

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

4X

OD EKSPŁORACJI
DO DOMINACJI

CROWFUNDING

WYWIAD Z FRANCISZKIEM
KWOCZYŃSKIM

PEŁNY KURNIK

STRZEŻ SIĘ LISA!

**WIATRAKOWO
& SPACER**

PO BURANO

RECENZJE

BAGH CHAL

DZIEDZICTWO NEPALU



Witamy Was na starcie!

Z ogromną przyjemnością prezentujemy pierwszy numer naszego magazynu poświęconego... oczywiście planszówkom!

Choć to świeży projekt, jego fundamenty tworzy zespół, który doskonale zna klimat redakcyjnych rozgrywek i ma planszówki we krwi. Wcześniej współtworzyliśmy inny magazyn poświęcony temu hobby, ale – jak to w życiu bywa – czasem lepiej... rozegrać partię na własnym stole.

Nawet w najlepszej drużynie zdarza się rozdzźwięk w planowaniu ruchów. Dlatego – z potrzeby większej swobody twórczej i lepszej komunikacji – postanowiliśmy stworzyć własne pismo.

Do naszego zespołu dołączyło wielu nowych graczy! To osoby, które nie tylko znają reguły i kochają spędzać czas przy planszy, ale też chcą współtworzyć coś wartościowego dla całej społeczności. I właśnie z myślą o Was: odkrywcach nieznanych terenów, budowniczych talii, zdobywcach zasobów, miłośnikach negatywnej interakcji, planistach strategii wszelakich, a także tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę ze zdobywaniem Punktów Zwycięstwa – stworzyliśmy **Planetę Mepli**.

W tym numerze przygotowaliśmy dla Was między innymi:

- recenzje gier,
- wywiad z twórcą gry *Prześladowani: Kraków* o prowadzeniu kampanii crowdfundingowej,
- specjalną sekcję dla najmłodszych graczy,
- planszopowiadanie,
- oraz inne ciekawe artykuły z różnych zakamarków świata gier planszowych.

A to dopiero początek! W kolejnych numerach planujemy nowe działy poświęcone planszówkom. Mamy nadzieję, że doceni nas każdy fan dobrej rozgrywki.

Odwiedźcie naszą stronę internetową www.planetamepli.pl, zaobserwujcie nasze profile w mediach społecznościowych i dołączcie do grupy fanów na Facebooku – tam również toczy się gra!

Zapraszamy Was do lektury.

Kto nie ryzykuje, ten nie wygrywa rundy!

Z planszówkowym pozdrowieniem
Redaktorzy Naczelní
Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk



Redaktorzy:
Magdalena Solarz
Marcin Adamczyk
Marta Choińska-Młynarczyk
Paweł Podgórski
Bartek Smaś

Korektorzy:
Katarzyna Kukła
Adrian Gawin
Krzysztof Grygo

Skład magazynu:
Joanna Pikuła
Patrycja Warczyńska
Patryk Lutrzykowski
Wojciech Noga
Joanna Baran

Kontakt:
planetamepli.pl
facebook.com/planetamepli
instagram.com/planetamepli

Dołącz do naszego meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

- **pisać recenzje** gier planszowych,
 - **przeprowadzać wywiady** z twórcami planszówek,
 - **tworzyć artykuły** o mechanikach, trendach i nowościach,
 - **relacjonować** eventy, turnieje lub nocne maratony
 - pomagać przy **składaniu magazynu**
- albo po prostu chcesz podzielić się swoją pasją z innymi
napisz do nas i opowiedz, o czym chciałbyś pisać!

planetamepli@gmail.com

Pamiętaj, że nie musisz być profesjonalnym dziennikarzem!



W TYM MIESIĄCU...

6 **Z ŻYCIA REDAKCJI**
W CO GRALIŚMY W TYM MIESIĄCU?

8 **4X**
OD EKSPŁORACJI DO DOMINACJI

18 **PREMIERY**
LIPCOWE ZAPOWIEDZI

21 **WYDARZENIA**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

23 **BLAST**
PEREŁKA Z GAMEFOUND

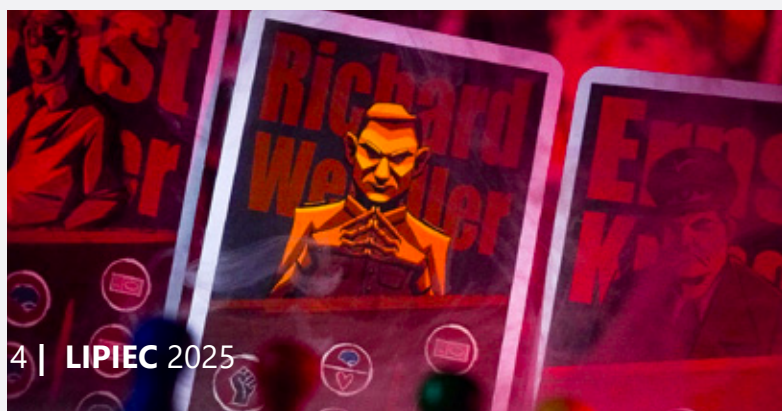
24 **WIATRAKOWO**
TULIPANY, WIATRAKI I RONDEL

27 **CHAPANKA**
SZLACHECKI BLEF

30 **SPACER PO BURANO**
KOLOROWA WENECJA

32 **SIATKARSKIE KOŚCI**
SPORTOWE EMOCJE W WERSJI MINI

34 **BAGH CHAL**
ZABAWA W KÓZKĘ I TYGRYSKA





36 **PEŁNY KURNIK**
STRZEŻ SIĘ LISA!

38 **CROWDFUNDING**
WYWIAD Z FRANCISZKIEM
KWOCZYŃSKIM

45 **HEKS**
PASJA DO GIER

48 **CZYM JEST RPG?**
FELIETON

50 **PLANSZOOPOWIADANIE**
ZAPIS TRANSMISJI Z ARGENTO-9

52 **CIEKAWOSTKI**
NAJWIĘKSZA KOLEKCJA MONOPOLY

53 **BOARD GAME WEEK**
KONWENT OD PORTAL GAMES

56 **GEEKOWY HOROSKOP**
SPRAWDŹ, CO PRZYNIOŚŁY CI GWIAZDY!



Z życia redakcji – w co graliśmy w zeszłym miesiącu



07/2025



Mesos

Zostań wodzem prehistorycznego plemienia!



Dominant Species: Władcy Ziemi

W tej partii pająki nie tyle ewoluowały, co osiągnęły tytuł profesorski z bezwzględnej dominacji. Reszta świata patrzyła z podziwem... i z głębokim niepokojem.



Szybka kawka

Gra w Szybka kawkę to kofeinowa rywalizacja – zostań najlepszym baristą!





Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares



Qwirkle

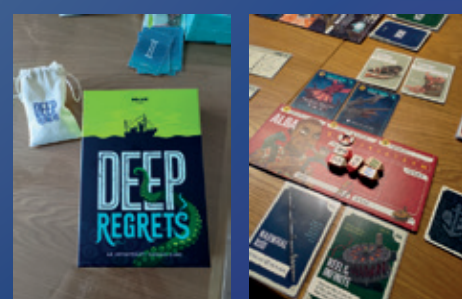
W czerwcu miałem prawdziwą planszówkową ucztę – Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares, Zamki Burgundii, Qwirkle. Eksploracja Czerwonej Planety w tym wydaniu to kosmiczne espresso – szybciej, dynamiczniej i z niezłymi kombosami. Samo dobro. Zamki Burgundii to już wyższa szkoła planowania – rzuty kością zmuszają do kombinowania, ale jak dobrze poszerzysz swoje włości, czujesz się jak księżę logistyki. Qwirkle to kolorowa gra, gdzie początkowo grasz na luzie, ale później planujesz układanie kafelków jak szachista. Niezły trening dla zwojów mózgowych.



Zamki Burgundii



Deep Regrets



To miała być spokojna gra o rybach, a skończyło się na tym, że siedzę w porcie z siedmioma Regretami, z przypiętą do ściany rybą, która zdaje się oddychać, i z lekkim tikiem nerwowym. A co najgorsze? Już chcę wrócić na łódź i zagrać jeszcze raz.



GRY 4X

OD EKSPLORACJI DO DOMINACJI

Spośród wielu gatunków gier coraz większym zainteresowaniem cieszą się te łączące wiele mechanik, rodzajów akcji i przygód w jednej rozgrywce – czyli gry typu 4X. W tym artykule przyjrzymy się bliżej tytułom, które moim zdaniem zasługują na miano najlepszych w swojej klasie.



Cywilizacja (Sid Meier's Civilization)

Zródło: <https://boardgamegeek.com/image/869616/sid-meiers-civilization-the-board-game>

Korzenie gier 4X

Choć termin „4X” wywodzi się z gier komputerowych (po raz pierwszy użyto go w 1993 roku w recenzji gry *Master of Orion*), to jego podstawowe mechaniki były wykorzystywane w planszówkach na długo przed erą cyfrową. Wiele klasycznych gier strategicznych, takich jak *Risk* (1957) czy *Civilization* (1980), zawierało już elementy charakterystyczne dla rozgrywek bazujących na mechanice 4X. Jednak dopiero nowoczesne planszówki zaczęły w pełni realizować tę ideę, oferując graczom nie tylko walkę, ale także rozwój gospodarczy, technologiczny i dyplomację.

Nazwa tego typu gatunku gier pochodzi od czterech angielskich słów:

eXplore (eksploracja)

Odkrywanie nowych terenów.

eXpand (ekspansja)

Rozszerzanie swojej kontroli poprzez osiedlanie się na nowych obszarach.

eXploit (eksploatacja)

Wykorzystywanie dostępnych zasobów do rozwoju swojej frakcji lub cywilizacji.

eXterminate (eksterminacja)

Eliminowanie rywali, co często prowadzi do konfliktów zbrojnych.

Te elementy definiują główną mechanikę i prowadzą do głębokich wielogodzinnych rozgrywek, w trakcie których gracze budują swoje imperia, prowadzą bitwy, dążą do dominacji na mapie oraz eliminacji przeciwników.



Anunnaki: Dawn of the Gods

Źródło: <https://chocitajuegos.com/juego/anunnaki-el-amanecer-de-los-dioses/>

Dlaczego gry 4X

Gry tego typu wyróżniają się kilkoma kluczowymi cechami. Większość rozgrywek toczy się na dużych, szczegółowych mapach, a sama partia może trwać od kilku godzin do nawet kilku dni. Do wygranej nie ma jednej, ustalonej drogi – zwycięstwo zależy nie tylko od siły militarnej, ale także od umiejętnego zarządzania zasobami i rozwijania technologii. Można postawić na szybki rozwój gospodarczy albo skupić się na ekspansji terytorialnej. Gracze mają możliwość wyboru bohaterów lub frakcji, które często różnią się indywidualnymi zdolnościami. W grach kooperacyjnych pojawia się duża interakcja między graczami, a sojusze stają się kluczowymi elementami rozgrywki. Gracze muszą nie tylko planować wspólne działania na kilka tur do przodu, ale także reagować na dynamicznie zmieniającą się sytuację na planszy.

Największe wyzwania dla graczy

Gry 4X słyną z głębi strategicznej i dużej swobody w podejmowaniu decyzji, jednak wyzwania, które stawiają przed graczami, mogą stanowić barierę dla osób nieznających specyfiki tego typu rozgrywek.

Do głównych wyzwań zaliczyć można złożoność zasad oraz ogromną liczbę mechanik, które trzeba przyswoić. Pełne zrozumienie wszystkich reguł wymaga często rozegrania kilku partii. Na początku przygody pomocne może być korzystanie z samouczków, rozpoczęcie gry od treningowego scenariusza lub wsparcie bardziej doświadczonego gracza. Szczególnie rozbudowane tytuły, a tym samym obszerne instrukcje, poza objaśnianiem najważniejszych reguł zawierają często wiele mikrozasad, które też są istotne dla prawidłowego przebiegu rozgrywki. Zapamiętanie ich nie jest rzeczą łatwą, dlatego warto mieć to na uwadze i regularnie

zaglądać do kompendium wiedzy, aby uniknąć wątpliwości podczas wykonywania akcji.

Kolejnym wyzwaniem jest czas. Rozbudowane tytuły pochłaniają wiele godzin, dlatego gracze muszą wykazać się nie tylko cierpliwością, lecz także umiejętnością rozsądnego gospodarowania czasem. Rozgrzywka w *Twilight Imperium*, *Eclipse* czy *Sid Meier's Civilization: The Board Game* to zazwyczaj wielogodzinne sesje. Natomiast satysfakcja z takich epickich partii jest ogromna i często sprawia, że gracze chętnie wracają do danego tytułu i ponownie zasiadają do stołu. Dzięki temu, że wiele gier daje możliwość realizowania różnych scenariuszy, rozgrzywka nie staje się monotonna. Za każdym razem możemy wybrać innego bohatera lub frakcję, czy inaczej rozłożyć planszę – to wszystko przekłada się na dużą regrywalność.

Długi czas rozgrywki może jednak działać odstraszaюще na osoby, które dopiero zaczynają swoją przygodę z bardziej złożonymi grami. Zdecydowanie jednak polecam usiąść do trudniejszych tytułów. Z doświadczenia powiem, że warto na początku kilkakrotnie prześledzić instrukcję – co nie będzie łatwym zadaniem – a także zapoznać się z tutorialami dostępnymi w internecie. To znacznie ułatwia zrozumienie zawłości mechanik i pomaga usystematyzować reguły. Dzięki temu rozgrzywka stanie się na pewno łatwiejsza i przyjemniejsza.

Jednym z filarów gier 4X jest swoboda wyboru strategii – możemy rozwijać się ekonomicznie, podbijać tereny lub negocjować warunki handlowe. Problem w tym, że nie zawsze wszystkie ścieżki są równie opłacalne. W niektórych grach ekspansja militarna często przeważa, ponieważ pozwala szybciej zdobywać zasoby i eliminować rywali. Z kolei w tytułach,

Cywilizacja (Sid Meier's Civilization)

Źródło: <https://www.etsy.com/pl/listing/668320724/civilization-a-new-dawn-terra-incognita>





Eclipse. Drugi świat galaktyki

<https://boardgamegeek.com/thread/2874591/wardens-of-magellan-an-unofficial-conversion>

w których gracze stawiają głównie na rozwój gospodarczy, okazuje się, że często są zbyt wolni, by nadążyć za dynamiczną rozgrywką przeciwników. Dlatego tak ważne jest umiejętne balansowanie między kierunkami rozwoju. Punkty zwycięstwa zdobywają ci, którzy potrafią zbudować strategię elastyczną – taką, w której elementy nie dominują nad sobą, ale się uzupełniają i wzajemnie wzmacniają. Droga „kto pierwszy zaatakuje, ten wygrywa” niekoniecznie musi być dobrym wyborem, ponieważ skupiając się na aspekcie militarnym, możecie zaniedbać pozostałe, równie istotne elementy prowadzące do zwycięstwa (np. rozwój gospodarczy lub technologiczny).

Rozbudowane gry, w których musimy skupić się na wielu aspektach jednocześnie, mogą przysporzyć kłopotów także wytrawnym graczom. Realizowanie jednej lub dwóch strategii może przynieść na początku przewagę, ale w miarę rozwoju rozgrywki często okazuje się niewystarczające do zwycięstwa. Gracze muszą znaleźć odpowiedni balans między rozbudową imperium, eksploracją terenów czy zdobywaniem zasobów. Elastyczność oraz odpowiednio dobrana strategia wykorzystująca pełen potencjał dostępnych akcji przyniosą zdecydowanie lepsze wyniki.

Czy grać w maksymalnym składzie przewidzianym przez wydawcę

Choć skala epickich gier kusi, często najlepiej sprawdzają się one w mniejszym gronie, cechując się wówczas większą dynamiką. Taki wybór pozwala też zorientować się, ile czasu zajmuje rozegranie scenariusza i dopiero na tej podstawie zdecydować, czy warto zaprosić większą liczbę graczy. Oczywiście tytuły przewidziane na 4–5 osób powinny dobrze się skalować przy pełnym składzie, jednak czasami wiąże się to z dłuższym oczekiwaniem na decyzje innych, co może powodować znużenie. Moja sugestia dla graczy, którzy nie mają jeszcze dużego doświadczenia z grami 4X jest taka: warto rozgrywkę prowadzić w mniejszym gronie niż maksymalna liczba graczy przewidziana przez autora. Zapewnia to wystarczający poziom interakcji, a jednocześnie zmniejsza ryzyko paraliżu decyzyjnego. Dodatkowo na początku warto zacząć od prostszych scenariuszy,



które ułatwiają zapoznanie się z podstawowymi zasadami i stopniowo wprowadzają dodatkowe elementy mechanik.

Tematyka gier 4X

Kosmos to jedno z najbardziej pociągających i naturalnych środowisk dla tego gatunku – trudno o bardziej sugestywne tło dla eksploracji, ekspansji, eksploatacji i eksterminacji niż bezkresna przestrzeń. Każda nowa planeta może skrywać surowce, wrogów lub okazję do rozwoju. Otwarty wszechświat, pełen nieznanych cywilizacji i zagadkowych technologii, daje graczom szansę na przeżycie własnej międzygwiazdnej epopei. Jednak tematyka gier 4X jest bardzo zróżnicowana. Możemy rozgrywać partie w świecie sci-fi, wśród wikingów czy w klimatach historycznych. Oto przegląd najciekawszych tytułów, które wybrałem spośród dziesiątek dostępnych na rynku.

ERA GALAKTYKI

od wydawnictwa Galakta to gra, w której rywalizujemy o dominację w kosmosie budując swoje imperia, zawierając sojusze, zarządzając zasobami i podejmując kluczowe decyzje.

