

NR 4 | PAŹDZIERNIK 2025

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

SARDYNIA

RECENZJA

BOMB BUSTERS

CZYLI JAK ROZBROIĆ
BOMBĘ

CEZAR I KLEOPATRA

ZDECYDUJ O LOSACH
EGIPTU

PLANSZÓWKI W SPODKU

RELACJA

PLANETA MEPLI

magazyn
od graczy dla graczy



NR 3 | WRZEŚ

WYWIADY



HOROSKOP



RECENZJE



PLANSZO-
OPOWIADANIE



PORADNIK



DZIAŁ RPG



MESOS
zostań wodzem
trycznego plemienia!

RPG
JAKO TERAPIA
PLANSZÓWKI
POD OKIEM SMOKA WAWELSKIEGO

Witamy Was w czwartym numerze!

Świat planszówek nie zwalnia tempa, a my trzymamy rękę na pulsie. Każdy miesiąc przynosi nowe wydarzenia, gorące premiery i tematy, które rozpalają wyobraźnię graczy. Dlatego z ogromną przyjemnością oddajemy w Wasze ręce najnowsze wydanie magazynu Planeta Mepli.

Tym razem przygotowaliśmy dla Was szczególnie bogaty zestaw treści. Odwiedziliśmy **Toruński Klub Gier Planszowych**, by sprawdzić, jak wygląda życie tamtejszej planszówkowej społeczności i co przyciąga nowych pasjonatów. Zajrzeliśmy na **Planszówki w Spodku** – wydarzenie, które od lat gromadzi tłumy fanów i pokazuje, że gry bez prądu to nie tylko rozrywka, ale również sposób na budowanie więzi i przyjaźni. Nie zabraknie też emocji wokół plebiscytu **Planszowa Gra Roku** – znajdziecie obszerną relację z rozdania nagród.

W dziale recenzji czeka prawdziwa uczta – od kameralnych karcianek i lekkich gier towarzyskich, przez nietuzinkowe tytuły, takie jak *Sardynia* czy wybuchowe *Bomb Busters*, aż po pozycje pełne przygód i strategicznych decyzji: *Cezar i Kleopatra* oraz *Odyn*. Fani science fiction sprawdzą, jak świat komputerowego hitu został przeniesiony na planszę w grze *Mass Effect*. Ale to wciąż nie wszystko – wśród nowości znajdziecie też recenzję gry *Kurnik 2*. Ten tytuł pokazuje, że nawet proste pomysły mogą ewoluować w zaskakujących kierunkach.

Nie zapomnieliśmy o **prototypach i RPG** – w tym numerze również czekają na Was działy poświęcone właśnie tym obszarom.

Jak zawsze staramy się łączyć wszystko to, co w planszówkach najlepsze: pasję, różnorodność i wielkie emocje. Niezależnie od tego, czy jesteście weteranami stołu, czy dopiero zaczynacie swoją przygodę z grami, mamy nadzieję, że znajdziecie tu coś dla siebie.

Jeśli podoba się Wam nasza praca i chcecie czytać więcej ciekawych treści, zachęcamy do wsparcia nas wirtualną kawą: <https://suppi.pl/planetamepli>.

Z planszówkowym pozdrowieniem
Redaktorzy Naczelni
Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk

Redaktorzy:

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

Korektorzy:

Adrian Gawin
Monika Józwiak-Bociąg
Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Aleksandra Rosiak

Skład magazynu:

Joanna Baran
Rafał Bartos
Michalina Chudzińska
Ania Kucharska
Natalia Lukina
Wojciech Noga
Kinga Pieczyńska
Patrycja Warczyńska
Agnieszka Wojtasik

Kontakt:

planetamepli.pl
facebook.com/planetamepli
instagram.com/planetamepli

**Pamiętaj, że nie musisz być
profesjonalnym dziennikarzem!**

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



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

9 **PREMIERY**
PAŹDZIERNIKOWE NOWOŚCI

14 **WYDARZENIA**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

18 **TORUŃSKI KLUB
GIER PLANSZOWYCH**
NIEMAL DWIE DEKADY
WSPÓLNEGO GRANIA

21 **PLANSZOWE ADAPTACJE**
PLANSZÓWKI NA PODSTAWIE
GIER KOMPUTEROWYCH

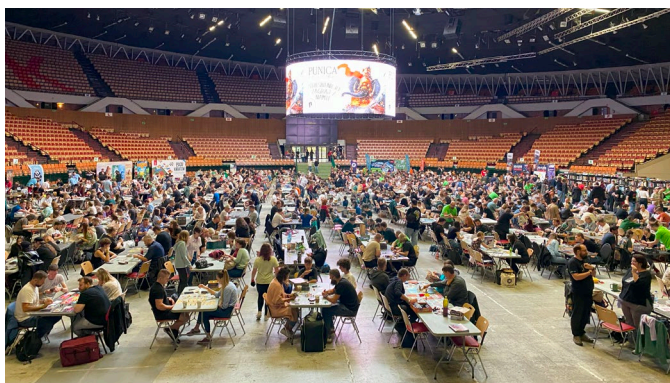
27 **PLANSZÓWKI W SPODKU**
RELACJA Z WYDARZENIA

32 **PLANSZOWA GRA ROKU**
RELACJA Z GALI

38 **SARDYNIA**
ZAWALCZ O WPŁYWY
W SARDYŃSKICH PROWINCJACH!

41 **BOMB BUSTERS**
CZYLI PRZECINANIE KABELKÓW

44 **CEZAR I KLEOPATRA**
EGIPT ZJEDNOCZONY CZY NIEPODLEGŁY?





47 **PIRACI Z MARACAIBO**
POSTAWIĆ ŻAGLE!

50 **MASS EFFECT**
RATOWANIE GALAKTYKI
PRZED OBCYMI

52 **ODYN**
JAK TO JEST BYĆ JARLEM, DOBRZE?

55 **KARCIANKI**
PIĘKNO TKWI W PROSTOCIE

62 **DZIAŁ PROTOTYPÓW**
ODKRYJ COŚ NOWEGO

64 **KONTROWERSJE
WOKÓŁ RPG**
OBALAMY MITY



67 **O IMMERSJI SŁÓW KILKA**
ODGRYWANIE RÓL W GRACH RPG

70 **KURNIK 2**
MEMORY O PORACH ROKU

72 **KOLOROWANKA**

73 **GEEKOWY HOROSKOP**
SPRAWDŹ, CO PRZYNIOSŁY CI GWIAZDY!

Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

10/2025



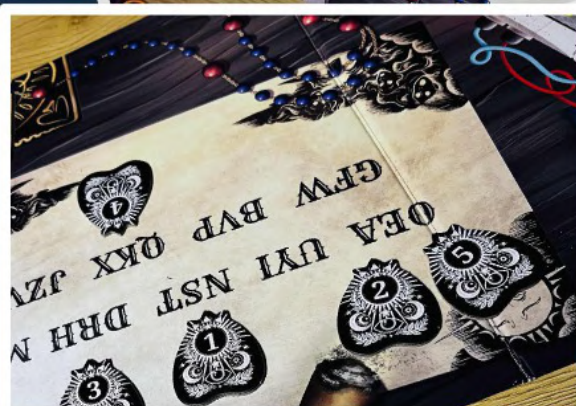
Katedra Koszmarów

Bardzo dobry area control okraszony przepięknymi ilustracjami Zdzisława Beksińskiego.



Mass Effect

Odważna załoga Normandii na tropie kolejnej przygody.



Paranormalni Detektywi
od Lucky Duck Games



Sagrada
Ułóż witraż z kolorowych kostek



Anachrony
Testowanie legendarnego Anachrony
z dodatkiem Szczeliny Czasu



Wojna o Pierścień

Epicki pojedynek dobra ze złem. Tym razem historia potoczyła się inaczej...



Pergola

Stwórz swój wymarzony Ogród!



Heroes of Might & Magic

Plaszcówkowe odwzorowanie kultowej gry komputerowej





PREMIERY PAŹDZIERNIKA

PAWEŁ PODGÓRSKI

Październik w świecie planszówek zapowiada się wyjątkowo obficie. Jesienne wieczory sprzyjają spotkaniom ze znajomymi, a wydawnictwa doskonale o tym wiedzą – dlatego przygotowały prawdziwą ucztę dla graczy. Wśród premier znajdziemy zarówno lekkie tytuły rodzinne, jak i strategiczne wyzwania dla zaawansowanych fanów gier bez prądu. Nowości przeniosą nas do baśniowych krain i pozwolą konstruować niezwykle światy. Sprawdźmy, co trafi na sklepowe półki w październiku i które pozycje warto mieć na oku. Pamiętajcie jednak, że lista gier może ulec zmianie.

WODNY OGRÓD



KASKADIA JUNIOR



TAKE TIME



1-4



8+



60 min



2-4



6+



15-30 min



2-4



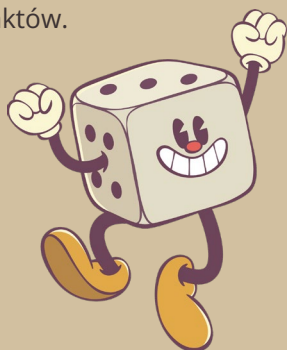
10+



30 min

Wodny ogród to wciągająca gra kafełkowa, w której wcielacie się w architektów malowniczych ogrodów wodnych pełnych karpi koi i lilii. Waszym zadaniem jest staranne rozmieszczanie kafelków wody na kwadratowej planszy – korzystając zarówno z własnych zasobów jak i ze wspólnych elementów dostępnych wszystkim graczom.

Tworzącie niepowtarzalne aranżacje sprytnie łącząc ryby i lilie, wypełniając rzędy i kolumny oraz zdobывая ozdoby i cenne premie. Zwycięży ten, kto najlepiej zrealizuje swoją wizję – stworzy najpiękniejszy wodny zakątek i zdobędzie najwięcej punktów.



Kaskadia Junior to uproszczona odsłona wielokrotnie nagradzanej gry planszowej, stworzona z myślą by wprowadzić młodszych graczy do świata fascynujących planszówek.

W swojej turze wybieracie jedną z dwóch dostępnych płytek i rozbudowujecie własną mapę. Starajcie się tak dopasowywać siedliska, aby tworzyć skupiska zwierząt tego samego gatunku – dzięki temu zdobywacie żetony obserwacji, które trafiają na Wasze plansze panoramy i pozwalają stworzyć niepowtarzalny obraz dziej natury. Na zakończenie rozgrywki odkryjcie zgromadzone żetony i przeliczcie je na szyski, czyli punkty zwycięstwa.

Gra łączy element losowości z logicznym myśleniem. Dzięki temu młodszy gracz ma szansę rywalizować z dorosłymi jak równy z równym, a cała rozgrywka staje się emocjonującą zabawą.

Zjednoczcie siły i wspólnie zmierzcie się z wyzwaniami rzucanymi przez zegary rozsiane w różnych wymiarach – od Przebudzenia aż po Odrodzenie. Grajcie w swoim rytmie, sięgajcie do kolejnych misji, kiedy tylko macie ochotę, i odkrywajcie bezkresne możliwości, jakie kryje ta wyjątkowa przygoda.

Take Time to kooperacyjna gra, w której wspólnie podejmujecie się zadań, a ich rezultat przesądza o Waszym zwycięstwie bądź porażce. Aby triumfować, musicie wypracować skuteczną strategię i poprawnie ułożyć 12 kart wokół zegara, trzymając się ściśle określonych zasad.

Do dyspozycji macie 40 zadań o stopniowo rosnącym poziomie trudności, a każde wprowadza nowe reguły zmieniające przebieg rozgrywki. Podczas partii możecie zmierzyć się z serią wyzwań odpowiadających możliwościom Waszej drużyny.

ANDROMEDA'S EDGE: NA KRAŃCU GALAKTYKI



1-5



14+



40-200 min

Krawędź – obszar położony na peryferiach galaktyki Andromedy – to arena rywalizacji o planety, księżyce, surowce oraz dominację w handlu, przemyśle i nauce. Rozpoczynacie rozgrywkę z pojedynczą stacją, kilkoma statkami i skromnym zapasem zasobów. Umiejętne rozmieszczanie jednostek pozwoli Wam gromadzić surowce, przejmować księżycy, rozwijać stację i kolonizować planety. Rozbudujcie flotę i ruszajcie ku nieznanym światom, by odkrywać dawne technologie. Stawcie czoła przeciwnikom i poprowadźcie swoje cywilizacje do zwycięstwa!

EVERDELL DUO



rebel

SHALLOW SEA



OGRY
GAMES

BOHEMA



PORTAL
GAMES.



1-2



10+



60 min



1-4



10+



30-45 min



1-4



14+



45-60 min

W malowniczej dolinie Everdell trwa walka o miano najlepiej prosperującego miasta. Stworzenia przybywają z różnych zakątków krainy, a burmistrzowie prześcigają się, by to ich osada lśniła najjaśniej. Wcielcie się w rolę zarządcy i udowodnijcie, że to Wasze miasto zasługuje na miano najwspanialszego. Pamiętajcie jednak, że czas nie stoi w miejscu, a zasoby są ograniczone – aby zrealizować wszystkie wydarzenia przed nadejściem zimy, musicie wykazać się sprytem i przemyślanym planowaniem.

Everdell Duo to samodzielna gra osadzona w urzekającym świecie Everdell wprowadzająca nowe mechanizmy dla rozgrywek dwuosobowych oraz pełną kampanię kooperacyjną złożoną z 15 rozdziałów, którą można rozgrywać z przeciwnikiem lub solo.

Zanurzcie się w krystalicznych wodach Morza Koralowego i stwórzcie barwny, tętniący życiem ekosystem na Wielkiej Rafie Koralowej. Dzięki angażującej mechanice każda partia staje się niepowtarzalnym podwodnym spektaklem.

Shallow Sea to gra łatwa do opanowania, a jednocześnie pełna możliwości. Idealna dla rodzin, miłośników przyrody i fanów zdrowej rywalizacji. Co więcej, gra rozwija się wraz z Waszym doświadczeniem, oferując także możliwość zabawy solo z unikalnymi scenariuszami i systemem osiągnięć.

Wejdźcie w świat paryskiej bohemy i spróbujcie zdobyć uznanie jako artyści. Wasze głowy pełna są marzeń, ale żołądki... puste.

Bohema to gra karciana, w której kolekcjonujecie karty poszukując natchnienia, czerpiecie inspiracje od muz i staracie się przetrwać, łącząc pasję z codziennym życiem. W każdej turze planujecie swój dzień, wybierając między rozmową z muzą, spotkaniem towarzyskim, randką, twórczym zrywem a pracą zarobkową.

Gra zachwyci nie tylko świeżym podejściem do mechaniki budowania talii i wyjątkowym klimatem, ale także niezwyklej oprawą wizualną. Ilustracje inspirowane klasycznym malarstwem stworzyli Roman Kucharski (*Królestwa Północy*), Tomasz Morano Jędruszek (*Magic: the Gathering*, *Gra o Tron*) oraz Hanna Kuik (*Podziemne Imperium*).

WIEDŹMIN: ŚCIEŻKA PRZEZNACZENIA



1-5



16+



45-90 min



rebel

Co by się stało, gdyby to Jaskier samotnie stawiał czoła strzydze? Czy spór między Renfri a Stregoborem mógłby zakończyć się bez walki? Jak potoczyłaby się historia, gdyby to Twoje decyzje przesądzały o losach bohaterów?

W grze *Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia* wcielacie się w jedną z postaci znanych z wiedźmińskiego uniwersum i raz jeszcze przeżywacie legendarne opowieści – tym razem na własnych zasadach. Dzięki sprytnemu zagrywaniu kart, gromadzonym symbolom i aktywowanym efektom możecie wpływać na bieg wydarzeń. Wykorzystajcie unikalne zdolności swojego bohatera, przechytzcie rywali i postarajcie się zwyciężyć. Tylko jeden gracz zapisze się w historii jako kluczowa postać tej opowieści!

FLIP 7



rebel

NOWA ZIEMIA



HOBBIT: TAM I Z POWROTEM



rebel



3+



8+



20 min



2-4



10+



60 min



1-4



10+



30 min

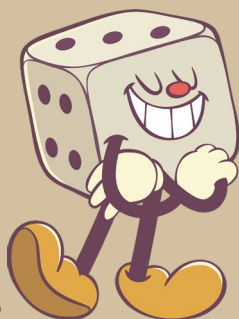
Flip 7 to niezwykle prosta i wciągająca karcianka. Gra opiera się na kuszeniu losu. W każdej turze decydujemy, czy podejmujemy ryzyko, próbując powiększyć nasz dorobek punktowy, czy też wolimy spasować i zachować to, co już udało nam się zebrać. Zwycięzcę wyłonimy, gdy ktoś przekroczy 200 punktów, więc czeka nas emocjonujący wyścig pełen niespodziewanych zwrotów akcji!

Najnowsza i zarazem jedna z najbardziej wyczekiwanych gier autorstwa Reinera Knizii zabiera graczy w podróż do Szkocji i Irlandii, gdzie klany rywalizują o najbardziej wartościowe ziemie.

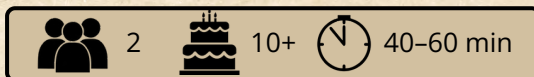
Tutaj każda decyzja ma znaczenie – w swojej turze dokładacie płytkę na planszę, rozwijając farmy, osady lub elektrownie. Odpowiedni wybór pól pozwoli Wam zdobyć dodatkowe punkty za kontrolę nad portami, zamkami i katedrami.

Hobbit: Tam i z powrotem to kościano-wykreślankowa przygoda, w której prowadzisz Bilba ku Samotnej Górze, rozgrywając osiem niezwykle misji. Twoim podstawowym celem jest gromadzenie zasobów, pokonywanie przeszkód i podejmowanie taktycznych decyzji z pomocą pięciu kości sześciennych oraz jednej dwunastościennej, by przeprowadzić bohatera przez jego epicką podróż.

W każdej turze rzucasz kośćmi, aby wytyczać ścieżki, zdobywać zasoby i wykonywać akcje, które przybliżają Cię do celu. Ty i pozostali gracze otwieracie swoje książki przygód na tym samym rozdziale, a każdy kolejny etap stawia przed Wami nowe wyzwania i oferuje różne drogi do zwycięstwa.



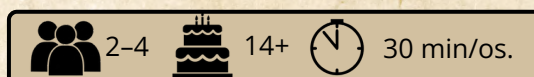
KELP: MACKI KONTRA SZCZĘKI



Kelp to silnie asymetryczna gra dla 2 graczy. W trakcie rozgrywki jeden z graczy wcieli się w rolę rekina próbującego upolować ośmiornicę. Drugi zaś spróbuje przeżyć właśnie jako ona. Obaj gracze mają zupełnie inne cele i drogi do zwycięstwa. Ośmiornica wygrywa, jeżeli dotrwa do końca rozgrywki lub zdoła zjeść wszystkie płytki pokarmu. Rekin zaś może zwyciężyć tylko w jeden sposób: przeprowadzając udany atak i pokonując ośmiornicę w ostatecznym starciu.

Każdy gracz korzysta z innych elementów i gra w odmienny sposób. Ośmiornica zagrywa karty, aby poruszać się po planszy, próbuje pozostać w ukryciu, jednocześnie zastawiając sidła na rekina, zjada swoje ofiary i rozwija umiejętności poprzez dodawanie nowych kart do swojej talii. Rekin rzuca kośćmi, przeszukuje okolicę i korzysta z wyjątkowych zdolności, starając się wytropić zwodniczego głowonoga.

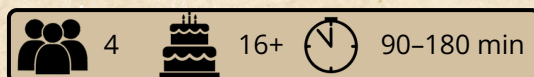
ANACHRONY: ESSENTIAL EDITION



Prowadź potężne egzoszkielety, przemierzaj szczeliny w czasie i przeprowadź swoją ścieżkę przez kosmiczny kataklizm w *Anachrony* – epickiej planszowej eurogrze w klimacie sci-fi.

Temat tej gry jest wyjątkowy... a to tylko wstęp do wyjątkowej, głębokiej rozgrywki! Wejdź w rolę przywódcy jednej z czterech ideologii, przygotuj swoich ludzi na nadchodzący kataklizm i zaplanuj ewakuację ostatniego niezależnego miasta na Ziemi. Za sprawą Szczeliny Czasowej gracze mogą tu cofnąć się do wcześniejszych tur i zaopatrzyć w zasoby swoje „ja z przeszłości”. Każda ścieżka sprawdzi swoją skuteczność po niszczycielskim uderzeniu, lecz tylko jedna stanie się filarem Nowej Ziemi.

