

PLANETA MEPLI

Magazyn od graczy dla graczy

Rój • Worms: The Board Game •
Magnetic • gry wyścigowe •
gry paragrafowe • Park dinozaurów

Jak wygląda redakcja
gry planszowej od kuchni?

Dlaczego warto grać w RPG?

TOP gier na wakacje

Opowiadanie *W poszukiwaniu
zaginionych elfów* i...

KONKURS!





Witamy Was w drugim numerze!

Wakacje w pełni, a przed Wami drugi numer naszego magazynu poświęconego planszówkom. Rozsiądźcie się wygodnie i czytajcie – czy to w podróży, na plaży, w hotelu, czy po prostu na swojej ukochanej domowej kanapie.

Przygotowaliśmy dla Was aż 25 propozycji gier kieszonkowych – bez problemu zmieszczą się do plecaka. A jeśli jakimś cudem zostało jeszcze trochę miejsca, dorzućcie coś, co połączy czytanie z graniem (i nie chodzi o długie instrukcje!). Proponujemy siedem gier książkowych, które sprawdzą się idealnie w podróży. Nuda nie ma szans!

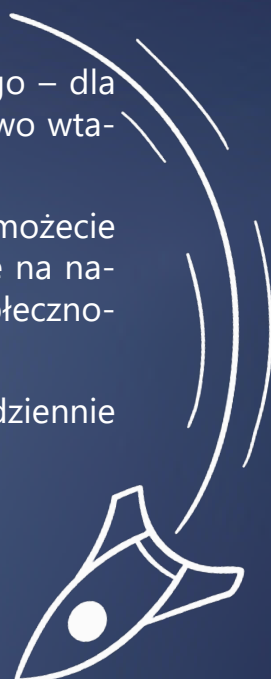
A skoro już o instrukcjach mowa – zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda redakcja gry planszowej od kuchni? W tym numerze znajdziecie materiał, który uchyla rąbka tajemnicy.

Miłośnikom fabularnych przygód polecamy również coś specjalnego – dla fanów gier RPG przygotowaliśmy pomocne wskazówki, jak stopniowo wtajemniczać znajomych w ten świat.

To jednak jeszcze nie wszystko! Czekają na Was konkursy, w których możecie wygrać scenariusz przygody w formie książki. Szczegóły znajdziecie na naszej stronie internetowej www.planetamepli.pl oraz w mediach społecznościowych.

Pamiętajcie, by zaglądać na naszego Facebooka i Instagrama – codziennie publikujemy dla Was nowe treści!

Zapraszamy do lektury.
Z planszówkowym pozdrowieniem
Redaktorzy Naczelni
Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk



Redaktorzy:

Magdalena Solarz
Marcin Adamczyk
Marta Choińska-Młynarczyk
Paulina Miodyńska
Paweł Podgórski
Bartek Smaś

Korektorzy:

Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Adrian Gawin
Krzysztof Grygo

Skład magazynu:

Joanna Baran
Michalina Chudzińska
Kinga Pieczyńska
Joanna Pikuła
Patrycja Warczyńska
Wojciech Noga





W TYM NUMERZE...

5 **Z ŻYCIA REDAKCJI**
w co graliśmy w zeszłym miesiącu?

8 **PREMIERY**
sierpniowe zapowiedzi

12 **WYDARZENIA**
z planszówkowego świata

14 **SPIEL DE JAHRES!**



16 **W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH ELFÓW**
Część 1. Dwerlin

20 **JAK STOPNIOWO WTAJEMNICZAĆ**
znajomych w świat planszówek?

24 **TOP 25**
kieszonkowych gier na wakacje

28 **TOP 7**
gier książkowych na wakacje



W TYM NUMERZE...

30 **RÓJ**
pojedynek stawonogów

32 **WORMS**
The Board Game

35 **MAGNETIC**
gra, która łączy... pokolenia



37 **INSTRUKCJA OBSŁUGI INSTRUKCJI**
czyli jak wygląda redakcja gry planszowej od kuchni

41 **ADRENALINA NA PLANSZY**
najlepsze gry wyścigowe

48 **URATUJ DINOZAURY!**
Park dinozaurów

50 **PODSTAWY RPG**
dlaczego warto grać w RPG-i?

56 **FANI GIER**

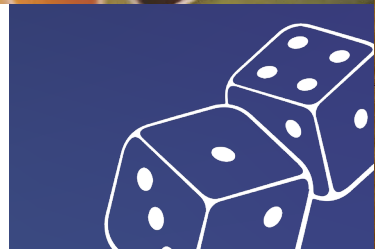
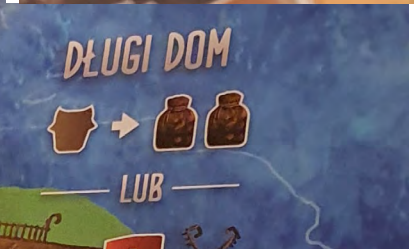
58 **PLANSZOOPOWIADANIE**
security breach

60 **GEEKOWY HOROSKOP**
sprawdź, co przyniosły Ci gwiazdy!

• Z ŻYCIA REDAKCJI - W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

08/2025

Najeżdźcy z Północy – Rabuj, rekrutuj i planuj
jak prawdziwy Wiking. Walkirie czekają!





Pojedynek o Śródziemie – Siły dobra nawiązały sojusze z wszystkimi rasami...



Seti – Obcy przybyli już w drugiej rundzie!



Endeavor: Deep Sea – Badaj głębiny oceanu i chroń jego ekosystem.



Terraformacja Marsa – Przekształć czerwoną planetę w nowy dom dla ludzkości.

Pax Hispanica – Wybierz swoją drogę: służba koronie, walka o wolność czy piractwo?



Cosmic Frog – Pożeraj światy jako między-wymiarowy żabopodobny tytan.

Cyklady – Przyzywaj bogów i walcz o dominację w starożytnej Grecji.



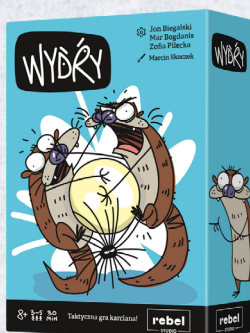
Rebirth – Odbuduj Szkocję po globalnej katastrofie jako przywódca starożytnego klanu.

◆ Paweł Podgórski

PREMIERY SIERPNIA

Wakacje w pełni – sezon urlopowy trwa, a pogoda nie sprzyja graniu w planszówki. Sytuacja ta nie zniechęca jednak wydawców, dlatego również w sierpniu na polskim rynku ukaże się kilka gier wartych polecenia. Jak to zwykle bywa, terminy premier mogą ulec zmianie. Sytuacja jest dynamiczna, więc weźcie to, proszę, pod uwagę.

WYDRY



rebel

Wydry to urocze stworzenia, które spędzają całe dnie na poławianiu pereł. Zależy im zwłaszcza na tych najcenniejszych – gromadzą je, aby wciąż powiększać swoją okazałą kolekcję. Nie jest to jednak proste zadanie... Morskie wody zamieszkują okropne jeżowce! Ich ostre kolce kłują w łapki i noski, uniemożliwiając wydrom zbieranie skarbów. Jak tu poławiać w takich warunkach?!

Wydry to taktyczna gra karciana o prostych zasadach, w której wcielacie się w sprytnie i przebiegłe zwierzaki. Aby wygrać, musicie zebrać jak najwięcej drogocennych pereł. Zagrajcie pozostałym graczom na nerwach i uważajcie na jeżowce. Pamiętajcie, że tytuł najlepszego poławiacza może przypaść tylko jednemu z Was!

3-5 8+ 30 min

PIERWSZA OSADA

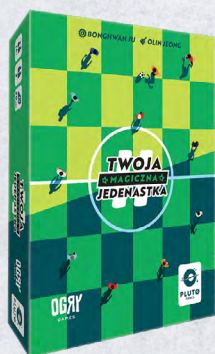
Rolnik potrzebuje chaty i pola. Przyda się też młyn. Nie zapomnijcie o bezpieczeństwie – postawcie wieże obserwacyjne. Zapewnijcie rozwój swojej wyspy i zdobądźcie jak najwięcej punktów! *Pierwsza osada* to wciągająca gra karciana, w której w swojej turze dodajecie dwie karty do budowanej wioski: pierwszą wybieracie spośród tych trzymanyh w ręku, a drugą z rynku.

Każdy typ karty punktuje inaczej, więc zwycięstwo zależy od sprytnego planowania i dobrej strategii! A jeśli na Waszą wyspę zawitają kupcy – możecie zdobyć cenne dodatkowe punkty! Gra kończy się, gdy każdy z graczy ułoży kwadrat składający się z 16 kart, tworząc własną osadę. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów.

2-4 8+ 20 min



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA



OGRA
GAMES

TWOJA MAGICZNA JEDENASTKA

Twoja Magiczna Jedenastka to innowacyjna gra sportowa przedstawiająca taktyczną konfrontację meczu piłki nożnej opartą na prostych zasadach. To dwuosobowa gra, w której każdy z Was wciela się w trenera drużyny piłkarskiej, by poprowadzić swój zespół do zwycięstwa. Jak w prawdziwym meczu, rywalizacja podzielona jest na dwie połowy – tutaj: dwie rundy – a każda z nich toczy się w kilku turach.

W swojej turze zagrywacie Kartę Zawodnika na planszę boiska. Wskazuje ona, na czym w danym momencie skupia się drużyna i który zawodnik odgrywa kluczową rolę. Każda Karta Zawodnika ma półokrągłe symbole taktyczne, można je łączyć z symbolami na innych tego typu kartach. W miarę upływu czasu Wasze drużyny zyskują coraz więcej symboli taktycznych – wszystko zależy od przemyślanej kombinacji Kart Zawodników.

2 14+ 30 min



rebel

ŚLADAMI MARII SKŁODOWSKIEJ-CURIE

Dziś znamy Marię Skłodowską-Curie jako jedną z najwybitniejszych naukowców w dziejach. Prowadziła pionierskie badania nad pierwiastkami promieniotwórczymi i jako pierwsza kobieta otrzymała Nagrodę Nobla – najpierw w dziedzinie fizyki, a później chemii. Ale czy znacie najważniejsze wydarzenia z jej życia, w tym kulisy prac nad odkryciem polonu oraz radu?

Śladami Marii Skłodowskiej-Curie to strategiczna gra oparta na zarządzaniu zasobami, w której wcielacie się w młodych naukowców i naukowczynie, pracujących u boku przyszłej noblistki i pomagających jej w badaniach. Razem z nią odkryjecie rad, będziecie prowadzić eksperymenty, ulepszać laboratoria, pisać prace naukowe, a ukoronowaniem Waszych wysiłków będzie zdobycie najwyższego z naukowych laurów.



2-4



10+



20-40 min

ZAMEK KOMBO

W tej ekscytującej grze będziecie musieli zdobywać złoto i klucze, dzięki którym przyciągniecie do swojego zamku niezwykle postaci. Stwórzcie drużynę dziewięciu najlepszych bohaterów i poprowadźcie ich ku chwale!

Zamek Kombo oczaruje Was szybką rozgrywką i wieloma kombinacjami zdolności 78 postaci. Spodoba się zarówno doświadczonym awanturnikom, jak i nowym adeptom planszy. Każda partia to okazja do tworzenia nowych strategii i zaskakujących kombosów – nie ma dwóch takich samych rozgrywek!



2-5



10+



10-25 min



DZIEDZICTWO

Dziedzictwo to kooperacyjna gra narracyjna, w której wcielacie się w rodzinę żyjącą w postapokaliptycznym świecie. Kampania podzielona jest na pięć rozdziałów, co łącznie daje od 12 do 15 godzin rozgrywki. Punktem wyjścia może być dowolna liczba odniesień: *Mad Max*, *The Last of Us*, *The Walking Dead* – wszystko okaże się w trakcie gry!

Każdy z pięciu rozdziałów kampanii to osobny pakiet przygodowy zawierający wszystko, czego potrzebujecie do gry: elementy terenu tworzące planszę, postacie do interakcji, przedmioty, karty narracyjne i inne komponenty. Karty opisują to, co można zobaczyć, znaleźć lub spotkać, natomiast symbole wskazują, w jaki sposób daną kartę wykorzystać. W zależności od Waszych działań i wydarzeń w scenariuszu, będziecie odwracać karty i zmieniać pole gry, sytuację, przedmioty i postacie – wszystko to rozwija się w miarę postępów w przygodzie.



1-4



14+



120-180 min



DONŻON: NOWICJUSZE W LOCHACH

Chcecie zostać Strażnikami lochu? Świetnie! Na początek otrzymujecie fragment podziemi i kilka potworów. Wasze zadanie to rekrutowanie kolejnych stworów, rozmieszczanie ich w odpowiednich pomieszczeniach i spełnianie oczekiwań legendarnego Hiacynta z Cavallère. Możecie liczyć na pomoc jego wiernych poruczników – pod warunkiem, że odeślecie kilku nowoprzybyłych do Czułości Zapomnienia.

Nie martwcie się jednak – to tylko tymczasowy chaos. Wszystko jest częścią genialnego planu. Wcielacie się w początkujących zarządców, którzy konkurują o zaszczytny tytuł nowego Strażnika. Zarządzacie swoją częścią lochu najlepiej jak potraficie – bo jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, do podziemi powrócą żądni łupów poszukiwacze przygód. A Wy? Cóż, jeśli przetrwacie to starcie, może czeka was wielka kariera.

2-5 10+ 10-25 min

SARDYNIA

Zasiedlajcie najważniejsze prowincje Sardynii swoimi zwolennikami. Budujcie kwitnące miasta i zwiększajcie wpływy wznosząc potężne wieże. Starannie rozmieszczajcie flotę, a także zbierajcie jak najwięcej winogron i oliwek. Tylko ten z Was, kto najlepiej rozmieści swoich admirałów, królów, farmerów i kasztelanów, wygra wyścig o władzę i prestiż!

W grze *Sardynia* zagrywacie karty postaci, aby umieszczać i przesuwać swoje pionki po planszy Krety, zdobywając wpływy w prowincjach. Jedna z kart uruchamia punktację we wszystkich sąsiadujących regionach – każdy z nich przyznaje różne punkty zwycięstwa dwóm graczom z największą liczbą wpływów. Znacie tylko dwa kolejne miejsca punktacji, więc jeśli nie zdobędziecie przewagi w obecnej prowincji, możecie przygotować się na następne starcie.

2-4 14+ 30 min



Dice & Bones



GALILEO GALILEI

Witajcie na przełomie XVI i XVII wieku! Uczeń astronomowie porzucają obserwacje nieboskłonu gołym okiem na rzecz pierwszych teleskopów. Dołączcie do nich i prowadźcie zdumiewające badania nieba! Uważajcie jednak – hołdowanie heretyckim poglądom zostanie surowo ukarane...

Galileo Galilei to strategiczna gra, w której szczęście odgrywa znikome znaczenie. Liczy się planowanie, spryt i naukowa dociekliwość. Podstawowe mechanizmy oscylują wokół wyboru akcji i manipulacji kośćmi, co pozwala Wam aktywować potężne kombinacje efektów i zdobywać mnóstwo punktów.

1-4 12+ 50-100 min

WŁADCA PIERŚCIENI: LOS DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Drużyna Pierścienia i jej sojusznicy wyruszają w niebezpieczną podróż, która zaważy na losach całego Śródziemia. Przemierzają krainy spowite mrokiem, a każdy ich wybór otwiera nową ścieżkę historii. Waleczność, determinacja i siła przyjaźni to ich najwierniejsi sprzymierzeńcy w walce o ocalenie wolnych plemion. Ale dokąd poprowadzi ich nić przeznaczenia? Czy Jedyny Pierścień zostanie zniszczony? A może, zanim to się stanie, jego powiernik ulegnie rozpacz?

Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia to kooperacyjna gra planszowa, w której wcielacie się w członków najstojniejszej ekspedycji ze świata stworzonego przez J.R.R. Tolkiena. Każdy z Was kontroluje dwóch bohaterów, którzy – korzystając z unikalnych zdolności – muszą chronić Froda, uniknąć przenikliwego Oka Saurona, umykać przed Nazgûłami i odpierać ataki wrogich sił na kluczowe regiony Śródziemia.

 1-5  14+  60-150 min



rebel



STAR WARS: BITWA O HOTH

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Na nieprzyjaznej lodowatej planecie Hoth ciszę przerywa mechaniczny łoskot gigantycznych maszyn kroczących. Ukryci w okopach żołnierze Rebelii w końcu dostrzegają siły imperialne, które niestrudzenie zmierzają w ich kierunku. Aby dokończyć ewakuację Bazy Echo, Rebelianci podejmują desperacką próbę spowolnienia ataku i wysyłają pośpiesznie swoje cenne eskadry śmigaczy śnieżnych.

Star Wars: Bitwa o Hoth to dynamiczna gra figurkowa, w której pokierujecie armią Imperium Galaktycznego albo dzielnymi oddziałami Sojuszu Rebeliantów. Udowodnijcie wyższość nad swoim przeciwnikiem, mądrze planując rozkazy i dostosowując strategię do zmiennych warunków pola bitwy. Ale nie traćcie czujności, bo los potrafi czasem pokrzyżować nawet najlepszy plan...

 2-4  8+  30 min

Wszystkie opisy gier pochodzą bezpośrednio z materiałów udostępnionych przez wydawców.

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

sierpień 2025



AR-CON

Staszów 8-10 sierpnia 2025

Zbierzcie swoje ekipy, przygotujcie mapy skarbów i otwórzcie skrzynie pełne przygód, bo czeka na Was wyjątkowe wydarzenie. Prelekcje, warsztaty tworzenia figurek, malowania koszulek, gamesroom, strefy RPG, gier planszowych i retro – to tylko niektóre z arrrrtrakcji, które przygotował organizator. Będziecie mogli sprawdzić swoją znajomość memów albo openingów z anime, zbudować własny statek piracki, a także zmierzyć się w turnieju gier m.in. *Catan*, *Karak*, *Mordercze Krewetki*, *Halli Galli* oraz wziąć udział w konkursie cosplay.

Szczegóły: <https://arcon2025.pl/>



Targi Fantastyki powstały z myślą o ludziach, którzy kochają ten klimat niezależnie od jego formy, stylu czy konwencji. Wydarzenie odbędzie się w Gdańsku i Krakowie. Dla odwiedzających przygotowano wypożyczalnię gier planszowych, turnieje, Strefę Gamingową oraz stoiska z rękodziełem, książkami i tysiącami gadżetów z motywami z popkultury. W specjalnie przygotowanej Fantastycznej Strefie Cosplay spotkacie najbardziej znanych cosplayerów oraz twórców fantastyki. Dla głodnych przygotowano Strefę Foodtrucków, a na potrzebujących chwili odpoczynku, będą czekać wygodne leżaki.



Gdańsk 9-10 sierpnia 2025

Kraków 16-17 sierpnia 2025

Szczegóły: <https://www.facebook.com/TargiFantastyki>

9-17 sierpnia

Czatachowa

Flamberg to ogólnopolski konwent (zjazd) miłośników larpów, RPG oraz szeroko pojmowanej fantastyki, odbywający się pod namiotami na terenach malowniczej Jury Krakowsko-Częstochowskiej. Organizatorzy przygotowali turnieje, warsztaty, gry terenowe oraz wesołą zabawę przy ogniskach.

Szczegóły:
<https://flamberg.pl/>



Konwent Fantastyki GORCON powraca już po raz szósty! Na odwiedzających czekają gry planszowe, RPG oraz karaoke. W planie także prelekcje o kulturze Azji, Gwiezdných Wojnach, dinozaurach i... podróżach w czasie. Dla fanów rycerstwa – pokazy walk oraz nauka posługiwania się bezpieczną bronią białą.

Szczegóły:
<https://www.facebook.com/events/2012373269211725>



FUNCON – konwent fantastyki, gier planszowych i bitewnych, mangi oraz anime już wkrótce połączy pasjonatów różnych dziedzin popkultury, tworząc przestrzeń pełną zabawy, edukacji i integracji w wyjątkowej, rodzinnej atmosferze. Na uczestników czekają prelekcje, panele dyskusyjne, warsztaty, spotkania z twórcami oraz wiele bloków tematycznych. Pasjonaci gier na konsole będą mogli spróbować swoich sił w turniejach, a dla miłośników przebieranek zaplanowano konkurs cosplay. Całość urozmaicać dwa koncerty.

Szczegóły: <https://funcon.eu/>

Wrocław

19–24 sierpnia

Jubileuszowa, 20. edycja odbędzie się pod hasłem: Fantastyczny Karnawał. Czekają na Was spotkania z ulubionymi autorami, panele dyskusyjne, konkursy, strefa wystawców oraz grupy rekonstrukcyjne. Pobyt na imprezie umili muzyka na żywo, a o głodnych zadba strefa gastro. Otwarta część festiwalu obejmuje atrakcje w filiach Miejskiej Biblioteki Publicznej oraz wydarzenia plenerowe wokół Zamku. Dla tych, którzy chcą jeszcze więcej fantastycznych wrażeń, organizatorzy przygotowali płatną strefę Fantastyka Inspiruje – pełną prelekcji, dyskusji, sesji RPG i gier planszowych.

Szczegóły: <https://www.facebook.com/DniFantastyki>



PILCON

Piła 22–24 sierpnia

Konwent dla wszystkich miłośników fantastyki, gier, komiksów, literatury, seriali i technologii komputerowych. Organizatorzy przygotowali warsztaty RPG, turnieje gier planszowych, panele tematyczne oraz konkurs cosplay. To trzy dni w klimacie science fiction, postapo, a także kultury azjatyckiej i wczesnego średniowiecza.

Szczegóły: <https://pilkon.pl/informacje/>

Spiel des Jahres!

■ Paweł Podgórski

Poznaliśmy laureatów tegorocznej edycji Spiel des Jahres!

Bomb Busters, *Endeavor: Deep Sea* oraz *Topp die Torte* – te gry triumfowały na uroczystej gali Spiel des Jahres 2025, która odbyła się w Berlinie!

Nagroda Spiel des Jahres to najważniejsze i najbardziej prestiżowe wyróżnienie w świecie gier planszowych, mające ogromny wpływ na branżę – zarówno pod względem komercyjnym, jak i kulturowym. Przyznawana jest od 1979 roku i od lat przyczynia się do popularyzacji gier jako sposobu spędzania czasu z rodziną, formy edukacji oraz rozrywki międzypokoleniowej.

Zdobycie tego wyróżnienia zwiększa zainteresowanie tytułem i znacząco podbija wskaźniki sprzedaży. Często mówi się też, że Spiel des Jahres potrafi zmienić niewielkie wydawnictwo w globalnego gracza.



