O nás (Lebo Mädvď)

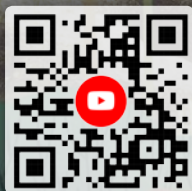
Lebo Mädvď je dizajnérske štúdio. Navrhujeme originálne spoločenské hry pre zvedavé mysle. Objav náučné hry a darčeky, ktoré prirodzene rozvíjajú kreativitu, podporujú vzdelávanie a budujú nezabudnuteľné spoločné zážitky.



web
lebomadved.sk



instagram
@lebomadved



youtube
@lebomadved



facebook
@lebomadved

Podakovanie

Ďakujeme všetkým, ktorí nás podporili v crowdfundingovej kampani (2024, 2026).

Ďakujeme všetkým playtesterom, vďaka ktorým sme hru doladili do detailov.

Ďakujeme Bianke Török za spoluprácu a tvorbu krásnych ilustrácií.

Ďakujeme občianskemu združeniu Lesmír za zmysluplnú spoluprácu, ktorej výsledkom je táto krásna hra.

Ďakujeme ekológovi Erikovi Balážovi za odborné rady pri návrhu hry.

Ďakujeme hlavnému partnerovi hry Biodio, VÚB banke, za finančnú podporu pri vzniku hry.

Ďakujeme všetkým, ktorí sa akýmkoľvek spôsobom pričínili o vznik hry Biodio.

**LEBO
MÄDVĎ**

Návrh:

Lebo Mädvď®, © 2026
všetky práva vyhradené
lebomadved.sk
navrhnuté na Slovensku

Výrobca:

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