

Biodio

KARPATSKÉ LESY

Pravidla



1-4 hráči



od 10+



40-90 min



CZ

**LEBOUŠ
MÁDVEŠ**

Úvod

O hře

„Biodio: Karpatské lesy“ je karetní společenská hra pro **1–4 hráče**, ve které **buduješ svůj vlastní lesní ekosystém** a snažíš se nasbírat **co nejvíce bodů**. Během **11 kol** vkládáš **karty prostředí** a **karty zvířat** do své herní podložky – od malých mravenců až po majestátního orla skalního.



1–4 hráči



od 10+



40–90 min



11 kol



3 akce v tahu

O ekosystému

Lesní ekosystém ve hře představuje **vertikální řez lesem**. Během hry se **snažíš zaplnit všech 12 prázdných míst** v podložce **kartami prostředí** a **kartami zvířat**. Každá karta má **specifické podmínky**, které musíš splnit předtím, než ji vyložíš. 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-les-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 prostředí	8
Karta zvířete	8
Podmínky karet	9
Typy podmínek	9
Podmienka: starý les	10
Jak vyhodnotit podmínky	11
Příklad	11
Průběh hry	12
Začátek hry	12
Průběh kola	12
Seznam akcí	13
Akce: vložení karty	13
Akce: nahrazení karty	13
Akce: přesun karty	14
Akce: výměna karet na podložce	14
Akce: výměna karet v ruce	15
Odhazování a dobírání karet	15
Příklady průběhu hry	16
První kolo	16
Šesté 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 zvířat a prostředí	22
Ikony podmínek	22
Ikony karet	22

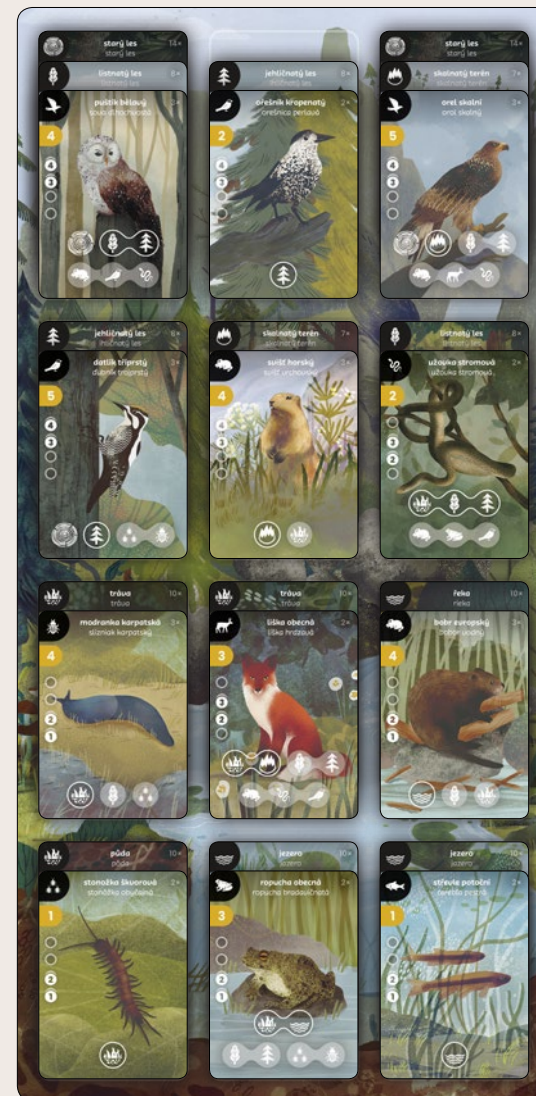
Komponenty

- Hra obsahuje **255 karet** a **4 herní podložky**.