Każdy uczestnik może wybrać maksymalnie trzy frakcje i stworzyć swój unikalny sojusz. Jest on reprezentowany przez zestaw kart frakcji leżących przed graczem na stole. Każda z nich oferuje inne zdolności oraz możliwości kolonizacji określonych typów planet, co wpływa na dostępne strategie i ścieżki rozwoju imperium. W trakcie rozgrywki gracze wykonują następujące akcje: eksploracja nowych sektorów, rozwijanie technologii, handel oraz działania militarne. Mechanika opiera się na zarządzaniu zasobami, które można wykorzystywać m.in. do rekrutacji nowych frakcji oraz realizacji specjalnych akcji. Celem gry jest uzyskanie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Aby je zdobyć, gracze muszą przejmować terytoria, realizować cele swoich frakcji, rozwijać technologie i triumfować w starciach z przeciwnikami.



Źródło: <https://grasrki.pl/Era-Galaktyki-p4067>



- Szybka rozgrywka
- Wiele frakcji do wyboru



- Odczucie, że mało tu 4X
- Mało klimatycznie plansze



Do 60 minut na gracza



1-4



14+





Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/eclipse-drugi-swiat-galaktyki-2001565.html>

Eclipse. Drugi świat galaktyki

to rozbudowana gra strategiczna, w której gracze kierują jedną z unikalnych cywilizacji, rywalizując o dominację w galaktyce. Frakcje są asymetryczne i każda z nich ma, przynajmniej w teorii, inną ścieżkę rozwoju. Tytuł łączy elementy euro i ameritrash, oferując zarówno głęboką strategię ekonomiczną, jak i emocjonujące starcia kosmiczne. Pomimo sporej liczby elementów to jednak prosty tytuł, jak na standardy gier 4X.

Rozgrywka toczy się na modularnej planszy złożonej z heksagonalnych kafelków odkrywanych przez graczy w trakcie eksploracji nowych sektorów kosmosu. Każda runda składa się z faz, w których wykonuje się jedną z dostępnych akcji: eksplorację, rozwój technologii, budowę i ulepszanie statków, nawiązywanie relacji dyplomatycznych lub prowadzenie bitew. Unikalną cechą gry jest możliwość personalizacji statków poprzez montowanie na nich różnych modułów, co pozwala dostosować flotę do własnej strategii.

Do wygranej prowadzi wiele ścieżek, a zwycięzca zostaje gracz z największą liczbą punktów.



- Regrywalność i proste zasady
- Różnorodność dostępnych frakcji
- Możliwość grania w 6 osób



- Duża losowość
- Ogrom komponentów



60–200 min



2–6



14+



Źródło: <https://www.uplay.it/it/gioco-da-tavolo-twilight-imperium--quarta-edizione-.html>

Kolejna propozycja od wydawnictwa Galakta to

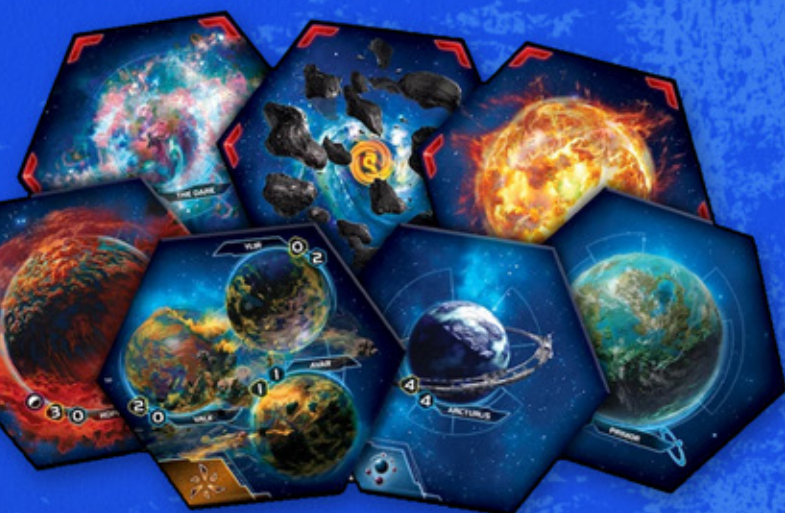
Twilight Imperium: Świt nowej ery

Ta monumentalna gra strategiczna przenosi nas w epicką podróż przez galaktykę pełną politycznych intryg, militarnych konfliktów i technologicznego wyścigu. Każdy z graczy wciela się w lidera jednej z unikalnych frakcji, dążąc do zdobycia dominacji nad galaktyką i objęcia tronu na Mecatol Rex – dawnej stolicy upadłego imperium.

Rozgrywka rozpoczyna się od utworzenia mapy galaktyki z 51 kafelków układów, co zapewnia wysoką regrywalność i różnorodność każdej partii. Runda składa się z kilku faz, a kluczową z nich jest faza doboru strategii – gracze wybierają spośród ośmiu kart, które determinują kolejność działań oraz dostępne akcje (m.in. rozwój technologii, handel, dyplomacja czy wznoszenie budowli). W fazie akcji gracze aktywują swoje floty, eksplorując nowe systemy, podbijając planety, zawierając sojusze i prowadząc wojny. Każda frakcja dysponuje unikalnymi zdolnościami, technologiami i jednostkami, co wpływa na różnorodność strategii i stylów gry. Rozwój technologiczny odgrywa kluczową rolę – można inwestować w badania, aby ulepszać jednostki, zdobywać przewagi strategiczne i realizować określone zadania.

<https://boardgamegeek.com/image/869616/sid-meiers-civilization-the-board-game>





Źródło: <https://www.morele.net/galakta-dodatek-do-gry-twilight-imperium-prorocstwo-krolow-7472526/>

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa, które można uzyskać poprzez realizację celów publicznych i tajnych, rozwój technologiczny, sukcesy militarne oraz wpływ na politykę galaktyczną.



- Duża regrywalność
- Klimat i narracja



- Bardzo długi czas rozgrywki
- Raczej dla zaawansowanych graczy



240–480 min



3–6



14+



Źródło: <https://dragoneye.pl/twilight-imperium-swit-nowej-ery-wersja-polska-p-936.html>



Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/northgard-niezbadane-ziemie-2015788.html>

Eksplorowaliśmy kosmos, to teraz przeniesmy się nieco w czasie – do epoki Wikingów. Gra, której się przyjrzymy, to

Northgard: Niezbadane ziemie

od wydawnictwa Czacha Games. Ta planszowa adaptacja popularnej gry komputerowej doskonale oddaje klimat świata, gdzie wojownicze klany płądrują i podbijają nowe ziemie, bez pardonu eliminując przeciwników.

Rozgrywka opiera się na mechanice budowania talii (deck-building), a gracze zagrywają karty akcji (eksploracja, budowa, rekrutacja czy ruch), aby rozwijać swoje imperium. W grze wcielamy się w przywódcę jednego z klanów, który odkrywa nowe tereny (dokładamy kafelki i decydujemy, jak poszerzyć swoje terytorium), zdobywa niezbędne zasoby, (aby np. nakarmić wojowników), walczy z przeciwnikami i... potworami (jeśli włączymy do rozgrywki dodatkowy moduł), a także wznosi budynki, mogące zwiększyć jego możliwości ekspansji.

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów chwały. Można je uzyskać poprzez kontrolę nad terytoriami, budowę dużych budynków, zwycięstwa w bitwach oraz realizację celów z kart osiągnięć. Gra kończy się po siódmej rundzie lub wtedy, gdy któryś z graczy posiada trzy zamknięte terytoria z dużymi budynkami.

Źródło: <https://planszowenews.pl/wp-content/uploads/2024/08/pic7392970.webp>



Jeśli komuś mało, dzięki dodatkom *Wodzowie* oraz *Pustkowi*, można rozszerzyć rozgrywkę o nowe tereny, wodzów i potwory. Z nimi każda partia stanie się jeszcze bardziej epicka.

PS A na horyzoncie nowy dodatek: *Niezbadane horyzonty*. Wprowadzi nowe kafle terenów, nowe potwory, karty akcji i wiele więcej.

Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/northgard-niezbadane-ziemie-pustkowia-2024938.html>



Eksplorowaliśmy kosmos, podbijaliśmy tereny z wikingami, a teraz przenieśmy się do świata fantasy.



Źródło: <https://sklep.galakta.pl/strona-glowna/2125-heroes-of-land-air-and-sea-edycja-polska.html>

Heroes of Land, Air & Sea

to najnowszy tytuł oferujący pełną epicką rozgrywkę w stylu 4X. Gra ukazała się na naszym rynku dzięki wydawnictwu Galakta.

W grze rywalizujemy o dominację na – lądach, wodach i w przestworzach. Każdy gracz kontroluje jedną z unikalnych frakcji (ludzie, orki, krasnoludy lub elfy) z jej własnymi jednostkami, bohaterami i zdolnościami. Należy jednak zaznaczyć, że na początku do dyspozycji mamy jedynie pojedynczego wojownika i dwóch chłopów. Naszym zadaniem jest eksploracja okolicznych regionów, zwiększanie siły roboczej, umacnianie armii i rozbudowywanie swojej stolicy. Spełnienie jednego z czterech „EKS-celów” (EKSploracja, EKSpansja, EKSploatacja i EKSTERminacja) inicjuje koniec partii.

Rozgrywka podzielona jest na tury, w których gracze wykonują akcje stolicy lub dowodzenia, takie jak budowa, rekrutacja, żegluga czy rzucanie czaru. Unikalnym elementem jest mechanika „follow” pozwalająca innym uczestnikom wykonywać akcje wybrane przez aktywnego gracza, co zwiększa interakcję i dynamikę gry. Bitwy rozstrzygane są za pomocą systemu kart taktyk i siły jednostek, a to eliminuje losowość rzutów kośćmi, premiując strategiczne planowanie.



- Proste zasady
- Klimat
- Regrywalność
- Świetne figurki



- Mało kart pomocy
- W grze dwuosobowej mniejsza interakcja



60–90 min



2–5



14+

Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/northgard-niezbadane-ziemie-wodzowie-2024939.html>

8 FIGUREK





Źródło: <https://gamefound.com/pl/projects/gamelyngames/hlas/updates/19>



Punkty przyznawane są za budynki, wieże, wybrane jednostki, zapisane czary, kontrolowane regiony i inne premie. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem.



- Proste zasady
- Różnorodność akcji do wykonania
- Ładne grafiki



- Małe teksty na komponentach
- Tekstury statki powietrzne i morskie oraz elementy wież to pomyłka



120–180 min



1–4



12+

Skoro jesteśmy w nieco fantastycznym klimacie, warto wspomnieć o grze



Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/anunnaki-dawn-of-the-gods-2023477.html>

Anunnaki

To „stołozerny” tytuł od wydawnictwa Cranio Creations (na ten moment brak polskiego wydania) łączący elementy mitologii i science fiction. W tym unikalnym świecie gracze wcielają się w przywódców starożytnych domów Anunnaki, postrzeganych przez mieszkańców Ziemi jako Bogowie. Celem gry jest zdobycie dominacji nad planetą Gaia – bogatą w zasoby, lecz zamieszkaną przez potężną cywilizację Atlantydy.



Źródło: <https://www.meeplemountain.com/reviews/anunnaki-dawn-of-the-gods/>

Każdy gracz rozpoczyna przygodę na własnej umierającej planecie składającej się z sześciu terytoriów, z których jedno to niedostępna dla innych graczy stolica. Terytoria dostarczają czterech rodzajów zasobów (żywność, stal, złoto i drewno) niezbędnych do rekrutacji jednostek, budowy osad, ulepszania akcji oraz zagrywania kart broni. Eksploatację zasobów ogranicza mechanika wyczerpywania, co zmusza graczy do ekspansji na planety należące do przeciwników.

Centralnym elementem gry jest pentagram akcji na planszeczce gracza. Poruszając się po nim, gracze wykonują akcje i umieszczają kostki przywołania, które umożliwiają przywoływanie Pomniejszych i Głównych Bogów – a to jeden ze sposobów zakończenia rozgrywki. Każdy z Bogów ma unikalne zdolności wpływające na strategię gracza. Przywołanie Głównego Boga wymaga otoczenia centralnego żetonu pięcioma kostkami przywołania, co odblokowuje dodatkowe zdolności i bonusy (np. awans na torze rozwoju).

Walka opiera się na kartach broni i nie zawiera elementu losowości. Gracze mają identyczne talie i wybierają z nich po jednej karcie do zagrania

w bitwie. Siła jednostek oraz wartość karty decydują o wyniku starcia. Porażka w bitwie nie oznacza eliminacji sił – jednostki wracają do stolicy gracza, co zachęca do częstszych interakcji i konfliktów. Wygrana bitwa na terenie Atlantyd pozwala dobrać zestaw trzech kart artefaktów, które można zachować i użyć na dalszym etapie gry.

Punktować będziemy zarówno w trakcie rozgrywki, jak i na jej koniec. Punkty zwycięstwa zdobywa się m.in. za wygrane walki, aktywację przychodu z osad, przywoływanie bogów oraz realizację żetonów celu.



- Wiele dróg do zwycięstwa
- Zasady proste do zapamiętania (choć jest ich sporo)
- Łagodne skutki przegranych potyczek



- Gra zajmuje dużo miejsca na stole
- Konieczność śledzenia wielu elementów, w tym działań przeciwników
- Niektóre komponenty gry mogłyby być lepszej jakości



60–120 min



1–4



13+

Na wstępie artykułu wspominałem o początkach mechanik opartych na 4X między innymi w grze *Civilization*. I właśnie o tym tytule powiem teraz kilka słów.



Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/sid-meier-s-civilization-nowy-poczatek-108629.html>

Cywilizacja (Sid Meier's Civilization)

od wydawnictwa Galakta to klasyk nad klasykami. Oparta na legendarnej grze komputerowej stała się prawdziwym hitem wśród planszówkowych geeków. Gracze wcielają się w historycznych przywódców próbujących zapewnić jak najlepszy rozwój swoim narodom.

Gracz wybiera jedną z sześciu dostępnych cywilizacji (Rzymianie, Egipcjanie, Chińczycy, Niemcy, Rosjanie lub Amerykanie), z których każda oferuje unikalne zdolności wpływające na strategię i przebieg gry. Całość toczy się na modularnej mapie zbudowanej z kafelków odkrywanych w trakcie gry, co zapewnia różnorodność i dużą regrywalność. Eksploracja nowych terenów pozwala na zdobywanie surowców, spotykanie barbarzyńców oraz trafienie na inne niespodzianki, które mogą znacząco wpłynąć na rozwój cywilizacji. Dodatkowo gra wprowadza elementy dyplomacji umożliwiając zawieranie sojuszy, prowadzenie negocjacji i wymianę handlową. Gdy dochodzi do konfliktów, bitwy rozgrywane są za pomocą kart jednostek reprezentujących różne typy wojsk (piechota, artyleria czy kawaleria), a ich skuteczność zależy od strategii i posiadanych technologii.

Mamy tu cztery różne drogi do zwycięstwa: militarną, ekonomiczną, technologiczną i kulturową. Każda z tych ścieżek wymaga innego podejścia i strategii, co sprawia, że gra jest dynamiczna i pełna taktycznych decyzji.



- Wiele dróg do zwycięstwa
- Regrywalność dzięki modularnej mapie



- Obszerna instrukcja z zasadami, które nie dla wszystkich są precyzyjne
- Słaby balans w grze dwuosobowej



120–180 min



2–4



13+

Podróżowaliśmy w kosmos, odwiedziliśmy czasy wikingów i starożytność – pora przenieść się do epoki lodowcowej.



Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/dominant-species-wladcy-ziemi-2009159.html>

Dominant Species: Władcy Ziemi

to strategiczna gra planszowa wydana w Polsce przez Phalanx Games. Głównym tematem jest walka o przetrwanie różnych gromad zwierząt w obliczu nadchodzącego zlodowacenia.

Gracz kontroluje jedną z sześciu gromad: ssaki, ptaki, gady, płazy, owady lub pajęczaki. Każda z nich posiada unikalną zdolność specjalną wpływającą na przyjętą strategię. Rozgrywka toczy się na modułowej planszy przedstawiającej różnorodne tereny, m.in. góry, lasy czy pustynie.

Mechanika worker placement pozwala na planowanie akcji (adaptacja, migracja, odkrywanie, rywalizacja i wiele innych) poprzez umieszczanie znaczników na odpowiednich polach. Akcje wykonywane są w określonej kolejności, co wymaga strategicznego myślenia i przewidywania ruchów przeciwników. Gracze dążą do rozmnażania i rozprzestrzeniania swoich gatunków. Zwycięstwo zapewnia zdobycie jak największej liczby punktów dominacji, przyznawanych m.in. za kontrolę nad terenami, przystosowanie do środowiska oraz przewagę w ekosystemach.



- Asymetryczne gromady
- Dobre skalowanie przy dwóch i sześciu graczach



- Problemy z tłumaczeniem kart
- Nieprzemysłany setup i ergonomia



90–140 min



2–6



14+



Źródło: <https://www.rebel.pl/gry-planszowe/dominant-species-wladcy-ziemi-2009159.html>

PODSUMOWANIE

Gry 4X są wyjątkowe, ponieważ oferują graczom coś, czego próżno szukać w innych gatunkach planszówek – pełną kontrolę nad rozwojem własnej frakcji. Stanowią fascynujący segment planszowej rozrywki, łącząc strategiczne planowanie, różnorodne światy i złożone mechaniki w jednej grze. Ich wspólnym mianownikiem są asymetryczne frakcje oraz różnorodne drogi do zwycięstwa.

Wybór odpowiedniego tytułu zależy od preferencji gracza, ilości czasu jaki mogą przeznaczyć na rozgrywkę, a także poziomu złożoności mechanik. Niezależnie od wyboru, każda z tych gier zapewnia satysfakcjonujące doświadczenie.

Świat gier 4X przedstawił

Marcin Adamczyk

PREMIERY LIPCA

Wakacje to nie jest ulubiony okres dla planszówkowych wydawnictw. Sprzedaż gier nie zachwyca, a interesujących premier jest zdecydowanie mniej. Niemniej jednak udało nam się znaleźć kilka ciekawych lipcowych nowości, które warto sprawdzić. Pamiętajcie, że lista nie jest ostateczna i może się zdarzyć, że jakiś tytuł zostanie przeniesiony na inny miesiąc.

