

VESELÉ HRY s Krtkem



PRAVIDLA PRAVIDLÁ

Dino®

Krtečku, nezlob se!

Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: od 5 let

Délka hry: 30 minut

Herní potřeby

1 herní plán

1 bodová hrací kostka

24 figurek v 6 barvách

Cíl hry

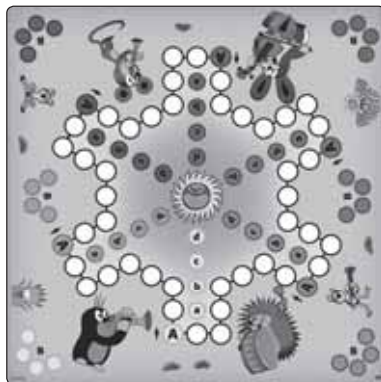
Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami celé kolo až na cílová políčka podle své barvy. Komu se to podaří nejdříve, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou se svými figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry

Každý hráč si vezme 4 figurky své barvy a postaví je do zásobníku shodné barvy označeného písmenem B.

Pravidla hry

1. Na začátku hry si každý hráč hodí kostkou. Komu padne nejvyšší počet bodů, začíná hru. Má 3 pokusy k tomu, aby hodil 6 a mohl si nasadit jednu figurku na nástupní pole A. Pokud se mu to nepodaří, pokračuje v házení další hráč ve směru hodinových ručiček.
2. Jakmile hráč hodí 6, nasadí svoji figurku na nástupní políčko. Poté hází ještě jednou a postoupí o tolik polí, kolik bodů mu padlo na kostce.
3. Pohyb figurek po herním plánu určuje bodová kostka. Má-li hráč figurku ve hře, hodí kostkou a postoupí o tolik polí, kolik bodů mu padlo na kostce.
4. Pokud hráč hodí během hry 6, musí ihned nasadit svou figurku na startovní políčko a hází ještě jednou. Hráč musí táhnout vždy právě nasazenou figurkou i v tom případě, že si vyradí ze hry svou vlastní figurku.



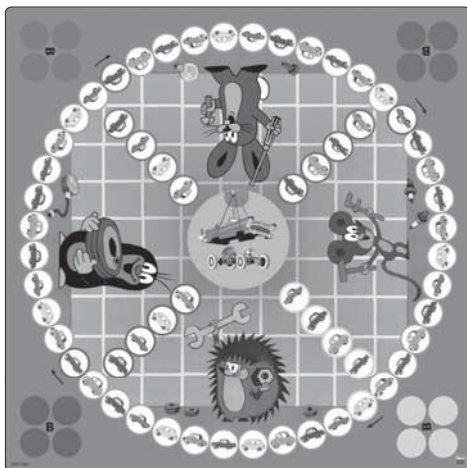
5. Má-li hráč již všechny své figurky ve hře a padne mu 6, hází ještě jednou. Může se rozhodnout, zda posune jednu figurku o celkový součet bodů nebo jednotlivé hody rozdělí mezi více figurek.
6. Při postupu hráč překračuje figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají.
7. Dostane-li se hráč se svou figurkou na obsazené pole, pak dostiženou figurku vyhodí a postaví se na její místo. Vyhozená figurka se postaví zpět do zásobníku B své barvy.
8. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry až po hození 6.
9. Figurky, které prošly celou cestu, umísťují hráči na stejnobarevná políčka ve středu herního plánu označená písmenky a,b,c,d. Tato políčka se nazývají domečkem. Do domečku se vstupuje z posledního políčka před startovním políčkem A. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, padne-li mu přesný počet bodů, aby mohl obsadit volné políčko. Pokud hráči nepadne přesný počet bodů, a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.

Krteček a autíčka

Hra pro: 2 - 4 hráče
Věk: od 3 let
Délka hry: 15 minut

Herní potřeby

1 herní plán
1 barevná hrací kostka
16 figurek ve čtyřech barvách



Cíl hry

Úkolem každého hráče je obejít se svými figurkami celé kolo až na cílová políčka ve středu herního plánu. Ten, komu se to podaří nejdříve, vyhrává. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, až se i oni dostanou se svými figurkami na svá cílová políčka.

Začátek hry

Každý hráč si vezme 4 figurky své barvy a postaví je do zásobníku shodné barvy v rozích herního plánu. Jednu figurku postaví na startovní políčko své barvy u šipky.