Cíl hry

- Vyhráváš, pokud máš na konci hry (po 11 kolech) **nejvíce bodů**.
- Body** (číslo ve žlutém pruhu) získáš pouze za různé (unikátní) **karty zvířat** 3 4 ve své **herní podložce** 9 a za **karty bonusových bodů** 5 (pokud se s nimi rozhodneš hrát).



příklad finálního ekosystému (po 11 kolech) za **38 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 prostředí** a **karty zvířat**
- karty v ruce hráče ③** – skryté karty, které držíš v ruce

Jak připravit a rozdat karty

① ② ③

- ① Zamíchej všechny **balíčky prostředí ① ②** a **balíčky zvířat ③ ④** zvlášť a vlož je do **společné plochy ①**.
- ② Z každého **balíčku prostředí ① ②** a **balíčku zvířat ③ ④** odhod' 3× kartu do příslušného odhazovacího balíčku (*stejně hodnoty*).
- ③ Seřaď **balíček kol ⑥** vzestupně („první kolo“ nahoru) a vlož ho do **společné plochy ①**.
- ④ Každému hráči dej 1× **kartu tahu ⑦**, 1× **referenční kartu ⑧** a 1× **herní podložku ②**.
- ⑤ Rozdej startovní karty **prostředí** a **zvířat** do **rukou hráčů ③**:
3× **karta prostředí ①**, 3× **karta zvířat ③**

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

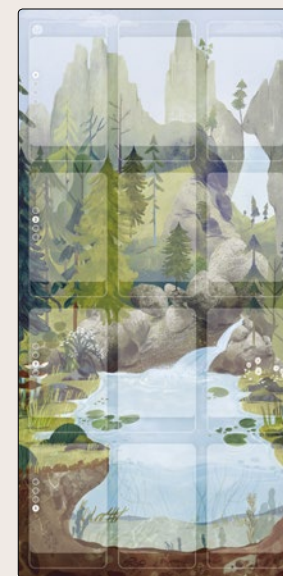
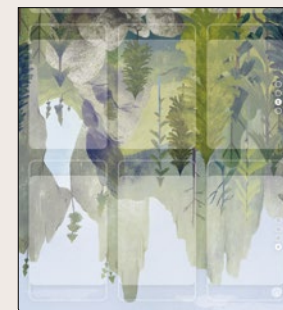
- ⑥ Náhodně vyber 8× **kartu bonusových bodů ⑤** a vlož je do **společné plochy ①**.

Poznámka:

Pokud hraješ hru poprvé a nehraješ hry příliš často, doporučujeme ti zahrát si ji alespoň jednou bez **karet bonusových bodů ⑤**.

Poznámka:

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

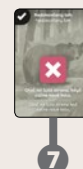


①
55×15
cm

②
18×37
cm



③ 6× karta



⑦



Společná plocha

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



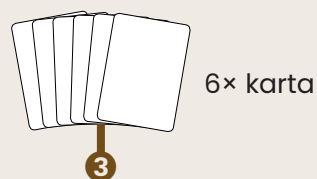
Herní podložka

- Herní podložka 2** je tvůj vlastní prostor, kam vkládáš **karty prostředí** a **zvířat**.
- Během hry **se snažíš zaplnit všech 12 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 **prostředí** a **zvířat**.
- 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.



Karta prostředí

- Karty prostředí** jsou důležité karty ve hře – ukládáš na ně **karty zvířat**.
- Na každou **kartu prostředí** můžeš vložit pouze jednu **kartu zvířete**.
- Speciální **karta prostředí „starý les“** je důležitá pro cennější **karty zvířat**.

- 1 druh prostředí 2 název prostředí
3 počet kopií ve hře 4 podmínka úrovně



Karta zvířete

- Karty zvířat** jsou nejdůležitější karty ve hře – na konci hry za ně získáš body.
- Čím je **karta zvířete** cennější, tím obtížnější je vložit ji do **herní podložky**.

- 1 druh zvířete 2 název zvířete
3 počet kopií ve hře 4 podmínka úrovně
5 podmínky 6 body



Poznámka:

Seznam všech karet a druhů prostředí a zvířat najdeš na **referenční kartě**.