Spiel des Jahres (Gra Roku)

- **Bomb Busters**
- Krakel Orakel
- Flip 7



Kennerspiel des Jahres (Zaawansowana Gra Roku)

- **Endeavor: Deep Sea**
- Hen Daleko
- Łuuupy



Kinderspiel des Jahres (Gra Roku dla Dzieci)

- **Topp die Torte**
- Cascadia Junior
- Die Mäusebande





■ Bomb Buster

Tworzycie elitarną (tak przynajmniej uważacie) grupę saperów. Musicie współpracować, aby sprostać kolejnym wyzwaniom. Rozbrojenie bomby wymaga dedukcji – który kabelek można przeciąć, a którego lepiej nie ruszać? Wygracie, jeśli przetniecie wszystkie kabelki z wyjątkiem czerwonych! W grze jest 66 misji – każdą z nich możecie rozgrywać wielokrotnie, za każdym razem rozgrywka będzie inna! Pierwsze misje są szkoleniowe – nauczycie się przecinać kabelki. Kolejne misje są coraz trudniejsze (ale nie ma powodów do paniki).

Polską edycję zapowiedziała Nasza Księgarnia, premiera już we wrześniu 2025 roku.



2-5



10+



30 min

■ Endeavor: Deep Sea

Twoim celem w grze jest eksploracja oceanów, od tętniących życiem płyczn, po niezbadane głębiny. Podczas każdej rozgrywki będziesz używał innej planszy. Twoim zadaniem będzie rekrutacja skutecznego zespołu zaawansowanych specjalistów, rozbudowanie floty podwodnych statków, skoordynowanie strategii, aby dopasować cele misji do podwodnych wyzwań, które napotkasz oraz rozwinięcie zdolności swojego zespołu, aby wywrzeć jak największy pozytywny wpływ na ocean, który pokrywa naszą planetę.

Gra ukazała się na polskim rynku dzięki wydawnictwu Czacha Games.



1-5



14+



do 30 min
na gracza

■ Topp die Torte

Raz w roku najlepsi cukiernicy w kraju spotykają się, by stanąć do rywalizacji i upiec najpiękniejszy tort. Dołączcie do zabawy i weźcie udział w *Topp die Torte!* Cukier, cynamon i dobre oko – tylko tyle potrzeba, by poradzić sobie w tym turnieju. Warstwa po warstwie budujecie swój tort. Uważnie obserwujcie i dobierajcie kolorowe spody tak, by do siebie pasowały. Za sprytnie układanie otrzymacie kostki cukru, które możecie wymienić na cenne punkty zwycięstwa. Wszyscy grają jednocześnie, a z każdą rundą napięcie rośnie. Czyj Twój tort przebije wszystkie inne? [tłumaczenie własne]

Dotąd żadne polskie wydawnictwo nie zapowiedziało wydania tego tytułu.



2-4



6+



20 min



Konkurs

Konkurs literacki dla fanów RPG-ów.
Regulamin na www.planetamepli.pl i FB.

Dokończ opowiadanie:
„W poszukiwaniu zaginionych elfów”
i wygraj scenariusz do RPG-a.

W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH ELFÓW CZĘŚĆ 1. DWERLIN

Drzwi otworzyły się gwałtownie pod ciężarem upadającego Dwerlina i brodacze wyturlali się na ulicę prosto przed nadchodzącą kobietą. Pierwsza z nich była elfką i zgrabnie przeskoczyła nad mężczyzną, ale druga nie ustąpiła. Krasnolud uderzył w jej potężne nogi i na nich się już zatrzymał. Zaklął, a wtedy wyciągnęła ku niemu pomocną dłoń. Była wielka – większa nawet niż jego własna ręka – więc powiódł wzrokiem w górę ramienia, po szerokiej szyi i wreszcie zatrzymał oczy na obliczu, którego z pewnością się nie spodziewał. Wyhamował na nogach półorczycy.

Dwerlin nie miał wiele czasu. Pozbierał się z ziemi z pomocą kobiety i prychnął, bo dostrzegł stojącego w wejściu do karczmy Ulfryka. Mężczyzna uśmiechał się triumfalnie, a kompani za jego plecami wręcz pokładali się ze śmiechu. Oto im – gromadce podpitych ludzi – udało się wspólnymi siłami pokonać krasnoluda. Dwerlin zmrużył oczy i wykrzywił usta w grymasie, który nie wróżył przeciwnikom nic dobrego. Prychnął raz jeszcze i zacisnął pięści. Napiął mięśnie...

Zanim rzucił się na nowo do walki, powietrze przecięły magiczne pociski. Krasnolud nie znał nazw żadnych czarów, ale w duchu musiał przyznać, że wyglądało to efektownie. Moc Ulfryka, która poszybowała w stronę Dwerlina i stojącej tuż obok niego półorczycy, zderzyła się z magią elfki. Wokół zebranej na ulicy trójki zatańczyły światła, iskry posypały się na wszystkie strony. Chwilę później rozbrzmiał ochronny krąg, który zatrzymał drugi atak Ulfryka.

– Cholemy magik! – warknął Dwerlin i splunął na ziemię. – Oddawaj mój topór, gnojku!

– Biedny krasnoludek, nie dość, że stracił swoją siekierkę, to jeszcze baby go ratują! – zakpił jeden z kumpli maga, po czym czknął donośnie.

– Zabiję!

Dwerlin wyskoczył z magicznego okręgu i zaszarżował na Ulfryka. Tym razem mag, bardziej skupiony na elfce, nie zdążył uskoczyć. Rozpędzony krasnolud uderzył go głową w brzuch, co sprawiło, że Ulfryk wpadł do karczmy i przewrócił się na podłogę. Dwerlin znalazł się na nim, więc wymierzył mu na dokładkę silny cios pięścią w nos. Krew bryznęła, a wokół rozległy się wrzaski gapiów.

Półorczyca wbiegła do środka i uderzyła na odlew jednego z kumpli Ulfryka, który właśnie zamierzał się na krasnoluda. Elfka cisnęła zaklęciem w kolejnego, który złapał się za twarz i wrzasnął, że oślepl. Trzeci z kompanów cofnął się o kilka kroków, bo gardłowe warczenie półorczycy sugerowało, że ta rozprawi się z nim w mgnieniu oka. Nikt inny z bywalców karczmy nie dołączył do walki, choć nie brakowało głosów zagrzewających do rozprawienia się z dzikuską, brodaczem i elfką.

Dwerlin uderzył Ulfryka jeszcze trzy razy, po czym odno-

tował, że mag stracił przytomność. Był młody, na jego policzkach i nad górną wargą ledwie pojawił się cień pierwszego zarostu. Ze złamanego nosa ciekła jeszcze krew, a podbite oczy powoli podchodziły głębokim fioletem. Przez myśl krasnoluda przemknęło, że łatwo się z tego nie wytłumaczy. Chłopak był synem miejscowego barona i uczniem Edgara, osławionego maga specjalizującego się w przywołaniach. Spranie na kwaśne jabłko kogoś takiego nie mogło skończyć się dobrze.

– Twoje? – mruknęła półorczyca i wyciągnęła w stronę krasnoluda topór.

– Ta... dzięki – sapnął. Wstał i odebrał swoją broń.

– Straże! Niech ktoś wezwie strażę! – zaskomlał ostatni z kumpli Ulfryka, który podczas walki oberwał najmniej.

Dwerlin wymamrotał kilka niepochlebnych słów na temat samych straży i nadgorliwego mieszczanina, który wybiegł na ich poszukiwanie. Krasnolud pożałował, że nie podstawił mu nogi. Odwrócił się do drzwi, by czym prędzej zabrać się z miejsca zdarzenia. Zatrzymała go elfka, która nagle wyrosła tuż przed jego obliczem.

– To będziesz ty – oświadczyła z miłym uśmiechem.

– Że co?

– Momencik. – Elfka przeniosła spojrzenie na karczmarza i rzuciła w jego stronę kilka monet. – Przepraszamy za zamieszanie! – Ponownie spojrzała na krasnoluda i dotknęła złotego medalionu na szyi. – Idziesz z nami.

– Że co? – powtórzył z uporem Dwerlin. – Nie ma mowy! Zamierzał wyminąć dziewczynę albo odsunąć ją z drogi, jeśli nie dałaby mu wyboru, ale niespodziewanie wokół nich rozpostarła się delikatnie połyskująca turkusem magia. Przez chwilę obraz przed oczami krasnoluda falował i drgał, aż wreszcie rozmył się zupełnie i Dwerlin poczuł, że leci w górę, może nawet spada w samo niebo. Mimowolnie zadrżał, a dłonie mu się spociły, aż musiał mocniej uchwycić trzonek bojowego topora. Wojownik nie powinien obawiać się niczego, ale magia i spadanie stanowczo przekraczały jego wytrzymałość.



Obraz wyostrzył się całkiem szybko, a krasnolud opadł ciężko na ziemię. Nie przewidział takiego obrotu sprawy, więc zatoczył się i osiadł, ku niemałemu rozbawieniu mężczyzny z tatuażem na twarzy, który odpoczywał na pieńku i gładził kota leżącego mu na kolanach. Dwerlin poderwał się tak szybko, jak pozwoliło mu na to oszłomienie. Jak na jeden dzień miał stanowczo dość upokorzeń.

– Znalazłaś go, Anaelli! – W głosie nieznajomego pobrzmiwało niedowierzanie.

– Mówiłam ci, że tak będzie. To przeznaczenie, a mój kompas nigdy się nie myli – odpowiedziała elfka i położyła uspokajająco dłoń na ramieniu krasnoluda. – Witaj w drużynie. Jak masz na imię?

– Imię? Drużyna? Czy was wszystkich porąbało!? Porwaliście mnie do... do... no, na jakieś kompletne odludzie!

– Ciszey, brodaty, straszysz mi kota – skarcił go mężczyzna na pieńku. Poglądził lśniące, pręgowane futerko. Pupil, do tej pory nerwowo spoglądający na krasnoluda, umościł się lepiej u swojego pana i cicho zamruczał.

– Kota! – parsknął krasnolud i strząsnął z ramienia dłoń elfki. Przyjrzał się jej, srogo marszcząc brwi. – Wytłumaczysz się wreszcie, uszata?

– Już dobrze, spokojnie. Przeniosłam cię tu, bo łączy nas wszystkich przeznaczenie. W moim klanie od wielu lat krążyła dziwna przepowiednia. Mówiła o zniknięciu całego klanu i o tym, że przetrwa tylko jedna z nas. Ta jedna to niestety ja. Wyjechałam tylko na kilka dni, by załatwić parę spraw w ludzkim mieście... ale gdy wróciłam, nikogo już nie było. Została pusta polana zamiast naszej osady, a na jej środku leżał kompas.

– A co to ma wspólnego ze mną?

– Ta przepowiednia mówiła, że ocalała elfka spotka drużynę, która pomoże jej odnaleźć i uratować klan. Wspomniała wojowniczkę Nigge... – dziewczyna wskazała na półorczycę, która właśnie drapała się z głupawą miną po tylnej części ciała. – Uzdolnionego, wytatuowanego maga Vermera z mruczącym pupilem, Asem... – ciągnęła

elfka i tym razem skinęła głową w stronę mężczyzny z kotem. – Mężnego krasnoluda, który często wpada w opapy...

– To nie ja!

– I sprytnego złodziejzka, mistrza kart, ale tego ostatniego musimy jeszcze odnaleźć – dokończyła dziewczyna, jakby wcale nie słyszała krasnoluda. – A tak w ogóle, to jestem Anaelli. A ty?

– Dwerlin, jak już musisz wiedzieć.

Krasnolud rozejrzył się wokół. Znajdowali się pośrodku ponurego lasu pełnego gęstych, rosochatych krzaków i pozostałości po pradawnych murach. Z każdej strony pochylały się ku brodacowi wysokie drzewa o pomarszczonej, szarobrązowej korze. Wydało mu się nawet, że na niektórych pniach bruzdy i pęknięcia układały się w nasróżone twarze. Korony były wysoko i przesłaniały niebo, choć akurat tego Dwerlin jakoś bardzo nie żałował. W przeciwieństwie do przedstawicieli innych ras wcale nie musiał tęsknie spoglądać w nieskończony błękit nad swoją głową.

Mężczyzna siedzący na pieńku najpewniej miał około trzydziestu lat. Głowę gładko ogolił, a na jednej skroni i policzku nosił wyrazisty tatuaż przypominający smoka. Spoglądał na krasnoluda niebieskimi oczami, które ukrywały się pod grubymi, czarnymi brwiami. Na policzkach pojawił mu się cień zarostu, a usta krzywiły się w kąpiącym uśmiechu, jakby rozgoryczenie i oburzenie Dwerlina wydało mu się ciekawym dodatkiem do dzisiejszego dnia. Na dłoni, którą gładził kota, nosił złoty pierścień z kwistoczerwonym oczkiem, a na drugiej – z czarnym. Mimo że nie miał na sobie charakterystycznych szat, tylko wysokiej jakości strój podróżny, krasnolud zgadywał, że był Czerwonym Magiem. Albo przeciwnie, jednym z odszczępieńców. Z magami z Thay nigdy nie było wiadomo, po której stronie stali.

Anaelli była drobną rudą elfką ubraną w brązowe spodnie, wysokie buty z ozdobami na cholewkach i szarą, dość luźną koszulę. W zagłębieniu dekoltu spoczywał medalion, który najpewniej odegrał kluczową rolę w porwaniu krasnoluda. Elfka spleciała długie włosy w warkocz, który nosiła



przerzucony przez jedno ramię. Po ostatniej walce wymknęło się z niego kilka niesfornych kosmyków, które teraz poruszały się swobodnie na wietrze. Na nosie dziewczyny widniały liczne pęgi. Szare oczy były bezbrzeżnie smutne, mimo że w głosie z pozoru brzmiał tylko spokój. Dwerlin wcale się temu nie dziwił. Spotkał w życiu już wystarczająco wielu elfów, by wiedzieć, że potrafili zachowywać kamienną twarz.

Półorczyca Nigga wydawała się idealną przedstawicielką swojej rasy, z głęboko osadzonymi, orzechowymi oczami. Jej skóra miała nieokreślony odcień, wahający się między zielonoszarym a ludzkim, co przywodziło krasnoludowi na myśl siniaka. Z prawej strony szerokich ust wystawał jej jeden kiel, ten po lewej był złamany. Sięgające ramion brązowe włosy miała zaplecione w drobne warkoczki. Dwerlin szedł o zakład, że sama sobie takiej fryzury nie zrobiła tymi wielkimi, grubymi paluchami, które lepiej nadawały się do trzymania broni niż grzebienia. Lewy policzek Niggi zdobiły trzy głębokie szramy, które dawały jasno do zrozumienia, że półorczyca wiele już przeszła w swoim życiu. Jej ubranie prezentowało się gorzej od strojów pozostałej dwójki. Było bardziej zniszczone, stanowczo starsze i solidnie poplamione, a krasnolud był pewien, że przynajmniej niektóre z brunatnych śladów to zaschnięta krew.

Dwerlin pomyślał o sobie. Było niebieskookim blondynem, włosy miał krótko przystryżone na bokach głowy, a na samym czubku długie i związane w kucyk, który sięgał mu do łopatek. Nosił też brodę – o dwa tony jaśniejszą niż włosy i poprzętaną metalowymi ozdobami. Po walce z Ulfrykiem i jego kolegami na ubraniu pozostało mu kilka śladów po ulicznym błocie, a na nogawce spodni powoli zasychała piwna plama. Na samą myśl o niej odczuł złość. Za rozlany alkohol, nawet jeśli była to tylko resztką na samym dnie kufia, już trochę się zemścił, ale nie żałowałby, gdyby mógł uderzyć młodzieńca jeszcze raz. Bagaży nie miał, bo cały ekwipunek stracił już wcześniej. Może jednak w słowach Anaelli było ziarno prawdy. Szczęście ostatnio mu nie dopisywało.

– To gdzie my w ogóle jesteśmy? Co to za przeklęty las?

– To Zapomniany Las – odparła elfka, odrobinę rozbawiona. – Chwilowo to nasza... baza wypadowa – dodała i machnęła ręką w stronę kilku nędznych murków, które wyzierały spodzie krzaków.

– Tę kupę kamieni nazywasz bazą?

– Vermerze, mógłbyś...?

Czerwony Mag uśmiechnął się z przekąsem i pomamrotał coś pod nosem. Dwerlinowi przemknęło przez myśl, że jego babka też tak mamrotała, kiedy przysypiała. Jednak głowa młodego mężczyzny nie opadła na pierś. Wręcz przeciwnie, pozostał skupiony i czujny. Jego oczy błysnęły złowieszczo lub też może zabłysła w nich magia. Krasnolud nie umiał tego odróżnić. Zaraz

potem nowe, równo ociosane głazy urosły na poprzednich. W ciągu krótkiej chwili w środku lasu pojawiła się wieża. Przewyższała korony drzew, a Dwerlin nie miał pojęcia, jakim cudem rozepchnęła na boki pnie, które wcześniej przesłaniały mu widok. Krasnolud westchnął. Cóż innego mogli mu zafundować mgłowie, jak nie wieżę.

– Zapraszamy do środka – zachęciła go Anaelli i jako pierwsza ruszyła do drzwi. Zaraz za nią podążył Vermer z kotem. Nigga skinęła na Dwerlina, więc także przekroczył próg budynku. Półorczyca zamknęła pochod. – Witamy w domu!

– W moim domu – uściślił Vermer, a As wymknął mu się z ręki i pobiegł do swojej miski.

Wieżę wyposażono wręcz luksusowo. Wygodne meble z ciemnego, ciemnobrązowego drewna wyścielane były drogiymi materiałami. Na jednej ze ścian wisiało duże zwierciadło, którego tafla wydawała się zamglona. Kiedy krasnolud przeszedł obok niego, nie zobaczył swojego odbicia. Pojawily się tam tylko zmrużone złowrogo oczy o czerwonym zabarwieniu. Otrząsnął się na ich widok, co ewidentnie rozbawiło Vermera.

Zatrzymali się w okrągłym pokoju narad, ulokowanym na pierwszym piętrze. Na samym środku stał duży, kwadratowy stół z marmurowym blatem, na którym przeplatały się białe, różowe i szare żyłki. Wokół znajdowały się szerokie krzesła z wysokimi oparciami – Anaelli niemal zniknęła na jednym z nich, podczas gdy Nigga zajęła swoje w całości i mogło się zdawać, że ledwie się w nim mieściła. Krasnolud rozparł się wygodnie na kolejnym, a Vermer majestatycznie usiadł u szczytu stołu. Dwerlin zerknął jeszcze na boki. Na jednej ścianie znajdował się stary gobelin, utkany z drobnych nitczek, przedstawiający wzburzone morze i zagubiony pośrodku fal statek. Pod drugą stała niska szafeczka, a na niej, w szklanej gablocie, leżał pamiątkowy sztylet z ozdobną rękojeścią.

– Nie za daleko od Thay ten twój dom? – mruknął Dwerlin, wracając wzrokiem do Vermera.

– Nasze wpływy sięgają daleko, dużo dalej, niż sądzisz, a tam, gdzie bywamy, lubimy wygody i odrobinę ojczyistego klimatu – wyjaśnił z rozbawieniem Czerwony Mag. – A tak na marginesie, myślę, że tym razem pójdę z wami.

– Niespodzianka! – zarechotała Nigga.

– Wierzę, że w końcu trafimy do mniej zapyziałego miejsca niż ta nora, Hill's Edge, z której go zabralyscie. Więc, Anaelli, dokąd zmierzamy, aby znaleźć naszego złodzieja?

Elfka rozłożyła na blacie mapę, którą wyjęła z szuflady szafeczki. Potem zdjęła z szyi medalion i ułożyła go na środku mapy. Otworzyła wieczko i Dwerlin w końcu zobaczył osławiony kompas. Anaelli wyszeptala coś w swoim ojczyistym języku i wskazówka zawirowała, jakby nagle zapomniała, że powinna wskazywać północ. Kręciła się tak przez chwilę, aż zatrzymała się na...

Jak wprowadzić znajomych w świat planszówek?

Po ostatniej rozgrywce w *Seji* nasza mnie myśl, że ta gra zwyciężyłaby u mnie w dwóch rankingach: na najlepszy tytuł roku 2025 i na najgorszy tytuł na zapoznanie się z planszówkami. Mnogość wyborów, dostosowywanie strategii do aktualnej sytuacji na planszy, rozbudowana ikonografia do ogarnięcia, cierpliwe czekanie, aż wszyscy wykonają swoje ruchy – elementy, które dla doświadczonych graczy zwykle są przyjemnością, laika mogą przerosnąć. Jakimi cechami powinna więc charakteryzować się dobra gra na start? O czym pamiętać podczas tłumaczenia zasad nowicuszom? Z rozważań nad tymi kwestiami narodził się poniższy poradnik dla graczy-wyjadaczy, którzy mają już dość trybu solo i zdecydowali się zaprosić swoich znajomych na pierwsze spotkanie z grami planszowymi.