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí na nejbližší políčko s autíčkem shodné barvy, jaká je na kostce. Pokud hráč během hry hodí na kostce barvu shodnou s jeho figurkou, může se rozhodnout, zda nasadí další svoji figurku ze zásobníku a nebo jestli bude pokračovat ve hře s figurkou, kterou již má ve hře. Při postupu hráč překračuje figurky protihráčů i své vlastní. Všechna překročená pole se náležitě počítají. Pokud

hráčův tah končí na políčku, které je již obsazené jinou figurkou, vezme dostiženou figurku a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky se mohou nasadit zpět do hry po hození svojí barvy. Figurky, které prošly celé kolo, umísťují hráči na 4 políčka ve středu herního plánu. Na tato políčka se vstupuje z posledního pole před startovním políčkem se šipkou. Tato 4 políčka se nazývají domečkem. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy. V domečku se již figurky nevyhazují. Do domečku smí hráč vstoupit tehdy, pokud mu padne na kostce barva shodná s barvou autíčka na políčku. Políčko musí být volné, aby na něj mohl vstoupit. Pokud hráči nepadne potřebná barva, a nemá jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Uvnitř domečku se mohou figurky posouvat stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo.



Hurá na třešně!

Hra pro: 2 – 6 hráčů
Věk: od 5 let
Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje

1 herní plán
1 bodová hrací kostka
6 figurek



Cíl hry

Krteček si nosí domů zásoby. Pomůžete mu nasbírat pár sladkých třešní? Na cestě vás čeká řada překvapení a nástrah, ale nebojte se, určitě vše snadno překonáte. Kdo bude první v cíli, může také ochutnat.

Začátek hry

Každý hráč si vybere figurku své barvy, kterou postaví do komůrky v podzemí.

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a postupuje podle počtu hozených bodů. Dále se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Na jednom políčku může stát libovolný počet figurek. Pokud se některý z hráčů dostane na označené políčko, musí postupovat podle následujících pokynů:

- 3** Žížala ti ukázala správný směr cesty. Posuneš se hned o 2 políčka vpřed.
- 8** Posílnil ses ze zásob ovoce. Posuneš se o 3 pole dopředu.
- 12** Přimotal ses k žížalým hovorům. Zdržíš se 1 kolo.
- 17** Využil jsi žížalí zkratku a poskočil na políčko 20.
- 21** Na louce je asi hodně veselo, až se ti sype hlína na hlavu. Zdržíš se 1 kolo.
- 24** Máš radost, že jsi mezi kamarády a vesele poskočíš na políčko 27.
- 28** Myška ti poradí lepší cestu. Posuneš se lehce na políčko 32.
- 30** Podal jsi ptáčkovi třešně. Za odměnu se posuneš o 1 pole dopředu.
- 33** Pták vyletěl z hnízda. Leknul jsi se a utekl o 2 políčka zpět.
- 36** Sluníčko tě pěkně hřeje. Zdržíš se 1 kolo.
- 38** Rozhlížíš se po kraji jako na rozhledně. Chceš vidět lépe, posuneš se o 2 pole dopředu.
- 46** Musíš prozkoumat dutinu stromu. Zdržíš se 1 kolo.
- 51** Ptáček ti vypráví, co kde viděl. Zdržíš se 1 kolo.
- 54** Zachytil ses o větev. Musíš se o 2 políčka vrátit.
- 57** Zajíc tě povzbuzuje. Posuň se o 1 políčko dopředu.
- 60** Hráč, který jako první vstoupí na políčko 60, vyhrává a může také ochutnávat sladké třešně. Pokud hodí kostkou víc, než je potřeba do cíle, musí se z výchozího pole vrátit o tyto body zpět.

Krteček na sněhu

Hra pro: 2 - 6 hráčů
Věk: od 3 let
Délka hry: 15 minut

Herní potřeby

1 herní plán
1 barevná hrací kostka
6 figurek

Cíl hry

Krtek i jeho kamarádi jsou zvědaví, co je schované pod stroměčkem. Utíkejte spolu s nimi a buďte u stroměčku jako první.

