

NR 3 | WRZESIEŃ 2025

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

MESOS

zostań wodzem
prehistorycznego plemienia!

PIERWSZA OSADA

16 KART DO ZWYCIĘSTWA

NIEŚWIADOMY UMYŚŁ

U WIEDEŃSKICH MISTRZÓW

RPG

JAKO TERAPIA

PLANSZÓWKI

POD OKIEM SMOKA WAWELSKIEGO

MATERIAŁ NIE JEST SPONSOROWANY

EPICKIE BITWY
GŁĘBOKA TAKTYKA
DYNAMICZNA INTERAKCJA
CZYSTA STRATEGIA
HEKSAGONALNA PLANSZA



już na

 gamefound





Witamy Was w trzecim numerze!

Planszówki potrafią nieustannie zaskakiwać – dlatego i tym razem przygotowaliśmy dla Was mieszankę tematów, które zainteresują każdego fana gier.

Na początek zabieramy Was do świata gier logiczno-abstrakcyjnych – wybraliśmy najciekawsze tytuły, które wciągną Was na długie godziny. Dla miłośników puzzli mamy specjalny przegląd zestawów inspirowanych planszówkami, a w części recenzenckiej czekają na Was gorące propozycje: Mesos, Nieświadomy umysł oraz Pierwsza Osada.



Nie zabraknie relacji z planszówkowych podróży. Odwiedziliśmy Pol'and'Rock Festival, a także wybraliśmy się na Dni Fantastyki – imprezę pełną magii i dobrej zabawy. Dla fanów RPG-ów przygotowaliśmy artykuł o prowadzeniu notatek w czasie sesji, opisaliśmy również gry fabularne jako formę terapii. Na deser prezentujemy Wam niezwykle miejsce spotkań – klub Podwawelskie Planszówki, w którym geekowa pasja nie ma granic.

Tradycyjnie znajdziecie u nas także zapowiedzi wydawnicze, informacje o zbliżających się wydarzeniach planszówkowych, geekowy horoskop i kolorowanek, tym razem ze szkolnym motywem – w końcu dzieci wracają do szkoły... ku uciechu rodziców :)

Zapraszamy Was również do wzięcia udziału w konkursie. Puśćcie wodze wyobraźni i napiszcie zakończenie opowiadania, które ukazało się w poprzednim numerze. Nagroda czeka! Swoje prace możecie nadsyłać do końca września.

Miłej lektury.

Redaktorzy Naczelni

Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk

Redaktorzy:

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

Korektorzy:

Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Adrian Gawin

Skład magazynu:

Joanna Baran
Michalina Chudzińska
Kinga Pieczyńska
Joanna Pikuła
Patrycja Warczyńska





W TYM MIESIĄCU...

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

8 **PREMIERY**
WRZEŚNIOWE ZAPOWIEDZI

11 **WYDARZENIA**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

14 **PLANSZÓWKI**
POD OKIEM SMOKA WAWELSKIEGO

16 **PLANSZÓWKOWY DUCH**
POL'AND'ROCK FESTIVAL

19 **DNI FANTASTYKI 2025**
RELACJA PAULINY MIODYŃSKIEJ

21 **MESOS.** ZOSTAŃ WODZEM
PREHISTORYCZNEGO PLEMENIA!

24 **PIERWSZA OSADA**
16 KART DO ZWYCIĘSTWA

26 **NIEŚWIADOMY UMYŚŁ**
U WIEDEŃSKICH MISTRZÓW

30 **PROTOTYPY**
PSIARMAGEDON I INNE...





42

30 GIER

LOGICZNO-ABSTRAKCYJNYCH

50

PLANSZÓWKOWE

PUZZLE

58

RPG

JAKO TERAPIA

62

NOTATKI

NA SESJACH RPG?



66

ZNAJDŹ PLUSZAKA

BAJKOWY ŚWIAT W MAŁYM PUDEŁKU

69

Z POPIOŁU

PLANSZOOPOWIADANIE

70

GEEKOWY HOROSKOP

SPRAWDŹ, CO PRZYNIOŚŁY CI GWIAZDY!

• Z ŻYCIA REDAKCJI - W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

09/2025



Power Plants – wciel się w magika-ogrodnika i przejmij ogród!



Na skrzydłach – bo każdy gracz chce mieć pełne gniazdo.



Apiary – pracuj jak pszczoła, rządz jak Cesarz galaktyki.



Wsiąść do Pociągu: Polska – wciel się w kolejowego magnata z poprzedniego stulecia!



W *Babilonie* budujemy i ozdabiamy swoje ogrody.



KATARZYNA KUKLA I PAWEŁ PODGÓRSKI

PREMIERY WRZEŚNIA

Sezon ogórkowy możemy uznać za zakończony. Wraz z końcem wakacji, wchodzimy w okres urodzaju. We wrześniu pojawi się mnóstwo świetnych gier – zdecydowanie będzie w co grać! Chętnie dowiemy się na co czekacie w tym miesiącu najbardziej!



IUVI
GAMES

2-4 8+ 20-45 min

TOWER UP

Prowadzisz firmę, która zdobyła kontrakt na wznoszenie drapaczy chmur. Warunki są twarde: gdy stawiasz nowy wieżowiec, automatycznie włączasz się w budowę wszystkich sąsiadujących z nim konstrukcji. Rada miejska jest bezkompromisowa – dwa przyległe budynki nie mogą mieć tego samego koloru. Konkurencja nie śpi, więc rywale będą deptać Ci po piętach. Jeśli chcesz zostawić ich daleko w tyle i zgarnąć zwycięstwo, planuj każdy ruch, kalkuluj ryzyko i, kiedy sytuacja tego wymaga, sięgaj po szybkie, doraźne rozwiązania. W tej układance liczą się spryt, wyczucie momentu i odwaga – zbuduj miasto, które zachwyci radnych i przyniesie Ci wygraną.



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

2-5 10+ 30 min

BOMB BUSTERS

Zawsze marzyłeś, by zostać członkiem elitarniej jednostki saperskiej? Teraz możesz spróbować swoich sił! Musisz współpracować z drużyną i krok po kroku rozbrajać kolejne bomby. Każda z nich kryje logiczną zagadkę: który przewód da się przeciąć bezpiecznie, a którego lepiej nie dotykać? Zwycięzysz tylko wtedy, gdy uda Ci się usunąć wszystkie kabelki... poza czerwonymi.

Na Twoim stole czeka aż 66 misji, a każda rozgrywka będzie inna. Pierwsze zadania pełnią rolę treningu i pozwalają oswoić się z napiętą sytuacją. Potem zaczyna się prawdziwa gra nerwów, w której każdy ruch ma znaczenie. Jeśli lubisz dreszczyk emocji, współpracę i wybuchową zabawę, ta gra jest stworzona dla Ciebie.



PORTAL
GAMES.

2-4 8+ 40-60 min

BABILON

Król Babilonu wzywa Cię, byś stworzył ogrody godne królewskiej małżonki. Twoim zadaniem jest zaprojektować niezwykłą, trójwymiarową konstrukcję, która zachwyci wszystkich i zapisze Twoje imię w historii jako twórcy jednego z siedmiu cudów świata.

Tutaj plansza rośnie wraz z Twoimi pomysłami – dokładane kafelki piętrzą się na plastikowych filarach, a Ty ozdabiasz je figurkami: schodami, mostami, fontannami i posągami. Imponujący, wielopoziomowy ogród to klucz do zwycięstwa. Pokaż, że to właśnie Ty zasługujesz na miano najwybitniejszego architekta Babilonu!

RA

Gra pozwala prześledzić 1500 lat historii Egiptu w mniej niż godzinę! Uczestnicy rywalizacji dążą do zdobycia potęgi i sławy, a dróg do tego jest wiele: wywieranie wpływu na faraonów, wznoszenie monumentalnych budowli, uprawa ziemi nad Nilem, oddawanie czci bogom, a także rozwój technologii i kultury. *Ra* to gra aukcyjno-kolekcjonerska, w której gracze mogą podejmować ryzyko, by zdobyć wielkie nagrody wszystko w imię chwały boga słońca, Ra! To kultowa już gra Reinera Knizii, tym razem powracająca w odświeżonej szacie graficznej i z ulepszonymi komponentami.



2-5



12+



45-60 min



1-5



16+



30 min/os.

DEEP REGRETS

Wyruszasz na tydzień na otwarte morze, by zmierzyć się z innymi wędkarzami i udowodnić, że to właśnie Twój połów jest najcenniejszy. Każdego z sześciu dni rzucaś kośćmi, by sprawdzić, ile energii masz do dyspozycji, a potem decydujesz: zostać na morzu i łowić dalej czy zawinąć do portu, sprzedać ryby i uzupełnić zapasy. Brzmi prosto? Jest jednak pewien haczyk... żale. Im więcej ich zgromadzisz, tym większe korzyści zyskasz. Jednak przekroczenie granicy może sprawić, że stracisz równie wiele. A gdy gra dobiegnie końca, ten, kto dźwiga najcięższe brzemię, poniesie największe konsekwencje. Pytanie brzmi: czy potrafisz zwyciężyć, nawet jeśli przygniata cię największy żal?

DARKEST DUNGEON

Darkest Dungeon to niezależna gra komputerowa, która po mistrzowsku połączyła elementy roguelike'a, RPG i dungeon crawlera, zdobywając światowy rozgłos i rzesze fanów. Jej ogromny sukces zaowocował adaptacją planszową, której kampania na Kickstarterze przyniosła ponad pięć i pół miliona dolarów. W grze wcielasz się w dowódcę najemników, których prowadzisz przez kampanię pełną mroku i niebezpieczeństw. Rozwijasz swoje postacie, rozbudowujesz rodową siedzibę i mierzysz się z kolejnymi wyzwaniami. Twoi bohaterowie mogą urosnąć w siłę i stać się prawdziwymi legendami... albo zginąć w starciu z potworami, które opanowały okolice.

Kampania jest w pełni regrywalna - możesz przechodzić ją wielokrotnie, za każdym razem odkrywając inną fabułę i nowe możliwości. Czy odważysz się ponownie zejść do lochów, wiedząc, co czeka w ciemności?



LUCRUM
GAMES



1-4



14+



90-120 min

ZOMBICIDE: BIAŁA ŚMIERĆ



PORTAL
GAMES.



1-6



14+



30-180 min

Przygotuj się na próbę odwagi i bohaterstwa - nadchodzi *Biała Śmierć*! Zimny wiatr to najmniejsze z Twoich zmartwień, bo na północne Wintergrad spada prawdziwa fala grozy. Miasto otaczają nekromanci, hordy nieumarłych i bestie, które wyglądają, jakby wyrwały się z koszmaru. Ty i garstka Ocalałych stanowicie jedyną nadzieję na jego ocalenie. *Zombicide: Biała Śmierć* to samodzielna, kooperacyjna gra planszowa z popularnej serii, w której prowadzisz bohaterów do walki o przetrwanie. W każdej misji musisz bronić murów Wintergradu, wspierać miejską straż i powstrzymać szerzące się spaczenie. To ostatnia linia obrony - jeśli upadniesz, upadnie też miasto.

P.S. W sprzedaży znajdziesz również dodatek z Wojowniczymi Żółwiami Ninja!



2-4 8+ 20 min

KARAKORUM

W *Karakorum* wyruszasz na wyprawę w najwyższe góry świata, gdzie każdy krok może przesądzić o Twoim zwycięstwie lub klęsce. Musisz planować, przewidywać ruchy przeciwników i tworzyć własną ekspedycję, która udźwignie ciężar rywalizacji. Twój cel jest jeden – zdobyć szczyty i udowodnić, że to Ty jesteś mistrzem górskiej strategii!

To gra dla miłośników logicznych wyzwań i ostrej rywalizacji. Czeki Cię rozgrywka łącząca dynamikę z głębią decyzji – a wszystko w otoczeniu zachwycającej oprawy graficznej.



2-4 8+ 20 min

ZAKLINACZE SMOKÓW

Nawet najpotężniejsze smoki zaczynały kiedyś jako bezbronne maluchy. Zanim nauczą się wzbijać w przestworza i zionąć ogniem, potrzebują opiekuna – a tym opiekunem jesteś Ty. Twoim narzędziem jest magiczna księga, której strony wyznaczają, ile smoków i w jakich barwach trafi pod Twoją opiekę. Ale nie martw się – masz też swoje sztuczki, dzięki którym potrafisz nagiąć zasady księgi i ułatwić sobie zadanie.

Czy to właśnie Ty okażesz się najlepszym zaklinaczem smoków?



2-4 10+ 45-90 min

ALTAY: ŚWIT CYWILIZACJI

Altay – Świt cywilizacji przenosi Cię do mitycznych początków świata, gdzie rodzą się kultury i kształtują pierwsze cywilizacje. W ukrytym zakątku ogromnego kontynentu cztery pradawne społeczności przez wieki rozwijały własne tradycje i utrzymywały kruchą równowagę. Teraz jednak nadciąga nowe zagrożenie – ludzkie plemiona, które przynoszą ze sobą zaawansowane rzemiosła, broń i wiedzę, a także całkowicie inny sposób życia. Jako przywódca jednego ze Starszych Ludów musisz zdecydować, czy stawisz czoło przybyszom, czy znajdziesz drogę do współistnienia. Twoje decyzje przesądzą o losach cywilizacji.



1-4 12+ 60-120 min

KUPCY Z NOCNEGO TRAKTU

W skutej lodem krainie Lumi życie istnieje jedynie tam, gdzie żarokwarc potrafi przebić się przez wieczną zmarzlinę. Po zimowej nocy, która trwa całe pół roku, zawsze czeka Cię mnóstwo zadań. Kupcy muszą dostarczać towary i przewozić podróżnych między stolicą – Wysoką Granią – a mniejszymi osadami. Najbardziej przebiegli z nich nie podróżują sami, lecz w towarzystwie inteligentnych zwierząt Lumi.

W *Kupcach z Nocnego Traktu* wcielasz się w jednego z wybrańców – handlarza, który przemierza niebezpieczne szlaki między osadami. Drogi są zdradliwe i tylko nieliczni odważają się je przemierzać, by zapewnić rozwój miast. To trudne zadanie, pełne ryzyka, ale jeśli Ci się powiedzie, zyskasz sławę i bogactwo.



1-4 14+ 45-60 min

MASS EFFECT: GRA PLANSZOWA

Żniwiarze opanowali Galaktykę, a Rasy Cytadeli stoją na krawędzi klęski. W tym krytycznym momencie Komandor Shepard musi poprowadzić swoją drużynę na niebezpieczną misję – infiltrację rozbitego krążownika Cerberusa, dryfującego na orbicie planety Hagalaz. To tam skrywa się tajemnica, która może odmienić losy wojny. Ale pamiętaj – w ruinach statku czai się coś o wiele groźniejszego niż same oddziały Cerberusa.

Czeka Cię kooperacyjna, taktyczna gra akcji autorstwa Erica Langa (znanego z *Blood Rage*, *Ankh* czy *The Godfather*), oparta na legendarnej grze wideo. Przejmij kontrolę nad załogą Normandii i poprowadź ją przez pełną napięcia infiltrację wraku Cerberusa.

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

wrzesień 2025

KrosCon - Konwent Gier i Fantastyki

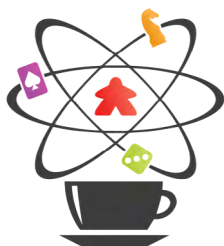
Krosno 12-14 września 2025

Uwielbiasz planszówki, RPG-i, cosplay, fantastykę albo retro gry? Konwent Gier i Fantastyki w Krośnie to wyjątkowe wydarzenie. Dla odwiedzających przygotowano m.in. ponad 600 gier planszowych i bitewnych, sesje RPG, retro konsole, książki, gadżety, stoiska z rękodzielami. Będziecie mogli wziąć udział w wielu turniejach, konkursie cosplay, prelekcjach, panelach dyskusyjnych i warsztatach. Dla najmłodszych przygotowano animacje i zabawy. Całość urozmaici muzyka na żywo. KrosCon to nie tylko święto gier i fantastyki – to przestrzeń na spotkania, wymianę pasji i twórczej współpracy. To trzy dni pełne fantastycznych wrażeń.

<https://www.facebook.com/events/1326984448383345/>

Jedno z największych i najważniejszych wydarzeń poświęconych rozrywce bez prądu ponownie w Katowicach. Czekać będzie na was ponad 70 wystawców i 700 planszówek do wypożyczenia. Organizator przygotował strefę prototypów, sesje RPG, prezentacje nowości wydawniczych i mnóstwo promocji. Będziecie mogli zagrać w gry fabularne i wziąć udział w turnieju w *Magic the Gathering* czy *Rummikub*. Kupicie tu także łamigłówki, komiksy i książki. Na odwiedzających czekają także prelekcje, różnorodne gadżety, wyroby rękodzielnicze i strefa puzzli. Ponadto dostępna będzie strefa rodzinna, a także krwiobus zarezerwowany przez inicjatywę Krewni Pyrkonu.

<https://planszowkiwspodku.pl/>



LUDIVERSUM



PLANSZÓWKI
W SPODKU

13-14 WRZEŚNIA 2025

KATOWICE • SPODEK I MCK

Wydarzenie organizowane w idei od fanów dla fanów skierowane jest do miłośników fantastyki, literatury, popkultury i nauki w każdej postaci. Na odwiedzających czekają prelekcje i panele dyskusyjne, strefa gier planszowych i elektronicznych, a na fanów cosplayu – konkurs. Na imprezie będziecie mogli spotkać znanych autorów komiksów, cosplayerów i twórców RPG.

<https://www.copernicon.pl/strona-glowna>

Ogólnopolski Festiwal Miłośników Fantastyki Bachanalia Fantastyczne to jedna z najstarszych w kraju imprez dla miłośników fantastyki. Na uczestników czekają m.in. Games Room z blisko 500 grami, panele i prelekcje z pisarzami, sesje RPG, konkursy wiedzy o popkulturze, literaturze i filmie. Tematem przewodnim imprezy będzie szeroko pojęte science fiction. Ponadto organizatorzy przygotowali specjalny blok kultury wschodniej, a na młodszych uczestników czekają eksperymenty naukowe.



<https://bachanaliafantastyczne.pl/>



Kwidzyń 20 września 2025

Podczas trzeciej edycji imprezy będziecie mogli wziąć udział w licznych prelekcjach, warsztatach i turniejach gier planszowych. Dla miłośników cosplayu przygotowano konkurs na najlepszy

klimatyczny kostium, a dla wielbicieli gier retro konsole z poprzedniej epoki. Organizatorzy przygotowali Studnię Talentów, czyli inicjatywę, w której macie szansę zaprezentować swoje zainteresowania i pasje oraz poprowadzić własne stoisko.

<http://kryptakon.pl>



36. Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier jest największą tego typu imprezą w Polsce oraz Europie Środkowo-Wschodniej. Czekają na Was spotkania z autorami i twórcami komiksów, strefa gier planszowych i wideo, turnieje, stoiska z komiksami z całego świata. Organizatorzy przygotowali także najważniejszy w Polsce konkurs na projekt publikacji komiksowej. Będziecie mogli wziąć udział w warsztatach rysunkowych i scenariuszowych. Miłośnicy *Star Wars*, cosplayu i mangi też znajdą coś dla siebie dzięki specjalnym strefom poświęconym tej tematyce.

<https://komiksfestiwal.com/>

V Węgrowski Konwent Fantastyki „Świat Wyobraźni”

Podczas tej imprezy będziecie mogli pograć w gry planszowe, bitewne i karciane. Czekać będą na Was strefy: Gier Fabularnych i Elektronicznych, Literacka, Azjatycka, Muzyczna, Dziecięca i Wystawców. Organizatorzy przygotowali konkursy cosplay, prelekcje i warsztaty One Page Rules, spotkania z kolekcjonerami komiksów, cosplayerami i pisarzami. Będziecie mogli wziąć udział w grze miejskiej, a całość imprezy umili koncert zespołu Za Progiem.

17-28.09.2025



V
WĘGROWSKI
KONWENT
FANTASTYKI
ŚWIAT WYOBRAŹNI

<https://www.facebook.com/100093806363983/>



**galaktikon
2025**



Kraków

27 września 2025

Wydawnictwo Galakta ponownie zaprasza na imprezę wszystkich miłośników gier planszowych. Na odwiedzających czekać będą: przedpremierowe granie w galaktyczne nowości, games room, warsztaty malowania figurek, prelekcje i konkursy. Każdy uczestnik otrzyma pakiet powitalny wręczony przy rejestracji na wydarzenie. Jeśli brakuje Wam jakichś elementów najpopularniejszych gier od wydawnictwa, będziecie mieli szansę uzupełnić swoje egzemplarze. Na konwencie odbędą się Mistrzostwa Polski 2025 w *Grę o Tron* i *Ślimaki* oraz Finał Mistrzostw Polski w *Catan*. Dla fanów *Horror w Arkham LCG* przygotowano wyzwania i konkursy na bazie tej gry. Odwiedzając stoisko wydawcy będziecie mogli liczyć na atrakcyjne ceny z ich oferty.

<https://galakta.pl/wydarzenia/galaktikon-2025/>

Planszówki pod okiem Smoka Wawelskiego

Katarzyna Kukla

Jak osiedlowa inicjatywa zmieniła się w klub tętniący życiem

W środowy wieczór w Krakowie jedni idą na jogę, inni na kawę, a część mieszkańców – pod czujnym okiem Smoka Wawelskiego – zasiada przy planszówkach.

Pomysł na klub narodził się trzy lata temu. Jak wspomina założyciel, Rafał Cywicki:

Zacząłem od zadania pytania na grupie osiedlowej, czy są jacyś chętni do założenia takiego klubu. Po w miarę ciepłym odbiorze posta zacząłem szukać miejsca do grania.

Miejsce szybko się znalazło. Była to salka taneczna w Klubie Sportowym Podwawelskim – z lustrzaną ścianą, dobrym światłem i zapasem krzeseł. Z początku na spotkania przychodziło po kilka osób – jedni doświadczeni, inni zupełnie „zieloni”. Kluczowe okazały się konsekwencja i gościnność.

Graliśmy w każdą środę o tej samej porze. Każdy, kto przyszedł, znajdował miejsce przy stole – nawet jeśli trzeba było przerwać rozpoczętą partię i zacząć nową. Cierpliwie tłumaczyliśmy zasady, a gry dobieraliśmy pod początkujących.

Dziś Podwawelskie Planszówki to tętniący życiem klub, który regularnie odwiedza 20–30 osób. Spotykają się tu zarówno koneserzy ciężkich tytułów, jak i zupełni nowicjusze. Na tych drugich zawsze czeka osobny stolik i prostsze gry.

Nie umiesz grać? Nauczymy!

To właśnie otwartość i troska o nowych uczestników stały się znakiem rozpoznawczym klubu. Każda gra – od klasycznego *Carcassonne* po złożoną *Terraformację Marsa* – jest tłumaczona przez organizatora lub bardziej doświadczonych graczy. Nie musicie znać zasad ani nikogo z obecnych – wystarczy, że przyjdziecie. Co ważne – nie zostaniecie sami. Gdy ktoś pojawia się po raz pierwszy, może liczyć na powitanie, rozmowę i pomoc w wyborze gry.