Podmínky kariet

- Aby mohla **karta prostředí** nebo **karta zvířete** existovat v **herní podložce**, musíš splnit její **podmínky**.
- Podmínky** říkají, ve které **úrovni ①** a **místě ②** může karta být a co potřebuje ve svém **okolí ③** – potravu, úkryt či symbiotického partnera.
- Podmínka úrovně ①** říká, do které řady v **herní podložce** můžeš kartu vložit.
- Podmínka místa ②** říká, na kterou **kartu prostředí** můžeš **kartu zvířete** vložit.
- Podmínka okolí ③** říká, které **karty prostředí** nebo **zvířat** musíš mít v **okolí**.
- Okolí ③** karty tvoří všechny karty **ve stejném sloupci i ve stejné řadě**.
Díváš se z místa, kam ji chceš vložit.



Typy podmínek

- Karta zvířete** může mít 1 až 4 **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.



Podmínka: starý les

- Starý les ①** je speciální **karta prostředí** – je to podmínka pro cennější **karty zvířat**.
- Starý les** symbolizuje dlouhodobě bezzásahové území, kde se neprovádí lidská činnost.
- Kartu prostředí: „starý les“** můžeš vložit do **herní podložky** pouze tehdy, pokud jsi už zaplnil všechny 4 úrovně (**řady**) v daném sloupci libovolnou **kartou prostředí**.
- Kartu prostředí: „starý les“** vložíš do úrovně 4 (**řady 4**) tak, že ji zasuneš pod existující **kartu prostředí** ve 4. řadě.
- Pokud má **karta zvířete** speciální **podmínku: starý les ②**, můžeš ji vložit pouze do sloupce, kde už máš **kartu prostředí: „starý les“** ve 4. řadě.



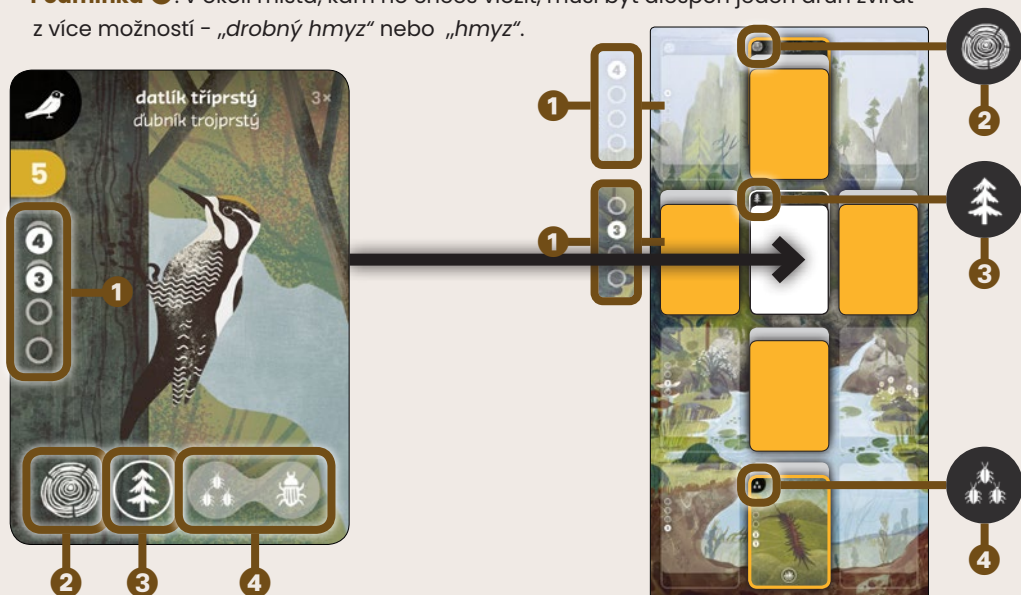
Jak vyhodnotit podmínky

①②③

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

Příklad

- Pokud chceš, aby **karta zvířete** „**datlík tříprstý**“ mohla existovat v **herní podložce**, musíš splnit její **podmínky ①, ②, ③, ④**.
- Zvíře „**datlík tříprstý**“ má 4 **podmínky** a musíš splnit všechny.
- **Podmínka ①:** můžeš ho vložit do úrovně (**řady**) 3 nebo 4.
- **Podmínka ②:** ve sloupci místa, kam ho chceš vložit, musí být speciální karta „**starý les**“.
- **Podmínka ③:** na místě, kam ho chceš vložit, musí být druh prostředí „**jehličnatý les**“.
- **Podmínka ④:** v okolí místa, kam ho chceš vložit, musí být alespoň jeden druh zvířat z více možností – „**drobný hmyz**“ nebo „**hmyz**“.