DOPASUJ GRY DO ZAINTERESOWAŃ UCZESTNIKÓW

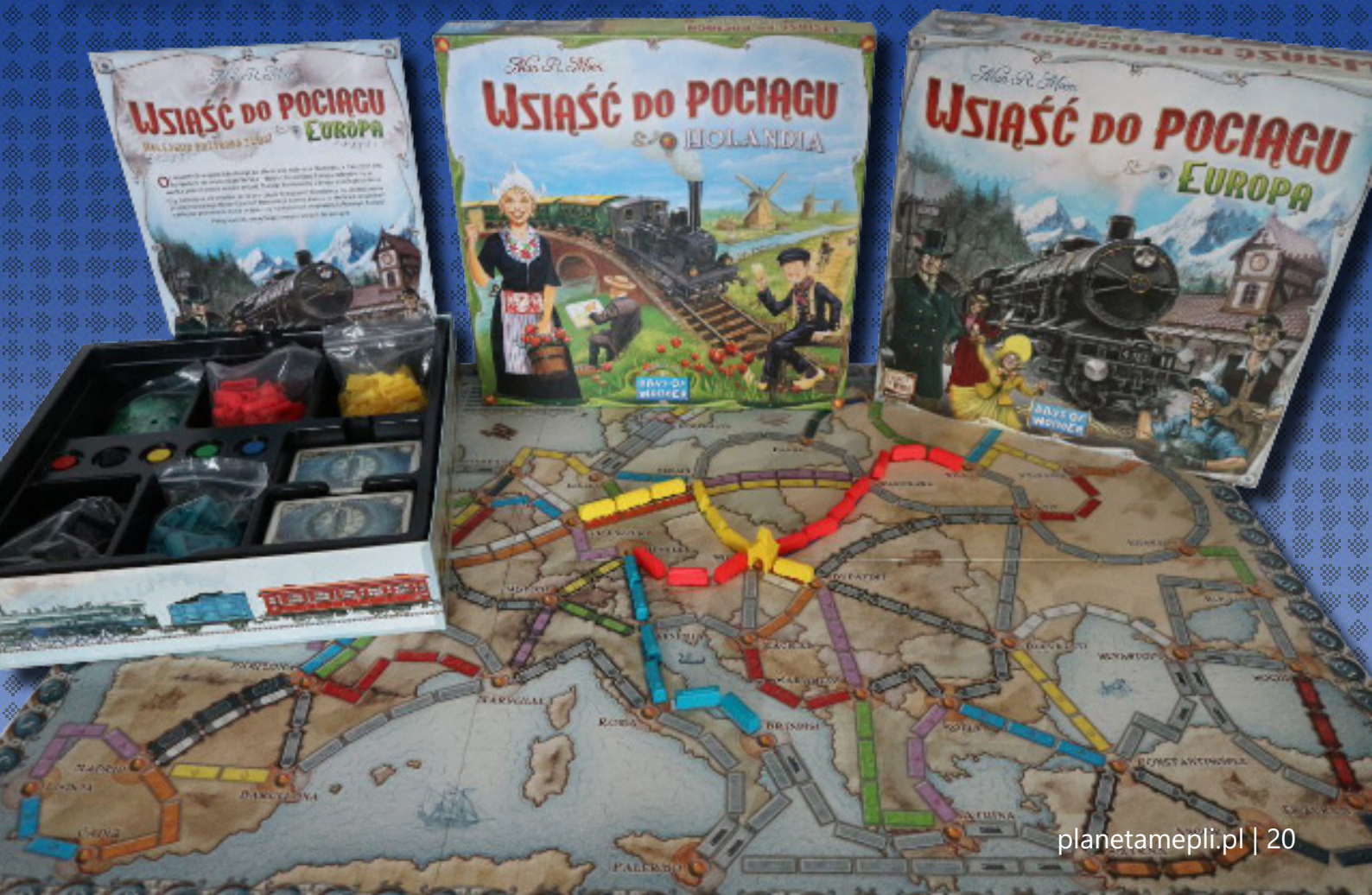
Przygotuj kilka tytułów, różniących się między sobą gatunkami i motywami przewodnimi. Kociarze chętniej zagrają w *Calico*, a amatorzy kolejnictwa – we *Wsiąść do Pociągu*. Wybadaj zawczasu, co interesuje każdego członka Twojej drużyny. Zapytaj, co wolą: rywalizować czy współpracować? Jeśli lubią zagadki logiczne, lepiej sprawdzi się *Azul*, a jeśli mają zacięcie kreatywne – *Dixit*. Pierwszy kontakt z nowym hobby może przesądzić o tym, czy się do niego przekonamy. Jeśli już na starcie choć jeden element przyciągnie uwagę, istnieje szansa, że nasze zaciekawienie będzie rosnąć.

ZADBAJ O RÓŻNORODNOŚĆ ROZGRYWKI

Wybierz gry z różnymi mechanikami. Dobrym sposobem na zaangażowanie wszystkich uczestników są tytuły kooperacyjne, np. te z serii *Pandemic*. Nowi gracze

mogą się obawiać, że czegoś nie zrozumieją i poniosą sromotną porażkę lub zepsują innym rozgrywkę. W przypadku tytułów, w których wszyscy dążą do jednego celu i mogą się wspólnie naradzać, ten problem znika. Podobnie angażują gry, w których uczestnicy grają na jednej planszy, np. *Brzdęk*, lub sami ją budują, np. nieśmiertelne *Carcassonne*. Celuj w pozycje dające wiele możliwości interakcji, niezależnie czy będzie to handel kartami w *Catan*, czy podkładanie świni w *Intrygantach*.

Warto sięgnąć po gry z elementami humorystycznymi lub zręcznościowymi, np. *Wojownicy Podziemi* lub *Nekojima*. Głównym celem tych tytułów niekoniecznie jest wygrana czy opracowywanie wybitnej strategii, ale dobra zabawa i rozluźnienie atmosfery.



Nie sposób pominąć typowych gier imprezowych: *Tajniacy*, *Dobble*, *Dixit*, *Buta*, *Pizza*, *Kot*, *Ser*, *Koza* – propozycji jest cała masa, a przy okazji nie zajmują dużo miejsca na półce. Warto zaopatrzyć się w dwa-trzy takie fillery. Nie będą to rozgrywki, które będziesz wspominać z nostalgią, ale świetnie potrafią rozruszać grupę.

TŁUMACZ ZASADY WŁASNYMI SŁOWAMI

Umówmy się: żadna instrukcja nie dostanie Nobla z literatury. Wertowanie źle napisanej instrukcji może zmęczyć nawet doświadczonych graczy, a co dopiero świeżaków. Wyjaśnij więc zasady własnymi słowami, w prosty sposób. Zaczniij od elementu fabularnego – znajomi chętniej zaangażują się w rozgrywkę, jeśli wczują się w rolę nurków walczących o zapasy tlenu (*Deep Sea Adventure*) lub gdy staną się przywódcami antycznej cywilizacji (*7 Cudów Świata*). Oczywiście możesz przemycać terminy takie jak „tapowanie”, żeby nie musieć za każdym razem mówić o „przekręcaniu karty o dziewięćdziesiąt stopni” – pamiętaj tylko o tłumaczeniu wszystkiego łopatologicznie. Zamiast recytować wszystkie zasady na jednym oddechu, powiedz z grubsza, jaki jest cel rozgrywki, a potem rozegrajcie rundę testową, w trakcie której wytłumaczysz detale.

ZAPEWNIJ PRZYJEMNĄ ATMOSFERĘ

Choć pewnie ekscytujesz się na myśl, że zdobędziesz ekipę do grania w tytuły, które do tej pory kurzyły się na półkach, dla Twoich gości rozgrywka niekoniecznie musi być głównym punktem programu. Oprócz gier, stołu i krzeseł zapewnij też przekąski (które nie zostawiają śladu na palcach i komponentach), muzykę (playlisty dopasowane do konkretnych tytułów znajdziesz na Melodice lub Spotify) oraz przestrzeń na rozmowę



i miłe spędzenie czasu. Wyczuwaj nastroje grupy: jeśli jakaś gra szczególnie chwyciła i znajomi chcą w nią zagrać po raz piąty – zróbcie to. Celem pierwszego spotkania nie jest zaprezentowanie całej kolekcji, ale zarażenie innych entuzjazmem do swojej pasji. Podczas następnego spotkania zagrajcie w kolejne gry, potem w kolejne i kolejne... aż w końcu rozłożysz na stole *Twilight Imperium* i zamiast jęków znużenia usłyszysz piski aprobaty.

NA KONIEC NAJWAŻNIEJSZE: NIE KAŻDY OD RAZU ZŁAPIE PLANSZÓWKOWEGO BAKCYLA

Ba, nie każdy złapie takiego bakcyła w ogóle. Choć możemy uważać granie w gry za najlepszy sposób spędzania wolnego czasu, część ludzi będzie widzieć w nim tylko długie godziny przesuwania drewnienek po jakimś kartonie. Kluczowe będą więc cierpliwość, elastyczność i brak konkretnych oczekiwań. Jeśli w trakcie spotkania znajomi stwierdzą, że bawią się jak fani death metalu na koncercie disco-polo – uszanuj ich wybór i nie przekonuj do kolejnych tytułów.

Paulina Miodyńska



DOBRA GRA NA PIERWSZY RAZ POWINNA MIEĆ:

- krótki czas rozgrywki,
- łatwe do wytłumaczenia zasady,
- minimalny downtime,
- dużo okazji do interakcji,
- ciekawy klimat lub wykonanie.

W miarę możliwości postaraj się, aby wybrany tytuł spełniał wszystkie powyższe kryteria. *Chińczyk* może i jest prosty, ale zaśnieć z nudów przy trzecim rzucie kośćmi. *This War of Mine* jest świetnym tytułem kooperacyjnym, w który można błyskawicznie zacząć grać, ale za to rozgrywka przywiąże was do stołu na długie godziny.



FUNCON 2025

16-17 sierpnia

Świnna



VIII PODBESKIDZKI ZŁOT MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI

GRY PLANSZOWE I FIGURKOWE

LARPY, SESJE RPG, PRELEKCJE

**MANGA, ANIME, COSPLAY I POPKULTURA Z KRAJU
KWITNĄCEJ WISNI**

KONKURSY, TURNIEJE, WARSZTATY

**SPRAWDŹ SZCZEGÓŁY NA [FUNCON.EU](https://funcon.eu)
I ZANURZ SIĘ W ŚWIAT WYOBRAŹNI!**

**PLANETA
MEPLI**
magazyn

**PATRON
MEDIALNY**

1 Azul Mini

2-4

8+

30-45 min

Azul Mini to kompaktowa, podróżna wersja klasycznej gry *Azul*, zachowująca tę samą mechanikę draftu kafelków i układania mozaiki, ale zapakowana w niewielkie pudełko z plastikową tacką i lnianym woreczkiem. Gracze dobierają płytki ze wspólnych zasobów i przenoszą je na swoje plansze, zdobywając punkty za kompletne rzędy, kolumny i zestawy kolorów. Proste zasady sprawiają, że *Azul Mini* świetnie nadaje się na szybkie rozgrywki. Choć to wersja mobilna, zachowuje urok oryginału i nie odbiera satysfakcji z gry. Mechanika została wiernie przełożona na miniaturową edycję, a dodatkowym atutem jest wygodne liczenie punktów dzięki specjalnym suwakom.



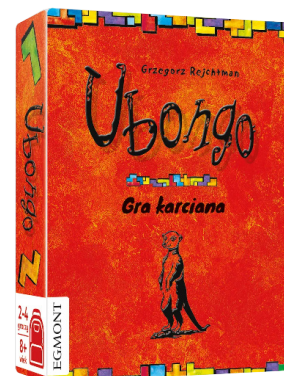
2 Ubongo Gra karciana

2-4

8+

20 min

Ubongo. Gra karciana to kompaktowa wersja znanej na całym świecie gry logicznej. W pudełku znajduje się ponad 100 kart z symbolami charakterystycznymi dla podstawowej wersji. W każdej z sześciu rund gracze otrzymują dziewięć kart przedstawiających kolorowe wzory. Ich zadaniem jest jak najszybsze ułożenie siedmiu z dziewięciu kart w taki sposób, aby symbole pasowały do siebie i tworzyły spójną mozaikę. Gracz, który jako pierwszy ułoży prawidłowe zestawienie, krzyczy „Ubongo!”. Jeśli kilku graczy jednocześnie oznajmi ukończenie zadania, każdy z nich zdobywa 10 punktów. Rozgrywka jest szybka, ale wymaga spostrzegawczości oraz logicznego myślenia. Gra nie tylko dostarcza emocji, ale też rozwija refleks i wyobraźnię przestrzenną, dzięki czemu świetnie sprawdza się jako element wspierający rozwój dzieci.



25 kieszonkowych gier na wakacje

Lato, słońce i... kieszonkowe gry! Jeśli szukacie kompaktowych, lekkich i przenośnych tytułów, które idealnie sprawdzą się tam, gdzie tradycyjna planszówka to zbyt duży bagaż – trafiliście idealnie. W naszym zestawieniu znajdziecie 25 propozycji gier mieszczących się w plecaku czy walizce. Zabierzcie je na plażę, piknik, kemping, do pociągu – wszędzie tam, gdzie wypoczywacie i chcecie połączyć relaks z przyjemnym, krótkim umysłowym wyzwaniem. Każda z gier została dobrana z myślą o szybkim przygotowaniu, prostej mechanice i gwarancji frajdy – bez względu na to, czy gracie solo, z rodziną, czy z przyjaciółmi.

3 Małe Epickie Wyprawy

1-4

14+

30-60 min

Małe Epickie Wyprawy to rywalizacyjna gra przygodowa, w której gracze kierują drużyną trzech elfich bohaterów. Przemierzają modularną mapę, wykonują zadania, zdobywają zaklęcia i artefakty oraz walczą z goblinami. Gra oferuje dwie fazy rozgrywki – Dzień i Noc – które wprowadzają różnorodne działania i strategię, tworząc balans między taktyką a ryzykiem. Za Dnia gracze podróżują po krainie realizując wyprawy, przygotowując się do przeszukiwania świątyń i nauki zaklęć.

W Nocy, polegając na odrobinie szczęścia, rozpatrują akcje, do których przygotowywali się za Dnia.



4 Kojot

3-6

10+

15-25 min

Kojot to błyskawiczna karcianka w klimacie dzikiego Zachodu, z motywem blefu. Zadaniem gracza jest jak najtrafniejsze oszacowanie sumy wartości wszystkich kart na stole, kierując się głównie własną intuicją – wszyscy widzą karty innych, ale nikt nie zna własnych. W swojej turze gracz podaje konkretną wartość – musi być wyższa od podanej przez poprzedniego gracza... Może też zakwestionować liczbę podaną przez poprzedniego gracza, wówczas wszystkie karty zostają ujawnione. Na koniec sprawdza się, kto przywołał przebiegłego Kojota.



5 Wredna Małpa

2-6

8+

15-30 min



Wredna Małpa to lekka, strategiczna gra karciana, w której celem jest jak najszybsze pozbycie się kart – najpierw z ręki, a następnie z zakrytego rzędu. Gracze zaczynają z trzema kartami na ręce oraz czterema zakrytymi kartami ułożonymi przed sobą. W swojej turze mogą zagrać kartę o wartości równej lub wyższej niż ostatnia zagrana na stole – może to uruchomić efekty zwierzaków: zmianę układu lub podglądanie zakrytych kart albo wpływanie na działania innych graczy. Rozgrywka kończy się, gdy jedna z osób pozbędzie się wszystkich kart.

6 Bale i Skandale

3-5

10+

20 min



Bale i Skandale to świetnie zilustrowana karcianka osadzona w uniwersum Puszczy. Podczas rozgrywki gracze licytują kartami listów o względy prestiżowych gości, rywalizując tym samym o najwyższy status na balu. Jednak muszą pamiętać, że nie mogą wyczerpać swoich zasobów. Mechanika opiera się na prostym systemie punktacji: gracz z najmniejszą sumą wartości swoich kart zostaje wykluczony z rozgrywki, a wygrywa ten, który zdobędzie najwięcej punktów prestiżu. Proste zasady sprawiają, że to świetna, lekka gra towarzyska – idealna dla osób, które lubią blef, negocjacje i szybkie decyzje.



7 Hero Realms

2-4

12+

20 min

Hero Realms to dynamiczna gra z mechaniką deck-building osadzona w klimacie fantasy. Cztery frakcje – Imperium, Gildia, Kult Nekrosa i Dzicy – pozwalają budować synergie i tworzyć silne kombosy. Gracze każdą rozgrywkę rozpoczynają z podstawową talią kart złota i walki, którą rozwijają w trakcie gry. Celem jest zadawanie obrażeń przeciwnikom i sprowadzenie ich punktów życia do zera. Do podstawowej wersji dostępnych jest wiele dodatków wprowadzających asymetrię i specjalne umiejętności. To pozycja obowiązkowa dla tych, którzy lubią błyskawiczne starcia i kombinacyjne zagrania.

8 Wirus!

2-6

8+

20 min



Wirus! to szybka karcianka, w której gracze rywalizują o to, kto pierwszy zbuduje ludzkie ciało z czterech zdrowych organów. Jednocześnie sabotują działania przeciwników – infekując ich organy, kradnąc karty lub blokując je za pomocą kart wirusów. Rozgrywka zaczyna się od rozdania każdemu z uczestników trzech kart z talii. W swojej turze gracz może wymienić kartę, dołożyć ją do swojego zestawu lub zagrać przeciwko innej osobie. Niektóre karty specjalne zmuszają do odrzucenia organów, szczepionek lub całej ręki. Wygrywa ten, kto jako pierwszy skompletuje cztery różne, zdrowe organy. Dodatek *Wirus! 2: Ewolucja* wprowadza do gry 35 nowych kart, w tym potężne, zmutowane wirusy, szczepionki eksperymentalne, bioniczne organy i cztery nowe terapie.

9 Honeycombs

1-8

6+

15 min



Honeycombs to rodzinna gra kafelkowa – gracze dopasowują identyczne symbole na płytkach, tworząc wzory przypominające plaster miodu. Mamy dostępne trzy tryby rozgrywki: podstawowy (każdy tworzy własny plaster, a wygrywa osoba, która zrobi to najszybciej), spokojnej konkurencji (wspólnie budujecie jeden plaster miodu, a punkty zdobywa się za każdy pasujący symbol) oraz wyzwania kooperacyjnego (układacie wspólnie bez punktacji, starając się dopasować jak największej symboli). Na niektórych płytkach znajduje się specjalny symbol pszczoły, który działa jak joker i zastępuje dowolny inny znak. Gra występuje też w wersji niebieskiej – wzory na płytkach inspirowane są portugalskimi kafelkami azulejos. Ten wariant jest jednak trochę trudniejszy od żółtego, ponieważ wszystkie symbole mają zbliżoną kolorystykę, co zwiększa poziom wyzwania.

10 Flip 7

od 3

8+

20 min



Flip 7 to dynamiczna gra karciana z mechaniką push your luck, w której liczy się spryt, kalkulacja i odrobina szczęścia. Gracze kolejno dobierają karty z zakrytej talii, ryzykując, by zebrać jak najwięcej różnych wartości oraz zdobyć cenne bonusy. Każda karta ma wartość od zera do dwunastu i występuje w talii tyle razy, ile wynosi jej wartość (np. karta z numerem 7 pojawia się siedem razy). Im więcej unikalnych liczb uda się odkryć w jednej turze, tym wyższy bonus. Ale uwaga: jeśli podczas dociągania pojawi się karta o takiej samej wartości jaka już została odkryta przez gracza, zdobywa on zero punktów w tej rundzie. Rozgrywkę urozmaicają karty specjalne i modyfikatory, które wpływają zarówno na aktywnego gracza, jak i jego przeciwników. Gra kończy się, gdy któryś z uczestników zdobędzie 200 punktów.

11 Pędzące Żółwie Gra karciana

2-5 5+ ok. 15 min



Pędzące Żółwie. Gra karciana to taktyczny wyścig do sałaty. Gracze potajemnie wybierają kolor swojego żółwia, a następnie zagrywają karty ruchu, przesuwając kafelek z wybranym zwierzątkiem (kolor na karcie wskazuje, który żółw ma się poruszyć). Mechanizm „wspinania się” jednego żółwia na drugie sprawia, że nawet niewielki ruch potrafi zmieniać pozycje wszystkich graczy. Dzięki specjalnym kartom można zrzucić żółwia (i wszystkie inne znajdujące się na nim), co wprowadza dynamiczną interakcję i pozwala uzyskać przewagę. Gdy na stole pojawi się trzecia karta z symbolem sałaty, rozgrywka dobiega końca. Gracze ujawniają kolory swoich żółwi, a zwycięża ten, którego podopieczny jest na pierwszym miejscu w wyścigu.

Lato z Komarami

2-6 7+ ok. 20 min

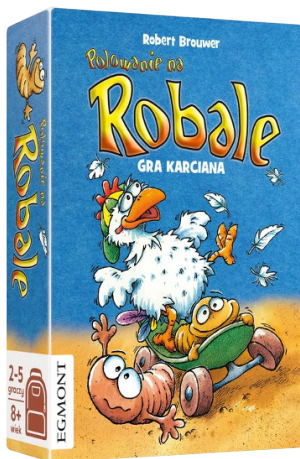


Lato z Komarami to zabawna gra karciana, w której celem jest jak najszybsze pozbycie się kart z ręki. Gracze zagrywają karty na wspólny stos, ale mogą położyć na nim tylko kartę o tej samej wartości co leżąca już na stole lub o jeden wyższą – chyba że zagrają „bzzz”. W swojej turze mogą także spasaować (co niekoniecznie może być dobrym posunięciem) lub dobrać kartę z talii. Runda kończy się, gdy jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kart. Wówczas pozostali otrzymują punkty karne za każdy typ komara, który został im w ręce. Gra toczy się do momentu, gdy któryś z uczestników przekroczy 40 punktów karnych. Wygrywa osoba z ich najmniejszą liczbą.

13 Polowanie na robale Gra karciana

2-5 8+ 20 min

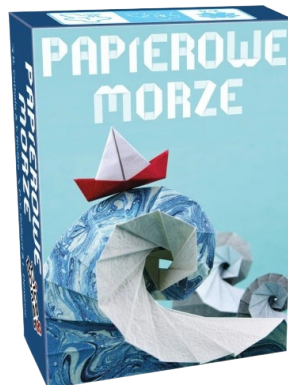
Polowanie na robale. Gra karciana to pozycja lekka i dynamiczna. Gracze wcielają się w kurczaki rywalizujące o pyszne robale. Na początku każdej rundy uczestnicy odkrywają karty, aby określić, ile robaków trafi do puli. Następnie każdy gracz wybiera kartę kurczaka z ręki i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy są gotowi, jednocześnie odkrywają wyłożone karty, a ten z nich, który położył kartę o najwyższej wartości, wybiera jednego robala z puli (można go wykorzystać jako przynętę, aby zmienić przebieg gry). Zwycięzcą rozgrywki zostaje ten z graczy, który zdobył najwięcej kart z robalami.



14 Papierowe Morze

8+ 30 min 2-4

Papierowe Morze to kompaktowa gra karciana. Gracze zbierają zestawy kart i aktywują ich efekty, by zdobyć jak najwięcej punktów w rundzie. W swojej turze gracz może dobrać albo dwie karty ze stosu głównego (jedną zatrzymuje, drugą odkłada na jeden z dwóch stosów kart odrzuconych), albo wziąć jedną kartę z wybranego stosu odrzuconych.



Następnie może zagrać parę kart, by aktywować ich efekty. Po zdobyciu przynajmniej siedmiu punktów z kart akcji i ukrytych zestawów, gracz może zakończyć rundę lub zaryzykować – co grozi utratą przewagi, ale pozwala zdobyć bonusy za dominujący kolor punktów. Wygrywa gracz z największą ilością punktów na koniec rozgrywki lub ten, który w trakcie gry wyłożył cztery karty Syreny – co przynosi natychmiastowe zwycięstwo.

Skull 15

3-6 10+ 30 min

Skull to szybka, imprezowa gra blefu i ryzyka, w której gracze próbują odkryć jak najwięcej kart z kwiatami, unikając przy tym zdradliwej czaszki. Każdy z uczestników dysponuje zestawem czterech zakrytych żetonów (trzy kwiaty i jedna czaszka). W swojej turze może dołożyć zakrytą płytkę na stos lub rozpocząć licytację, deklarując, ile kart z kwiatami jest w stanie odkryć bez trafienia na czaszkę. Pozostali gracze mogą przebiegać stawkę lub spasaować. Zwycięzca licytacji odsłania kolejne żetony – najpierw swoje, a potem, jeśli trzeba, przeciwników – aż osiągnie zadeklarowaną liczbę. Jeśli po drodze trafi na czaszkę, przerywa próbę i traci jeden ze swoich żetonów. Gracz, który straci wszystkie żetony, odpada z gry. Rozgrywka kończy się zwycięstwem osoby, która dwukrotnie pomyślnie odkryje zadeklarowaną liczbę żetonów kwiatów, lub jako jedyna pozostanie w grze po eliminacji pozostałych.