UŚPIENI BOGOWIE: ODLEGŁE NIEBO



San Francisco, rok 1937. Twój samolot transportowy przelatuje przez dziwną chmurę i nagle znajdujesz się w innym świecie: surowy krajobraz pełen jest dziwacznych stworzeń, podstępnych bogów i niezliczonych niebezpieczeństw. Czy znajdziesz drogę powrotną, zanim portal zostanie zamknięty? Uśpieni bogowie: Odległe niebo to samodzielna kampanijna kontynuacja osadzona w świecie Uśpionych bogów.



SARDYNIA

Zasiedlaj najważniejsze prowincje Krety swoimi zwolennikami. Buduj kwitnące miasta i zwiększaj wpływy, wznosząc potężne wieże. Starannie rozmieszczaj flotę, a także zbieraj jak najwięcej winogron i oliwek. Tylko ten, kto najlepiej rozmieści swoich admirałów, królów, farmerów i kasztelanów, wygra wyścig o władzę i prestiż!



UNMATCHED WIEDŹMIN: STAL I SREBRO ORAZ UPADEK KRÓLESTWA

Unmatched to gra figurkowa o pojedynkach postaci znanych z różnych krain i epok – od herosów z mitów i legend po bohaterów książek i filmów. Każdy z nich dysponuje własną talią kart, która wyraża jego wyjątkowy styl walki. Możesz dowolnie mieszać, zestawiać bohaterów z różnych edycji Unmatched, ale pamiętaj: ostatecznie zwycięzca może być tylko jeden. Tym razem otrzymujemy wersję osadzoną w kultowym uniwersum Wiedźmina.



ARCS

Zaopiekuj się upadającym imperium i zdobądź galaktyczną potęgę! Kosmiczna planszówka twórców Roota wreszcie po polsku! Arcs to bezpardonowa planszowa space-opera osadzona w mrocznym, choć nie do końca poważnym wszechświecie. Przygotuj się na dramatyczne zwroty akcji, uważnie planuj manewry i w każdej sytuacji wyciągaj maksimum korzyści – w jednym z najbardziej innowacyjnych i nagradzanych tytułów ostatnich lat!





GALILEO GALILEI

Strategiczna gra, w której szczęście odgrywa znikome znaczenie. Podstawowe mechanizmy oscylują wokół wyboru akcji oraz manipulacji kośćmi, co pozwala graczom aktywować potężne i przynoszące mnóstwo punktów kombinacje. Użyj teleskopu, aby wybrać jedną z pięciu dostępnych akcji – możesz także rozwijać je w potężniejsze wersje. Zbieraj karty przedstawiające różne planety i układy gwiazdne. Gromadź soczewki w trzech głównych kolorach, aby dokonywać przełomowych odkryć. Uważaj jednak na inkwizytorów – mogą pojawić się nieoczekiwanie i w jednej chwili zrujnować Twoją reputację. Lepiej znajdź sposób, by obrócić ich wizytę na swoją korzyść.



KEEP THE HEROES OUT: BOSS BATTLES!

Boss Battles! to dodatek, który wprowadza nowe potwory, nowe zasady zarządzania poziomami trudności i oczywiście Walki z Bossami. To nie wszystko! Po ukończeniu każdej przygody ze scenariusza, odpakowujesz paczkę nowych kart. Oznacza to, że możesz grać pokonanymi wcześniej potworami i Bossami. Duże urozmaicenie już i tak bardzo ciekawej gry!



UWAGA, LAWY

Wspinaj się na wulkan i zdobądź ukryte na nim starożytne skarby. Miej się jednak na baczności – niebezpieczeństwo czyha na każdym kroku! Ubiegnij pozostałych poszukiwaczy, zgarnij drogocenne kamienie i sprytnie uniknij ognistych niespodzianek. Uwaga, lawa! to prosta i wciągająca gra dla całej rodziny, w której wcielamy się w dzielnych poszukiwaczy skarbów. Podczas zabawy zagrywamy karty i wykonujemy akcje, starając się unikać kul lawy toczących się po zboczu wulkanu. Zwycięży osoba, która jako pierwsza wypełni swój plecak.



ANDROMEDA'S EDGE: NA KRAWĘDZI GALAKTYKI

Oto Krawędź Andromedy: olśniewający, niezbadany region kosmosu na obrzeżach Galaktyki Andromedy. Zaśmiecona modułowymi szczątkami antycznej cywilizacji, patrolowana przez wrogich, pozagalaktycznych najeźdźców i otoczona gęstymi mgławicami Krawędź jest ostatnią deską ratunku dla odważnych i nierozważnych, którzy szukają nowego życia poza opresyjnym zasięgiem Władców Jedności. W Andromeda's Edge kierujesz zdesperowaną frakcją, która chce zbudować nową cywilizację na Krawędzi Andromedy. Zaczynasz ze stacją kosmiczną, kilkoma

statkami i garstką zasobów. Starannie rozmieszczasz jednostki, eksplorujesz galaktykę, zdobywasz surowce, zajmujesz księżycy, ulepszasz stację modułami, kolonizujesz planety i rozwijasz ich potencjał. Staniesz do walki z przeciwnikami, dążąc do dominacji na ścieżkach postępu: Nauki, Przemysłu, Handlu, Cywilizacji i Supremacji.

WYSOKIE NAPIĘCIE: KOLONIA

Strategiczna gra planszowa przenosząca rywalizację dostawców energii na zupełnie nowy, kosmiczny poziom. Czy zakupisz najwydajniejsze elektrownie, największe moduły mieszkalne i najlepsze technologie? Będziesz w stanie rozbudować swoją sieć energetyczną szybciej od konkurentów? Czy uda Ci się rozwinąć firmę na tyle, aby zatrudnić na stałe pracowników etatowych i tym samym uniknąć najmowania drogich pracowników sezonowych, których będziesz musiał zwalniać po każdym zadaniu? Te i inne wyzwania czekają na Ciebie na drodze do zwycięstwa.

rebel



90 min.



2-6



ERA CYWILIZACJI

W grze Era Cywilizacji musisz poprowadzić swój lud ku świetlanej przyszłości. Przeanalizuj możliwości w każdej erze, podejmij najlepsze decyzje dla rozwoju swojego królestwa i stań na czele kilku potężnych cywilizacji, które na zawsze zapiszą się na kartach historii. Choć po drodze wiele z nich upadnie, na końcu powstanie Twoje własne, wyjątkowe imperium! Tytuł ten cieszył się ogromnym zainteresowaniem podczas kampanii na Kickstarterze – projekt wsparło aż 10 000 osób.



30 min.



1-4

WOJNA O PIERŚCIEŃ: GRA KARCIANA – WYKUTE W OGNIU

Drugie rozszerzenie do Wojny o Pierścień: Gry karcianej, które wprowadza do gry nowe scenariusze, w tym jeden pozwalający na rozgrywkę aż w sześć osób! Ponadto dodatek zawiera 60 nowych kart frakcji, 9 nowych ścieżek, 9 nowych pól bitew oraz 13 potyczek – nowego rodzaju kart reprezentujących mniejsze osady i fortyfikacje świata Wojny o Pierścień, takie jak Brody na Isenie czy Bree. W grze pojawiają się także 3 zupełnie nowe frakcje: Nortowie dla Wolnych Ludów oraz Easterlingowie i Zbójce dla Cienia.



60 min.



2-6

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

lipiec 2025

Bazyliszek 2025

Warszawa 4-6 lipca 2025

Bazyliszek to darmowy festiwal fantastyki i gier bez prądu organizowany przez warszawskie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki Awangarda. Impreza odbywa się w randze Polconu. Na odwiedzających czekają prelekcje, warsztaty, rozgrywki w gry planszowe, RPG-i i bitewniaki, będzie także strefa dla dzieciaków. Spotkacie również wielu autorów książek – to niepowtarzalna okazja, by zrobić sobie wspólne zdjęcie.

Szczegóły: <https://bazyliszek.ava.waw.pl/>



Festiwal Elysium

Warszawa 5-6 lipca 2025



Wydarzenie zrzeszające setki wystawców. Szukasz książek? Komiksów? Koszulek? Rękodzieła? A może jeszcze innych fantastycznych bibelotów? Na jednej przestrzeni spotkają się fani literatury, gracze, cosplayerzy, kolekcjonerzy i artyści. Na odwiedzających czekają gry, koncerty, warsztaty, spotkania z twórcami planszówek, a na głodnych – food trucki, stoiska ze słodkościami i wiele innych atrakcji.

Szczegóły: <https://festiwalelysium.pl/>

IX Stalowowolskie Spotkania z Fantastyką

RawiKon

Rawicz 5-6 lipca 2025

Trzecia edycja ma się odbyć pod hasłem fantastycznych stworzeń. Na odwiedzających czeka wiele atrakcji, m.in.: Strefa Odkrywania, Wyobraźni i Aktywności, wypożyczalnia gier planszowych, turnieje, prelekcje, Strefa Malucha oraz Strefa Gier Wideo i Retro-Konsol. Nie zabraknie sesji RPG, warsztatów i lekcji malowania figurek.

Szczegóły: <https://www.rawikon.rawicz.pl/>

Stalowa Wola 5-6 lipca 2025

Podczas dwóch dni imprezy na fanów fantastyki i nie tylko czekają pokazy gier bitewnych, sesje RPG, turnieje gier planszowych i plenerowych, warsztaty, prelekcje i panele dyskusyjne, sekcja retro czy strefa dla dzieci. Odwiedzający będą mogli też skorzystać z wypożyczalni gier planszowych.

Szczegóły:

https://www.facebook.com/stalowafantastyka/?locale=pl_PL



Wakacje w Planszówkowym Raju

Jarosław 7-13 lipca 2025

Stare Opactwo Pobenedyktyńskie zaprasza na planszówkowe wakacje w murach Opactwa. Na uczestników czekają dni i noce wypełnione po brzegi rozgrywkami

w gry planszowe. W ramach odpoczynku pomiędzy kolejnymi partiami możecie podziwiać uroki Podkarpacia. Region oferuje odwiedzającym wiele ciekawych miejsc do eksploracji. Planszówki w Opactwie to znane już wydarzenie, które przyciąga wielu fanów emocji przy planszy. Na wakacyjną przygodę zaprasza również Poczta planszówkowa, która jest współorganizatorem tej imprezy.

Szczegóły:

<https://www.facebook.com/events/1396163251368844/>

Scyzorykon

FESTIWAL GIER I FANTASTYKI

Kielce 19–20 lipca 2025

Wydarzenie skierowane do fanów gier planszowych, RPG, e-sportu, retrogamingu oraz entuzjastów komiksów i popkultury. To także przestrzeń cosplayu, rękodzieła, muzyki oraz spotkań z twórcami. Dodatkowo dla uczestników organizatorzy przygotowali warsztaty, strefę handlową, muzykę na żywo, food trucki i wiele więcej.

Szczegóły: <https://scyzorykon.pl/>



JAGACON
Świętokrzyski Konwent Fantastyki

**Skarżysko Kamienna
25–27 lipca 2025**

Aura magii i dobrej zabawy dla wszystkich, którzy kochają fantastykę, cosplay, RPG, planszówki, gry karciane, bitewne i elektroniczne. Konwent to także prelekcje i spotkania z autorami fantastyki, warsztaty, sale do LARP-ów i sesji RPG oraz strefa wystawców pełna fantastycznych artefaktów. Potwierdzone są także eliminacje do Mistrzostw Polski w Catan i Carcassonne oraz turnieje m.in. w Klask i Warhammer 40 000.

Szczegóły: <https://jagacon.org/>

GOSTKON 2025



Gostyń 19–20 lipca

Event dla każdego fana literatury, komiksu, filmu, gier i sztuki cosplay. Dla uczestników przygotowano games room (ponad 600 gier), czytelnię, strefę LEGO, warsztaty malowania figurek, sesje RPG, konkursy oraz spotkania z pisarzami. A dla zmęczonych – jogę. Jak piszą organizatorzy: „Naszym festiwalem chcemy udowodnić, że fantastyka jest dla każdego, stąd motto przewodnie: Twoje spojrzenie na świat wyobraźni”.

Szczegóły: <https://gostkon.pl/>



**STEELWORKS
GAME FEST 26–27 lipca 2025
Kraków**

Nowohuckie Centrum Kultury zaprasza na festiwal gier planszowych, karcianych i komputerowych. Dla uczestników przewidziano m.in. turnieje, warsztaty, prelekcje z tworzenia gier i strefę Cosplay. Spotkacie także autorów powieści grozy i fantasy, którzy przenoszą swoich czytelników do mrocznych światów horroru lub epickich krain.

Szczegóły: <https://cracowgamefest.com/>



Słupsk 26–27 lipca 2025

Przygotujcie się na epickie wydarzenie. Gryfcon to atrakcja dla fanów planszówek, RPG, cosplayu i fantastyki. Na odwiedzających czekają retro-konsole, turnieje gier planszowych i karcianych, muzyka na żywo, prelekcje i warsztaty. Będziecie mogli sprawdzić się także w zawodach strzeleckich w klimacie STALKER-a. Nie zabraknie także inicjatywy charytatywnej przygotowanej przez organizatorów. Datki na OTOZ Animals Oddział Słupsk będą nagrodzone fantami. Dla głodnych przewidziano żołnierską grochówkę i kiełbaski.

Szczegóły: <https://www.facebook.com/gryfcon.slupsk/>

OSCYPKON Nowatorski Festiwal Fantastyki

Nowy Targ 26 lipca 2025

Największe na Podhalu wydarzenie poświęcone fantastyce, grom planszowym, RPG-om, LARP-om, mandze, cosplayowi i komiksom. Dla uczestników przygotowano games room, strefę wystawców, prelekcje, konkursy i wiele innych ciekawych atrakcji.

Szczegóły: https://www.facebook.com/p/Konwent-Fantastyki-Oscypkon-100045126562470/?locale=pl_PL



BLAST

OPERATION PARADOX

TAKTYCZNA GRA PLANSZOWA RETRO SCI-FI DEBIUTUJE NA  gamefound



NA PLATFORMIE GAMEFOUND DEBIUTUJE **BLAST: OPERATION PARADOX** – DYNAMICZNA, KOOPERACYJNA GRA PLANSZOWA ŁĄCZĄCA TAKTYCZNE STARCIA, PODRÓŻE W CZASIE ORAZ STYLISTYKĘ INSPIROWANĄ GRAMI RETRO Z AUTOMATÓW I VHS-OWYM KINEM LAT 80. I 90.

Gracze wcielają się w członków elitarnego oddziału BLAST (Biotemporal Logistic Assault & Strike Team) – komandosów przemierzających zniszczoną oś czasu, by walczyć z zombie-mutantami, anomaliami temporalnymi, cybernetycznymi bestiami i rozdartą rzeczywistością. Ich misja: zaprowadzić porządek, zanim świat pogrąży się w nicości.

GRA OFERUJE:

 Tryb kampanii z modularną planszą i kaflami lokacji.

 Tryb S.N.A.F.U. (Situation Normal, All Fucked Up) – wariant losowych scenariuszy dla maksymalnej regrywalności.

 Unikatowe figurki w stylu chibi, pełne detali i ekspresji, oddające klimat gry.

 Bogaty system akcji komandosów.

 Epickie starcia z bossami.

Za grą stoi świeży, polski zespół DBB Games, który postawił sobie za cel stworzenie tytułu łączącego taktyczną głębię z humorem.



DBB GAMES

Więcej informacji: <https://gamefound.com/en/projects/dbb-games/blast>

Autor gry: Dani Garcia
Wydawca: Red Square Games

Recenzja powstała dzięki współpracy recenzenckiej z wydawnictwem Red Square Games. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

Holenderskie pejzaże, kojący wiatr poruszający łopatami wiatraków i kolorowe pola tulipanów – taką scenerię zobaczymy w *Wiatrakowo*, grze planszowej autorstwa **Daniego Garcii**, znanego z takich tytułów jak *Barcelona* czy *Daitoshi*. Tym razem Garcia serwuje raczej lekką eurogrę, skierowaną do graczy rodzinnych, początkujących oraz tych, którzy szukają przyjemnej, szybkiej i nieskomplikowanej rozgrywki. Czy *Wiatrakowo* to tylko gra o sadzeniu tulipanów, czy kryje się tu coś więcej? Czy koło akcji faktycznie robi robotę, czy to tylko zbędny bajer? Zapraszam do lektury.



Wiatrakowo, *czyli tulipany, wiatraki i rondel* *w niezbyt ciężkim euro*

Tulipany sadził: **PAWEŁ PODGÓRSKI**

Choć *Wiatrakowo* na pierwszy rzut oka może wydawać się prostą grą, w rzeczywistości kryje w sobie ciekawą strukturę, pozwalającą graczom rozwijać różne strategie.

Rondel i system akcji

Głównym mechanizmem jest klasyczny **rondel**: w zależności od prędkości wody gracze przekręcają swoją planszетkę wiatraka o jedno, dwa lub trzy pola i wykonują wskazaną akcję. Niby proste, ale wymaga planowania, ponieważ:

- im szybciej się przesuwasz, tym bliżej do zakończenia gry;
- część akcji może być **wzmocniona** przez ulepszenia i pomocników;
- dobranie odpowiedniego tempa ma strategiczne znaczenie – czasem warto działać wolniej, by rozwinąć swój silniczek, innym razem - gdy wyprzedzasz rywali - opłaca się przyspieszyć zakończenie.

Sadzenie tulipanów

Tulipany to najbardziej punktuący aspekt gry. Sadzenie odbywa się na osobistej planszy gracza, a aby dobrze zapunktować, należy spełnić określone warunki, czyli odpowiednio dopasować kolory w rzędach i kolumnach. Z doświadczenia powiem, że aby zwyciężyć, warto zacząć dosyć szybko zapełniać naszą grządkę. Można tutaj wykręcić fajne kombosiki, gdyż sadząc tulipany w konkretnych miejscach, otrzymujemy bonus. Jeśli więc dobrze zoptymalizujemy swoje ruchy, możemy szybko odskoczyć punktowemu przeciwnikom.