Průběh hry

- Hra trvá **11 kol** (ke sledování aktuálního kola slouží balíček kol).

Začátek hry

- Prvního hráče zvolte libovolně (např. ten, kdo byl naposledy v lese).

Jak probíhá kolo

①②③

- 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 13–15):
 - ➡ **Vložení karty**
 - ⌛ **Nahrazení karty**
 - ➕ **Přesun karty**
 - ↔ **Výměna karet na podložce**
 - ✕ **Výměna karet v ruce**
 - 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 karty

- ➡ **Akce: vložení karty** ti umožňuje vložit z ruky **kartu prostředí** na prázdné místo v **herní podložce** nebo **kartu zvířete** na existující **kartu prostředí** v **herní podložce**.
- Na každé místo v **herní podložce** můžeš vložit maximálně 1× **kartu prostředí** a zároveň 1× **kartu zvířete**. Výjimkou je 4. úroveň (*řada*) v **herní podložce** – na toto místo můžeš vložit i speciální **kartu prostředí**: „starý les“.



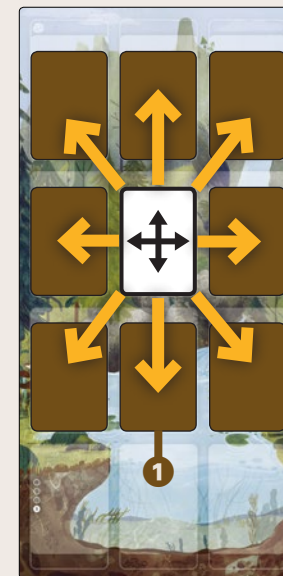
Akce: nahrazení karty

- ↻ **Akce: nahrazení karty** ti umožňuje nahradit existující **kartu prostředí** nebo **kartu zvířete** v **herní podložce** novou kartou z **ruky**.
- Kartu prostředí** můžeš nahradit novou pouze v případě, že na ní ještě není žádná **karta zvířete**.
- Původní nahrazenou kartu z **herní podložky** si vezmi do **ruky**.



Akce: přesun karty

- ⬆ **Akce: přesun karty** ti umožňuje přesunout existující **kartu prostředí** nebo **kartu zvířete** v **herní podložce** na prázdné **sousední místo 1**.
- Kartu prostředí** můžeš přesunout pouze v případě, že na ní ještě není žádná **karta zvířete**.
- Sousední místo 1** je jedno vedlejší místo vlevo, vpravo, nahoře, dole i diagonálně.
- Kartu můžeš přesunout vícekrát během tahu. Při vícenásobném přesunu stejné karty musí být prázdné pouze cílové místo (*nepotřebuješ přímou volnou cestu*).



Akce: výměna karet na podložce

- ↔ **Akce: výměna karet na podložce** ti umožňuje navzájem prohodit dvě libovolné existující **karty prostředí** nebo **karty zvířat** v **herní podložce**.
- Karty prostředí** můžeš navzájem prohodit pouze v případě, že na nich nejsou žádné **karty zvířat**.
- Karty, které chceš prohodit, mohou být od sebe libovolně vzdálené.



Akce: výměna karet v ruce

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

Odhazování a dobírání karet

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

Poznámka:

Jak probíhá kolo a seznam všech fází najdeš na straně 12 nebo na **referenční kartě**.

Jak odhazovat a dobírat karty

①-②-✓

① Odhození karet

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

② Dobrání karet

- Dobírej nové karty, dokud nemáš v **ruce** přesně **6 karet**. Dobírat můžeš v libovolném poměru z dobíracích i odhazovacích balíčků.
- 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:

- Akce 1** →: hráč vloží **prostředí** do herní podložky
- Akce 2** →: hráč vloží **prostředí** do herní podložky
- Akce 3** →: hráč vloží **zvíře** 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



.....