Gdy ktoś przychodzi po raz pierwszy, to zawsze do niego podchodzę, witam się, pytam, jak do nas trafił, w co lubi grać, i szukam mu miejsca przy stole. Często przerywam własną partię, żeby zebrać grupę i wytłumaczyć zasady – mówi Rafał. – Mamy też umowę ze stałymi bywalcami, że jeśli widzą ktoś, kto wygląda na zagubionego, to dają mi znać, a ja od razu się nim zajmuję.

W klubie funkcjonuje więc nieformalny system wsparcia – każdy nowy uczestnik może poczuć się jak u siebie już od pierwszych minut. Dzieci również są mile widziane – pod warunkiem obecności rodzica lub opiekuna.

Nie tylko środowe granie

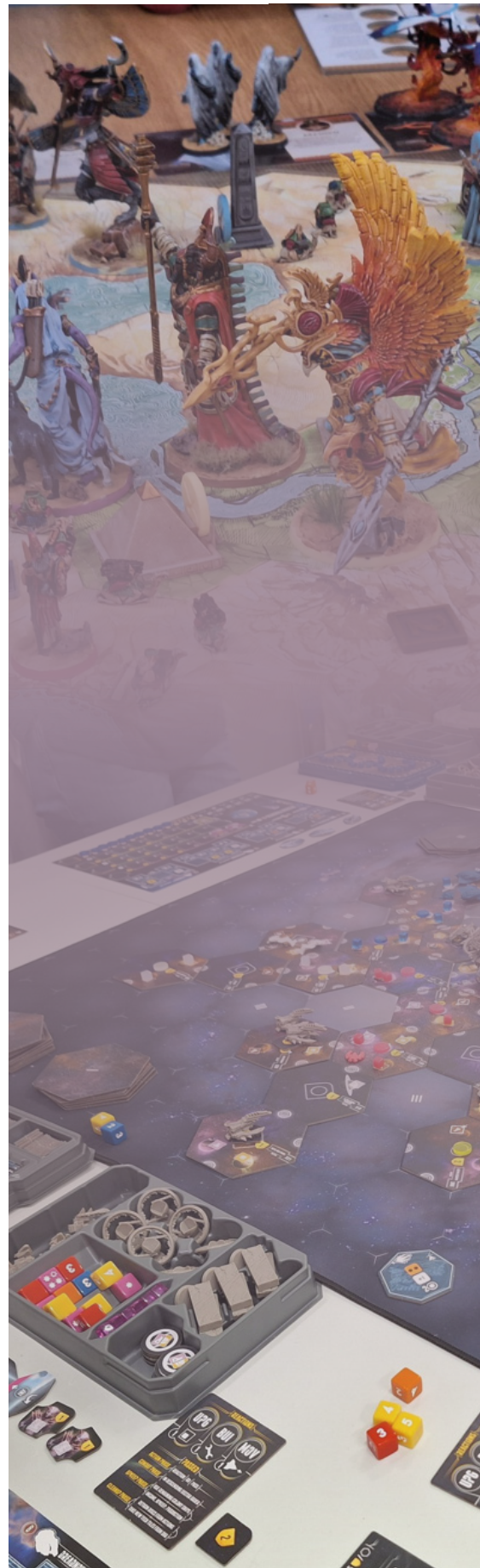
W 2024 roku dużym zainteresowaniem cieszyła się seria konkursów pod hasłem „Zagraj w grę, wygraj grę”:

Kupowaliśmy egzemplarz gry, otwieraliśmy go na spotkaniu i zapraszaliśmy uczestników do rozegrania kilku partii. Zwycięzca zabierał grę do domu.

Całą akcję sfinansowało Miasto Kraków w ramach programu Inicjatywa Lokalna. Dzięki temu klub mógł też zorganizować promocję, a przede wszystkim pokryć koszty wynajmu sali.

Kolejnym elementem działalności jest Bazar Podwawelski – sąsiadzka giełda gier, podczas której można wymieniać się planszówkami, sprzedawać je lub kupować.

Do końca bieżącego roku klub planuje wdrożyć system nagród za aktywność – m.in. za tłumaczenie zasad, zakładanie stołów czy zapraszanie nowych graczy.





Mamy bardzo fajne pomysły na dalszy rozwój klubu – zdradza Rafał. – Uczestnicy będą mogli zbierać pieczętki za obecność i zdobywać klubowe gadżety.

Portfel może odetchnąć

Dzięki wsparciu Miasta Krakowa spotkania – przynajmniej do końca 2025 roku – są całkowicie bezpłatne. Jeśli finansowanie się zakończy, wróci symboliczna opłata w wysokości 5 zł, przeznaczona wyłącznie na pokrycie kosztów wynajmu sali.

Planszówki łączą ludzi

Podwawelskie Planszówki to nie tylko gry planszowe i karciane – to miejsce, w którym rodzą się znajomości; przestrzeń, gdzie ludzie dzielą wspólną pasję, tworząc lokalną wspólnotę. Bez względu na wiek, doświadczenie czy planszówkowe obycie – każdy znajdzie tu miejsce dla siebie.



Podwawelskie Planszówki informacje praktyczne



Gdzie? Klub Sportowy Podwawelski,
ul. Komandosów 21, 30-334 Kraków



Kiedy? W każdą środę w godzinach 18:00–22:00



Kontakt i aktualności: Grupa na Facebooku – [Podwawelskie Planszówki](#)



Dla kogo? Dla każdego! Dzieci mogą uczestniczyć w spotkaniach pod opieką dorosłych



Tekst powstał we współpracy z klubem gier planszowych Podwawelskie Planszówki.



PLANSZÓWKOWY DUCH NA POL'AND'ROCKU

Jeśli ktoś myśli, że na Pol'and'Rock jedzie się wyłącznie dla muzyki, to... ma rację. Ale nie do końca. Bo choć scena huczy od gitarowych riffów, a muzyka towarzyszy ci praktycznie non stop – czy jesteś pod sceną, czy w najdalszym namiocie – to ja, jako planszówkowa dusza, przywiozłam stamtąd coś jeszcze. W pamięci zostały pionki, planse, turlające się kostki i dziesiątki twarzy, które – tak jak ja – nie potrafią rozstać się z pasją do gier. I wiecie co? Było cudownie!

To nie był mój debiut na Pol'and'Rocku, ale po raz pierwszy spędziłam tyle czasu przy planszówkach. I nie, nie czułam się wyrwana z festiwalowego klimatu – wręcz przeciwnie. Granie pośród szaleństwa dźwięków, kolorów i ludzi dodaje temu hobby nowego wymiaru. W poszczególnych strefach można było doświadczyć grania w zupełnie różnych odsłonach – od zabawy i edukacji, przez rywalizację, aż po momenty skłaniające do głębszych przemyśleń. Planszówki stały się tu czymś więcej niż rozrywką – były pretekstem do spotkań, rozmów, śmiechu, a czasem nawet do złapania oddechu w centrum festiwalowego zamieszania.

BLACK MONK

Pierwszym przystankiem na mojej planszówkowej trasie był Black Monk. Ich stoisko przyciągało fanów i ciekawskich, a ja oczywiście nie mogłam przejść obok niego obojętnie. Wpadłam na chwilę i – jak zawsze – oprócz świetnych tytułów znalazłam serdeczną ekipę, z którą można było pogadać nie tylko o grach. Podczas rozmowy dowiedziałam się, że w tym roku ich obecność ma charakter „stoiskowy”, ale jest szansa, że w przyszłym pojawią się większe atrakcje. Trzymam kciuki – bo jeśli ktoś potrafi połączyć zabawę z klimatem festiwalu, to właśnie Black Monk. Ciekawostka: w ramach gościnnych występów na ich stoisku pojawiły się także produkty Smart Games – sprytne, kompaktowe łamigłówki, które idealnie sprawdzają się w festiwalowych warunkach.



BODY&MIND

W strefie Body&Mind od rana aż do wieczora rozgrywały się pojedynki – na szachownicach oraz przy grach logicznych i towarzyskich. W tle nieustannie grała muzyka, a między kolejnymi turami toczyło się festiwalowe życie: ktoś przynosił lemoniadę lub coś mocniejszego, ktoś inny opowiadał, jak trafił tu zupełnie przypadkiem, a teraz nie może przestać grać. Przy stołach mieszały się skupienie i śmiech, zdrowa rywalizacja i życzliwa współpraca. Co ważne – można było tu zarówno wpaść na szybką partyjkę, jak i przesiedzieć pół dnia. Każdy, kto szukał towarzystwa, znajdował je w kilka minut.

STREFA PYRKONU

Podobny klimat panował w strefie Pyrkonu. To było miejsce dla tych, którzy chcieli po prostu... pograć. Wypożyczało się grę, siadało do stolika lub na trawie – z ekipą albo z kimś nowo poznanym – i zanurzało w rozgrywce. Czas płynął tam inaczej. Oprócz zapewnienia dostępu do klasycznych tytułów organizatorzy zadbali też o emocje: były konkursy cosplay, quizy popkulturowe i turnieje układania puzzli na czas. Wszystko z uśmiechem, luzem i pełnym entuzjazmem. A po każdej partii – obowiązkowe „dzięki za grę!”.

NAMIOT AMNESTY INTERNATIONAL

W namiocie Amnesty International również można było zagrać – ale stawka była inna. Tutaj planszówka służyła refleksji. Uczestnicy wcielali się w osoby, których prawa są łamane, i jako gracze próbowali zrozumieć ich sytuację. Bez patosu, ale z empatią i otwartością. To była gra z misją, która potrafiła zostać w głowie jeszcze długo po zakończeniu partii. I nawet jeśli nie wszyscy przyszli tam z myślą o głębokiej refleksji – wychodzili poruszeni.

GRY WIELKOFORMATOWE

Nie sposób pominąć gier wielkoformatowych. Na Pol'and'Rocku wszystko może być XXL – również planszówki. *Sprawiedliwość na planszy*, przygotowana przez Ministerstwo Sprawiedliwości, toczy się na ogromnym polu gry, po którym poruszamy się jak pionki, wykonując ruchy i podejmując decyzje. Bo to właśnie nasze wybory – i to, co zgotował nam los – przywodziły na myśl planszową wersję życia społecznego. A to dopiero początek, bo Fundacja To Proste przygotowała aż kilka gier w rozmiarze XXL, z których każda ma mocne, ekologiczne przesłanie. Powietrze, woda, odpady – wszystkie te tematy zostały podane w lekkiej, przystępnej, a przy tym bardzo angażującej formie.

O'GRY

W strefie O'GRY, przygotowanej przez kołobrzeską bibliotekę, rządziły pionki, plansze i dobra atmosfera. Można było zagrać w klasyczne tytuły, sięgnąć po coś nowego albo po prostu dać się poprowadzić animatorom, którzy z cierpliwością i zaangażowaniem wprowadzali graczy w zasady. To miejsce miało w sobie coś swojskiego – bez głośnych atrakcji, za to z autentyczną chęcią dzielenia się pasją do gier. Ludzie siadali razem, grali, rozmawiali i śmiali się – niezależnie od tego, czy byli tu po raz pierwszy, czy wracali z planszówkowym doświadczeniem.



FRONTSTORY.PL

W festiwalowej mozaice planszówek i aktywności trafiłam też na miejsce, które pozornie zupełnie nie pasuje do kolorowych kostek i mepli. Ale tylko pozornie. Strefa Frontstory.pl była przestrzenią, gdzie każdy mógł zanurzyć się w świat dziennikarstwa śledczego – z planszowym twistem. Interaktywne gry i zadania, krótkie warsztaty fact-checkingowe, a nawet zręcznościowa gra *Śledź grube ryby* – wszystko zaprojektowane tak, byśmy mogli wczuć się w rolę tropicieli dezinformacji i sieci wpływów. Albo... trolla internetowego! Tak, naprawdę – można było spróbować swoich sił jako manipulator w grze *Nie daj się trollom w necie* i przekonać się na własnej skórze, jak łatwo się siać chaos (i jak trudno się przed nim bronić). To było nie tylko ciekawe, ale i bardzo potrzebne. Bo festiwal to nie jedynie zabawa – to także miejsce na refleksję i naukę działania w świecie pełnym sprzecznych informacji. A tu można było się tego uczyć bez nadęcia, ale z konkretem. I zaskakująco dobrze się przy tym bawić.

MALOWANIE FIGUREK

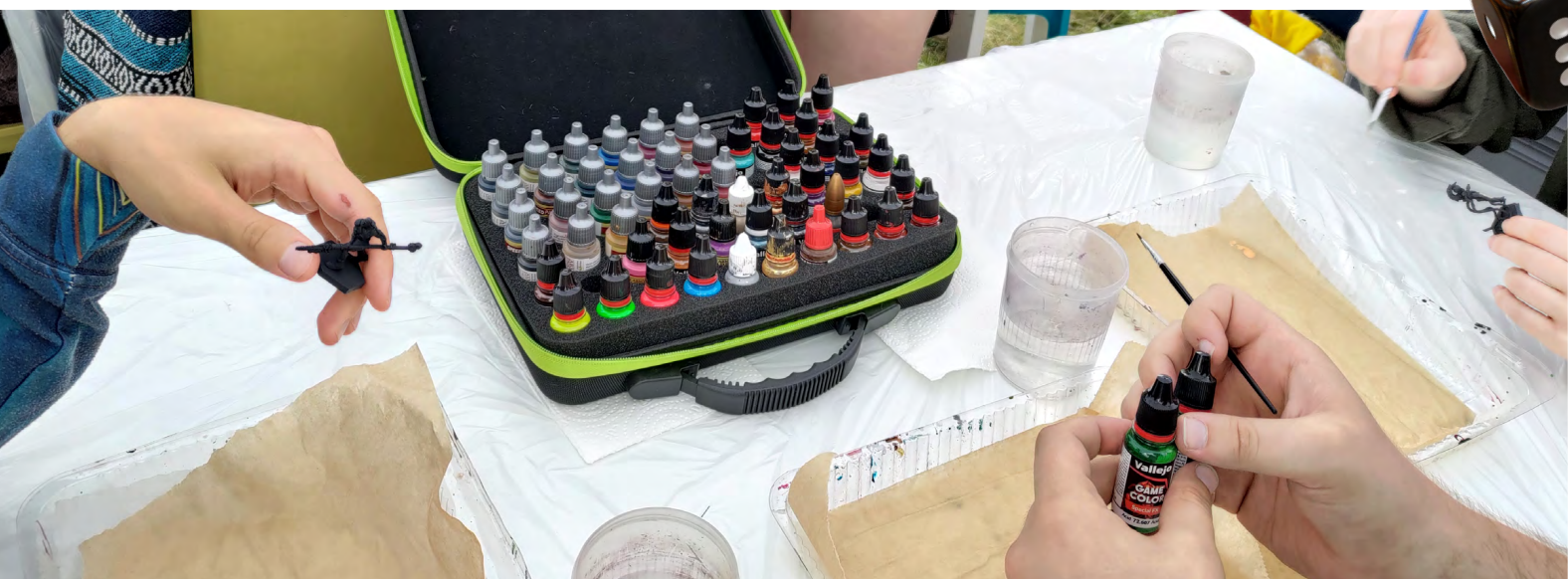
A jeśli komuś było mało – mógł spróbować swoich sił w malowaniu figurek lub rzucić się w wir karcianych pojedynków. Wszystko to dzięki połączonym siłom stowarzyszenia Semper Avanti i Drużyny Odkrywców. Czekwały tam farbki, pędzelki i klasyczne karcianki. To było miejsce, gdzie planszowa kreatywność

spotykała się z festiwalową lekkością – jedni malowali z precyzją godną mistrza, inni śmiali się do łez podczas prób przechytrzenia znajomych w *Munchkinie*. I właśnie o to chodzi – żeby każdy znalazł coś dla siebie i poczuł, że planszówkowa społeczność jest równie barwna jak cały festiwal.

PODSUMOWANIE

Pewnie było jeszcze wiele innych inicjatyw i ciekawych miejsc, do których w ferworze festiwalowej atmosfery nie udało mi się dotrzeć. Pol'and'Rock to ogromne, tętniące życiem miejsce, pełne spontanicznych spotkań, pomysłów i niespodzianek – trudno ogarnąć wszystko jednym spojrzeniem. Jestem przekonana, że planszówkowa scena miała tam jeszcze więcej do zaoferowania, a każda z aktywności dokładała swoją cegiełkę do wyjątkowego klimatu, który tworzy się tylko raz do roku właśnie tam. Ten festiwal ma w sobie coś magicznego – miesza ludzi, pasje i pomysły, dzięki czemu powstaje coś absolutnie niepowtarzalnego. I choć wróciłam z niego zmęczona i z lekko schrypniętym głosem, to głowę mam pełną wspomnień i wiem jedno: jeśli kochasz planszówki, lecz boisz się, że na Pol'and'Rocku nie będzie dla nich miejsca – to... spakuj swoją ulubioną grę i ruszaj. Tam zawsze znajdzie się kawałek miejsca na trawie, chętni gracze i kostka gotowa do rzutu. Planszówkowy duch nie zna granic – nawet tych festiwalowych.

Katarzyna Kukla



DF DNI FANTASTYKI

relacja Pauliny Miodyńskiej

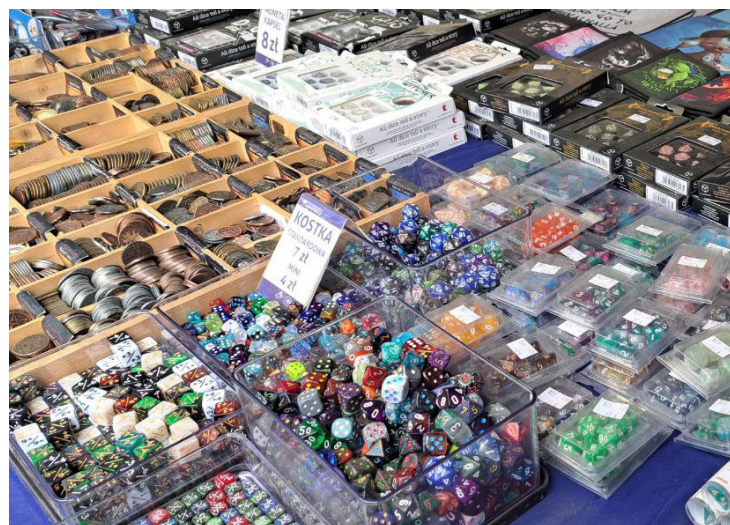
W przedostatni weekend sierpnia Wrocław znów przeistoczył się w magiczną krainę, w której na miłośników niesamowitości czekało ponad 2500 godzin atrakcji. Tegoroczna odsłona Dni Fantastyki była szczególna, ponieważ konwent obchodził swoje XX-lecie, a dodatkowo po długim wyczekiwaniu powrócił do barokowego Zamku w Leśnicy.

W przestronnych salach odbywały się prelekcje, ze sceny plenerowej rozbrzmiewała muzyka na żywo. Na trawnikach wokół zamku zorganizowano pokazy oraz konkursy, a na kramikach artyści i rzemieślnicy pokazywali swoje towary. Wzniesiono też miasteczko, w którym można było wziąć udział w warsztatach szermierki, przenieść się w czasie i miejscu dzięki grupom rekonstrukcyjnym albo po prostu przycupnąć na chwilę i obserwować, jak Darth Maul pozuje do zdjęcia z legionistami, a Mario przybija piątkę Asteriksowi.

Wiadomo, że jak wiedźmin głodny, to zły, więc zapewniono dwie strefy gastronomiczne z przekąskami i napitkami. Nie zapomniano o najmłodszych uczestnikach, których zabawiano na warsztatach i animacjach w strefie dziecięcej. A jeśli ktoś poczuł się przytłoczony nadmiarem atrakcji, mógł odetchnąć w specjalnie wytyczonej strefie relaksu lub w namiocie wyciszenia.

Każdej edycji wydarzenia przyświeca konkretny motyw przewodni, a tegorocznym hasłem był „Fantastyczny Karnawał”. Organizatorzy stworzyli więc przestrzeń,

w której można było poczuć prawdziwą atmosferę barwnego, niezwykłego święta fantastyki. Prelekcje dotyczyły m.in. światotwórstwa i konstruowania bohaterów, analizy archetypów i tropów w dziełach z gatunku fantasy, a dla fanów gier RPG przygotowano wykłady o realizmie czy inspiracjach podczas projektowania systemów oraz sesje w różnorodnych klimatach. Ważnym elementem obchodów Dni Fantastyki są konkursy, w których nagradzana jest kreatywność i nietuzinkowe spojrzenie na zadany temat: konkurs cosplay, w którym uczestnicy muszą nie tylko zaprezentować strój, ale też wykazać się zdolnościami aktorskimi; Kryształowe Smoki, czyli konkurs literacko-artystyczny; a także muzyczny open call.



Dla amatorów gier przygotowano gamesroomy multimedialny oraz planszówkowy, nad którym pieczę sprawowało Stowarzyszenie Klub Koloseum. Nie zabrakło też gier terenowych i quizów.

Warto nadmienić, że zamkową część główną poprzedza blok literacko-popkulturowy, czyli cykl wykładów i spotkań autorskich odbywających się w kilku filiach Miejskiej Biblioteki Publicznej. W tym roku obchody Dni Fantastyki objęły jeszcze większą część miasta: w Dolnośląskim Centrum Filmowym odbył się seans kultowego polskiego *Wiedźmina* z 2001 r., w Mediatece przez trzy dni można było korzystać z gamesroomu planszówkowego, a żeby jeszcze bardziej wpasować się w motyw „Fantastycznego Karnawału”, zorganizowano tematyczne silent disco.





fot. materiały DF dla mediów

W Dniach Fantastyki uczestniczę już od niemal dekady. To, co od lat mnie w nich urzeka i sprawia, że chcę tam wracać, to niesamowity klimat oraz możliwość spotkania ludzi z pasją, o której chętnie opowiadają. Miłym gestem organizatorów jest to, że bileutowane są jedynie gamesroomy i prelekcje w zamku – wstęp do wszystkich stref na terenach przyległych jest darmowy (choć na warsztaty mogą obowiązywać zapisy). Każdy jest tu mile widziany i może znaleźć coś dla siebie, więc serdecznie zachęcam wszystkich Czytelników do wskoczenia w ten niesamowity świat podczas kolejnych edycji.

W tym roku Planeta Mepli pełni rolę patrona medialnego Dni Fantastyki – jesteśmy dumni z możliwości wspierania wyjątkowej inicjatywy, która doskonale rezonuje z duchem naszego magazynu. Projekty od fanów dla fanów cieszą serducho, a stoją za nimi ludzie pełni entuzjazmu, zapału i chęci do dzielenia się wspólnymi zainteresowaniami.



Garść informacji o konwencji

Termin: druga połowa sierpnia.

Miejsce: część miejska (w tygodniu) w wybranych filiach wrocławskiej MBP; część główna (weekendowa) w Zamku w Leśnicy (plac Świętojański 1, Wrocław).

Bilety: wstęp na teren festiwalu jest darmowy, bileutowane są prelekcje w zamku. W sprzedaży karnety do gamesroomów, karnety weekendowe i bilety jednodniowe. Wszystkie są dostępne na miejscu, a karnety również na biletyna.pl.