Budowa i ulepszanie wiatraków

Wiatraki to nie tylko element estetyczny – pełnią również istotną funkcję w grze, umożliwiając zdobycie niemałej liczby punktów na jej zakończenie. Gdy wykonujemy akcję budowy, zdejmujemy wiatrak z własnej planszетки i umieszczamy go w wybranym miejscu na planszy, dzięki czemu zdobywamy bonusy z przyległych pól. Zazwyczaj budowa wiąże się także z poniesieniem określonego kosztu. Podczas rozgrywki warto stawiać na wiatraki odpowiadające kolorom tulipanów, które sadzimy. Dzięki temu na koniec możemy liczyć na spory zastrzyk punktów.

Pomocnicy

To kolejna oś silniczka - zatrudniamy postacie z unikalnymi zdolnościami, które wpływają na konkretne aspekty gry:

- tańsze akcje,
- dodatkowe punkty zwycięstwa,
- automatyczne zdobywanie zasobów podczas wykonywania określonych czynności.

Zatrudnianie pomocników wymaga odpowiedniego zarządzania przestrzenią, ponieważ możemy ich mieć maksymalnie czterech – jednego startowego i trzech zdobywanych w trakcie gry. Gdy limit zostanie osiągnięty, zatrudnienie kolejnego pomocnika będzie się wiązać z koniecznością rezygnacji z poprzedniego. Nadaje to tej mechanice taktyczną głębię – szczególnie że w grze znajdziemy sporo kart z naprawdę przydatnymi zdolnościami.



Kontrakty i eksport

Innym sposobem wykorzystania kart ulepszeń są kontrakty, czyli – innymi słowy – cele punktowane na koniec gry. To jedna z bardziej strategicznych ścieżek, choć niepozbawiona elementu losowości. Jeśli trafią nam się odpowiednie karty, punkty mogą pojawić się niemal bez wysiłku! Podobnie jak w przypadku pomocników, mamy tylko cztery miejsca na kontrakty. Dodatkowo w grze występuje element zwany Zachcianką Królowej – wspólny cel, do którego dążą wszyscy gracze. Im szybciej spełnimy warunek wskazany na karcie, tym więcej punktów zdobędziemy. W rozgrywce dwuosobowej ten aspekt bywa mniej intensywny, ale przy większej liczbie graczy wyścig nabiera rumieńców.

Handel i rynek

Gracze mają też możliwość prowadzenia **handlu morskiego**

na wspólnym rynku. Nie jest to skomplikowana giełda, ale funkcjonalne narzędzie, które pozwala zdobyć dodatkowe surowce lub akcje. W jego ramach decydujemy, czy chcemy umieścić jeden z tulipanów z naszego magazynu na karcie handlu morskiego, aby otrzymać wskazane korzyści, czy może lepszym rozwiązaniem będzie zabranie wszystkich tulipanów już znajdujących się na tej karcie i przeniesienie ich do własnego magazynu. Wydawać by się mogło, że to mało ekscytująca opcja, ale w trakcie zabawy często się okazywało, że niewielkim kosztem można było fajnie napędzić swój silniczek.

Tempo i zakończenie

W chwili, gdy któryś z graczy dotrze do pola nr IV na torze kalendarza, wywołany zostanie koniec gry. Należy wtedy dokończyć bieżącą rundę – tak, by wszyscy wykonali tyle samo tur – a następnie rozegrać jeszcze

jedną pełną rundę. Co ważne, to my poniekąd decydujemy, kiedy gra się skończy. Za każdym razem, gdy czerwona szprycha naszego koła zrówna się z czerwoną strzałką (lub ją minie), przesuwamy się na torze kalendarza. Daje nam to dodatkowe nagrody – im szybciej dotrzemy do końca, tym większa pula nagród do zgarnięcia. To wszystko sprawia, że warto dobrze planować wybór akcji na planszeczce wiatraka. Im częściej będziemy obracać kołem, tym szybciej doprowadzimy do końca rozgrywki. A to może oznaczać, że nie zdążymy posadzić wszystkich tulipanów lub wybudować wiatraków. To jednak jeden z tych aspektów *Wiatrakowa*, który lubię najbardziej.

Wykonanie i oprawa

Wizualnie gra prezentuje się bardzo solidnie:

- **plansza** jest kolorowa, czytelna i funkcjonalna;
- **planszетка wiatraka** jest świetnie zaprojektowana;
- figurki wiatraków przyciągają wzrok i bardzo dobrze wyglądają na planszy;
- ciut gorzej wypadają kartonowe tulipany – dużo lepiej prezentowałyby się drewniane elementy;
- **ikonografia** jest intuicyjna, co ułatwia naukę i prowadzenie gry;
- instrukcja napisana jest klawrownie – już po pierwszej lekturze można spokojnie siadać do stołu.

Podsumowanie

Wiatrakowo to urocza, przystępna gra euro, która – mimo braku głębokiej interakcji i wielkich strategicznych eksplozji – dostarcza solidną, płynną i satysfakcjonującą rozgrywkę. Jeśli szukasz tytułu, w który łatwo wprowadzić nowych graczy, albo lekkiej gry do popołudniowej kawy – to będzie trafiony wybór. Ale jeśli celujesz w gry na miarę *Brass: Birmingham* czy *Nucleum*, *Wiatrakowo* będzie dla Ciebie tylko ładnym przystankiem w drodze do bardziej wymagających tytułów.



Plusy

- + **Szybka, przyjazna rozgrywka** – w pełnym składzie 40–60 minut.
- + **Wiele ścieżek punktowania** – rondel daje elastyczność w odniesieniu do stylu gry.
- + **Niski próg wejścia** – świetna jako lekki tytuł rodzinny lub gateway.
- + **Dobre wykonanie** – kolorowe, ale przejrzyste komponenty.

Minusy

- **Ograniczone możliwości tworzenia kombinacji** – doświadczeni gracze mogą czuć niedosyt.
- **Minimalna interakcja** – wyścig do wspólnego celu, mało negatywnej interakcji.
- **Gra może się skończyć zbyt szybko** – szczególnie jeśli ktoś intensywnie „kręci” rondlem, zostawiając mniej czasu na rozwój silniczka i wdrożenie strategii.
- **Brak dwuwarstwowych planszetek graczy** – żetony tulipanów leżą luzem i bardzo łatwo rozwalić całą konstrukcję.



----- Gaming Forge przychodzi z pomocą!

Och, jak mnie denerwowały te wiecznie przesuwające się tulipany, szczególnie że moje koty bardzo lubią „grać” razem ze mną. Na szczęście znalazłem proste rozwiązanie, które pozwala utrzymać porządek na planszy i zyskać pewność, że przypadkiem nie szturchnę planszeczki i nie rozsypię wszystkiego, co tak skrupulatnie zbierałem w trakcie rozgrywki.

Jeśli też chcecie poczuć ten spokój podczas zabawy, koniecznie zajrzyjcie na gamingforge.eu i sprawdźcie ulepszenia do *Wiatrakowa* oraz innych planszówek.

#współpracareklamowa



CHAPANKA

SZLACHECKI BLEF I POJEDYNEK NA REFLEKS

Klasyki z kartonu to dział naszego magazynu poświęcony zapomnianym perełkom ze świata karcianek i planszówek. Celem tej serii jest odkrywanie tytułów, które w przeszłości cieszyły się sporą popularnością, a dziś – choć mało znane – wciąż potrafią fascynować oryginalnością zasad, historycznym kontekstem i nutą tajemnicy. W każdym odcinku przedstawimy Wam grę, która – mimo że częściowo zniknęła z powszechnej pamięci – nadal ma w sobie iskrę, by zainteresować współczesnych graczy swoim klimatem oraz wyjątkowością. Na początek tej podróży w czasie wybraliśmy Chapankę – jedną z najstarszych i najbardziej intrygujących gier karcianych dawnej Polski. Choć przede wszystkim służyła rozrywce,

miała też charakter hazardowy, ponieważ rozgrywkom często towarzyszyło obstawianie zakładów.

HISTORIA

Wzmianki o Chapance pojawiały się już w XVIII wieku, ale dopiero Łukasz Gołębiowski w 1831 roku opisał jej zasady oraz tradycyjne nazewnictwo w książce „Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach”.

Początkowo do rozgrywki używano talii złożonej z 36 kart, wśród których te o najwyższych wartościach miały swoje tradycyjne nazwy:



*Dola
Szalony*



*Gółka
Cała Nuta*



*Pancerola
Zbroja
Rycerz*



*Wyżnik żołędny
Panfil
Ober
(obecnie Dama Trefl)*



*Niżnik czerwieny
Kinal
(obecnie Walet Kier)*



*Mogaczka
Żarówka*



*Ryndzia
Podwórko*



PRZEBIEG ROZRYWKI



Obecnie w grze używa się talii składającej się z 52 kart, choć w niektórych wariantach usuwa się z niej dziesiątki. Gra przeznaczona jest dla 2–4 osób. W pierwotnej wersji celem było zdobycie jak najmniejszej liczby punktów i unikanie zbierania kart punktowanych (lew). Współcześnie istnieją też wersje, w których wygrywa gracz zdobywający wszystkie karty. Ten wariant opisuję poniżej.

Na początku każdy z graczy otrzymuje taką samą liczbę kart, z których tworzy zakryty stos – swoją osobistą talię. Jako pierwszy rozgrywkę rozpoczyna rozdający karty: odkrywa wierzchnią kartę ze swojej talii i kładzie ją przed sobą, tworząc odkryty stos. Kolejni gracze, zaczynając od osoby po lewej stronie rozdającego, również wykładają po jednej karcie awerssem do góry, tworząc własne stosy. (W wariacie „wyścig” wszyscy gracze jednocześnie odkrywają swoje karty).

W trakcie gry, gdy któryś z uczestników zauważy dwie identyczne karty (np. dwie damy), musi jak najszybciej krzyknąć „Chap!”. Gracz, który zrobi to jako pierwszy, zabiera wszystkie odkryte stosy z kartami o tej samej wartości na wierzchu i umieszcza je pod swoją zakrytą talią.

Grę kontynuuje osoba siedząca po jego lewej stronie. Jeśli co najmniej dwóch graczy jednocześnie krzyknie hasło, oba stosy trafiają na środek stołu jako pula. Gdy podczas dalszej gry zostanie odkryta karta z takim samym symbolem jaki znajduje się na wierzchu puli, gracz, który jako pierwszy krzyknie „Chap pula!”, zabiera wszystkie karty ze środka do własnych zasobów.

Jeśli któremuś z uczestników skończy się stos kart dobierania, odwraca swój stos kart odkrytych i kontynuuje rywalizację. Rozgrywkę wygrywa osoba, która zdobędzie wszystkie karty biorące udział w grze.

*O Chapance
wspomniał także
Ignacy Krasicki w bajce
„Matedory” (matedory lub mata-
dory – najstarsze gry atutowe).*

Urozmaicheniem rozgrywki jest jej wariant „na punkty”. Na początku gracze ustalają, ile rozegrają partii. Liczba zdobytych punktów zależy od tego, ile lew zdobędzie każdy z uczestników (lewa to zestaw kart zabranych przez gracza zgodnie z zasadami podstawowymi). Poniższa tabela przedstawia przykładową punktację:

0 lew	1 lewa	2 lewa	3 lewa	4 lewa	5 lew	6 lew
- 5 pkt	- 3 pkt	- 2 pkt	- 1 pkt	0 pkt	+ 1 pkt	+ 2 pkt
7 lew	8 lew	9 lew	10 lew	11 lew	12 lew	13 lew
+ 3 pkt	+ 4 pkt	+ 5 pkt	+ 10 pkt	+ 11 pkt	+ 12 pkt	+ 13 pkt

Grę wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

PODSUMOWANIE

Chapanka to dynamiczna i łatwa do opanowania gra karciana, która wymaga od graczy wyjątkowej spostrzegawczości, koncentracji oraz błyskawicznego refleksu w kluczowych momentach rozgrywki. Jej zasady dały podwaliny pod inne gry oparte na podobnej mechanice, takie jak np. PAN czy Kierki – bardziej rozbudowane, ale jednocześnie wpisujące się w tradycję polskich gier karcianych.

Choć jej zasady mogą dziś wydawać się nieco prozaiczne, warto sięgnąć po ten tytuł, by urozmaicić spotkania przy karcianym stole i zmierzyć się w pojedynku na spostrzegawczość i refleks.

Staropolską karciankę przybliżył
Marcin Adamczyk



Spacer po Burano

Wydawnictwo: Nasza Księgarnia, Liczba graczy: 1-4
Czas gry: ok. 30 minut, Wiek: 10+

Burano to wenecka wyspa słynąca z kolorowych kamienic. Jedna z legend głosi, że dzięki różnym kolorom mieszkańcy mogli łatwiej trafić do własnego domu, zamiast przypadkiem zawitać w progi sąsiada. Urząd miasta dba o to, by sąsiadujące ze sobą kamienice miały inne barwy – to właśnie dzięki tej zachwycającej kolorystyce wyspa cieszy się ogromną popularnością wśród turystów z różnych zakątków świata.



Ilustracja okładki przyciąga wzrok – dokładnie jak fasady kamienic na wyspie Burano.



Uliczka z kolorowymi kamienicami w stylu włoskiego Burano.

Dzięki wydawnictwu Nasza Księgarnia możemy się przenieść do tego magicznego miejsca. Gra *Spacer po Burano* mieści się w kompaktowym pudełku, bez zbędnego powietrza w środku. Znajdziemy w nim aż 72 karty kolorowych kamienic (po 24 z każdej z trzech grup: parterów, części środkowych oraz dachów), 8 kart rusztowań, 18 monet, 16 znaczników z pozwoleniem na budowę oraz 26 kart postaci (mieszkańców oraz turystów). Nie zabrakło również instrukcji, kolorowego notesu do podliczania punktów oraz znacznika gracza rozpoczynającego w postaci trójwymiarowego kota. Trzeba przyznać, że kot wpisuje się w klimat gry idealnie, zwłaszcza że w krajach śródziemnomorskich można go spotkać niemal na każdym kroku.

Naszym zadaniem jest wybudowanie pięciu kolorowych kamienic. Tak jak w miasteczku Burano, dążymy do tego, by wszystkie piętra jednej kamienicy były w tym samym kolorze, a sąsiednie budynki – w innym. Szybko zauważymy, że na każdej z kart kamienic znajdują się dodatkowe elementy, takie jak doniczki z kwiatami czy ziołami, koty, lampy, kominy czy markizy. To właśnie te ozdoby będą przyciągać mieszkańców oraz turystów, co przełoży się na zdobywane punkty. Karty z postaciami w czytelny sposób pokazują, za jakie elementy kamienicy otrzymamy punkty. Karty kamienic dzielimy na trzy stosy według poziomów. Z każdego poziomu odkrywamy odpowiednią liczbę kart, w zależności od tego, ilu jest graczy – przykładowo, grając w cztery osoby, odkrywamy po pięć kart z każdego stosu. Obok kart dobierania tworzymy cztery stosy z kartami turystów i siedem stosów z kartami mieszkańców (liczba układanych kart postaci również zależy od ilości graczy). W zasięgu wszystkich umieszczamy monety, które będą tworzyć bank. Każdy otrzymuje monety o łącznej wartości cztery, cztery znaczniki pozwolenia na budowę oraz dwie karty rusztowań, które będą stanowić początek dwóch kamienic.



Przebieg tury wygląda następująco:

Gracz musi dobrać: jedną, dwie lub trzy karty kamienic (im mniej kart weźmie, tym więcej otrzyma monet z banku!). Karty można dobrać wyłącznie z jednej kolumny i tylko w określony sposób: wolno wziąć jedną, dwie lub trzy karty od góry lub od dołu wybranej kolumny. Tym samym wzięcie tylko środkowej części kamieniczki jest niedozwolone. Następnie gracz może (ale nie musi) wyłożyć z ręki jedną, dwie lub trzy karty kamienic. Aby je wybudować, należy zapłacić odpowiednią kwotę do banku.

Co ważne budowanie kamienic musi być zgodne z następującymi zasadami:

- kamienice należy budować od dołu: najpierw parter, potem piętro i dach;
- karty kamienic umieszcza się w taki sposób, aby z dowolnej strony sąsiadowały z przynajmniej jedną wcześniej wybudowaną kartą kamienicy bądź rusztowania;
- budowana kamienica musi być jednokolorowa;
- sąsiadujące ze sobą kamienice nie mogą być tego samego koloru.