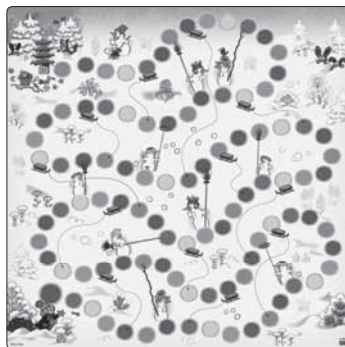
Poznámka: Hra je napínavější, když se před hrou položí ke stroměčku drobné odměny, o které se bude hrát.

Začátek hry

Všichni hráči si vyberou figurku své barvy a postaví ji ke krtině.

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a posune svoji figurku ve směru šipky na nejbližší políčko shodné barvy, jakou hodil na kostce. Dále se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Na jednom



políčku smí stát libovolný počet figurek. Pokud hráč vstoupí na políčko se sněhulákem, posune ihned svoji figurku až na políčko, kde končí jeho koště. Sněhuláci jsou na sněhu doma a umí cestu urychlit. V případě, že hráč ukončí svůj tah na políčku se sánkami, neodolá a sjede s nimi ihned až na políčko, kde končí provázek. V dalším kole postupuje obvyklým způsobem. Vítězí hráč, který vstoupí jako první na poslední růžové políčko u svítícího stroměčku. Hráč musí při posledním hodu hodit růžovou barvu. V případě, že hodí jinou a nemůže postoupit dopředu, zůstane stát a čeká na další kolo.

Score

Hra pro: 2 – 4 hráče
Věk: od 4 let
Délka hry: 15 minut

Herní potřeby

30 karet s hodnotou od 1 do 5 kytiček

Cíl hry

Hru vyhrává hráč, který získá všechny karty.

Začátek hry

Všechny karty se důkladně promíchají a spravedlivě rozdají mezi všechny hráče. Každý hráč si z obdržených kartiček vytvoří balíček, který položí před sebe obrázky dolů. Karty si neprohliží.



Pravidla hry

Během jednoho kola všichni hráči najednou vynesou vrchní kartu z balíčku. Hráč, který má nejvyšší počet kytiček, získává všechny vnesené karty v tomto kole. Karty si ihned vezme a vloží do spod svého balíčku. Pokud se sejdou dvě nejvyšší karty stejné hodnoty, nastává souboj. Hráči v souboji vyloží najednou tři karty. Hráč s nejvyšší poslední kartou bere vše. V dalším kole se opět vynáší jedna karta. Hráč, který přišel o všechny karty, vypadává ze hry. Vyhrává ten, který získal všechny karty.

Pexeso

Hra pro: 2 – 4 hráče

Věk: od 4 let

Délka hry: 15 minut

Herní potřeby

48 kartónových kartiček

Cíl hry

Najít nejvíce stejných dvojic kartiček.

Začátek hry

Před první hrou je potřeba opatrně vyloupat kartičky z předseknutých aršíků. Následně se všechny kartičky otočí obrázkem dolů a dobře promíchají. Důležité je, aby se nepřekrývaly. Začíná nejstarší hráč, dále se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

Pravidla hry

Hráč, který je na řadě, otočí vždy dvě kartičky po sobě. Pokud jsou stejné, hráč si je vezme a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud neodkryje dvě různé kartičky. V tomto případě se kartičky



na stejném místě obrátí obrázkem dolů. Potom hraje další hráč. Aby si každý mohl obrázky a jejich polohu dobře zapamatovat, nechte otočené kartičky vždy chvíli odkryté. Pokud se hráč druhou kartičkou zmýlil a vzpomene si později, kde leží správná kartička, nesmí třetí kartičku již otočit. Když hráč udělá chybu, je vždy řada na dalším hráči. Hra končí po odkrytí poslední dvojice. Vítězí ten, kdo má nejvyšší počet dvojic. Pokud mají dva hráči stejný počet kartiček, položí se všechny karty opět obrázkem dolů, zamíchají se a kdo první najde Krtečka, vyhrál.



Krtko, nehnevaj sa!