Dojazd: najlepiej komunikacją miejską (przystanek Leśnica). Możliwy jest też dojazd pociągiem (stacja Wrocław Leśnica) i samochodem (parking przy kościele lub Park and Ride).

Więcej informacji znajdziecie na www.dnifantastyki.pl oraz www.facebook.com/DniFantastyki.

MESOS

ZOSTAŃ WODZEM PREHISTORYCZNEGO PLEMIENIA

 2-5  10+  30 min

W grze *Mesos* przenosimy się do prehistorycznego świata i wcielamy w wodza plemienia.

Naszym zadaniem będzie dbanie o rozwój wspólnoty poprzez dołączanie nowych członków, zapewnianie wyżywienia, wznoszenie budowli oraz mierzenie się z różnymi wydarzeniami. Wbrew pozorom wcale nie będzie to takie łatwe!

Pudełko jest średniej wielkości, a w środku znajduje się dobrze wykonany insert, umożliwiający posegregowanie kart. To, co od razu rzuca się w oczy, to drewniane, kolorowe totemy, które nadają grze odpowiedni klimat, oraz grubsze tekturowe karty toru ofiary (po ich odpowiednim ułożeniu ukazuje się prehistoryczny krajobraz). Pozostałe komponenty to: kafle kolejności, karty plemienia (obejmujące zarówno postacie, jak i wydarzenia), karty budowli, żetony punktów prestiżu i żywności, pięć kart pomocy i przejrzyste napisana instrukcja. Warto wspomnieć, że wszystkie karty podzielone są na trzy ery, podczas których nasze plemię będzie rosło w siłę.

Po szybkim przejrzaniu instrukcji możemy mieć wrażenie, że gra jest skomplikowana – ale nic bardziej mylnego! Zasady są proste

i intuicyjne. Co więcej, przygotowanie rozgrywki zmienia się w zależności od liczby graczy, dzięki czemu gra działa bardzo dobrze w każdym składzie.

Podczas przygotowania tworzymy tor ofiary, na którym będziemy umieszczać nasze totemy. Z jego lewej strony kładziemy kafel kolejności. Zarówno nad torem ofiary, jak i pod nim umieszczamy karty plemienia. Miejsce, które wybierzemy na torze, wskaże nam, skąd weźmiemy kartę bądź karty.

Do dyspozycji mamy sześć rodzajów kart postaci. Dzięki łowcom i zbieraczom nasze plemię będzie miało co jeść, budowniczowie pomogą przy wznoszeniu budowli, natomiast szamani, artyści i wynalazcy pozwolą nam zdobyć punkty prestiżu podczas odpowiednich wydarzeń lub na sam koniec gry. Jedno jest pewne – potrzebujemy ich wszystkich!

Przygotowanie rozgrywki zmienia się w zależności od liczby graczy, dzięki czemu gra działa bardzo dobrze w każdym składzie.



Wydawnictwo: Lucky Duck Games



Podczas swojej tury umieszczamy totemy na torze ofiary zgodnie z ich ułożeniem na kafle kolejności (od góry do dołu), a następnie rozpatrujemy akcje według ich rozmieszczenia na torze (od lewej do prawej). Poza kaflem „A”, wykładanym tylko podczas rozgrywki pięcioosobowej i dającym trzy żetony żywności, wszystkie inne kafle pozwalają dobrać karty z górnego bądź dolnego rzędu. Podczas tych dwóch akcji nie obędzie się bez intensywnego strategicznego myślenia i podejmowania kluczowych decyzji!

Umieszczając nasz totem bliżej początku toru, weźmiemy mniej kart, ale wybierzemy je jako pierwsi (a w następnej kolejce znajdziemy się wyżej na torze kolejności). Natomiast umieszczając totem dalej, zdobędziemy więcej kart, ale dopiero po innych graczach – wobec czego ryzykujemy, że ktoś sprzątnie nam upatrzoną kartę sprzed nosa. **Podbieranie kart innym stwarza okazję do**

Podbieranie kart innym stwarza okazję do negatywnych interakcji

negatywnych interakcji – kto lubi ten element w planszówkach, ten z pewnością polubi Mesos!

Warto wspomnieć, że oprócz dobrania kart postaci mamy również możliwość pozyskiwania kart budowli. Mogą one zapewnić dodatkowe punkty prestiżu lub pomóc w wykarmieniu plemienia. Jednak, aby to zrobić, musimy zapłacić koszt w żywności... a **zdobywanie pożywienia w Mesosie** (tak jak i w prehistorycznym świecie) **to nie lada wyzwanie**. Wówczas stajemy przed dylematem – czy lepiej przeznaczyć zdobytą żywność na postawienie budynku, czy na wyżywienie naszego plemienia.

Na koniec tury rozpatrujemy wydarzenia znajdujące się w dolnym rzędzie. W każdej erze pojawiają się cztery typy kart wydarzeń: **malowidła naskalne, szamański rytuał, łowy oraz posiłek**, który zawsze rozpatrywany jest jako ostatni. Wizja pojawienia się malowideł naskalnych lub szamańskiego rytuału wymusza na nas dołączanie do naszego plemienia artystów bądź szamanów – jeśli będzie ich za mało, otrzymamy ujemne punkty podczas rozpatrywania wydarzeń.



Dzięki wydarzeniu łowy dostaniemy dodatkową żywność za każdego łowcę znajdującego się w naszym plemieniu. Natomiast podczas wydarzenia posiłek musimy zapłacić jeden żeton żywności za każdą postać w naszym plemieniu. Jeżeli nie mamy wystarczającej ilości pożywienia, tracimy punkty prestiżu w liczbie wskazanej na karcie wydarzenia. Mogą to być nawet trzy punkty za jedną postać!

■ Po rozpatrzeniu wydarzeń odrzucamy wszystkie karty z dolnego rzędu i przenosimy wszystkie postacie oraz wydarzenia z górnego rzędu do dolnego. Następnie uzupełniamy górny rząd, dobierając z talii plemienia odpowiednią liczbę kart równą liczbie graczy plus cztery.

Podsumowując, gra *Mesos* prowokuje nas do stawiania czoła wszystkim napotykanym wydarzeniom, a jednocześnie pokazuje, że nie uda nam się poradzić ze wszystkimi przeciwnościami losu – na przykład zdobywamy punkty prestiżu, by już za chwilę... je utracić. Nie da się ukryć, że po jednej rozgrywce chcemy spróbować swoich sił raz jeszcze i sprawdzić, czy jesteśmy w stanie wygrać podejmując inne decyzje. Zwolennicy strategicznego myślenia, negatywnej interakcji i podejmowania trudnych wyborów będą zachwyceni!

Magdalena Solarz





PIERWSZA OSADA

16 KART DO ZWYCIĘSTWA

Nareszcie dotarliście na ląd. Pełni wątpliwości, zmęczeni i głodni patrzycie na niezamieszkaną wyspę. Myślicie sobie: *Damy radę się na niej osiedlić?* Będziecie mogli to sprawdzić dzięki grze *Pierwsza osada* wydanej przez Naszą Księgarnię. W tej lekkiej i szybkiej karciance autorstwa E. de Haana wcielacie się w osadników, których zadaniem jest zagospodarowanie dzikiej wyspy m.in. przez zasiewanie pól, budowanie chat, stawianie młynów i wież obronnych.

ZASADY GRY

Na początku rozgrywki każdy z Was otrzymuje dwie losowe karty wyspy. Pozostałe będą tworzyły stos do odkrywania i dobierania. Dodatkowo tworzycie zakryty stos kart kupców i odkrywacie jedną z góry. Tę kartę będziecie pobierać, gdy na waszej wyspie pojawi się Targ. Ma ona swoje specjalne działanie – gdy spełnicie wskazane na niej wymagania, otrzymacie dodatkowe punkty.

W swojej turze wykonujecie dwa działania: wybieracie jedną z kart trzymanych w ręku i dokładacie do swojej wyspy oraz dobieracie jedną z odkrytych kart leżących na stole i również kładziecie przed sobą. Stosujecie przy tym poniższe zasady:

- Siatka kart musi utworzyć kwadrat 4x4 (cztery kolumny i cztery rzędy).
- Dokładane karty muszą sąsiadować bokami przynajmniej z jedną kartą leżącą już na stole.

Karty będą tworzyły elementy krajobrazu z konkretnymi budynkami i mieszkańcami. To, w którym miejscu karta zostanie położona, i z jaką będzie sąsiadowała, nabierze



znaczenia przy punktowaniu na koniec gry. Im sprytniej zaplanujecie układ, tym więcej punktów zdobędziecie. Po zakończeniu swojej tury, uzupełniacie puste miejsce po zabranej ze stołu karcie – dokładacie tę kartę, która pozostała w ręce, oraz dobieracie dwie nowe karty z zakrytego stosu. Tak po kolei wykonujecie swoje akcje. Gra kończy się po ósmej rundzie, gdy wszyscy stworzycie wyspy składające się z 16 kart. Liczycie punkty z wyłożonych kart oraz za spełnione warunki z kart kupców, jeśli takie macie. Do sumowania zdobytych punktów służy załączony do gry notes. Zwycięzcą rozgrywki zostaje osoba z największą liczbą zdobytych punktów.



WRAŻENIA Z ROZGRYWKI

Otwieracie pudełko i pierwsze, co rzuca się Wam w oczy, to kolorowe i klimatyczne grafiki na kartach, stylem przypominające te z serii gier *Osadnicy* (pewnie dlatego, że ilustracje wykonał ten sam ilustrator). Jakość wykonania kart nie budzi zastrzeżeń, a moim zdaniem należy podkreślić, że są one nieco grubsze niż karty w innych grach. Dzięki temu wytrzymają wiele rozgrywek. Jedynym ich minusem jest zielone lub niebieskie tło, które może być mylące. Przydałaby się większa różnorodność kolorystyczna. Na plusa zasługuje natomiast plastikowa wypraska z dodatkowym miejscem na ołówek. Niby prosta rzecz, ale dzięki niej nic nie lata w pudełku. Dzięki szybkim akcjom nie doświadczycie przestojów w grze – w końcu macie niewielkie pole manewru, skoro do wyboru są tylko dwie z czterech kart na rundę. Warto zwracać uwagę i pamiętać o kartach kupców. Czasami, jeśli kupimy się na tym, co mamy przed sobą, zapominamy o wymaganiach z dodatkowych kart, a z nich mamy szansę na dodatkowe punkty. W rozgrywkach nie odczujecie negatywnej interakcji, natomiast element losowości jest tutaj wyraźny. Planowanie kolejnych ruchów zmienia się co turę i zależy od tego, jakie karty pojawią się akurat na stole lub jakie dobierzecie. A jeśli dołożycie do tego, że czasami dobre karty musicie odrzucić, bo akurat w tym momencie nie możecie ich wyłożyć, to budowanie długoterminowej strategii niekoniecznie musi się udać. Na szczęście po zakończeniu gry zazwyczaj pojawia się ochota na kolejne rozdanie i nowe zmagania.



PODSUMOWANIE

Pierwsza osada to lekka, prosta i przyjemna gra karciana. Zasady są do opanowania w kilka minut. Dzięki kartom pomocy możecie łatwiej zapamiętać, za co punktuje. Niektórym może jednak przeszkadzać losowość, która utrudnia realizowanie przyjętej strategii. Z powodu ograniczonej liczby kart do wyłożenia, Wasz pomysł na rozbudowę wyspy może leć w gruzy i będziecie zmuszeni położyć kartę tam, gdzie nie zapunktuje Wam dodatkowo na koniec gry. Gra sprawdzi się zarówno w rozgrywkach z dziećmi, z doświadczonymi graczami, jak i z osobami, które dopiero wchodzą w świat planszówek. Kompaktowe rozmiary oraz krótkie partie sprawiają, że gra jest idealna do zabrania na wyjazd. Gdyby tylko ta niewiadoma ze stosu kart nie burzyła całego planu...

Pierwszą osadę budował
Marcin Adamczyk

P.S. Gdyby zabrakło Wam arkusza punktacji albo jeśli lubicie elektroniczne sumowanie, to na stronie internetowej wydawnictwa dostępny jest pomocny kalkulator.

Grę dostarczyło wydawnictwo Nasza Księgarnia. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



2-4



8+



45 min





NIEŚWIADOMY UMYŚŁ, CZYLI SESJA TERAPEUTYCZNA U WIEDEŃSKICH MISTRZÓW

Informacje podstawowe:

Autorzy: Yoma, Antonio Zax, Laskas, Jonny Pac

Ilustracje: Andrew Bosley, Vincent Dutrait

Wydanie polskie: Lucky Duck Games

Wydanie oryginalne: Fantasia Games



1-4



60-120 min



12+

Nieświadomy Umysł to tytuł, na który czekałem z niecierpliwością niemal od pierwszych wzmianek na Kickstarterze. Zaciekał mnie koncept gry oraz wstępne grafiki i ogólny wygląd gry. Musieliśmy jednak czekać na nią bardzo długo. Twórcy długo pracowali nad mechanikami i dopieszczeniem końcowego produktu. Dzięki wydawnictwu Lucky Duck Games otrzymaliśmy polską wersję, której recenzję chciałbym Wam zaprezentować. Czy zgodnie z zapowiedziami otrzymaliśmy planszowy hit? Przekonajmy się!

Zawartość pudełka i wykonanie

Zgodnie z obietnicami oryginalnego wydawcy, pudełko jest wypchane po brzegi różnymi komponentami. Znajdziemy tu całe mnóstwo kart, kartonowych żetonów i drewnianych znaczników. Do tego plansze gracza oraz dwie plansze główne. Ilość komponentów robi wrażenie, ale co z ich jakością?



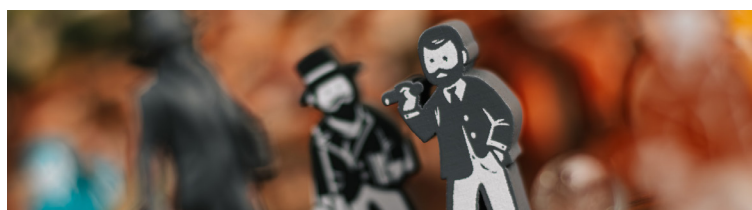
Jak przystało na grę z Kickstartera, jakość komponentów stoi na bardzo wysokim poziomie. W zasadzie pod względem wykonania nie ma się do czego przyćpić. Wszystkie kartonowe komponenty są zrobione z grubej tektury. Wydawca również nie oszczędzał na materiałach, tworząc karty pacjentów, marzeń i badań. Czymś, co wyróżnia *Nieświadomy Umysł*, są

przezroczyste, plastikowe karty traumy. Są fantastycznie wykonane

i świetnie uzupełniają mechanikę gry. Oczywiście, wszelkie drewniane komponenty również robią wrażenie.

nie. Figurki graczy i znaczniki pomysłów mają bardzo klimatyczne nadruki, co tylko pokazuje, że dla wydawcy wygląd gry miał ogromne znaczenie. I mimo że nie jest on najważniejszą kwestią, trzeba przyznać, że obcowanie z ładnymi elementami potrafi podwyższyć ocenę gry. Jakby komuś było mało, to można dokupić pakiet upiększający, dodający plastikowe figurki graczy, ładniejsze figurki kłamarzy czy metalowy znacznik Freuda. Świetna sprawa, ale już teraz mogę Wam powiedzieć, że nie jest to coś absolutnie niezbędnego.

Niestety jest jeden drobny problem... Wszystkie te piękne komponenty ciężko zmieścić w pudełku. Kickstarterowa wersja posiadała bardzo praktyczny insert, dzięki któremu w środku panuje porządek, a samo rozpoczęcie gry jest zdecydowanie szybsze. Niestety wersja sklepowa pod tym względem jest mocno okrojona i ogranicza się wyłącznie do woreczków strunowych i jednego mini insertu na drewniane komponenty graczy. Więc jeśli planujecie rozegrać więcej partii *Nieświadomego Umysłu*, to warto rozejrzeć się za jakimś dobrze przemyślanym insertem.



Oprawa graficzna

Za grafiki w grze odpowiada duet Andrew Bosley i Vincent Dutrait, czyli bardzo uznani i lubiani ilustratorzy. Grafiki są fantastyczne. Ociekają klimatem i sprawiają, że obcowanie z tym tytułem jest wyjątkowo przyjemne. Szczególnie podobają mi się ilustracje na kartach marzeń, które prezentują ludzkie sny. Świetnie też wyglądają abstrakcyjne grafiki na kartach traumy. Pod względem wizualnym gra jest doskonale przemyślana i spójna. Wszystko idealnie pasuje do tematu i sprawia, że gra jest wyjątkowo fotogeniczna. Znajdziemy tutaj sporo ikonografii, choć nie powinna ona sprawić większych problemów.

O czym jest *Nieświadomy Umysł*?

Jako członek Środowego Towarzystwa Psychologicznego dążymy do stworzenia nowych technik terapeutycznych, założenia praktyki, zwiększenia liczby pacjentów i stania się najwybitniejszym uczniem Freuda. Aby to osiągnąć, będziemy dzielić się spostrzeżeniami, dyskutować o pomysłach z innymi członkami i publikować teorie. A żeby zachować bystrość umysłu, będziemy potrzebować kawy. Dużo kawy.

Nieświadomy Umysł to gra o zarządzaniu zasobami, w której występują takie elementy jak budowa silniczka, set collection, poruszanie się na rondlach oraz łańcuszki akcji. W grze będziemy zbierali punkty m.in. za leczenie pacjentów, za publikacje naukowe i za wykonywanie celów. Tytuł ten może przypaść do gustu fanom zaawansowanych gier euro.

Już po pierwszej rozgrywce widać, że jest to gra wydawnictwa, które stworzyło *Wieczną Zimę*. To jeden wielki miks mechanik i zabiegów znanych z innych gier. Pod względem mechaniki nie ma tutaj nic odkrywczego i unikatowego, a ich ilość może przytłoczyć mniej wprawionych graczy. Szczególnie, że instrukcja nie jest przesadnie czytelna i czasami odnalezienie odpowiedzi w trakcie gry potrafi trwać zdecydowanie zbyt długo. Pomoce gracza opierają się wyłącznie o wyjaśnienie symboli, a brakuje na nich przebiegu tury, który mógłby ułatwić pierwsze rozgrywki.

Główne mechaniki:

1. *Worker placement* – wykorzystujemy znacznik pomysłów, aby wybrać akcję, którą chcemy wykonać. Tym samym blokujemy ją innym graczom do momentu zdjęcia wszystkich znaczników podczas akcji „Przywoływania pomysłów”.
2. *Set collection* – w trakcie zabawy będziemy leczyć



pacjentów, przeprowadzać badania, publikować rozprawy i realizować cele. Wszystko to będzie nam dawało różne symbole, które będą wzmacniać akcje na planszy miasta.

3. Rondel – jednym z podstawowych surowców w grze są wglądy w trzech kolorach, każdy w trzech rozmiarach. Przechowywane i przemieszczane będą na tarczach wglądu graczy. W trakcie gry będziemy mogli zwiększać i zmniejszać ich rozmiar oraz zmieniać ich kolor. Wglądy będziemy wykorzystywali do leczenia pacjentów.
4. Wyścig – w grze występuje również element wyścigu. Będziemy rywalizowali o cele lokacji oraz publikację rozpraw z interesującymi nas symbolami oraz punktami zwycięstwa.
5. Programowanie akcji – wybierając akcję wskazujemy też, o ile miejsc przesuniemy kałamarz na naszej planszecie. W miejscu, w którym się on zatrzyma, wykonujemy wszystkie akcje w rzędzie na naszej siatce, która w trakcie gry będzie się powiększała. Więc wybierając akcję, musimy dobrze zaplanować, żeby uruchomić możliwie najkorzystniejsze kombo.
6. Cele na koniec gry – lecząc pacjentów przełomowych, będziemy mogli otrzymać punkty na koniec gry za zrealizowane zadanie. Zazwyczaj za ilość posiadanych symboli, wyleczonych pacjentów czy opublikowanych rozpraw.

Gra dobrze się skaluje, niezależnie od liczby graczy, choć w pełnym składzie, przy „myślicielach” gra potrafi cierpieć





na delikatny downtime. Większym zarzutem jest praktycznie brak interakcji między graczami. Owszem, możemy sobie blokować pola akcji, ale robimy to trochę przy okazji, a nie – intencjonalnie. Ostatnią interakcją jest wyścig po cele i publikacje. I to wszystko. Więc jeśli lubicie gry, w których rywalizacja jest bardziej zacięta i bezpośrednia, *Nieświadomy Umysł* nie będzie grą dla Was. Na plus można zaliczyć brak losowości. Losowo pojawiają się nowi pacjenci i karty marzeń oraz płytki notatnika.

Serce gry – leczenie pacjentów

Najważniejszym aspektem gry jest leczenie pacjentów. W trakcie rozgrywki będziemy dobierali kartę pacjenta, kartę traumy oraz dwie karty marzeń – jawnych i ukrytych. Aby uleczyć pacjenta, trzeba zbierać odpowiednią liczbę serduszek. Będziemy je zdobywać, realizując cele z kart marzeń oraz z tzw. puzderek. Za wykonanie celów otrzymujemy bonusy wskazane na karcie marzenia. Gdy pacjent osiągnie punkt katharsis (przełomu), zdejmujemy kartę traumy, zdobywamy bonus oraz – nawet jeśli całkowicie go nie wyleczymy – aktywujemy pasywną zdolność lub punktację na koniec gry. Gdy wyleczymy pacjenta, dobieramy z wystawki kolejnego i uzupełniamy kartami traumy i marzeniami. Leczenie pacjentów daje sporo punktów natychmiastowo, a dodatkowo ci przełomowi zapewniają punkty na koniec gry. Przyznam, że ta mechanika jest bardzo przyjemna i satysfakcjonująca.

Nie wszystko się udało

Wszystkie aspekty mechaniczne pasują do siebie, tworząc spójną całość. Rozgrywka jest satysfakcjonująca, jednak po 2–3 partiach możemy zauważyć jeden, bardzo poważny mankament. Mianowicie – każda partia wygląda niemal identycznie. Cele są zawsze takie same (i same w sobie mało ciekawe), a co gorsza nie można tych celów zignorować. To one powodują zbliżenie do końca gry, więc jesteśmy zmuszeni do ich realizacji. Zawsze zwyciężąc

gry okazywała się osoba, która zrealizowała ich najwięcej. W przygotowaniu gry również zabrakło zmiennych, które zwiększyłyby regrywalność i wprowadzałyby więcej losowości. To bardzo archaiczne podejście, które nie przystoi współczesnym eurascom. To zdecydowanie największy minus *Nieświadomego Umysłu*.

A co z klimatem?

Jak wspominałem wyżej, grafiki oraz cały koncept graficzny wyglądają znakomicie i są bardzo klimatyczne. Niestety nie można tego powiedzieć, jeśli chodzi o integrację klimatu i mechanik. *Nieświadomy Umysł* wypada jak eurosuchar w ładnych szatach. Przynajmniej w moim odczuciu. Nie czuję, żebym leczył ludzi i walczył o prestiż mojej postaci. Ot, robimy akcję, zdobywamy surowce, które wydajemy na punkty zwycięstwa. Każdy fan euro powie, że klimat w grze nie jest najważniejszy i trudno się z tym nie zgodzić. Jednak pod względem klimatu liczyłem na trochę więcej. Z drugiej strony nie potrafię sobie wyobrazić, jak musiałaby wyglądać gra, żebym faktycznie poczuł ten klimat.