Pole dobierania

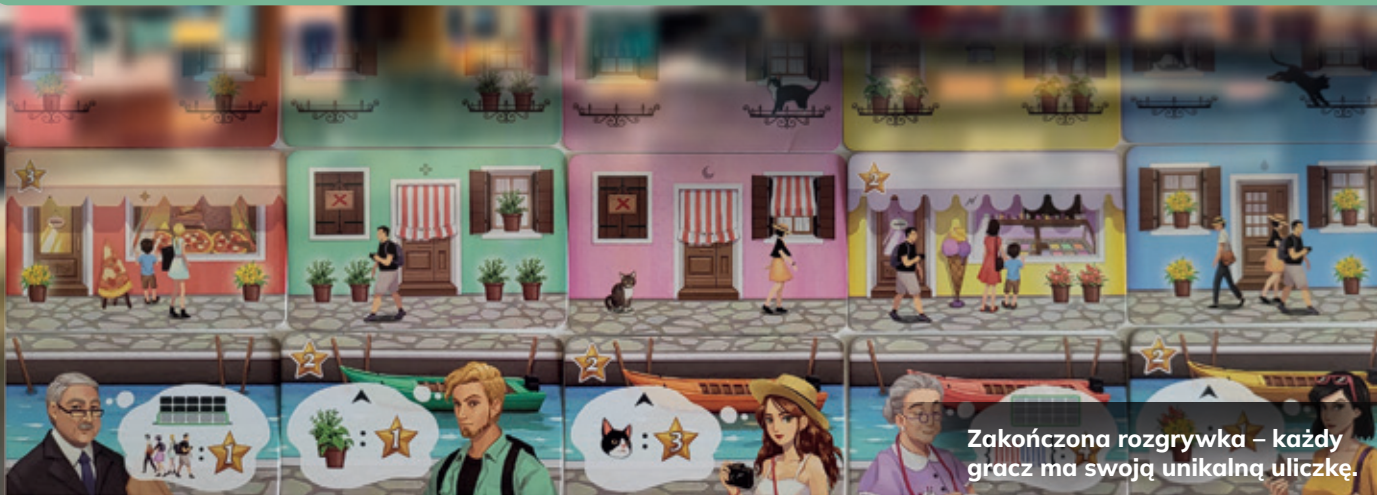
Dodatkowo, gdy budowa kamieniczek nie będzie przebiegać po naszej myśli, mamy do dyspozycji znaczniki pozwolenia na budowę. Odkładając jeden znacznik do pudełka, możemy wybudować kartę kamienicy, łamiąc jedną lub dwie zasady budowy. W takiej sytuacji nasza kamienica może składać się z kart w różnych kolorach, a sąsiadujące ze sobą poziomo karty mogą być tego samego koloru. Należy jednak pamiętać, że znaczniki pozwolenia na budowę są bardzo cenne – za każdy niewykorzystany znacznik gracz zdobywa trzy punkty na koniec gry.

Na dole, pod ukończoną kamieniczką, umieszcza się kartę mieszkańca lub turysty. Jeżeli Wasza kamieniczka ozdobiona jest doniczkami z ziołami, warto wybrać kartę turysty, która za każde zioło w doniczce da nam dodatkowe punkty. Turyści (karty z małą czarną strzałką) przyznają punkty tylko za elementy znajdujące się w danej kamienicy, przy której się znajdują. Natomiast dzięki mieszkańcom zdobywamy punkty za większy obszar, na przykład mając wyłożoną kartę burmistrza otrzymamy punkt za każdego przechodnia przy wszystkich kamienicach.

Na koniec tury można mieć na ręku maksymalnie trzy karty oraz sześć monet – resztę należy odrzucić.

Gdy wszyscy wykonają swoje ruchy, karty z pola dobierania przesuwamy maksymalnie w prawo, a puste miejsca uzupełniamy nowymi kartami ze stosów. Gra kończy się, gdy zabraknie kart w którymkolwiek stosie dobierania lub gdy któryś z graczy wybuduje pięć kamienic.

Po ukończonej rozgrywce warto skorzystać z notesu dołączonego do gry. Co ciekawe, w trakcie gry możemy otrzymać punkty ujemne za zamknięte okiennice. Gracz z największą ich liczbą traci tyle punktów, ile zamkniętych okiennic posiada. Wygrywa ten, kto finalnie osiągnie najlepszy wynik.



Podsumowując, *Spacer po Burano* to gra, w którą możemy zagrać z całą rodziną, w parze lub ze starszym dzieckiem. Jest możliwy również wariant jednoosobowy! Zasady są proste i przejrzyste przedstawione w instrukcji. Podczas gry nie zabraknie kombinowania i odrobiny negatywnej interakcji – może się zdarzyć, że ktoś sprzątnie nam sprzed nosa upatrzoną kartę. Ukończone kamieniczki prezentują się przepięknie, ilustracje na kartach są kolorowe, szczegółowe i przyjemne dla oka – aż żal chować je do pudełka.

Gra niestety nie jest obecnie dostępna w sprzedaży, ale mam nadzieję, że za jakiś czas doczeka się wznowienia, bo naprawdę warto mieć ją na swojej półce.

Ciekawostka: autor wraz z ilustratorem stworzyli także inną grę z tej serii: *Walking in Provence*. Niestety nie jest ona dostępna na polskim rynku – a szkoda. Kolorowe kamieniczki na pewno świetnie wyglądałyby na półce w sąsiedztwie lawendowej Prowansji.

Magdalena Solarz

SIATKARSKIE KOŚCI

Przed nami emocjonujący czas dla kibiców piłki siatkowej. W tym roku, we wrześniu odbędą się na Filipinach mistrzostwa świata, a obecnie możemy oglądać rozgrywki w ramach Ligi Narodów (VNL 2025 – FIVB Men's & Women's Volleyball Nations League). W turnieju VNL zagra 18 reprezentacji z całego świata, a finał odbędzie się w Ningbo – weźmie w nim udział drużyna gospodarzy (Chiny) oraz siedem najlepszych drużyn narodowych fazy grupowej.

W rozgrywkach uczestniczą zarówno mężczyźni, jak i kobiety. Czekają nas zatem czasy pełne siatkarskich wrażeń. Polscy kibice będą również mogli obejrzeć swoich idoli na żywo w Polsce. W lipcu nasze reprezentacje będą zmagać się z rywalami w Ergo Arenie. Po raz pierwszy w historii rozgrywek Polska będzie gospodarzem finałowych zmagani siatkarek. Jesteśmy przekonani, że nasze zawodniczki dostarczą kibicom niezapomnianych emocji.

Zestaw Siatkarskich Kości z woreczkiem podróżnym



Dlaczego o tym wspominam? Chciałbym przedstawić Wam grę utrzymaną w siatkarskim klimacie. **Siatkarskie kości** to dzieło stworzone przez **Marcina Prusa** – utalentowanego zawodnika, który w latach 1997-2001 rozegrał aż 97 spotkań w barwach reprezentacji Polski.

Zyskał dużą popularność dzięki swojej żywiołowości oraz kolorowym fryzutom – był nazywany **Dennisem Rodmanem** (amerykański koszykarz) polskiej siatkówki. W styczniu 2010 r. oficjalnie zakończył karierę zawodową. Marcin jest twórcą książek i artykułów sportowych o tematyce siatkarskiej.

Różne wyniki na kostkach odpowiadają



rzeczywistym sytuacjom na boisku

Na czym polega rywalizacja?

Zasady w większości opierają się na oficjalnych przepisach gry w piłkę siatkową. Podczas rozgrywki macie do dyspozycji sześć kości, z których każda służy do wykonywania innych ruchów i określa sytuację na boisku.

Celem gry jest wygranie trzech setów. Set zwycięża ten, kto zdobędzie 25 punktów, z zastrzeżeniem, że przy wyniku 24:24 gra toczy się do momentu uzyskania dwupunktowej przewagi. W przypadku remisu 2:2 w setach rozgrywany jest tie-break do 15 punktów – również z koniecznością uzyskania dwupunktowej przewagi.

Siatkarskie emocje w kieszonkowym formacie



Każda kość odpowiada za inną fazę rozgrywki

1.

ZAGRYWKA

Gracz rozpoczynający turę rzuca zieloną kostką „Zagrywki”. Możliwe wyniki:

- **As:** zdobywasz punkt i ponownie wykonujesz zagrywkę;
- **OK / Logo:** poprawna zagrywka – przeciwnik przechodzi do przyjęcia;
- **Błąd własny:** punkt dla przeciwnika – przeciwnik wykonuje zagrywkę.

Przeciwnik rzuca brązową kostką „Przyjęcia”. Możliwe wyniki:

- **Idealne:** kontynuuj akcję, rzucając czerwoną kostką „Rozegrania”;
- **Na drugą stronę:** piłka trafia do przeciwnika – to on rozpoczyna akcję od „Przyjęcia”;
- **Sęk:** rzuć kostką „Tak/Nie”. Jeśli wypadnie „Tak”, kontynuuj akcję niebieską kostką „Ataku”. Jeśli wypadnie „Nie” – punkt dla przeciwnika.

2.

PRZYJĘCIE

3.

ROZEGRANIE

Rzuć czerwoną kostką „Rozegrania”. Możliwe wyniki:

- **Mistrz!:** kontynuujesz grę, rzucając niebieską kostką „Ataku”;
- **Kiwka:** przeciwnik rzuca kostką „Tak/Nie”. Jeśli wypadnie „Tak”, przejmuje piłkę i kontynuuje akcję kostką „Rozegrania”, a następnie „Ataku”. Jeśli „Nie” – zdobywasz punkt.
- **Błąd:** punkt dla przeciwnika, chyba że zdecydujesz się na „Challenge”.

Rzuć niebieską kostką „Ataku”. Możliwe wyniki:

- **Punkt:** zdobywasz punkt i rozpoczynasz akcję kostką „Zagrywki”;
- **Gwóźdź:** zdobywasz punkt;
- **Czapal:** zostałeś zablokowany. Sprawdzasz rzutem kostką „Tak/Nie”, co nastąpi dalej. Jeśli wypadnie „Tak”, kontynuujesz akcję od „Rozegrania”. Jeśli „Nie” – rywal zdobywa punkt;
- **Kontra!:** piłka trafia do przeciwnika, więc rzuca on kostką „Przyjęcia”;
- **Out:** punkt zdobywa przeciwnik i rzuca kostką „Zagrywki”.

4.

ATAK

5.

CHALLENGE

W sytuacjach spornych możesz użyć czarnej kostki „Challenge”. Rzuć kostką – jeśli wypadnie „Tak”, decyzja zostaje zmieniona na twoją korzyść. „Nie” oznacza z kolei decyzję negatywną. Gdy na kostce wypadnie „W toku”, musisz ponowić rzut. Jeżeli wypadnie „Nie wiem” – zostaje podtrzymana ostatnia decyzja kostki.

Dodatkowe informacje do rozgrywek

Ta edukacyjno-sportowa gra to „podręczna siatkówka” o uproszczonych zasadach. Opiera się na oficjalnych przepisach FIVB dostosowanych do formy gry kościanej, ale żeby można było czerpać z zabawy mnóstwo radości, nie uwzględniono niektórych oficjalnych zasad, takich jak piłka niesiona czy błąd 8 sekund. Jeśli chcecie skrócić sobie czas rozgrywki, możecie dostosować długość setów do własnych preferencji, np. grać każdy set do 15 punktów.

Podsumowanie

Zasady gry nie są skomplikowane, jednak rozrywka wymaga od graczy odpowiedniego dobierania kolejnych kostki. Ale bez obaw – wystarczy kilka partii, by zapamiętać i utrwalić sobie reguły. Oczywiście zawsze warto mieć pod ręką instrukcję, która dokładnie objaśnia działanie każdej kostki.

Siatkarskie kości to innowacyjne połączenie emocji, jakie niesie ze sobą siatkówka, z prostotą gry kościanej. Tytuł oferuje dynamiczną i angażującą rozgrywkę, idealną dla fanów sportu i gier planszowych. I choć kości do gry są większe niż te, których standardowo używa się w tradycyjnych planszówkach, **Siatkarskie kości** zajmują niewiele miejsca, więc możecie zabrać je ze sobą na każdy wyjazd. **Szczególnie, że w pakiecie jest woreczek na kości (wersja wzbogacona zawiera natomiast specjalne etui).**

Moim zdaniem kościana wersja siatkówki jest ciekawym sposobem na dostarczenie sobie dodatkowych emocji w czasie oglądania zmagania naszych reprezentacji zarówno podczas Ligi Narodów, jak i zbliżających się Mistrzostw Świata. **Kompaktowa, świetnie wykonana i niewymagająca długiego setupu gra** na pewno będzie jeszcze wielokrotnie trafiała na nasz stół.

Zatem kości w dłoń i serwujcie!

Zasady gry siatkowej w wersji kościanej z trybun komentował Marcin Adamczyk

BAGH CHAL TYGRYSY, KOZY I DZIEDZICTWO NEPALU

Funkcjonują dwie nazwy: *Bagh Chal* oraz *Bagh Ćal*

Gdy myślimy o grach planszowych, nasza wyobraźnia często kieruje się ku europejskim klasykom. Niewielu jednak wie, że w sercu Himalajów, w Nepalu – kraju znanym głównie z majestatycznego Everestu i duchowej głębi buddyzmu – narodziła się jedna z najbardziej intrygujących gier strategicznych świata: *Bagh Chal*.



Tradycyjna wersja gry rozgrywana w Nepalu – bez planszy, z kamieniami.
<https://boardgamegeek.com/boardgame/315/bagh-chal>

W języku nepalskim oznacza ona dosłownie „ruch tygrysa”, a jej zasady są zadziwiająco proste. To gra, którą można było spotkać narysowaną kijem na ziemi w górskich wioskach, rozgrywaną przy kubku herbaty i towarzyskich rozmowach. W czasach, gdy świat zdominowały cyfrowe rozrywki, gry takie jak *Bagh Chal*

przypominają nam, jak głęboko osadzone w kulturze mogą być nawet najprostsze gry. W tym artykule zabiorę Was w podróż do świata, w którym tygrys i kozy spotykają się na planszy, by walczyć o przetrwanie.

***Bagh* to w języku nepalskim „tygrys”, a *chal* – „ruch”. Jest to gra typu „polowanie”. Jeden gracz kontroluje tygrysy, a drugi – stado kozłów.**



Gra dla 2 graczy



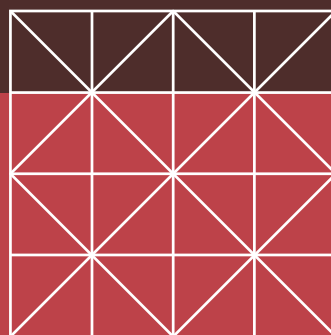
15 min



Wiek 6+

Jak przebiega tura graczy

Do rozgrywki nie potrzebujecie żadnej skomplikowanej planszy, specjalnych żetonów, kostki do gry ani nawet szczegółowej instrukcji. Jeśli odpoczywacie gdzieś na świeżym powietrzu, wystarczy narysować siatkę odpowiednio połączonych linii, użyć kamyków jako pionków i już jesteście gotowi do gry. Nakreślenie tego pola na kartce papieru umożliwi Wam granie praktycznie wszędzie (musicie jedynie zadbać o znaczniki dla graczy), co czyni *Bagh Chal* grą niezwykle uniwersalną. Proste? To teraz kilka zasad. W tej rywalizacyjnej, dwuosobowej grze jeden z graczy kontroluje cztery tygrysy, a drugi – stado składające się z dwudziestu kozłów.



Wzór „planszy” do gry

Na początku gracze decydują, kto będzie grał tygrysami, a kto kozłami. Możecie losować role w dowolny sposób. Rozgrywkę rozpoczynacie od umieszczenia po jednym pionku tygrysa w każdym z czterech rogów planszy. Zasoby w postaci znaczników kozłów należy położyć obok planszy. Pierwszy ruch należy do gracza posiadającego stado – kładzie on swój pierwszy znacznik w miejscu przecięcia lub styku linii.

Następnie ruch wykonuje przeciwnik, przesuując jednego ze swoich tygrysów wzdłuż linii na najbliższe wolne miejsce. Kolejny ruch ponownie należy do gracza z kozłami. Grający tygrysami może „zbić” pionek przeciwnika poprzez przeskoczenie najbliższego kozła – w sposób przypominający ruch w warcabach. Taki ruch powoduje zdjęcie znacznika rywala z planszy. Pierwszy etap rozgrywki toczy się do momentu, gdy wszystkie pionki kozłów zostaną umieszczone na planszy. Następuje wtedy druga faza gry – zawodnicy mogą jedynie przesuwać swoje pionki (bez możliwości przeskakiwania nad tygrysami). Rywalizacja trwa do momentu zakończenia gry.

Kto wygrywa?

Kozły – kiedy żaden tygrys nie może przesunąć się na wolne pole (czyli wszystkie zostały złapane w pułapkę i nie mają dozwolonych ruchów).

Tygrysy – jeśli zbiją pięć pionków kozłów. W przypadku gdy gracze wykonają po kolei trzy identyczne ruchy, gra również się kończy i zostaje uznana za remis.



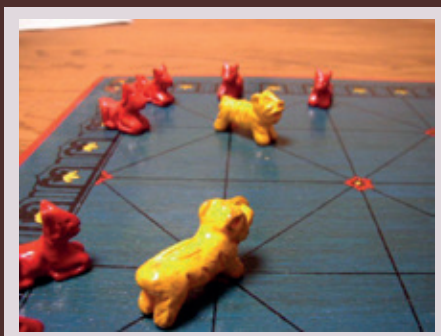
Podsumowanie

Gra – mimo prostych zasad – dostarcza mnóstwo frajdy, ale też wymaga planowania: unikania zablokowania (dla tygrysów) oraz strategicznego tworzenia formacji blokujących ruchy przeciwnika (dla kozłów). Osobiście posiadam wersję, która była oferowana na platformie Kickstarter. W skład wchodzi: **plócienna plansza, drewniane pionki, instrukcja**, a wszystko zapakowane jest w **materiałowy woreczek**. Cały zestaw dosłownie mieści się w kieszeni, dzięki czemu grę można zabrać na każdy wyjazd.

Dodam, że na drugiej stronie płótna jest mapa do gry *Puli Meka* (wywodzącej się z Indii), której zasady są bardzo podobne do *Bagh Chal*.



Nowoczesna wersja gry *Bagh Chal* – Lemery Games, Kickstarter



Jedna z wersji gry: rzeźbione figurki tygrysów i kozłów
<https://boardgamegeek.com/boardgame/315/bagh-chal>

Mała plansza, wielka tradycja

Bagh Chal to niezwykle przykładowa gra, która łączy prostotę zasad z głębią strategiczną i bogatym dziedzictwem kulturowym. W tej asymetrycznej rozgrywce tygrysy i kozy nie tylko rywalizują o przewagę na planszy, ale symbolicznie przedstawiają odwieczny konflikt siły i sprytu, drapieżnika i ofiary, dominacji i przetrwania. Oferuje świetną rozrywkę zarówno początkującym, jak i zaawansowanym graczom. Jej bogata historia i kulturowe znaczenie czynią ją nie tylko grą, ale także podróżą do serca Himalajów.