16 Mordercze krewetki

2-6

7+

10 min

Mordercze Krewetki to szybka gra, w której liczy się refleks, spryt i zdobycie jak największej liczby punktów w akwariu. W swojej turze gracz decyduje, czy dobiera jedną kartę z talii i dokłada ją do własnego zestawu (zdobywając punkty), czy dokłada kartę pasującą wzorem do zestawu przeciwnika, zabierając jednocześnie odpowiednie karty z jego stosu. Jeśli odkryta karta nie pasuje wzorem do żadnej z kart w akwariach, zostaje odłożona do zestawu kart odkrytych – własnego lub przeciwnika. Zwycięza gracz, który jako pierwszy zgromadzi co najmniej 10 kart punktowanych – bez względu na ich kolor.



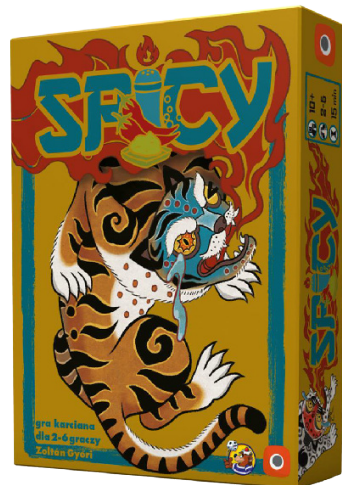
17 Spicy

2-6

10+

15-20 min

W tej grze wcielacie się w koty biorące udział w konkursie jedzenia ostrych przypraw. Zagrywacie karty na stos i deklarujecie ich wartość oraz rodzaj (chili, wasabi, pieprz) – chociaż nie musi to być prawda! W tej grze... można kłamać – i tu właśnie zaczyna się zabawa. Kolejny gracz wykładając kartę musi zadeklarować wyższą wartość od tej leżącej na wierzchu stosu, ale w tym samym kolorze. W dowolnym momencie rozgrywki któryś z graczy może zakwestionować ostatnią deklarację – wskazując, że kłamstwem była jej wartość lub rodzaj. Jeśli miał rację, wygrywa pojedynek i zabiera stos jako swoje punkty. Jeśli się pomylił, stos trafia do gracza, którego oskarżył i to on zdobywa punkty. Gra kończy się, gdy spełniony jest jeden z trzech warunków dotyczących trofeów lub zostanie odkryta karta Końca Świata.



18 Qwirkle Travel

2-4

6+

30-60 min

To kompaktowa wersja klasycznej gry kafelkowej – zamiast dużego pudełka mamy poręczną torbę na zamek. Zasady pozostają bez zmian, ale forma idealnie nadaje się w podróż. Przy pomocy 108 drewnianych elementów gracze układają rzędy (pionowe lub poziome) złożone z płytek tego samego koloru lub symbolu – płytki nie mogą się powtarzać w jednej linii.

Każda dokładana płytką musi się stykać bokiem z przynajmniej jedną już ułożoną, aby układ był prawidłowy. W grze występuje sześć kolorów i sześć symboli, więc linia może się składać maksymalnie z sześciu płytek. Jeden kafelek można jednocześnie dołączyć do dwóch rzędów, co pozwala zdobyć więcej punktów. Po dołożeniu płytki (lub płytek) gracz podlicza zdobyte punkty – jeśli dołożone płytki leżą w kilku liniach, zdobywa punkty za każdą z nich osobno. Skompletowanie sześciu różnych elementów w jednej linii daje dodatkowy bonus. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów.



3-6

7+

15 min

Trio 19



Trio to ekspresowa gra karciana, w której zgadywanie łączy się z zapamiętywaniem. Każdy uczestnik otrzymuje zestaw kart i układa je na ręce od najniższej do najwyższej wartości, pozostałe leżą rozłożone

na środku stołu. Celem graczy jest odkrycie w jednej turze trzech kart o tej samej wartości – mogą odsłonić je z ręki dowolnego gracza (musi to być karta o najniższej lub najwyższej wartości) albo wybrać te leżące na stole. W przypadku porażki karty wracają na swoje miejsce, co ułatwia zadanie kolejnym graczom – przynajmniej tym uważnie śledzącym sytuację. Gra kończy się zwycięstwem osoby, która jako pierwsza zdobędzie trzy dowolne albo dwa powiązane tria – w zależności od wybranego wariantu gry.

20 Bagh Chal

2

6+

20 min

W tej rywalizacyjnej grze dwuosobowej jeden z graczy kontroluje tygrysy, a drugi – stado kozłów. Na planszy przypominającej połączone ze sobą trójkąty uczestnicy rozmieszczają znaczniki swoich zwierząt: tygrysy na rogach planszy, a kozły na przecięciach linii.

Drapieżne koty poruszają się wzdłuż linii i mogą zбивać zwierzęta przeciwnika jak w warcabach – to ich główny cel. Grający kozłami wygrywa, jeśli uda mu się rozmieścić pionki w taki sposób, by zablokować wszystkie ruchy tygrysów. Jednak w przypadku, gdy obaj gracze wykonają po kolei trzy identyczne posunięcia, gra kończy się remisem. Więcej o Bagh Chal możecie przeczytać w pierwszym numerze magazynu Planeta Mepli.



21

Fantastyczne Światy

2-6 14+ 20 min

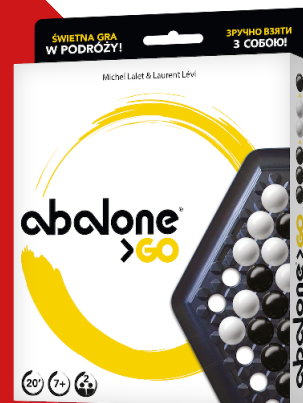


Rozgrywka polega na dobieraniu kart z talii albo z obszaru kart odrzuconych, tak aby stworzyć jak najlepszą kombinację. Każda z kart ma przypisaną siłę, premię lub karę. W swojej turze gracz dobiera kartę, a na jej zakończenie odrzuca jedną z ręki. Wszystkie odrzucone karty powinny leżeć awerssem do góry w taki sposób, aby były dobrze widoczne. Gdy w puli znajdzie się ich 10, gra dobiega końca i następuje podliczanie punktów. Mechanika polega na takim doborze kart, aby poszczególne elementy efektywnie ze sobą współdziałały – wtedy zapewniamy więcej punktów zwycięstwa.

22

Abalone GO

2 7+ 20 min

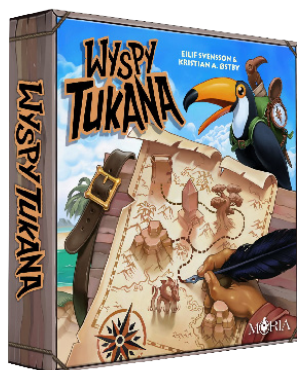


Kompaktowa wersja popularnej dwuosobowej gry logicznej, w pełni dostosowana do tego, żeby zabrać ją w podróż. Dzięki zamykanemu wieczku kulki się nie rozsypią, a przy okazji możemy w ten sposób „zapisać” stan gry. W swojej turze gracz może przesunąć do przodu, do tyłu lub na boki maksymalnie trzy własne kulki ustawione w jednej linii. Jeśli w danym rzędzie ma więcej kul niż przeciwnik, może przepchnąć także jego kule. Rozgrywkę wygrywa zawodnik, który jako pierwszy wypchnie poza planszę sześć kul należących do przeciwnika.

23

Wyspy Tukana

1-8 8+ 15 min



Gra typu flip & write, w której gracze przemierzają wyspę, łącząc kluczowe punkty na mapie. W każdej rundzie odsłaniane są dwie karty terenów, a uczestnicy zaznaczają na swoich mapach połączenia między pasującymi polami – wioskę z wioską lub reliktem – co generuje punkty i zapewnia bonusy, np. darmową dodatkową trasę. Gracz, który jako pierwszy połączy dwie wioski tego samego typu, otrzymuje premię. Dodatkowe punkty przyznaje się za realizację celów z kart premii reliktyw. Dwustronne mapy różnicują poziom trudności, dzięki czemu rozgrywkę można dopasować do różnych graczy. Zwycięża osoba, która po dwóch rundach zdobędzie najwięcej punktów.

24

Jungo

3-5 10+ 15 min



Jungo to dynamiczna karcianka, w której celem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart z ręki. Gracze zagrywają lub przebijają zestawy zgodnie z następującymi zasadami: karty powinny mieć tę samą wartość i znajdować się obok siebie na ręce, a zagrywana sekwencja musi być silniejsza, czyli składać się z większej liczby kart lub mieć wyższą wartość przy tej samej liczbie. Jeśli gracz nie chce lub nie zdoła przebić, dobiera kartę i może ją natychmiast zagrać dzięki akcji „Jungo!”.

25

IQ

1 6+

Seria łamigłówek logicznych, w których należy ułożyć kolorowe elementy według wzorów przedstawionych w książeczce zadań. Każde wyzwanie wymaga koncentracji i wyobraźni przestrzennej. Układanki oferują wiele poziomów trudności, a to gwarancja zabawy na długie godziny.



7 gier książkowych na wakacje

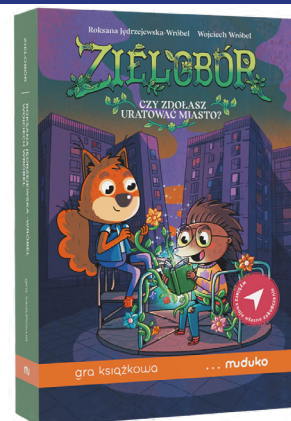
Gry paragrafowe to wyjątkowe połączenie powieści i gier, w których czytelnik staje się bohaterem, a każda decyzja wpływa na dalszy przebieg historii. W tych wyjątkowych książkach znajdziecie wielowątkowe historie, rozgałęziające się ścieżki i różnorodne zakończenia. Brak konieczności rozkładania plansz, rozstawiania żetonów i czytania skomplikowanych instrukcji czyni je idealnymi towarzyszami np. podczas jazdy pociągiem. Nic również nie stoi na przeszkodzie, by grać w gry paragrafowe na plaży w czasie wakacji.

W tym zestawieniu zebrałem siedem pozycji, które idealnie sprawdzą się w podróży albo podczas spokojnej chwili z kawą na tarasie. Zagłębcie się w świat fantasy, przejdźcie po ciemnych zaułkach postapokaliptycznej metropolii albo uratujcie miasto przed katastrofą ekologiczną. Wybór należy – jak zawsze – do Was.

1 ZIELOBÓR CZY ZDOŁASZ RATOWAĆ MIASTO?

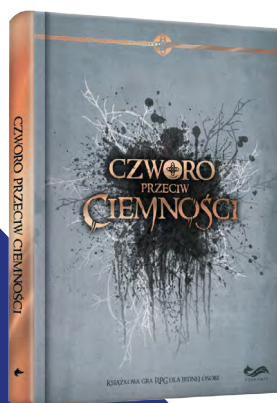
Paragrafowa powieść stworzona z myślą o młodszych, żądnych przygód czytelnikach zainteresowanych ekologią. Wcielacie się w rolę jeża Jagody, którego miasto – Zielobór – powoli znika w oparach smogu i tonie w śmieciach. Postanawiacie ruszyć mu na ratunek. Podczas tej misji czeka na Was wiele niezwykłych przygód. Książka stanowi połączenie przygodowej narracji z zagadkami (takimi jak szyfry, rebusy czy zadania matematyczne). Zielobór angażuje młodego czytelnika i zachęca do ponownej lektury, by przetestować inne dostępne ścieżki.

 Liczba stron: 224
wyd. Mudoکو



2 CZWORO PRZECIW CIEMNOŚCI

 Liczba stron: 144
wyd. Fox Games

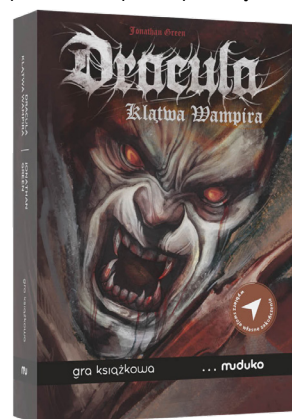


Propozycja przeznaczona dla fanów gier typu dungeon crawler, w której eksplorujecie lochy i walczyście z potworami. Tworzycie drużynę złożoną z czterech klasycznych bohaterów – do dyspozycji macie m.in. barbarzyńcę i czarodzieja – różniących się od siebie atrybutami. Podczas eksploracji rzućcie kośćmi, rysujecie mapę, a strukturę pomieszczeń i korytarzy określają tabele i wykresy. Mechanika zbliżona jest do prostego systemu RPG. Cel gry to znalezienie władcy podziemi, zabicie go i powrót do wyjścia – najlepiej z jak największą liczbą skarbów.

3 DRACULA – KLĄTWA WAMPIRA

 Liczba stron: 720
wyd. Mudoکو

Rozbudowana gra paragrafowa, inspirowana gotyckim dreszczowcem Bramy Stokera, która pozwala wcielić się w jednego z trzech łowców wampirów lub samego Draculę. Gra łączy elementy klasycznej powieści gotyckiej (mamy tu listy, dzienniki i cytaty) z mechanikami RPG-owymi, takimi jak zarządzanie ekwipunkiem i cechami postaci, rzuty kośćmi czy losowanie kart. To Wy decydujecie, którą drogę wybierzeć, jakie napotkacie zagrożenia i które stwory pojawią się, aby walczyć przeciwko Wam. Ostatecznie Wasze wybory doprowadzą Was do jednego z prawie 30 różnych zakończeń.

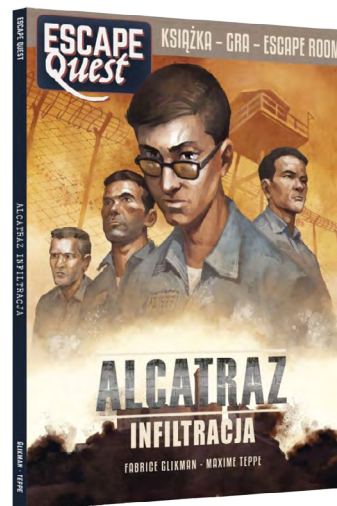


4

ESCAPE QUEST

 Liczba stron: ok. 100
wyd. Egmont

Escape Quest to seria gier książkowych, w których przeżywacie przygodę i rozwiązujecie tajemnicze zagadki, aby uciec z zastawionych pułapek. Każdy tytuł łączy w sobie elementy paragrafowej powieści, gier RPG oraz łamigłówek w stylu escape room. Zadania wymagają logicznego myślenia, wyciągania wniosków, spostrzegawczości czy kreatywnego podejścia. W serii dostępne są m.in. *Tajemnica Marsa*, w której wcielacie się w geologa przybywającego na Czerwoną Planetę, aby pomóc w badaniach; *Świat wirtualny*, gdzie sztuczna inteligencja zarządzająca największą platformą VR wyrwała się spod kontroli i pogrążyła miliony użytkowników w śpiączkę; czy *Alcatraz: Infiltracja*, w której wcielacie się w dziennikarza śledczego, który ma za zadanie wejść jako więzień do owianego złą sławą Alcatraz, poznać jego sekrety, a następnie uciec.



TROPICIELONAUCI. MISJA 1: ZAGINIONY KUDŁACZ WIERCIUCH

 Liczba stron: 144
wyd. Fox Games

Innowacyjna hybryda komiksu i gry paragrafowej. Wcielacie się w tropicielonautę, który musi odnaleźć zaginionego kosmicznego pupila, a podejmowane przez Was decyzje będą miały wpływ na fabułę. Skierujecie swoje kroki do jaskini, a może do opuszczonej osady? Specjalne kody QR znajdujące się w komiksie pozwolą Wam – po zeskanowaniu dedykowaną aplikacją na telefon – zapoznać się z dodatkowymi informacjami i ciekawostkami. Dzięki temu unikniecie niebezpieczeństw czyhających na Was podczas przygód, a misja będzie jeszcze ciekawsza. Gra wymaga zainstalowania bezpłatnej aplikacji Tropibot.

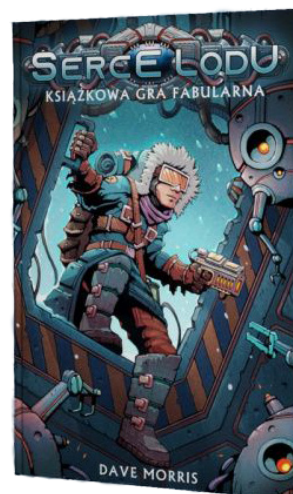
5

6

SERCE LODU

 Liczba stron: 455
Wyd. Other Worlds

Książkowa gra fabularna osadzona w postapokaliptycznej rzeczywistości zamrożonego świata. Waszym celem jest odnalezienie tajemniczego artefaktu ukrytego gdzieś na surowych pustkowiach. Wybieracie jedną z siedmiu postaci lub stworzycie własną, określając jej umiejętności i ekwipunek, co wpływa na dostępne opcje fabularne. Mechanika w grze opiera się na testowaniu umiejętności (czterech wybranych na start spośród dwunastu możliwych) oraz zbieraniu „słów kodowych” i przedmiotów, które decydują o ścieżkach dostępnych na późniejszym etapie. Zakończenie historii zależy tylko od Waszych wyborów – niektóre z nich prowadzą do nieprzewidzianych zdarzeń.



DZIADY CZĘŚĆ V DZIADY, KTÓRE NIE SPIĘPRAJĄ

 Liczba stron: 296
wyd. Otwarte

Akcja książki toczy się w 1826 roku we wsi niedaleko Wiłkomierza, gdzie brutalne morderstwo Guślarza wywołuje paranormalne zjawiska i tajemniczą chorobę, od której umierają mieszkańcy. Wybieracie jedną z czterech dostępnych postaci (Konrado-Gustawa, Karolinę Zann, Nowosilcowa lub Guślarke), a każda podejmuje ryzykowne decyzje, często skutkujące niespodziewanymi zwrotami fabuły. Podczas zabawy zdobywacie punkty, których można użyć do zwiększenia statystyk postaci – siły, rozumu i ducha. Zgromadzone informacje pozwalają Wam z kolei przeskoczyć wybrane paragrafy i zmienić ścieżkę fabularną. Książka to połączenie horroru, folkloru i ironicznego humoru. *Dziady* oferują czytelnikom również wiele ciekawostek ezoterycznych.

7

POJEDYNEK

2 9+ 20 min

STAWONOGÓW

Sierpień, środek lata, a więc czas na grę idealną do zabrania w wakacyjną podróż! Rój od wydawnictwa G3 to dwuosobowa gra strategiczna, która nie wymaga planszy, wobec czego można w nią zagrać na każdej płaskiej powierzchni: stole, kocu piknikowym, ręczniku plażowym, a nawet w namiocie. Dodatkowym atutem jest znajdująca się w pudełku specjalna zasuwana saszetka do przechowywania elementów, dzięki której grę można bez problemu spakować do plecaka lub walizki, oszczędzając sporo miejsca.



W zestawie, oprócz saszetki, znajduje się krótka instrukcja z dobrze opisanymi przykładami ruchów poszczególnych owadów oraz jedenaście białych i tyle samo czarnych płytek z wizerunkami stawonogów: królowej pszczoły, żuka, konika polnego, pająka lub mrówki. Co ważne, każde z tych stworzeń porusza się w zupełnie inny sposób.

Rozgrywka nie wymaga żadnego przygotowania poza wygospodarowaniem kawałka płaskiej powierzchni.

Gracz rozpoczynający wystawia jednego ze swoich owadów, a kolejne dokładane płytki tworzą układ, który stopniowo staje się rojem. Nowe płytki muszą sąsiadować wyłącznie z tymi w swoim kolorze. W trakcie pierwszych czterech tur każdy gracz musi wystawić swoją królową. Od tego momentu owady wprowadzone wcześniej do gry mogą się poruszać, ale tylko w taki sposób, by sąsiadowały z płytką bądź płytkami przeciwnika. Wygra ten, kto jako pierwszy otoczy królową rywala.

Gra idealna do zabrania w wakacyjną podróż!

Gracze wykonują ruchy naprzemiennie.

W swojej turze mogą zdecydować, czy chcą dołożyć

nowego stawonoga, czy poruszyć jednym z wcześniej wystawionych. Warto pamiętać, że raz wprowadzony do roju owad nie może zostać z niego usunięty. Dodatkowo wszystkie płytki muszą być ze sobą połączone – rój nie może zostać rozdzielony. Jeżeli stawonóg zostanie otoczony z pięciu lub sześciu stron, nie wolno go poruszyć – jego przemieszczenie spowodowałoby rozpad roju.



Analogicznie, nie można wsunąć nowej płytki w takie miejsce. Należy zaznaczyć, że podczas rozgrywki nie musimy wystawić wszystkich swoich owadów. **Rój często bywa porównywany do szachów** – jest w nim sporo kombinowania, a odpowiednie manewrowanie owadami, pozwala skutecznie ograniczać ruchy przeciwnika.

Co ciekawe, każdy z owadów porusza się w charakterystyczny dla niego sposób:

- ✓ **Król** może przesunąć się tylko o jedno pole – musimy ją mieć cały czas na oku, bo jeśli przeciwnik otoczy ją swoimi owadami, przegramy pojedynek.
- ✓ **Żuk** również porusza się o jedno pole, ale może się wspinać na inne owady, blokując ich ruchy. Potrafi również wchodzić na pola otoczone ze wszystkich stron. Żuka można unieruchomić, ustawiając na nim innego żuka.
- ✓ **Konik polny** skacze w linii prostej na pierwsze wolne pole, przeskakując nad ułożonymi po drodze owadami.
- ✓ **Pająk** zawsze porusza się o trzy pola wokół roju.
- ✓ **Mrówka** jest najbardziej mobilnym owadem w grze – może przesunąć się na dowolne miejsce wokół roju.

Do gry można dokupić dodatkowe stawonogi, które jeszcze bardziej urozmaicają naszą rozgrywkę:

- ✓ **Biedronka** jest bardzo szybka i może przemieszczać się o trzy pola – dwa na górze roju i jedno w dół (musi zejść z roju w ostatnim etapie ruchu).

- ✓ **Stonoga** porusza się o jedno pole, lecz zamiast swojego podstawowego ruchu może wykonać ruch specjalny polegający na przesunięciu sąsiedniego owada o dwa pola – najpierw na siebie, a potem w dół, na inne wolne pole.
- ✓ **Komar** przejmuje sposób poruszania się owada, z którym sąsiaduje, co pozwala mu sporo namieszać!

Podsumowanie

Rój to gra logiczna. Rozgrywka jest zazwyczaj krótka, chyba że gramy z osobą, która lubi długo analizować swoje ruchy. W okresie wakacyjnym dużą zaletą jest poręczna i mała szaszetka do przechowywania elementów. Ciężkie i solidne płytki z owadami są naprawdę wytrzymałe – to kolejny plus, jeżeli chcemy zabrać grę w plener. Jeśli lubicie kombinowanie, strategiczne myślenie i angażujące pojedynki we dwoje – ta gra jest zdecydowanie dla Was!