②

.....

③

..... -0

④



+3

Šesté kolo

① Akční fáze:

- ① **Akce 1** : hráč nahradí **prostředí** v herní podložce novým z ruky
- ② **Akce 2** : hráč přesune **prostředí** v herní podložce na sousední prázdné místo
- ③ **Akce 3** : hráč vloží **zvíře** do herní podložky

② Bonusové body:

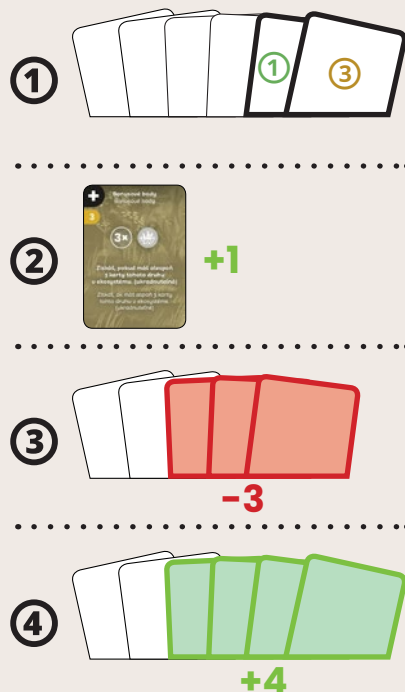
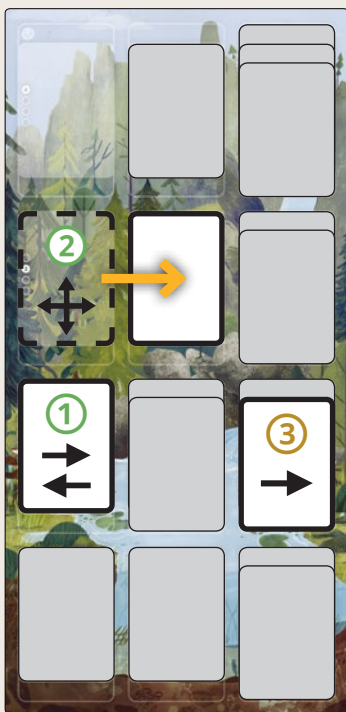
hráč splňuje podmínky (jako první má 3× druh prostředí - půda / tráva)
→ vezme si **kartu bonusových bodů** ze společné plochy

③ Odhození karet:

hráč odhodí 3 karty (z ruky)

④ Dobrání karet:

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

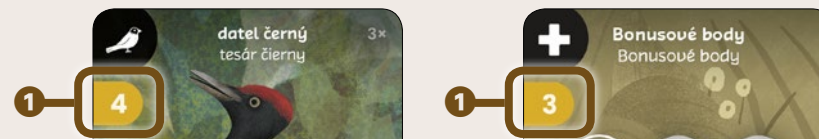


Konec hry

- Hra trvá **11 kol** (ke sledování aktuálního kola slouží balíček kol).
- Hra končí, když **poslední hráč ukončí svůj tah v posledním kole** hry.
- Zrychlená verze hry je vysvětlena na straně 20 v části „Varianty hry“.

Útěž

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



Jak sečíst body

①-②-③

- ① **Kontrola:** Zkontroluj svou **herní podložku** (*podmínky* všech karet).
- ② **Oprava chyb:** Odhoď každou kartu, 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 zvířete** 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, vítězí je více.