Plusy:

- Świetne wykonanie komponentów.
- Przyjemna mechanika leczenia pacjentów.
- Duże możliwości kombosowania.
- Całkiem sprawny miks znanych mechanik.
- Fantastyczne ilustracje.

Minusy:

- Brak odczuwalnego klimatu.
- Brak losowości w setupie.
- Niekawne cele.
- Niewielkie różnicowanie w rozgrywkach.
- Zbyt wiele mikrozasad, niepotrzebnie utrudniających rozgrywkę.
- Niezbyt dopracowana instrukcja i karty pomocy.
- Brak insertu w wersji sklepowej.

Podsumowanie

Nieświadomy Umysł to gra bardzo nierówna. Zachwyca oprawą graficzną i wykonaniem komponentów. Ma w sobie wiele świetnych mechanik, choć ich mnogość może przytłoczyć mniej doświadczonych graczy. Przy pierwszych partiach można poczuć zachwyt, jednak mija on, gdy wgryziemy się nieco głębiej. Wtedy okazuje się, że każda rozgrywka jest niemal taka sama, a droga do zwycięstwa – tylko jedna. Mało tutaj zmiennych, które wpływałyby na różnorodność rozgrywek. Tytuł ma bardzo interesującą tematykę, która jednak nie ma odzwierciedlenia w mechanice. Rozgrywka jest przyjemna i rozumiem, że gra może się podobać. Jednak, jeśli mam być szczery, to w ostatnim czasie wyszło sporo bardziej dopracowanych i regrywalnych tytułów. W *Nieświadomy Umysł* warto zagrać, ale niekoniecznie należy mieć go w swojej kolekcji. Podsumowując, miał być hit, a wyszła kolorowa wydmuszka.



PROTOTYPY

Od zawsze fascynował mnie proces powstawania gier – było to dla mnie coś niezwykłego, na swój sposób magicznego. Nie raz zastanawiałem się, ile czasu i energii potrzebne jest, aby stworzyć grę, która nie dość, że będzie działać, to będzie również przynosić mnóstwo radości z rozgrywki.

Jak się okazuje, wśród naszych rodzimych graczy powstaje wiele świetnych tytułów, które niestety nie mają okazji ujrzeć światła dziennego. A szkoda. Dlatego właśnie w Wasze ręce, drodzy czytelnicy, oddaję listę polskich prototypów – zarówno tych na końcowym etapie designu, jak i tych, które dopiero zaczynają swoją wielką przygodę. Zachęcam do lektury i przetestowania ich osobiście podczas nadchodzących wydarzeń!

Bartek Smaś



Jeżeli chcesz, aby Twój prototyp również znalazł się na liście, napisz maila na planetamepli@gmail.com.



PSIARMAGEDON



Adam
Żądło



2-6



30-60 min



- Taktyczne poruszanie się po planszy
- Oryginalny deckbuilding



- Jako pierwszy zrealizuj psie cele



- Planszówki w Spodku
- Królewskie Planszówki



OPIS GRY

Wcielasz się w psa, który zrywa się opiekunowi ze smyczy. Rozpętaj psiarmagedon, zdobądź najwspanialsze trofeum i napchaj brzuszki znalezionymi świństwami. Tarzaj się, zaznaczaj teren, wachaj, kop, pływaj, warcz. Ale przede wszystkim: nie daj się złapać!



STAN PRAC

Wersja 17 jest zadowalająca, jednak niepozbawiona wad. Zwierzątka, które można spotkać w parku działają (to sposób na małe kombowanie w grze), poruszanie się po mapie, które wyzwala akcje jest satysfakcjonujące.

Poprawki: spróbować trybu z jednoczesnym rozgrywaniem tur; zrobić akcje/karty łączące ruch z efektem (tak, by w swojej turze gracz robił więcej niż sam ruch i jego skutek); wykombinować, jak zwiększyć liczbę dobieranych kart (teraz sprawczość związana z dociągnięciem bywa niska). Plus może scalić fazę „passowania” z zagrywaniem kart, żeby nie było dodatkowej, osobnej fazy.



WIĘCEJ O GRZE





KUPCY SZEŚCIU KRAIN



Dawid
„Laterio”
Fluder



- Grydcon
- Planszówki w Spodku
- Królewskie Planszówki



OPIS GRY

Kupcy z sześciu sąsiadujących ze sobą krain zjeżdżają się, aby handlować na wielkim targowisku. Nowicjusze wykorzystują tę okazję, by nabrać doświadczenia, dorobić się majątku i stać się znaczącymi postaciami w świecie handlu.

Gracze wcielają się w kupieckich nowicjuszy i rywalizują między sobą o pozycję czeladnika, zbierając punkty uznania. W trakcie rozgrywki głównym zadaniem graczy jest kupowanie odpowiednich towarów, a następnie sprzedawanie ich u zainteresowanych nimi kupców. W tym procesie gracze rozwijają swoje specjalizacje i zdobywają zasoby, potrzebne do ulepszania swoich kart ofert. Towary w magazynach są ograniczone, a gracze będą ścierać się ze sobą o najbardziej opłacalne zlecenia.

Wyłapywanie okazji i reagowanie na zmieniającą się sytuację na rynku mogą skutecznie przechylić szalę zwycięstwa. Znajdzie się również miejsce na długoterminowe strategie. Punktowanie za zadania, kolekcje unikatowych towarów i ogólny majątek jest równie ważne, by dostać się do cechu. Złożoność procesu może wydawać się przytłaczająca, lecz na ratunek przychodzą asymetryczne postacie, które pomagają obrać kierunek i skupić się na rozwijaniu ich silnych stron.



STAN PRAC

Prototyp ma za sobą kilka lat przygód, w trakcie których nauczyłem się sporo o projektowaniu. Około pół roku temu udało się obrać kierunek i dobrać odpowiednie mechaniki. Ostatnią dużą zmianą było dostosowanie warunków zwycięstwa i punktacji oraz dodanie asymetrycznych postaci, które znacząco przyspieszyły tempo rozgrywki. Pomagają również obrać początkową strategię dla gracza. Moim kolejnym celem jest zbalansowanie postaci oraz punktacji, co będę próbował zrealizować na prywatnych testach oraz w strefach prototypów Grydconu, Planszówek w Spodku i Królewskich Planszówek.





SAMI W PODRÓŻY



Samanta
Mizera



• Planszówki w Spodku
• WawaGra



OPIS GRY

Mam na imię Samanta i od maja 2023 tworzę coś, co dziś jest moim oczkiem w głowie - grę *Sami w podróży* (ang. *Travel Time*). To gra karciana o zwiedzaniu świata dla średniozaawansowanych graczy. W trakcie rozgrywki, gracze wcielają się w podróżników, którzy planują własne wyprawy, zdobywają karty miejsc, realizują cele i odwiedzają wyjątkowe wydarzenia. Mechanicznie to połączenie budowania zestawów, rozwoju silniczka i strategicznego zarządzania zasobami.

Chciałam, by gra pozwalała poczuć magię odkrywania nowych miejsc, a jednocześnie była pretekstem do poznawania geografii – lekko, przyjemnie, naturalnie.

Za warstwę graficzną odpowiada Tomek Sierakowski, który nadał grze wyjątkowy charakter i to dzięki niemu każda karta opowiada własną historię.



WIĘCEJ O GRZE



STAN PRAC

Pierwsze testy robiłam sama – wieczorami przy kuchennym stole. Potem wciągnęłam znajomych i gra zaczęła nabierać kształtu. Prawdziwy przełom przyszedł jednak, gdy trafiłam z prototypem do testerów z poznańskiej grupy Pamper – to wtedy gra się odblokowała i zaczęła naprawdę działać. Uprościłam wiele zasad, a także dodałam efekty stałe i możliwość odwiedzania festiwali podczas rozgrywki.

W 2024 odwiedziłam z prototypem wiele wydarzeń: OMG, Pyrkon, Planszówki w Spodku, Spiel Essen (gdzie pokazałam nową, docelową szatę graficzną), WawaGrę i ALEgramy. Każde spotkanie było wyjątkowe. Poznałam wielu fantastycznych ludzi, którzy wypróbowali grę, dzielili się opiniami – i dzięki temu projekt się rozwijał. Pojawiły się nowe pomysły, lepszy balans, zmienne zakończenia, nowe cele.

Po Essen wydarzyło się coś, o czym marzyłam – znalazł się wydawca. Podpisaliśmy umowę i teraz – w 2025 – *Sami w podróży* naprawdę ruszyło w trasę: odwiedziłam już OMG, Twoją Turę, Rawikon, Fantasmagorię i Pyrkon. W planach są jeszcze Planszówki w Spodku i WawaGra. Teraz skupiam się na dopracowaniu szczegółów i przygotowaniach do premiery.





HUSARIA I KOZACY



Konrad
Chojniacki



1-6



120 min



14+



- Rzeczpospolita poprzez wieki
- Planszówki w Spodku
- Copernicon

- Pola Chwały
- Królewskie Planszówki
- Przystanek Historia

- Planszówki Pod Szyndzielnią
- ALĘgramy
- WawaGra



OPIS GRY

Akcja gry *Husaria i Kozacy* toczy się w XVI-wiecznej Rzeczypospolitej Obojga Narodów, na ówczesnych terenach województwa kijowskiego. Gracze wcielają się w rolę głowy rodów magnackich lub atamana, który prowadzi Kozakom. Mają również okazję przyjąć jeden z tytułów: wojewody, kasztelana, hetmana lub biskupa, z którymi wiążą się przywileje – i również dodatkowe obowiązki. Każdy z graczy walczy o panowanie i chwałę swojego rodu, ale to już od nich zależy, jaką drogę do celu obiorą!

Husaria i Kozacy to gra z elementami strategii, euro i area control, obfita w historyczne wydarzenia. Tłumaczenie reguł nowym graczom zajmuje 20 minut, a rozgrywka zajmuje ok. 2 godziny przy czterech graczach, którzy nigdy nie grali w grę. Zabawa może trwać dłużej, gdy rozgrywany jest bardziej złożony scenariusz, a gracze wczują się w klimat.



WIĘCEJ O GRZE



STAN PRAC

Jestem autorem gry i pracuję nad nią sam. Zamiast na początek zrobić prostą grę, porwałem się z motyką na słońce. Dotychczas rozegrano blisko 150 testowych rozgrywek, a wciąż jest coś do dopracowania i zmiany. Mechaniki gry są już gotowe i działają dobrze. Gracze po rozegraniu kilku pierwszych akcji wiedzą, co robić i świetnie przy tym się bawią. Balans między rodami jest dobry (rody są mocno asymetryczne), a scenariusze gry są przetestowane i nie wymagają dodatkowej pracy.

Planowane zmiany w nadchodzącym czasie:

- aktualizacja reguł atamana (jedna z grywalnych postaci) do aktualnej wersji gry,
- uproszczenie i redakcja instrukcji,
- poprawa czytelności elementów graficznych (nie jestem grafikiem, więc to będzie długi proces),
- przygotowanie wytycznych do stworzenia figurek głów rodu.



IRONMASTERS OF YORKSHIRE



Michał
Jarzembowski



Mila
Harbar



2-5



90-120 min



14+



- hand management
- multi-use cards
- resource management
- tile placement & tile collection
- event cards
- loan, investment & income



OPIS GRY

Ironmasters of Yorkshire to ekonomiczno-strategiczna gra planszowa dla 2-5 graczy. W grze wcielamy się w ironmasters (z angielskiego, bo nie ma jednoznacznego tłumaczenia na polski, na pewno nie hutnik, może bardziej mistrz hutnictwa, ale i ten termin nie będzie do końca prawidłowy). Ich zadaniem jest zarządzanie kopalnią (wydobycie węgla, rudy żelaza... i niekiedy złota), hutą (produkcja stali za pomocą konwertera Bessemera), rozwojem przemysłowym regionu poprzez zakładanie firm (włókiennictwo, maszyny parowe, dźwigi, maszyny rolnicze, branża zbrojeniowa, gazownia, odlewnia, narzędzia, a nawet sztuce, z czego Yorkshire było bardzo znane na ten czas, etc.), jak również budowanie kolei, transportu rzeczno i mostów, oraz inwestowanie surowców w lokalne rynki.

Za to wszystko gracze będą zdobywać punkty przemysłowe (industrial points). Na koniec gry mogą zdobyć dodatkowe punkty przemysłowe za większość przemysłową (jakość założonych firm i budowli) w miastach Yorkshire, poczynione inwestycje i założone firmy (osobno punktujące), a niekiedy również za zatrudnionych architektów i zebrane zasoby.



STAN PRAC

Pomysł jest inspirowany wieloma grami, między innymi *Brass*, *Ceylon*, *Anno 1800*, *Endeavor*. Życie gry zaczęło się około 3 lata temu i była play testowana w układzie 2, 3, 4, 5 graczy, lecz do tej chwili w wąskim gronie, ponieważ moja lokalizacja nie za bardzo w tym pomaga – mieszkam geograficznie w Afryce (wyspa Fuerteventura). Z czasem udało się stworzyć na miejscu międzynarodową grupę (Polska, Bułgaria, Niemcy, Irlandia, Wielka Brytania).

Oczywiście gra przeszła wiele zmian i udoskonaleń. Do tej chwili udało się raz zagrać poza moją grupą i feedback z gry był pozytywny. „Więcej dymu” – powiedzieli, na temat planszy i rysunków fabryk. Jestem też bardzo wdzięczny bardzo utalentowanej ilustratorce za włożoną pracę i cierpliwość przy zmianach. W Polsce odnalazłem Maćka z Artsun, gdzie był produkowany drugi prototyp (pierwszy był w Szwecji, ale to już inna historia), trochę też przy tym pogadaliśmy, co było pierwszorzędym doświadczeniem odnośnie produkcji.

Wiem, że na tę chwilę gra jest gotowa, aby ujrzeć szersze grono graczy. Nadal pracuję nad solo mode i wygląda to bardzo obiecująco (można ten wariant dodać do gry na 2 graczy, jako swojego rodzaju przeszkadzajka, aby opcjonalnie urozmaicić rozgrywkę). Instrukcja gry po angielsku jest w 90% skończona, a tłumaczenie na polski to już kwestia czasu. Poza tym bardzo możliwe, że zostanie przetłumaczona na niemiecki i hiszpański.



WYŚNIONY FILM



Robert
Stefaniuk



- Planszówki w Spodku
- WawaGra



OPIS GRY

Cześć, tutaj Robert, projektant gry *Wyśniony film*. Jest to gra, która przyszła do mnie znienacka. Pracowałem nad innym projektem, który zawierał dużo kart z portretami ludzi. Była to gra towarzyska. Jej zamysłem było to, aby gracze się wcielali w postacie z kart. Nie działała tak jak chciałem i nie widziałem w niej zbyt wiele innowacji – gier z odgrywaniem ról jest cała masa. Oprócz tego trzymałem się kurczowo założenia, że będzie to gra towarzyska z punktacją. W pewnym momencie pomyślałem, że stworzę grę, w której karty będą aktorami, a my będziemy na podstawie ich portretu, określali czy się nadają do naszego filmu. Pomyślałem, że będzie to kooperacja – na początku jeden gracz zostaje reżyserem. Na stole leżą opisy filmu i losuje on w tajemnicy jeden z nich. Następnie gracze proponują mu aktorów i na podstawie jego ocen próbują odgadnąć film, który wylosował. Ten pomysł to jądro gry i pozostało w niej po dziś dzień.



WIĘCEJ O GRZE



STAN PRAC

Szybko zasugerowano mi, żeby zamiast prostego wyboru „nadaje się-nie nadaje się” reżyser musiał oceniać aktorów w skali. Odszedłem od aktorów w stronę większej abstrakcji – teraz na obrazkach są kadry z filmu, a reżyser ocenia, czy się nadają do jego pomysłu.

Kolejnym moim usprawnieniem było wprowadzenie rosnących poziomów trudności i jasny cel – przejście wszystkich poziomów, a nie zdobywanie punktów, które i tak w grach towarzyskich są często ignorowane. Dodatkowo dość intuicyjny jest warunek wcześniejszej przegranej – strata wszystkich żyć. Tak oto powstała kooperacyjna gra, w pierwotnym zamyśle imprezowa. Na testach okazało się, że gra świetnie nadaje się dla dzieci (ale starszych, od 7-8 lat), więc jako kooperacja ma duży potencjał do grania rodzinnego. Z tego powodu wprowadziłem wariant dziecięcy (który wykorzystuje prostsze słowa i pojęcia w opisach filmu).

Ostatnie poprawki to przyspieszenie gry (celuję w 45 minut), a także przerobienie mechanizmu rosnącej trudności – nowy sposób wprowadzania do gry coraz trudniejszych elementów. Gra jest na etapie ostatnich szlifów i teraz chciałbym znaleźć dla niej wydawcę. W kontekście rodzinnym działa na tyle dobrze, że spokojnie mogłaby wylądować na półce w Empiku – takie opinie słyszę od testerów.





FACHOWCY



Grzegorz
Kasperek



Radosław
Kończak



2-4



40 min/os.



• Królewskie Planszówki



OPIS GRY

Czy byłeś kiedyś sfrustrowany pracą wynajętych fachowców? Niekończące się przekładanie terminów, wymówki pod byle pretekstem, fuszerka i brak kontaktu? Czas na zmianę ról. Teraz to Ty jesteś po drugiej stronie. Wziąłeś na siebie zdecydowanie za dużo zleceń, kompetentnych ludzi masz jak na lekarstwo, a w kasie hula wiatr. Zarządzaj, kombinuj, ustalaj priorytety i nie daj się konkurencji. Sprawdź, czy potrafisz być fachowcem, którego sam zawsze potrzebowałeś!

Fachowcy to pełna humoru, nastawiona na intensywną interakcję gra strategiczna, w której gracze wcielają się w specjalistów z branży remontowo-budowlanej. W trakcie rozgrywki, fachowcy biorą udział w przetargach, realizują projekty, przekładają terminy, ratują swoją reputację i utrudniają życie konkurencji. Podejmij wyzwanie branży - zapanuj nad chaosem organizacyjnym i piętrzącymi się problemami. Zachowaj kruchą równowagę między kosztowną rzetelnością a opłacalną ściemą i zbuduj imponującą firmę. Wszystko w Twoich rękach!



STAN PRAC

Naszym celem jest stworzenie unikatowej mechaniki, która odda charakterystyczne cechy branży wykończeniowej. Główną osią napędową jest motyw przeładowania pracą i możliwość kredytowania postępu w grze kosztem problemów w kolejnych rundach. Gracze z jednej strony muszą grać na tyle dynamicznie, by nadążyć za konkurencją, ale jednocześnie zdecydować kiedy wcisnąć hamulec, gdy sytuacja zaczyna wymykać się spod kontroli. W rolę czynników zewnętrznych utrudniających postępy prac wcielają się inni gracze. Oprócz budowania pozycji swojej firmy gracz powinien bacznie obserwować działania konkurencji, by w odpowiednim momencie wbić szpileczkę i przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść.



VAMPIRE LORDS



Weronika
Galas



Maciej
Galas



2-4



60-120 min



14+



- Planszówki w Spodku
- Królewskie Planszówki
- Stowarzyszenie Zgraja

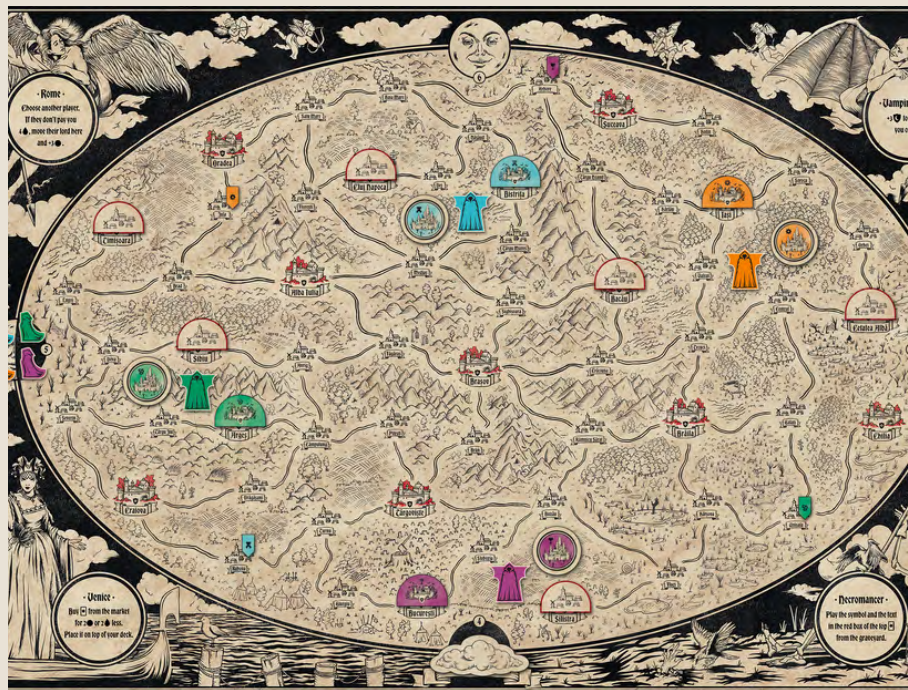


OPIS GRY

Vampire Lords to strategiczna gra planszowa łącząca mechaniki kontroli terytorium i budowania talii dla 2-4 osób. Gracze wcielają się w wampirzych lordów, którzy rywalizują o terytorium średniowiecznej Rumunii. Podczas gry wampiry władcy dowodzą armiami, wysyłają agentów, zawierają sojusze, spiskują i rozwijają swoje wampiryczne zdolności. A przede wszystkim walczą do ostatniej kropli krwi!



**OBSERWUJ NA
GAMEFOUND**



STAN PRAC

Ostatnio skończyliśmy nowy układ kart, dokończyliśmy brakujące grafiki do kart i stworzyliśmy dwie nowe postacie. Poza tym przygotowaliśmy szkic instrukcji (który zajął nam dłużej niż się spodziewaliśmy). Dzięki temu ukończyliśmy wszystkie niezbędne elementy i przekazaliśmy pliki do druku prototypów. Pierwsze egzemplarze recenzenckie trafią w dobre ręce już na początku września.

Dzięki temu możemy potwierdzić, że nasza kampania na Gamefoundzie startuje 30 października, na dzień przed Halloween.





INTRYGI ŚWIATA



Izabela
Kućmierz



- Planszówki w Spodku
- Królewskie Planszówki



OPIS GRY

Intrygi Świata to strategiczna gra karciana pełna intryg, zdrad i teorii spiskowych. Gracze wcielają się w przywódców tajnych organizacji, pokonują wydarzenia na ich kontynencie, eliminują rywali i dążą do realizacji swojego ukrytego celu. Każda decyzja może zbliżyć Cię do władzy lub doprowadzić do upadku – komu uda się zawładnąć światem?