Ciekawostka

Oprócz standardowej wersji Roju, G3 wydało także edycję kieszonkową, w której wszystkie elementy są jeszcze bardziej kompaktowe. Dodatkowo znajdziemy tam komara i biedronkę. Stonoga dostępna jest osobno, również w pasującej do zestawu wersji mini.

Magdalena Solarz



Przygotujcie się na totalny chaos – te robale tylko czekają, żeby urządzić Wam rozróbę, jakiej długo nie zapomnicie!

Już w 1995 roku elitarna drużyna uzbrojonych bezkręgowców pojawiła się w świecie gier wideo i właściwie nigdy już go nie opuściła. Minęło prawie 30 lat, odkąd robaki zostały uzbrojone po zęby – a teraz, pierwszy raz, fani mogą je poprowadzić do walki nie na ekranie, lecz na planszy – dzięki grze: *Worms: The Board Game* (wyd. Mantic Games). Gracze dowodzą drużyną robali, które walczą ze sobą, używając różnorodnej, czasami absurdalnej wręcz broni – od bazooki, przez granaty, aż po wybuchowe wazy z dynastii Ming czy osły.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każda rozgrywka rozpoczyna się od zbudowania planszy z heksagonalnych kafelków, których liczba zależy od tego, ilu Was gra. Następnie, po kolei, rozmieszczacie na ułożonej wyspie po jednej Rzeczy: robala, minie, beczce z paliwem i skrzyni z zapasami. Dzięki różnorodnym kafelkom, z których zbudowana jest plansza, oraz naprzemiennemu rozmieszczaniu komponentów, układ za każdym razem jest inny. Aby się dowiedzieć, którą drużyną będziecie dowodzić, losujecie

karty – określą kolor Waszych wojowników. Do walki przyda się też broń, więc rozdzielcie karty broni i przygotujcie talię zapasów oraz talię zrzutu. Na koniec rzućcie kością, aby ustalić kierunek wiatru.

ZACZYNAMY BITWĘ

Na początku tury aktywujecie jednego ze swoich robali i opcjonalnie dobieracie kartę z talii zaopatrzenia. W kolejnych rundach Wasz wojownik może być już ranny, dlatego najpierw musicie go uleczyć i postawić do pionu, by był gotowy do walki. W pełni sprawny robal może skoczyć lub wypełznąć na sąsiedni heks. Tam aktywuje dostępną Rzeczą i albo uda się Wam ją unieszkodliwić lub przemieścić (np. mina, beczka z paliwem), albo Wasz robak odniesie obrażenia. A może nawet zostanie wyeliminowany z gry. Cóż, rzut kością bywa czasami złośliwy.

Udało się przeżyć? Świetnie! Teraz zagrywacie karty broni. Wybieracie jedną kartę z ręki i rozpatrujecie jej efekt – może to być atak na konkretny heks, dodatkowy ruch albo zagranie kolejnej karty broni. Jeżeli chcecie wpłynąć na bieg wydarzeń w czasie tury przeciwnika – użyjcie Praktycznej Karty. Jej efekt pozwoli Wam zaskoczyć rywali akcją, której się nie spodziewają. Brutalna zagrywka! Turę kończycie, dobierając kartę zrzutu i rozpatrując jej efekt. Teraz kolej na następ-



nego gracza. Gra toczy się do momentu, aż zostaną wyeliminowane wszystkie robale należące do drużyny jednego z graczy. Zwycięzcą zostaje ten z Was, kto na koniec ma najwięcej żywych wormsów.

PODSUMOWANIE

Worms: The Board Game to prosty tytuł, ale na początku gracze mogą mieć trudności z zapamiętaniem każdego kroku, który trzeba wykonać w swojej turze. Aby szybciej zapoznać się z zasadami, warto rozstawić planszę według proponowanego schematu i zmniejszyć liczbę robali przypadających na gracza. W instrukcji znajdziecie kluczowe słowa, określenia i efekty – dlatego warto ją mieć pod ręką i korzystać z niej podczas rozgrywki. Kiedy rozegracie kilka partii, wypróbujcie opcjonalne zasady, jak na przykład użycie wszystkich kart zrzutu zamiast dwóch na każdego gracza, jak to jest w podstawowej wersji gry.





Tytuł można było kupić w ramach kampanii na platformie Kickstarter. I chociaż żadne wydawnictwo nie zdecydowało się na wydanie gry po polsku, to była ona dostępna w tym języku w czasie trwania oferty wspierackowej. Gracze zwracają jednak uwagę, że instrukcja w kilku miejscach jest nieprecyzyjna i dodatkowo występują błędy w tłumaczeniu. Na szczęście z angielskiej wersji można bez problemu zrozumieć, o co chodzi w rozgrywce. Pomimo tych niedociągnięć gra bardzo dobrze oddaje klimat komputerowych Wormsów – jest tu humor, chaos i totalna rozwałka. Dzięki różnorodnym płytkom terenu możemy dowolnie konfigurować planszę. Figurki robali (w mojej wersji jest ich ponad sześćdziesiąt) są w nietypowym kolorze, ale całkiem dobrze odwzorowują wygląd stworzonek znanych z gry komputerowej.



Choć losowość i ograniczona przestrzeń na planszy mogą niektórym graczom przeszkadzać, miłośnicy lekkiej i szalonej rozgrywki, szukający żywej adaptacji klasyki gier wideo, z pewnością docenią ten tytuł. A jakby tego było mało, do gry napisano aplikację z efektami dźwiękowymi. Fajny bajer, dodający klimatu rozgrywkom!



Wormsy na planszy tłukł
Marcin Adamczyk



2-6



10+



~ 45min



Magnetic

– gra, która łączy... pokolenia

Kto z Was nie bawił się w młodości magnesami, niech pierwszy rzuci kamieniem. Wróć... magnesem. Nic nie sprawia takiej frajdy jak łączenie, odpychanie i rozdzielanie dwóch elementów. A jeśli do tego dołożymy aspekt rywalizacji, mamy idealny przepis na świetną zabawę. Magnetic to gra rywalizacyjna, do której potrzebujecie zestawu magnesów, sznurka i płaskiej powierzchni – na przykład stołu. To tam wyznaczacie swój obszar gry. Aby urozmaicić rozgrywkę, możecie za pomocą załączonego sznureczka za każdym razem wyznaczać inny kształt pola gry.

 Liczba graczy: od 1

 Czas gry: 10 min.

 Wiek: 9+

Zasady rywalizacji

Każdy uczestnik otrzymuje taką samą liczbę magnesów. W swojej turze gracz kładzie jeden z nich wewnątrz wyznaczonego obszaru gry. Ważne, aby wykładany element nie połączył się z tymi już obecnymi na „planszy”. W przeciwnym razie gracz, który doprowadził do zetknięcia się przynajmniej dwóch magnesów – nawet jeśli przy okazji złączyły się inne, leżące już na stole – musi zabrać cały zestaw na swoją rękę. Następnie ruch wykonuje kolejny gracz. Usunięcie elementów z pola gry odblokowuje przestrzeń, co daje przeciwnikom większą swobodę wykładania swoich magnesów.

Wygrywa ten, komu jako pierwszemu uda się wyłożyć wszystkie magnesy z ręki. Ot i całe zasady gry.

Podstawowe reguły można swobodnie modyfikować i wprowadzać własne warianty. Przykładowo możecie zmniejszyć liczbę magnesów rozdawanych graczom, a pozostałe wyłożyć na stół, by już na starcie utrudnić rozgrywkę.

Co zawiera zestaw?

Magnetic występuje w kilku wariantach różniących się liczbą magnesów w pudełku. Do każdego zestawu dołączono sznurek oraz woreczek do przechowywania. Gra przeznaczona jest dla osób od dziewiątego roku życia, ale pod nadzorem dorosłych także młodsze dzieci będą się dobrze bawić. Komplet 30 magnesów jest optymalny dla trzech graczy. Na planszy robi się ciasno, co tylko potęguje emocje i frajdę z rozgrywki. Dla większej liczby zawodników proponuję zakupić kilka egzemplarzy gry, dzięki temu będziecie mogli zwiększyć obszar rozgrywki. Oryginalny sznurek z zestawu można bez problemu zastąpić dowolnym innym, nie ma tu żadnych ograniczeń.

Dlaczego warto?

Magnetic rozwija u dzieci koordynację wzrokowo-ruchową i (poprzez zabawę w przyciąganie i odpychanie elementów) pozwala w praktyce zrozumieć zasady działania biegunów magnetycznych. To świetny wstęp do odkrywania świata i praw, które nim rządzą. Dorośli również znajdą w *Magnetic* coś dla siebie – gra pozwala cofnąć się w czasie do beztroskich chwil dzieciństwa i znów poczuć radość z zabawy magnesami. Dzięki prostym zasadom i sprytnym mechanizmom idealnie sprawdzi się jako rozrywka łącząca pokolenia. Bez względu na wiek: dziadkowie, rodzice i dzieci – wszyscy na pewno będą się świetnie bawić.

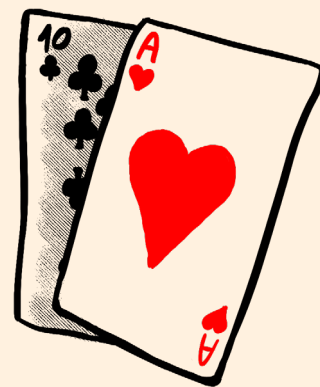
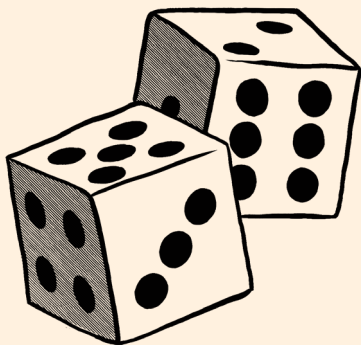
Podsumowanie rozgrywki

Gra jest niezwykle prosta, elementy magnetyczne są świetnie wykonane i bardzo przyjemne w dotyku – aż chce się je trzymać w ręku. No, ale trzeba je jednak wyłożyć na stół. :)

Jeśli wybieracie się na weekend, dłuższe wakacje czy po prostu chcecie spędzić miło czas ta gra jest dla Was idealnym wyborem.

Spróbujcie raz — a poczujecie napięcie... dosłownie!

Niech moc przyciągania będzie z Wami – recenzował Marcin Adamczyk



Instrukcja obsługi instrukcji, czyli jak wygląda redakcja gry planszowej od kuchni

- Ale to tylko kilka stron, ile to może zająć?
- Czyli poprawiasz przecinki i literówki, tak?
- Ieee?!

Te trzy reakcje słyszę najczęściej, gdy zaczynam opowiadać o redagowaniu instrukcji do gry planszowej. I nie ma się czemu dziwić – dopóki ktoś sam nie wpadnie po kostki w meandry faz, ikon i wyjątków, trudno uwierzyć, jak złożony to proces.

W tym artykule wyjaśnię Wam, jak wygląda praca redaktora z gotową, autorską wersją instrukcji – mowa o sytuacji, w której autor gry opracował już zasady i ubrał je w słowa. To nie jest etap współtworzenia gry ani projektowania mechaniki. To moment, w którym do akcji wkracza redaktor i zadaje pytanie: czy na podstawie tej instrukcji da się zrozumieć, jak grać?

Każde słowo ma znaczenie

Instrukcja to specyficzny rodzaj tekstu. Nie musi być piękna ani poetycka – ma być przede wszystkim zrozumiała. Jej zadanie? Przeprowadzić gracza krok po kroku przez rozgrywkę, tak aby nie musiał szukać odpowiedzi na forach ani oglądać godzinnych tutoriali.

Nim usiądę do redakcji, muszę dobrze zrozumieć zasady – przede wszystkim, czy są przedstawione w sposób jasny i logiczny. Czytam tekst i zadaję sobie jedno kluczowe pytanie: czy rozumiem tę grę? Jeśli nie – to znak, że przyszły gracz też może mieć z tym problem.

Gracz nie może się domyślać – instrukcja ma mówić do niego wprost i jasno tłumaczyć zasady gry.

To nie jest kwestia oceny zasad pod kątem „dobre czy złe” – ważniejsze jest, aby gracz mógł je łatwo zrozumieć. Czy są spójne? Czy terminy są używane konsekwentnie, a kolejność informacji ma sens? Bo nawet jeśli mechanika gry działa świetnie, sposób opisu samej reguły może wprowadzać gracza w błąd.

Zdarza się, że instrukcja przypomina myślowy notatnik autora – dużo treści, ale mało porządku. Reguły są rozsiane po całym tekście, ważne informacje pojawiają się za późno, a przykłady wyprzedzają zasady, których dotyczą. W takich sytuacjach wkraczam i robię porządek: przesuwam fragmenty, skracam, rozbijam

na sekcje, czasem sugeruję zupełnie inną kolejność. Wszystko po to, by gracz nie musiał raz za razem wertować instrukcji.

Nie stylizacja, lecz precyzja

Redagowanie zasad gry wygląda inaczej niż praca nad powieścią lub artykułem. Tutaj nie chodzi o „ładny język” – ale o to, żeby każde zdanie przekazywało jasny komunikat. Nie „należy rozpatrzyć efekt karty zgodnie z jej treścią”, lecz „wykonaj efekt opisany na karcie”. Nie „jeżeli spełnione są odpowiednie warunki aktywacji”, lecz „jeśli masz co najmniej 3 znaczniki many” (oczywiście o ile jest to stały warunek). Gracz nie może się domyślać – instrukcja ma mówić do niego wprost i jasno tłumaczyć zasady gry.

Pilnuję także spójności stylu: jeśli w jednym miejscu piszemy „gracz dobiera kartę”, nie przeskakujemy nagle do „dociągnij kartę” czy „pobierz jedną kartę”. To drobiazgi, ale właśnie na nich opiera się komfort lektury.



Redakcja to nie korekta

Wiele osób myli redakcję z korektą. To trochę tak, jakby uznać, że projektowanie gry to tylko tworzenie grafik. Korekta – czyli poprawa literówek, przecinków, błędów ortograficznych, interpunkcyjnych i składniowych – to osobny, końcowy etap pracy. I owszem, ważny. Ale wcześniej trzeba zadbać o to, żeby w ogóle było co poprawiać: tekst musi być logiczny, klarowny i spójny.

Redakcja to porządkowanie struktury, doprecyzowywanie zasad, ujednolicanie terminologii, poprawa przykładów, a często także sugestie wizualne (np. tabelka zamiast akapitu, wypunktowanie kroków, czytelniejsze wyróżnienie wyjątków od reguły). Jednym z ostatnich etapów tego procesu jest tzw. czytanie próbne.

Redakcja to porządkowanie struktury, doprecyzowywanie zasad, ujednolicanie terminologii, poprawa przykładów, a często także sugestie wizualne.

Czyli czytam instrukcję tak, jakby to była moja pierwsza styczność z grą. Bez znajomości projektu, bez kontekstu. Sprawdzam, czy na jej podstawie jestem w stanie przygotować rozgrywkę i ją przeprowadzić.

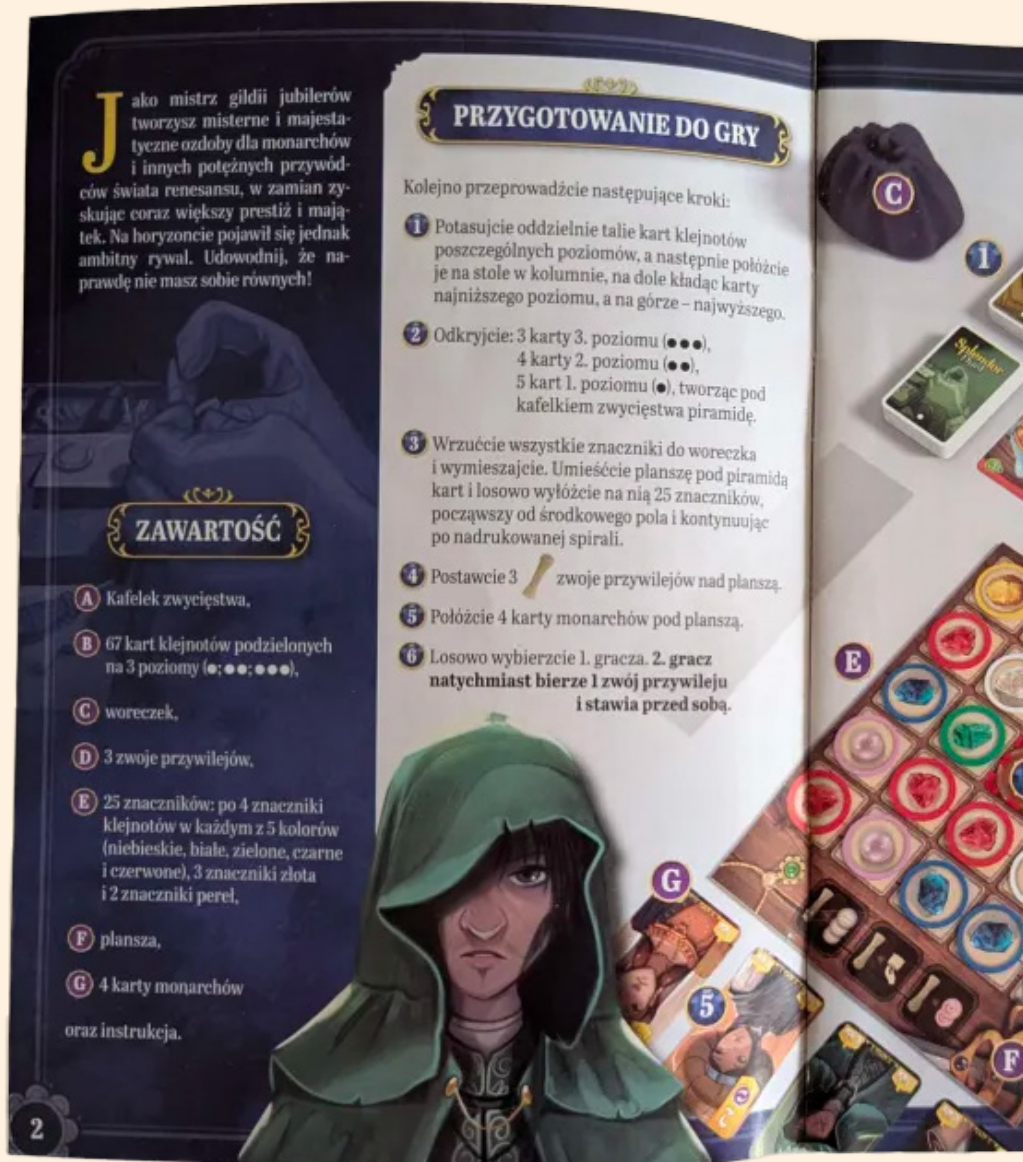
Jeśli w którymś momencie muszę się cofnąć i przeczytać coś jeszcze raz, to znak, że tekst wymaga poprawy. Gracz nie powinien łamać sobie głowy nad zasadami – ma po prostu rozłożyć grę i rozpocząć rozgrywkę.

Współpraca z autorem

Redakcja gotowej instrukcji to współpraca z twórcą gry, a nie zlecenie jednostronne. Autor najlepiej wie, co chciał przekazać, a ja wiem, jak to może odebrać gracz. Często trzeba pogadać – coś uzgodnić, wyjaśnić.

Zdarza się, że autor ma świetną grę, ale nie czuje się pewnie w pisaniu i jest otwarty na propozycje – wtedy redakcja to czysta przyjemność, bo mogę naprawdę pomóc uporządkować chaos. Innym razem twórca jest bardzo przywiązany do swojego opisu i niechętnie przyjmuje sugestie. W efekcie każda zmiana wymaga dobrego uzasadnienia, czasem też wersji próbnej: „zobacz, jak to brzmi po mojej korekcie”.

Najlepsze rezultaty są wtedy, gdy traktujemy ten proces jak grę kooperacyjną: wspólny cel, różne kompetencje i jedna dobra instrukcja na końcu.



Instrukcja do gry Splendor. Pojedynek

No dobra, ale ile to kosztuje

To pytanie pada zawsze. I dobrze, bo redakcja instrukcji to konkretna usługa, która wymaga czasu i wiedzy. Jeśli instrukcja ma kilka stron, może się wydawać, że to „tylko chwila”. Ale prawda jest taka, że każdą liniijkę trzeba przeczytać, zrozumieć, ocenić, przeformułować (jeśli jest to konieczne), sprawdzić kontekst i powiązania z resztą tekstu. A potem – jeszcze raz wszystko zweryfikować.

Najlepsze rezultaty są wtedy, gdy traktujemy ten proces jak grę kooperacyjną: wspólny cel, różne kompetencje i jedna dobra instrukcja na końcu.

Zdarza się, że pracuję nad siedmio- czy dziesięciostronicową instrukcją przez kilkanaście godzin. I nie dlatego, że jestem powolna – tylko dlatego, że to naprawdę złożony proces. Nie bez powodu mówi się, że instrukcja to serce gry. A serce trzeba traktować z uwagą.

Stawki redakcyjne różnią się w zależności od długości tekstu, jego jakości wyjściowej i zakresu prac, ale w praktyce to zazwyczaj kilkaset złotych. Czy to dużo? Dla niektórych twórców tak – zwłaszcza jeśli pierwszy

raz mierzą się z wydaniem gry. Ale dobra instrukcja to nie kosmetyka. To element, który może przesądzić o tym, czy ktoś w Twoją grę zagra... czy po kilku minutach schowa ją z powrotem do pudełka.

Tylko po co to wszystko

Bo dobra instrukcja to taka, która działa. Sprawia, że gracz siada do stołu z ekscytacją, a nie frustracją. Nie zostawia niedopowiedzeń ani luk. Bo choć nikt nie gra dla instrukcji, to wszyscy grają z instrukcją – przynajmniej na początku.

Tu już nie chodzi o grafikę, figurki czy genialną mechanikę. Chodzi o to, czy instrukcja pozwoli

Bo choć nikt nie gra dla instrukcji,
to wszyscy grają z instrukcją
– przynajmniej na początku.

graczom wejść w świat gry bez potykania się o niejasności. Nawet najbardziej błyskotliwy pomysł nie zadziała, jeśli gracz nie zrozumie, co ma zrobić w pierwszej turze. Redakcja to właśnie to niewidoczne ogniwo, które spina całość – tak by wszystko było jasne, spójne i logiczne. I żeby nikt nie musiał wertować forów po przeczytaniu trzeciego akapitu.

Katarzyna Kukla

*Instrukcje widoczne na zdjęciach nie były redagowane przez autorkę.