Hra pre: 2 – 6 hráčov

Vek: od 5 rokov

Dĺžka hry: 30 minút

Herné potreby

1 herný plán

1 bodová hracia kocka

24 figúrok v 6 farbách

Cieľ hry

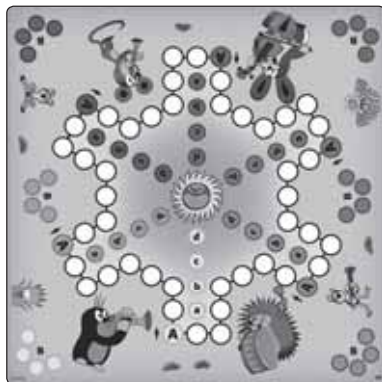
Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami celé kolo až na cieľové políčka podľa svojej farby. Komu sa to podarí najskôr, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa aj oni dostanú so svojimi figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry

Každý hráč si vezme 4 figúrky svojej farby a postaví ich do zásobníka rovnakej farby označeného písmenom B.

Pravidlá hry

1. Na začiatku hry si každý hráč hodí kockou. Komu padne najvyšší počet bodov, začína hru. Má 3 pokusy na to, aby hodil 6 a mohol si nasadiť jednu figúrku na nástupné políčko A. Ak sa mu to nepodarí, pokračuje v hádzaní ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.
2. Keď hráč hodí 6, nasadí svoju figúrku na nástupné políčko. Potom hádže ešte raz a postúpi o toľko polí, koľko bodov mu padlo na kocke.
3. Pohyb figúrok po hernom pláne určuje bodová kocka. Ak má hráč figúrku v hre, hodí kockou a postúpi o toľko polí, koľko bodov mu padlo na kocke.
4. Ak hráč hodí počas hry 6, musí ihneď nasadiť svoju figúrku na štartové políčko a hádže ešte raz. Hráč musí ťahať vždy práve nasadenou figúrkou aj v tom prípade, že si vyradí z hry svoju vlastnú figúrku.



5. Ak má hráč už všetky svoje figúrky v hre a padne mu 6, hádže ešte raz. Môže sa rozhodnúť, či posunie jednu figúrku o celkový súčet bodov alebo jednotlivé hody rozdelí medzi viac figúrok.
6. Pri postupe hráč prekračuje figúrky protihráčov aj svoje vlastné. Všetky prekročené políčka sa náležite počítajú.
7. Ak sa dostane hráč so svojou figúrkou na obsadené pole, potom dosiahnutú figúrku vyhodí a postaví sa na jej miesto. Vyhodená figúrka sa postaví späť do zásobníka B svojej farby.
8. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry až po hodení 6.
9. Figúrky, ktoré prešli celú cestu, umiestňujú hráči na rovnomerne farebné políčka v strede herného plánu označené písmenkami a, b, c, d. Tieto polia sa nazývajú domčekom. Do domčeka sa vstupuje z posledného políčka pred štartovým políčkom A. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby. V domčeku sa už figúrky nevyhadzujú. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne presný počet bodov, aby mohol obsadiť voľné políčko. Ak hráčovi nepadne presný počet bodov a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto.

Krtko a autíčka

Hra pre: 2 - 4 hráčov

Vek: od 3 rokov

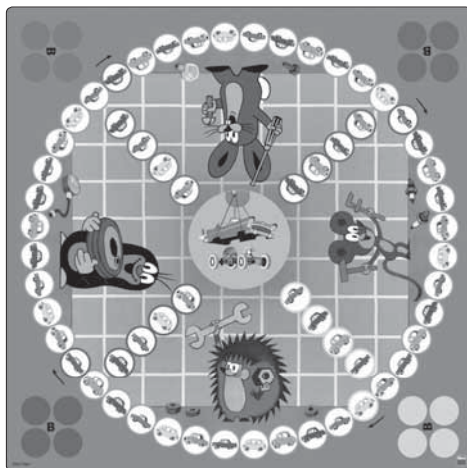
Dĺžka hry: 15 minút

Herné potreby

1 herný plán

1 farebná hracia kocka

16 figúrok v štyroch farbách



Ciel hry

Úlohou každého hráča je obísť so svojimi figúrkami celé kolo až na cieľové políčka v strede herného plánu. Ten, komu sa to podarí najskôr, vyhráva. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, až sa aj oni dostanú so svojimi figúrkami na svoje cieľové políčka.

Začiatok hry

Každý hráč si vezme 4 figúrky svojej farby a postaví ich do zásobníka rovnakej farby v rohoch herného plánu. Jednu figúrku postaví na štartovacie políčko svojej farby pri šípke.