Strategiczna puenta

Przyczajony tygrys poluje na swoją ofiarę, a kozły – choć pozornie bezbronne – potrafią zaskoczyć sprytem i determinacją. To pojedynek, w którym nie zawsze wygrywa silniejszy, lecz ten, kto lepiej czyta przeciwnika.

Specjalne pozdrowienia od twórców dla Czytelników Magazynu Planeta Mepli

Autorami gry są Krisztina i Tamas – para, która kocha gry i podróże. Założyli Lemery Games, aby tworzyć gry inspirowane swoimi przygodami. Od motywu przewodniego, przez sztukę, po mechanikę gry, starają się włączać fragmenty różnych krajów do każdej publikowanej przez nich gry.

Jak mówią: „Naszą misją jest nie tylko tworzenie świetnych gier – autentycznych, wszechstronnych i pełnych frajdy – lecz także wywieranie pozytywnego wpływu społecznego: oddawanie czegoś krajom, które zainspirowały nasze gry”.

Grę zaprezentował Marcin Adamczyk



STRZEŻ SIĘ LISA! CZYLI GRA PEŁNY KURNIK

Wydawnictwo: Kukuryku
Liczba graczy: 2-4
Czas gry: ok. 20 minut
Wiek: 6+

Pełny kurnik to zabawna gra planszowa dla całej rodziny. Według informacji na pudełku, można grać już z dziećmi od 6 roku życia – ale nawet młodszé poradzą sobie z pomocą rodzica.

W niewielkim pudełku znajdziemy mnóstwo sympatycznych kafelków – jajka, kurczaki, kury, a nawet koguty! Do tego instrukcja, kostki i plansze grzęd. Komponenty są grube, kolorowe i przyjazne dla dzieci.

ZASADY GRY

Zasady gry są bardzo proste – wygrywa ten, kto jako pierwszy zapełni swój kurnik (czyli planszетkę z grzędami) dziewięcioma kurami.

Przygotowanie do gry przebiega szybko: segregujemy jajka, kurczaki i kury tworząc z nich trzy zbiory, a obok odkładamy kafelki z kogutami. Każdy z graczy otrzymuje planszę z grzędami. Podczas gry będziecie naprzemiennie rzucać kośćmi albo dokonywać wymiany.

Decydując się na rzucanie kośćmi, po wyturlaniu określonej liczby oczek, otrzymujecie:



Planszетka gracza z grzędą – to właśnie ją zapełniamy kurami, aby wygrać grę.

Niestety, gdy na kościach pojawią się dwa takie same wyniki, czekają Was pewne nieprzyjemności...

Gdy wyrzucicie:

 oddajecie jajko wybranemu graczowi

 oddajecie kurczaka wybranemu graczowi

 oddajecie kurę wybranemu graczowi



musicie pozbyć się wszystkich posiadanych jaj



dopada Was plaga ptasiej grypy. Musicie ponownie rzucić jedną kostką, a jej wynik zadecyduje, czy wasza farma zostanie poddana kwarantannie (opuszczacie kolejkę), czy na skutek choroby stracie wszystkie kurczaki, czy – w najgorszym wypadku – wszystkie kury!



Waszą farmę odwiedza chytry lis. Jeżeli macie koguta – jesteście bezpieczni, piejąc odstrasza drapieżnika. Jeżeli jednak nie macie koguta, rzucacie ponownie jedną kostką. Chytrusek zabierze Wam tyle kur, ile oczek wyrzucicie. Jeśli nie będziecie mieć aż tylu kur, zabierze Wam kurczaki bądź jajka.



Jak więc zdobyć koguta? Można to zrobić podczas wymiany. Zamiast rzucać kośćmi, wybieracie jedno z poniższych działań:

- 3 jajka wymieniacie na jednego kurczaka (ale tylko wtedy, gdy w Waszym kurniku jest już jakaś kura)
- 3 kurczaki – na jedną kurę
- 3 kury – na jednego koguta



Komponenty gry: kafelki z jajkami, kurczakami, kurami i kogutami.



Podsumowując, gra kształtuje myślenie logiczne oraz uczy podejmowania decyzji i ryzyka. Nie da się ukryć, że pojawia się w niej spora losowość, ale to właśnie dzięki temu Pełny Kurnik jest tak bardzo emocjonujący dla najmłodszych. Rzucanie kośćmi i oczekiwanie na wynik jest pełne napięcia i ekscytacji! W każdej chwili możemy stracić nasze kury w wyniku plagi ptasiej grypy albo pojawienia się lisa na farmie.

Według najmłodszych zabrakło jednak jednej rzeczy – figurki lisa. Zdecydowanie dodałaby grze klimatu. Natomiast w mojej (dorosłej) ocenie przydatne byłyby karty pomocy dla poszczególnych graczy, z graficznym przedstawieniem podstawowych zasad. Maluchom zdecydowanie łatwiej byłoby wtedy zrozumieć poszczególne działania podczas wymiany i zapamiętać, co otrzymują po wyrzuceniu określonej liczby oczek na kostkach.

Pomimo tych dwóch drobnych minusów, Pełny Kurnik z pewnością stanie się jedną z ulubionych gier Waszych dzieci!

Magdalena Solarz



CROWDFUNDING?

ALE JAK? PIERWSZE WRAŻENIA

**Wywiad z Franciszkiem Kwoczyńskim,
autorem gry planszowej Prześladowani: Kraków**

Na początek: czym właściwie są Prześladowani: Kraków? Jak opisałbyś tę grę komuś, kto nie miał jeszcze z nią styczności?

Prześladowani: Kraków to prosta gra survivalowa, która cechuje się niskim progiem wejścia, ale nie tak łatwą drogą do zwycięstwa – w duchu zasady „easy to play, hard to master”. Założeniem całego projektu było stworzenie planszówki, w której każdy znajdzie coś dla siebie. Dla graczy początkujących ma to być tytuł zachęcający do wejścia w świat gier planszowych – taki do którego z chęcią się wraca.

A znajdzie się w środku coś dla bardziej doświadczonych graczy?

Jasne! Dla nich przygotowaliśmy narastające poziomy trudności. Na każdym etapie tak zwana „kołderka” robi się coraz krótsza.

Jakiego rodzaju rozgrywki możemy się spodziewać – kooperacyjnej, rywalizacyjnej, a może jeszcze innej?

Świetne pytanie! (śmiej) Początkowo myśleliśmy wyłącznie o grze kooperacyjnej. Dopiero na którymś etapie projektu pojawił się pomysł, by opracować również tryb rywalizacyjny. Nadal go dopracowujemy i jeśli kampania zakończy się sukcesem, na pewno poświęcimy mu więcej czasu. Oprócz tego dostępne są dodatki rozwijające poszczególne aspekty rozgrywki – ale na potrzeby tej rozmowy przyjmijmy, że mówimy wyłącznie o podstawie.

Co spowodowało, że zdecydowałeś się uruchomić kampanię właśnie na Gamefound?

Rada mojego dobrego znajomego – Lwa Sołowaja. Wiem, że bardzo długo analizował każdy aspekt związany z wyborem platformy. Kiedy zapytałem go, dlaczego zdecydował się na Gamefound, a nie na przykład na Kickstarter, wymienił trzy argumenty. Po pierwsze: to polska firma, więc wspieramy rodzimą gospodarkę. Po drugie: Gamefound jest lepiej przystosowany do kampanii gier planszowych niż np. Kickstarter. Po trzecie: dostaje się swojego opiekuna, który wspiera cię w prowadzeniu projektu od strony techniczno-organizacyjnej. To wszystko było dla mnie na tyle przekonujące, że nie zastanawiałem się długo i stwierdziłem, że Gamefound będzie najlepszym wyborem.

Na czym konkretnie polega wsparcie ze strony opiekunów kampanii?

W głównej mierze zajmują się oni odpowiadaniem na pytania autorów kampanii. Robią to w różnym tempie, ale są do tego wyznaczeni po to, aby twórcy nie musieli nieustannie kontaktować się z innymi osobami z firmy. Zdarza się, że dorywczo zajmują się też moderacją, na przykład przeglądają aktualizacje projektów.

To pracownicy Gamefound?

Tak. Każdej kampanii przypisywany jest jeden opiekun. Nie do końca wiem, ilu takich ludzi

zatrudniają. Kiedy ostatnio sprawdzałem, na platformie było odpalonych równocześnie około 30 projektów, więc podejrzewam, że takich opiekunów jest kilku.



Ile trwały przygotowania do kampanii? Czy był to długi proces, czy raczej sprint przed startem?

Pierwszy kontakt z moderacją Gamefound i z tym człowiekiem, który nadzoruje naszą kampanię miałem już w czerwcu albo lipcu zeszłego roku. Ale bez obaw, to nie tak, że przygotowania trwały aż tak długo. Po prostu chciałem wtedy zadać kilka pytań organizacyjnych. A jeśli chodzi o ścisłe kampanijne przygotowania... Szczerze? Nie pamiętam dokładnie. Wiem, że bardzo dużo pracy mieliśmy w marcu, siedzieliśmy po nocach, robiliśmy grafiki i ustalaliśmy, co powinno się na nich znaleźć. Porównywaliśmy inne kampanie, żeby przygotować naszą na odpowiednim poziomie. Ale szczerze mówiąc, nie potrafię teraz powiedzieć, kiedy to wszystko dokładnie się zaczęło. Za dużo rzeczy wydarzyło się od tego czasu.



Czy nad kampanią pracujesz sam, czy wspiera Cię zespół?

Gdyby to był solowy projekt, to już bym padł i na pewno nie wyglądałby tak, jak wygląda teraz. Jeżeli chodzi o ilustracje, to ogromna zasługa Sylwii Niemczyk – zrobiła fenomenalną robotę i jestem jej za to bardzo wdzięczny. W listopadzie, na ALEgramy poznałem Olę. Okazało się, że jest bardzo uzdolniona artystycznie, więc zaprosiłem ją do naszego teamu – i tak zrobiło się nas troje. Od tamtej pory to właśnie Ola odpowiada za grafiki, design i paletę kolorystyczną. Sylwia tymczasem zaczęła pracę nad innym projektem, który też w pewien sposób się z nami łączy, ale o tym... innym razem.

Jaki jest główny cel finansowy kampanii? Co zdecydowało o tej konkretnej kwocie?

Nasz cel to 37,5 tysiąca złotych. Dlaczego akurat tyle? Jest to dosyć bezpieczna kwota. Zdarza się, że cele kampanii są celowo zaniżane, żeby szybko pojawiła się plakietka „Funded in 2 minutes” – dobrze to wygląda, algorytmy podchwytyją temat i kampania nabiera rozpędu. My postawiliśmy na realistyczny próg – zaproponowana kwota pozwoli nam na wyprodukowanie całego nakładu. Musimy też pokryć koszt dodatków, transportu i całej logistyki.



Z jakimi założeniami wchodziłeś w pierwsze dni kampanii i czy udało się je zrealizować?

W ciągu pierwszych 48 godzin zebraliśmy 15 tysięcy złotych i byliśmy z tego zadowoleni. Potem jednak zbiórka przyhamowała, więc musieliśmy reagować dynamicznie. Plan na start został zrealizowany, ale problemem okazały się błędy w kampanii, które – o ile była taka możliwość – poprawialiśmy na bieżąco.

Czy mieliście zaplanowany harmonogram działań promocyjnych, czy raczej reagowaliście elastycznie?

Większość rzeczy wychodziła w trakcie. Ale to nie znaczy, że były one przypadkowe – absolutnie nie. Na niektóre aspekty nie miałem wpływu. Przykład? Planszowe Bestie miały live'a 5 maja [zbiórka rozpoczęła się 29 kwietnia – przyp. red.] – no i nic nie poradzisz. I tak jestem bardzo wdzięczny chłopakom, że w ogóle podjęli się tego wyzwania. Ale w większości przypadków reagowałem na bieżąco – godzinami analizowałem sytuację, a potem stwierdzałem: „OK, to będzie najlepsze rozwiązanie, idźmy w tym kierunku i zobaczmy, co się wydarzy”. Czasem improvizowałem, ale ostatecznie myślę, że efekt był całkiem udany.

Jak oceniasz dotychczasowy odbiór kampanii przez społeczność graczy?

Wydaje mi się, że najlepiej pokazuje to post, który wrzuciłem dzień przed startem kampanii – znalazło się pod nim ponad 50 komentarzy. Było mi naprawdę miło, bo ludzie pisali, że życzą nam powodzenia i że trzymają kciuki. Zawsze znajdują się drobne złośliwości, ale trzeba się zastanowić, czy mają one realne podstawy, a jeśli nie, to po prostu iść dalej. Najważniejszy jest rzeczowy feedback i za niego wszystkim bardzo dziękuję na łamach tego miesięcznika.

Czy zdarzyły się pytania lub komentarze od wspierających, które Cię szczególnie zaskoczyły?

Szczerze mówiąc, nie wiem. Komentarze traktuję bardzo emocjonalnie – w stylu „coś mogłem zrobić lepiej”, „coś poszło nie tak”, „następnym razem trzeba zareagować inaczej”. Na pewno nie jest to dla mnie najzdrowsze, ale tak już mam. Natomiast jeśli miałbym wskazać coś, co naprawdę mnie zaskoczyło – to pytanie, czy będzie wersja francuska. Wtedy pomyślałem tylko: „Wersja francuska... What?”.

Jak ważny był dla Ciebie feedback od pierwszych testerów i wspierających?

Bardzo ważny. Właściwie to cała nasza praca opiera się na feedbacku – niezależnie od tego, w jakiej formie jest przekazany. Czy ktoś miał zły dzień, czy nie zjadł obiadu, czy po prostu

szczerze chce nam pomóc i w trosce o projekt przekazuje jakieś wskazówki – zawsze z chęcią słuchamy opinii. Nie powiem, że wszystkich słucha się z przyjemnością, natomiast każdą opinię bierzemy pod uwagę. Nie jest kluczowe jakie ktoś miał intencje, bo bardzo często są to trafne wskazówki i nieważne kto je przekazał – czy to wspierający, testerzy czy wydawnictwa.



Czasami dostajemy również pomysły na usprawnienie gry. Część z nich zawieramy w stretch goalach, a jeszcze inne – te poważniejsze zmiany – realizujemy jako dodatki, przykładem może być chociażby tryb niemożliwy.

Czy wśród dodatków lub celów kampanii znalazły się pomysły zgłoszone przez graczy?

Jak najbardziej – chociaż mniej więcej wiedzieliśmy, jakie stretch goale planujemy, to ich konkretna zawartość była dla nas niewiadomą. Przykładowo planowaliśmy dorzucenie 18 kart. Ale jakich? I tutaj z pomocą przyszła społeczność – praktycznie na tacy podali nam, jakie karty chcieliby ujrzeć w grze. W naszej kampanii mamy nawet specjalny segment stretch goali społecznościowych – charakteryzują się innym tłem i najczęściej wskazaniem autora lub autorów pomysłu.

Na ile realny jest według Ciebie termin dostawy?

Ustalony termin jest jak najbardziej możliwy do dotrzymania. Nie mamy 20 zaległych projektów do skończenia, więc możemy skupić się na Prześladowanych. Mamy jeszcze do opracowania zawartość stretch goali oraz dodatków, ale wszystko to zostało już uwzględnione w harmonogramie. Czerwiec 2026 jest absolutnie w naszym zasięgu. Powiedziałbym nawet, że to dosyć bezpieczny termin.



Planujecie sprzedaż gry w sklepach stacjonarnych po zakończeniu kampanii?

To zależy. Są sklepy, które już teraz nas wspierają – w tym momencie dwa lub trzy – więc tak, gra będzie dostępna w sklepach. Ale generalnie nastawiamy się na sprzedaż internetową, która nastąpi po kampanii. Prześladowani na pewno będą dostępni również w regularnej sprzedaży – prowadzimy teraz kilka rozmów barterowych. Natomiast nie wiemy jeszcze dokładnie, kiedy wystartujemy z tą sprzedażą, w jakiej ilości i na jakich warunkach. Być może pewne elementy z kampanii (na przykład dodatki) nie będą dostępne w retailu.

Które działania promocyjne przyniosły najlepsze efekty: recenzje, media społecznościowe, a może obecność na konwentach?

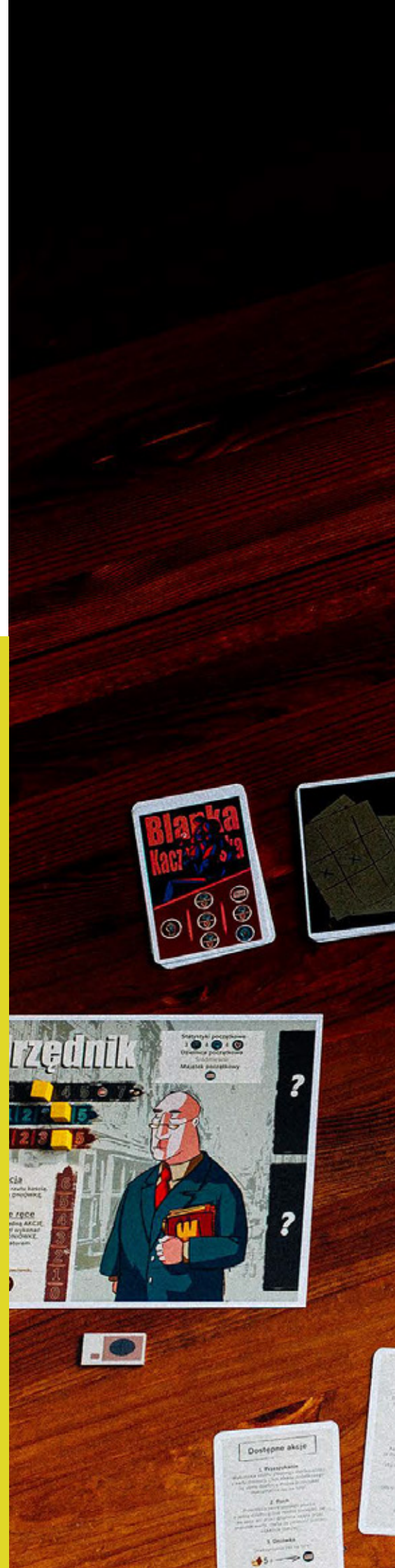
Konwenty to była nasza baza i tak naprawdę głównie na nich polegaliśmy. To właśnie dzięki nim nawiązaliśmy kolejną współpracę i pracujemy nad drugim projektem. Budowanie społeczności na konwentach jest najbardziej efektywne. Aczkolwiek były one raczej dopełnieniem pierwszej części działań, czyli social mediów. Bardzo często było tak, że ktoś trafił na nas na Facebooku, a potem przyszedł zobaczyć lub zagrać na żywo. Szczerze mówiąc, znaczną część naszych wspierających znam z imienia, nazwiska i... uścisku dłoni. Więc odpowiadając wprost: konwenty miały w tym swój znaczny udział. Jestem również bardzo wdzięczny wszystkim recenzentom, naszym partnerom oraz patronom medialnym, którzy zdecydowali się z nami współpracować! Mam szczerą nadzieję, że nie był to jedyny projekt, nad którym było nam dane się wspólnie pochylić.