LA FAMIGLIA: WIELKA WOJNA MAFII



La Famiglia jest grą przeznaczona dla 4 graczy, z których każdy pokieruje jedną z rodzin mafijnych walczących o kontrolę nad Sycylią. Rozgrywka toczy się w dwuosobowych drużynach, w obrębie których gracze muszą się wzajemnie wspierać i wspólnie planować, aby razem wygrać. Każdy z uczestników sam jednak odpowiada za własną rodzinę.

Na początku rozgrywki każda drużyna zajmuje kilka obszarów, ale żadna z nich nie kontroluje w całości żadnego regionu. Gracze muszą podbijać nowe obszary, aby przejmować nad Sycylią. Każdy kontrolowany przez drużynę region przybliża ją o krok do zwycięstwa, oraz przynosi pewne stałe korzyści. Drużyna wygrywa grę, jeżeli jeden z jej członków kontroluje 5 regionów lub jeżeli wspólnie kontrolują ich 6. Jeżeli żadnej z drużyn się to nie uda, rozgrywka i tak kończy się po upływie 4 rund. W takim przypadku wygrywa ta z nich, która ma największą kontrolę.

NIEUSTRASZENI: STALINGRAD



2



14+



45-75 min



OGRY
GAMES

Stalingrad, rok 1942. Wkraczasz w sam środek jednej z najbardziej bezwzględnych bitew II wojny światowej. Miasto rozpada się pod naporem kul i bomb i tylko Twoja przebiegłość oraz determinacja mogą sprawić, że przejmiesz kontrolę nad kluczowym punktem frontu wschodniego i odmienisz bieg historii.

To na Tobie spoczywa odpowiedzialność za los armii. Utrata żołnierzy osłabia Twoje siły. Kolejne eksplozje zamieniają pole walki w zgłiszcza, a każdy krok w tył przybliży Cię do klęski. W 15 nieliniowych scenariuszach podejmiesz decyzje, które przesądzą o losach Stalingradu, a być może nawet całej wojny. Choć skutki Twoich działań są nieodwracalne, możesz rozpocząć rozgrywkę od nowa i sprawdzić inne warianty kampanii.

Nieustraszeni: Stalingrad to rozbudowana, samodzielna gra kampanijna, w której rozgałęziona narracja i trudne wybory wystawią Twoje dowódcze umiejętności na ciężką próbę. Ponad 300 ilustracji autorstwa Rolanda MacDonalda i 150 sugestywnych opisów misji Robbiego MacNivena przeniesie Cię w sam środek wojennej zawieruchy.

CZARNY LAS



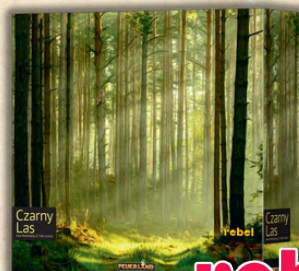
1-4



14+



60-120 min



rebel

Najstarszy znany piec szklarski w Czarnym Lesie, będący częścią leśnej huty szkła, datowany jest na rok 1218. Wokół hut szybko powstawały niewielkie osady dla hutników i budników dostarczających węgiel drzewny i potaż – kluczowe surowce do produkcji szkła. Rozległe lasy umożliwiały przenoszenie działalności co kilka lat, a opuszczone huty przekształcano w domostwa, z czasem wiele gospodarstw rozwijało się w wsie i miasta.

W grze *Czarny Las* rozpoczynacie rozgrywkę z niewielkim dominium – Waszym zadaniem jest rozwijanie go poprzez wznoszenie nowych budynków i hodowlę zwierząt. Wędrujcie od wioski do wioski, korzystajcie z pomocy rzemieślników, dobierajcie budynki, twórzcie krajobrazy, produkujcie szkło i poszerzajcie swoje posiadłości. Dwa koła zasobów ułatwią Wam przechowywanie dóbr i prowadzenie produkcji, a różnorodne budynki z unikalnymi efektami otwierają wiele ścieżek do zwycięstwa.

FINAL GIRL SEZON 2



1



14+



20-60 min



Lucky Duck
GAMES

Fani *Final Girl* w końcu doczekają się 2 sezonu! Ta nietypowa gra solo przeniesie Was do świata inspirowanego klasycznymi horrorami. Dzięki unikalnemu systemowi filmów każda rozgrywka wygląda inaczej i oferuje niemal nieograniczoną regrywalność. Dowolne zestawienie zabójcy z wybraną lokacją tworzy zupełnie nowe scenariusze, a każdy kolejny dodany film poszerza wachlarz możliwości i podnosi poziom wyzwania.

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

PAŹDZIERNIK 2025

4 PAŹDZIERNIKA | KRAKÓW

„Od fanów dla fanów” – to główne motto imprezy. Czeka na Was mnóstwo atrakcji przygotowanych z myślą o miłośnikach planszówek, RPG i popkultury!

Co znajdziecie na miejscu?

- Games Room i wypożyczalnia gier – ponad 100 planszówek dostępnych na wyciągnięcie ręki. Każdy znajdzie coś dla siebie!
- Strefa Prototypów – możliwość przetestowania gier, które dopiero powstają.
- Turnieje i konkursy.
- Strefa Wystawców – wymarzone tytuły w atrakcyjnych cenach. Nowości i klasyki od najlepszych wydawnictw.
- Prelekcje i spotkania – poznaacie twórców, ekspertów i pasjonatów ze świata planszówek.
- Strefa RPG.

Królewskie Planszówki



<https://planszowki.org/krolewskie>

17-19 PAŹDZIERNIKA | LUBLIN



STARFEST
FANTASTYCZNY FESTIWAL WYOBRAŹNI

Największe święto fantastyki po wschodniej stronie Wisły.

Dla uczestników przygotowano m.in. strefę RPG, gry planszowe i konsolowe, niezliczone stoiska z gadżetami, komiksami i rękodziełem. Spotkanie wielu autorów, artystów, aktorów i twórców popkultury.

W programie także: konkurs cosplay, panele dyskusyjne, koncerty i projekcje filmowe. Będziecie mogli wziąć udział w wielu warsztatach prowadzonych przez twórców, pisarzy, cosplayerów i influencerów. W tym roku czeka na Was również specjalna Strefa Fanów Lego Ninjago, w której znajdziecie: galerię sztuki fanowskiej – fotografie na płótnie i ręcznie tworzone rysunki, ściankę foto, stoisko z questami, strefę sprzedażową. Dla fanów Star Wars powstała Strefa modeli oraz figurek z pojazdami oraz postaciami z różnych zakątków szeroko rozumianej popkultury. A wieczory to czas na nocne kino, karaoke i potańcówkę, które rozgrzeją wszystkich fanów dobrej zabawy!

<https://starfest.pl/pl/>

28. Międzynarodowe
**TARGI
KSIĄŻKI**
w Krakowie

**23-26
października
2025**



Międzynarodowe Targi Książki w Krakowie są miejscem, w którym miłośnicy literatury mogą swobodnie spotykać się i dzielić swoją pasją. Tu odnajdą się fani kryminałów, thrillerów, literatury dziecięcej i młodzieżowej, literatury faktu oraz książek popularnonaukowych. Dla miłośników fantastyki i komiksów również nie zabraknie atrakcji. Targi dają możliwość spotkania się z ulubionymi autorkami i autorami na żywo, uczestniczenia w panelach dyskusyjnych i warsztatach. Będziecie mieli okazję poznać nowości książkowe, a także odkryć mniej znane, niszowe wydawnictwa. Krakowskie Targi to także okazja, aby zapoznać się z ofertą wydawców gier planszowych.

<https://ksiazka.krakow.pl>

23-26 października | Essen, Niemcy
<https://www.spiel-essen.de/en/>

SPIEL
Essen



SPIEL Essen to największe na świecie targi gier planszowych, które przyciągają tysiące profesjonalistów z branży, projektantów i entuzjastów gier planszowych. To doskonała okazja, aby zaprezentować swój prototyp, spotkać się z wydawcami i poznać najnowsze trendy. Dzięki ponad 1200 wystawcom z całego świata targi SPIEL zaoferują zwiedzającym kilka tysięcy tytułów. Wydarzenie obejmuje strefy demonstracyjne, ekskluzywne spotkania z wydawcami oraz panele dyskusyjne m.in. na temat tworzenia gier.

W programie targów także:

- Ustanowienie rekordu świata w największej wspólnej grze *Catan*.
- Konkurs cosplay.
- Dzień Edukatora, podczas którego eksperci, badacze i praktycy z całego świata podzielą się spostrzeżeniami na temat różnorodnych aspektów zastosowania gier w edukacji.
- Konkurs malarski Golden Demon.
- Aleja Artystów - gdzie swoją twórczość zaprezentują graficy, ilustratorzy gier i komiksów.

17-19.10.2025

piątek - niedziela

Bielsko-Biała

Hala Pod Dębowcem

**PLANSZÓWKI
Pod Szyndzielnią**

Beskidzki Festiwal Gier Planszowych

<https://planszowkipodszyndzielnia.pl/>

17.10

piątek

godziny:

14 - 21

18.10

sobota

godziny:

10 - 20

nocne granie
godziny:

20³⁰ - 2³⁰

19.10

niedziela

godziny:

10 - 18

**PLANSZÓWKI POD SZYNDZIELNIĄ TO JUŻ TRZECIA EDYCJA
FESTIWALU DLA MIŁOŚNIKÓW WSZELAKIEJ FORMY GIER
"BEZ PRĄDU". MAŁOWNICZE PODNÓŻA BESKIDÓW NA TRZY
DNI ZMIENIĄ SIĘ W CENTRUM NIESAMOWITEGO ŚWIATA
GIER PLANSZOWYCH, KARCANYCH I RPG!**

**PATRON
MEDIALNY**

**PLANETA
MEPLI**
magazyn



**DZIEŃ GIER
PLANSZOWYCH**

10 PAŹDZIERNIKA 2025

ZRÓB SOBIE
PRZERWĘ NA
PLANSZÓWKĘ



**SZUKACIE MIEJSCA GDZIE
MOŻECIE POGRAĆ?**

WWW.DZIENGIERPLANSZOWYCH.PL



Planszowanie

Toruński Klub Gier Planszowych

SPOTKANIA Z PLANSZÓWKAMI, KTÓRE TRWAJĄ JUŻ OD NIEMAL DWÓCH DEKAD

Historia Klubu Gier Planszowych „Planszowanie” sięga 2007 roku. To właśnie 10 lutego Mateusz „JAskier” Pitulski zainicjował pierwsze spotkanie toruńskich miłośników planszówek.

Wówczas nieliczna jeszcze grupa graczy zaczęła odkrywać uroki strategii, kości i meepli. Choć niektórzy dopiero wkraczali w świat planszówek, wszystkich łączyła rosnąca fascynacja tym hobby.

Od samego początku spotkania cechowała otwartość na nowe tytuły. Na stołach pojawiały się gry, które dziś uznaje się za klasyki: *Ticket to Ride: Europa*, *Thurn and Taxis* (wydane w Polsce jako *Cesarski Kurier*), *PitchCar Mini*, *Fasolki* czy nieśmiertelny *Super Farmer*. Pierwszy rok działalności był czasem poszukiwań idealnego miejsca spotkań. Początkowo Planszowanie działało w pubie Piwnica Rycerska – znanym z niepowtarzalnego klimatu, a dziś już nieobecnym na mapie Torunia.

Choć panowała tam wyjątkowa atmosfera, trudno było czytać instrukcje i dostrzegać szczegóły na planszy przy przygaszonym świetle. Kolejne próby odbywały się m.in. w lokalnym Empiku i Młodzieżowym Domu Kultury, jednak żadne z tych miejsc nie przyjęło się na stałe.

Wreszcie w 2008 roku klub znalazł swoją przystań w osiedlowym Klubie Sobótka przy ul. Wojska Polskiego 43/45. Działa tam do dziś, niezmiennie goszcząc pasjonatów gier planszowych w każdym wieku. Na przestrzeni lat skład graczy się zmieniał, ale jedno pozostało stałe – miłość do planszówek.



Planszówki to nie wszystko

Planszowanie to nie tylko cotygodniowe spotkania. Przez lata klub organizował liczne inicjatywy – wywiady z uczestnikami czy wybory klubowej gry roku (wśród zwycięzców znalazły się m.in. *Pędzące Żółwie*, *Glory to Rome*, *Pory Roku*, *Le Havre*), współpracował również przy organizacji games-roomów na konwentach.

Jednym z największych wydarzeń zainicjowanych przez Planszowanie jest Ballcon – lokalny konwent planszówkowy, którego 16 edycja odbędzie się 8 i 9 listopada 2025 roku! Ballcon od zawsze miał otwartą i bezpłatną formułę. Organizatorzy stawiają na dostępność, różnorodność gier, turnieje i współpracę z wydawnictwami. Dzięki zaangażowaniu społeczności i wsparciu partnerów impreza wciąż się rozwija, pozostając ważnym punktem na mapie toruńskich wydarzeń.



Gramy co tydzień

Spotkania Planszowania odbywają się w każdy czwartek w godzinach 16:00–20:00 w Klubie Sobótka. Na stołach lądują różne tytuły – proste gry imprezowe jak *Jednym Słowem*, klasyczne abstrakty w stylu *Azula* i bardziej zaawansowane tytuły social deduction (*Kraken*, *Blood on the Clocktower*), a także gry euro, których sympatyków w klubie nie brakuje – regularnie goszczą tu: *Terraformacja Marsa*, *Diuna: Imperium*, *Zamki Burgundii* i wiele innych.

Planszowanie dysponuje własną klubową biblioteczką gier, ale największą siłą są prywatne kolekcje członków, którzy chętnie dzielą się swoimi planszówkami, tłumaczą zasady i uczą nowych uczestników. Jeśli ktoś chce zagrać w konkretny tytuł, wystarczy dać znać wcześniej – służy do tego klubowa grupa na Facebooku.

Po każdym spotkaniu pojawiają się krótkie relacje ze zdjęciami z rozgrywek. To nie tylko sympatyczna pamiątka, ale także inspiracja – do sięgnięcia po starszą planszówkę, sięgnięcia czegoś z „półki wstydu” albo po prostu odwiedzenia klubu i dołączenia do wspólnego grania.



Gramy razem – bez barier

Dzięki wsparciu Gminy Miasta Toruń wszystkie spotkania są bezpłatne. Klub zaprasza graczy w każdym wieku i na każdym poziomie zaawansowania. Nieważne, czy masz za sobą setki partii, czy dopiero odkrywasz, że gry planszowe to coś więcej niż *Chińczyk* – w Planszowaniu znajdziesz miejsce dla siebie.

Katarzyna Kukla



Masz ochotę na konkretną grę?

Daj znać!

A jeśli nie – przyjdź i odkryj
coś nowego.

BO WARTO GRAĆ!

PLANSZOWANIE W TORUNIU INFORMACJE PRAKTYCZNE



KIEDY?

CZWARTKI, godz. 16:00–20:00



GDZIE?

Klub Sobótka, ul. Wojska Polskiego 43/45,
I piętro (sala po lewej stronie od schodów)



Kontakt i aktualności:

GRUPA NA FACEBOOKU

facebook.com/groups/planszowanie.torun



Fanpage

facebook.com/planszowanie.torun



planszowanie.torun@gmail.com

Tekst powstał we współpracy
z Klubem Gier Planszowych

 **Planszowanie**

Królewskie

4 października 2025

Planszówki

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>

Z ekranu na stół:

15 planszówek na podstawie komputerowych hitów

Jeszcze kilka lat temu planszowe wersje gier komputerowych były traktowane jako ciekawostka. Dziś to wyraźny trend – wydawcy coraz częściej sięgają po znane IP, bo doskonale wiedzą, że gracze chętnie wracają do ulubionych światów. Spotkanie przy stole pozwala przeżyć cyfrowe przygody w inny sposób – z naciskiem na wspólne emocje i integrację. To także szansa, by ktoś, kto nigdy nie miał pada w rękach, odkrył uroki tych uniwersów.

Poniżej znajdziecie 15 tytułów, które mogą Was zainteresować. Lista nie uwzględnia gier wydanych w ramach crowdfundingu, które nie trafiły jeszcze do wspierających. Być może w przyszłości zrobimy aktualizację tej listy.

1 Bloodborne: Gra Planszowa

 1-4
 14+
 60-90 min

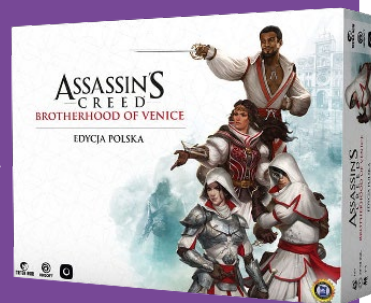


Mroczne ulice Yharnam przeniesiono na planszę w grze pełnej brutalnych starć i nieustannego napięcia. Ta kampania pozwala zgłębić fascynującą historię i rozwijać swoją postać. W *Bloodborne* wcielacie się w łowców, którzy walczą z potworami i odkrywają sekrety miasta. To pozycja dla fanów wyzwań i horroru – emanuje klimatem i znakomicie oddaje ducha oryginału z konsoli PlayStation.

wydawnictwo: Portal Games

2 Assassin's Creed: Brotherhood of Venice

 1-4
 14+
 40-60 min



Skradanie, intrygi i efektowne akcje – wszystko to znalazło się w planszowej odsłonie przygód asasynów. W renesansowej Wenecji wspólnie wykonujecie misje, rozwijacie postacie i mierzycie się z niebezpieczeństwami. Kampania fabularna i dopracowane mechaniki tworzą prawdziwie filmowy klimat – idealny dla tych, którzy lubią rozgrywkę z narracją.

wydawnictwo: Portal Games

3 Cyberpunk 2077: Gangi Night City

 1-4  14+  90-120 min



Night City tętni życiem także na planszy – tym razem w świecie gangów i nieustannej rywalizacji. Jeden z największych hitów ostatnich lat musiał wylądować na planszy. Wcielacie się we wrogie frakcje, które chcą przejąć kontrolę nad miastem. Każda z nich dysponuje własnymi zdolnościami i stylem gry. Atmosfera chaosu i walki o wpływy została oddana znakomicie. To pozycja dla tych, którzy cenią intensywną interakcję, nie boją się ostrych starć i lubią gry area-control.

wydawnictwo: Portal Games

4 Wiedźmin: Stary Świat

 1-4  14+  90-120 min



Akcja gry toczy się na długo przed wydarzeniami znanymi z książek i gier CD Projekt RED. Każdy z Was kontroluje swojego Łowcę Potworów i walczy o reputację dla swojej szkoły. W trakcie rozgrywki będziecie rozwijać postaci, polować na potwory, wykonywać misje, grać w kości i wyzywać współgraczy na pojedynki. Rozgrywkę charakteryzuje unikalny, dający mnóstwo satysfakcji, system walki. Otwarty świat pozwala na dużą swobodę, a jakość wykonania robi wrażenie. To prawdziwa gratka dla fanów uniwersum Andrzeja Sapkowskiego.

wydawnictwo: Go On Board, Rebel

5 Dead by Daylight: Gra planszowa

3-5
17+
45 min



Planszowa adaptacja bestsellerowej gry komputerowej, w której walczy się o przetrwanie, uciekając przed nadnaturalnym mordercą. Jeden z Was wciela się w zabójcę, a pozostali gracze próbują uruchomić generatory, by otworzyć bramę i uciec. Napięcie rośnie z każdą turą, a emocje sięgają zenitu. W pudełku znajdziecie sporo ocalałych i zabójców – każdy z nich z unikalnymi, asymetrycznymi zdolnościami. Wydane zostały również dodatki, idealne dla graczy spragnionych urozmaichenia. To doskonała propozycja na wieczory z dreszczykiem w większym gronie.

wydawnictwo: Portal Games

Darkest Dungeon: Gra planszowa

1-4
14+
90-120 min



Darkest Dungeon po mistrzowsku łączy elementy roguelike'a, RPG i dungeon crawlera zyskując ogromną popularność na całym świecie – nic dziwnego, że doczekał się wersji planszowej. W grze wcielasz się w dowódcę najemników i prowadzisz ich przez kamień pełną mroku i niebezpieczeństw.