STAN PRAC

Nad grą pracuję już drugi rok, a za niedługo trzeci. Przez ten czas gra przeszła wiele poprawek oraz kilka niezbyt przemyślanych pomysłów. Największą zmianą do tej pory, było poprawienie oprawy graficznej kart, tak aby gracze na pierwszy rzut oka wiedzieli co zrobić. Czyli po prostu zamieniłam ilości tekstu na symbole. Niby tylko tyle, a dużo zmienia w rozgrywce. Kolejnym krokiem milowym będzie poprawa balansu w grze. Życzcie mi powodzenia! Jeśli ktoś chciałby się dołączyć do testowania, zapraszam na konwenty :)



WIĘCEJ O GRZE



WIĘCEJ O GRZE





Z12 - UNIWERSALNY SILNIK RPG



Agnieszka
„Poziomka”
Ziomek



Paweł
„Duszek”
Sowa



Paweł
„Pivnitz”
Klucznik



OPIS GRY

Pierwotny zamysł był banalny – dwójka moich RPGowych przyjaciół postanowiła poprowadzić coś survivalowego w klimatach zombie apokalipsy. Jako podstawową kostkę wybrali 12 ścienną – stąd nazwa Z(ombie)12. Skończyło się na zagranych 3 sesjach i temat upadł. Jakiś czas później zapytałem oboje, czy mieliby coś przeciwko, gdybym zrobił z tego systemu coś więcej niż zwykłą fanaberię, zestaw homeruli i zmieniające się zasady co sesję. Dostałem zielone światło i od tamtego momentu zaczęła się moja przygoda z potwierdzaniem, że w tym pomysłe leży olbrzymi potencjał!

	S:1 Z:2 Int:2 Ch:1 W:1	HP:11	Wytrychy Łom
Felician (Allen)	Jedzenie: 4 dni Woda: 2 dni		
	S:1 Z:2 Int:1 Ch:1 W:2	HP:10	siekiera (nóżna) WOREK DWA BANIAKI SL
Marek (MarekK)			
	S:1 Zr:2 Int:1 Ch:1 W:2	HP:5	
Gabriel (Shammy)			



STAN PRAC

Pierwszą rzeczą było znalezienie odpowiednich proporcji zapewniających zarówno balans, jak i satysfakcję z gry. Przez następne lata prowadziłem sesje zombie apokalipsy wrzucając je do II Wojny Światowej, w czasy Cesarstwa Rzymskiego, czy wojnę na Bałkanach. Metodą prób i błędów analizowałem, co działa, a co nie. Obecnie zostały tylko niezbędne zasady i mechaniki, dzięki czemu system jest banalnie prosty.

To jeden z dwóch fundamentów, które przyświecają temu projektowi. Podstawowe zasady Z12 mają być na tyle proste, że można wyjaśnić je w 5–10 minut, podczas tworzenia postaci. Serce silnika składa się z 3 elementów – głównej zasady testów i 2 zasad pobocznych. To tyle. Więcej zasad można znaleźć w dodatkowych modułach.

To drugi fundament – w zależności od tego, co chcesz grać, wystarczy dodać modularne zasady, które mogą częściowo nadpisać zasadę główną, dodać nowe, ale „serce silnika” bije niezmiennym rytmem.

Obecnie istniejące moduły to:

- Diabło – Z12 w wydaniu hack’ n’ slash,
- Gorky17 – Z12 z walką taktyczną na siatce,
- Piraci – Z12 jako piracki sandbox,
- Zombiesurvival – Z12 w wersji podstawowej.

Obecnie pracuję nad spisaniem wszystkich zasad w formie odpowiedniej do druku, dodaniem tabelek itd.

Opracowuję także moduł w klimatach filmów kung-fu z lat 80. z zasadami wspierającymi płynną walkę uliczną. Potem? Chętnie wydałbym zebrane zasady jako jeden podręcznik zawierający mechanikę, dodatkowe moduły i narzędzia do tworzenia własnych.



PIPE FIXION



Krystian
Niedzielski



Franciszek
Kwoczyński



OPIS GRY

W grze *Pipe Fixion* wcielacie się w polskich hydraulików, których zadaniem jest skonstruowanie jak najbardziej rozbudowanej sieci kanalizacyjno-wodociągowej. Dlaczego? Bo Wam za to płacą!

Waszym celem jest zgarnięcie jak najwyższej wypłaty, co nie zawsze będzie łatwe. Może się zdarzyć, że Wasz uprzejmy kolega, zupełnym przypadkiem, zatka Wam odpływ... ot, na przykład, ogryzkiem jabłka. Co więcej, żadne z Was nie wie, na kiedy wyznaczono termin zakończenia pracy, więc koniec gry może nadejść w każdym momencie! Bądźcie czujni i nie dajcie się wykiwać kolegom po fachu!

WSKAZÓWKA: Przed rozpoczęciem rozgrywki nie zaleca się spożywania zbyt dużej ilości C_2H_6O – gra wymaga rozróżniania kolorów!



BAGABAZOS



Tomisław
Szeliga

2-4



OPIS GRY

Przejmij dowodzenie nad magicznymi stworzeniami w walce o kontrolę nad starożytnymi polami mocy. *Bagabazos* to taktyczna gra karciana rozgrywająca się na modułowej planszy, w której gracze przywołują i manewrują swoimi stworzeniami – chochlikami (k4), golemami (k6) i dżinami (k8) – aby przechytrzyć rywali i zdominować kluczowe pola mocy. Każda tura to strategiczna zagadka: porusz swoją figurkę, rzuć unikalne zaklęcie, przejmij pole mocy lub przeprowadź śmiały atak. Ale uważaj – nawet najmniejszy błąd może odwrócić losy gry.

Bagabazos łączy taktyczny ruch, rzucanie zaklęć (kary) i kontrolę obszaru, tworząc dynamiczną rozgrywkę dla 2-4 graczy. Sześć różnych plansz areny i wiele zaklęć zapewniają wysoką regrywalność i wiele strategii. Pełne napięcia, dynamiczne bitwy z zaskakującymi zwrotami akcji! To właśnie *Bagabazos*!



Królewskie Planszówki

4 października 2025

Prototypy
Gry RPG
Warsztaty
Turnieje
Wystawcy



WSTĘP WOLNY
10:00-18:00
SP nr 67 w Krakowie
ul. Kaczorówka 4

Więcej informacji dostępnych na stronie internetowej
<https://planszowki.org/krolewskie>

1

SAGRADA



1-4



14+



30-45 min

Abstrakcyjna gra logiczna, w której zadaniem jest stworzenie własnego witraża inspirowanego katedrą *Sagrada Familia*. W każdej rundzie następuje rzut kośćmi (ich liczba zależy od liczby graczy), po czym każdy z Was wybiera dla siebie po jednej i umieszcza na swojej planszecie-witrażu. Ważne jest zachowanie dwóch zasad: kości tego samego koloru lub o tej samej wartości nie mogą przylegać bezpośrednio ściankami do siebie. Do Waszej dyspozycji są też specjalne karty, umożliwiające zmianę reguł umieszczania kostek. Po dziesięciu rundach gra się kończy. Zwycięża osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za realizację kart celów.



30

GIER LOGICZNO-
-ABSTRAKCYJNYCH

Gry logiczno-abstrakcyjne to wyjątkowa kategoria planszówek, w których zamiast fabuły, głębokich strategii czy wielogodzinnych partii królują wyobrażenia przestrzenne i koncentracja. Proste zasady czynią je idealnym wyborem dla graczy w każdym wieku. W tym zestawieniu każdy znajdzie propozycje, które ćwiczą umysł, rozwijają zdolność logicznego myślenia i są doskonałym sposobem na spokojne, ale angażujące spotkania z planszą.

2

PATCHWORK: POLSKI FOLKLOR

Dwuosobowa gra osadzona w pięknej oprawie graficznej inspirowanej motywami ludowymi – każdy kafelek nawiązuje do jednego z 33 wzorów polskiego haftu regionalnego. Rozgrywka polega na zbieraniu kafelków tkanin i rozmieszczaniu ich na planszy mającej postać „kołdry” (planszy 9x9 pól). Za każdy zebrany kafelek gracz płaci guzikami i czasem niezbędnym do przysycia danego elementu. Sercem gry jest plansza czasu, którą układa się na środku stołu. Za każdym razem, gdy zawodnik dobierze skrawek materiału, porusza się o wskazaną na nim liczbę pól i może wziąć odpowiednią liczbę guzików. Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie ich najwięcej oraz będzie miał najmniej pustych pól na swojej planszecie.



2



8+



15-30 min



3

KATAMINO

Łamigłówka, w której zadaniem jest dopasowanie pentamin (klocków składających się z pięciu kwadratów) do krutek na planszy. W zestawie znajduje się książeczka z wyzwaniami: od bardzo prostych do skomplikowanych oraz wymagających sporego główkowania. *Katamino* jest połączeniem zabawy i nauki, które rozwija logiczne myślenie, zdolność dostrzegania wzorców oraz cierpliwość. Gra wydana jest w kilku wersjach, dzięki czemu umożliwia rywalizację kilku graczy przy jednej planszy.



1



6+



15 min



4

MAUI

Gra polega na rozmieszczaniu kafelków z kolorowymi plażowymi ręcznikami na indywidualnych planszach i łączeniu identycznych wzorów, aby spełnić określone warunki punktowania. Przynajmniej jeden wzór kafelka musi w poziomie odpowiadać innemu, wcześniej ułożonemu na planszecie. Im lepiej dopasowane wzory, tym większa szansa na bonus. W ramach swojej tury zawodnik może również wziąć piaskowe monety, które zapewniają dodatkowe punkty. Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy umieści 12 kafelków ręczników na swojej plaży. Na tym etapie podliczane są punkty wskazane na torze punktacji, a także odpowiadające zdobytym perłom i monetom. Zwycięzcą zostaje osoba z największą ich liczbą.



2-4



8+



30 min



5

MINERAŁY

Gracze wcielają się w rolę geologów eksplorujących krajobraz stworzony z kafelków-minerałów. Rozgrywkę rozpoczyna się od ukształtowania planszy i ustawienia na niej silikonowych pionków. W danej turze każdy z Was porusza swoim pionkiem zgodnie z kierunkiem ruchu wyznaczonym dla konkretnego minerału. Po przemieszczeniu się zabiera kafelek, z którego startował, i dokłada do swoich zasobów. Jeśli w ten sposób fragment planszy zostanie odcięty od reszty, ten spośród Was, który tego dokonał, może dobrać dodatkowy minerał. Punkty zdobywa się poprzez realizowanie zadań z kart Kolekcji – odrzucanie wskazanych na nich minerałów. Dzięki niektórym kartom można wykonywać akcje specjalne, np. zmianę kierunku ruchu pionka czy wymianę minerałów. Gra kończy się, gdy nikt z Was nie może już przemieścić swojego pionka zgodnie z obowiązującymi regułami. Następuje sumowanie punktów za zdobyte minerały i zrealizowane cele oraz odejmowanie punktów za użyte narzędzia. Zwycięża gracz, który uzyskał najlepszy wynik.



2-5



8+



30 min



6

FITS TRAVEL

Kompaktowa wersja gry *Fits* zaprojektowana z myślą o zabranie jej np. w podróż. W zestawie znajdują się plansze, kolorowe kafelki i prosta rampa, po której przemieszczane są kafelki i układane tak, aby zdobywać punkty. Niczym w *Tetrisie* Waszym zadaniem jest dopasowanie wylosowanych klocków do siebie w rzędach i takie wypełnienie planszy, by ułożyć kompletne linie. Pobrany element kładzie się na górze rampy, następnie dowolnie obraca i zsuwa w linii prostej. Rozgrywka podzielona jest na dwie rundy: w pierwszej punkty przypisywane są za każdy wypełniony rząd, a w drugiej zdobywa się bonusy za odkrywanie symboli. W zależności od rundy niektóre pola trzeba zasłonić, a niektóre zostawić widoczne. Gracz z największą liczbą punktów zwycięża.



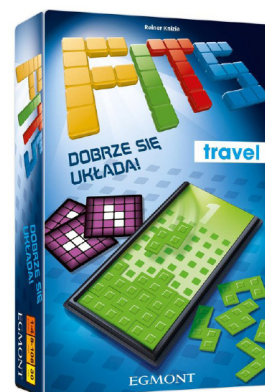
1-4



8+



20-30 min



7

GENIUSZ



Zadaniem graczy jest strategiczne układanie dwuczłonowych (dziesięciobocznych) kafelków z symbolami w sześciu kolorach na wspólnej planszy przypominającej domino. Każdy kafelek można dołożyć obok istniejących, co prowadzi do zdobycia punktów za każdą linię prostą identycznych symboli w danym kolorze. Kiedy ktoś osiągnie 18 punktów w którymś kolorze, otrzymuje możliwość dołożenia kolejnego kafelka na planszę. Gra kończy się, gdy nie można już umieścić żadnych płytek. Wygrywa osoba, której najniższy znacznik znajduje się w kolumnie z wyższą liczbą na torze punktacji niż wszystkie pozostałe najniższe znaczniki. A jeśli komuś z Was uda się dotrzeć do 18 pola wszystkimi sześcioma znacznikami – ta osoba wygrywa natychmiast.



1-4



8+



30-45 min

8

CALICO



Wymagająca gra logiczna, polegająca na uszyciu pościeli dla swoich kotów. Każdy z Was otrzymuje planszę przedstawiającą fragment kołderki, którą wypełnia sześciokątnymi płytkami reprezentującymi różnokolorowe materiały. W swojej turze gracz wybiera jedną z płytek przed sobą i dokłada ją na planszетkę. W zależności od miejsca, może otrzymać żeton guzika lub kota. W drugiej akcji pobiera dowolny kafelek z rynku i kładzie go przed sobą tak, aby nie było widać znajdującej się na nim grafiki. Będzie mógł go wykorzystać w kolejnych rundach. Jeśli uda się mu utworzyć grupę trzech lub więcej kafelków materiałów w tym samym kolorze, otrzyma bonus – guzik, który zapewnia dodatkowe punkty na koniec gry. Rozgrywka kończy się, gdy każdy z Was całkowicie zapełni swoją planszетkę kafelkami. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za wypełnienie planszy, zrealizowane kafelki projektów oraz zdobyte żetony kotów i guzików.



1-4



10+



30-45 min

9

KAMIENNA MANDALA



W grze układa się kolorowe dyski poprzez ich przenoszenie z planszy głównej na własne planszетki. W swojej turze każdy z graczy musi wybrać pomiędzy jedną z dwóch możliwych akcji. Pierwszą jest podniesienie – polega na przemieszczeniu jednego z czterech pionów artysty na określone pole na głównej planszy i zabranie odpowiednich elementów, mających symbole dopasowane do tych na przemieszczanym pionku. Następnym krokiem jest ułożenie pobranych kamieni w stos na swojej planszетce według najlepiej punktujących układów. Druga możliwa akcja to punktowanie – gracz wybiera albo kolor najwyżej wyłożonych kamieni na ułożonych wieżach (co może dać sporo punktów), albo dowolne wierzchnie kamienie (w tym przypadku za każdy kamień zdobywa się po jednym punkcie). Po zakończeniu akcji punktowania gracz zdejmie ze swoich wież wierzchnie elementy w odpowiednim kolorze i umieszcza je na planszy mandali wyznaczającej koniec gry. Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów (łącznie z tymi określonymi na karcie celu) wygrywa grę.



2-4



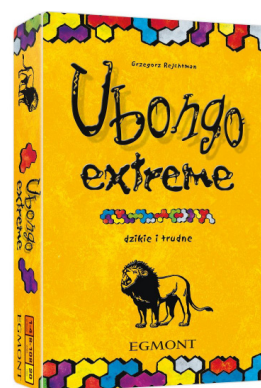
8+



30-45 min

10

UBONGO EXTREME



Grę *Ubongo* zapewne zna każdy fan gier logicznych. Wersja extreme to jej trudniejsza odmiana, ale zasady pozostają niezmiennie. Każdy gracz jednocześnie odwraca wylosowane karty celów, dobiera pokazane tam kafelki i stara się jak najszybciej ułożyć wskazany wzór. Należy przy tym pamiętać, żeby zapełnić wszystkie jasne pola swojej karty. Pierwsza osoba, która wykona swoje zadanie w określonym czasie, otrzyma punkt. Pozostali gracze, oddają swoją kartę temu, kto jako pierwszy ukończył łamigłówkę, co daje zwycięzcy dodatkowe punkty. Zawodnik, który uzyskał najwyższy wynik, zwycięża.



1-4



7+



15-30 min

11

COSMOLUDO
PANTAREI

Na początek układamy zakryte kafelki jeden obok drugiego i tworzymy układ w linii przypominającej węża. W swojej turze każdy z Was wykonuje ruch, który polega na przełożeniu kafelka łuski w określonym kolorze w lewo albo w prawo i umieszczeniu go na innym kafelku. Jeśli taka łuska znajduje się na wierzchu stosu (który tworzą co najmniej dwa kafelki), gracz przekłada jeden lub dwa wierzchnie kafelki naraz. Przekładać można tylko o tyle pól, na ile wskazuje cyfra na wierzchu. Każdy z Was w swojej turze może też, zamiast przekładać kafelek, zamienić go miejscami. To samo może zrobić ze stosem – ale tylko w swoim kolorze. Nie wolno wykonywać takich zamian z elementami przeciwnika. Zwycięża osoba, która jako pierwsza stworzy stos złożony z siedmiu łusek.



2



8+



10–20 min



2–4



7+



20 min

12

PUNTO



Punto to karciana gra logiczna, w której celem jest ułożenie poziomej, pionowej lub ukośnej linii własnych kart. Każdy z Was otrzymuje talię w jednym kolorze, tasuje ją i umieszcza zakrytą przed sobą. Następnie pierwsza osoba odkrywa jedną kartę i układa ją na środku stołu. Kolejną kartę dokłada się obok innej tak, by stykała się bokiem lub rogiem, można też położyć ją na karcie przeciwnika, jeśli ma wyższą liczbę kropek. Ten, kto ułoży wymagane cztery lub pięć kart jednego koloru w linii, wygrywa rundę i zabiera ze swej zwycięskiej linii kartę z największą wartością punktową. Pozostałe karty są tasowane i rozdawane ponownie. Gra kończy się, kiedy ktoś z Was wygra dwie rundy.

13

BLOKUS

Strategiczna gra, w której po kolei umieszcza się kolorowe klocki na wspólnej planszy. Grę rozpoczyna wyłożenie pierwszych klocków w jednym z narożników planszy. Należy pamiętać tylko o jednej zasadzie – każdy element musi dotykać innego w danym kolorze tylko narożnikiem. Nie ma natomiast

ograniczeń co do tego, w jaki sposób klocki jednego koloru będą dotykać tych należących do innych graczy. Gra kończy się, gdy nikt nie może już umieścić swojego elementu na planszy. Wówczas zlicza się liczbę pól w tych elementach, które nie zostały użyte w grze. Wygrywa osoba, której zostało najmniej pól na klockach.



2–4



7+



20 min

14

AZUL. WITRAŻE SINTRY

Azul: Witraże Sintry to abstrakcyjna gra logiczna, w której buduje się indywidualne witraże na planszecie-pałacu, co polega na grupowaniu kolorowych tafli reprezentujących szkło. Na początku gry na środku stołu układane są dyski (warsztaty) i uzupełniane losowo dobranymi kafelkami.

W swojej turze każdy z Was wybiera wszystkie elementy w tym samym kolorze – z dowolnego warsztatu lub środka pola gry – a pozostałe pozostawia w obszarze gry. Zabrane tafle układa na planszy według ustalonych zasad: na polach jednej planszy kwatery i zawsze na prawo od znacznika witrażysty lub na polach pod tym pionkiem. Jeśli na wybranej planszy nie ma wystarczającej liczby pustych pól w wymaganym kolorze, nadmiarowe tafle spadają na podłogę i się tłuką, co oznacza stratę punktów na koniec gry. Gdy na wszystkich pięciu polach planszy kwatery leżą tafle szkła, należy sprawdzić, czy danemu graczowi przysługuje premia. Po ukończeniu kwatery jeden z jej elementów będzie stanowił część okna pałacowego i przyniesie punkty zwycięstwa. Gra kończy się po szóstej rundzie, po czym następuje podliczanie punktów. Osoba, która zdobyła ich najwięcej, zwycięża.



2–4



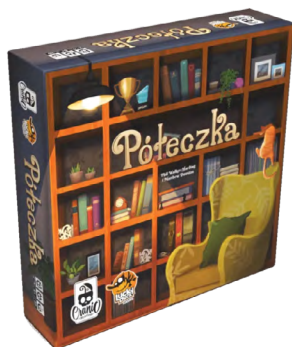
8+



30–45 min

15

PÓLECZKA



Każdy z Was dostaje swoją półeczkę, na której będzie umieszczał przedmioty z ogólnego bałaganu (czyli te rozmieszczone na planszy głównej) w taki sposób, aby elementy jednego rodzaju ułożone były obok siebie. W trakcie tury możecie dobrać od jednego do trzech kafelków przedmiotów, które muszą sąsiadować ze sobą w linii prostej oraz muszą (na początku ruchu) mieć co najmniej jedną wolną ściankę. Wybrane elementy układa się następnie w jednej z kolumn półeczki w dowolnej kolejności. Gdy na planszy pozostaną cztery lub mniej kafelków, usuwa się je i zastępuje nowymi kafelkami losowanymi z woreczka. Gra kończy się po rundzie, w której przynajmniej jeden zawodnik całkowicie zapełni swoją półeczkę. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów.



2-4



8+



30 min

17

PROJECT L



Gra polega na układaniu kolorowych elementów w zagłębieniach planszetek tak, aby zapełnić białe pola. W każdej turze wykonuje się trzy wybrane akcje spośród pięciu dostępnych. Można: wziąć do swoich zasobów jeden element z odkrytego rzędu, pobrać kafelek pierwszego poziomu i dodać do kolekcji, wymienić pobrany fragment na ten z wyższego poziomu, umieścić kafelek na jednej lub wszystkich układankach. Za ukończenie układanki gracz zdobywa bonus w postaci dodatkowego elementu z zapasów oraz punkty przypisane do konkretnego zadania. Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.



1-4



8+



20-40 min

19

HAYSTAX

Logiczna układanka dla najmłodszych. Spośród 36 dostępnych kart zadań gracze wybierają jedną i dobierają wskazane figurki zwierząt. Następnie należy ułożyć je na narysowanej siatce tak, aby wypełniły wszystkie pola. Żadne zwierzę nie może zostać

<https://www.rebel.pl/lamiglowki/hay-stax-edycja-polska-2009489.html>

16

QUARTO



Dwuosobowa gra, w której należy ułożyć w linii cztery drewniane elementy. Każdy ma cztery cechy: kolor (jasny/ciemny), kształt (okrągły/kwadratowy), wysokość (wysoki/niski) i wierzchołek (pełny/z otworem). W swojej turze gracz wybiera jeden z 16 pionków i przekazuje go przeciwnikowi, który umieszcza go na dowolnym polu planszy, a następnie wybiera jeden z 15 pozostałych pionków i przekazuje przeciwnikowi. W swojej kolejce gracz ten umieszcza figurkę na pustym polu i tak dalej... Wygrywa ten, kto jako pierwszy ułoży na planszy rząd (poziomy, pionowy lub ukośny) pionków, które będą się zgadzały przynajmniej jedną cechą – np. wszystkie wysokie, wszystkie ciemne, okrągłe itd. Ciekawostką tej gry jest to, że to przeciwnik wybiera, jaki element ma położyć aktywny gracz. Jeśli komuś z Was uda się ustawić zwycięski rząd, ta osoba krzyczy „Quarto!”, co oznacza wygraną rozgrywki.