- ① Máš větší počet různých (*unikátních*) druhů **zvířat** v **herní podložce**.
- ② Máš větší počet **karet bonusových bodů**.
- ③ Máš větší počet speciálních **karet prostředí** „starý les“.
- ④ Máš větší počet různých (*unikátních*) **karet zvířat** 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 **prostředí** nebo **zvířat**, nebo pokud jako první zaplníš celou **herní podložku** kartami **prostředí** nebo **zvířat** (12 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).
- **Karty bonusových bodů: „první zaplněný ekosystém“ 2** jsou speciální – pokud získáš tyto karty, už je 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	18–28 bodů	24–34 bodů
průměrný hráč	28–42 bodů	34–48 bodů
pokročilý hráč	42–54 bodů	48–60 bodů
maximální skóre	54–58 bodů	60–73 bodů

Varianty hry

Základní hra (2-4 hráči)

- Základní verze hry je pro 2-4 hráče. Funguje podle pravidel popsaných 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 dobrot 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 (24 míst). Všichni v týmu hrají společně na své spojené **herní podložce**.
 - 2 **Okolí** = všechny karty **ve stejném sloupci a 2 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 24 / 36 / 48 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: Karpatské lesy“ jsme vytvořili encyklopedii prostředí a zvířat, která slouží jako doprovodný vzdělávací materiál.
- Najdeš v ní všechny **karty prostředí** a **karty zvířat** ze hry a jejich **podmínky**.
- Dozvíš se v ní množství zajímavostí o mořských organismech.



naskenuj QR kód
lebmomadved.sk/biodio-les-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 se stejnou hodnotou.
- **Druh karet:** skupina prostředí nebo zvířat označená stejnou ikonou, například ryby.
- **Fáze:** jedna ze čtyř částí tahu. Fáze následují v určeném pořadí.
- **Herní podložka:** tvůj vlastní prostor s 12 místy, na která vkládáš karty.
- **Karta bonusových bodů:** karta, za kterou získáš body na konci hry. Můžeš ji získat nebo ukrást jinému hráči, pokud splníš její podmínky.
- **Karta prostředí:** karta s názvem prostředí, jeho skupinou a podmínkou úrovně.
- **Karta zvířete:** karta s názvem zvířete, 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, balíčkem kol a bonusových bodů.
- **Tah hráče:** všechny čtyři fáze, které odehraješ v určeném pořadí, když jsi na řadě.
- **Unikátní karta:** karta prostředí či zvířete s odlišným názvem a ilustrací od ostatních. Každá unikátní karta má ve hře různý počet kopií – přesný počet najdeš na kartě.

Legenda

Ikony zvířat a prostředí



druh zvířat:
drobný hmyz



druh zvířat:
hmyz, plži, kroužkovci



druh zvířat:
ryby



druh zvířat:
hlodavci a jiní malí savci



druh zvířat:
obojživelníci



druh zvířat:
plazi



druh zvířat:
ptáci



druh zvířat:
ptáci (dravci)



druh zvířat:
savci



druh zvířat:
savci (dravci)



druh prostředí:
jezero / řeka



druh prostředí:
půda / tráva



druh prostředí:
skalnatý terén



druh prostředí:
listnatý les



druh prostředí:
jehličnatý les



druh prostředí:
starý les

Ikony podmínek



podmínka:
místo



podmínka:
okolí



podmínka:
starý les



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



3 vítězné body

Autoři hry

Návrh hry: Lebo Mädvéd' ®

Návrh pravidel: Lebo Mädvéd' ®

Grafický design: Lebo Mädvéd' ®

Ilustrace: Bianka Török

Spolupráce: Lesmír, o.z.

O nás (Lebo Mädvéd')

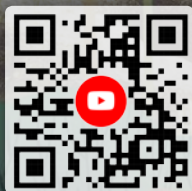
Lebo Mädvéd' je dizajnérske štúdio. Navrhujeme originálne spoločenské hry pre zvedavé mysle. Objav náučné hry a darčeky, ktoré prirodzene rozvíjajú kreativitu, podporujú vzdelávanie a budujú nezabudnuteľné spoločné zážitky.



web
lebomadved.sk



instagram
@lebomadved



youtube
@lebomadved



facebook
@lebomadved

Poděkování

Děkujeme všem, kteří nás podpořili v crowdfundingové kampani (2024, 2026).

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

Děkujeme Biance Török za spolupráci a tvorbu krásných ilustrací.

Děkujeme občanskému sdružení Lesmír za smysluplnou spolupráci, jejímž výsledkem je tato krásná hra.

Děkujeme ekologovi Erikovi Balázovi 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.

**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