Rozwijasz swoich bohaterów, rozbudowujesz rodzową siedzibę i mierzysz się z kolejnymi wyzwaniami. Twoja drużyna może urosnąć w siłę i stać się legendą... albo zginąć w starciu z potworami, które opanowały okolice.

wydawnictwo: Lucrum Games

6 Slay the Spire: Gra

1-4
12+
30-150 min



Populary roguelike deck-builder, uwielbiany przez setki tysięcy osób, doczekał się fizycznej odsłony. To kooperacyjna gra karciana, w której wspinasz się po kolejnych piętrach wieży, rozwijając talie i walcząc z przeciwnikami. Regrywalność jest ogromna – każda partia wygląda inaczej, a kart w pudełku jest całe mnóstwo. To świetna propozycja dla fanów pojedynków, strategii i wymagających wyzwań. Warto mieć ją na radarze, bo już wkrótce pojawi się polska edycja!

wydawnictwo: Portal Games

8 The Elder Scrolls: Betrayal of the Second Era

1-4
8+
120-240 min



The Elder Scrolls: Betrayal of the Second Era to kooperacyjna gra przygodowa. Podobnie jak w pierwowzorze, wyruszacie w epicką podróż łączącą eksplorację, rozwijanie postaci, poruszanie się po lochach i walkę. Całości dopełnia bogata narracja. Żaden fan fantasy nie powinien przejść obojętnie obok tej pozycji, szczególnie że oryginalny wydawca, Chip Theory Games, słynie z bardzo wysokiej jakości wykonania. Gra nie jest tania, ale warto mieć ją na uwadze. Portal Games intensywnie pracuje nad polską wersją. My nie możemy się już doczekać!

wydawnictwo: Portal Games

9 Fallout: Gra planszowa

1-4
14+
120-180 min



Przemierzacie radioaktywne pustkowia znane z popularnej serii Fallout. Sami decydujecie, czy będziecie współpracować, czy odkrywać świat po apokalipsie na własną rękę. Na każdym kroku czekają Was trudne decyzje, a podróżując po planszy, zdobywacie nowe umiejętności i ekwipunek. Całość ocieka klimatem postapo. Jeśli jesteś fanem gry komputerowej albo podobał Ci się serial – ten tytuł powinien przyciągnąć Twoją uwagę.

wydawnictwo: Galakta

10 XCOM: Gra planszowa

1-4
14+
60-120 min



Ludzkość stoi na krawędzi zagłady – obcy rozpoczęli inwazję na niespotykaną skalę. W odpowiedzi rządy całego świata zjednoczyły siły, powołując elitarną organizację paramilitarną XCOM. To właśnie Wy wcielacie się w jej członków: od dowódcy podejmującego strategiczne decyzje po naukowca opracowującego nowe technologie. Aplikacja mobilna symuluje ruchy przeciwnika, wymuszając szybkie reakcje i dodając rozgrywcę presji czasu. Dzięki temu kooperacyjna walka nabiera intensywności, a emocje są gwarantowane – zwłaszcza w pełnym składzie.

wydawnictwo: Galakta

11 Heroes of Might & Magic III: Gra planszowa

1-3 14+ 120 min

Klasyk komputerowych strategii powrócił w wersji planszowej. Podobnie jak w pierwowzorze prowadzicie frakcje, odkrywacie mapę, rekrutujecie armię i walczyacie o dominację. W grze oddano większość charakterystycznych elementów oryginału – od bohaterów po potężne artefakty. Choć nie brakuje jej pewnych mankamentów, dla fanów HoMM3 pozostaje spełnieniem marzeń.

wydawnictwo: Archon Studio



Minecraft Explorers

1-4 8+ 15-60 min

Kooperacyjna karcianka dla najmłodszych fanów *Minecrafta* oparta na popularnej grze wideo. Wspólnie eksplorujecie świat w poszukiwaniu przedmiotów potrzebnych do wypełnienia skrzyń. Jeśli uda Wam się zapełnić wszystkie poza jedną – wygrywacie! Sami decydujecie, które skrzynie chcecie zapełnić, ale uwaga: odkrycie karty GAME OVER oznacza natychmiastową porażkę, a ubywające karty mobów nieubłaganie przybliżają przegraną.

wydawnictwo: Ravensburger

12

13 This War of Mine: Gra planszowa

1-6 18+ 45-120 min

Wojna widziana oczami cywilów. Gra wymaga podejmowania trudnych decyzji i balansowania między moralnością a przeżyciem. Silna narracja sprawia, że nowa partia to zupełnie inna historia, a emocje są wyjątkowo intensywne. Każda decyzja ma swoje konsekwencje, co sprawia, że gra wciąga od pierwszej rozgrywki. To jeden z najbardziej poruszających planszowych tytułów, który naprawdę warto poznać. Jeśli jednak szukasz lekkiej i przyjemnej rozgrywki – zdecydowanie nie jest to gra dla Ciebie.

wydawnictwo: Galakta



Dorf fromantik

1-6 8+ 30-60 min

Relaksująca układanka, w której wspólnie tworzyacie malownicze krajobrazy, dopasowujecie heksy i realizujecie cele, budując harmonijny świat. Tu nie chodzi o rywalizację, lecz o współpracę i estetykę. Gra wciąga swoją prostotą i pozwala oderwać się od codzienności. Idealna na wieczory, gdy chcemy się wyciszyć.

wydawnictwo: IUVI Games

14



15 Frostpunk: Gra planszowa

1-4 18+ 120-150 min

Zarządzanie ostatnim miastem na zamrożonej ziemi to ogromne wyzwanie. Musicie podejmować trudne decyzje, balansując między potrzebami ludzi a ograniczonymi zasobami. Każda partia to walka o przetrwanie oraz kolejne moralne dylematy, które przyjdzie Wam rozstrzygnąć. To propozycja dla fanów wymagającej kooperacji, a mnogość scenariuszy w pudełku sprawia, że regrywalność jest ogromna.

wydawnictwo: Glass Cannon Unplugged, Rebel



Planszowe adaptacje gier komputerowych to coś więcej niż chwyt marketingowy – to most łączący fanów obu światów. Dla niektórych są okazją, by przeżyć ulubione historie w nowy sposób, dla innych – sposobem na poznanie kultowych tytułów bez konieczności włączania konsoli czy komputera. Trend ten nabiera rozpędu i wszystko wskazuje na to, że nadal będzie się rozwijał. A my możemy się z tego cieszyć, bo każda nowa gra to szansa na kolejną niezapomnianą przygodę przy stole.

Paweł Podgórski



ADAPTACJA KULTOWEJ GRY WIDEO
DYNAMICZNA ROZGRYWKA
MRO CZNY KLIMAT
KOOPERACYJNY SURVIVAL



**GLASS
CANNON**
UNPLUGGED

WIĘCEJ O KAMPAII:

KICKSTARTER

POLECANY

Primal Hex



START KAMPANII
02.10.2025

POPIROWADŹ

SWOJE PLEMIE

DO ZWYCIĘSTWA



Dowiedz się więcej na

 gamefound





RUINBORN

— DUNGEONS OF CABORA —

ZANURZ SIĘ W ŚWIAT FANTASY PEŁEN MAGII I NIEBEZPIECZEŃSTW

WEJDŹ DO LOCHÓW CABORY,
GDZIE TYLKO ODWAŻNI PRZETRWAJĄ



WALCZ Z POTWORAMI

ZDOBYWAJ ARTEFAKTY

ROZWJAJ SVOJE POSTACIE

GRAJ W TRYBIE SOŁO,
KOOPERACYJNYM LUB
RYWALIZACYJNYM



1-4



120-180



14+



KAMPANIA NA:

KICKSTARTER



PLANSZÓWKI W SPODKU

KATOWICE PLANSZÓWKAMI STOJĄ

13 i 14 września Katowice ponownie udowodniły, że zajmują wyjątkowe miejsce na planszówkowej mapie Polski. To właśnie tutaj odbyła się już ósma edycja Planszówek w Spodku, organizowana przez Ludiversum. Wydarzenie rozgrywało się w dwóch obiektach: w Spodku i sąsiadującym z nim Międzynarodowym Centrum Kongresowym. A ponieważ w tym roku organizatorzy wprowadzili kilka zmian w rozplanowaniu przestrzeni, w każdym zakamarku czekało coś do odkrycia.

Już od sobotniego poranka wokół wejścia kłębiły się tłumy – rodziny z dziećmi, młodzież, doświadczeni gracze i ekipy przyjaciół. Widać było torby przewieszone przez ramię, koszulki z planszówkowymi motywami i ten charakterystyczny błysk w oku, który zdawał się mówić: „co nowego uda się dzisiaj upolować?”.



SPODEK KONTRA MCK – NOWY PODZIAŁ PRZESTRZENI

Pierwsze wrażenie po wejściu? Ogrom ludzi, gwar i to przyjemne poczucie, że jest się w miejscu, gdzie każdy rozumie naszą pasję. Organizatorzy po raz pierwszy mocno rozdzielili przeznaczenie obu budynków. MCK przejął rolę hali wystawców i właśnie tam ulokowano stoiska wydawnictw, strefy: puzzli, rodzinną i turniejową, a także salę prelekcyjną, przestrzeń dla larpów oraz gier wieloosobowych. W praktyce oznaczało to, że ten, kto szukał promocji, premier albo chciał porozmawiać z wydawcami, spędzał czas głównie w MCK-u. Tutaj także, w górnym holu, dla głodnych i spragnionych przygotowano strefę gastro, bo wiadomo, że wielogodzinnej, intensywnej gry nie da się przetrwać z pustym brzuchem. Spodek natomiast stał się centrum imprezy – ogromnym games roomem. Grano zarówno na płycie, jak i na antresoli, a dodatkowo ulokowano tu strefy RPG i prototypów. Z góry wyglądało to imponująco – setki stolików, przy których toczyły się równolegle przeróżne partie. Jedna ekipa dopiero poznawała zasady, obok kolejna właśnie rozkładała planszę, a w kącie ktoś triumfalnie wykonywał ostatni ruch decydujący o zwycięstwie.



ATRAKCJE DLA KAŻDEGO

Co można było robić w ten weekend? Odpowiedź brzmi: wszystko. Turnieje przyciągały fanów rywalizacji – w programie znalazły się m.in. Planetary Qualifier w *Star Wars Unlimited*, finał Mistrzostw Polski w *Unmatched*, turnieje w *Magic: The Gathering*, *Neuroshimę Hex: Battle*, *Rummikub* czy puzzle układane na czas. Uczestnicy mieli też okazję zmierzyć się w bardziej rodzinnych tytułach, takich jak *Qwirkle* czy *Potwory w Tokio: Duel*. Prelekcje były okazją, aby odetchnąć od stołów i posłuchać ekspertów. Tematy? Od rozstrzygania remisów

w grach planszowych, przez ekologiczne aspekty produkcji, aż po fenomen karcianek kolekcjonerskich i edukacyjny wymiar gier takich jak *This War of Mine*. Dużym zainteresowaniem cieszyły się również warsztaty – malowanie figurek, tworzenie własnej planszówki w klimacie *dungeon crawl* czy zajęcia komiksowe dla dzieci i młodzieży.



SPACER PO HALI WYSTAWCÓW

Na hali wystawców było gwarно – jedni rozmawiali z wydawcami, inni z dawno niewidzianymi znajomymi, a jeszcze inni oglądali prezentacje gier lub zasiadali do stolików, aby zagrać w którąś z licznych nowości. Już pierwsze stoiska przyciągały tłumy. Ravensburger postawił oczywiście na *Lorcanę*, która zdominowała całą przestrzeń stoiska. Obok pojawiły się jednak także inne tytuły – *Labyrinth Minecraft*, *Othello* czy *Mycelia*. Naprzeciwko, w klimacie wybuchowego *Bomb Busters*, swoją obecność zaznaczyła Nasza Księgarnia. Wielka ścianka, kombinezony i promki sprawiły, że stoisko należało do najbardziej instagramowych na imprezie. Kilka kroków dalej Portal Games kusił nowościami. Do ogrania był *Babilon*, na półkach czekały



Galactic Cruise i *Zombicide: Biała Śmierć*, a największe emocje wzbudzał oczywiście *Mass Effect*. To stoisko zdecydowanie wygrywało w konkursie na najdłuższą kolejkę do kasy. Nieco dalej Galakta pokazywała przedpremierowo *Zaklinaczy Smoków* i *Altay: Świt Cywilizacji*, a także świeżutkiego *Galileo Galilei*. Muduko zachęcało, by zasiąść do stołów pełnych nowości – od *Wirusa! Roll & Write* i *Szepczącego lasu*, po zwiariowane *Panda Spin* i *Za garść miedziaków*. Z kolei Lucrum Games prezentowało *Kupców z Nocnego Traktu*, wyczekiwaną *Darkest Dungeon* oraz dodatek do *Obsesji: Lokalne osobistości*. O ogromnym zainteresowaniu świadczył fakt, że *Darkest* zniknął z półek już po dwóch godzinach, a *Kupcy* wytrzymali tylko cztery. Na stoisku można było także przetestować prototypy – *W cieniu korony* i *ANTYgrawitację*. Smart Flamingo przyciągało lekkim klimatem. Gracze siadali do *Przy weselnym stole*, *Oh Crab!*, a bardziej ciekawscy testowali prototyp *Primal Hex*, który z początkiem października trafi na Gamefound. Kawałek dalej IPN gromadził miłośników historii – na stołach leżały *Miś Wojtek*, *Cichociemni*, *ORP Orzeł*, a największe emocje wzbudzała *Konspira* (premiera



planowana grudzień 2025). Red Square Games pokazało przedpremierowo hybrydę wojenną *Quartermaster General WW2* oraz szybką karciankę *Knarr*. Można było również zagrać w *Wiatrakowo*. Naprzeciwko, u Czacha Games, gościł Marco Pecota, a na stolikach można było ograć *Donżona* i *Nippon*, a także spróbować sił w prototypie *Dark Order*, który pod koniec roku wskoczy na crowdfunding. Phalanx oferował historyczne starcia w *Punice: Rzym kontra Kartagina* albo lżejszy klimat w *Hood: Troubles in Sherwood*, IUUI – *Tower Up* i rodzinne *Nie do pary!*, a tuż obok Ogry Games przyciągały premierą *Twojej Magicznej Jedenastki* oraz możliwością przedpremierowego zagrania w *Niezwykłe stworzenia* oraz *Shallow Sea*. Dice and Bones pokazywało *Keep the Heroes Out!*, *Sardynię*, uroczę *Boop: Święteczne Przepychanki* i dynamiczne *Bad Company: Szemraną Ekipę*. Science Board edukowało przez

zabawę – *Cykle życia* i *Grupy Krwi* cieszyły się zainteresowaniem. Thistroy Games przywiozło swoje projekty z Gamefounda – *Micro Cosmos* oraz *Micro Architects*, a przy stolikach można było zagrać w znane już graczom *Micro Moonshine*. Obok Corporation Copernicus skupiało się na RPG-ach i paragrafówkach, z największą atrakcją w postaci nowości „*Wrath & Glory*” w świecie Warhammera 40 000. Na końcu alejki mieściło się stoisko Black Monk Games – klasyczny *Munchkin*, gry RPG i paragrafowe oraz książki, wśród których nowość „*Zatem chcesz zostać Mistrzem Gry*” przyciągała fanów storytellingu. TM Toys dorzuciło jeszcze odrobinę szaleństwa, wprowadzając dyskotekowy klimat *Hitster Bingo*. W prawym rogu sali rozstawił się Rebel – *Bitwa o Hoth* przyciągała tłumy, a przy stolikach grano także w *Pergolę*, *Everdell Duo* i *Star Wars: Super Teams*. W specjalnej strefie można było spróbować swoich sił w malowaniu figurek. Naprzeciwko Alis Games świętowało premierę *Deep Regrets* – i to dosłownie, bo transport gier dotarł dopiero dzień przed imprezą. Na stoisku kusily także propozycje dla fanów RPG – od *Świata Mroku* po *Nexus Ops*. Lucky Duck Games przeżywało oblężenie: *Ra* i *Zamek Kombo* przyciągały najwięcej graczy, ale obok czekały też *Nowy Świt*, *Dziedzictwo*, *Nokturn* i *Dworzanie*. Albi zaprezentowało *Misję przeprowadzka*, *Wodny ogród* i *Dirt & Dust*,



a Trefl zadbał o rodzinny klimat – *Kury*, *Kapibary Herbaciary* i *Spy Guy Kosmos* zapełniały stoliki. Egmont jak zwykle zaprosił do rozgrywki całe rodziny, na które czekały *Ubongo Solo*, *Pino Postino* i szeroka oferta gier dziecięcych. W tej wędrówce po hali wystawców łatwo było zgubić poczucie czasu. To było prawdziwe planszówkowe miasteczko, w którym każdy znalazł coś dla siebie.



CATVALE

Niewiele rzeczy w świecie planszówek potrafi mnie zaskoczyć, a jeszcze mniej – zachwycić. Tymczasem ta sztuka udała się grze, a właściwie prototypowi, *Catvale*. Obok tego stoiska nie dało się przejść obojętnie: akwarelowe, ręcznie malowane ilustracje kotów przyciągały nie tylko kociały. Co tu dużo mówić – zapowiada się kawał solidnej przygodówki w baśniowej scenerii. Kampania na Kickstarterze rusza już w lutym 2026 roku.



PROTOTYPY – GRY, KTÓRE DOPIERO NADCHODZĄ

Warto wspomnieć o strefie prototypów w Spodku. To tam można było zobaczyć, nad czym pracują polscy twórcy – od gier historycznych i ekonomicznych, przez przygodowe fantasy, aż po eksperymentalne formy. Tytuły takie jak *Vampire Lords*, *LETE*, *Medalion: Fantasy Tactics*, *Pipe Fixion*, *SOLKRIG* budziły emocje. Obserwowanie, jak autorzy sami tłumaczą zasady i zbierają feedback, to jeden z tych momentów, które pokazują, jak blisko graczy mogą być twórcy.



ATMOSFERA

Głośna, radosna, czasem wręcz festiwalowa atmosfera udzielała się niemal wszystkim. Dzieci z wypiekami na twarzy próbowały swoich sił w prostszych tytułach, doświadczeni gracze pochylali się nad planszami zastawionymi ciężkimi euro, wnukowie układali puzzle wraz z dziadkami – każdy mógł znaleźć swoje miejsce. Planszówki znów okazały się uniwersalnym językiem, który łączy pokolenia. Dla mnie najciekawsze w Spodku jest to, że zawsze znajdę ludzi, z którymi mogę zagrać. Nie trzeba mieć umówionej ekipy – wystarczy podejść do stolika, a po chwili gra się w nowy tytuł, śmieje z planszówkowego żartu albo planuje kolejne partie. To także świetna okazja, by porozmawiać z wydawcami, autorami czy po prostu innymi pasjonatami. Wraca się stamtąd nie tylko z nowymi grami, ale też z nowymi znajomościami i listą polecajek, które trzeba sprawdzić.

PLUSY I MINUSY

Największy plus? Przestrzeń do grania – Spodek wypełniony stołami robił wrażenie i wreszcie nie trzeba było się przepychać, żeby znaleźć miejsce.

Minusy? Niestety, dwa wyraźne. Po pierwsze, hala wystawców w MCK była zbyt ciasna jak na tak ogromną liczbę odwiedzających. W godzinach szczytu robiły się korki i trudno było dotrzeć do niektórych stoisk, zwłaszcza w sobotę. Po drugie, problem z parkowaniem. Katowice w tym samym czasie obchodziły hucznie urodziny miasta, co oznaczało kolejne tysiące gości w okolicy Spodka i MCK. Znalezienie wolnego miejsca parkingowego graniczyło z cudem. Pojawia się pytanie, czy organizowanie dwóch tak dużych wydarzeń w tym samym czasie i miejscu to najlepszy pomysł.



CZY WARTO?

Mimo powyższych niedogodności odpowiedź brzmi: tak, zdecydowanie warto. Planszówki w Spodku to święto, które co roku przyciąga tysiące osób i pokazuje, jak różnorodne i barwne jest nasze hobby. Dwa dni grania, spotkań, premier oraz rozmów mijają błyskawicznie, ale zostawiają mnóstwo dobrych wspomnień. Jeśli ktoś jeszcze się zastanawia, czy wybrać się w przyszłym roku, mam nadzieję, że powyższa relacja rozwiała jego wątpliwości. Katowice znów udowodniły, że miasto może tętnić planszówkową energią – i to w najlepszy możliwy sposób.

Do zobaczenia za rok – bo po takiej dawce emocji trudno wyobrazić sobie wrzesień bez Spodka pełnego kostek, kart i plansz!

Katarzyna Kukla



Relacja z Gali 21. edycji konkursu Planszowa Gra Roku

Wręczenie nagród relacjonował **Paweł Podgórski**.
Autorem wszystkich zdjęć jest **Łukasz Bialik / bialikart**.