2



8+



25 min

18

QUORIDOR



Quoridor to abstrakcyjna gra strategiczna, w której celem jest przeprowadzenie swojego pionka na przeciwległy kraniec planszy. W danej turze można przesunąć swoje figurki o jedno pole do przodu, w bok lub do tyłu. Zamiast ruchu możliwe jest postawienie blokady przeciwnikowi, co utrudni mu poruszenie pionkiem. Należy jednak pamiętać, aby całkowicie nie zablokować drogi – konieczne jest pozostawienie możliwości wykonania ruchu, w tym również swojego.



2-4



8+



20 min



pominięte oraz nie powinno wystawać poza wyznaczony obszar. Dozwolone jest układanie zwierząt na sobie oraz w różnych pozycjach – tak jak wymaga tego zadanie. Na kartach występują różne poziomy trudności, dzięki czemu można dopasować grę do wieku dziecka.



1



6+



20 min

20

FIKOŁO



Na środku stołu gracze układają kwadrat z dziewięciu kart z symbolami (ważne są konkretna figura oraz jej kolor). Każdy z Was otrzymuje cztery karty figur i dwie z zadaniami. Trzyma je zakryte. Gdy wszyscy są gotowi, odkrywa się karty zadań. Rozpoczyna się czas na dopasowanie w myślach jednej ze swoich kart figur (lub kombinacji złożonej z czterech) do układu wyznaczonego w zadaniu. Gracz bazuje wyłącznie na symbolach i pozycjach kart w centralnym kwadracie. Kiedy jedna osoba spośród Was znajdzie poprawny układ, krzyczy „Stop!”, wskazuje rozwiązanie i odsłania kartę zadania. Jeśli układ i zadanie są zgodne, karta trafia do gracza jako punkt. W przeciwnym wypadku zawodnik wyklada przed sobą odkrytą kartę, co przekłada się na punkty ujemne. Gra toczy się aż do wyczerpania kart zadań, a zwycięzcą zostaje osoba z najwyższym wynikiem.



2-4



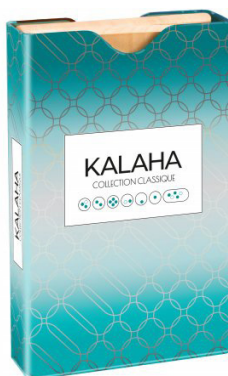
8+



10-20 min

21

KALAH



Kalaha to klasyczna gra abstrakcyjna, wykorzystująca taktykę przechwyty. W danej turze wybiera się dowolny niepusty dołek ze swojego obszaru, bierze wszystkie kamienie i rozkłada na planszy w przeciwnym kierunku do ruchu wskazówek zegara – po kolei po jednym kamieniu zarówno do swoich dołków, jak i do dołków przeciwnika. Własna baza również traktowana jest jak dołek, ale nie służy do zbijania. Po umieszczeniu ostatniego kamienia w bazie, gracz ma prawo do kolejnego ruchu. Gdy ostatni kamień z puli zawodnika wyląduje w pustym dołku (a przeciwny dołek przeciwnika jest zapełniony), gracz zdejmie wszystkie elementy z planszy i układa we własnej bazie. Gra się kończy, gdy jeden z Was nie może wykonać ruchu (wszystkie dołki są puste). Celem jest zdobycie jak największej liczby kamieni.



2



7+



25 min

22

REEF



W grze *Reef* gracze rywalizują ze sobą w tworzeniu wzorów raf koralowych przy pomocy plastikowych elementów. Na środku stołu wykładane są karty obrazujące cel oraz możliwe do wzięcia kafelki. W swojej turze zawodnik może wykonać jedną z dwóch akcji: albo dobrać kartę z rynku lub zagrać kartę z ręki; albo pobrać odpowiednie elementy i ułożyć je w określonej konfiguracji na planszy. Jeśli wzór będzie zgadzał się z zagrą kartą, gracz otrzymuje punkty. Gra toczy się do momentu, gdy z jednej puli kolorowych fragmentów rafy zostanie dobrany ostatni element. Następuje podliczenie punktów, a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.



2-4



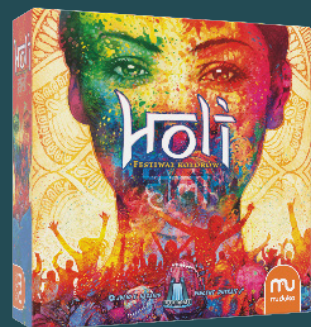
8+



10-20 min

23

HOLI. FESTIWAL KOLORÓW



Gra logiczna oparta na mechanice area control (kontroli obszaru). Waszym zadaniem jest zagrywanie kart akcji i rozrzucanie swoich żetonów kolorowego proszku po planszy. Jeśli karta nie pasuje do wzorca, można zagrywać ją zakrytą poprzez umieszczenie jednego żetonu np. na pustym polu planszy. Gracz może przesuwając pionki po swoim poziomie – każdy ruch na pole z żetonem lub słodyczami pozwala zebrać żeton koloru lub słodyczy, jeśli figurka stoi na takim polu. Wspinanie się na wyższy poziom następuje, gdy miejsce powyżej jest wolne i pionek jest otoczony ze wszystkich stron żetonami. Gdy gracz trafi proszkiem bezpośrednio w żeton przeciwnika, zabiera on ten żeton do swojej puli oraz otrzymuje dodatkowy w prezencie. Po zakończonym rzucie każdy z Was dobiera na rękę do trzech kart kolorów. Gra kończy się, gdy żaden gracz nie może wykonać ruchu. Następnie oblicza się punkty reprezentowane przez żetony, a osoba z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.



2-4



10+

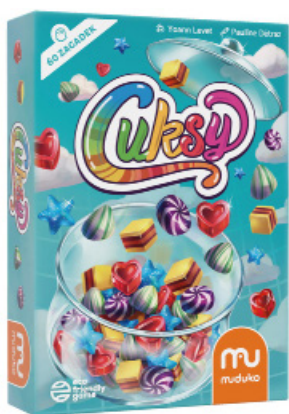


20-40 min

24

CUKSY

Propozycja dla najmłodszych wielbicieli łąmigłówek. Zadaniem gracza jest ułożenie kafelków z obrazkami cukierków w sposób przedstawiony na wylosowanej karcie zadania. Elementy rozmieszczane są na siatce wewnątrz pudełka zgodnie z zasadą, że położone kafelki nie mogą wychodzić poza wyznaczony obszar ani nachodzić na siebie. Po ułożeniu kombinacji gracz odwraca kartę i sprawdza, czy poprawnie rozwiązał zadanie. Gra zawiera 60 zagadek o różnym stopniu trudności, co pozwala na stopniowe rozwijanie umiejętności logicznego myślenia u dzieci.



1



7+



5 min



2-4



7+



15 min

25

LINX

Na początku gry układa się płytki w siatkę 3x3. W danej turze gracz dokłada element ze swoich zasobów tak, żeby stykał się bokiem albo narożnikiem z już wyłożonym. Płytki można umieszczać zakryte oraz (według zasad obowiązujących w grze *Papier, kamień, nożyce*) przykrywać nimi elementy położone wcześniej. Kiedy gracz wyłoży płytkę rewersem ku górze, nie można jej później ponownie zakryć. Rundę wygrywa ten z zawodników, któremu uda się ułożyć linię trzech kafelków – odkrytych lub zakrytych – jak w grze *Kółko i krzyżyk*.



26

CATAN. ŁAMIGŁÓWKA

Catan. Łamigłówka to połączenie klimatu gry *Catan* z układanką i rozwiązywaniem zadań. Celem jest rozwikłanie każdej z czterdziestu łąmigłówek. Można robić to losowo, ale ze względu na rosnący poziom trudności oraz zarys fabularny lepiej postępować w kolejności chronologicznej. W tej układance zadaniem gracza jest połączenie wszystkich płytek osad i miast – przy użyciu tych, które zostały wyznaczone na karcie z zadaniem. Symbol na określonym elemencie może sąsiadować wyłącznie z tym samym symbolem na innej płytce. Kafelki mogą przylegać do rzek i pustyń, ale nie mogą sąsiadować z płytkami złodziei. Wyjątkiem są kafelki z rycerzami – należy je dostawić tak, aby symbol rycerza stykał się ze złodziejem, lecz nie przylegał do żadnego surowca.



1



8+



nieokreślony

27

DR EUREKA

Każdy z graczy otrzymuje trzy plastikowe fiołki, w których znajdują się po dwie kulki (w jednym z trzech różnych kolorów). Zadaniem gracza jest jak najszybsze stworzenie układu kulek identycznego z przedstawionym na karcie zadania. Trudność polega na tym, że zawodnik musi szybko, a zarazem ostrożnie przemieszczać kulki z jednej fiołki do drugiej – żadna z nich nie może dotknąć jego rąk! Zabawę wygrywa gracz, który zrobi to jako pierwszy.



2-4



6+



15 min

28

MIĘDZY PÓLKAMI

W tej grze zawodnicy mogą ćwiczyć wyobraźnię przestrzenną i planowanie. Każdy gracz losuje kartę z zadaniem, dobiera wskazane na niej drewniane kafelki książek, a następnie kładzie na szczycie tomów półkę i sprawdza poziomicą czy leży równoległe do podłoża. Na niektórych kartach zadań znajduje się symbol wskazujący określoną liczbę książek lub wyznaczone są konkretne książki, które należy ułożyć w celu wykonania zadania. Dla urozmaicenia zabawy na niektórych kartach znajduje się symbol kota – jego też należy posadzić w określonym miejscu między tomami.



2-6



8+



30 min



29

RECTO VERSO. BUDUJ IMPREZOWO!

Kooperacyjna gra, w której zawodnicy wspólnie budują konstrukcję zgodną ze wzorem na wylosowanej karcie. Co istotne – każdy widzi tylko jedną stronę budowli (recto – przednią lub verso – tylną) i pracuje nad swoją częścią układanki. Wszyscy gracze korzystają z tych samych drewnianych klocków. Pierwsza osoba, która uważa, że jej strona jest gotowa, krzyczy „Recto!”, druga – „Verso!”. Zadanie należy wykonać w określonym czasie. Jeśli budowla dokładnie odpowiada wskazanemu wzorowi po obu stronach i wszystkie klocki zostały użyte, obaj gracze otrzymują punkty według tabeli umieszczonej na planszy. Gra oferuje dwa poziomy trudności, dzięki czemu również młodsze dzieci będą się świetnie bawić.



2-6



8+



30 min



30

RECTO VERSO. BUDUJ IMPREZOWO!

Specjalna edycja znanej wszystkim gry *Rummikub*, w której zamiast klasycznych kostek jokerów dodano dwie nowe z wizerunkiem bociana. Zasady pozostają takie same jak w oryginalnej wersji. Gracze układają sekwencje z kostek losowanych podczas rozgrywki. Aby pozbyć się ich ze swoich zasobów, trzeba wyłożyć co najmniej trzy kostki z tymi samymi cyframi w różnych kolorach lub ciąg różnych liczb, ale mających ten sam kolor. Wyłożone kafelki mogą być przekładane, aby tworzyły nowe sekwencje. Jeśli gracz nie może wyłożyć żadnej kostki, musi wylosować nowy klocek i dołożyć do swoich zakrytych zasobów. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy pozbędzie się wszystkich kafelków.



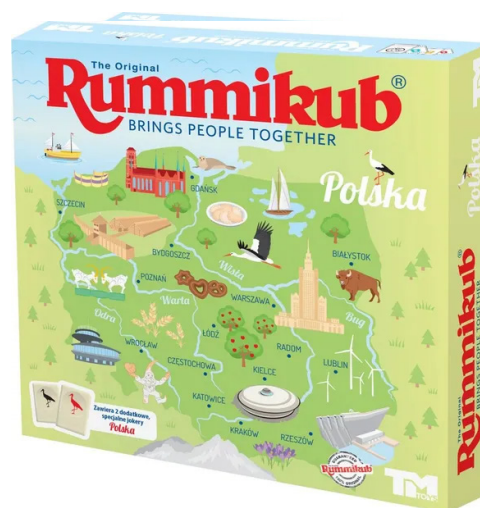
2-4



7+



20 min



Marcin Adamczyk
autor, któremu towarzyszyło abstrakcyjne
myślenie podczas pisania tego artykułu.

CYBERPUNK 2077:
KEYART MALE V



500

Ułóż portret V,
uzbrojonego
po zęby wolnego
strzelca.

<https://www.rebel.pl/>



CYBERPUNK 2077:
MERCENARY
ON THE RISE



1000

Night City –
miasto, które
realizuje marzenia.

<https://www.rebel.pl/>



PLANSZÓWKOWE PUZZLE

Miłośnicy gier planszowych często szukają sposobów, by zostać w swoim ulubionym świecie nieco dłużej. Puzzle inspirowane planszówkami to idealne rozwiązanie – pozwalają cieszyć się klimatem ulubionej gry nawet wtedy, gdy nie mamy z kim zagrać. Układanki z grafikami z *Dixita*, *Everdella*, czy *Thorgala* to nie tylko wizualna uczta, ale też świetny sposób na relaks czy trening koncentracji. To również ciekawy pomysł na prezent dla fana planszówek – łączący znajome motywy z nowym rodzajem wyzwania. W tym zestawieniu pokażę Wam najciekawsze puzzle inspirowane grami planszowymi – z zarówno polskich, jak i zagranicznych sklepów.

DIXIT: PUZZLE
– RED MISHMASH



1000



Wkrocz do świata
jak ze snu.

<https://www.rebel.pl/>

DIXIT: PUZZLE
– QUEEN OF OWLS



1000

Zainspiruj się
sztuką.

<https://www.rebel.pl/>



Pobudzaj
wyobraźnię.

<https://www.rebel.pl/>

DIXIT: PUZZLE
– DELIVERIES



1000

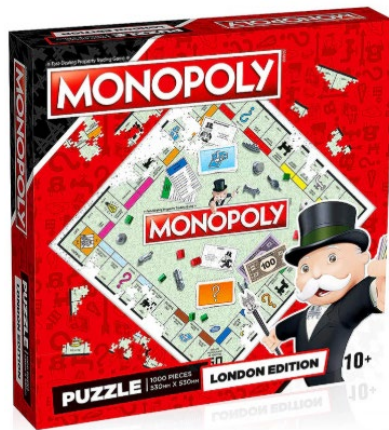
MONOPOLY: LONDON EDITION



1000

Przemierzaj zakątki
legendarnego
miasta.

<https://www.restinpieces.co.uk>



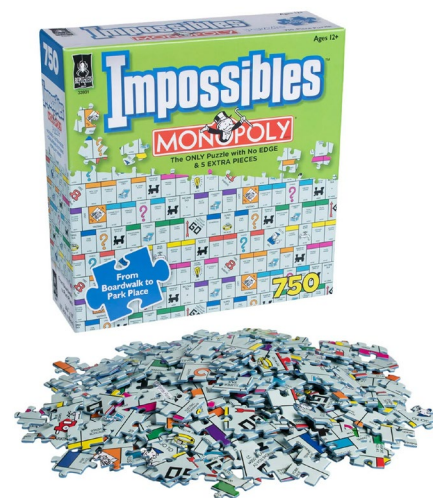
MONOPOLY IMPOSSIBLES



750

Zmierz się
z supertrudnym
zadaniem.

<https://www.walmart.com/>



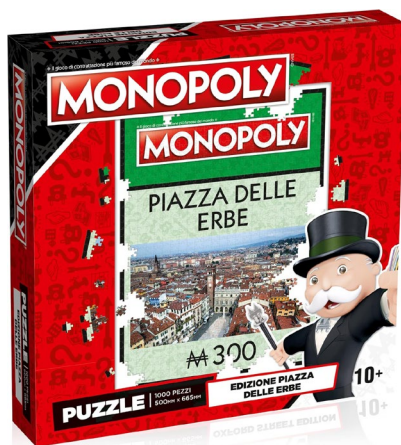
MONOPOLY: PIAZZA DELLE ERBE



1000

Inspirowane
cudownym miastem.

<https://www.amazon.com>



MONOPOLY: POLSKA JEST PIĘKNA



1000

Poznaj zakątki
naszej ojczyzny.

<https://multiszop.pl/>



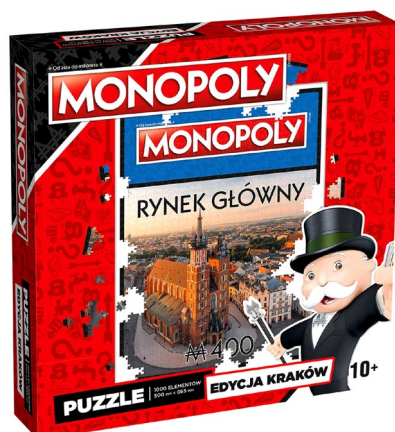
MONOPOLY: KRAKÓW – RYNEK GŁÓWNY



1000

Zwiedzaj nie tylko
Kościół Mariacki.

<https://gryplanszowe.pl/>



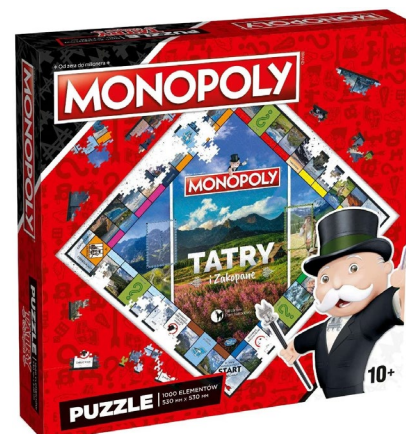
MONOPOLY: TATRY I ZAKOPANE



1000

Masz ochotę
na górskie wycieczki?

<https://www.empik.com/>



ASSASSIN'S CREED VALHALLA: DAWN OF RAGNAROK



1000

Czas poukładać
sprawy z Surtrem.

<https://www.rebel.pl/>



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE: THE TAVERN



1000

Zbierz swoją ekipę
w tawernie.

<https://www.rebel.pl/>



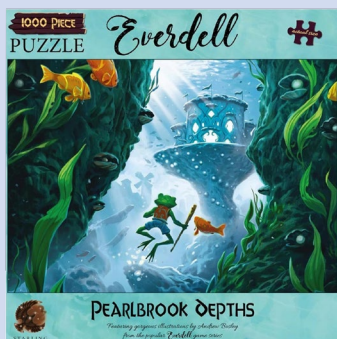
EVERDELL PUZZLE: PEARLBROOK DEPTH



1000

Odkryj magiczny
świat.

<https://www.rebel.pl/>



EVERDELL PUZZLE: BELLAIRE FESTIVAL



1000

Zabawa już
na Ciebie
czeka.

<https://www.rebel.pl/>



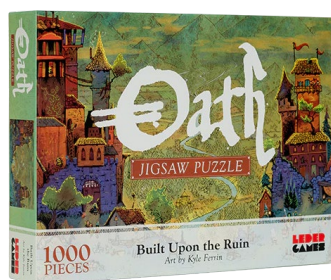
OATH: CHRONICLES OF EMPIRE & EXILE



1000

Przemierzaj
starożytną krainę.

[https://ledergames.com/
products/oath-puzzle](https://ledergames.com/products/oath-puzzle)



THE WITCHER: GERALT AND CIRI



1000

Ogień i woda.

<https://www.rebel.pl/>



THE WITCHER: GERALT & VINCENT VAN GOGH



1000

Kultowy malarz,
kultowa postać.

<https://www.rebel.pl/>



THE WITCHER: YENNEFER & SALVADOR DALI



1000

Wybitna postać
o statusie legendy.

<https://www.rebel.pl/>



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



Przyszłość Imperium
wisi na włosku.

<https://www.rebel.pl/>

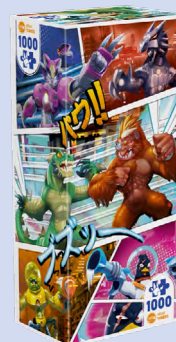


KING OF TOKIO



Czas na miażdżenie.

<https://puzzle.iello.fr>



ABORETUM



Piękno natury
na Twoim stole.

<https://renegadegame-studios.com/>



COOPER ISLAND



Przemierzaj morza
i oceany.

<https://www.ebay.com/>



KANGUREK KAO: KAO IS BACK



Wyrusz w cudowną
podróż.

<https://www.rebel.pl/>



TEKKEN 8



Starcie ojca
z synem.

<https://www.rebel.pl/>



FALLOUT 4: PERK POSTER



Przetrwaj apokalipsę.

<https://www.rebel.pl/>



TWILIGHT IMPERIUM: JIGSAW PUZZLE POSTER



Podjmij
kosmiczne
wyzwanie.

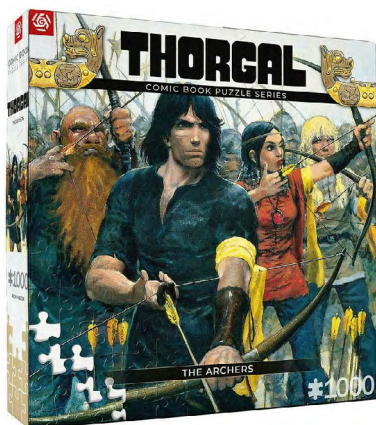
<https://www.rebel.pl/>



THORGAL: THE ARCHERS



1000



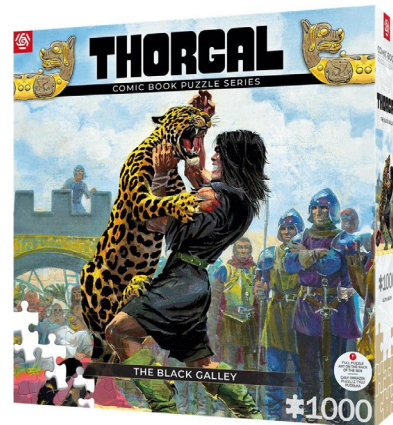
Weź udział
w turnieju.

<https://www.rebel.pl/>

THORGAL: CZARNA GALERA



1000



Poznaj przeciwników
bohatera.

<https://www.rebel.pl/>

THORGAL: THE BETRAYED SORCERESS



500



Wejź do
magicznej doliny.

<https://www.rebel.pl/>

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM CLASSIC



1000

Poskładaj
roztrząskany świat.

<https://www.rebel.pl/>



DUNGEONS & DRAGONS



1000

Smok już czeka
abyś go pokonał.

<https://it.clementoni.com/>



WORLD OF WARCRAFT: DRAGONFLIGHT



1000

Poznaj władczynię
smoków.

<https://www.rebel.pl/>



Hołd dla epickich
przygód.

<https://www.rebel.pl/>

DUNGEONS & DRAGONS: MONSTERS OF FAERUN



1000

Nie taki smok straszny,
jak go... ułóżysz.