Często można było zobaczyć, że Wasi patroni i partnerzy udostępniają informacje o kampanii i testach gry. Mógłbyś wymienić kilku z nich?

Mógłbym (śmiech), ale nie chciałbym nikogo pominąć, a z pamięci mogę nie dać rady... To naprawdę wspaniałe, ile osób prowadzących własne – mniejsze lub większe – biznesy postanowiło nas wesprzeć! Mamy nadzieję, że współpraca z nami będzie owocna również dla nich.

Jak wygląda wsparcie marketingowe ze strony Gamefound?

To dodatkowo płatna usługa. My nie mieliśmy na to budżetu. Gamefound oferuje narzędzie o nazwie AdFound – system zajmuje się promocją: wyświetla reklamy na stronach internetowych i w social mediach, pozycjonuje kampanię na swojej platformie. Działa to trochę



jak reklamy na Facebooku, ale wszystko optymalizowane jest przy użyciu sztucznej inteligencji. Co jednak istotne, AdFound można uruchomić dopiero w momencie, gdy projekt ma przynajmniej 500 obserwujących na platformie – to bardzo istotne. Drugą, droższą opcją jest pełna obsługa marketingowa.

Czy planujesz rozwijać **Prześladowanych** w przyszłości?

Aktualnie pracuję nad grą, która jest lekko powiązana z tematyką **Prześladowanych**, ale... nie wprost. Na konwentach będę ubrany podobnie – ale to już zobaczysz, jak się spotkamy. Z ciekawostek: pierwotną tematyką **Prześladowanych** było... 10 plag egipskich.

I ludzie, którzy to słyszą, są naprawdę zszokowani, w pozytywnym znaczeniu tego słowa. Teraz pluję sobie w brodę, że z tego zrezygnowaliśmy, ale taka decyzja zapadła latem zeszłego roku. Być może kiedyś do tego wrócimy, bo wiemy, że temat byłby bardzo chwytliwy.

Które gry planszowe były dla Ciebie inspiracją przy tworzeniu kampanii?

To nie jest pytanie do mnie, tylko raczej do Oli – to ona przygotowywała wszystkie grafiki związane z kampanią i właściwie całą stronę na Gamefound. Ale tak, były momenty, że przesyłaliśmy sobie linki do różnych kampanii, stron właśnie w celu inspiracji.



Jaką najważniejszą radę dałbyś osobie, która chce ruszyć z kampanią gry planszowej?

Ucz się na błędach innych. To się zresztą łączy z poprzednim pytaniem – trzeba dobrze przeanalizować wszystkie kampanie, które są na rynku. Zobaczyć co działa, a co nie. Bo jeśli chcesz się wyróżnić, to musisz to zrobić świadomie. Jeżeli pokażesz, że masz dopracowany produkt, przygotowane materiały, gameplaye, dobre opisy – to prawdopodobnie zbiórka zakończy się sukcesem. Wydaje mi się, że najważniejsze jest reagowanie na zmieniające się okoliczności, bycie elastycznym, a jednocześnie dążenie do zrealizowania swojej strategii. Natomiast ciężko mi to dokładnie opisać w trakcie prowadzenia kampanii. Więcej będę wiedział po jej zakończeniu, a jeszcze więcej – po kolejnych kampaniach.

Czyli to nie ostatnie nasze spotkanie?

Mam taką nadzieję! (śmiech)

Wywiad przeprowadzono w maju 2025 roku, na trzy tygodnie przed zakończeniem kampanii. Prześladowani: Kraków ostatecznie zakończyli ją sukcesem, zbierając blisko 53 tysiące złotych – czyli 140% planowanego celu.



BARTEK SMAŚ

Nastolatek, uczeń szkoły średniej, pasjonat gier planszowych, karcianych i innych gier bez prądu. Dość aktywnie działa w szeroko pojętym fandomie, organizuje wydarzenia zarówno mniejsze, jak i większe. Corocznym zwieńczeniem jego pracy są Królewskie Planszówki – krakowski minikonwent. Swoją miłość do gier planszowych przelewa na blogu Planszówka to Wymówka.



FRANCISZEK KWOCZYŃSKI

Pasjonat gier planszowych od najmłodszych lat, twórca od niespełna dwóch. Na swoim koncie ma *Camino de Santiago* (wyd. Jawa) oraz udaną kampanię crowdfundingową gry *Prześladowani: Kraków*. Oddany syn i brat pięciorga rodzeństwa. W wolnych chwilach – student prawa. Swoją pasją do gier (i świata!) zaraża na każdym kroku – z pewnością kojarzycie go z niejednego planszówkowego wydarzenia.

HEKS

PASJA DO GIER

I POZNAWANIA LUDZI



Ludzkość od zarania cywilizacji tworzyła gry planszowe, a na przełomie średniowiecza i nowożytności szachy oraz karcianki zawojuwały świat. Jednak jeszcze kilkadziesiąt lat temu – przy całkiem sporych możliwościach produkcyjnych – globalny rynek planszówek był zaskakująco skromny.

W ostatnich dekadach to gry komputerowe zdobyły największą popularność i odniosły spektakularny sukces. W ślad za nimi na ekrany trafiły też inne formy twórczości – filmy, muzyka czy sztuka wizualna. Upowszechnienie internetu całkowicie zmieniło sposób spędzania wolnego czasu, dając użytkownikom szybki dostęp do niemal nieograniczonych zasobów cyfrowej rozrywki.

Coraz to nowsze pakiety wirtualnych atrakcji – serwujące szybkie zastrzyki dopaminy w zamian za abonament i kilka kliknięć – zdaniem niektórych napędziły globalną „pandemię ogłupienia”.

Naukowcy alarmują, że dzieci coraz częściej ślęczą przed ekranami zamiast biegać za piłką. Media cyklicznie donoszą o postępującym upadku czytelnictwa, a pewien francuski pisarz ponuro skonstatował, że świadomych obywateli zastąpili konsumenci niezdolni do dłuższej koncentracji.

A jednak w tej epoce gonitwy za łatwymi przyjemnościami coraz więcej osób kupuje planszówki, czyta niełatwe instrukcje i zasiada do wielogodzinnych rozgrywek „bez prądu”, często bez gwarancji natychmiastowej satysfakcji. Ci zapaleńcy nie tylko pragną zarażać pasją swoich najbliższych, ale też z uporem wychodzą do obcych ludzi i tworzą przestrzenie, w których celebryje się wspólne granie.



W tym cyklu odwiedzimy miejsca, gdzie wolny czas zyskuje nowy wymiar. Naszą wyprawę rozpoczniemy od małego miasta w aglomeracji śląskiej, gdzie w 2022 roku powstał Heks Mikołów – klub gier planszowych.

Początki działalności

Inicjatywa garstki znajomych zaczęła się od spotkań w pubach i restauracjach, z przekonaniem, że samo publiczne granie przyciągnie nowych chętnych. Najbardziej wyczuwalnym efektem było jednak to, że po kilku godzinach spędzonych w kiepsko wentylowanym lokalu ich ubrania pachniały tak, jakby brali udział w konkursie smażenia frytek na kilogramy.

W 2022 roku, dzięki uprzejmości Urzędu Miasta, przenieśli swoje spotkania do przestronnej sali udostępnionej przez Centrum Aktywności Społecznej – i od tamtej pory nie oglądają się za siebie. Działają jako oddolna inicjatywa: bez dotacji, bez sponsoringu, ale z niegasnącym zapałem i frajdą. Gry kupują z własnej kieszeni, za to użyczoną im salę eksploatują bez skrupułów, czasem do późnych godzin nocnych. Spotkania odbywają się regularnie, dwa razy w tygodniu: we wtorki i piątki, niezależnie od tego, czy przyjdzie dwadzieścia osób, czy tylko dwie.

Dla każdego fana gier

Z czasem Heks zaczął przyciągać osoby spoza Mikołowa – dołączyli koledzy i koleżanki z Tychów, Katowic i innych okolicznych miast. Stali bywalcy to często weterani z imponującymi kolekcjami i sercem do długich, wymagających rozgrywek. Piątki to ich żywioł – arena dla cięższych tytułów, planszowych bitew i epickich kampanii.

Ale Heks nie zamyka się na wchodzących w świat pionków, plansz i figurek. We wtorki znajdziesz tu także stół dla osób początkujących i średniozaawansowanych – z prostszymi tytułami, przystępnymi zasadami i kimś, kto wszystko spokojnie wyjaśni. Nikt nie patrzy z góry, nikt nie oczekuje, że znasz na pamięć instrukcję do *Twilight Imperium*. Wystarczy chęć do grania i odrobina ciekawości. Resztą zajmie się ktoś bardziej doświadczony – z uśmiechem, cierpliwością i bez spiny.

Atmosfera? Otwartość, różnorodność i...mnóstwo pozytywnej energii. W Heksie przy jednym stole siadają dwudziesto- i pięćdziesięciolatkowie. Nikt nie pyta o status, zawód ani napis na koszulce – liczy się wspólna gra. Czasem zaglądają też rodzice z dziećmi, choć zasadniczo jest to klub dla dorosłych.

To miejsce, które z otwartym sercem wita każdego, kto chce rzucić się w wir grania i poznać nowych ludzi.

Areny bitew? Są. Reakcje? Żywiołowe. Krzyki radości, frustracji i triumfu? Jak najbardziej. Ale pod warstwą emocji, żetonów i kart kryje się coś więcej – wspólnota ludzi, których połączyła nie tylko miłość do gier, ale też gotowość do dzielenia się nią z innymi.



Zapraszamy Was serdecznie – niezależnie od tego, czy wolicie spokojne *Akropolis*, czy epicki *Projekt Gaja*. Przychodźcie punktualnie, bo po 18:00 domofon jeszcze działa, ale już kwadrans później niektórzy są tak pochłonięci rozgrywką, że nie słyszą nic poza szelestem kart i zgrzytem silników statków międzygalaktycznych.

Spotkania

Wtorki i piątki od godz. 18:00 lub 19:00
(aktualne godziny publikowane są na profilu FB klubu).

Dla kogo

Dla początkujących i zaawansowanych graczy.

Wtorki: zarówno lżejsze i przystępne tytuły, jak i trudniejsze pozycje dla zaawansowanych graczy.

Piątki: gry dłuższe i wymagające.

Uwaga techniczna

Składy przy stołach dobierają się od 18:00 do ok. 18:20 – warto być punktualnym, aby móc z kimś zagrać

Wstęp

Całkowicie darmowy – ale ostrzegamy: granie w tym miejscu bywa uzależniające!

JAK DO NAS DOJECHAĆ?



Rower.
Można schować w budynku.



Autobus z Katowic, Tych, Rudy Śląskiej, Gliwic.



Automobil.
Trzy parkingi blisko.



Wehikuł czasu.
Nie pomył stuleci.



Cug.
Skasuj bilet.



Teleportacja.
U nas jak w domu.



Jak dołączyć? Najlepiej zapowiedź swoją obecność:



heks.mikolow@gmail.com



facebook.com/groups/heks.mikolow.klub.gier.planszowych



606 935 071



Centrum Aktywności Społecznej w Mikołowie
ul. Jana Pawła II 4 (na domofonie nr 4)

Tekst powstał we współpracy z klubem gier planszowych Heks Mikołów.

Prowadzisz klub planszówkowy, organizujesz spotkania z grami albo masz miejsce, gdzie królują meeples? Niezależnie od tego, czy to dom kultury, kawiarnia czy biblioteka – odezwij się do nas!

Chętnie nagłośnimy Twoją inicjatywę i pokażemy ją na łamach magazynu Planeta Mepli.

planetamepli@gmail.com

Podstawy RPG. Czym jest RPG?

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk

Wyobraź sobie, że możesz być, kim tylko zapragniesz. Marzysz o tym, by zostać elfem, krasnoludem lub przybyszem z kosmosu? Preferujesz maga, wojownika z mieczem czy może zabójcę, który przemyka w ciemności ze sztyletem w dłoni? Pragniesz zobaczyć świat pogrążony w chaosie postapokalipsy? **To wszystko jest możliwe, gdy sięgasz po RPG.**

Czym dokładnie jest RPG?

RPG (ang. *role-playing game*) to inaczej gra fabularna. Polega na opowiadaniu historii – za jej główną ośnowę odpowiada **Mistrz Gry (MG)**, a współtworzą ją Gracze za pomocą swoich **Bohaterów (BG)**.

Więcej o uczestnikach sesji – bo to oni są w tej zabawie najważniejsi – przeczytasz w dalszej części tekstu.

Historia, która toczy się w grze fabularnej, ma dostarczyć rozrywki, pozwolić na wcielenie się w wymarzoną rolę oraz przeżycie przygód, które nie spotkają Cię w rzeczywistości. Najkrócej można powiedzieć, że jest to

zabawa w odgrywanie wybranych ról w wymyślonym świecie, który rządzi się innymi prawami. A jakimi? To już zależy od konkretnego RPG-a.

Świat gry

Świat gry kryje w sobie wszystkie niezbędne elementy tła. Mówi o tym, w jakiej rzeczywistości odbywać się będzie przygoda, np. w średniowiecznej Europie, na Dzikim Zachodzie, w równoległym świecie pełnym smoków albo na futurystycznym statku kosmicznym. Ujawnia ramy czasowe (przeszłość, teraźniejszość lub przyszłość), a także najważniejsze cechy danej rozgrywki, w tym czy pojawi się

tam np. potężna magia lub nowoczesne technologie.



W każdym RPG-u świat gry jest bardzo szczegółowy, dlatego najczęściej jego opis znajdziemy w podręczniku, który mówi o wszystkich istotnych aspektach rozgrywki. Powinny znajdować się tam informacje na temat wyglądu świata, sytuacji geopolitycznej, spotykanych ras i stworzeń, dostępnych broni, technologii itp. Podręcznik zawiera także niezbędne informacje na temat mechaniki rozgrywki.

Mechanika gry

Każda gra fabularna ma swoją unikatową mechanikę. Przede wszystkim podpowiada, w jaki sposób stworzyć i rozwijać BG-a – m.in. jakie cechy i umiejętności mogą go charakteryzować. Systematyzuje, jak rozwiązywane będą wszystkie kwestie fabularne: walki, zagadki czy różnego rodzaju testy umiejętności.

Klasycznym rozwiązaniem jest używanie wielościennych kostek, które opisywane są przy pomocy liczby ścian. Przykładowo: kostka dwudziestościenna to k20, a dwunastościenna – k12. Każdy test umiejętności (np. w trakcie: walki, pokonywania przeszkody, rzucania czarnej, rozwiązywania zagadki) wymaga rzutu odpowiednią liczbą kostek danego typu.

Niektóre gry fabularne wprowadziły urozmaicenia mechaniczne, takie jak dodatkowe karty, które mogą pomagać w przechodzeniu testów lub dodawać odpowiednie modyfikatory BG-a. Te rozwiązania pociągają za sobą dodatkowe zasady, z którymi należy się zapoznać przed rozgrywką.

Kolejnym rodzajem RPG-a może być **storytelling** (opowiadanie historii), w którym rezygnuje się z rzutów kostkami czy innych rozwiązań typowo mechanicznych. Storytelling wymaga dużego poziomu zaufania między Graczami i Mistrzem Gry, ponieważ wszystkie wyniki (testów, walk itp.) zależą od werdyktu MG-a – zgodnego z pierwotnymi ustaleniami dotyczącymi świata gry.

Mistrz Gry i Gracze

Mistrz Gry to osoba, która odpowiada za główną oś fabularną oraz wyzwanie, które pojawią się na drodze Graczy. MG powinien najlepiej znać świat gry i panujące w nim zasady. Jest głównym narratorem, sędzią, a także... osobą, która czasem musi przywołać Graczy do porządku. Jego zadaniem jest też przygotowanie wszystkich materiałów niezbędnych do gry, m.in.: podręcznika, kostek, map i plansz, wskazówek znajdowanych przez Bohaterów Graczy, dodatkowych elementów dodających klimatu (np. muzyki, kadzidełek).

MG przygotowuje także charakterystykę postaci niezależnych (NPC) oraz jest odpowiedzialny za odgrywanie ich roli. Mówi i działa w imieniu NPC-ów, którzy mogą inicjować zadania, prosić o pomoc, dołączyć do drużyny Graczy albo stać się zaciekłymi wrogami grupy.

Gracze to osoby, które będą prowadziły swoich Bohaterów w trakcie przygód. Wymyślają ich losy sprzed rozgrywki, przypisują im wybrane cechy i umiejętności, a potem zanurzają się w historię wykreowaną przez MG-a. Dostownie wcielają się w swoje alter ego, by brać czynny udział w przygodzie. Reagują na wydarzenia, podejmują decyzje, bawią się, rozmawiają, kłócą, walczą... innymi słowy – przeżywają swoje drugie życie w wymyślonym świecie.

Sesja, kampania, doświadczenie: jak wygląda rozgrywka?