Za nami pierwsza odsłona **21. edycji konkursu Planszowa Gra Roku** – prestiżowego wyróżnienia w świecie gier planszowych. Wydarzenie pod hasłem „Zobacz Zwycięzców” odbyło się w wyjątkowej oprawie – podczas Planszówek w Spodku. Sama gala była imprezą zamkniętą i zgromadziła wyłącznie przedstawicieli mediów oraz branży planszówkowej, co nadało jej intymny, ale zarazem niezwykle profesjonalny charakter.

Od pierwszych minut było czuć, że to wyjątkowy wieczór – pełen emocji, oczekiwania i przyjaznej rywalizacji. Każdy z nominowanych tytułów miał swoich gorących zwolenników, a moment otwarcia kopert wywoływał autentyczne napięcie.

Czym jest Planszowa Gra Roku?

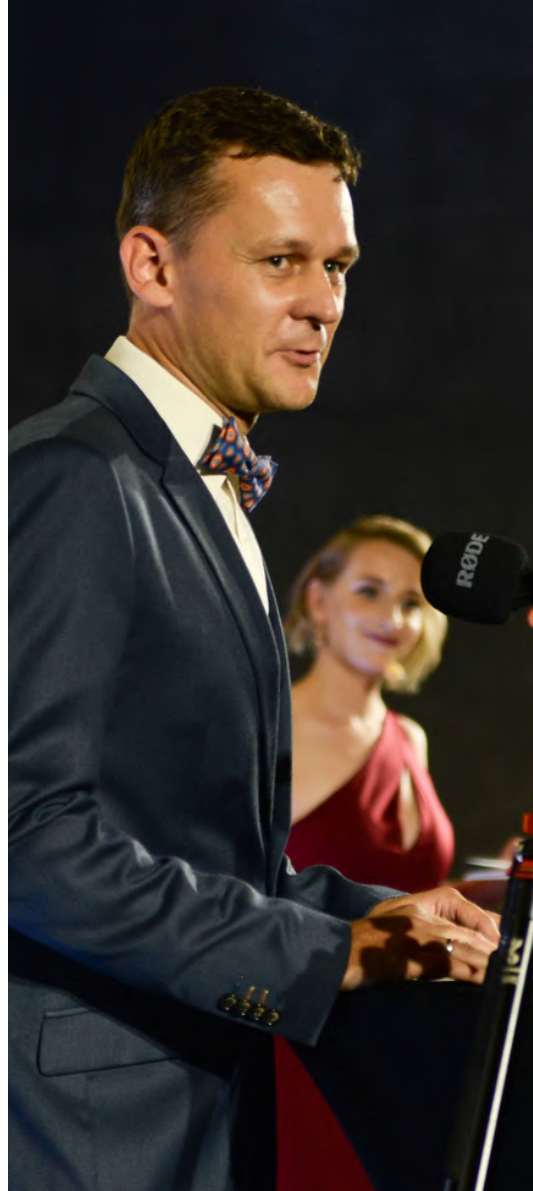
Przyznawana od 2004 roku, najstarsza i najbardziej prestiżowa nagroda w polskiej branży gier planszowych i karcianych, której celem jest nagrodzenie najciekawszych tytułów oraz inicjatyw związanych z wydanymi po polsku nowoczesnymi grami planszowymi w Polsce, jako atrakcyjnej formy spędzania wolnego czasu w gronie rodziny i przyjaciół, rozwijającą nie tylko intelektualnie, ale również społecznie.



Emocje zwycięzców i prowadzących

Radość laureatów była szczerą i poruszającą. Można było zaobserwować szerokie spektrum reakcji – od uśmiechów pełnych niedowierzania aż po entuzjastyczne oklaski. Dla wielu twórców była to nie tylko nagroda, ale też potwierdzenie, że ich praca i pasja znajdują uznanie w oczach ekspertów oraz całej branży. Oczywiście, jak w przypadku każdej nagrody – nie każdy mógł być zadowolony. Kilku tak zwanych pewniaków musiało przełknąć gorzką pigułkę.

Na szczególne słowa uznania zasługują prowadzący galę – **Ania i Tomek z kanału Planszowańsko**. Ich duet wniósł do wydarzenia lekkość, poczucie humoru i świetną energię, zachowując jednocześnie odpowiedni poziom elegancji. Dzięki ich naturalnej charyzmie i swobodnej konferansjerce gala przebiegła dynamicznie, była absorbująca, a goście czuli się częścią żywego święta planszówek.



Marcin Korzeniecki –
prezes Fundacji Grajmy Razem
organizatora konkursu



*Ania i Tomek z kanału
Planszowańsko – bez nich ta gala nie
wyglądałaby tak dobrze!*



Nagrodzeni i wyróżnieni
w konkursie Planszowa Gra Roku

Kapituła i nowe otwarcie

W tym roku do konkursu zgłoszono aż **100 gier**, które oceniało **43 ekspertów**. Wyniki są więc efektem długiej i wymagającej pracy kapituł. Tegoroczna edycja była też symboliczna – konkurs wkroczył w nowe dziesięciolecie, a organizatorzy zapowiedzieli premierę **Programu Edukacyjnego Planszowej Gry Roku**. Projekt ten ma pokazać, jak wiele kompetencji – od logicznego myślenia po współpracę – rozwija wspólne granie w różnych grupach wiekowych. Szczegóły zostaną ujawnione w listopadzie w Gdańsku.

Każda z nagród była przyjęta owacjami, a emocjonalne reakcje laureatów pokazały, że planszówki to nie tylko rynek i liczby, ale przede wszystkim ludzie pełni pasji.

Skład kapituły

Marcin Korzeniecki
 Leszek Kowalski
 Michał Mijał
 Marek Zajdler
 Marysia Podgórska
 Mateusz Bonk
 Maciej Poleszak
 Michel Sorbet
 Wojciech Sosnowski
 Bartłomiej Zielonka
 Mirosław Gucwa
 Patrycja Jaszewska
 Przemysław Kucharczyk
 Konrad Pojmański
 Patryk Wór
 Damian Kalisz
 Angelika Makowska
 Tomasz Koźlik
 Magdalena Czaus
 Patrycja Urbaniak
 Michał Musiał
 Anna Radajewska
 Tomasz Pamrów
 Mateusz Zajda
 Łukasz Bialik
 Katarzyna Podulka
 Maciej Pietkiewicz
 Karolina Volk
 Anna Jasik
 Natalia Sala
 Sławek Wiechowski
 Natalia Jagiełło
 Andrzej Kukulski
 Anna Polkowska
 Anna Wakulak



GRA ROKU DZIECIĘCA

Zwycięzca:

Toriki: Wyspa rozbitków (Lucky Duck Games)

Wyróżnienia:

Minecraft Explorers (Ravensburger)

Świetlni Detektywi (Nasza Księgarnia)



GRA ROKU RODZINNA

Zwycięzca:

Mycelia (Ravensburger)

Wyróżnienia:

Miasta Marzeń (Nasza Księgarnia)

LEGO Monkey Palace (Rebel)



GRA ROKU ŚREDNIO ZAAWANSOWANA

Zwycięzca:

Piraci z Maracaibo (Rebel)

Wyróżnienia:

Wiatrakowo (Red Square Games)

Jak Ocalić Świat (Lucrum Games)



GRA ROKU EKSPERCKA

Zwycięzca:

Voidfall (Portal Games)

Wyróżnienia:

SETI (Rebel)

Stationfall: Chaos na orbicie (Galakta)



GRA ROKU DWUOSOBOWA

Zwycięzca:

Władca Pierścieni: Pojedynek o Śródziemie (Rebel)

Wyróżnienia:

Hrabstwo Harrow (Czacha Games)

Potwory w Tokio: Duel (Portal Games)



GRA ROKU PRZYGODOWA

Zwycięzca:

Fateforge: Kroniki Kaan (Galakta)

Wyróżnienia:

Thorgal: Gra planszowa (Portal Games)

Tamashi: Kroniki Ascendu (Awaken Realms)



GRA ROKU IMPREZOWA

Zwycięzca:

Survive the Island (Rebel)

Wyróżnienia:

Zostań prowadzącym Matura to Bzdura (Matura to Bzdura)

Nekojima (Lucky Duck Games)





Druga część gali już w Gdańsku

Na kolejne wrażenia nie trzeba będzie długo czekać. Już **15–16 listopada** w Gdańsku, podczas festiwalu **ALEgramy** w AMBEREXPO, odbędzie się druga część gali – „Zobacz więcej”. Wtedy poznamy zwycięzców w kategoriach **Najlepsze wydanie** oraz **Polski autor** i będziemy świadkami oficjalnej pre-miery **Programu Edukacyjnego Planszowej Gry Roku**.



Czas podsumowań

21. gala Planszowej Gry Roku za nami! Z całą pewnością można uznać ją za sukces. Z roku na rok konkurs się rozwija, za co wielkie gratulacje należą się **Marcinowi Korzenieckiemu**, który wniósł masę pozytywnej energii i wiele ciekawych pomysłów do tej inicjatywy.

Czy statuetki powędrowały do odpowiednich osób? Chętnie poznam Waszą opinie o tegorocznych laureatach i wyróżnionych.



Sardynia

Sardynia to prosta i wciągająca gra strategiczna o zasiedlaniu wyspy, w której wcielamy się w XIV-wiecznych osadników. Dzięki kartom postaci będziemy umieszczać, a także przemieszczać nasze pionki między prowincjami wyspy. **Na szczególną uwagę zasługuje kompaktowe i magnetyczne pudełko, które po rozłożeniu zamienia się w planszę!** Wszystkie komponenty gry są minimalistyczne i przyjemne dla oka, a w opakowaniu znajdziemy:

- 4 kolorowe zestawy pionków składające się z 5 osadników, 4 osad, 3 fortów, 2 statków oraz kapłana.
- 4 karty pomocnicze oraz 4 znaczniki punktacji, po 1 dla każdego gracza.
- 28 kart postaci, po 7 w danym kolorze.
- 26 kart fortów.
- 16 żetonów agrokultury (z produktami kojarzącymi się z wyspą: oliwkami, tymiankiem, winem, pszenicą oraz serem).

Przygotowanie gry zajmuje niewiele czasu. Rozkładamy planszę składającą się z 16 prowincji – a na nich właściwe żetony agrokultury. W zależności od koloru danego obszaru trafia tam odpowiedni żeton (np. w żółtej prowincji pojawia się pszenica). Każdy z graczy wybiera swój kolor i otrzymuje odpowiedni zestaw pionków i kart postaci, znacznik punktacji oraz kartę pomocniczą. Znacznik punktacji umieszczamy przy torze biegnącym wokół planszy. Na koniec przygotowań, po przetasowaniu kart fortów, układamy w rzędzie 11 zakrytych kart, a następnie odkrywamy 2 pierwsze od lewej. Pozostałe karty tworzą zakryty stos, który kładziemy z lewej strony rzędu.

Prowincje oddzielone są od siebie beżowymi granicami, oprócz nich na planszy znajdują się miejsca do budowy fortów oraz porty. **W jednej prowincji może się znajdować maksymalnie siedem pionków (osadników, kapłanów lub osad).** Jeśli limit zostanie osiągnięty, kolejnego pionka nie dołożymy, choć nadal możemy przez ten obszar przechodzić.



2–4



30 min



14+

Dice&Bones



Podczas swojej tury wybieramy z ręki jedną kartę postaci, układamy ją na stół i wykonujemy przypisaną do niej akcję. Karty postaci są zróżnicowane i dają wiele możliwości:

- **Admirał** pozwala wystawić statek w porcie lub przemieścić jeden z naszych statków do innego portu.
- **Dowódca** daje możliwość umieszczenia osadnika w wybranej prowincji lub wykonania do czterech ruchów naszymi osadnikami na planszy.
- **Kapłan** uprawnia by postawić jego pionek w dowolnej prowincji albo poruszyć się nim między prowincjami do trzech razy. Dzięki tej akcji możemy pokrzyżować plany przeciwnikom – dopóki nie postawią w tej prowincji swojego kapłana, nie mogą umieszczać w niej osadników i osad!
- **Rolnik** daje nam możliwość zebrania jednego żetonu agrokultury i otrzymania odpowiedniej liczby punktów za tę akcję. Nie jest to jednak takie łatwe – by to zrobić, musimy mieć nieprzerwane połączenie z osadnikami między wskazaną prowincją a portem, w którym znajduje się nasz statek. **Zbieranie żetonów agrokultury jest dla nas bardzo ważne: oprócz otrzymania natychmiastowych punktów określają one także liczbę osad, które możemy zbudować.**
- **Architekt** umożliwia budowę osady bądź fortu.
- **Królowa** pozwala skopiować akcję jednej z wcześniej zagranych kart.
- **Strażnik** potrafi w jednej chwili popsuć przeciwnikowi całą strategię, a nam dać upragnioną przewagę. Wyłożenie tej postaci natychmiast aktywuje punktację z karty prowincji. Uważaj, bo rywal może zagrać tę kartę jako pierwszą!



W jaki sposób oblicza się punkty po pojawieniu się karty Strażnika? Pierwsza z lewej karta fortu wskazuje, które pole fortu i prowincje z nim sąsiadujące będą punktować. Punkty przydziela się na podstawie zdobytych wpływów: za kapłana, za osadnika, za statek w porcie przy danej prowincji lub za fort otrzymujemy jeden wpływ; natomiast za każdą wybudowaną osadę – aż dwa wpływy. **Gracz, który zdobędzie największą liczbę wpływów, otrzymuje punkty zwycięstwa zgodnie z zapisem na wieńcu laurowym widocznym na danej prowincji.**

Po podliczeniu punktów karta fortu trafia na spód talii. Gracz, który zagrał Strażnika, odwraca kolejną z zakrytych kart w rzędzie i decyduje, czy zostawia ją na miejscu, czy odkłada na spód talii i zastępuje kolejną zakrytą kartą z wierzchu stosu. Następnie wszyscy zabieracie swoje karty postaci na rękę, a swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

Po rozpatrzeniu punktacji z 11 wyłożonych kart fortu gra dobiega końca. Zwycięża ten, kto zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa.



Podsumowując, *Sardynia* to rewelacyjna propozycja dla fanów kontroli obszarów i zarządzania kartami. Gra jest w pełni regrywalna, a w instrukcji znajdziemy również wariant dla bardziej zaawansowanych graczy. Nie zabrakło w niej też jednego z moich ulubionych elementów, czyli negatywnej interakcji. **Ciągłe planowanie i analizowanie sytuacji na planszy jest naprawdę przyjemne i daje ogromną satysfakcję, gdy udaje nam się zwiększać swoje wpływy.**

Warto mieć tę grę w swojej kolekcji!

Magdalena Solarz

Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od wydawnictwa Dice & Bones. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



CZYLI JAK ZOSTAĆ SPECEM OD CIĘCIA KABELKÓW

Tytuł brzmi znajomo? To nie przypadek – *Bomb Busters* puszcza oko do kultowych *Pogromców Duchów*, a hasło umieszczone na pudełku: „Kogo zamierzasz wezwać?” nie pozostawia wątpliwości, że trop jest właściwy. Tylko że tutaj duchów nie uświadczysz. Zamiast protonowego plecaka dostaniesz nożyce do kabli, a Twoim zadaniem będzie rozbrojenie bomby, zanim wskazówka detonatora dojdzie do ikony czaszki. Niby banalne – do czasu, aż ktoś machnie nożyczkami w złym miejscu.

WYKONANIE – TEKSTUROWA BOMBA NAJWYŻSZEJ PRÓBY

Komponenty gry są bardzo dobrej jakości. Plansza i żetony są solidne, a kable wykonane z grubej tektury wyglądają świetnie, podobnie jak drewniane pionki. Akrylowe znaczniki eliminacji tak przyjemnie leżą w dłoni, że nie sposób się powstrzymać od obracania nimi. Plastikowe podstawki to standard. Jedynym słabszym punktem są karty – cienkie i aż proszą się o koszulki ochronne.

Na uwagę zasługuje też plansza – wyłobienia sprawiają, że pionki nie przesuwają się w trakcie rozgrywki. To detal, ale przy takiej grze – absolutnie kluczowy. Grafika utrzymana w prostym, minimalistycznym stylu pasuje do tematyki i nie rozprasza, gdy trzeba podjąć trudną decyzję.

ZASADY I MISJE SZKOLENIOWE – NAUKA POPRZECZ GRĘ

Instrukcja jest krótka i klarowna, ale prawdziwą perełką są misje szkoleniowe. Zaczynamy od podstaw: uczymy się cięcia kabli i obsługi znaczników informacji. Potem stopniowo dochodzą kolejne elementy: żółte i czerwone przewody, bardziej skomplikowane zasady, a w misji numer osiem – egzamin na peł-

noprawnego sapera. To świetny sposób, by wprowadzić do rozgrywki mniej doświadczonych graczy lub dzieci.

MECHANIKA – TRZY CIĘCIA, TRZY DECYZJE

Serce gry stanowią trzy możliwe do wykonania akcje: ryzykowne cięcie, pewne cięcie i odkrycie czerwonych kabli.

Ryzykowne cięcie to chwila prawdy: wskazujesz kabel u innego sapera i pytasz, czy to numer, który masz u siebie. Jeśli masz rację – jesteś o krok bliżej do rozbrojenia bomby. Jeśli się pomylisz – detonator przesuwają się o jedno pole. A jeśli trafisz na czerwony kabel... następuje eksplozja. Pewne cięcie daje chwilę oddechu: jeżeli na swojej



PODSUMOWANIE

Bomb Busters to gra, która uczy dedukcji, wystawia na próbę cierpliwość i każe podejmować decyzje pod presją. Proste zasady, ciągłe napięcie i emocje sięgające zenitu sprawiają, że każda misja jest prawdziwym wyzwaniem. To tytuł dla rodzin, znajomych i doświadczonych graczy – dla każdego, kto nie boi się ryzyka i lubi sprawdzić, jak daleko można posunąć się w cięciu kabelków.

Nie dziwi więc, że jury Spiel des Jahres uznało *Bomb Busters* za najlepszą grę 2025 roku. Polska premiera miała miejsce we wrześniu tuż przed Planszówkami w Spodku, a na samym wydarzeniu wielu graczy mogło po raz pierwszy spróbować swoich sił w roli sapera i się przekonać, jak to jest siedzieć przy stole i pytać drżącym głosem: „Czy to na pewno ten kabel?”.

Katarzyna Kukla



UWAGI:

Czas rozgrywki zależy od stylu drużyny – można zmieścić się w 30 minutach (a nawet w dużo krótszym czasie), ale w grupach analizujących każdy ruch partia może się wydłużyć.

W grze obecny jest element losowości, co może nie odpowiadać osobom lubiącym pełną kontrolę; jest on jednak integralną częścią tematu i źródłem emocji – bez ryzyka gra straciłaby swój urok.



AVE CAESAR, AVE CLEOPATRA

W świecie gier planszowych strategiczne potyczki o władzę zawsze przyciągają uwagę graczy szukających taktyki i emocji. Najnowsza propozycja wydawnictwa Galakta wciąga nas w wir starożytnej walki o władzę. *Cezar i Kleopatra* to dwuosobowa gra karciana, w której naprzeciw siebie stają Juliusz Cezar, władca Rzymu, i Kleopatra, królowa Egiptu. Ich losy spletały się w intrygach politycznych, romansach i walkach o panowanie nad regionami. Czy zwycięży męskość, czy piękno? Komu uda się zdobyć lojalność najważniejszych grup politycznych i przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę? Czas zapoznać się z tą karcianką i zasiąść do stołu.



Zasady gry



Na początku rozgrywki każdy z graczy dobiera pięć kart wpływu oraz jedną kartę akcji, tzw. weto. Pozostałe karty utworzą stosy dobierania. Dodatkowo każdy z uczestników losuje dwie karty misji – realizacja warunków jednej z nich nagradzana jest dodatkowymi punktami na koniec gry. Dlaczego tylko jednej? Do tego jeszcze wrócimy.

Na środku stołu układa się pięć kolumn kart patrycjuszy, o które będzie toczyć się pojedynek. W swojej turze gracz zagrywa dwie karty wpływów – jedną zakrytą, drugą odkrytą – i umieszcza je pod wybranymi grupami arystokratów. Każda karta wpływu ma określoną wartość (od jednego do pięciu), a celem gry jest zdobycie przewagi punktowej w poszczególnych kolumnach. Pod jednym zestawem kart może się znaleźć maksymalnie pięć kart tej samej osoby. Opcjonalnie gracz może zagrać jedną kartę akcji, która bezpośrednio wpływa na przebieg rozgrywki – na przykład

usuwa wszystkie karty wpływu z wybranej grupy lub pozwala rozdzielić je na nowo pomiędzy różne zestawy arystokratów. Karty te nadają grze większą dynamikę i wpływają na kolejne ruchy.