<https://treflusa.com/>



DUNGEONS & DRAGONS: THE ORIGINS OF D&D



1000

Tajemnicze stworzenia
czyhają na Ciebie.

<https://treflusa.com/>



WORLD OF WARCRAFT: 20TH ANNIVERSARY



1000

SIDEREAL CONFLUENCE



1000

Wejdź do futurystycznego
świata.

<https://www.ebay.com/>



ARKHAM HORROR



1000

Tajemny świat
stoi otworem.

<https://www.rebel.pl/>



WINGSPAN



500



Ptaki z całego
świata u Ciebie.

<https://store.stonemaiergames.com/>

ROBIN HOOD: ZŁOCZYŃCY DISNEYA – KSIĄŻĘ JAN



1000

Przygody w Sherwood
już czekają.

<https://puzzlepremium.pl>



PIOTRUŚ PAN: ZŁOCZYŃCY DISNEYA – KAPITAN HAK



1000

Piękna opowieść
o Nibylandii.

<https://puzzlepremium.pl>



MAGIC: THE GATHERING



1000

Magia układania
w każdym elemencie.

<https://treflusa.com/>



MAGIC THE GATHERING PUZZLE – PANORAMA



1000

Spójrz szerzej
na magiczny świat.

<https://www.rebel.pl/>



MAGIC: THE GATHERING PUZZLE – PLANESWALKERS



1000

Odpocznij
od rzucania zaklęć.

<https://www.rebel.pl/>



RAIDERS OF THE NORTH SEA: CONQUEST



1000

Wyślij wojowników
do Walhalli.

<https://renegadegamestudios.com/>



WARHAMMER 40.000: DARK IMPERIUM



1000

Przetrwasz walkę?

<https://www.rebel.pl/>



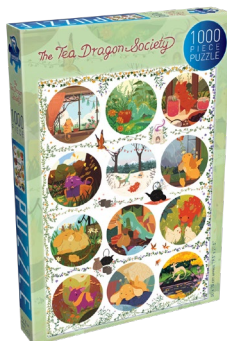
THE TEA DRAGON SOCIETY



1000

Czarujący świat
przyjaźni i fantazji.

<https://renegadegamestudios.com/>



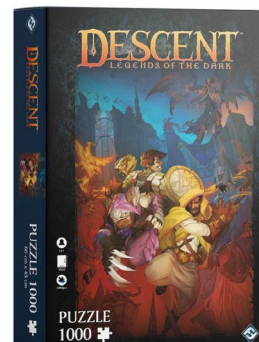
DESCENT: LEGENDS OF THE DARK



1000

Legendy – nie tylko
w mroku.

<https://www.rebel.pl/>



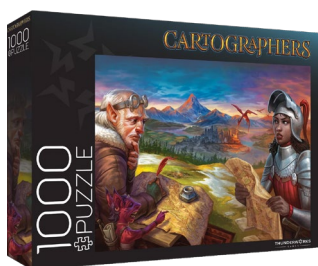
CARTOGRAPHERS OF NALOS



1000

Nakreśl swój
własny świat.

<https://thunderworksgames.com/>



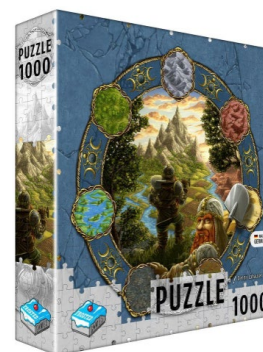
TERRA MYSTICA



1000

Ta ziemia czeka
na Twoje odkrycie.

<https://yvolve.shop/>



HARRY POTTER: MAGICZNE PUZZLE – FAWKES



300

Wejdź do czarodziejskiego
świata.

<https://www.rebel.pl/>



HARRY POTTER: MAGICZNE PUZZLE – ZŁOTA TRÓJKA



500

Poznaj magicznych
bohaterów .

<https://www.rebel.pl/>



EXPLODING KITTENS: THE DREAMS AND NIGHTMARES OF A DOG



Te sny są koszmarnie!

<https://www.explodingkittens.com/>



ROLL PLAYER: CHAMPIONS OF NALOS



Wybierz swojego
bohatera.

<https://thunderworksgames.com/>



EXPLODING KITTENS: SPICY SCREAM



Ostro wchodzi i...
BUM

<https://www.explodingkittens.com/>

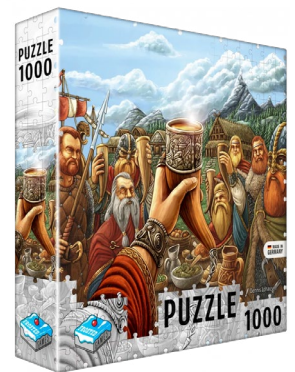


A PARTY FOR ODIN



Uczta nigdy nie była
tak ekscytująca.

<https://www.ebay.com/>



EXPLODING KITTENS: PUG WITH A PEARL EARRING



No i jak go nie kochać?

<https://www.explodingkittens.com/>



Puzzle układał
Marcin Adamczyk

GLOOMHAVEN: THE BLACK BARROW



Infiltruj
kryjówkę.

<https://cephalofair.com/>



RPG jako terapia

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk

Do tej pory gry fabularne przedstawiałam głównie jako sposób na spędzenie wolnego czasu w gronie przyjaciół. W poprzednim artykule wymieniłam też kilka korzyści, które można dzięki nim odnieść. Na koniec wspominałam, że RPG-i mogą być traktowane jako forma terapii. Pora na poszerzenie tego tematu i przytoczenie kilku naukowych argumentów.



Nie tylko dla dzieci i nie tylko gry wideo

Mimo poglądu wielu rodziców, że gry nie mają żadnych wartości, naukowcy są zgodni, że mogą mieć one pozytywny wpływ na zarówno młodych ludzi, jak i dorosłych. Nic więc dziwnego, że narzędzia cyfrowe są coraz częściej wykorzystywane w terapii dzieci i młodzieży – jest to szczególnie ważne, bo ponad 10% dzieci i młodzieży na świecie ma problemy ze zdrowiem psychicznym (1).

Narzędzia cyfrowe (między innymi gry) są stosowane w terapii różnych zaburzeń, w tym ADHD i zaburzeń ze spektrum autyzmu. Dzieci wykazujące zaburzenia uwagi i kontroli zachowania, ale także mające trudności ze zrozumieniem emocji oraz zgłaszające subkliniczne poziomy lęku i/lub depresji mogą odnieść korzyści z zastosowania

właśnie takiej formy terapii. Na podstawie przeglądu literatury udowodniono, że gry mogą służyć zarówno jako narzędzie lecznicze, jak również profilaktyczne. Uzyskiwane dzięki nim efekty są porównywalne lub (czasami) nawet większe od tych osiągniętych za pomocą innych sposobów interwencji w porównywalnej grupie wiekowej (1).

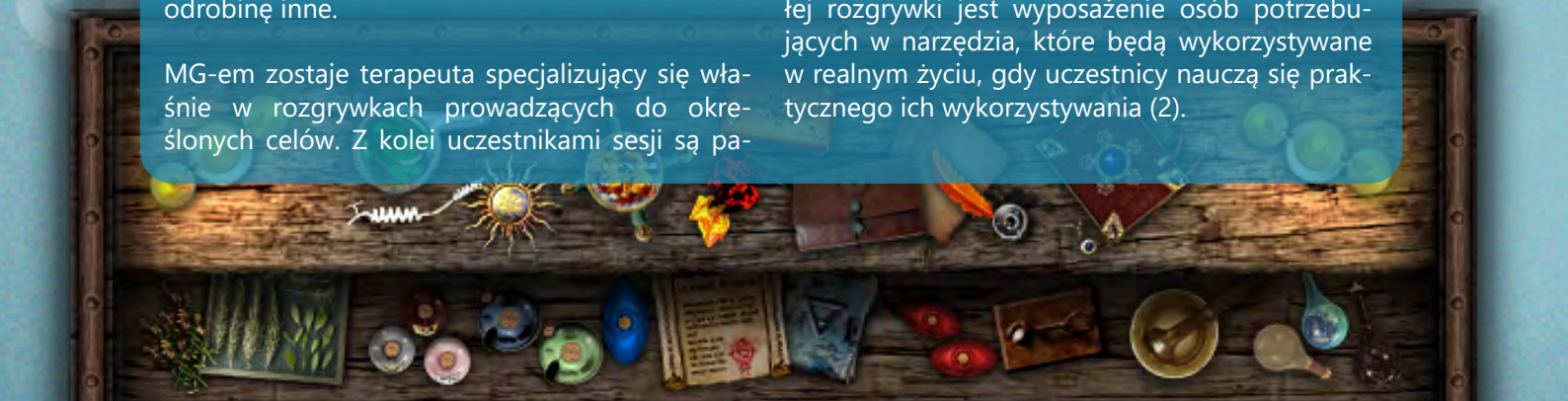
Jak się jednak okazuje, nie tylko dzieci i młodzież mogą się cieszyć terapeutycznymi zaletami gier cyfrowych i tych należących do kategorii gier bez prądu. Psychologowie i psychoterapeuci coraz częściej dostrzegają też korzyści wynikające ze stosowania gier jako formy komunikacji i narzędzia leczniczego w kontakcie z osobami dorosłymi (2).

Jak może wyglądać terapeutyczna rozgrywka RPG?

RPG-i polegają na odgrywaniu ról (postać) w otwartej historii – o szczegółach pisałam w poprzednich dwóch numerach, więc jeśli niewiele jeszcze wiecie o grach fabularnych, warto tam zajrzeć. Jednak w przypadku gier terapeutycznych – w przeciwieństwie do standardowych rozgrywek, w których spotyka się grupa znajomych, a jeden z nich wciela się w Mistrza Gry – zasady są odrobinę inne.

MG-em zostaje terapeuta specjalizujący się właśnie w rozgrywkach prowadzących do określonych celów. Z kolei uczestnikami sesji są pa-

cjenci, zazwyczaj od czterech do sześciu osób. Cała terapeutyczna kampania może trwać kilka tygodni lub miesięcy – zależy to od indywidualnych potrzeb uczestników. Jest to więc forma terapii grupowej, w której terapeuta prowadzi narrację, a pacjenci podejmują decyzje. Na koniec każdego spotkania – sesji – prowadzący przedstawia krótkie podsumowanie. Celem całej rozgrywki jest wyposażenie osób potrzebujących w narzędzia, które będą wykorzystywane w realnym życiu, gdy uczestnicy nauczą się praktycznego ich wykorzystywania (2).



Cele terapii w formie gry

Terapeuta ma za zadanie przygotować bezpieczne środowisko. Dzięki świadomości, że wszystko odbywa się „na niby”, pacjenci czują mniejszą presję niż w szkole, pracy czy życiu osobistym, co z kolei pozwala im na podejmowanie takich decyzji i działań, na które w innym przypadku by się nie zdecydowali. Psychiczne i fizyczne poczucie bezpieczeństwa sprawia, że mogą oni przeciwstawić wszystko to, co jest dla nich szczególnie trudne. Co więcej, terapeuta – a czasami nawet inny uczestnik sesji – może w odpowiedni sposób zachęcać do podejmowania prób, przykład przekonując pełnego obaw gracza, by zaryzykował (2).

Jakie cele można osiągnąć dzięki terapeutycznym grom fabularnym?

- Zwiększenie poczucia własnej wartości (3) i rozwinięcie nowych cech, np. odwagi u bojaźliwej osoby (2).
- Poprawa relacji międzyludzkich i zdolności pracy w grupie (3).

- Poprawa uważności, umiejętności czekania i radzenia sobie z napięciem, zwiększenie elastyczności w różnych sytuacjach (2).
- Uporanie się z traumatycznymi wydarzeniami, pokonanie fobii (2).
- Wykształcenie umiejętności stawiania granic, np. poprzez pokazywanie w trakcie sesji, że dany temat nie powinien być poruszany (2).
- Zmiana sposobu myślenia, w tym nauka patrzenia na pewne zagadnienia z nowej perspektywy (3), np. zagadnienia dotyczące płci czy rasy (2).
- Zmiana ugruntowanych w dzieciństwie przekonań, wykształcenie zdolności okazywania uczuć (2).
- Zredukowanie codziennych napięć i obaw, zwiększenie zadowolenia, co wspomaga przeciwdziałanie zaburzeniom lękowym i depresji (2).
- Zwiększenie zdolności kreatywnego rozwiązywania problemów (3).
- Zwiększenie świadomości i umiejętności zrozumienia własnych emocji (3).

To nie ja, to moja postać

Istotną zaletą gier terapeutycznych jest mniejszy spadek samopoczucia nawet w przypadku porażki. Jak wskazują specjaliści, pacjenci uważają, że nawet jeśli w RPG-u coś nie poszło po ich myśli, nie są za to bezpośrednio odpowiedzialni. „Wina” spada na postać, podobnie jak późniejsze konse-

kwencje, co pod względem emocjonalnym jest łatwiejsze do zaakceptowania niż realne niepowodzenia (2).

Niekonwencjonalna terapia, która zachęca pacjentów do udziału

Ważna jest też kwestia podejścia samych pacjentów do terapii. U wielu osób wpływy rodzinne, społeczne czy kulturowe ukształtowały przekonanie, że uczęszczanie do psychologa czy psychoterapeuty nie jest właściwe. Negatywne podejście do terapii lub jej klasycznych form może zmniejszać skuteczność narzędzi. Zastosowanie czegoś innowacyjnego – jak właśnie RPG-i – może pomagać w przełamywaniu takich barier (2).

Istotny jest też aspekt przywiązania do członków drużyny. W klasycznych terapiach grupowych uczestnicy poznają się słabiej niż podczas RPG-ów, co może wpływać na wykazywanie podejścia: „Jeśli dziś nie przyjdę, nikt nie zauważy”. W trakcie gry fabularnej każdy członek drużyny jest ważny, nieobecność jednej osoby nie ujdzie uwadze reszty graczy (2).

Nie zapominajmy też, że RPG-i dają – oprócz innych korzyści – radość, co tym bardziej zachęca do uczestnictwa w sesjach. Oczywiście, u niektórych pacjentów mogą też istnieć opory względem odgrywania ról. Jeśli ktoś będzie np. postrzegał taką formę terapii jako dziecinną, nie przyniesie ona u niego znaczących korzyści (3).



Symulator terapeutyczny

Gry fabularne wywodzą się z gier wojennych, które z kolei czerpią ze starożytnych gier strategicznych, zwłaszcza z szachów. Gry fabularne wyróżnia jednak istotna cecha: mają charakter kooperacyjny i operują poszczególnymi jednostkami (postaciami), a nie bezosobowymi oddziałami. Zachodzące podczas RPG-ów interakcje wykraczają poza walkę i planowanie taktyki. Złożoność poszczególnych zagadek czy misji może być bardzo wysoka, a samo doświad-

czenie – ze względu na otwartość świata i wielowątkowość przygód – niezwykle bogate (3). Z tego też powodu niektórzy bardziej przyrównują RPG-i do symulatorów – jak choćby dr Jared N. Kilmer, psycholog kliniczny i badacz gier stosowanych, który mówi o nich w następujący sposób: „Gry fabularne są w zasadzie symulatorami. Obserwujesz innych ludzi, reagujesz na bodźce i podejmujesz działania w znacznie szybszym tempie niż w prawdziwym życiu” (2).

Dungeons and Dragons

Wśród wszystkich terapeutycznych gier (symulatorów) na szczególną uwagę zasługuje bez wątpienia tytuł *Dungeons and Dragons* (*DnD*, *D&D*). To jeden z najstarszych systemów RPG, który ponadto ma długą historię związaną ze zdrowiem psychicznym (4) – niestety czasami również w negatywnym kontekście (ale o tym w kolejnym artykule).

Niemniej jednak odnotowano, że *DnD* może być też wykorzystywane jako narzędzie terapeutyczne,

zarówno do lepszego poznania pacjenta, jak również do osiągnięcia wymienionych wcześniej celów terapeutycznych. Co więcej, zainteresowanie tym oraz innymi tytułami wzrosło szczególnie w dobie pandemii, kiedy stan psychiczny społeczeństwa był szczególnie pogorszony. Warto o tym pamiętać i uwzględnić RPG-i (czy też szerzej: różnorodne gry) nie tylko w kontekście terapeutycznym, ale też w kwestii własnego dobrego samopoczucia.



Bibliografia

1. Choi E, Yoon EH, Park MH. Game-based digital therapeutics for children and adolescents: Their therapeutic effects on mental health problems, the sustainability of the therapeutic effects and the transfer of cognitive functions. *Frontiers in Psychiatry*. 2022;13.
2. Abramson A. Improving treatment with role-playing games. Using games like *Dungeons and Dragons* in group therapy shows promise for treating anxiety, depression, trauma, ADHD, and more *Monitor on Psychology*. 2025;53(3).
3. Henrich S, Worthington R. Let Your Clients Fight Dragons: A Rapid Evidence Assessment regarding the Therapeutic Utility of 'Dungeons & Dragons'. *Journal of Creativity in Mental Health*. 2021;18(3):383–401.
4. Baker IS, Turner IJ, Kotera Y. Role-play Games (RPGs) for Mental Health (Why Not?): Roll for Initiative. *Int J Ment Health Addict*. 2022:1–9.

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 DRUGIM numerze
magazynu Planeta 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 DO 30.09.2025.

SZCZEGÓŁY NA WWW.PLANETAMEPLI.PL



NOTATKI NA SESJACH RPG?

WSTĘP

Może jednak nie, bo „ta postać nie umie pisać!”? Wszystko po kolei.

Notatki na sesjach RPG to dla każdego rzecz indywidualna. Trudno jednak będzie filozofować nad tym, dlaczego ich nie prowadzić (jak ktoś nie chce, to po prostu tego nie robi), dlatego pozwolę sobie stanąć po drugiej stronie barykady – dlaczego jednak warto coś sobie zapisywać. Powodów jest wiele – od najbardziej prozaicznych pokroju: „Muszę pamiętać, jak nazywa się ta postać, bo czuję, że jest ważna” (oczywiście to dotyczy nas jako graczy – Mistrzowie Gry wiedzą, którzy bohaterowie są ważni) albo: „Muszę odjąć kolejną strzałę z mojego ekwipunku”, po te bardziej skomplikowane, w których starannie szkicujemy symbol zaprezentowany przez MG-a. I spokojnie – notowanie ma sens, ale jak to w życiu bywa, to zależy od wielu czynników.

Podejdźmy do tematu bardziej analitycznie i podzielmy notatki na różne typy – pomoże nam w tym zadanie określonych pytań.

Zanim jednak zacznę, muszę podkreślić jedną nadrzędną zasadę prowadzenia notatek: jeżeli nie chcesz, nie musisz tego robić. Nie jest to skomplikowana zasada, nikt nie ma prawa tego od Ciebie wymagać. Działa to jednak również w drugą stronę – Ty też nie masz prawa wymagać notowania od innych. Każdy ma swój sposób na grę i wszystko, co z nią związane.

TE NOTATKI NALEŻĄ DO GRACZA, CZY DO MISTRZA GRY?

Zacznijmy od czegoś oczywistego – na pewno nie będzie dwóch takich samych notatek z tej samej sesji. W tym tekście skupimy się na notatkach prowadzonych przez graczy – o notatkach Mistrzów Gry z pewnością będzie kiedy indziej, bo to grubszy temat. Odpowiadając więc na pytanie – notatki graczy pomagają im lepiej się odnajdywać w świecie przedstawionym przez MG. Oczywiście, odnalezienie się w wykreowanym przez inną osobę świecie może zależeć od wielu czynników (a tych tu nie omawiam), jednak notatki z sesji mogą – choć nie muszą – być narzędziem, które

pozwoili łatwiej powrócić do wymyślanego świata po przerwie lub też sprawi, że gracz mocniej się w nim zagłębi. Natomiast notatki MG-a są po to, żeby świat, w który gracz (i ich bohaterowie) mają się zagłębiać, był spójny – a przynajmniej dotyczył to tego, co powstało na sesji, tak wiecie... bardziej spontanicznie. Bo nie bójmy się tego przyznać – nie da się wszystkiego zaplanować, a i nie ma nic złego w odrobinie wspomnianej spontaniczności.

JAK TO JEST Z TYMI NOTATKAMI U GRACZY – WARTO SIĘ FATYGOWAĆ?

To pytanie ma wiele odpowiedzi. Tak jak wspomniałem już w poprzednim akapicie, notatki są po to, aby ułatwić życie graczom, ale jak? Już mówię.

Zastanówmy się na samym początku, co to będzie za sesja? O czym, jaki będzie cel – może MG odpowie odważnemu graczowi na pytanie. Nie na każdej sesji potrzebne będą notatki. Są systemy, w których nie ma większej konieczności ich prowadzenia, bo np. są to typowo „bitewne” rozgrywki (aczkolwiek to nie reguła, wszystko zależy od MG-a). Natomiast na detektywistycznych sesjach (np. w systemie *Zew Cthulhu*) wspomniane notatki mogą okazać się niezbędne, żeby nie pogubić się w gąszczu intryg zaplanowanych przez Mistrza Gry. Skupmy się na tych sytuacjach, w których zapiski mogą być tym „czymś więcej”.

Nieraz podczas sesji, a może nawet całej kampanii, spotkalicie lub spotkacie jakiegoś bohatera niezależnego. Jednego czy dwóch zapamiętamy, ale co z kolejnymi? W końcu te imiona mogą zacząć nam się mylić. Co jeżeli każdy z tych BN-ów mieszka na innej ulicy? Albo – co gorsza – jeśli tylko jeden będzie handlował miksturami żywotności? No właśnie, to jest ten pierwszy „powód” prowadzenia notatek – te rzeczy trzeba zapamiętać... albo zapisać. Wiadomo, można zapytać Mistrza Gry, on też ma notatki – przecież to wie, nie?



Wie, ale tutaj wiele zależy już od MG-a – nie każdy będzie chętnie powtarzał takie rzeczy... Nie, to nie musi być złośliwość (kładę dolary przeciwko orzechom, że nie chodzi o złośliwość!). Chodzi o to, że jednokrotne podanie informacji powinno wystarczyć – chyba że wtedy Mistrz Gry powiem nam, zapominalskim: „Przetestujmy twoją wiedzę, sprawdźmy czy twój bohater pamięta”. Oczywiście da się z tego wybrnąć, nawet z uśmiechem – ale nadal zabiera to cenny czas, który można by było poświęcić na pchanie fabuły do przodu czy toczenie epickich walk z przeciwnikami. Bo jak wyglądałaby sesja, gdyby pytanie o „tamtego NPC-a” padało co trzy minuty, z ust każdego z czworga graczy? No właśnie. Prowadząc notatki, po prostu oszczędzamy nasz wspólny czas i oczywiście – co już zostało udowodnione – pamiętamy, który BN jest handlarzem.

Idźmy dalej – magiczny lampion w dłoni twojego bohatera? Piękna rzecz! Tylko co on dokładnie robi? No tak – masz notatki – lampion odstrasza wampiry, to rzecz idealna na wycieczkę po kanałach itd. Czy da się to zapamiętać? No, da się. Są tacy – może właśnie Ty jesteś tym kimś – co zapamiętują, ale są i tacy, którzy zapiszą – każdy ma swoje metody.