Pravidlá hry

Hru začína najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi na najbližšie políčko s autíčkom zhodnej farby, aká je na kocke. Pokiaľ hráč počas hry hodí na kocke farbu zhodnú s jeho figúrkou, môže sa rozhodnúť, či nasadí ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka alebo či bude pokračovať v hre s figúrkou, ktorú už má v hre. Pri postupe hráč prekračuje figúrky protihráčov a aj svoje vlastné. Všetky prekračené políčka sa náležite

počítajú. Ak hráčov ťah končí na políčku, ktoré je už obsadené inou figúrkou, vezme dosiahnutú figúrku a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky sa môžu nasadiť späť do hry po hodení svojej farby. Figúrky, ktoré prešli celé kolo, umiestňujú hráči na 4 políčka v strede herného plánu. Na tieto políčka sa vstupuje z posledného poľa pred štartovým políčkom so šípkou. Tieto 4 políčka sa nazývajú domčekom. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby. V domčeku sa už figúrky nevyhadzujú. Do domčeka smie hráč vstúpiť vtedy, ak mu padne na kocke farba zhodná s farbou autíčka na políčku. Políčko musí byť voľné, aby na neho mohol vstúpiť. Ak hráčovi nepadne potrebná farba a nemá iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Vnútri domčeka sa môžu figúrky posúvať rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto.



Hurá na čerešne!

Hra pre: 2 - 6 hráčov

Vek: od 5 rokov

Dĺžka hry: 15 minút

Herné potreby

1 herný plán

1 bodová hracia kocka

6 figúrok



Cieľ hry

Krtko si nosí domov zásoby. Pomôžte mu nazbierať pár sladkých čerešní? Na ceste vás čaká rad prekvapení a nástrah, ale nebojte sa, určite všetko ľahko prekonáte. Kto bude prvý v cieľi, môže tiež ochutnať.

Začiatok hry

Každý hráč si vyberie figúrku svojej farby, ktorú postaví do komôrky v podzemí.

Pravidlá hry

Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou a postupuje podľa počtu hodených bodov. Ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Na jednom políčku môže stať ľubovoľný počet figúrok. Ak sa niekto z hráčov dostane na označené políčko, musí postupovať nasledovne:

- 3** Dážďovka ti ukázala správny smer cesty. Posunieš sa hneď o 2 políčka vpred.
- 8** Občerstvil si sa zo zásob ovocia. Posunieš sa o 3 políčka dopredu.
- 12** Priplietol si sa k rozhovoru dážďoviek. Zdržíš sa 1 kolo.
- 17** Využil si skratku dážďoviek a poskočil na políčko 20.

- 21** Na lúke je asi veľmi veselo, až sa ti sype hlina na hlavu. Zdržíš sa 1 kolo.
- 24** Máš radosť, že si medzi kamarátmi a veselo poskočíš na políčko 27.
- 28** Myška ti poradí lepšiu cestu. Posunieš sa ľahko na políčko 32.
- 30** Podal si vtáčikovi čerešňu. Za odmenu sa posunieš o 1 políčko dopredu.
- 33** Vták vyletel z hniezda. Zľakol si sa a utiekol o 2 políčka späť.
- 36** Slniečko ťa pekne hreje. Zdržíš sa 1 kolo.
- 38** Obzeráš sa po kraji ako na rozhladni. Chceš vidieť lepšie, posunieš sa o 2 políčka dopredu.
- 46** Musíš preskúmať dutinu stromu. Zdržíš sa 1 kolo.
- 51** Vtáčik ti rozpráva, čo kde videl. Zdržíš sa 1 kolo.
- 54** Zachytil si sa o vetvu. Musíš sa o 2 políčka vrátiť.
- 57** Zajac ťa povzbudzuje. Posuň sa o 1 políčko dopredu.
- 60** Hráč, ktorý ako prvý vstúpi na políčko 60, vyhráva a môže tiež ochutnávať sladké čerešne. Ak hodí kockou viac, než je potrebné do cieľa, musí sa z východzieho poľa vrátiť o tieto body späť.

Krtko na snehu

Hra pre: 2 - 6 hráčov

Vek: od 3 rokov

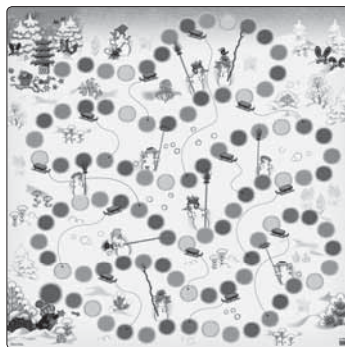
Dĺžka hry: 15 minút

Herné potreby

1 herný plán

1 farebná hracia kocka

6 figúrok



Cieľ hry

Všetci sú zvedaví, čo nájdu pod stromčekom. Utekajte spolu s Krtkom a buďte pri stromčeku ako prvý.