Instrukcja do gry *Lacrimosa*



da 2 kafelki dworów: jeden z nich zapewnia PZ za e i wokalne, a drugi za wzięcie udziału w częściach tus kompozycji Requiem. Gracz umieścił jeden zników na polu partii wokalne w części Sanctus. cydować, do którego kafełka dworu przypisze ten zdobyć PZ.

PUNKTY ZA REQUIEM

Requiem ma przypisane dwie wartości PZ. Znacznik Requiem, który posiadasz na części, zapewni jedną z tych wartości. Najpierw lic, który kompozytor skomponował partii instrumentalnych w danej części, sumowanie wszystkich znaczników (w tym ch). Pamiętaj, że neutralne znaczniki liczą się ania większości, ale nie zapewniają nikomu zwycięstwa. Każdy z twoich znaczników odpowiadający kompozytorowi, który nował więcej partii, zapewnia wyższą wartość PZ. Każdy twój znacznik odpowiadający drugiemu kompozytorowi zapewnia niższą wartość PZ. Jeśli między dwoma

Trwa rozpatrywanie... Eybler skomponował 4 partie (znajmniej niż Stadler. Każdy znacznik odpowiada (wartość wyższej nagrody), a każdy niższej nagrody). Niebieski gracz otrzymuje łącznie 4 PZ za swój znacznik Stadlera. Nikt nie otrzymuje PZ za znacznik Eyblera.

ZAKOŃCZ

Otrzymujesz 1 PZ za każdą część, która pozostała, wliczając w to wszystkie części opowieści oraz d

Otrzymujesz 1 PZ za każdą część, która pozostała, wliczając w to wszystkie części opowieści oraz d



Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa grę! Jeśli gracz, który pomógł w zdobyciu Requiem. Jeśli nad grę posiada więcej ka... misujący gracz



DNI FANTASTYKI

19-24 sierpnia 2025 Wrocław



DniFantastyki



DniFantastyki



**PLANETA
MEPLI**
magazyn

**PATRON
MEDIALNY**

dnifantastyki.pl

Falauke

PATRON HONOROWY



GŁÓWNY ORGANIZATOR

Ośrodek Postaw Twórczych
ZAMEK

WSPÓŁORGANIZATOR



GILDIA
ORGANIZATORÓW

WSPÓŁORGANIZATOR



MIEJSKA
BIBLIOTEKA
PUBLICZNA
im. Tadeusza Dołężyckiego
w Wrocławiu

ADRENALINA NA PLANSZY



NAJLEPSZE GRY WYŚCIGOWE

Sezon 2025 w wyścigach Formuły 1 (nazwa oficjalna FIA Formula One World Championship 2025) wciąż trwa. Przed nami jeszcze kilka miesięcy walki o miano najlepszego kierowcy. Z tej okazji postanowiłem ponownie zasiąść do gier, których tematyką jest rywalizacja na torze wyścigowym.

Dźwięk silników, adrenalinę na każdym okrążeniu i strategiczne decyzje podejmowane w ułamku sekundy znajdziemy nie tylko na prawdziwym torze, ale również na planszy. Świat gier od lat inspirowane jest duchem

wyścigów, oferując tytuły, w których możemy się wcielić w kierowców, menedżerów zespołów, a czasem nawet w same bolidy! Niezależnie od tego, czy kibicujesz Hamiltonowi, Sainzowi, czy marzysz o własnym podium, to gry wyścigowe pozwolą poczuć smak rywalizacji bez wychodzenia z domu. W tym zestawieniu przyjrzymy się najciekawszym planszówkom, które rozgrzewają stoły tak samo, jak bolidy asfalt w Monako.

Gotowi? Zapnijcie pasy – ruszamy!

CUBITOS. RYZYKOWNY WYŚCIG

To tytuł nawiązujący swoją tematyką do rywalizacji na torze wyścigowym, ale w świecie zdominowanym przez sześćościenne kości. Gracze będą ścigać się po polach planszy i rywalizować w starciu o tytuł Mistrza. Każdy uczestnik rozgrywki będzie używał puli różnorodnych kostek reprezentujących swojego biegacza oraz zespół. W trakcie rywalizacji drużyna zacznie się powiększać dzięki dodatkowym kościom, które gracz będzie zdobywał podczas rozgrywki.



ZASADY RYWALIZACJI

Gra opiera się głównie na mechanice *push your luck* (podejmowanie ryzyka dla potencjalnych korzyści) i *dice-building* (rozwijanie własnej puli kości podczas gry), więc losowość i łut szczęścia to jedne z podstawowych technik w *Cubitos*. To one głównie będą nam wyznaczały działania w naszej rundzie: kupowanie nowych kości oraz poruszanie się po torze rywalizacji. Przygotowanie do gry zaczyna się od wybrania toru rywalizacji spośród czterech dostępnych w grze. Jeśli kupiliście grę podczas kampanii wspieraczkowej, wydawca oferował dodatkowe plansze, dzięki czemu gra oferuje więcej tras do wyboru. Następnie dobieracie planszетки gracza, tor fanów, kości początkowe oraz losujecie zestaw kart zdolności. Autorzy gry proponują wiele zestawów kart do rozgrywki, dzięki czemu każda rywalizacja będzie przebiegać inaczej. Kiedy rozegracie kilka partii według proponowanych zestawów, nic nie stoi na przeszkodzie abyście stworzyli własne, pamiętając o wskazówkach z instrukcji. Przed pierwszą rozgrywką musicie jeszcze złożyć pudełka na kości i żetony – będą one stanowiły magazyn z zasobami, ale również mogą służyć, jako pojemniki do przechowywania komponentów po skończonej rozgrywce. Kości i żetony wystarczy uporządkować i włożyć do pudełka, dzięki czemu przygotowanie przed kolejnym wyścigiem przebiegnie sprawniej. Do tej kwestii jeszcze wrócę w podsumowaniu, bo jest jedno „ale”.



GOTOWI DO STARTU...

Rozgrywka w *Cubitos. Ryzykowny wyścig* składa się z rund, w których gracze wykonują Fazę Rzutu oraz Fazę Biegu. W pierwszej z nich wszyscy rzucają jednocześnie swoimi kośćmi przestrzegając limitu doboru. Podczas tej akcji możecie kusić los i rzucać ponownie kośćmi, na których wcześniej wylosowane zostały puste ścianki, ryzykując poniesienie porażki. Możecie również spasować i przejść do drugiej fazy. Wszystkie trafienia, czyli wyrzucone kości z symbolami, zdefiniują, co będziecie mogli zrobić na dalszym etapie gry. W Fazie Biegu gracze porównują liczbę wyrzuconych mieczy na czerwonych kościach, o ile takowe posiadają, ponieważ zdolność tej kości może aktywować wyłącznie osoba, która wyrzuciła najwięcej tych symboli. Następnie każdy z graczy może skorzystać z dowolnej, posiadanej zdolności Biegu, oraz przemieścić swojego biegacza o odpowiednią liczbę pól na planszy, by zdobyć premię przypisaną do pola, na którym skończy swój ruch. Później uczestnik przechodzi do fazy kupowania nowych kości, dzięki którym w kolejnych rundach będzie mógł rozwijać swoją drużynę i używać zdolności z odpowiadających im kart. Ostatnim krokiem w tej fazie jest przeniesienie wszystkich kości do strefy odrzucenia. Wszystkie wyrzucone dotychczas kości z pustymi ściankami pozostają w strefie rzutu i będą wykorzystane przez graczy w następnej turze. Po tej akcji rozpoczyna się kolejna runda. Gra kończy się, gdy jeden z graczy dotrze na metę. Jeśli w tej samej rundzie do końca toru przybędzie kilku zawodników, gracz, któremu pozostały punkty ruchu, przesuwają się przez linię startu jakby rozpoczynał ponownie wyścig. Ta sytuacja jest niezbędna do rozstrzygnięcia remisu.

PODSUMOWANIE

Jeśli gracie w *Cubitos. Ryzykowny wyścig* po raz pierwszy, sugeruję wybrać jeden z proponowanych przez autora zestawu kart. To pozwoli Wam zaznajomić się z mechaniką gry i zasadami rywalizacji. W kolejnych partiach możecie wybierać karty w dowolny sposób, uwzględniając wskazówki zawarte w instrukcji. Niewątpliwym plusem gry jest dynamiczna rozgrywka. Jednoczesne rzucanie kośćmi przez wszystkich graczy nie powoduje przestojów. Przy okazji warto podkreślić, że kostki są mniejsze niż w standardowych grach, co jest ich zaletą, bo łatwo mieszczą się w dłoni. Dzięki temu, że możemy przerzucać część kości podczas naszej tury, gra dostarcza dreszczyku emocji: będzie nam sprzyjało szczęście czy polegniemy kusząc los? Powiem, że jest to fascynujący element gry, ponieważ korzystne wyniki pozwalają na budowanie kombosów. Początkowo gra wydaje się być powolna, z uwagi na konieczność zaznajomienia się z umiejętnościami poszczególnych kości oraz kart, jednak z czasem rozgrywki nabierają tempa i są płynne.

Na początku wspominałem o konieczności złożenia pudełek. To moim zdaniem minus tej gry. Są zrobione z dość cienkiego kartonu, przez co gniotą się gdy zamykamy pudełko gry a potem nie wyglądają zbyt estetycznie na stole. Może to jednak wina dodatkowej planszy, którą nabyłem w trakcie kampanii wspierackowej. To, co powinno być również lepszej jakości, to planszeczki graczy. Są wykonane z niezbyt grubego kartonu oraz powlekane lakierem, przez co ślizgają się po stole. Z racji tego, że wykorzystujemy je na bieżąco, może to przeszkadzać graczom, którzy wymagają od gry wysokiej jakości komponentów.

Cubitos. Ryzykowny wyścig to jednak świetna pozycja dla fanów dynamicznych gier, miłośników rzutu kostkami i graczy, którzy lubią poczuć dreszczyk emocji kusząc los. Polecam zagrać w trzy lub cztery osoby, ponieważ wtedy pocujemy pełniejszą moc emocji wyścigu.



2-4



10+



30-60 min

RALLYMAN: DIRT

Kontynuujemy wyścigi. Teraz czas przesiąść się do innych aut i spróbować swoich sił na torach w grze *Rallyman: DIRT*, która została wydana w Polsce przez Czacha Games.

Gra wprowadza świeże podejście do mechaniki wykorzystania kości, łącząc strategiczne planowanie z emocjonującym ryzykiem. Gracze muszą przemyśleć każdy ruch – od wyboru trasy, przez śmiałe wchodzenie w zakręty, aż po rozwijanie prędkości na prostych odcinkach – korzystając z kości biegów, utrzymania tempa i hamowania. I oczywiście blokowania przeciwników. Czas zatem prześledzić przebieg rozgrywki. Wrzucamy pierwszy bieg i gaz do dechy!

JAK ROZPOCZĄĆ WYŚCIG

Na początku rozgrywki gracze układają trasę rajdu spośród dostępnych kafelków toru. Podczas budowy możecie skorzystać z gotowych przykładów opisanych w instrukcji lub puścić wodze fantazji i ustawić swoje własne trasy. Dzięki temu każdy wyścig będzie przebiegał inaczej, a im dłuższy odcinek rajdu, tym rozgrywka będzie zajmowała więcej czasu. Następnie dobieracie odpowiednie komponenty:



żetony, karty czasu, kości oraz indywidualne elementy niezbędne do rozgrywki. Wybieracie pierwszego gracza w umówiony sposób, natomiast kolejne rundy będzie rozpoczynał gracz, który w poprzedniej kolejce przejechał najdłuższy dystans, uzyskał najwyższą prędkość lub znajduje się na najbardziej wewnętrznym pasie z perspektywy zakrętu.

Gracz rozpoczyna swoją turę od zaplanowania ruchu, bierze pod uwagę aktualną prędkość, ograniczenia wynikające z układu toru (np. przeszkody wodne, hopki) oraz dostępne kości. To one będą definiowały ruch bolidu. Wszystkie niezbędne dane do wykonania ruchu, gracze mają opisane na indywidualnych planszetcach-kokpitach. Podczas przemieszczania się po torze wyścigowym każde kolejne pole może wymagać zwiększenia, redukcji lub utrzymania biegu. Tę decyzję gracz podejmuje w oparciu o dostępne kości wskazane na kokpicie. Do dyspozycji kierowcy jest: sześć kości do przyspieszania lub zwalniania, dwie służące do utrzymania prędkości oraz jedna do hamowania. Przykładowo, rozpoczynając rajd, zwiększamy bieg do pierwszego, potem do drugiego, trzeciego i czwartego, a przed zakrętem możemy użyć białej kości utrzymania tempa, by pozostać na czwar-



Podczas rajdu każdy gracz będzie także analizował, w jaki sposób pokonać zakręt: przejechać z wyższą prędkością po dłuższym odcinku, wybrać wewnętrzną krawędź, dzięki czemu trasa jest krótsza, czy ściąć go, co pozwala na zaoszczędzenie cennego czasu. Ten manewr wymaga jednak sporej dawki szczęścia... i dobrania żetonu uszkodzeń. Sposób, w jaki zostanie pokonany zakręt, będzie miał wpływ na czas przejazdu całej trasy. Na koniec każdego ruchu – udango bądź nie – gracze otrzymują kartę biegu z czasem, która informuje, ile zajęło pokonanie danego odcinka. Na zakończenie rywalizacji każdy z graczy podlicza czas na otrzymanych kartach i odejmuje wartości na żetonach sekund. Kierowca, który „wykręcił” najlepszy łączny czas, zwycięża oraz staje na podium, jako lider wyścigu.



tym biegu i nie ryzykować zbyt szybkiego wejścia w łuk. Gdy już zaplanujecie trasę i wybieriecie potrzebne kości, stajecie przed kolejnym wyborem: rzucać nimi po kolei czy zdecydować się na bardziej ryzykowną opcję i rzucić wszystkimi naraz. Rzucając po jednej, możecie zatrzymać się w dowolnym momencie, gdy sytuacja na torze zacznie się komplikować. Wybierając rzut wszystkimi kośćmi, jesteście w stanie pokonać każde utrudnienie, jakie postawi przed Wami trasa i przeciwnicy, ale ryzykujecie wypadnięcie z toru i otrzymanie kary. To niekoniecznie może oznaczać coś złego, ponieważ w zamian gracze otrzymują żetony sekund, które skracają czas przejazdu, dając przewagę. Te żetony można także wykorzystać później do zabezpieczania rzutów. Płacąc odpowiednią ich liczbę, można uznać wynik kości za udany, co pozwala kontrolować losowość i zmniejszyć ryzyko w kluczowych momentach.

PODSUMOWANIE

Główna mechanika gry to *roll and move* (czyli rzut kośćmi i przesuwanie się o uzyskaną liczbę oczek). Wydaje się proste. Ile wyrzucicie punktów na kościach, o tyle pól poruszacie się swoim bolidem po torze? Nic bardziej mylnego. W *Rallyman: Dirt* przesunięcie kierowcy zależy od wielu czynników: prędkości, przeszkód, ograniczeń wskazanych na kokpicie. Sprawia to, że rozgrywka wymaga zaplanowania ruchów, ale dzięki temu jest emocjonująca. Brakuje mi tylko większej interakcji na torze z innymi zawodnikami i sytuacji, gdzie będziemy mogli wyprzedzać. W *Rallyman: Dirt* wyraźnie odczuwalny jest klimat samotnej jazdy, bardziej przypominającej indywidualny rajd niż bezpośrednią rywalizację. Pod tym względem lepiej sprawdza się wcześniejsza odsłona serii – *Rallyman: GT*, gdzie silniej zaznacza się napięcie i interakcja między graczami na torze. Plus należy przyznać za ciekawe przeszkody na trasie, które urozmaicają przejazd. Rywalizacja nie musi się jednak kończyć na podstawowej wersji gry. Dodatki wprowadzają nowe kategorie samochodów, kafelki terenów, nowe konfiguracje kości oraz zupełnie odmienne pulpity nawigacyjne. Dzięki temu rozgrywka zyskuje na różnorodności i głębi – każdy wyścig może wyglądać inaczej, a gracze mają możliwość dopasowania stylu jazdy do własnych preferencji.



1-6



14+



45-60 min

TURBO

Nie zwalniamy tempa. Na stół wjeżdżają kolejne wyścigówki, za sprawą gry **TURBO** wydawnictwa Rebel. W odróżnieniu od wspomnianych wcześniej tytułów, tutaj nie rzucałyśmy kośćmi – ruchem naszych bolidów (osadzonych w klimacie lat 60.) sterujemy za pomocą kart. Czyli mamy już określoną główną mechanikę gry: *deckbuilding* (budowanie talii kart w trakcie gry).

To, co wyróżnia Turbo od wcześniej opisanych gier to dwie ogromne, dwustronne plansze, sporej wielkości planszeczki graczy, mnóstwo kart i ciekawie wykonane modele samochodów. Rozgrywkę można prowadzić w wersji podstawowej lub z dodatkowymi modułami. Jeden z nich wprowadza wirtualnych graczy, co sprawia, że przy mniejszej liczbie osób możemy „powiększyć” liczbę zawodników.



na którym jedziemy. Co ważne, nie możemy zagrać ich mniej, niż wskazuje na to obecne przełożenie. Nadmiar kart, które mamy na ręce, działa jak blokada: trzeba je odrzucić schładzając silnik, co wpływa na kolejny ruch. To sprawia, że każda decyzja – czy grać odważnie, czy oszczędnie – ma realne konsekwencje. Dodatkowe moduły pozwalają także na spersonalizowanie naszych pojazdów oraz wprowadzenie zmiennych warunków pogodowych. Jest to niewątpliwie ciekawy mechanizm urozmaicający rozgrywkę. Wyścig (i grę) wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy przekroczy linię mety po przejechaniu określonej na planszy liczby okrążeń.

PODSUMOWANIE

Ta gra to świetna propozycja dla miłośników karcianej rozgrywki z dużą dawką emocji. Zasady są proste i intuicyjne, co czyni *Turbo* dostępną dla młodszych graczy. Losowość mierzona jest doborem kart na ręce, ale dzięki temu, że nie pozbywamy się ich wszystkich pod koniec naszego ruchu, wiemy, na co możemy sobie pozwolić w dalszej rozgrywce. Dodatkowo karty, które dobieramy do własnej talii na początku rozgrywki, sprawiają, że gra jest za każdym razem inna. Dzięki dodatkom możemy wybierać spośród kolejnych map torów wyścigowych oraz wprowadzić do zabawy kolejnych graczy. Jednak osoby oczekujące realistycznego wyścigu z poczuciem prędkości i minimalną losowością mogą się rozczarować. Niektórzy twierdzą, że więcej mechanik w tej prostej grze komplikuje wyścig, dla mnie to jednak świetna zabawa z klimatem. Tylko trochę brakuje zapachu palonej gumy.

ZAKŁADAMY KASKI I WŁĄCZAMY SILNIKI

Przygotowanie rozgrywki jest szybkie, a dzięki wyprasce wszystkie elementy mają swoje miejsce w pudełku. Po rozłożeniu wybranej mapy na stole, każdy z graczy otrzymuje swoją talię kart, wyścigówkę, planszeczkę oraz drążek zmiany biegów. I to w zasadzie całe przygotowanie. W wersji z modułami należy dołożyć odpowiednie żetony. Jesteście gotowi na rywalizację?

Gra toczy się na przestrzeni kilkunastu rund. Podczas każdej z nich do wykonania są cztery akcje główne oraz pięć alternatywnych akcji dodatkowych. Ruchy wyścigówkami uzależnione są od dostępnych kart w ręce, więc odpowiednie zarządzanie nimi pozwoli na przyspieszanie, kontrolowanie zakrętów lub... zanik koncentracji. To, ile kart zagramy, zależy od biegu,

Źródło zdjęć: <https://www.rebel.pl/>



1-6



10+



60 min

POLE POSITION

Wyścigówka przygotowana do jazdy, kierowca siedzi za kierownicą, zespół w gotowości. Czas zająć miejsce na torze i rozpocząć rywalizację. *Pole Position* od Do It Games to zaawansowana strategiczna gra planszowa, osadzona w realiach profesjonalnych wyścigów samochodowych. Podczas rozgrywki gracze muszą zarządzać wieloma czynnikami, takimi jak stan samochodu, warunki pogodowe, ruch na torze, stan opon oraz śledzić strategię rywali. Gra obejmuje wszystkie kluczowe elementy wyścigów F1: pit stopy, wyprzedzanie, kolizje, żółte flagi, system DRS, a nawet stres kierowcy. To tytuł, który łączy mechanikę eurogry z losowością i intensywną interakcją na torze. Planszówka nie została wydana w języku polskim, ale jest niezależna językowo, dlatego gdy zapoznacie się z angielską instrukcją, będziecie w stanie zasiąść do rozgrywek.

PRZYGOTOWANIE DO WYŚCIGU

Na początku należy wybrać jeden z dostępnych torów na dwustronnej planszy: tor w USA lub Wielkiej Brytanii. Każdy z graczy dobiera komponenty: bolid, kostki, żetony oraz opcjonalnie karty kierowców, zespołów lub wydarzeń – jeśli zdecydujecie się grać z tym wariantem. Następnie rzut kością decyduje o warunkach pogodowych, a żetonami oznacza się liczbę okrążeń, jakie będą musieli pokonać kierowcy Waszych bolidów.

KWALIFIKACJE

Wyścig rozpoczyna się od sesji kwalifikacyjnych, które składają się z maksymalnie trzech rund. Liczba rund jakie rozegrają gracze zależy od liczby zawodników. Kwalifikacje zadecydują o kolejności na polach startowych. Gracze z najniższymi wynikami odpadają w każdej kolejnej fazie przydziału miejsc. Po kwalifikacjach gracze ustawiają swoje samochody na linii startu zgodnie z uzyskanymi wynikami.

Start z pole position może mieć kluczowe znaczenie dla wygrania wyścigu.



Następnie po podjęciu decyzji o rodzaju opon gracze pobierają odpowiedni żeton i aktualizują dane na swoich pulpitych. Pierwsze trzy rundy to specjalne rundy startowe, w których zawodnicy rzucają fioletową kostką. Podczas tej fazy dozwolone jest poruszanie się po przekątnej do pierwszego zakrętu i wyprzedzanie bez walki o pozycję. Należy pamiętać, żeby ściśle przestrzegać kolejności wskazanej przez tor pozycji.