W grze mamy następujących patrycjuszy:
Pretor, Kwesor, Edyl, Konsul, Cenzor.

W kolejnym kroku losuje się z woreczka jeden pionek popiersia. Kolor wylosowanego znacznika decyduje, czy odbędzie się głosowanie nad wotum zaufania. Jeśli ma do niego dojść, gracze odkrywają wszystkie swoje karty z kolumny, którą wyznacza kolorowy pionek. Następuje podliczanie punktów z kart. Gracz z ich największą liczbą otrzymuje wierzchnią kartę patrycjusza, która zapewni mu punkty na koniec gry. Po rozpatrzeniu wyniku głosowania zarówno zwycięzca, jak i przegrany odrzucają po jednej karcie wpływu spośród wyłożonych przez siebie kart – przegrany kartę o najniższej wartości, a zwycięzca o najwyższej. Dzięki temu w kolejnych turach układ sił może się całkowicie zmienić. Na koniec tury gracze dobierają karty, tak aby mieć ich sześć na ręce.

Ciekawe działania niektórych kart

Szczególnie interesująco działa specjalna karta akcji weto. Gdy przeciwnik zagra dowolną kartę akcji, można użyć weta, aby całkowicie anulować jej efekt. Każdy gracz dysponuje tylko dwiema takimi kartami, dlatego decyzję o jej użyciu trzeba dobrze przemyśleć. Wspominałem też o kartach misji. Na początku rozgrywki gracz losuje z puli tylko dwie takie karty, a w trakcie pojedynku będzie musiał odrzucić jedną z nich. Nastąpi to wtedy, gdy wyczerpie się pierwsza grupa kart patrycjusza wyłożonych podczas przygotowania rozgrywki. To gracz wybiera, której karty się pozbyć. I może to być ciężka decyzja. W grze występują również karty filozofów. Ich zagranie podczas swojej tury odwraca sytuację po głosowaniu nad wotum zaufania, ponieważ w tym wypadku jego zwycięzcą zostaje gracz, który wyłożył karty wpływów o niższej wartości. Filozofowie potrafią namieszać w strategii.



Punktacja

Rozgrywka kończy się, gdy wszyscy patrycjusze trafią do swoich władców lub gdy zostaną zagrane wszystkie karty wpływu. Punkty zdobywa się za pozyskane karty patrycjusza, przewagę w poszczególnych grupach oraz spełnienie warunków z karty misji. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem, przesądzając tym samym o przyszłości Egiptu.



Podsumowanie

Cezar i Kleopatra to tytuł, który bardzo dobrze sprawdza się jako szybka i emocjonująca karcianka dla dwóch osób. Rozgrywka daje sporo satysfakcji dzięki sprytniej mechanice zagrywania kart zakrytych i odkrytych – ten prosty zabieg wprowadza element blefu i niepewności. Ciekawym rozwiązaniem są również karty akcji i filozofów. Potrafią one wywrócić strategię do góry nogami i w ostatniej chwili zmusić graczy do zmiany planu. To, czego mi brakuje, to szerszy wybór kart akcji. Gdyby było ich więcej, rozgrywki mogłyby być mniej przewidywalne. Dodatkowym urozmaicheniem są misje, które staramy się zrealizować podczas gry. Choć przyznam, tak jak w przypadku kart akcji, spodziewałbym się większej ilości do wyboru. Dla mnie osiem kart na dwóch graczy to trochę za mało. Może kiedyś wydzie jakiś dodatek?

Losowość jest najbardziej widoczna w przypadku dobierania pionków popiersi. Tu do końca nie wiadomo, czy rezultat nam podpasuje czy nie, zatem o wyniku decyduje bardziej szczęście niż strategia. Z misjami też bywa różnie – fakt, że jedną z dwóch kart trzeba odrzucić dopiero w trakcie gry, może sprawiać wrażenie, że część naszych planów od początku idzie na marne.

Podsumowując, gra jest mimo wszystko bardzo przyjemna, szybka, ze świetnymi, klimatycznymi grafikami na kartach. Sprawdza się w rozgrywkach zarówno z doświadczonymi graczami, jak i dziećmi. Sugerowany przez wydawcę wiek (10+) jest trafny – gra jest zrozumiała dla młodszych graczy.

Plusy:

- Proste zasady
- Kompaktowe wydanie
- Regrywalność
- Elementy blefu

Minusy:

- Niewielka negatywna interakcja między graczami.
- Możliwość przewidywania ruchów przeciwnika.
- Ograniczona liczba kart w dłuższej perspektywie może prowadzić do powtarzalności.
- Odrzucanie misji bywa czasami frustrujące.



40 min



2



10+

KOSMOS

Pojedynek stoczył Marcin Adamczyk



Egzemplarz otrzymaliśmy od wydawnictwa Galakta. Wydawca nie miał wpływu na recenzję.

Zdjęcia: zasoby własne oraz

<https://sklep.galakta.pl/strona-glowna/2167-cezar-i-kleopatra.html>

Piracka przygoda czy ekonomiczna układanka?



1-4



40-60 min



12+

Kto z nas, będąc dzieckiem, nie marzył o tym, żeby zostać piratem? Żagle na pełnym morzu, mapy prowadzące do ukrytych skarbów, gdzie nierzadko można znaleźć skrzynie pełne złota. I przede wszystkim to poczucie wolności, którego nie dawało nic innego. Piraci zawsze kojarzyli się z przygodą, ryzykiem i beztroską, a sama myśl o tym, żeby zasiąść za sterami własnego okrętu, potrafiła rozpalic wyobraźnię.

Oczywiście, dorosłość szybko weryfikuje te marzenia – zamiast korsarskich wypraw czekają na nas codzienne obowiązki, rachunki do zapłaty i niekończące się kolejki w sklepach. Ale przecież ten zew przygody wcale nie znika! Dlatego właśnie gry planszowe stają się świetnym sposobem, by chociaż na chwilę przenieść się do świata, w którym znów można poczuć się jak pirat.

Za mną, wilki morskie – przygoda wzywa! Właśnie tutaj na scenę wkracza planszówka *Piraci z Maracaibo* – gra, która pozwala spełnić swoje dziecięce marzenia w nieco bardziej bezpiecznej

Jak wygląda rozgrywka?

W grze będziemy wcielać się w kapitanów przemierzających Karaiby. W trakcie tury przemieszczamy swój statek po mapie, odwiedzając kolejne wyspy i znajdujące się na nich rezydencje. Na miejscu możemy m.in.:

- kupować ulepszenia, dające nam dodatkowe akcje natychmiastowe lub stałe efekty, działające do końca rozgrywki,
- zatrudniać nowych członków załogi,
- wykradać skarby (złoto, perły, szmaragdy),
- eksplorować wyspy odblokowując specjalne akcje i zdobywając tym samym dodatkowe punkty zwycięstwa.

Cała zabawa polega na tym, by jak najlepiej wykorzystać dostępne akcje i zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa. Nie ma tu jednak jednej „najlepszej” drogi – dzięki temu każda rozgrywka zawsze jest nieco inna.



Piraci z Maracaibo najlepiej sprawdza się jako gra dla:

- osób początkujących, które dopiero wchodzi w świat planszówek,
- paczki znajomych szukających szybkiego, ale satysfakcjonującego tytułu,
- bardziej zaawansowanych graczy, którzy chcą odpocząć od cięższych gier euro i rozegrać coś lżejszego,
- fanów autora – Alexandra Pfistera, bo czuć tutaj jego rękę i mechanizmy tak dobrze znane z jego wcześniejszych tytułów.

Wiatr w żaglach

Największym atutem *Piratów z Maracaibo* jest regrywalność. Dzięki losowym kartom oraz dodatkowym modułom każda rozgrywka wygląda inaczej. To sprawia, że tytuł nie nuży po kilku posiedzeniach – przeciwnie, za każdym razem odkrywamy w nim coś nowego.

Ogromnym plusem jest też dynamika partii. Gra nie przeciąga się, tury przebiegają szybko i nie ma tu długich przestojów, które mogłyby wybijać z rytmu i irytować współgraczy.

Na pochwałę zasługują również proste i przystępne zasady. Dzięki nim łatwo wprowadzić do gry nowych graczy – nawet osoby, które nie są zaznajomione z cięższymi eurogrami poradzą sobie tutaj bez problemu. A z drugiej strony, w rozgrywce mamy tak wiele możliwych dróg prowadzących do zwycięstwa, że i doświadczeni gracze znajdują coś dla siebie.

Sztorm na horyzoncie

Choć rozgrywka jest szybka, samo przygotowanie partii może być zaskakująco długie. Setup gry bywa czasochłonny, co może irytować szczególnie wtedy, gdy chcemy zagrać „na szybko”. Nawet jeśli dzięki temu gra jest bardziej regrywalna i „wielorazowa”.

Innym zastrzeżeniem co do gry może być jej poziom trudności. Dla osób, które pokochały oryginalne *Maracaibo* za jego złożoność i bogactwo wyborów, ta wersja może wydać się zbyt uproszczona. Warto mieć to na uwadze, decydując się na zakup gry. Nie można też przejść obojętnie obok kwestii wykonania. Choć ogólnie gra prezentuje się ładnie, to widać, że pod pewnymi względami odstaje od dzisiejszych standardów. Najlepiej pokazuje to sposób przedstawienia bogactw Karaibów – złoto, perły i szmaragdy symbolizowane są przez zwykłe kostki w kolorach żółtym, białym i zielonym. Rozumiem zamysł uproszczenia i być może szukanie pewnych oszczędności, ale przy obecnych możliwościach produkcyjnych można było oczekiwać bardziej klimatycznego rozwiązania.

I wreszcie – piracka przygoda, a w zasadzie jej brak. Pomimo tematu, rozgrywka skupia się głównie na ekonomii i zbieraniu punktów. Nie pocujemy tu wiatru w żaglach, nie przeżyjemy bitew morskich, nie odkryjemy tajemniczych skarbów – wszystko sprowadza się do zarządzania zasobami i liczenia punktów. Aczkolwiek, gra uczy szacunku do kwatermistrza – osoby bardzo niedocenianej w tym uniwersum, a jednak niezbędnej, żeby załoga nie obudziła się na środku oceanu, bez odpowiedniego zapasu np. pożywienia. Ahoj przygodo! Tylko od zaplecza!



Podsumowanie rejsu

Piraci z Maracaibo to tytuł udany, choć nie pozbawiony pewnych mankamentów. Z jednej strony – daje sporo satysfakcji, pozwala na szybkie i dynamiczne rozgrywki, które sprawiają, że nie sposób oderwać się od partii. Z drugiej – wymaga cierpliwości przy przygotowaniu, nie zachwyca wykonaniem i nie dostarcza takiego klimatu, jakiego oczekivalibyśmy po pirackim tytule.

Gra na pewno znajdzie swoich fanów, szczególnie wśród osób szukających lżejszej, bardziej przystępnej propozycji na wieczorne spotkania. Jeśli jednak liczyliście na pełną przygód podróż przez Karaiby, możecie poczuć lekki zawód. Bo choć żagle są tu pięknie rozpięte, to prawdziwego wiatru w nich trochę brakuje.

W skrócie – bilans wyprawy

Plusy:

- *Duża regrywalność.*
- *Szybkie i dynamiczne tury.*
- *Proste zasady i łatwe wprowadzenie nowych graczy.*
- *Różnorodność dróg prowadzących do zwycięstwa.*

Minusy:

- *Czasochłonny setup.*
- *Uproszczony poziom trudności względem pierwowzoru.*
- *Słabo odczuwalny klimat pirackiej przygody.*
- *Elementy gry (jak złoto, perły i szmaragdy) przedstawione w bardzo umowny, mało atrakcyjny sposób.*

Paweł Podgórski

MASS EFFECT™

KOSMICZNA PRZYGODA W MAŁYM PUDEŁKU



45-60min



14+

Autorzy: Eric M. Lang, Calvin Wong

Tze Loon 黃子倫

Ilustrator: David Benzal

Wydawnictwo: Portal Games

Moja przygoda z *Mass Effect* – od konsoli do planszy

Moja przygoda z *Mass Effect* – od konsoli do planszy

Mass Effect to nie tylko jedna z najważniejszych serii w historii gier wideo, ale też opowieść, która na nowo zdefiniowała interaktywną narrację. W 2007 roku BioWare stworzyło nie tylko kosmiczne uniwersum pełne polityki, konfliktów i emocji, lecz także przestrzeń, w której gracz mógł poczuć się prawdziwym uczestnikiem wydarzeń. Gra udowodniła, że jego decyzje mogą kształtować świat, bohaterów i sam finał historii – a poczucie odpowiedzialności za te wybory zostaje w pamięci na długo po odłożeniu pada.

Dla mnie *Mass Effect* to coś więcej niż klasyk cRPG. To podróż – poznałem w jej czasie bohaterów, którzy stali się czymś więcej niż postaciami z pikseli. Stali się towarzyszami, sojusznikami, przyjaciółmi. To historia, która uczyła mnie podejmowania trudnych decyzji, pokazywała siłę przyjaźni i lojalności, a także zmuszała do zadania pytań o to, kim naprawdę jesteśmy, gdy stajemy przed największymi wyzwaniami.

Dobra zabawa w niewielkim pudełku

To wszystko spowodowało, że z wypiekami na twarzy czekałem na planszową adaptację. Dzięki wydawnictwu Portal Games miałem okazję ograć ich premierę – *Mass Effect: Gra planszowa*. Całość jest bardzo kompaktowa. Plansza ma formę książki i zmienia się w zależności od rozgrywanego scenariusza. Figurek jest kilka: Shepard w wersji męskiej i żeńskiej oraz towarzysze (Liara, Tali'Zorah, Wrex i Garrus), przeciwnicy są reprezentowani przez różnego rodzaju żetony. Znajdzie się też trochę kart i praktyczne arkusze z markerami suchościeralnymi. Wszystko to powoduje, że pudełko jest niewielkie, a cena końcowa – niewygórowana. Gra planszowa wprowadza szybko i przyjemnie w klimat *Mass Effect*.



Mocne strony i cienie galaktycznej wyprawy

Największą siłą gry jest jej klimat. Od samego początku widać, że twórcy starali się jak najwierniej oddać ducha serii – ilustracje, figurki i sama plansza sprawiają, że gracze szybko poczuć się częścią drużyny Normandii. Na uwagę zasługuje także kampania, która – choć nie jest szczególnie długa – daje przyjemne wrażenie uczestnictwa w dynamicznej historii. Kolejne misje łączą się w spójną opowieść, a wydarzenia w naturalny sposób wpływają na dalszy przebieg rozgrywki. To sprawia, że każda partia ma swoją dramaturgię i nie sprowadza się wyłącznie do wykonywania mechanicznych ruchów.

Drugim dużym atutem są zasady – proste, intuicyjne i łatwe do opanowania nawet dla osób, które na co dzień nie grają w planszówki. Mechanika oparta na kościach i wyborze akcji daje szybki dostęp do zabawy, a jednocześnie nie odbiera grze taktycznej głębi. Partie są stosunkowo krótkie, bo zamykają się zazwyczaj w 30–45 minutach, dzięki czemu tytuł dobrze sprawdza się zarówno podczas spotkań z przyjaciółmi, jak i w trybie solo. To właśnie możliwość samotnej gry jest kolejnym mocnym punktem – *Mass Effect* został zaprojektowany tak, by sprawiał satysfakcję także w pojedynkę, co nie jest powszechne w przypadku wielu gier kooperacyjnych. Warto też wspomnieć o atrakcyjnej cenie – w porównaniu do zawartości pudełka i jakości komponentów ta prezentuje się bardzo korzystnie. Nie oznacza to jednak, że tytuł jest pozbawiony słabszych stron. Najcięższym zarzutem jest ograniczona skala opowieści. Kampania, choć ciekawa, opiera się na jednej historii i po kilku partiach może wydawać się powtarzalna. Jest to jedna z tych gier, którą dosyć łatwo ograć od deski do deski. Brakuje tu wielowątkowości i zróżnicowanych kampanii, które w pełni oddałyby bogactwo uniwersum *Mass Effect*. Z tym wiąże się kolejny minus – planszówka nie wymaga moralnych wyborów na miarę komputerowego pierwowzoru.



Decyzje podejmowane przy stole są raczej taktyczne niż emocjonalne, a fani serii mogą poczuć, że zabrakło tu miejsca na dylematy i konsekwencje charakterystyczne dla trylogii od BioWare.

Pewne zastrzeżenia można mieć również do instrukcji. Ta nie należy do najlepiej zorganizowanych – mimo że zasady są proste, podręcznik mógłby zostać opracowany w bardziej przystępny sposób, tak by gracze szybciej znajdowali odpowiedzi na pojawiające się pytania.



Udana przygoda... ale czekamy na coś większego

Ostatecznie jednak słabsze strony nie przesłaniają ogólnego obrazu gry, która broni się prostotą zasad, przyjemną dynamiką i udanym oddaniem klimatu *Mass Effect*. To świetna propozycja dla fanów serii oraz dla osób szukających przystępnej, kooperacyjnej przygody na planszy, której całkowite poznanie nie potrwa kilku miesięcy. Oczywiście mnie, ogromnemu fanowi serii i ciężkich planszówek, zabrakło trochę epickości. Mam nadzieję, że kiedyś doczekam się obszerniejszego tytułu z serii *Mass Effect*.

Paweł Podgórski



ODYN – zostań najlepszym jarlem wikingów!

Wydawnictwo: IUVI



2-6



ok. 15 min



7+

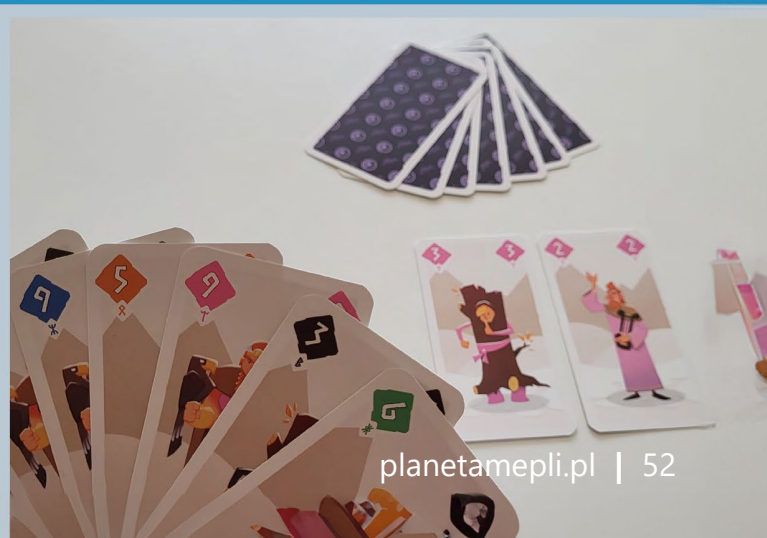
W grze *Odyn* przeniesiemy się do krainy wikingów, by pokierować armią i zdobyć tytuł najlepszego jarla w historii. W pudełku znajdziemy 54 karty w 6 kolorach (o wartościach o 1 do 9) oraz krótką, dobrze napisaną instrukcję. Wydawnictwo IUVI zadbało o to, by ilustracje znajdujące się na kartach nadawały grze skandynawskiego klimatu, grafiki ukazują postacie wikingów oraz różnych mieszkańców dalekiej Północy, wśród nich możemy znaleźć między innymi: uzdrowiciela, wieszczkę czy jarla. Trzeba przyznać, że karty mają bardzo przyjemny format – idealny do trzymania w ręce!

Przygotowanie gry jest banalnie proste i szybkie. Należy potasować wszystkie karty i rozdać każdemu graczowi po dziewięć kart, których nie można pokazywać swoim przeciwnikom. Grając w dwie osoby należy usunąć wszystkie karty w dwóch wybranych przez siebie kolorach, dzięki czemu gra w mniejszym gronie będzie bardziej zbilansowana i emocjonująca.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z ręki. Wygrywa gracz, który po kilku rozdaniach zdobędzie najmniej punktów. Gra składa się z kilku rozdań, a rozdania z kilku rund.