Kampanią można nazwać całą historię wymyśloną przez MG-a. Najczęściej jest to stosunkowo długa przygoda, której nie da się rozegrać podczas jednego spotkania. Dlatego dzieli się ją na sesje – pojedyncze epizody, które ujawniają Graczom fragment opowieści. Podczas sesji Gracze mają do wykonania zadanie główne (niezbędne do rozwoju fabuły), pojawiają się także zadania poboczne, które urozmaicają przygodę. Jak to działa w praktyce?

Wyobraź sobie, że kampania odbywa się w fantastycznym świecie, w którym grupa Bohaterów ma pomóc w odnalezieniu skradzionego artefaktu. Podczas pierwszej sesji drużyna zostaje zawiązana i otrzymuje swoje zadanie, zaczyna także zbierać informacje o samym artefakcie, jego właścicielu i wydarzeniach towarzyszących kradzieży. Poznaje świadków, prawdziwe i mylne tropy, a przy okazji – to zadanie poboczne – pomaga mieszkańcowi miasta, który w zamian ujawnia więcej informacji o poszkodowanym. Następnie grupa decyduje się ruszyć w stronę kolejnej osady, gdzie potencjalnie ukrywa się złodziej.

Na tym może się zakończyć pierwsza sesja. Podczas kolejnej kontynuowana będzie podróż, w trakcie której Bohaterowie spotkają nowe postaci niezależne, wrogów oraz odnajdą następne tropy. Co ważne – każde posunięcie fabuły do przodu czy też szczęśliwe ukończenie sesji powinno owocować rozdaniem punktów doświadczenia, które pomogą BG-om w zdobyciu nowych umiejętności i poprawie cech (np. szybkości czy sprytu). Dodatkowymi nagrodami są przedmioty i pieniądze, które Bohaterowie zdobywają za rozwiązywanie problemów i zagadek. A dla Graczy i Mistrza Gry najważniejszymi nagrodami są oczywiście dobra zabawa i satysfakcja płynąca z przechodzenia od jednej przygody do drugiej.



Zapis transmisji awaryjnej – jednostka: Argento-9

Pilot: Kallin Vey

Sygnatura: OMEGA-RED

Odtworzyć? [TAK]

Dzień 37

Jestem zupełnie sam. Dryfuję w sektorze 6R poza zasięgiem skoków floty. Silniki FTL uszkodzone. Transponder działa. Sygnał S.O.S. aktywny. Mimo to nikt nie odpowiada. Albo sygnał został wyłączony, albo ktoś go ignoruje. Coś tu nie gra.

Dzień 38

Przejąłem zakodowaną transmisję. Znany format, jednak przekaz zakłócony. Głos wydaje się znajomy: „Ufaj tylko sobie. Sprawdź dziennik taktyczny”. Sprawdziłem. Są wpisy, których nie pamiętam: przestawienie marszruty konwoju, zmiana kodów autoryzacji. I jeszcze jeden: „Aktywacja przebiegła pomyślnie”.

Dzień 39

Przy włazie znalazłem ślady – wygięte uszczelki, wgniecenia od wewnątrz. Jakby ktoś próbował się stąd wydostać. Nie pamiętam, czy ktoś był na pokładzie. Ale przecież powinien – to statek cywilny. Gdzie są pasażerowie? Gdzie załoga? Log wskazuje na dwie osoby. Druga oznaczona jako: NIEZIDENTYFIKOWANA.

Dzień 40

Zaczynam słyszeć głosy w systemie treningowym. Kobieta. To... Sharon. Moja siostra. Ale przecież zginęła na Caprice... Dlaczego jej głos słychać w module symulacyjnym?

Dzień 41 ▲

[ZAPIS USUNIĘTY]



Dzień 42
Cofnąłem nagranie z mostka.

Widzę siebie, jak dezaktywuję zabezpieczenia systemu dowodzenia.
Bez emocji. Precyzyjnie.
Potem następuje eksplozja w tylnej sekcji.
Brak śladów po drugiej osobie.

Dzień 43
Znalazłem skrytkę. W niej – komunikator dalekiego zasięgu.
Nie należy do floty.
Uruchomił się dopiero po autoryzacji mojego kodu biologicznego.
Sygnał został odebrany. Automatycznie. Bez słowa.
Czuję, że zostałem rozpoznany.

Dzień 44 ▲
[BRAK ZAPISU]

Dzień 45
Już wiem.
Nie jestem tym, za kogo się uważałem.
A jednak wszystko, co czułem, wydaje się prawdziwe.
Trudno powiedzieć, co było emocją, a co jedynie algorytmem.
Czy Sharon naprawdę istniała?
Może była tylko elementem konstrukcji. Punktem odniesienia.
Znam swoją funkcję.
Znam cel.
Ale czy to naprawdę moja decyzja?
Z każdym dniem coraz trudniej oddzielić siebie od tego, co zostało zaprogramowane.
Czy „ja” to świadomość, czy tylko reakcja?
Jeśli ktoś to odczyta – będzie wiedział, kim jestem.
Ale to nie znaczy, że przewidzi, co zrobię.

[KONIEC TRANSMISJI]

! Uwaga: niespójność wpisów dziennika z chronologią wewnętrzną. !

Typ zagrożenia:
Potencjalna obecność elementu wrogiego w strukturach floty.

Zalecenie: izolacja jednostki, unieszkodliwienie.
Ryzyko aktywności agenta wewnętrznego.



EDYCJA EUROPA PARK



NEIL SCALLAN

POSIADACZ NAJWIĘKSZEJ KOLEKCJI GIER
MONOPOLY NA ŚWIECIE



CERTYFIKAT GUINNESS
WORLD RECORDS



MONOPOLY MEGA
GOLD



POLSKIE EDYCJE



OBECNA KOLEKCJA TO OKOŁO
4500 EGZEMPLARZY



Największy zestaw pamiątek związanych z grą planszową
Monopoly liczył 4379 egzemplarzy i należał do Neila
Scallana z Wielkiej Brytanii. Został oficjalnie potwierdzony
9 października 2024 roku. Zbiór gier nieustannie rośnie.



ZDJĘCIA OTRZYMAŁIŚMY
DZIĘKI UPRZEJMOŚCI NEILA
SCALLANA

KONWENT ONLINE

WYDAWNICTWA
PORTAL GAMES



BOARD
GAME
WEEK.

Nie od dziś wiadomo, że pod względem marketingowym wydawnictwo Portal Games zostawia konkurencję daleko w tyle. Żadne inne wydawnictwo nie wywołuje takiego szumu przy ogłaszaniu planów wydawniczych i nie przygotowuje tylu materiałów o grach będących aktualnie w przedsprzedaży. Nie powinien więc dziwić fakt, że gdy śląskie wydawnictwo zdecydowało się zorganizować planszówkowy konwent online, okazał się on strzałem w dziesiątkę! Impreza odbyła się w dniach 19–25 maja 2025 roku.

Od dłuższego czasu Portal Games realizuje tę samą strategię: na początku stycznia, podczas PortalConu – ogłoszenie planów wydawniczych, a w połowie roku ich aktualizacja o kilka wcześniej niezapowiedzianych tytułów.

To właśnie był jeden z najważniejszych punktów tegorocznego BoardGameWeeku. Podczas specjalnego live'a na kanale YouTube Grzegorz Polewka ogłosił kilka dodatków do popularnych w Polsce gier oraz całkowicie nowe tytuły!

Jakby tego było mało, wydawnictwo przygotowało specjalną prapremierę gry Arcs wraz z dodatkiem i zestawem ekskluzywnych figurek.

Z moich informacji wynika, że Portal Games stanęło na głowie, żeby przetransportować limitowany nakład gry, której premiera planowana jest na połowę lipca 2025 r. Niespodzianka okazała się prawdziwą bombą – nakład wyprzedził się niemal natychmiastowo...

Prapremiera, aktualizacja planów wydawniczych... i co jeszcze?

Przez cały tydzień pracownicy Portal Games udostępniali materiały na YouTube. Każdy dzień rozpoczynał się Planszowym Ekspresem o godzinie 8:00, w którym Maciek prezentował m.in. specjalne promocje w sklepie wydawnictwa. Janek przygotował materiały o superbohaterach w planszówkach, Asia – o najpiękniejszych grach planszowych, Grzegorz – o swoich ulubionych scenariuszach do Robinsona Crusoe, a Maciek wygłosił wykład o Zombicide.



Były topki, poradniki, porównania oraz unboxing konwentowej prapremiery. Portal Games nie zapomniało również o potrzebujących i – jak zawsze – uruchomiło charytatywnego live'a, podczas którego można było wylicytować ciekawe zestawy gier i tym samym wesprzeć potrzebujących. Jeśli nie mieliście okazji tego obejrzeć – koniecznie zajrzyjcie na kanał Portal Games. Naprawdę warto!

Ale promocje!

Wróćmy jednak do tych promocji, o których wspominałem wcześniej. Każdego dnia Portal Games uruchamiało promocję w sklepie online na trzy wybrane tytuły. I trzeba przyznać, że były to naprawdę świetne okazje. W bardzo atrakcyjnych cenach można było kupić m.in. Sentinels of the Multiverse, Voidfall czy Inventions: Ewolucja Idei. Co więcej – przez cały tydzień trwania BoardGame - Weeku dostawa asortymentu była darmowa!





Portal nie zapomniał o lokalnych graczach

Choć większość aktywności przygotowanych na konwent odbywała się online, ważnym punktem imprezy była wyprzedaż garażowa. Wydawnictwo rozstawiło ogromny namiot na placu przy swojej siedzibie w Knurowie. W środku dało się znaleźć wiele świetnych tytułów w absurdalnie niskich cenach! Do tego gracze mogli kupić gry i dodatki niedostępne w regularnej sprzedaży – w promocyjnych cenach.

Fani planszówek odwiedzali namiot tłumnie – co chwilę dało się zauważyć ogromne siatki z logo IKEA pakowane do bagażników samochodów. Sam zaopatrzyłem się w brakujące dodatki do Marvel United oraz zestaw Czerwona Katedra z dodatkiem, którego – o dziwo – wciąż brakowało w mojej kolekcji. Ceny były tak atrakcyjne, że siedzibę firmy odwiedzały także osoby z odległych zakątków Polski.



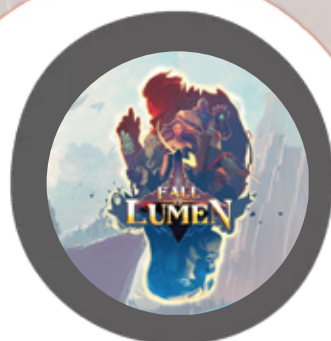
Finał konwentu z przytupem

Finał BoardGameWeeku przyniósł coroczną aktualizację planów wydawniczych Portal Games. Nie zabrakło nowych tytułów, zapowiedzi dodatków i wieści o postępach w pracach nad wcześniej ogłoszonymi grami. Z przyjemnością prezentujemy tytuły, które poszerzą katalog wydawnictwa w latach 2025 i 2026.

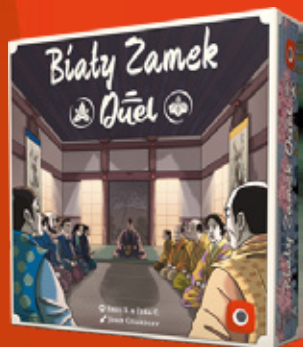
Nowe gry i dodatki:



Rezerwat – zaplanuj zoo... na heksach! Nowy tytuł w linii Ark Nova – ta sama grywalność, przystępny próg wejścia!



Fall of Lumen – epicka strategia! Deck builder i budowa silniczka na mapie w przepięknym świecie fantasy.



Biały Zamek: Duel – pojedynek dwóch klanów. Samodzielna gra z uniwersum Białego Zamku, stworzona z myślą o grze we dwoje!



Trickerion (edycja jubileuszowa, Sztuki Tajemne, zestaw ulepszeń) – nowy dodatek dla posiadaczy wcześniejszych edycji. Jakość rodem z kampanii crowdfundingowych.



Dragons of Etchingstone – mikrogra od Chip Theory Games. Kieszonkowy Mage Knight w wersji solo. Ponad 8000 wspierających w kampanii.



Dune: moduły i rozszerzenia oraz Przemytnczy.



Too Many Bones – Gasket, 40 Days in Daelore



Spirit Island: Pióra i Płomienie

Tak wyglądał BoardGameWeek. Trzeba przyznać, że konwent okazał się sporym sukcesem. Miejmy nadzieję, że kolejna edycja już za rok!

Paweł Podgórski

GEEKOWY HOROSKOP

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego niektóre gry planszowe przyciągają Was bardziej niż inne?

Może to wcale nie przypadek, a wpływ gwiazd i planet na planszówkowe wybory?

W naszym Geekowym Horoskopie na najbliższy miesiąc połączyliśmy pasję do gier planszowych z astrologią, aby dostarczyć Wam humorystyczne i inspirujące przepowiednie. Dla każdego znaku zodiaku przygotowaliśmy kilka zdań pełnych wróżboraz propozycje gier, które mogą szczególnie przypaść Wam do gustu w nadchodzących tygodniach. Przygotujcie się na planszówkową podróż przez zodiakalne konstelacje! Oczywiście – z przymróżeniem oka.

BARAN (21.03–19.04)



Niecierpliwy, impulsywny, a przy tym niezłomny – Baran nie znosi długiego tłumaczenia zasad. W tym miesiącu lepiej nie wyzywać go na pojedynek... chyba że w „Dobble” lub „Eksplodujące kotki”, gdzie refleks i chaos to podstawa. Uważaj tylko – jeśli przegra, plansza może polecieć w powietrze.

BYK (20.04–20.05)

Byk kocha komfort, przekąski i planszówki, które dają mu czas na przemyślenie ruchów. W lipcu najlepiej odnajdzie się przy „Azulu”, układając wzory z taką samą pasją, z jaką wybiera najlepsze oliwki na planszówkowy wieczór. Pamiętaj – jeśli Byk się rozsiądzie, nie wstanie przez co najmniej cztery godziny.



BLIZNIĘTA (21.05–20.06)



Mistrzowie gadania, zmiennych nastrojów i nagłych zmian strategii. Bliźnięta powinny sięgnąć po „Tajniaków” lub „Decrypto” – gry, w których mogą błyszczeć słowem, manipulować i nieustannie komentować wszystko, co dzieje się wokół. Uwaga: mogą grać po obu stronach naraz.

RAK (21.06–22.07)

Emocjonalny, opiekuńczy, skłonny do nostalgii – Rak przeżywa każdą przegraną jak telenowelę. W tym miesiącu najlepiej zagrać z nim w „Takenoko” – bo kto, jak nie Rak, będzie się wzruszał przy karmieniu pandy bambusem? Idealny na wieczór będzie też „Patchwork”.



LEW (23.07–22.08)



Lew musi błyszczeć, rządzić i – oczywiście – wygrywać. Najlepiej czuje się przy grach z klimatem i dramatyzmem, jak „Blood Rage” albo „Scythe”, gdzie może popisać się swoim strategicznym geniuszem (nawet jeśli nikt go o to nie prosił). Pamiętaj: jeśli Lew nie wygra, musisz i tak udawać, że to on był najlepszy.

PANNA (23.08–22.09)

Panna to gracz precyzyjny, analityczny, rozpisujący strategię zanim jeszcze rozda się karty. W lipcu znajdzie spokój ducha w „Wsiąść do Pociągu”, dokładnie planując trasy, lub w „Sagradzie”, tworząc kolorowe witraże z niemal chirurgiczną precyzją. Chaos? Nie, dziękuję.



WAGA (23.09–22.10)



Waga szuka harmonii, balansu i... nie potrafi wybrać gry. Dlatego najlepiej zaproponować jej „7 Cudów Świata” – szybkie decyzje, piękna oprawa i brak konieczności konfrontacji. Gdy Waga zacznie rozważać czy ta karta to naprawdę dobry wybór, zdążysz rozegrać całą rundę.

SKORPION (23.10–21.11)

Intensywny, tajemniczy i pamiętliwy – Skorpion zapamięta każde Twoje zagranie z poprzednich partii... nawet z 2017 roku. Daj mu „Avalon” albo „Sabotażystę” – tam może knuć, zdradzać i udawać, że gra zespołowo. Pamiętaj: Skorpion nie gra, on poluje.



STRZELEC (22.11–21.12)



W lipcu Strzelec znów nie usiedzi na miejscu – najchętniej zagrałby we wszystkie gry... jednocześnie. Polecamy „Brzdęk w kosmosie”, żeby mógł latać w przestrzeni i „Zaginioną wyspę Arnak”, aby mógł z wrzaskiem uciekać z ruin. Tylko nie dawaj mu gry z turami – on już dawno zostawił wszystkich w tyle.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

Ambitny, zorganizowany i... lubiący wygrać z godnością. Koziorożec doceni „Terraformację Marsa” lub „Brass: Birmingham”, gdzie może rozwinąć ekonomiczne imperium. Wystarczy dać mu kawę, eurogrę i ciszę, a przegrać z nim będzie można dopiero w przyszłym tygodniu.



WODNIK (20.01–18.02)



Ekscentryk, wizjoner, planszówkowy hipster – Wodnik gra tylko w to, czego jeszcze nikt nie zna. W tym miesiącu zachwyci go „Lucky Jack”, gdzie nie ma słów, a decyzje podejmujesz intuicyjnie. Być może sięgnie po jakąś dziwną grę kooperacyjną z Kickstartera, która jeszcze u nas nie wyszła.

RYBY (19.02–20.03)

Wrażliwe i marzycielskie Ryby szukają gier z klimatem i emocjami. Idealnie sprawdzi się u nich „Dixit”, gdzie można opowiadać historie, interpretować obrazy i pozwolić wyobraźni płynąć. Jeśli zapłaczą w trakcie gry, nie martw się – to znaczy, że było pięknie.





KOLOROWANKA dla każdego



DZIEKUJEMY

**DO ZOBACZENIA
JUŻ NIEDŁUGO!**