W każdej rundzie gracze muszą przesuwać swoje bolidy do przodu, pamiętając o zasadach panujących podczas wyścigu: aktualizacja prognozy pogody, sprawdzenie czy występuje nowe wydarzenie, rzut kością opon. Opony zużywają się po każdym przekroczeniu linii mety, dlatego należy zaktualizować ich stan zgodnie z wytycznymi. Podczas gry wystąpi wiele sytuacji, które będą wpływały na pozycję danego zawodnika na torze:

- gracze mogą wydać do trzech punktów umiejętności na każdym zakręcie, aby uzyskać dodatkowe punkty ruchu;
- gracze muszą wykonać co najmniej jeden pit stop przed ostatnim okrążeniem;
- zmienne warunki pogodowe mogą powodować przestój zawodnika, gdy nie będzie miał dobranych odpowiednich opon;
- kierowcy mogą podnosić poziom stresu, który nakłada ograniczenia, takie jak niemożność używania jednocześnie punktów silnika i hamulców czy całkowity zakaz wydawania punktów umiejętności;
- w swojej turze gracz może zdecydować się na forsowanie pracy silnika, wydając jeden punkt ze swojej deski rozdzielczej;
- używając hamulców, gracz może przesunąć swój samochód do przodu do trzech pól (dwóch w deszczu), wydając jeden punkt hamowania;
- samochód może wypaść z toru z powodu używania niewłaściwego typu opon;



- gracz może wydać jeden punkt umiejętności (lub więcej), aby zmniejszyć o jeden (lub więcej) punkt ruchu, tak by nie przekroczyć limitu ustalonego dla zjazdów z toru;
- jeśli samochód któregoś z zawodników zostanie okrążony, zostaje on wyeliminowany z wyścigu;
- podczas kolizji może pojawić się samochód bezpieczeństwa, który ma wpływ na kolejny ruch graczy.

Gdy jeden z zawodników próbuje wyprzedzić przeciwnika, dochodzi do „walki o pozycję” – aukcji, w której gracze mogą licytować punkty umiejętności. Obaj zawodnicy rzucają czarną kostką, a osoba z niższym wynikiem może wydać żeton punktu ruchu, aby zwiększyć swój rezultat. Jeśli obaj gracze otrzymają ten sam wynik przed modyfikacjami, dochodzi do kolizji.



Źródło zdjęć: <https://boardgamegeek.com/image/7044482/pole-position>

„Każdy samochód musi zjechać do pit stopu przed rozpoczęciem ostatniego okrążenia, w przeciwnym razie zostanie wyeliminowany z wyścigu.”

Podczas każdej rundy lider wyścigu aktualizuje prognozę pogody. Po rzucie kością i wypadnięciu „!” dobiera kartę zdarzenia i stosuje odpowiedni efekt. Może on wpływać na zawodnika wyłonięgo w wyniku rzutu kością. Wyścig kończy się, gdy wszystkie samochody przekroczą linię mety na ostatnim okrążeniu.

PODSUMOWANIE

Gra doskonale oddaje atmosferę wyścigów Formuły 1 z wszystkimi kluczowymi elementami, od kwalifikacji po pit stopy. Gracze muszą zarządzać wieloma czynnikami jednocześnie – typem opon, warunkami atmosferycznymi, zużyciem samochodu, punktami umiejętności. Zmieniające się warunki pogodowe, wydarzenia losowe i system stresu sprawiają, że każdy wyścig jest nieprzewidywalny. *Pole Position* to gra, która zawiera bardzo wiele szczegółowych zasad, co może przytłoczyć nowych graczy. Zrozumienie wszystkich mechanik gry wymaga rozegrania kilku wyścigów, ale dla prawdziwych fanów Formuły 1 i miłośników głębokich strategii to sama przyjemność.



2-6



14+



60 min

KIEDY KURZ OPADNIE

Gry planszowe o tematyce wyścigowej od kościanej *Cubitos*. *Ryzykowny wyścig* i *Rallyman: DIRT*, przez dynamiczną *TURBO*, a na profesjonalnej *Pole Position* kończąc – oddają to, co najlepsze w Formule 1: napięcie, ryzyko i podejmowane w ułamku sekund decyzje. Gracze, podobnie jak kierowcy na prawdziwych torach w sezonie F1 2025, balansują między prędkością a kontrolą, zarządzaniem zasobami a intuicją. Każda gra jest unikalna, a ich wspólny mianownik to adrenalina i walka o *pole position*.

Na torach wyścigowych emocje przeżywał
Marcin Adamczyk

URATUJ DINOZAURY!

Park dinozaurów

Wydawnictwo: Egmont | Liczba graczy: 1-6 | Czas gry: około 20 minut | Wiek: 3+

Park dinozaurów to kolejna kooperacyjna propozycja z serii Rodzinka Wygrywa od wydawnictwa Egmont. Tym razem wszyscy gracze mają wspólny cel – chcą ochronić dinozaury przed meteorytem.



Podstawowa plansza – idealna na start dla młodszych graczy

Przygotowanie gry jest szybkie i bardzo proste:

wybieramy jedną ze stron planszy i kładziemy ją na tekturowej wyprawce wewnątrz pudełka, meteoryt umieszczamy na pierwszym polu toru meteorytu, żetony obiektów mieszamy i obrazkami do dołu układamy na środku planszy lub obok niej. Na koniec ustawiamy dinozaury na odpowiednich polach startowych (zielony dinozaur trafia na zielone pole, fioletowy na fioletowe itd.).

W swoim ruchu gracz rzuca kostką i przemieszcza dowolnego dinozaura o wskazaną liczbę pól. Pionki mogą poruszać się tylko zgodnie z ruchem wskazówek zegara! Co ważne, nasze prehistoryczne stwory mogą się mijać, ale nie mogą stać razem na tym samym polu. **Gdy dinozaur zatrzyma się na polu z obiektem, gracz odkrywa jeden z zakrytych żetonów.** Jeśli obrazek na żetonie będzie taki sam jak ten na polu z pionkiem, nic się nie dzieje – dinozaury są bezpieczne. Natomiast, gdy obrazek będzie inny, meteoryt natychmiast przesuwa się o jedno pole w prawo, co oznacza, że gracze mają mniej czasu na uratowanie dinozaurów! Następnie (tak jak w memory) gracz zakrywa odkryty żeton, a cała drużyna stara się zapamiętać jego położenie. **Gra się kończy, gdy wszystkie dinozaury zostaną uratowane (czyli wrócą na swoje pola startowe) albo gdy meteoryt dotrze na ostatnie pole.**



Kolorowe, drewniane figurki dinozaurów – robią wrażenie na najmłodszych!

W pudełku znajdziemy: krótką instrukcję, dwustronną kolorową planszę, osiem żetonów obiektów, osiem żetonów tyranozaurów, kostkę, meteoryt oraz cztery drewniane figurki dinozaurów.



Rozgrywka w toku - dinozaury walczą z czasem, by uniknąć zagłady

Park dinozaurów to gra, która rozwija się razem z dzieckiem. Do dyspozycji mamy **dwa warianty planszy**: podstawowy (z 20 polami) i zaawansowany (z 28 polami). Dodatkowo, aby utrudnić rozgrywkę, wystarczy dodać kolejnego tyranozaura lub skrócić czas potrzebny na uratowanie dinozaurów, przesuwając meteoryt w prawo na początku gry.



Zaawansowana plansza – więcej pól, więcej emocji, większe wyzwanie!

Wariant z tyranozaurami polega na dodaniu ich żetonów do puli (na początek wrzucie tylko jeden – gra z ośmioma to prawdziwe wyzwanie, nawet dla dorosłych!). Gdy któryś z graczy odkryje żeton z tyranozaurem, natychmiast przesuwa meteoryt o jedno pole do przodu. Następnie kładzie groźnego gada na pierwszym wolnym polu za pionkiem, którym się poruszał. Od tego momentu tyranozaur blokuje to pole – żaden inny dinozaur nie może zakończyć na nim swojego ruchu.



Żeton tyranozaura – groźny przeciwnik, który blokuje drogę dinozaurów

Ciekawostka:
sposobem na to, aby dzieci, znające serię Rodzinka Wygrywa, odnajdą na planszy postacie z innych gier wydawnictwa Egmont!

Podsumowując: główną zaletą tej gry jest **rozwijanie umiejętności współpracy i wspólnego podejmowania decyzji**. Co ważne, w przypadku porażki przegrywa cały zespół, a nie pojedyncza osoba. Dzięki temu gra **uczy radzenia sobie z trudnymi emocjami i niepowodzeniem** – zdecydowanie łatwiej przeżywać porażkę, będąc częścią drużyny. Oprócz tego młody planszówkowiec **ćwiczy pamięć i doskonali logiczne myślenie**. Kolorowe, drewniane figurki dinozaurów są bardzo atrakcyjne, a walka z czasem i przesuwającym się meteorytem jest bardzo ekscytująca. **Jeżeli Twoje dziecko kocha prehistoryczne gady, Park dinozaurów z pewnością będzie częstym gościem na Waszym stole!**

Magdalena Solarz

Dlaczego warto grać w RPG-i?

• • • • •

Nie ukrywajmy – RPG ma dawać przyjemność Graczom i Mistrzowi Gry. Jeśli ten aspekt w jakiś sposób zawodzi, to z pewnością uczestnicy nieprędko zasiądą ponownie do kampanii. Dlatego

też najważniejszym zadaniem całego zespołu jest takie prowadzenie sesji i odgrywanie swych ról, by wszyscy czerpali z tego satysfakcję.



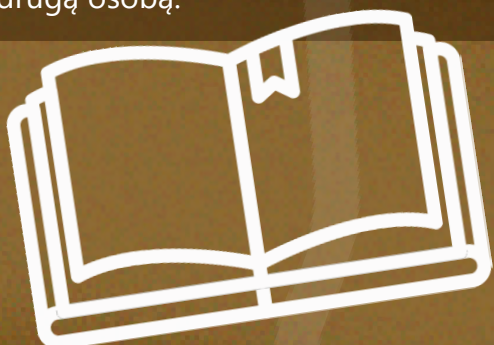
I nie, to wcale nie znaczy, że w RPG-u zawsze ma być różowo i przyjaźnie. Wręcz przeciwnie – może być brutalnie, przygody mogą być trudne, mogą też pojawiać się tematy kontrowersyjne. Prowadziłam już takie rozgrywki, jednak kierowałam się jedną zasadą – wszystkie pojawiające się motywy musiały być akceptowane przez Graczy. Nawet najtrudniejsze wyzwania czy najbardziej poruszające tematy powinny być zatem przedstawiane tak, aby nie pojawiały się przy nich uczucia skrajnie negatywne, które mogłyby zepsuć komuś zabawę. Dbajmy o siebie nawzajem podczas sesji – a dopiero potem przyjdzie czas na inne płynące z rozgrywki korzyści.



Budowanie i zacieśnianie więzi

Myślicie, że tylko przygody w rzeczywistości budują więzi i pogłębiają relacje? Nic bardziej mylnego!

Ciekawą zdolnością ludzkiego umysłu jest to, że wszystko, co odbiera i co budzi w nim emocje, może potraktować jako rzeczywistość. Dlatego perypetie przeżywane w trakcie rozgrywki z grupą przyjaciół to świetna okazja do zacieśniania więzi i budowania relacji. Nawet jeśli wcielamy się w postaci skrajnie różne od nas, nadal jesteśmy świadomi, że – przykładowo – tym radosnym elfem steruje nasz kolega lub nasza koleżanka. To on/ona pomaga nam w rozwiązywaniu problemów, poddaje nowe pomysły, a w kryzysowych sytuacjach – broni nas lub wyciąga z tarapatów. Dla umysłu nie ma aż takiego znaczenia, że kłopoty były tylko wymyślone przez Mistrza Gry – liczy się to, że otrzymaliśmy wsparcie, któremu towarzyszyły określone emocje. Radość, ulga, poczucie zwycięstwa czy braterstwa? Wybierajcie sami, ale bądźcie pewni, że takie sytuacje sprzyjają pogłębianiu relacji z drugą osobą.



Doświadczenie i nauka

Każda przygoda przeżywana w trakcie rozgrywki to dla człowieka nowe doświadczenie. Można powiedzieć, że RPG to pewnego rodzaju symulator, który nie tylko pozwala nam na testowanie siebie w różnych sytuacjach, ale też rozwija nasze zdolności pokonywania przeszkód. Oczywiście, w zależności od wyzwań, które stawia przed swoimi Graczami Mistrz Gry, doświadczenia mogą być skrajnie różne...

Może otrzymacie misję, w której trzeba będzie wymyślić sprytne przebranie, by dostać się do określonego miejsca? A może czeka Was opracowanie strategii walki z potężnym bossem? W innej sytuacji może się okazać, że – choć nie jesteście w tym najlepsi – najsukuteczniejsze okażą się pertraktacje i dyplomatyczne podejście (tak, wiem, że czasami łatwiej wyciąć sobie drogę mieczem...). W jeszcze innej być może przyjdzie Wam czekać i to Wasza cierpliwość zostanie wystawiona na próbę. Albo przeciwnie – liczyć się będzie czas rozwiązania zagadki i zdolność do logicznego łączenia faktów.

Z pozoru to nic takiego, ale zastanówmy się: czy części umiejętności zdobytych w RPG-ach nie możemy zastosować w realnym życiu? Czy nie przyda nam się logika, cierpliwość albo dyplomacja, gdy trafimy na kogoś, kogo po prostu musimy przekonać do swoich racji spójnymi argumentami? Wierzę, że znajdziecie wiele podobnych przykładów!

Pewność siebie

Umiejętność rozwiązywania problemów i zagadek oraz zdobywanie nowej wiedzy i doświadczeń sprawiają, że wzrasta nasza pewność siebie. Dzięki grom RPG nawet osoby nieśmiałe i mniej zdecydowane są w stanie bardziej zaufać samym sobie i uwierzyć w swoje pomysły – oczywiście we wspierającym towarzystwie. I mimo że nie zawsze łatwo jest wykorzystać te świeżo zdobyte zdolności w prawdziwym życiu – jest to możliwe. Ważne tylko, aby nie uprawiać autosabotażu i nie wychodzić z założenia, że to, co możliwe w RPG, jest nieosiągalne w rzeczywistości. Przeciwnie, doświadczenia z gry powinniśmy wykorzystać jako przykład tego, co można osiągnąć. Podążanie za myślą, że tam się udało, więc w realnym świecie też się uda, może być pomocne i skuteczne. W końcu postaci niezależne zbudowane są zgodnie z tymi samymi mechanizmami, co i ludzie w naszym otoczeniu. Pewnie dlatego jedni i drudzy potrafią czasami mocno wkurzyć.

Zdolność słuchania i mówienia

Świadome słuchanie jest analogiczne do czytania ze zrozumieniem. Każdy z nas słucha... ale nie każdy rozumie, co słyszy, prawda? Na pewno nie raz trafiliście na osoby, które mimo że słuchały Was naprawdę uważnie, do końca nie wiedziały, co mieliście na myśli. I to wcale nie znaczy, że mówiliście źle czy niejasno. Komunikacja mogła być zaburzona po tej drugiej stronie. Może właśnie zabrakło skupienia i świadomego słuchania, co w efekcie przełożyło się na nieporozumienie? Jednak RPG może pomóc w wypracowaniu zdolności świadomego słuchania, ponieważ to właśnie dzięki słowom, które padają z ust MG-a, powstaje historia. Odpowiednia koncentracja pozwala na uczestniczenie w rozgrywce i chroni przed potknięciami, których konsekwencje w grze mogą być różnorodne.

Mówienie tak, aby inni rozumieli, to kolejna zdolność, którą można wypracować. Klarowne ubieranie myśli w słowa to nie magia – to coś, czego się uczymy. I wcale nie trzeba w tym celu uczęszczać na retorykę. Wiele osób po sesjach RPG wie, jak mówić, by do innych dotarł właśnie sens ich myśli. Odpowiednia długość zdań, umiejętnie dobrane słowa, intonacja – to wszystko ma znaczenie. A nie ma lepszego miejsca do ćwiczeń niż długa sesja, która opiera się właśnie na wymianie komunikatów głosowych. To podczas niej można łatwo zauważyć, kto nie wypowiada się klarownie albo nie słucha... ale można też postarać się poprawić te błędy u siebie, by rozgrywka przebiegała sprawniej.





Wyobrażenia

Nie bez powodu gra fabularna nazywana jest czasem grą wyobraźni. W końcu to na niej opierają się wszystkie przygody i wybory. Wyobrażamy sobie świat, postaci w nim spotykane, potwory, przeciwników, a nawet takie drobiazgi jak konkretny plecak. I choć zadaniem Mistrza Gry jest odpowiednie opisanie zaistniałych zjawisk, znalezionych przedmiotów, przyrody, architektury czy NPC-ów, każde jego słowo przełoży się na konkretny obraz w głowie Graczy. Czy identyczny? Z pewnością nie.

Nawet jeśli wszyscy uczestnicy sesji usłyszą, że spotkali barmana, który jest niezbyt wysoki, ma zaokrąglony brzuch, perkaty nos, czerwone policzki i krótkie, siwe włosy, wyobrażą go sobie odrobinę



inaczej. Dla jednych będzie grubszy, dla innych szczuplejszy, a rysy jego twarzy z pewnością będą się różnić. Niektórzy zobaczą w jego twarzy coś, co przypomni im niedawno spotkaną osobę, a inni... może wrócą pamięcią do postaci z kreskówki oglądanej w dzieciństwie.

Kreatywność

Kreatywność podczas sesji RPG jest szczególnie potrzebna MG-owi. To on kreuje opowieść, wymyśla dziesiątki (a czasem setki) NPC-ów i każdemu z nich nadaje własną historię, dodaje detale do świata przedstawionego i tworzy, zazwyczaj własnoręcznie, dodatki do gry.

Moim zdaniem najwięcej kreatywności wymaga jednak reagowanie w czasie rzeczywistym na to, co się dzieje w grze. Mimo że każdy MG planuje kolejne wydarzenia zgodnie z ostatecznym celem danej kampanii czy misji – a niektórzy obmyślają nawet najdrobniejsze szczegóły – zawsze zdarzy się coś, co wywróci plan do góry nogami. Gracze postąpią zupełnie inaczej, niż oczekiwał Mistrz; przegapią wskazówkę lub wyciągną z niej całkowicie inne wnioski, niż powinni; pójdą na skróty (choć to zazwyczaj wydłuży ich drogę); postanowią przeciągnąć wroga na swoją stronę albo przez przypadek zabiją ważnego NPC-a i już się nie dowiedzą, co miał im do powiedzenia...



Wszystko może się zdarzyć i to jest właśnie najpiękniejsze. Urok RPG-ów polega na tym, że sesja nigdy nie układa się zgodnie z pierwotnym planem MG-a, a to przekłada się na konieczność wymyślania nowych rozwiązań, podpowiedzi i konsekwencji. Kreatywność w czasie gry RPG jest więc ciągle w gotowości i musi reagować natychmiast. W trakcie rozgrywki nie ma czasu na mówienie: „No, to teraz dajcie mi chwilę, muszę zwerifikować swoje plany”. Nie – po prostu coś się dzieje, fabuła biegnie dalej i MG musi być na to gotowy. Po kilku takich sesjach każdy może się już nazywać nie tylko Mistrzem Gry, ale też Mistrzem Kreatywności.

RPG jako terapia

Jak widać już z powyższych przykładów, gry RPG rozwijają wiele różnych zdolności, a zdobyte w czasie sesji doświadczenia mogą przekładać się na postępowanie w życiu codziennym. W praktyce okazuje się, że gry fabularne można nawet wykorzystać jako element terapii – o ile oczywiście prowadzone są przez profesjonalistów. Ale o tym w kolejnym artykule!



MAMY DLA CIEBIE COŚ SPECJALNEGO!

Lubisz RPG-i, przygody i książki?
Twoją pasją jest pisanie opowiadań
i wymyślanie niezwykłych postaci,
którym nigdy nie brakuje przygód?

KONKURS

Przeczytaj opowiadanie *W poszukiwaniu zaginionych elfów. Część 1: Dwerlin*,
a potem dokończ przygodę!

Znajdziesz je w tym numerze Planety Mepli.

Najlepsze zakończenie opublikujemy
w naszym magazynie, a autor zwycięskiego
tekstu otrzyma scenariusz przygody
The Goddess and the Fox
(w wersji angielskiej), ufundowany przez
wydawnictwo Dragonshorn Studios.

KONKURS TRWA OD 1.08.2025 DO 31.08.2025.
SZCZEGÓŁY NA WWW.PLANETAMEPLI.PL

FANI GIER

Fani Gier to warszawska grupa organizująca spotkania przy grach planszowych w kawiarniach, klubach, galeriach handlowych i instytucjach kultury (szkoły, biblioteki, domy kultury). Wydarzenia, na które zapraszają, są bezpłatne i dostępne dla każdego. Jeśli lubicie planszówki, ale nie macie z kim grać – nie ma problemu, na spotkaniu poznacie innych graczy, którzy z chęcią do Was dołączą. A może zainteresował Was temat gier bez prądu, ale obawiacie się, że skoro się na nich nie znacie, to nie będziecie pasować? Tym bardziej jesteście mile widziani! „Nie ma nic przyjemniejszego w tej branży niż satysfakcja na twarzy osoby, która otworzyła się na planszówki” – mówi Mariusz Serafin, założyciel grupy.

Taką integrację powtórzono rok później. Wtedy nie było już spotkań w kawiarni na Kabatach, ale większość osób, które tam przychodziły, przeniosła się do innych miejsc: Grooli, Localu na Mokotowie czy Breaku. To w nich rozkręciła się planszówkowa działalność. Do grupy dołączyły kolejne zaangażowane osoby, a biblioteka gier błyskawicznie rosła. W 2014 Fani Gier mieli tylko kilkanaście tytułów, ale już kilka lat później kolekcja liczyła około 300–400 gier.



Obecnie to ponad 1500 różnych tytułów. Miłośnicy planszówek zaczęli organizować turnieje, prezentować nowości na spotkaniach, wspierać wydawców na konwentach. Pojawiły się propozycje organizacji zlotów na większą skalę – wtedy właśnie rozpoczęły się spotkania w domach kultury i bibliotekach, a potem w centrach handlowych. Zrobił się boom na planszówki. Powstawały nowe wydawnictwa, pojawiało się więcej gier. Tym fenomenem zainteresowały się media, które nawet pojawiły się na spotkaniach Fanów Gier. O ich inicjatywie można było usłyszeć też w kilku stacjach radiowych. „Organizowaliśmy nawet 20 spotkań miesięcznie, w ośmiu różnych lokalizacjach w Warszawie. Najważniejszym wydarzeniem stał się dla nas Festiwal Gier Planszowych w Galerii Młociny, na który przychodziło regularnie ponad 300 osób” – mówi Mariusz.



Gramy z wami od 11 lat

W 2014 roku odbyło się pierwsze spotkanie w warszawskim klubie Odessa. Współorganizowało je wydawnictwo Granna, w którym działał wtedy Krzysztof Szafrński. Na wydarzenie przyszło około 50 osób. Był turniej w grze *Hej, to moja ryba* oraz premiera *Pretora*. Na spotkaniu pojawiła się dziewczyna, która zaproponowała, że takie wydarzenia mogłyby się odbywać częściej w kawiarni, w której wówczas pracowała. Tak rozpoczęły się cykliczne spotkania. Bardzo szybko zawiązała się społeczność graczy i pół roku później w 30-osobowym składzie zorganizowano planszówkowy wyjazd na Mazury.