W swojej turze gracz może zagrać karty z ręki albo spasować. Gracz rozpoczynający zagrywa zawsze jedną kartę. Kolejni uczestnicy układają karty tak, by przebić siłę tych leżących na stole (jeżeli siła karty przeciwnika

wynosi 4, gracz musi wyłożyć kartę o sile 5 bądź wyższej). Gracz może wyłożyć tyle samo kart, ile obecnie leży na stole albo o jedną więcej. Co ważne, nie zagrywa się kart do koloru tych leżących na stole, ponieważ liczy się ich siła – musi być większa od kart przeciwnika. Jeśli gracz zagrywa więcej niż jedną kartę, muszą być one tego samego koloru bądź mieć identyczną wartość. Przed wyłożeniem kart gracz oblicza ich siłę, układając je od największej do najmniejszej cyfry. Stworzona w ten sposób liczba to właśnie siła. Przykładowo, jeśli gracz chce wyłożyć karty o wartościach: 4, 6 i 9 (tego samego koloru), ich siła wyniesie 964, natomiast jeśli zdecyduje się na wyłożenie kart o wartościach: 5 i 5 (w różnych kolorach), ich siła wyniesie 55.



Po wyłożeniu swoich kart na stół, gracz zmuszony jest do wzięcia na rękę jednej z kart wyłożonych wcześniej przez przeciwnika. Jeżeli na stole leży tylko jedna karta, gracz musi ją wziąć, natomiast jeżeli jest ich kilka, to wybiera jedną, a resztę odrzuca z gry. Ta zasada zmusza nas do intensywnego myślenia, trzeba tak wybierać karty i dopasowywać je do tych z ręki, by móc potem wykładać jak najsilniejsze układy. Czasami przymus wzięcia kolejnej karty na rękę będzie nam psuć plany, jednak na szczęście w takich wypadkach mamy możliwość spasowania, wówczas nie zagrywa się żadnej karty z ręki, a kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Runda się kończy, gdy wszyscy poza jedną osobą spasują. Gracze wówczas zachowują trzymane karty na rękę na kolejną rundę. Osoba, która nie spasowała, rozpoczyna nową rundę układając jedną kartę bądź wszystkie karty (jeżeli są one tego samego koloru lub tej samej wartości!) z ręki na stół. Taki ruch automatycznie kończy rozdanie. Jeśli gracz nie ma możliwości wyłożenia wszystkich kart, gra toczy się dalej.

Rozdanie kończy się, gdy któryś z graczy zejdzie ze wszystkich trzymanych kart na rękę, wówczas nie dobiera karty ze stołu, a pozostali gracze otrzymują po 1 punkcie za każdą kartę trzymaną w ręku.

W zależności od tego, ile czasu chcemy grać, gracze mogą umówić się tuż przed rozpoczęciem gry do ilu punktów karnych grają: 10, 15, czy 20. Wygrywa ten, kto zdobędzie najmniejszą liczbę punktów!

Podsumowując, jeżeli szukacie sprytnej, szybkiej i kompaktowej karcianki, działającej dobrze zarówno w mniejszym, jaki i większym gronie, to zdecydowanie warto rozważyć zakup *Odyna*! Warto wspomnieć, że jest on jedną z gier z serii *HELVETIQ*, w której możecie znaleźć inne równie świetne minimalistyczne gry. Link do serii: <https://iuvigames.pl/kategoria/nasze-gry/helvetiq/>

lub zeskanuj kod QR poniżej!

Magdalena Solarz





**DLA CZYTELNIKÓW
TANIEJ Z KODEM:
"PLANETAORGANIZERÓW"**

DOSTĘPNE AKCESORIA

DO PLANSZÓWEK

- *Planszetki*
- *Liczniki / Diale*
- *Znaczniki efektów*
- *Akrylowe żetony*

DO BITEWNIKÓW

- *Miarki*
- *Tacki z akcesoriami*

ORAZ WIELE INNYCH



**KOD RABATOWY WAŻNY
DO KOŃCA PAŹDZIERNIKA.
KLIKNIJ I SPRAWDŹ JUŻ TERAZ!**



GAMING FORGE

Szybkie i proste KARCIAŃKI



Gry planszowe to nie tylko skomplikowane tytuły pełne zasad, niezliczonych akcji i kombinowania. To także szybkie karcianki, które dzięki swoim prostym regułom przynoszą mnóstwo przyjemności z rozgrywek.

W tym artykule na pierwszy ogień poszły tytuły, które już samym brzmieniem wywołują uśmiech lub lekkie zdziwienie. To gry, w których nie od razu wiadomo, czy będziemy bronić się przed katastrofą, knuć podstępne intrygi przeciwko innym graczom, czy po prostu śmiać się do rozpuku z absurdów, jakie podsuwają nam grafiki na kartach. Znajdziemy tu zarówno niesforne stwory, dziwaczne sytuacje, jak i szczyptę chaosu w czystej formie – czyli wszystko to, co sprawia, że rywalizacja staje się niezapomnianym doświadczeniem. A przy tym, czasem już nawet sam tytuł gry jest równie zabawny, co sama rozgrywka.

Zombiaki 2. Atak na Moskwę



8+

20-30 min

Jest to asymetryczna gra karciana dla dwóch osób, w której jeden gracz dowodzi hordą zombiaków, natomiast zadaniem drugiego jest obrona barykadą ludzi. Rozgrywka toczy się na obszarze gry tworzącym siatkę kart 3x5. Ma to symbolizować 5 przecznic – drogę, którą muszą pokonać zombiaki, by zniszczyć ocalałych. Stopniowo przesuwają się one w stronę barykad, a jednocześnie obrońcy starają się je powstrzymać. W tym celu wykorzystują karty: strzałów, pułapek i specjalnych akcji. Każda tura dzieli się na poszczególne czynności: przesunięcie kart, dobranie i zagranie przez obie strony nowych kart, bądź odrzucenie ich z ręki. Kluczowe natomiast jest odpowiednie wykorzystanie efektów kart i zastosowanie przebiegłych kombinacji. Grający ludźmi zwycięża, jeśli jego ocalańcy przetrwają do momentu pojawienia się karty „Świt” – natomiast zombiaki zwyciężą, gdy choć jeden z nich przedostanie się przez barykady. Gra jest dynamiczna, pełna negatywnej interakcji i wymaga sprytnego planowania, zarówno po stronie atakujących, jak i obrońców.



Truczna



2-6



8+



30 min

Truczna to szybka i prosta gra karciana, w której gracze wcielają się w zaciekle rywalizujących ze sobą alchemików. Podczas rozgrywki na stole umieszcza się trzy karty z obrazkami kociołków. Zadaniem każdego gracza jest dołożenie w swojej turze jednej karty – eliksiru w odpowiednim kolorze bądź trucizny. Kolor jest tu kluczowy, ponieważ kociołek przyjmuje karty jedynie w jednym wybranym kolorze, który jest określany przez pierwszą kartę, która do niego trafi. Każdy kocioł ma swój określony limit – jeśli w wyniku zagrania karty, suma wartości wszystkich kart znajdujących się w kotle przekroczy 13 – szczęśliwiec, który dołożył kartę przekraczającą ten limit, musi zabrać wszystkie karty z kociołka. Po zakończeniu rundy gracze zliczają punkty z kart eliksirów i trucizn – zwycięzcą zostaje ten, kto tych punktów ma najmniej. Dlatego też tak ważne jest wykazanie się sprytem, aby to inni musieli dobierać karty. W trybie rozszerzonym, do puli kart dodacie jeszcze kartę antidotum, która niweluje działanie trucizny. Natomiast – jeśli chcecie jeszcze bardziej „podkręcić” rozgrywkę – dołóżcie kartę akcji „Niewidzialnego Goblina”. Dzięki niej w trakcie rundy będziecie mogli odrzucić do pudełka dowolną kartę z wybranego kociołka. Gra wyróżnia się prostymi zasadami, szybkim tempem i dużą dawką negatywnej interakcji, ponieważ każdy ruch może zmusić przeciwnika do wzięcia niechcianych kart.



<https://sklep.muduko.com/>

Wirus!



2-6



8+



20 min



Wirus! to dynamiczna gra karciana, w której gracze próbują stworzyć zdrowy, odporny na wszelkie choroby organizm, jednocześnie utrudniając życie swoim rywalom. Każdy gracz ma za zadanie zbudowanie ciała z czterech zdrowych kart organów. Mamy tu serce, mózg, kość oraz żołądek. Wygrywa ten, kto jako pierwszy skompletuje zestaw złożony z wymienionych elementów. Myli się jednak ten, kto uzna to zadanie za łatwe! Poza organami w talii kryją się wirusy, którymi można zarażać organy pozostałych graczy, oraz lekarstwa pozwalające je wyleczyć lub uodpornić. Rozgrywka pełna jest niespodzianek, bo zagranie jednej karty potrafi całkowicie zmienić sytuację na stole. *Wirus!* to szybka, pełna interakcji gra, w której sporo zależy zarówno od sprytu, jak i od szczęścia w dobieraniu kart. Dodatkowym atutem tego tytułu są dodatki, które jeszcze bardziej potrafią urozmaicić rozgrywkę!

Wredna Małpa



2-6



8+



15-30 min

Wredna Małpa to szybka i zabawna gra karciana, w której celem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich swoich kart z ręki i ułożonego przed sobą rzędu kart. Zadaniem graczy jest wykładanie kart na wspólny stos. Dozwolone jest położenie karty o wartości wyższej lub równej od tej leżącej już na stosie. Jeżeli wierzchnia karta posiada odpowiednią ikonę, aktywuje to specjalny efekt, który może mocno zmienić rozgrywkę, zmuszając przeciwników do dobierania dodatkowych kart albo do zmiany kierunku gry. *Wredna Małpa* cechuje się prostymi zasadami i dużą dawką negatywnej interakcji, dzięki czemu świetnie sprawdzi się jako lekka, imprezowa zabawa dla całej rodziny.

<https://sklep.portalgames.pl/>



Oskubani



3-6



8+



20 min



Oskubani to pełna humoru gra karciana, w której każdy z graczy kieruje własnym stadem kur. W swojej turze gracz zagrywa z ręki karty przedstawiające kolorowe kury, koguty lub specjalne karty z wizerunkiem psa albo lisa. Te ostatnie zmuszają przeciwnika do odrzucenia kart kur ze swoich kurników. Rozgrywka kończy się natychmiast, gdy któryś z graczy zbierze w swoim kurniku cztery lub pięć kart kur w tym samym kolorze (liczba potrzebnych kur zależy od liczby graczy). Rozgrywka jest prosta i dynamiczna - raz budujecie przewagę, by chwilę później stracić ją przez działanie karty przeciwnika.

<https://sklep.muduko.com/>

Eksplodujące Kotki



2-5



12+



5-15 min

Eksplodujące Kotki to gra karciana pełna humoru i nieprzewidywalnych zwrotów akcji. Gracze w swojej turze dobierają karty ze wspólnej talii, starając się uniknąć pechowej karty eksplodującego kotka, która eliminuje ich z gry. Szansą na przetrwanie są karty akcji pozwalające na podejrzenie przyszłych ruchów, przetasowanie talii czy zmuszenie przeciwnika do dobrania karty. Zwycięzcą zostaje ostatni gracz, któremu uda się uniknąć dobrania eksplodującego kotka. Proste zasady i absurdalny humor sprawiają, że gra świetnie sprawdza się jako lekka imprezówka.

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



Terrors of London



2



14+



20–40 min

Terrors of London to klimatyczna dwuosobowa gra karciana osadzona w mrocznym, wiktoriańskim Londynie. Gracze wcielają się w mroczne postacie rodem z gotyckiego horroru: Nieumarłych, Bestie, Śmiertelników lub Duchy. Każdy z graczy zaczyna rozgrywkę z własną talią podstawową i unikalnymi zdolnościami władcy, a w trakcie gry rozwija ją, dobierając coraz to potężniejsze karty potworów, relikwów i wpływów. Ciekawą mechaniką są tzw. hordy, czyli łączenie kart należących do tego samego klanu, które wzmacniają efekty i pozwalają tworzyć potężne kombinacje. Pojedynki są nastawione na eliminację przeciwnika poprzez redukcję jego punktów życia, a zwycięzcą zostaje ten, który jako pierwszy tego dokona. Gra wyróżnia się bogatą oprawą graficzną, w której taktyka, planowanie i odrobina szczęścia decydują o ostatecznym triumfie.

<https://sklep.portalgames.pl/>



Gluty



2–6



6+



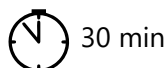
30 min



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

Gluty to błyskawiczna gra karciana, pełna humoru i ryzyka. Do tego jej zasady są banalnie proste. W swojej turze gracz dobiera karty z zakrytej talii. Wyłożenie pierwszych trzech kart jest bezpieczne, ale każde kolejne może się skończyć tragicznie! Jeśli gracz wylosuje gluta o tej samej wartości, którą już ma wyłożoną na stole, traci wszystkie swoje punkty z danej rundy. Natomiast jeśli gracz po wylosowaniu karty zobaczy taką samą wartość u przeciwnika – może ją bezwstydnie ukraść, co może diametralnie odmienić sytuację przy stole. Potem pozostaje już tylko podjęcie tej jednej trudnej decyzji – grać bezpiecznie i pasować, czy może pociągnąć tę jedną, ostatnią kartę? Gdy jednak gracz spasyje, kolejka leci dalej i jeśli tura dojdzie znów do tego gracza – zachowuje on uzbierane punkty jako swoje trofea. Ale, ale! Pamiętać przy tym należy, że nic co uzbierane na stole, nie jest bezpieczne. Inni gracze mogą Wam rozkraść Wasze gluty! Gra kończy się, gdy ostatnia karta z zakrytej talii zostanie odkryta i położona na stół (albo do pudełka, jeśli ktoś miał pecha). Następnie wszyscy gracze podliczają swoje uzbierane punkty. Zwycięza ten z graczy, który na koniec rundy zdobędzie najwięcej glutów – znaczy punktów.

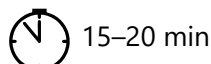
Konspiracja: Uniwersum Abbys



Konspiracja: Uniwersum Abyss to szybka, karciana gra strategiczna osadzona w mrocznym, podwodnym świecie znanym z gry *Abyss*. Każdy z graczy stara się zdobyć przychylność lordów i ich koalicji, przejmując kontrolę nad kluczowymi miejscami w Oceanicznym Senacie oraz gromadząc cenne artefakty – perły i klucze. W swojej turze gracz wybiera kartę spośród dostępnych kart lordów, budując z nich swoją izbę zgodnie z zasadami przydzielania miejsc. Kluczowe jest, aby zestawy przynosiły jak największe bonusy. Gra się kończy, gdy pierwszy z graczy ukończy swoją izbę, umieszczając w niej ostatniego – piętnastego – lorda. Zwycięzcą jest ten gracz, który zdobył najwięcej punktów wpływu.

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

Spicy

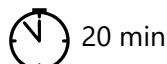


Spicy to lekka, imprezowa gra karciana oparta na klasycznym blefie i prostych zasadach. W swojej turze każdy gracz zagrywa rewersem do góry kartę z ręki na wspólny stos, deklarując przy tym jej wartość lub rodzaj przyprawy: chili, pieprz lub wasabi. Następny z graczy wyklada swoją kartę informując, że ma wyższą wartość, ale ten sam rodzaj. W każdym momencie gry, karta na wierzchu talii może zostać sprawdzona przez dowolnego z graczy poprzez zakwestionowanie wartości lub rodzaju. Ale! Sprawdzana jest tylko jedna wskazana cecha. Jeżeli wskazanie jest prawidłowe, wygrywa sprawdzający. Jeżeli się pomylił, wygrywa sprawdzany. Zwycięzca zabiera stos kart i kładzie go obok siebie. Stos ten będzie punktował na koniec gry. Celem rozgrywki jest jak najszybsze pozbycie się kart z ręki – ten, kto zrobi to jako pierwszy, zdobywa kartę „Trofeum”. Natomiast sama gra kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z warunków: któryś z graczy zdobędzie swoje drugie trofeum, wszystkie trzy trofea zostaną przyznane bądź zostanie odsłonięta karta „Koniec Świata”. Gdy to nastąpi, wtedy sumowane są wszystkie punkty, a zwycięzcą jest ten z graczy, który uzbiera ich najwięcej.



<https://sklep.portalgames.pl/>

Spór o bór



Spór o Bór to dwuosobowa gra karciana z elementami strategii, będąca polskim odpowiednikiem klasyka *Schotten Totten*. W rozgrywce gracze tworzą układy kart i dążą do dominacji nad częścią polany. Najsilniejszy układ umożliwia zdobycie nad nią kontroli. Zebranie trzech przylegających lub pięciu dowolnych płytek oznacza wygraną rozgrywki. Wariant zaawansowany gry wzbogaca rywalizację o jednostki specjalne, które pozwalają odmienić losy pojedynku i dać jednemu z graczy ogromną przewagę.

<https://sklep.muduko.com/>



Zupa z trupa



3-7



8+



20 min

Zupa z Trupa to lekka gra karciana, w której celem jest zdobycie jak najmniejszej ilości punktów ujemnych z zebranych kart. Na początku rozgrywki, każdy z graczy otrzymuje dwanaście kart przedstawiających potworne składniki w pięciu różnych kolorach. W swojej turze gracz odrzuca na wspólny stos kart odrzuconych karty pasujące do aktualnego warunku – może to być ta sama wartość lub kolor. Zamiast tej akcji, zawodnicy mogą zebrać ten stos oraz samą kartę warunku, zmieniając zasady gry i wymuszając na przeciwnikach pozbycie się niechcianych kart (np. czerwonych, liczących się jako podwójne punkty karne). Gracz zawsze musi zebrać minimum trzy karty oraz wybrać jedną z kart z ręki i położyć ją, jako nową kartę warunku. Po zakończeniu ostatniej rundy gracze podliczają swoje punkty ujemne.

<https://egmont.pl/>



Uga Buga!



3-8



7+



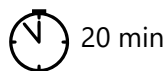
20 min



Uga Buga! to dzika, imprezowa gra karciana. Gracze wcielają się w prehistorycznych jaskiniowców rywalizujących o miano przywódcy plemienia. Podczas swojej tury gracz wyklada jedną z trzech swoich zakrytych kart i powtarza słowa z kart w kolejności ich ułożenia na stosie. W trakcie zabawy należy nie tylko pamiętać, co padło wcześniej, ale też wykonywać zwirowane zadania z kart akcji, takie jak wysunięty język czy klaskanie, które potrafią skutecznie wytrącić innych z rytmu. Jeśli gracz się pomyli tj. – zapomni słowa bądź pomyli kolejność – może zostać oskarżony. Jeśli słusznie – zabiera wszystkie karty, które na koniec zostaną mu policzone jako punkty ujemne. Jeśli oskarżenie okaże się błędne – karty rozdzielane są wśród pozostałych graczy. Gracz z najmniejszą ilością punktów ujemnych wygrywa rozgrywkę.

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

Mól Szachrajek

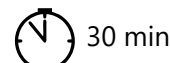


Mól Szachrajek to tytuł, w którym chodzi o to, aby pozbyć się jak najszybciej swoich kart, zręcznie przy tym oszukując. W swojej turze, każdy z graczy musi zagrać jedną z kart trzymanyh na ręce na stos kart odrzuconych. Obowiązuje zasada, że zagrywana karta musi mieć wartość o jeden wyższą lub niższą niż karta leżąca na wierzchu stosu. Gracze mogą zręcznie ukrywać karty (bez względu na to, czy jest to karta mola, karta akcji, czy też karta liczbowa) np. rzucając ją pod stół, wyrzucając za siebie albo chowając w rękawie. Runda kończy się w momencie, gdy jeden z graczy nie ma w ręku żadnej karty. Następnie następuje podliczanie punktów. Każda karta liczbowa pozostała na ręce gracza to -1 punkt, każda karta akcji to -5 punktów, a każda karta „Mola Szachrajki” to -10 punktów. Wygrywa gracz z najmniejszą ilością punktów ujemnych.



<https://g3poland.com>

Chrzań to!



W grze *Chrzań to!* będziecie przygotowywać rolki sushi, wykorzystując do tego kafelki ze składnikami. W swojej turze gracze mogą wykonać jedną z akcji: wybrać jedną z płytek i umieścić ją na pustym polu planszy, zaserwować posiłek (zrealizować kartę dania) bądź dobrać i rozpatrzyć efekt karty akcji. Jeśli na koniec tury, któryś z graczy będzie miał wypełnione wszystkie pola na planszy – rozgrywka dobiega końca i następuje podliczanie punktów, które można zdobyć za zrealizowane dania oraz posiadane kostki wasabi. Mistrzem sushi zostaje ten z graczy, który zdobędzie tych punktów najwięcej.