Poznámka: Hra je napínavejšia, keď sa pred hrou položia pri stromček drobné odmeny, o ktoré sa bude hrať.

Začiatok hry

Všetci hráči si vyberú figúrku svojej farby a postavia ju pri krtinec.

Pravidlá hry

Hru začína najmladší hráč. Hodí kockou a posunie svoju figúrku v smere šípky na najbližšie políčko zhodnej farby, akú hodil na kocke. Ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Na jednom

políčku smie stáť ľubovoľný počet figúrok. Ak hráč vstúpi na políčko so snehuliakom, posunie ihneď svoju figúrku až na políčko, kde končí jeho metla. Snehuliaci sú na snehu doma a vedia cestu urýchliť. V prípade, že hráč ukončí svoj ťah na políčku so sánkami, neodolá a zide s nimi ihneď až na políčko, kde končí povrázok. V ďalšom kole postupuje obvyklým spôsobom. Víťazí hráč, ktorý vstúpi ako prvý na posledné ružové políčko u svietiaceho stromčeka. Hráč musí pri poslednom hode hodiť ružovú farbu. V prípade, že hodí inú a nemôže postúpiť dopredu, zostane stáť a čaká na ďalšie kolo.

Score

Hra pre: 2 – 4 hráčov

Vek: od 4 rokov

Dĺžka hry: 15 minút

Herné potreby

30 kariet s hodnotou od 1 do 5 kytičiek

Cieľ hry

Hru vyhráva hráč, ktorý získa všetky karty.

Začiatok hry

Všetky karty sa dôkladne premiešajú a spravodlivo rozdajú medzi všetkých hráčov. Každý hráč si z prijatých kartičiek vytvorí balík, ktorý položí pred seba obrázkami dole. Karty si neprezerá.



Pravidlá hry

Počas jedného kola všetci hráči naraz otočia vrchnú kartu z balíčka. Hráč, ktorý má najvyšší počet kvietkov, získava všetky otočené karty v tomto kole. Karty si ihneď vezme a vloží naspodok svojho balíčka. Ak sa stretnú dve najvyššie karty rovnakej hodnoty, nastáva súboj. Hráči v súboji vyložia naraz tri karty. Hráč s najvyššou poslednou kartou berie všetko. V ďalšom kole sa opäť otáča jedna karta. Hráč, ktorý prišiel o všetky karty, vypadáva z hry. Vyhráva ten, ktorý získal všetky karty.

Pexeso

Hra pre: 2 – 4 hráčov

Vek: od 4 rokov

Dĺžka hry: 15 minút

Herné potreby

48 kartónových kartičiek

Cieľ hry

Nájsť najviac rovnakých dvojíc kartičiek.

Začiatok hry

Pred prvou hrou je potreba opatrne vylúpnuť kartičky z predseknutých plátov. Následne sa všetky kartičky otočia obrázkom nadol a dobre premiešajú. Dôležité je, aby sa neprekrývali. Začína najstarší hráč, ďalej sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek.

Pravidlá hry

Hráč, ktorý je na rade, otočí vždy dve kartičky po sebe. Ak sú rovnaké, hráč si ich vezme a pokračuje v hre tak dlho, kým neodkryje dve rôzne kartičky. V tomto prípade sa kartičky na rovnakom mieste



obrátia obrázkom dole. Potom hrá ďalší hráč. Aby si každý mohol obrázky a ich polohu dobre zapamätať, nechajte otočené kartičky vždy chvíľu odkryté. Ak si hráč druhú kartičku zmyšľil a spomenie si neskôr, kde leží správna kartička, nesmie tretiu kartičku už otočiť. Keď hráč urobí chybu, je vždy rad na ďalšom hráčovi. Hra končí po odkrytí poslednej dvojice. Víťazí ten, kto má najvyšší počet dvojíc. Ak majú dvaja hráči rovnaký počet kartičiek, položia sa všetky karty opäť obrázkom dole, zamiešajú sa a kto prvý nájde Krtku, vyhral.





Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

97720307