To dotyczy się dosłownie każdego aspektu gry – imiona, nazwiska, nazwy ulic i miast – może nazwy dzielnic... Powiązania rodzinne NPC-ów? We wcześniej wspomnianym przypadku detektywistycznej sesji jest to rzecz, którą zapewne warto mieć na uwadze. Może gdzieś trzeba zbierać karteczki z symbolami, które MG co jakiś czas podrzuca na stół... Fajnie byłoby to mieć w jednym miejscu. Jest więc wiele powodów, dla których warto prowadzić notatki.



CZY KAŻDY MOŻE PROWADZIĆ NOTATKI?

teraz przechodzimy do najlepszego – bo odpowiedź na to pytanie nie jest taka oczywista. Bo przecież pierwsze, co nasuwa się na język to: „Oczywiście, że tak. Przecież każdy umie pisać!”. Ale można też powiedzieć: „Moja postać pisać nie potrafi... i z pamięcią też u niej słabo”. Więc jak to jest? Otóż wszystko zależy od tego, jak się dogada ekipa, jakie ustali zasady – bo przecież to oczywiste, że każdy z nas umie pisać/rysować – albo w jakiś alternatywny sposób prowadzić notatki...

Pójdźmy dalej – zerknijmy do popularnego systemu low fantasy jakim jest *Warhammer Fantasy Roleplay 4ed.* Mamy tutaj coś takiego jak talent „Czytanie/Pisanie”.

Czemuby nie spróbować oddać się immersji do takiego stopnia, by osoby, które tego talentu nie posiadają, spróbowały się powstrzymać od prowadzenia zapisków? Idźmy o kolejny krok dalej – system ten oferuje również talent „Geniusz Arytmetyczny”, który umożliwia graczowi, którego bohater ma ten właśnie talent, korzystanie z kalkulatora podczas sesji! Nawet nie pomyślelibyście, że kalkulator mógłby się przydać. No, skoro za chwilę mamy porównać, czy lepiej zdecydować się na zapłatę z góry po 14 złotych koron na głowę (a jest nas troje), czy otrzymać 23% z 200 złotych koron do podziału po wykonaniu roboty, to musimy mieć coś, co pozwoli nam na wykonanie bardziej zaawansowanych obliczeń, nie?

A może po prostu Wasza ostatnia sesja była trzy miesiące temu, jutro kolejne spotkanie, trzeba byłoby sobie coś przypomnieć... Z czego najlepiej wtedy skorzystać jak nie z własnoręcznie prowadzonych notatek?

NO TO JAK NOTOWAĆ?

W końcu przechodzimy do konkretów! A tak naprawdę, to nie – notatki to coś, co każdy robi po swojemu – ale metod jest nieskończoność, więc na pewno znajdziecie coś dla siebie. Albo najwyraźniej w świecie wypracujecie własny styl.

Co więc warto zrobić? Dobrze jest się pokusić o zeszyt. A jeszcze lepiej – stworzyć autorski zeszyt-handout, co będzie genialnym rozwiązaniem! Nie dość, że użyteczny, to jeszcze będzie miał swój wkład w „klimacik” sesji! Do takiego zeszytu można też spróbować przekleić w jakichś sposób kartę swojej postaci.

Ale dobrze, konkrety. Bazując na moich doświadczeniach, proponuję wydzielić sobie parę lub paręnaście kartek przeznaczonych na NPC-ów. To będzie miejsce, w którym można pisać wszystko o tych, których spotykacie. W zależności od jak dawna gracie, zapewne potraficie też już wyczuć swojego Mistrza Gry, a co za tym idzie, wyłowić informacje, które mogą być ważne.



To całkiem przystępna forma, kiedy jesteście w terenie. Ktoś, kto notuje, ma tylko mały notatnik albo telefon (aczkolwiek z tym ostrożnie, bo często to niepotrzebny rozpraszacz na sesjach) – taką listę na pewno da się przygotować w najzwyklejszym elektronicznym notesie. Jest jeszcze inna opcja, nie wiem czy bardziej, czy mniej wymagająca – zapewne zależy to od preferencji. Bo przecież, chcąc prowadzić notatki, nie trzeba wszystkiego opisywać. Może więc tylko słowa kluczowe? A do tego idealnie pasuje mapa myśli. Każde powiązanie można zamieścić na kartce w postaci strzałki, kreski lub linii. Można zacząć od imienia określonej postaci w centrum kartki, a następnie dodawać kolejne elementy – kto jest czyim bratem, kto kogo zabił, czym, dlaczego, gdzie nie chodzić itd. I co najlepsze – takie notowanie nie jest zbyt czasochłonne. To znaczy – może być, ale przecież wystarczy strzałka i kolejne „słowo klucz”. A po wszystkim będziecie mieli coś, co nigdy nie pozwoli Wam zapomnieć – o tym, jaką przygodę przeżyliście i jak wspaniała ona była.

Adam Ponikiewski

Bo to, że kogoś pokonaliście i raczej nie stanie już na Waszej drodze, nie znaczy, że informacje o tym BN-ie są nieistotne – bo może to charakterystyczne znamię na prawym nadgarstku ma znaczenie?

Wydzielcie podobną sekcję na miasta, ulice, budynki, charakterystyczne karczmy czy inne... inne miejsca – o tym zapewne też warto coś „wiedzieć/pamiętać”. Bo może to w Karczmie pod Kwitnącą Marchwią trafić można na cotygodniowy zjazd najznamienitszych bardów? Tak samo zróbcie ze wszystkim, co uważacie, że warto zanotować.

Ale dobra, to bardzo ułożona wersja notatek – tak przynajmniej twierdzą moi znajomi – warto więc tutaj zaznaczyć, że nie każdy tak lubi. Żeby jednak nie przechodzić ze skrajności w skrajność, spróbujmy czegoś innego, ale też posiadającego relatywnie uporządkowaną formę. Jeżeli lubicie bawić się w opowiadaczy, odgrywanie barda albo, co by było idealne, kronikarza, możecie po prostu pokusić się o pisanie kroniki – jak już wiecie – bez tej „metawiedzy”, którą uwzględniła wcześniej wspomniany styl notowania. Bo poprzednie notatki spisuje Gracz, tutaj notatki spisuje Bohater Gracza. I to nie muszą być notatki, może ktoś chce układać ballady o królu, dla którego cała kampania wyrusza zabić smoka (wiem, oklepany motyw, ale na balladę w sam raz)? A może – fabularnie – któryś z bohaterów w ten sposób dostanie dodatkowe trzy srebrne monety za zdanie relacji z misji? Zawsze możecie próbować targować się z MG-em, nie?

Można też pokusić się o nieco skromniejszą wersję pisania kroniki. To dobra metoda, kiedy ktoś chce podejść do tematu krótko i treściwie, ale jeszcze bez szkicowania i kreślenia po kartkach. Wyglądać to może mniej więcej tak:

- Karczma U Żółtego Dzika – właściciel Rulf, były najemnik, omijać.
- Strażnik Helmut – alchemik, wisi przysługę.
- Szwaczka z Heiligenbach – plotkara, mało kiedy ma rację.

SŁOWNIK

MG – Mistrz Gry,
BG – Bohaterowie Graczy,
BN/NPC – Bohaterowie Niezależni





WCIELCIE SIĘ W DETEKTYWÓW I... ZNAJDŹCIE PLUSZAKA



ZNAJDŹ PLUSZAKA

BAJKOWY ŚWIAT W MAŁYM PUDEŁKU

Znajdź *Pluszaka* od wydawnictwa **Muduko** to idealna pozycja, by wprowadzić malucha w świat gier planszowych i pomóc mu rozwijać ważne umiejętności. Na początku uwagę przyciąga **sprytne, małe pudełko wypełnione po brzegi solidnymi elementami z grubej tektury**, odpornej na ciekawskie rączki malucha. Przepiękne, proste i bajkowe ilustracje z pewnością zostaną docenione przez najmłodszych. W środku znajdziemy: krótką instrukcję, dwadzieścia pięć kafelków wskazówek, kafelek nocy, pięć żetonów przytulanelek, pięć żetonów kryjówek oraz kafelek poszukiwań.

Ponieważ jest to gra dla najmłodszych, mamy do czynienia z **grą kooperacyjną**, w której kluczową rolę odgrywa współdziałanie. Razem z dzieckiem **wcielicie się w role detektywów, którzy muszą trafnie wskazać pluszaka i jego kryjówkę**. Co ważne – zagadkę musicie rozwiązać przed nadejściem nocy!





PRZYGOTOWANIE GRY JEST PROSTE I SZYBKIE

Należy potasować kafelki wskazówek i wylosować jeden z nich (bez podglądania!), a następnie umieścić go między graczami obrazkiem do dołu (stroną z gwiazdkami i księżycami ku górze). Od tej pory będzie to kafelek rozwiązania – wskazuje, który pluszak i gdzie się ukrył. Na jego rewersie należy położyć kafelek poszukiwań, pomoże on weryfikować Wasze przypuszczenia, a niecierpliwym graczom trudniej będzie podejrzec rozwiązanie. Z pozostałych kafelków stwórzcie stos i odkryjcie siedem, układając je obok siebie, na końcu rzędu umieśćcie kafelek nocy z dużym księżycem. W zasięgu wszystkich graczy połóżcie żetony pluszaków oraz kryjówek.

Gra trwa siedem tur, a następnie zapada noc – jeśli wcześniej nie udało się rozwiązać zagadki, będzie to ostatni moment na jej odgadnięcie.

Podczas swojej tury gracz **wybiera jeden z siedmiu odkrytych kafelków wskazówek i zadaje jedno z dwóch możliwych pytań:**

- Czy szukamy królika?
- Czy kryjówka to szafa?

Warto zaznaczyć, że dla najmłodszych graczy wybór pytania i jego zadanie może być trudnym momentem – niektóre dzieci mogą potrzebować niewielkiego wsparcia w postaci zachęty lub pomocy w jego sformułowaniu. Gra uczy podejmowania decyzji i komunikowania się! **Po zadaniu pytania gracz odwraca wybrany kafelek (stroną nocy ku górze) i dokłada go**

do kafelka poszukiwań. Kafelek rozwiązania podpowie, w które miejsce należy go dołożyć: jeżeli sprawdzacie pluszaka – dokładacie go do gwiazdki z lewej strony, jeżeli kryjówkę – do księżyca u dołu.

Jeżeli połówki gwiazdki lub księżyca pasują do siebie – świetnie, macie część rozwiązania! Na spodzie pudełka znajduje się ilustracja dziecięcego pokoju i to tam umieszczacie żeton z pluszakiem lub kryjówką, którą odgadliście. **Jednak pamiętajcie: aby wygrać, musicie wskazać zarówno pluszaka, jak i jego kryjówkę.**



1–4



3+



5 min

PODSUMOWANIE

Gra *Znajdź pluszaka* to **świetna pozycja dla najmłodszych planszówkomaniaków**. Z pewnością zaangażuje trzy- i czterolatkę, natomiast starsze dzieci mogą uznać ją za zbyt prostą. Podczas rozgrywki dziecko **ćwiczy umiejętności współpracy, dedukcji i logicznego myślenia, a przede wszystkim uczy się podejmowania decyzji i zadawania pytań.**

Niewielkim minusem jest spora losowość, którą jednak zauważymy tylko my – dorośli. Jeżeli szukacie sympatycznej i krótkiej gry dla maluszka, *Znajdź pluszaka* będzie dobrym wyborem. **Element nocy pojawiający się w trakcie rozgrywki może być również pomocny podczas wieczornych rytuałów związanych z przygotowaniem pociechy do snu.**

Magdalena Solarz





Z POPIOŁU

KATARZYNA KUKLA

Ziemia była twarda, czarna od sadzy i popękana od ognia, który przetoczył się przez nią kilka dni temu. W powietrzu wciąż unosił się zapach krwi i spalonego zboża.

Przydrożny kamień, na którym przysiadła dziewczyna z naciągniętym łukiem, był poszarzały od kurzu i pyłu. Kiedy podniósł głowę, to właśnie ją zobaczył jako pierwszą – nie strażników, nie zatknięty na palu znak imperium, nie dym w oddali. Ją. Dziecko z bronią w rękach i oczami, które już nie wierzyły w zbawienie.

– Przyszedłeś po miecz? – zapytała. Głos miała cichy, ale pewny.

Nie odpowiedział od razu. Płaszcz zsunął mu się z ramion. Zbroja połyskiwała na zielono-niebiesko, jakby odbijało się w niej dawno zagasłe niebo.

– Przyszedłem po miasto – powiedział w końcu.

Dziewczyna skinęła głową, jakby spodziewała się tej odpowiedzi. Odłożyła łuk. Wokół nie było nikogo. Nawet cieni.

Wieś była martwa. Nie zburzona, nie splądrowana – po prostu pusta. Bez śladów walki, bez głosów, bez dusz. Na drzwiach każdej chaty ten sam znak: wypalony głęboko owal z trzema pionowymi kreskami.

Draconum, pomyślał. Przez wiele tygodni krążyły wieści, że wyszli z jam, że budzą się z wiekowego snu. Nie ufał wieściom. Ale ufał znakom.

Dwa dni później zatrzymał się przy strażnicy. Choć nosiła ślady zniszczeń, ktoś wyraźnie podjął się jej odbudowy. Drewniane palisady były świeże. W środku paliło się światło.

Mężczyzna przy bramie mierzył go wzrokiem. Nie odezwał się, tylko położył rękę na toporze. Drugi, młodszy, przysunął się bliżej.

– Rycerz Magii? – zapytał z niepokojem.

Nie odpowiedział. Nie musiał. Zbroja mówiła za niego. Echo jego kroków również. I odruch, z którym dłoń zbliżyła się do pasa – nie do broni, ale do pieczęci.

Chłopak się cofnął.

– Nie jesteśmy wrogami – powiedział cicho. – Chcemy tylko wiedzieć, co się dzieje. Gdzie są nasi ludzie? Kiedy wrócą?

Nie miał odpowiedzi. Wiedział tylko, że nie wróćą. Nie po tym, jak ziemia się otworzyła, a z jej trzewi wyszły istoty, które nie znały litości.

Trzeciej nocy, gdy niebo zasnuło się ciężkim kurzem, usłyszał język, którym nikt nie mówił na tej ziemi. Głęboki, skrzekliwy, jakby kogoś szarpało od środka. Przyszli z północy – szarzy, powykrzywiani, zbrojni w zardzewiałe ostrza. Orkowie. Nie pierwszy raz ich widział. Ale pierwszy raz nie walczyli. Nie z nim.

Skręcili i minęli go, zupełnie jakby nie istniał. Jakby widzieli kogoś za nim – kogoś, kogo on nie dostrzegał. A może po prostu ujrzeli, czym się stał.

Miasto pojawiło się piątego dnia, gdy poranek miał kolor zaschniętej krwi. Wyrastało zza wzgórz jak wspomnienie, którego nikt nie chciał. Mury były wysokie, a wieże przypominały palce wskazujące niebo. Chorągwie z herbem Atlantii – złoty krąg na fioletowym tle – nadal łopotały na wietrze, jakby nie wiedziały, że imperium przestało istnieć.

Na bramie czekali ludzie – uzbrojeni, zmęczeni, milczący. Nie patrzyli na niego jak na wroga, ale też nie jak na sprzymierzeńca. W ich oczach była tylko pustka.

Sala tronowa przypominała raczej bibliotekę niż miejsce koronacji. Za masywnym stołem ustawionym w centrum pomieszczenia siedziała kobieta w kolczudze. W dłoni trzymała pióro. Gdy go zobaczyła, nawet nie podniosła się z krzesła. Przewróciła stronę książki i zapytała:

– Przyszedłeś wykonać rozkaz?

– Tak – odparł bez cienia emocji.

– Zatem wypowiedz go. Na głos.

Zamilkł. Czuł ciężar. Nie broni, lecz słów. Bo wiedział, co ma powiedzieć. Wiedział, co Rada Pustki kazała mu zrobić. Ale widząc to miasto, tych ludzi, ten ostatni bastion porządku – nie był już pewien.

– Mam zniszczyć to miejsce – powiedział w końcu. – W imię Rady. W imię równowagi.

Kobieta skinęła głową. Przewróciła kolejną stronę.

– Czasem zastanawiam się, czy jesteście maszynami, czy tylko zapomnieliście, jak być ludźmi.

Gdy wieczorem opuszczał miasto, jego zbroja była mniej błyszcząca niż o poranku. Pieczęć Rady, dotąd przypięta do pasa, leżała gdzieś na brukowanej ulicy, wśród popiołu.

A wiatr niósł szept, którego nikt nie wypowiedział: *Możesz wszystko, ale nie wszystko warto.*

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

BARAN (21.03–19.04)



We wrześniu twoja energia osiągnie poziom nadświatlny, czyli idealnie, by ruszyć w międzygwiazdny chaos. *Galactic Cruise* to dla ciebie czysta adrenalina: budowa statków, realizacja kosmicznych wycieczek, liczne decyzje wpływające na rozwój firmy i radość, że komuś powinęła się noga. Nie licz na pokój – licz na zabawę. I miej nadzieję na to, że nikt nie rozwinie swojej technologii lepiej od Ciebie.

BYK (20.04–20.05)

Jesteś znakiem, który kocha spokój, przyjemności i... dobre wino. We wrześniu zaplanuj swoją winnicę w *Viticulture*, rozwijaj produkcję, zatrudniaj pomocników i nie zapominaj o turystach! Twoje serce zabije szybciej, gdy zobaczysz dobrze działającą logistykę biznesu. Po prostu planszowy slow-life z domieszką punktów zwycięstwa.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)



We wrześniu twoje zmienne nastroje osiągną poziom godny doktora z *Jekyll & Hyde* – i właśnie dlatego to twój tytuł na poprawę humoru. Wybierz swojego bohatera i stocz pojedynek dobra ze złem. Prawie jak w życiu bliźniaków. Dużo strategii, ale jak to czasami bywa – dostaniesz złe karty i cały misterny plan...

RAK (21.06–22.07)

We wrześniu będziesz mieszać różne emocje jak eliksiry w *Alchemikach*. Jesteś opiekuńczy, więc nie zapomnisz ostrzec innych, że ich mikstura to zły pomysł, po czym sam ją przygotujesz na sprzedaż. W grze i w życiu ryzykujesz polegając na emocjach, ale często wychodzisz na tym najlepiej. Niebieski eliksir nie jest aż tak straszny – chyba, że nie lubisz ganiać po rynku goły jak święty turecki.



LEW (23.07–22.08)



We wrześniu masz ochotę na sprint w kierunku zwycięstwa, najlepiej z tłumem wiwatujących kibiców i dramatycznym finiszem. *Wielka pętla* to wyścig kolarski, w którym możesz zabłysnąć tak bardzo, że nawet Tour de France się schowa. Strategia? Jasne. Ale bardziej chodzi o to, żeby wygrać z rozmachem. Uważaj na zmęczenie – zarówno w grze, jak i przy pozowaniu do planszówkowych selfie.

PANNA (23.08–22.09)

Jako znak z obsesją na punkcie porządku i szczegółów, we wrześniu dasz się wciągnąć w *Terraformację Marsa*. To gra, w której układasz nowe życie na Czerwonej Planecie, tworząc nowe oceany, lasy i – oczywiście – zasady praworządności. Będziesz analizować każdy ruch i znajdziesz radość w tym, że nic się nie da opanować. Nawet jeśli oznacza to, że ktoś podebrał ci strefę do skolonizowania.



WAGA (23.09–22.10)



Piękno, harmonia i układanie przyrody – czy można wyobrazić sobie lepszą grę dla Wagi niż *Kaskadia*? Wrzesień przyniesie ci wewnętrzny spokój, jeśli tylko pozwolisz sobie na planowanie ekosystemów z gracją projektanta wnętrz. Losowość cię czasem zirytuje, ale estetyka wszystko wynagrodzi. Przy punktowaniu zwierząt poczujesz z nimi więź duchową.

SKORPION (23.10–21.11)

Wrzesień to dla ciebie miesiąc emocjonalnych podbojów i... kontrolowanej destrukcji. *Blood Rage* pozwoli ci wcielić się w wikinga, który walczy o dominację, ale czasem specjalnie przegrywa, żeby zyskać więcej w zaświatach. To idealna metafora twojej duszy: intensywna, skomplikowana i zawsze gotowa na plan B, C albo Z (jak „zemsta”). Masz wszystko, czego potrzebujesz: dary bogów, punkty chwały i satysfakcję, gdy ktoś wpadnie w twoją pułapkę – nawet jeśli tego nie zauważy.



STRZELEC (22.11–21.12)



We wrześniu potrzebujesz przygody z nutą szaleństwa, a właśnie to daje ci *Cubitos* – szalony wyścig kostkowy z absurdalnymi zdolnościami i postaciami. Biegasz, rzucasz toną kości, wciskasz turbo i liczysz na cud. Czasem spektakularnie wygrywasz, czasem spektakularnie wypadasz z trasy. Ale przecież chodzi o zabawę, nie?

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

Wrzesień to dla ciebie czas planowania, ciężkiej pracy i rozwoju przedsiębiorstw. *Brass: Birmingham* to gra dla graczy z ambicjami – a ty masz ich cały wagon. Budujesz, inwestujesz, rozwijasz sieci i liczysz zyski, jakbyś miał w domu Excela. I wiesz co? Nikt nie robi tego lepiej niż ty. Kapitalizm jeszcze nigdy nie był tak satysfakcjonujący.



WODNIK (20.01–18.02)



Twoja kreatywność i zamyślenie do innowacji znajdą wyraz w *Azulu* – minimalistycznej, układance logicznej z kolorowych kafelków. Wciągniesz się tak bardzo, że zapomnisz, że to gra planszowa, a nie geometryczna medytacja. Twój mózg będzie klikać przy każdym idealnie dopasowanym elemencie. A inni zaczną pytać: „Jak ty to tak szybko robisz?”.

RYBY (19.02–20.03)

Wrzesień przyniesie ci falę inspiracji – idealnie, by sięgnąć po *Canvas*, czyli grę, w której tworzysz obrazy z przezroczystych kart. Będziesz dobierać kolory, symbole i kompozycje jak prawdziwy artysta. Nie zawsze chodzi o punkty – czasem chodzi o duszę. I o to, żeby twój obraz miał przynajmniej jeden bonus za styl.



DZIĘKUJEMY DO ZOBACZENIA ZA NIEDŁUGO!



CHCESZ POMÓC NAM
W DALSZYM ROZWOJU?
WESPRZYJ NAS NA SUPPI.PL!

[HTTPS://SUPPI.PL/PLANETAMEPLI](https://suppi.pl/planetamepli)



Dołącz do naszego meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

- pisać recenzje gier planszowych,
- przeprowadzać wywiady z twórcami planszówek,
- tworzyć artykuły o mechanikach, trendach i nowościach,
- relacjonować eventy, turnieje lub nocne maratony
- pomagać przy składaniu magazynu

albo po prostu chcesz podzielić się swoją pasją z innymi
napisz do nas i opowiedz, o czym chciałbyś pisać!

planetamepli@gmail.com

Kontakt:

planetamepli.pl

facebook.com/planetamepli

instagram.com/planetamepli