■ Zestawienie przygotował: Marcin Adamczyk

<https://sklep.lucrumgames.pl/>



PROTOTYPY

Od zawsze fascynował mnie proces powstawania gier – było to dla mnie coś niezwykłego, na swój sposób magicznego. Nieraz 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, ale również tych, które dopiero zaczynają swoją wielką przygodę. Zachęcam do lektury i przetestowania ich osobiście podczas nadchodzących wydarzeń!

Bartek Smaś

VAMPIRE LORDS

Twórcy: Weronika Galas i Maciej Galas

Liczba graczy: 2-4

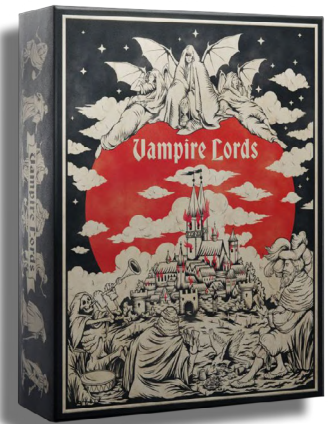
Nadchodzące wydarzenie: Królewskie Planszówki

Opis: 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!

Kampania gry na Gamefound startuje już 30 października!

Stan prac: Niedawno zakończyliśmy kompletowanie egzemplarzy recenzenckich i rozesłaliśmy je po świecie. W oczekiwaniu na materiały o grze szlifujemy jej prezentację i pracujemy nad dodatkową zawartością, jak karty, scenariusze i nowe postacie.

WWW.



SOLKRIG

Twórca: Mateusz Szymański

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 12+

Czas gry: 30-40 min/ gracza

Nadchodzące wydarzenie: Królewskie Planszówki

Opis: SOLKRIG to strategiczna gra planszowa typu area control w klimatach kosmicznych, której głównym motywem jest tocząca się w odległej przyszłości brutalna wojna o dominację, władzę i zasoby w Układzie Słonecznym. Zagrywaj karty, pozyskuj surowce, rozwijaj ulepszenia, badaj technologie, montuj jednostki militarne, buduj różnorodne konstrukcje, walcz i niszczy budynki przeciwników, tak aby koniec końców zdominować wrogów i zawładnąć naszym rodzimym układem gwiazdnym!

Stan prac: W ostatnim czasie gra została znacząco odchudzona. Wyleciało z niej aż 65 kart, 16 kostek oraz 12 mepeków. Planszетки frakcji nieco zmalały, a karty wydarzeń zostały zastąpione żetonami eksploracji (większy nacisk na wcześniejsze zaznaczenie swojej obecności na planszy). Plansza zamieniona została na zgrabny i łatwy do opanowania rynek technologii, który w trakcie rozgrywki odkrywa przed graczami coraz to nowsze możliwości. Doszło także do drobnych zmian zasad, co zwiększyło znaczenie aspektu area control.

WWW.



KING OF KINGS: RISE TO POWER

Twórca: Dawid Kołodziej

Liczba graczy: 2-4

Czas gry: 90-140 min/ gracza

WWW.

Cześć, nazywam się Dawid i od około trzech lat pracuję nad swoimi autorskimi projektami. Aktualnie skupiam się na jednym większym przedsięwzięciu, które przy okazji Planszówek w Spodku wychodzi na światło dzienne. „King of Kings: Rise to Power”, bo taką nazwę roboczą nosi, to projekt gry strategicznej, w której wcielamy się w jednego z czterech średniowiecznych władców zarządzającego swoim królestwem. W trakcie gry gracze będą rozszerzać swoje królestwo o nowe tereny, pozyskiwać zasoby, rekrutować nowe jednostki, a także podbijać swoich wrogów. To, co wyróżnia ten projekt, to możliwość rozgrywania gry w czasie rzeczywistym. Jeśli miałbym go opisać jednym zdaniem, to jest to RTS na planszy. W swoim projekcie chciałem dać graczom możliwość pocucia podobnych emocji i immersji płynącej z rozgrywki w typowe cyfrowe RTS-y, a zarazem starałem się utrzymać balans pomiędzy dynamiką rozgrywki a założeniami logicznymi gameplayu. Aktualnie prace skupiają się na rozwinięciu poszczególnych elementów gry.



PIPE FIXION

WWW.

Twórcy: Krystian Niedzielski, Franciszek Kwoczyński

Nadchodzące wydarzenie: Królewskie Planszówki

Wstęp: 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!

Cel gry: Waszym celem jest zgarnięcie jak najwyższej wypłaty, co nie zawsze będzie łatwe. Może się zdarzyć, że Wasz uprzejmy kolega, pełnym 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!





Kontrowersje wokół RPG-ów

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk

RPG-i to dla wielu osób źródło inspiracji i doskonałej zabawy. A jednak wokół nich zebrało się całkiem sporo mitów i kontrowersji. Czego dotyczyły i skąd się w ogóle wzięły? Jeśli nie znacie odpowiedzi na to pytanie, przeczytajcie dalej... i sami wyróbcie sobie zdanie na ten temat.



Dlaczego w ogóle pojawiły się jakiegolwiek kontrowersje wokół RPG-ów?

Niektóre elementy kultury popularnej dla pewnych grup osób są kontrowersyjne – i co do tego chyba nikt z nas nie ma wątpliwości. Mogę się założyć, że słyszeliście np. o „satanistycznym Harrym Potterze” albo „muzyce mającej zły wpływ na...”. Skoro więc pojawiają się różnego rodzaju wątpliwości czy opowieści o negatywnych efektach książki, filmu lub piosenki, dlaczego podobne opinie nie miałyby się pojawić na temat gier fabularnych?

Kontrowersje wokół RPG-ów to przede wszystkim wynik sposobu, w jaki są one rozgrywane. Jak już dobrze wiecie, są grą wyobraźni, toczoną w świecie wykreowanym przez inną osobę (na podstawie podręcznika lub nie). A to z kolei oznacza, że zazwyczaj odbywają się w świecie fantastycznym stworzonym od podstaw lub w alternatywnej wersji świata realnego. Co za tym idzie, występują w nich takie elementy jak fantastyczne istoty, bronie czy magia. Podczas praktycznie każdej kampanii (może za wyjątkiem tych dla najmłodszych dzieci) pojawia się też jakaś forma agresji lub negatywnego zachowania: walka z przeciwnikiem, utarczka słowna, kradzież, porwanie...

Zrozumienie czy brak zrozumienia?

Występowanie takich elementów często przyczynia się do tworzenia i utrwalania negatywnych opinii na temat RPG-ów, w szczególności wśród osób, które same nie grały – a często nawet nie zapoznały się dokładnie z tym, jak takie rozgrywki przebiegają. Nie twierdzę przy tym, że negatywną opinię o grach fabularnych mają wyłącznie ci, którzy ich nie znają – przeciwnie, mogą istnieć osoby, które je poznały (nawet dogłębnie), po czym stwierdziły, że są one kontrowersyjne lub niemoralne. Wszystko zależy przecież od tego, z jakiego kręgu kulturowego pochodzi dany człowiek, co uważa za odpowiednie lub dopuszczalne, a co neguje – nawet jeśli wszystko rozgrywa się tylko w głowie.

Wyobraźcie sobie następującą sytuację: próbujecie wyjaśnić nowo poznanej osobie, na czym polegają gry RPG. W zależności od jej nastawienia, otwartości czy też osobistych zamiłowań uzyskacie skrajnie różne reakcje.

1. Osoba, która czytała książki fantastyczne, oglądała filmy z takiego gatunku, lubi i kolekcjonuje np. figurki fantastycznych stworzeń i bohaterów, może być bardzo zainteresowana RPG-iem.
2. Osoba, która stroni od wszystkiego, co wydaje się jej nierealistyczne, a preferuje racjonalne stąpanie po ziemi i interesuje się np. kolejnictwem, najpewniej nie wykaże dużego zafascynowania grami – ale nie musi ich potępiać.
3. Osoba, która stanowczo nie lubi magii i fantastyki, a także uważa, że są z jakiegoś powodu nie z jej światopoglądem czy religią, może osądzić RPG-i jako złe i niemoralne, skoro przedstawiają potwory, walki i – częściej lub rzadziej – nieetyczne zachowania czy profesje.

Kontrowersje dotyczące okultyzmu

Domyślacie się pewnie, że na przestrzeni lat szeroko dyskutowana była kwestia wplatania do RPG-ów tematów z dziedziny okultyzmu (a nawet satanizmu, co miało miejsce m.in. w USA w latach osiemdziesiątych (1)). Nic dziwnego – wielu osobom magia, będąca niemal nieodłącznym elementem gier fabularnych, nie kojarzy się z niczym innym.

Nie ukrywajmy też, że w wielu systemach występują istoty demoniczne oraz bogowie – i to wcale nie w takim ujęciu, w jakim zazwyczaj przedstawiają ich największe światowe religie.

Dla niektórych już samo wspomnienie o magii, demonach czy bogach może świadczyć o tym, że RPG-i nawiązują do okultyzmu (albo satanizmu). Jeśli jednak patrzy się na to tylko z tej jednej perspektywy, to niemal połowę dorobku kulturowego można uznać za okultystyczną – w końcu nawet zwykły ludowy folklor zawiera w sobie liczne elementy magiczne (za przykład może posłużyć topienie figury przedstawiającej Marzannę, które przecież nadal praktykuje się w wielu miejscach – choćby jako przedszkolną czy szkolną zabawę dla maluchów).

Czy RPG-i w ogóle można bezpośrednio łączyć z okultyzmem/satanizmem?

Z tego też powodu na RPG-i warto spojrzeć szerzej. Mimo że zawierają elementy magiczne, wyraźnie też podkreślają, że jest to gra wyobraźni, którą należy odróżniać od rzeczywistości – taka uwaga zazwyczaj znajduje się we wstępie do danego systemu. Żaden podręcznik nie nakłania też do np. wyznawania istot, które zostały opisane na jego kartach, albo do praktykowania w realnym świecie jakichkolwiek opisanych tam rytuałów.

Nie można też twierdzić, że osoba, która grała w RPG-i, automatycznie będzie bardziej podatna na wpływy konkretnych subkultur – zależność psychologiczna pomiędzy czynnikami wewnętrznymi i zewnętrznymi a dołączeniem do danego ugrupowania to już temat rzeka dla naukowców. Łączenie jednego (wyrwanego z kontekstu) czynnika, którym są gry fabularne, z subkulturą postrzeganą negatywnie przez społeczeństwo nie jest uwarunkowane niczym innym, jak tylko uprzedzeniami.

Kwestie moralności i rasizmu

Druga ważna kwestia, którą podjęto w rozważaniach na temat RPG-ów, to dylemat dotyczący kwestii moralnych. Nietrudno zadać sobie przykładowe pytanie: „Czy granie postacią złodzieja, który w trakcie fabuły kradnie różne dobra, jest etycznie dopuszczalne?”. Albo inne: „Czy zabijanie wrogów w RPG-u jest moralne i czy nie powoduje wzrostu agresji?”. Podczas dyskusji o grach fabularnych padały też pytania o kwestie rasizmu: „Czy granie w gry, w których występują rasy wrogo nastawione (w tym mogą być tzw. wrogiem rasowym) albo postrzegane negatywnie, nie przełoży się na wzrost rasizmu i uprzedzeń do inności w realnym świecie?”.

Gdy jednak weźmiemy pod uwagę wyniki najnowszych badań, okazuje się, że obawy te nie są poparte dowodami naukowymi. Wręcz przeciwnie: wykazano, że gry fabularne mogą nawet zmniejszać uprzedzenia i pomagać w zdobywaniu nowych umiejętności – tych postrzeganych jako pozytywne. Kwestie uprzedzeń rasowych czy też innych negatywnych moralnie konsekwencji zostały więc skutecznie obalone (2, 3). A o samych korzyściach psychologicznych wynikających z grania w RPG-i możecie przeczytać więcej w numerze trzecim magazynu.

Pozytywna transformacja mimo wątpliwości

Najlepszym podsumowaniem naszych rozważań jest zdanie, które możemy przeczytać u Hollandera (3):

Attending to players' testimonies of personal renewal and political resistance, we find that D&D is an arena for what I theorize as edification: an enrichment of one's subjectivity that is experienced as beneficial, transformational, or even salvific (that is, as effecting rescue or liberation from ruinous ways of life), even as it proves culturally contested and socially divisive.

Tłumaczenie:

Biorąc pod uwagę świadectwa graczy dotyczące osobistej przemiany i oporu politycznego, dochodzimy do wniosku, że D&D jest areną dla tego, co nazywam w mojej teorii „edukacją”: wzbogacaniem własnej podmiotowości, które jest postrzegane jako korzystne, transformujące, a nawet zbawcze (czyli prowadzące do ratunku lub wyzwolenia od destrukcyjnego stylu życia), nawet jeśli budzi kontrowersje kulturowe i powoduje podziały społeczne.



Bibliografia

1. 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.
2. Ferguson CJ. Are orcs racist? Dungeons and dragons, ethnocentrism, anxiety, and the depiction of "evil" monsters. Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues. 2022; Advance online publication.
3. Hollander AT. Blessed Are the Legend-Makers: Experimentation as Edification in Dungeons & Dragons. Political Theology 2021;22:316-31.

O IMERSJI SŁÓW KILKA

Autor: Adam Ponikiewski

RPG to nie tylko rzucanie kośćmi i sprawdzanie, czy potwór oberwał za 5 czy za 15 punktów obrażeń – każdy z nas to wie. Sednem tej zabawy jest odgrywanie ról, czyli wcielanie się w bohaterów, których stworzyliśmy i których los chcemy przeżywać. To jest moment, w którym rodzi się imersja – ten stan, w którym pozwalamy sobie zapomnieć, że karta postaci istnieje... Jak więc odgrywać postać tak, by wzmocnić to doświadczenie i uczynić je jeszcze bardziej wciągającym?

Zrozum swoją postać

Najważniejszy krok w odgrywaniu swojego bohatera to jego poznanie. Sama karta postaci i umiejętności są potrzebne do gry pod kątem mechanicznym (co też oczywiście jest ważne). Życie i charakter postaci nadajemy my – Gracze i Mistrzowie Gier. Zastanówmy się najpierw nad historią naszego bohatera – w wielu systemach już to przewidziano, więc jeżeli mamy gotową kartę postaci, to spójrzmy na pochodzenie bohatera, jego dzieciństwo, autorytet, a także na wydarzenia, które go ukształtowały. Może to być coś, co pozwoli nam w określony, charakterystyczny sposób reagować na ludzi czy wydarzenia podczas gry.

Przyjrzyjmy się codzienności naszych postaci: co robią, kiedy nie walczą, jak spędzają czas poza przygodami? Te elementy mogą nam pomóc wymyślić unikatowe zajęcia naszej postaci, codzienne rytuały podczas spożywania posiłku albo jeszcze coś innego (może będzie to po prostu przesada, który w jakiś sposób wpływa na małe gesty). Choć to drobiazgi, są ważne, by nasza postać nabrała wyjątkowości nie tylko dla nas, ale też dla towarzyszy przy stole.

Ważne są też motywacje naszego bohatera. Jaki jest powód, dla którego

wyruszył w drogę? Jakikolwiek by on nie był – może być nawet „z nudów” – to już jest to coś, co daje nam wskazówkę i co można szczególnie akcentować u naszej postaci. Przypomniało mi się teraz, jak serialowy Sherlock brał sprawy „bo mu się nudziło” – i faktycznie, Sherlock jest znudzony, kiedy nie prowadzi dochodzenia, a kiedy już zajmuje się śledztwem, każdą oczywistość, którą słyszy, komentuje: „Nudy”.

Wiemy, że postać nigdy nie jest i nie będzie idealna, chyba że gruntujemy się w bardzo daleko idącej fantastyce. Jednakże nawet tam idealne postacie rzadko są lubiane, więc jest to dla nas okazja, by pozwolić sobie na słabość – ją też można ciekawie odegrać. Strachy, fobie czy drobne potknięcia to coś, co może być bajecznie proste do odegrania. Po prostu nasza postać może być sparaliżowana strachem albo mieć problem z czymś zupełnie nieoczywistym – np. być druidem uczulonym na zioła albo magiem ognia... za wszelką cenę unikającym zaklęć opartych na ogniu. Tego typu „wady” mogą zostać bardzo ważnym elementem fabuły, wczuwania się w decyzje postaci, szczególnie wtedy kiedy cała drużyna będzie musiała poradzić sobie z konsekwencjami w najmniej odpowiednim momencie.

Są to rzeczy/gesty, które pomagają nam wiarygodnie odgrywać postać. Dobrze jest podejmować decyzje, ponieważ tak zrobiłby nasz bohater, a nie dlatego, że mamy bonus wynikający z mechaniki, np. +3 do testu. Bo kiedy czujemy, że „teraz warto porozmawiać” zamiast niepotrzebnie wyciągać miecz, to faktycznie może dojść do wniosku, że lepiej spróbować dialogu, a nie korzystać z bonusu wynikającego z zaskoczenia przeciwnika.

Zmiana głosu i sposób mówienia

Jednym z prostszych i możliwie efektownych sposobów, które można wykorzystać przy stole, jest sposób mówienia postaci. Wcale nie trzeba być zawodowym aktorem głosowym, bo często wystarczy jedna cecha, która odróżni głos bohatera od naszego codziennego tonu. Może tempo wypowiedzi, może barwa głosu, a może ulubione słowa czy charakterystyczne przerywniki, które będziemy wplątywać co parę zdań. To często drobiazgi, ale sprawiają, że inni gracze bez wahania odróżnią, kiedy jesteś sobą, a kiedy odgrywanymi postaciami.



Rycerz może mówić głośno, dostojnie, zdania mogą być długie i pełne archaizmów. Albo po prostu często akcentować powagę wypowiedzi i co jakiś czas dorzucić: „Na honor!”. Z kolei złodziej może szeptać, mówić szybciej, unikać patrzenia innym w oczy – tak by sprawić wrażenie kogoś, kto ma swoje za uszami i nie bardzo chce, żeby ktoś odkrył jego tajemnice. U kapłana natomiast sprawdzi się wplatanie stałych formułek albo powoływanie się na konkretne bóstwo – coś jak: „Na honor!” u rycerza. Tutaj warto dodać szczyptę podniosłości, tak by sprawić wrażenie, że wszystko kryje w sobie element kazania.

Nie chodzi też o to, żeby cały czas grać głosem. Na dłuższą metę może to męczyć – zarówno nas, jak i naszych towarzyszy. Grunt to zachować umiar. No i oczywiście konsekwencja – jeśli przyjęliśmy, że nasza postać ma spokojny głos, to trzymamy się tego przez większość czasu. Pomoże to zachować wiarygodność postaci, jeżeli jednak wyjątkowo sobie z tym nie radzimy, to znajdziemy „lorowy” powód, który pomoże wprowadzić zmiany. Jeśli postać, którą odgrywamy jako spokojną i opanowaną, krzyknie raz czy dwa w obliczu zagrożenia, nie będzie to nic złego – za to możemy wywrzeć naprawdę duże wrażenie na innych bohaterach czy nawet graczach.

Pamiętajmy też, że znaczenie ma nie tylko ton, ale i treść wypowiedzi – to, jakie słowa dobieramy, buduje charakter postaci i wpływa na jej odbiór przez resztę graczy. Wyżej wspomniany rycerz będzie mówił w sposób podniosły, a kapłan tak, jakby pisał cotygodniowe nauki. Każdy z tych „stylów” będzie nieustannie wzmacniać imersję i czynić naszą postać bardziej spójną z tym, co niejako na początku zadeklarowaliśmy.

Gesty i zachowanie przy stole

Odgrywanie postaci nie kończy się na głosie – mowa ciała jest równie ważna. To, jak siedzimy, jaką pozycję przyjmujemy podczas wypowiedzi, a nawet jak trzymamy kości czy długopis (albo jakiś rekwizyt – o nich za chwilę), może natychmiast zdradzić charakter czy intencje naszego bohatera. Nie trzeba odgrywać teatralnych scen ani odskakiwać od stołu, żeby inni gracze wiedzieli, o co biega. Wystarczą drobne, konsekwentnie wykonywane gesty, a każdy już będzie je kojarzył z naszymi postaciami. Wyobraź sobie wojowniczkę, która siedzi prosto, lekko napina ramiona, kiedy mówi, a brodę ma uniesioną do góry. Wyobraź sobie maga, który co jakiś czas w zamyśleniu przejeżdża palcem po swoim zadbanym zaroście – niech wykonuje gesty, które świadczą o tym, że jego umysł nigdy nie odpoczywa, bo „tak wiele jest spraw do upilnowania”. To drobiazgi, ale pozwolą innym zobaczyć w nas nasze postacie. Pamiętanie o gestach oraz postawie naszego bohatera pomaga innym graczom i Mistrzom Gier, ale przede wszystkim nam – odgrywającym. Kiedy świadomie przyjmujemy określoną postawę ciała, wtedy łatwiej jest nam wejść w rolę.