I nagle stop

„W naszym najlepszym okresie musieliśmy zrobić przerwę. Przyszła pandemia i pozamykała wszystkich w domach. Dla wydawnictw to był złoty okres, bo ludzie kupowali wtedy mnóstwo gier. Nam ciężko było odnaleźć się w tej sytuacji. Oczywiście, graliśmy w sieci, ale to jednak nie to samo. Nagrywaliśmy wtedy trochę więcej filmów na Youtube'a, pisaliśmy recenzje. Można się z nimi zapoznać na stronie internetowej: fanigier.net” – wspomina założyciel grupy.



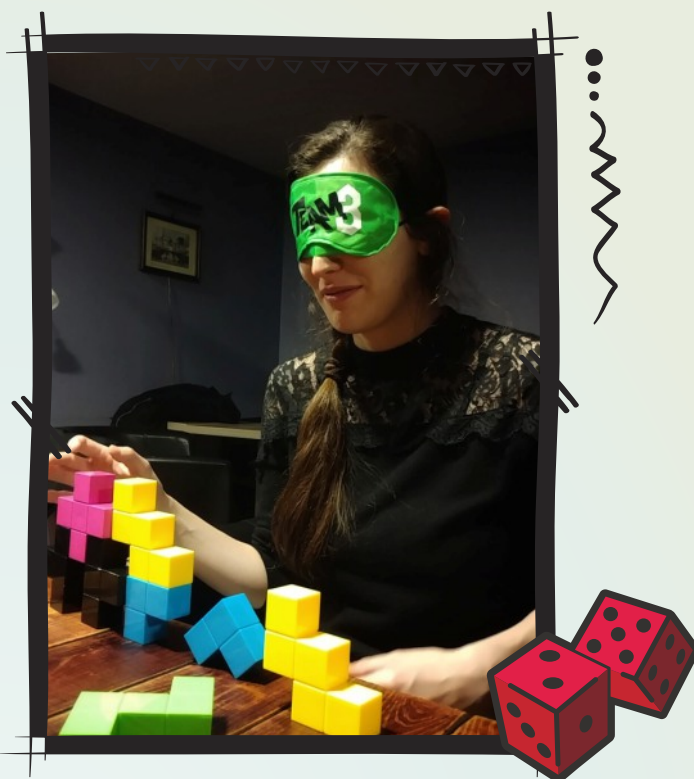
Powrót

Gdy skończyła się pandemia, Fani Gier od razu wrócili do organizowania spotkań. Jak zauważa Mariusz: „Kontakt z innymi osobami to nieoceniona przewaga gier planszowych nad grami wideo. Emocje nad stołem, wspólne przeżycia i dyskusje po skończonej rozgrywce zwiększają satysfakcję z samej gry. Wygrywanie jest fajne i przyjemne, ale podkreślam, że to nie jest najważniejsze. Lubię powtarzać słowa, które powiedział do mnie kiedyś Bartek Chlebicki:

»Kiedy grasz, twoim celem jest zwycięstwo, ale to nie zwycięstwo jest najważniejsze, lecz cel«.

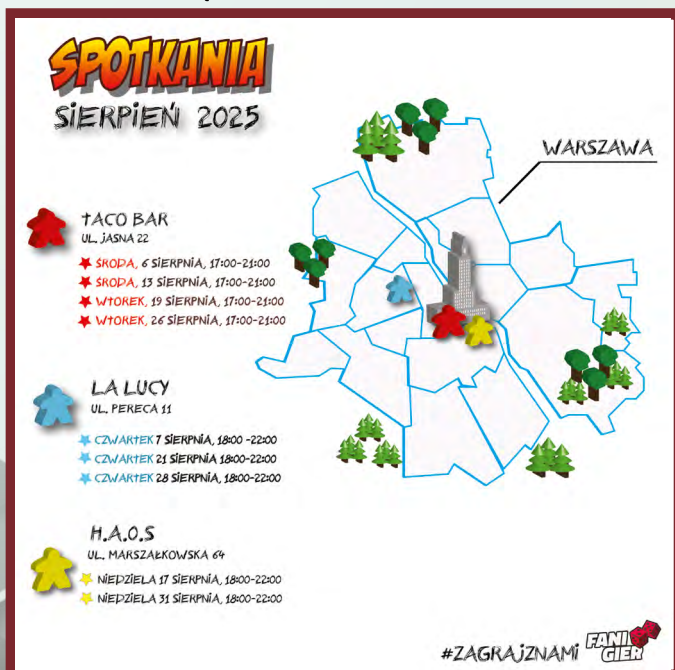
To bardzo ważne, aby czerpać radość z samego grania, nawet gdy się przegrywa. Tłumaczymy to oraz wskazujemy inne zalety grania w planszówki, gdy prezentujemy je w szkołach”.

Organizowane przez grupę Fani Gier spotkania dają możliwość zawarcia nowych znajomości. Jeśli ktoś szuka partnerów do gry – zawsze ich znajdzie, ale jeśli ktoś poszukuje czegoś więcej – również jest na to spora szansa. Wiele osób dzięki wspólnym wieczorom odnalazło swoją drugą połówkę czy poznało przyjaciół. „Byłem już na kilku ślubach par, które poznały się na naszych planszówkowych wydarzeniach, i sam też jestem najlepszym dowodem na to, że można tak odnaleźć miłość swojego życia” – wspomina Mariusz.



Gdzie aktualnie gramy?

W sierpniu Fani Gier organizują spotkania w kawiarni La Lucy (trzy razy w miesiącu), w restauracji Taco Bar (środy) oraz w lokalu gamingowym H.4.O.S (co druga niedziela). „Zapraszamy na nasze Festiwale Gier Planszowych w Galerii Młociny. W tym roku zaplanowaliśmy tam jeszcze cztery wydarzenia: 14 września, 12 października, 16 listopada i 7 grudnia. Zachęcamy do obserwowania naszego profilu na Facebooku, który od początku działalności był naszym głównym kanałem informacyjnym: fb.com/fanigier.net, oraz strony internetowej: fanigier.net. Zawsze na początku miesiąca odnajdziecie tam mapkę z naszymi wydarzeniami” – zachęca Mariusz.



Chłód. Chłód, dreszcze i systematyczny, głośny alarm z czerwonym, kołącym w oczy światłem. Jako pierwszy postawiłem stopę na pokładzie, nie do końca świadom wszystkiego, co miało się wydarzyć. Przez Midazolam z grupy B cały czas byłem lekko otumaniony, a na domiar złego mój organizm domagał się posiłku. Porządnego posiłku, nie jakiegoś korporacyjnego syfu. Powieki nie otworzyły mi się jeszcze do końca, ale już wiedziałem, że coś jest nie tak. O ile mi wiadomo, przy kapsułach hibernacyjnych nie powinno leżeć rozszarpane ciało członka załogi w kałuży krwi wielkości małego łazika EC-092. Coś powoli zaczęło mi świtać, ale moja skroń bezustannie pulsowała. Do mojej świadomości docierały jedynie strzępy minionych wydarzeń i jeden cel... Ten wasz obrzydliwy, plugawy cel. Miałem niemałe szczęście, że obudziłem się pierwszy. W końcu byłem kapitanem. System, który odpowiadał za kolejność wybudzania był chyba jedynym niezepsutym badziewiem na tym statku.

Pilot miał zająć się koordynatami, a mechanik silnikami. Miałem nadzieję, że mogę na nich liczyć. Jest takie stare porzekadło, posługiwał się nim mój dziadek - "nadzieja matką głupich". Od tego momentu wszystko zaczęło się sypać. Midazolam ma drugi skutek uboczny - czasowy zanik pamięci, zwany powszechnie "amnezją pohibernacyjną". Przez to gównie nie pamiętaliśmy nawet gdzie jest kantyna, a co dopiero jakieś poważniejsze pomieszczenia jak centrum kontroli przeciwpożarowej. Rozdzieliliśmy się. Nie chcę mówić za innych, ale ich już nie zapytacie. Powiem co widziałem.

Wydaje mi się, że udałem się w stronę rufy. Nie zgadzało się kilka rzeczy, ale czymś co mnie najbardziej denerwowało był zapach - przypominał zgniliznę pomieszaną z fosforanem wapnia. Pierwszym pomieszczeniem, na które trafiłem, były magazyny techniczne. Niby nic szczególnego. Regały z częściami zamiennymi, kilka szaf z narzędziami, zapasowe zbiorniki z płynem

■ WARNING!

■ Security Breach

Gdybym miał opowiadać wszystko ze szczegółami siedzielibyśmy tutaj dwa cykle standardowe. Być może półtora. To bez znaczenia. Przecież szczegóły was nie interesują.

Po przebudzeniu reszty załogi zwołałem naradę. To znaczy: ja mówiłem, oni słuchali. Taka już rola kapitana. Rozważaliśmy kilka opcji, ale żadna z nich nie przewidywała tego, co wydarzyło się naprawdę. Każdy ruszył w swoją stronę, choć wszyscy mieliśmy świadomość, że nasze priorytety są zupełnie inne. Cel pulsował w skroniach jak krew sącząca się z tętnicy... uciążliwy, rozpraszający... Wybaczcie, stary nawyk, to porównanie jeszcze z czasów mojej służby w marines. Wtedy z chłopakami byliśmy bohaterami... Ludzie nas kochali...

chłodzącym. Ale coś się nie zgadzało. Coś było cholernie nie tak. Pachniało jakby... jakby ktoś otworzył wnętrzności dużego ssaka i zostawił je w piecu na małym ogniu. Nie czułem się już jak człowiek w statku - czułem się jak intruz w martwym organizmie. Jak pasożyt w ciele, które dopiero co umarło, ale jeszcze nie ostygło.

Nie było żadnych ciał. Żadnych śladów walki. Ale ściany... Ściany nie powinny pulsować, prawda? A może tylko mi się wydawało. Może to był ten walony Midazolam, może trauma, może echo oddechu. Albo coś się czało tuż za ścianą.

Zebrało mi się na wymioty.

Znalazłem ślady. Smugi, jakby coś ciężkiego było ciągnięte po ziemi. Mokre, ciągnące się śluzowate paski. Żeby było jasne – nie, to nie był to olej hydrauliczny. Mamy swoje syfy, ale to? To coś żyło. Było ciepłe. I zostawiało za sobą ścieżkę, jakby krwawiło ze wszystkich stron naraz.

Ręka mi drżała, kiedy otwierałem kolejne drzwi.

Za śluzą – korytarz. Martwy, pusty, nieruchomy, a jednak czułem, jakby ktoś w nim właśnie krzyczał. Gdzieś daleko. Krzyk stłumiony przez dziesiątki centymetrów ścian, ale czysty. Rozpaczliwy. Wlałem tam, bo nie miałem wyjścia. Z tyłu zostawiłem tylko ten cuchnący magazyn i nadzieję, że jeszcze uda mi się spotkać kogokolwiek z załogi.

Następne drzwi były do śluzy serwisowej. A za nimi — widok, którego nie wymażesz nawet po sześciu terapioterach w laboratoriach Korporacji. Ściana otwarta jak rana. Dosłownie. Wnętrze kadłuba rozerwane od środka. Ktoś – albo coś – przebiło się przez metalową powłokę, jakby to był pergamin. I tak, były tam ciała. Ale nie nasze. Nie do końca.

Zdeformowane sylwetki. Niby człowiek, ale nienaturalnie wydłużone kończyny. Szczęki otwarte, ale bez zębów – tylko czarne, miękkie tkanki, jak gdyby każda z tych istot była stworzona do ssania, nie gryzienia. Jedno z nich jeszcze się ruszało. Nie oddychało – tylko... drgało. Jakby reagowało na obecność. Na dźwięk. Albo zapach. Zanim się zbliżyłem, jego klatka piersiowa się rozdarła, a coś mniejszego wpełzło z niej [jak larwa wychodząca z kokonu]. Nie podjąłem walki. Uciekłem. Tak, kapitan uciekł. I wiecie co? Nie żałuję. Każdy by uciekł. Nawet wy. Zwłaszcza wy.

Szedłem dalej. Z każdą minutą światło było słabsze, a sygnały z systemów coraz bardziej popieprzone. Terminale pokazywały błędy z systemów zasilania, które dawno zostały wyłączone. Pokład 3 miał być zamknięty. A jednak – działał. Wentylatory, oświetlenie awaryjne, odczyty biologiczne. Ktoś tam był. Lub coś.

Dotarłem do hydroponiki. Myślałem, że się położę i zdechnę. Rośliny były martwe – zaschnięte, szerniały. Ale pośród nich – ślady jakichś kokonów. Mniejszych. Delikatnych. Jakby coś próbowało się zagnieździć w naszych uprawach. Tak, dobrze słyszycie – to ściervo próbowało żyć z nami, między nami. Od dawna.

I wtedy – ryk.

Nie systemowy. Nie z interkomu. Nie ludzki. Zewsząd. Jakby przez rury, jakby przez zębiska. Nie umiem tego opisać.

Rzuciłem się w stronę sektora ewakuacyjnego. Biegłem, nie oglądając się za siebie. Czułem, że coś mnie goni. Może nie fizycznie. Może tylko psychicznie. Ale biegłem, aż nie wpadłem do hangaru kapsuł.

Tam znalazłem dwie. Jedna pusta. Druga otwarta – a w niej pozostałości, które nie zostawiały wątpliwości. Ktoś próbował uciec wcześniej. Nie zdążył. Bo to paskudztwo wlało razem z nim. Rozpruło go od środka, zanim system odpalił. Kapsuła była wewnątrz cała w śladach pazurów.

Od środka. Rozumiecie?

Wskoczyłem do ostatniej. Ustawiłem trajektorię na ślepo. I zamknąłem oczy.

A potem – nic. Tylko pustka. Cisza. Dryf. Aż znaleźliście mnie wy, cały ten wasz dzielny zespół ratunkowy z tabletami, pytaniami i maskami na twarzy. Gratulacje.

Tak, przeżyłem.

Nie, nie wiem jak długo.

Tak, jestem pewien co widziałem.

I nie, nie wrócę tam.

Ale wiecie, co najgorsze?

To coś...

To coś może być już tutaj.

Nie wiem, jak długo siedziało na pokładzie Nemesis. Nie wiem, czy nie zdążyło się przesiąść, zanim spaliłem trasponder i zamknąłem ładownię. Ale wiem jedno:

Jeśli choć jedna larwa była na statku, w którym mnie ściągaliście — to wasze sterylne, pierdolone laboratoria już są martwe.

Nie dziś. Nie jutro.

Ale w końcu...

Będziecie się budzić z krwią w ustach i śluzem pod powiekami.

Tak jak my.

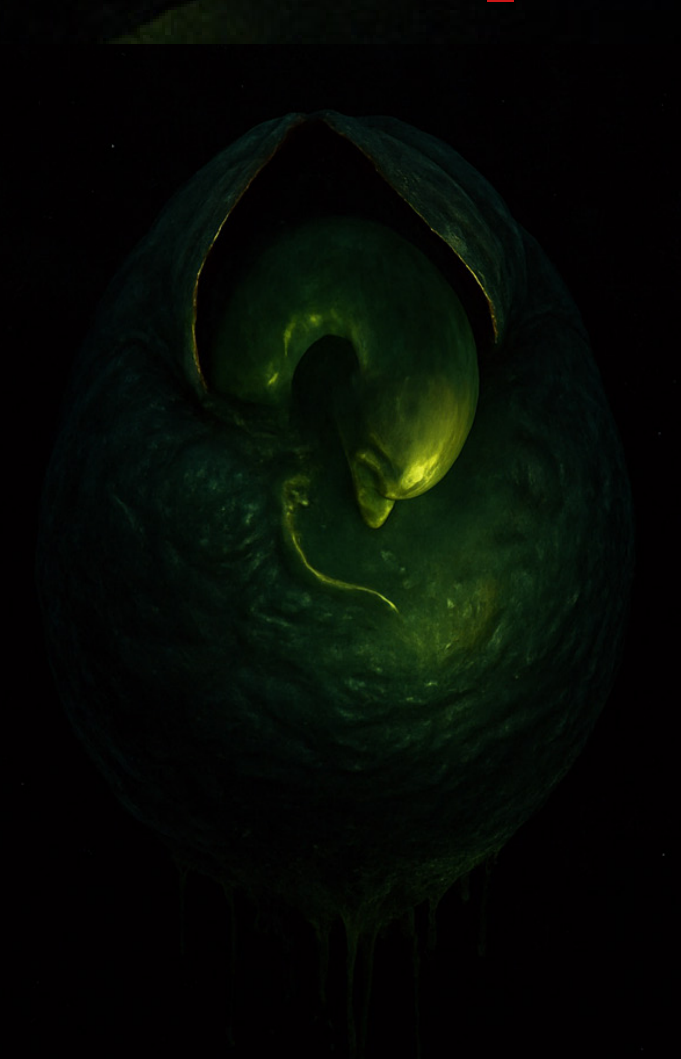
Tak jak ja.

Zakończcie przesłuchanie. I zapomnijcie o mnie.

Albo spiszcie raport i wróćcie tam — szukać cudów i dowodów.

Zobaczmy, kto z was wróci.

■ Bartek Smaś



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 kilkudziesięciu wróżby oraz propozycje gier, które mogą szczególnie przypaść Wam do gustu w nadchodzących tygodniach. Przygotujcie się na planszówkową podróż przez zodiakalne konstelacje! – oczywiście z przymrożeniem oka.)

BARAN (21.03–19.04)



Sierpień to Twój miesiąc, by krzyknąć „VALHALLA!” i wyruszyć z toporem na trolle, draugry i inne potwory. Jako Wojownik z Midgardu nie boisz się ryzyka – ba, Ty je karmisz! Twoja strategia? Zaatakować pierwszy, zapytać później. Uwaga na oszczędne znaki zodiaku – będą chcieli Cię przekonać, że wyprawa w zaświaty to zły pomysł. Nie słuchaj. Tam są punkty Chwały.

BYK (20.04–20.05)

Jesteś jak leśna administracja z „Everdell” – wszystko ma swoje miejsce, każda wiewiórka zna swoje obowiązki, a domek dla zwierzątek ma odpowiednie proporcje. W sierpniu skup się na tym, co daje Ci spokój: nieprzerwany dostęp do jagód i gałązek. Ktoś będzie chciał Ci zagrać Błazna. Spokojnie – masz Kopacza w zanadru. I wewnętrzną harmonię.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)



Jako Tajniak z krwi i kości w sierpniu będziesz rzucać hasłami tak zawitymi, że sam nie będziesz wiedział, co miałeś na myśli. Twoja głowa pracuje szybciej niż zegar rundy. Problem? Reszta drużyny nie nadąża. Hasło „Pazur – 3”? Nikt nie wie, czy chodzi o kota, ryse, czy Twoje ego. Ale i tak Cię kochają – bo z Tobą każda gra to przygoda.

RAK (21.06–22.07)

Sierpień to dla Ciebie Dixitowy festiwal emocji. Kiedy inni rzucają skojarzeniami typu „piesek”, Ty mówisz: „samotność wśród tłumu”. Twoje karty mówią więcej niż tysiąc słów, a każda z nich to podróż w głąb duszy. Przeciwnicy gubią się w Twoich metaforach, ale nikt nie potrafi się gniewać na kogoś, kto widzi księżyc w parasolu.



LEW (23.07–22.08)



W sierpniu zbudujesz nie tylko swoją cywilizację, ale i narrację wokół niej. W „7 Cudach Świata” nie bierzesz byle czego – tylko to, co błyszczy. Chcesz mieć piramidy, marmury i armię gotową na Twój rozkaz. Gdy przegrasz, twierdzisz, że gra była źle zbalansowana. Ale nikt Ci nie powie złego słowa – bo wyglądasz jak Cezar.

PANNA (23.08–22.09)

Twoje życie w sierpniu będzie jak „Azul”: wszystko musi pasować – kafelek do kafelka, kolor do koloru. Nikt nie liczy punktów tak dokładnie jak Ty. Kiedy inni grają emocjami, Ty układasz strategię z dokładnością architekta. Jeśli ktoś pomyli rządki – nie panikuj. Po prostu zostaw mu kafelki, aby zaliczył dodatkowe minusowe punkty.



WAGA (23.09–22.10)



Twój sierpień? Spacery po górskich szlakach, widoczki i kompletowanie zdjęć na Instagramie. „Parki” to Twoja planszowa dusza – estetyczna, wyważona i z drewnianym misiem. Przegrywasz z klasą, wygrywasz z uśmiechem. Ktoś Ci odebrał kartę parku? Trudno. I tak masz najpiękniejsze karty na stole.

SKORPION (23.10–21.11)

W sierpniu grasz jak prawdziwy manipulator z „Listu Miłosnego” – słodko, ale z nożem za plecami. Eliminujesz graczy z gracją godną opery mydlanej. Flirtujesz z księżniczką, ale to Ty rozdajesz karty. A kiedy sam odpadniesz? I tak twierdzisz, że to Ty wygrałeś moralnie. Klasyczny Skorpion.



STRZELEC (22.11–21.12)



Kto pierwszy? Ty. Kto przemierzył planszę w trzy rundy i zostawił innych w dżungli? Ty. Sierpień to dla Ciebie „Wyprawa do El Dorado” – szybkość, adrenalina i losowe krzyki „PRZECIERAJ DROGĘ!”. Nie masz czasu na budowanie talii – ważne, żeby przedzierać się przez gęste lasy. A że zabrakło Ci maczety w ostatnim ruchu? Detale.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

W sierpniu bierzesz życie i planszówki na poważnie. „Terraformacja Marsa” to Twój wybór: trzy godziny rozgrywki, wszystkie dodatki do gry i stan Megakredytów większy niż budżet NASA. Ale Ty to ogarniasz. Uważaj tylko, żeby nie stracić znajomych przez zbyt długie myślenie nad kolejnym ruchem. Czas na rozwój planety ucieka nieubłaganie.



WODNIK (20.01–18.02)



W tym miesiącu masz odlot. W grze „Na skrzydłach” czujesz się jak w raju – ptaszki, karmniki, jaja... Czyli wszystko, co kochasz: natura i absurdalna liczba ikonek. Twoje wybory są dziwne, ale jakoś działają. Inni grają strategicznie – Ty grasz intuicyjnie. I niespodzianka – często wygrywasz. Bo jesteś Wodnikiem. Nikt Cię nie rozumie. Nawet Ty.

RYBY (19.02–20.03)

Miesiąc upłynie Ci pod znakiem patchworku i kotków. W „Calico” będziesz układać kolorowe kawałki materiału z taką troską, jakbyś szył koczek dla duszy. Masz ogromne plany, ale na koniec i tak położysz ten jeden kafelek nie tam, gdzie trzeba – i kot Cię zignoruje. Ale nie szkodzi. W Twoim świecie każdy ruch ma serce. I to się liczy.





Dziękujemy
i do zobaczenia
niedługo!