Warto tutaj zadbać o powtarzalność. Gest albo nawyk wystarczą, by uczynić postać rozpoznawalną. Przykładowo przed podjęciem jakiegokolwiek działania nasza postać może poprawić kaptur, kapelusz, kołnierz czy mankiety – będzie to coś, z czym po jakimś czasie będzie kojarzona. Z czasem poprawienie tego elementu stroju będzie samo mówiło, że teraz będziemy działać.

Stroje, rekwizyty, makijaż

Nie każdy ma czas, ochotę czy środki, żeby przychodzić na sesję w pełnym przebraniu – i oczywiście nie



ma takiego obowiązku. RPG to gra wyobraźni, a nie konkurs cosplayowy. Mimo to drobne rekwizyty mogą mocno „podbić” klimat i pomóc zarówno nam, jak i innym graczom. Nie musi to być ani drogie, ani czasochłonne. Ba! Możecie zdecydować się na DIY – chodzi o to, by gadżet pasował do postaci i dodawał jej charakteru.

Przykłady? Jasna sprawa. Kapelusz na głowie barda – i od razu można „coś poprawić”, dodając naszemu pieśniarzowi wyjątkowy gest związany z charakterystycznym elementem stroju. Albo duża brosza w rodowych barwach, na którą możemy podawać się podczas gry – będzie przypominała, kogo odgrywamy. Stary, zniszczony notes (może to właśnie w nim sporządzać będziemy notatki z sesji?) może wskazywać na rolę naszej postaci w drużynie albo mówić o jakiejś jej cesze, np. skrupulatności. Kielich rycerza, wysuszone zioła czarownicy... na pewno każdy wpadnie na coś oryginalnego.

Niektórzy idą o krok dalej i wprowadzają elementy makijażu albo prosty strój. Delikatnie przyciemnione oczy mogą nadać czarodziejowi tajemniczą aurę. Twarz barbarzyńcy w barwach wojennych będzie mówić sama za siebie. Zaschnięta (sztuczna) krew na dłoniach boksera też będzie czymś charakterystycznym. Peleryna zwiadowcy, której kaptur będzie zarzucany za każdym razem, kiedy gracz podejmie się testu skradania czy innego rodzaju infiltracji wrogich szeregów. Rękawiczki lateksowe albo stetoskop u lekarza czy pielęgniarki. Wyobraźcie sobie, jak może wpływać to na rozgrywkę, kiedy każdy z nas ma ten jeden element, który bez przerwy przypomina o misji naszych postaci.

Pamiętać trzeba jednak, że rekwizyt czy część stroju to element mający nam pomagać, a nie przeszkadzać. Ogromna, imponująca tarcza leżąca na stole może

utrudniać rzuty kośćmi – i z czegoś genialnego staje się przeszkodą. Tak samo z makijażem – jeżeli czujesz się w nim niekomfortowo albo są jakiekolwiek inne przesłanki, dla których nie chcesz go używać, to tego nie rób. To element, który ma pomóc wejść w świat, a nie powodować, że będziesz co chwilę go opuszczać z powodu konieczności wykonywania poprawek. Podobnie może być z wcześniej wspomnianymi lateksowymi rękawiczkami: niektórzy mają uczulenie, innym niemiłosiernie pocą się w nich ręce. Najlepiej sprawdzą się przedmioty, które są wygodne i od razu wprowadzają w klimat – no i oczywiście nie przeszkadzają w grze.

Zachowajmy równowagę

Roleplayowanie jest niewątpliwie wspaniałym doświadczeniem, ale nie wpadajmy w jego pułapki. Pamiętajmy, że RPG to (w większości przypadków) gra zespołowa. Jeśli nasze występy będą zbyt długie lub zbyt skomplikowane, to reszta drużyny może poczuć znużenie. Tutaj immersja już nie będzie „po naszej stronie”, bo najzwyczajniej w świecie zacznie spowalniać rozgrywkę.

Odgrywanie kogoś z ciężkim akcentem i tubalnym głosem może spowodować, że to, co było zabawne na początku, z czasem stanie się uciążliwe. Podobnie może się stać, jeśli ktoś zdecyduje się na seplenienie (wg opinii wielu osób nie jest to najlepszy pomysł). Przeważnie kończy się to tym, że po czasie nikt nie rozumie takiej postaci i co chwilę trzeba prosić o powtórzenie wypowiedzi. Monologi są fajne, ale tylko w „tych najważniejszych” chwilach, bo w innym przypadku będą męczące i degradujące przełożą się na dynamikę gry. Każdy niechciany monolog to zabrany czas, a przecież nie gramy sami, są też inni, którzy czekają na swoje 5 minut. Odgrywając nawet najbardziej charyzmatycznego barda, dobrze będzie pamiętać o reszcie i nie przyćmiewać ich sobą.

W RPG nie ma wygranych i przegranych pośród graczy.

RPG to wspólna zabawa, więc bawić muszą się wszyscy.

Ćwiczenie czyni mistrza

Odgrywanie postaci to umiejętność jak każda inna – nie rodzi się z nią, tylko stopniowo ją rozwijamy. Szkolenia czy kursy autorskie nie są potrzebne, żeby wystarczająco wczuć się w swojego bohatera – co prawda umiejętność teatralnej improwizacji to cudowne doświadczenie, ale na pewno nie jest ono konieczne.

Co więc można robić – poza graniem – żeby rozwijać się w tym zakresie? Oglądać i słuchać innych: towarzyszy przy stole, którzy według nas są „godni naśladowania”, lub nagranych sesji w Internecie. Warto zwrócić uwagę na modulowanie głosu, wplatanie określonych fraz czy gestów. Nie chodzi też o to, żeby kopiować czyjeś zagrania, chodzi bardziej o inspiracje, dzięki którym możemy lepiej wyłapywać, kiedy działać z humorem, a kiedy bardziej zaakcentować dramatyzm. No i przede wszystkim dzięki temu możemy zobaczyć, jak wygląda z perspektywy osoby trzeciej coś, co planowaliśmy – bo spójność postaci cały czas pozostaje niezastąpiona.

Może komuś z Was pomaga ćwiczenie przed lustrem, innym może potrzebne będą powtórzenia tego, co będziemy chcieli często mówić jako bohater. Może chodzi o wyćwiczenie grymasu – to najlepiej ćwiczyć przed lustrem. Albo wspólnie, przed rozpoczęciem sesji, pokuście się o takiego „sesyjnego beforka” (jakkolwiek źle to brzmi). Zamysł jest podobny do typowej „sesji 0”, o której dopiero będziemy pisać, więc tylko wstępnie naszkicuję, w jakim kierunku patrzeć. Jest to „before-sesja”, która odbywa się przed rozpoczęciem przygody. W tym przypadku motywem przewodzącym „sesji” są raczej luźne pogaduchy, przetestowanie mechaniki (czy każdy łapie co i jak) i to, co ja akurat kocham najbardziej (choć wiem, że nie każdy) – roleplay. Często to jest właśnie ten moment, w którym nasze postacie dosłownie spotykają się pierwszy raz (choć to może zależeć od ich „lore”). Jest to naprawdę genialny moment, żeby dać poznać się drużynie jako ten rycerz, który zawsze walczy o rękę pięknej damy, krasnolud z kwaśnym grymasem na twarzy... i wybitnie ochrypłym głosem czy najbardziej wybredny ork, który zawsze powącha danie przed zjedzeniem i nigdy nie zje niczego zielonego.

A nawet jeśli nie macie, jak i gdzie ćwiczyć, to wszystko przyjdzie z czasem – właśnie dzięki grze.

To jak żyć?

Odgrywanie postaci w grach RPG nie jest obowiązkiem. Niekórzy lubią grać bez odgrywania, wolą mówić o tym, co wykonują ich postacie w trzeciej osobie. Warto jednak dać sobie szansę i spróbować przynajmniej raz. Będzie to tylko wartość dodana. Najważniejsze jest znalezienie swojego stylu i sposobu na grę. Nie ma jednej słusznej metody roleplayu, nie ma też jednego słusznego co-splayu. Zapewne jeżeli już zdecydujemy się na jakieś modulacje głosu, gesty, handout czy charakterystyczny element ubrania, to będzie to szło coraz dalej, ale w jaki sposób – to już zależy od każdego z nas.

KURNIK 2

cztery pory roku

Autorem gry **Kurnik 2 – Cztery pory roku** jest Reiner Knizia, kojarzony przede wszystkim z rewelacyjną *Wyprawą do El Dorado*. *Spór o bór*, *Zaginione miasta*, *Zamek* czy *Pędzące żółwie* to inne, mniejsze i równie dobre tytuły tego autora, które ukazują jego wszechstronność. A *Kurnik 2* jest kolejną interesującą propozycją – krótką i świetną wariacją na temat memory.

Pudełko jest takie samo jak w poprzednim tytule z serii *Kurnik*, który również wydała Nasza Księgarnia – kompaktowe, lekkie i rozsuwane. W pierwszej części gracze próbują zdobyć jak największą liczbę jajek – muszą znaleźć kury wysiadujące jajka w odpowiednich kolorach, co wcale nie jest takie łatwe, ponieważ wszystkie ptaki wyglądają tak samo i często zmieniają swoje gniazda. W drugiej części, czyli w *Kurniku 2*, elementy gry są bardziej zróżnicowane, co sprawia, że zadanie staje się trudniejsze. Obie gry ćwiczą pamięć i poprawiają koncentrację, **jednak moim zdaniem, *Kurnik 2* jest większym wyzwaniem, nawet dla dorosłego.**



Elementy gry są wykonane z grubego kartonu, do dyspozycji mamy:

- **16 kwadratowych, dwustronnych płytek** (z jednej strony ukazane są zwierzęta: gąska, kura, kurczak i mysz, a z drugiej – pory roku: wiosna, lato, jesień i zima).
- **16 okrągłych żetonów** – na każdym z nich znajduje się jedno zwierzątko, a w tle określona pora roku.

A skąd w kurniku tyle różnych zwierząt? Kury zaprosiły do siebie gości: kurczaki, gęsi i myszki. Toczy spór o to, która pora roku jest najlepsza. Początek gry to idealny moment, by porozmawiać z dzieckiem o jego preferencjach dotyczących pór roku i jednocześnie pomóc mu utrwalić ich odpowiednią kolejność. Okrągłe żetony będą pomagać w nauce formułowania krótkich zdań opisujących obrazek.



Ta mysz lubi jesień.



2–4



ok. 10 min



5+

Wydawnictwo: Nasza Księgarnia



Przygotowanie gry jest szybkie i banalnie proste:

1. Kwadratowe płytki dzielicie na dwa równe stosy: jeden ze zwierzętami, drugi z porami roku – wszystkie ułożone obrazkiem do góry.
2. Następnie z obu stosów tworzycie jeden i dokładnie go tasujecie.
3. Bierzecie płytki z góry stosu i rozkładacie je na stole, tworząc kwadrat 4x4 – to Wasz kurnik. **Na początku gry w kurniku musi znajdować się osiem płytek z rysunkami zwierząt i osiem przedstawiających pory roku.**
4. Na koniec potasujecie okrągłe żetony i ułóżcie je w stos, obrazkami do dołu. Połóżcie go obok kurnika i odkrycie górny element – przedstawia zwierzątko lubiące określoną porę roku. Waszym zadaniem jest znaleźć w kurniku jak najwięcej zwierząt pasujących do odkrytego obrazka.



Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, za każdym razem próbując znaleźć w kurniku element pasujący do odkrytego żetonu. Przykładowo, **jeśli na żetonie widnieje kurczak lubiący wiosnę, gracz szuka w kurniku kafelka, który z jednej strony przedstawia kurczaka, a z drugiej – wiosnę.** Może się zdarzyć, że odkryje płytkę z wiosną, odwróci ją i... nie znajdzie kurczaka. Wówczas kafelek pozostaje odwrócony, a reszta graczy musi zapamiętać, co kryje druga strona. Oj, nie jest to proste! **Jeżeli natomiast płytka pasuje do żetonu, gracz zabiera go i przesuwają bliżej siebie (to jeden punkt).** Aby gra mogła toczyć się dalej, należy odkryć kolejny okrągły element z wierzchu stosu. Gdy zdobyty zostanie ostatni żeton, gra się kończy. Wygrywa ten, kto zebrał ich najwięcej!

Magdalena Solarz



Podsumowując:

Gra *Kurnik 2 – Cztery pory roku* ćwiczy pamięć, koncentrację i spostrzegawczość. Świetnie, że daje możliwość porozmawiania z dzieckiem o przyrodzie. Dodatkowo uważam, że można w nią zagrać również z czterolatkiem, traktując *Kurnik* jako grę zespołową. Dzięki temu mamy możliwość pokazać maluchowi, na czym polega współpraca. **Jeżeli Twoje dziecko lubi memory, z pewnością pokocha tę trudniejszą wersję!**

Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od wydawnictwa Nasza Księgarnia. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



KOLOROWANKA

GEEKOWY HOROSKOP

Czy kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego niektóre gry planszowe przyciągają Was bardziej niż inne? Może to wcale nie przypadek, a wpływ gwiazd i planet na planszówkowe wybory! W naszym Geekowym Horoskopie na najbliższy miesiąc połączyliśmy pasję do gier planszowych z astrologią, aby dostarczyć Wam humorystyczne i inspirujące przepowiednie. Dla każdego znaku zodiaku przygotowaliśmy kilkudziesięciu wróżby oraz propozycje gier, które mogą szczególnie przypaść Wam do gustu w nadchodzących tygodniach. Przygotujcie się na planszówkową podróż przez zodiakalne konstelacje! – oczywiście z przymrożeniem oka. :)

BARAN (21.03–19.04)



Twoja natura wojownika rozkwitnie w październiku – a nic nie podsyca ognia w sercu tak jak walka o dominację w starożytnym Egipcie. W *Kemet* możesz rzucać się na rywali, zdobywać miasta i przywoływać mityczne potwory, by poczuć, że zwycięstwo było epickie. Strategia? Tak, ale szybka – nie masz cierpliwości, by planować 10 tur naprzód. Twoje motto miesiąca: „Najlepsza obrona to atak”.

BYK (20.04–20.05)

Byku, jesteś cierpliwy, praktyczny i lubisz komfort – w październiku idealny dla Ciebie będzie *Patchwork*. Układanie kocyka kawałek po kawałku to czysta terapia, chyba że ktoś spróbuje ci ukraść wymarzony fragment materiału. Twoje poczucie estetyki i konsekwencji daje Ci przewagę, bo wiesz, że każdy brakujący fragment kłuje w oczy. Październik będzie dla Ciebie miesiącem „ciepłym i przytulnym”.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)



Bliźnięta kochają rozmowy, skojarzenia i opowiadanie historii – dlatego *Dixit* to ich październikowy strzał w dziesiątkę. Twoje myśli będą krążyć szybciej niż plotki w pracy, a skojarzenia okażą się zaskakujące, że współgracze będą się zastanawiać, czy to jeszcze gra, czy już kabaret. W październiku masz szansę zabłysnąć nie logiką, lecz błyskotliwością i humorem – czyli tym, co zawsze Cię wyróżnia.

RAK (21.06–22.07)

Rak to znak troskliwy i opiekuńczy, dlatego w październiku najlepiej odnajdziesz się w *Pandemicu*. Wspólna walka o ratowanie świata trafia prosto w Twoje serce, bo nic nie daje Ci większej satysfakcji niż pomaganie innym. Będziesz koordynować ruchy, wspierać drużynę i cieszyć się, że wszyscy działają razem – tak jak lubisz. A jeśli coś pójdzie źle? No cóż, wtedy powiesz: „Ważne, że próbowaliśmy”.



LEW (23.07–22.08)



Lew to urodzony lider. W październiku będziesz polować na chwałę w mrocznych zaułkach planszowego *Bloodborne'a*. To gra pełna ryzyka, dramatyzmu i spektakularnych starć z hordami potworów – czego chcesz więcej. Będziesz bohaterem, a jeśli przegrasz, to i tak w wielkim stylu. Twoje ego nie pozwoli Ci być jednym z wielu – będziesz krzyczyć: „To ja uratowałem miasto!”, nawet jeśli zrobiłeś to przypadkiem.

PANNA (23.08–22.09)

Panna to znak, który lubi porządek, planowanie i budowanie na mocnych fundamentach. W *Teotihuacan: Miasto Bogów* znajdziesz wszystko, czego potrzebujesz – monumentalne piramidy, matematyczne układanki i pełną kontrolę nad każdym krokiem. Październik to miesiąc, w którym pokażesz światu, że cierpliwość i precyzja zawsze wygrywają z chaosem. A kiedy inni pogubią się w zasadach, to będziesz przyznawać punkty z precyzją kapłana świątyni.



WAGA (23.09–22.10)



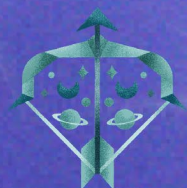
Waga kocha harmonię, estetykę i piękno – *Fotosynteza* pozwoli Ci wcielić się w rolę opiekuna lasu, który kocha przyrodę, harmonię i walczy o najlepszy drzewostan na planszy. W październiku nauczysz się, że nawet rośliny prowadzą walkę – ale z klasą i spokojem. Twoja przewaga? Zawsze wybierasz najkrótszą drogę do promieni słonecznych.

SKORPION (23.10–21.11)

Skorpionie, w październiku Twoje mroczne wnętrze będzie w swoim żywiole. *Nemesis* to gra pełna napięcia, ukrytych celów i obcych czających się w ciemności. Będziesz planować w ciszy, zdradzać w odpowiednim momencie i uśmiechać się, gdy ktoś inny wpadnie w pułapkę. Dla Ciebie przegrana nie istnieje – liczy się satysfakcja z dobrze rozegranej partii.



STRZELEC (22.11–21.12)



Strzelec uwielbia przygody i odkrywanie nowych ścieżek – dlatego *Droga do Eldorado* to Twój październikowy hit. Będziesz prowadzić poszukiwacza skarbów przez dżunglę, śmiać się z własnych błędów i cieszyć każdą nową trasą. To gra, w której zawsze czeka na Ciebie coś świeżego – nienawidzisz przecież rutyny. Twoja natura podróżnika będzie w pełni zaspokojona.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

Koziorożec to znak ambitny, pracowity i nastawiony na sukces – dlatego *Concordia* to Twoja planszówka na październik. Będziesz handlować, pozyskiwać surowce i cierpliwie gromadzić punkty zwycięstwa, a inni gracze nawet nie zauważą, kiedy ich wyprzedzisz. Twoja zdolność do chłodnej kalkulacji sprawi, że zakończysz miesiąc na podium. Kapitalizm w starożytnym stylu? Idealnie.



WODNIK (20.01–18.02)



Twoja kreatywność i indywidualizm sprawia, że w październiku odnajdziesz się w *Aeon's End* – kooperacyjnej grze z twistem, w której nie tasuje się talii. To brzmi dziwnie, a Ty uwielbiasz rzeczy nieoczywiste. Będziesz eksperymentować z magią, kombinować z zaklęciami i tworzyć własne strategie. A przy okazji uratujesz świat. Brzmi jak plan miesiąca dla Wodnika.

RYBY (19.02–20.03)

Ryby to znak intuicji, wyobraźni i duchowości – *Mysterium* pasuje do Ciebie jak ulał. W październiku wcielisz się w medium, które próbuje odczytać tajemnicze wizje ducha, albo w samego ducha, komunikującego się za pomocą obrazów. To gra, w której emocje i wyczucie znaczą więcej niż logika – czyli dokładnie Twoja specjalność. A jeśli ktoś Cię nie zrozumie? Trudno. Tajemnice nie są dla wszystkich..



Stąd jesteśmy



**Dołącz do naszego
zespołu i razem
twórzmy treści
od graczy dla graczy.**



planetamepli@gmail.com



DZIĘKUJEMY

**DO ZOBACZENIA
ZA NIEDŁUGO!**