

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

ALTAY

ŚWIT CYWILIZACJI
PIĘKNE, ALE CZY GRYWALNE?

OD POMYSŁU DO HITU

WYWIAD Z CARLEM ROBINSONEM

BAG BUILDING

W FIGUŁCE

MALOWANIE

JAK ZACZĄĆ MALOWAĆ FIGURKI
DO GIER PLANSZOWYCH

**PLANETA MEPLI TO MIEJSCE,
W KTÓRYM SPOTYKAJĄ SIĘ
POCZĄTKUJĄCY GRACZE
I WYTRAWNI GEEKOWIE.**

**JEŚLI LUBISZ TO, CO ROBIMY – POSTAW NAM
WIRTUALNĄ KAWĘ.
KAŻDE WSPARCIE TO KROK W STRONĘ
KOLEJNEGO NUMERU PEŁNEGO PASJI
I PLANSZÓWKOWEJ ENERGII!**

SUPPI.PL/PLANETAMEPLI





Witamy Was w piątym numerze!

Planszówki nie przestają nas zaskakiwać – swoją różnorodnością, pomysłowością i tym, jak łączą ludzi. W tym numerze zabierzemy Was w podróż do świata, który ma wiele do zaoferowania – od spokojnych rozgrywek w duecie po epickie starcia o galaktyczne terytoria.

Na początek zajrzemy do klubu **Szlak Gier** na warszawskim Ursynowie, by sprawdzić, jak lokalna inicjatywa potrafi przyciągać graczy w każdym wieku. Z kolei relacja z **Galaktikonu** przeniesie Was do świata pełnego energii, pasji i kreatywności – gdzie przy jednym stole spotykają się zarówno projektanci, wydawcy, jak i gracze z całej Polski. A jeśli wolicie obrazy zamiast słów – przygotowaliśmy dla Was **fotorelację z Królewskich Planszówek**. To impreza, którą przygotował nasz redakcyjny kolega, Bartek.

W tym numerze przeczytacie **wywiad z Carlem Robinsonem** – twórcą gry *Kelp. Macki kontra Szczęki*, która szturmem wdarła się na planszówkowe stoły. Autor opowiedział nam o swoim projekcie, kampanii na Kickstarterze i planach na przyszłość. Dla tych, którzy lubią tworzyć własne światy, przygotowaliśmy dział o **prototypach**, w którym przyglądamy się, jak powstają pierwsze wersje gier – od szkiców po gotowe produkty.

Nie mogło zabraknąć również **recenzji**, które – jak zawsze – przygotowaliśmy dla Was z wielką pasją. Tym razem na łamach magazynu znajdziecie lżejsze tytuły, jak *Nie do pary*, *Kapibary herbaciary*, średniej ciężkości *Panda Spin*, a także te bardziej rozbudowane: *Altay: Świt cywilizacji*, *Donżon* czy *Herbaciary Ogród*. Zajrzemy też do świata stworów w grze *Zaklinacze smoków* i odwiedzimy wikingów w *Łupach*. Sprawdzimy, czy *Wiedźmie eliksiry* rzeczywiście potrafią oczarować graczy, a także przyjrzymy się *Star Wars: Super Teams* – pozycji, która łączy uniwersum *Gwiezdnych Wojen* z dynamiką nowoczesnej planszówki.

Artykuł **ABC malowania figurek do planszówek** (i nie tylko) pokazuje, że pierwsze kroki w tej dziedzinie wcale nie muszą być trudne, a efekty potrafią dodać grze zupełnie nowego charakteru. Miłośników różnorodnych mechanik zapraszamy do tekstu o **bag buildingu**, a tych, którzy lubią opowieści – do przeczytania kolejnego **planszooповідania**.

Nie zabraknie również czegoś dla fanów RPG – w artykule **Storytelling czy RPG wymagające mechaniki i kostek?** przyglądamy się temu, jak ten typ rozgrywki różni się od typowej sesji z tradycyjnymi mechanikami. A na koniec... **rozwiązanie konkursu!** Przeczytajcie zwycięskie dokończenie opowiadania i poznacie dalsze losy bohaterów *W poszukiwaniu zaginionych elfów*.

Jak zawsze staraliśmy się, by każdy znalazł tu coś dla siebie – recenzje, inspiracje, ciekawostki i odrobinę magii planszówkowego świata. Bo choć gier przybywa z miesiąca na miesiąc, jedno się nie zmienia – radość ze wspólnego grania.

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
Kornelia Szpak
Aleksander Towcik

Korektorzy:

Adrian Gawin
Monika Jóźwiak-Bociąg
Katarzyna Kukła
Monika Stachniuk
Aleksandra Rosiak

Skład magazynu:

Rafał Bartos
Michalina Chudzińska
Ania Kucharska
Natalia Lukina
Kinga Pieczyńska
Patrycja Warczyńska
Agnieszka Wojtasik



W TYM MIESIĄCU...

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

8 **PREMIERY**
LISTOPADOWE ZAPOWIEDZI

11 **WYDARZENIA**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

14 **PLANSZÓWKI**
NA URSYNOWIE

16 **GALAKTIKON**
RELACJA PAWŁA PODGÓRSKIEGO

19 **KRÓLEWSKIE PLANSZÓWKI**
RELACJA MARCINA ADAMCZYKA

22 **OD POMYSŁU DO HITU**
WYWIAD Z CARLEM ROBINSONEM

25 **ALTAY. ŚWIT CYWILIZACJI**
PIĘKNE, ALE CZY GRYWALNE?

27 **ZAKLINACZE SMOKÓW**
RECENZJA

29 **DONŻON**
KIEDY FANTASY SPOTYKA ABSURD

32 **PANDA SPIN**
I SZTUKA PLANOWANIA

36 **NIE DO PARY**
GDZIE MOJA SKARPETKA?!

38 **ŁUPY**
ZOSTAŃ NAJLEPSZYM JARLEM

40 **HERBACIANE POLA**
W DOLINIE RZEKI JANGCY





44 **KAPIBARY HERBACIARY**
RECENZJA

46 **WIEDŹMIE ELIKSIRY**
W KOTLE EMOCJI

49 **RZEPKA**
MIĘDZY WIERZAMI

51 **STAR WARS SUPER TEAMS**
WEŹ UDZIAŁ W WYŚCIGU!

54 **NAJLEPSZE PLANSZÓWKI**
DLA DWÓCH OSÓB

59 **PROTOTYPY**
O PROJEKTACH GIER PLANSZOWYCH

65 **MALOWANIE**
JAK ZACZĄĆ MAŁOWAĆ FIGURKI?

67 **BAG BUILDING**
W PIGUŁCE

70 **NIESPODZIEWANY RATUNEK**
ROZWIĄZANIE KONKURSU



71 **RPG**
STORYTELLING A MECHANIKA

73 **JAK (NIE) BYĆ...**
...DOBRYM GRACZEM RPG

76 **JESZCZE GŁĘBIEJ**
PLANSZOOPOWIADANIE

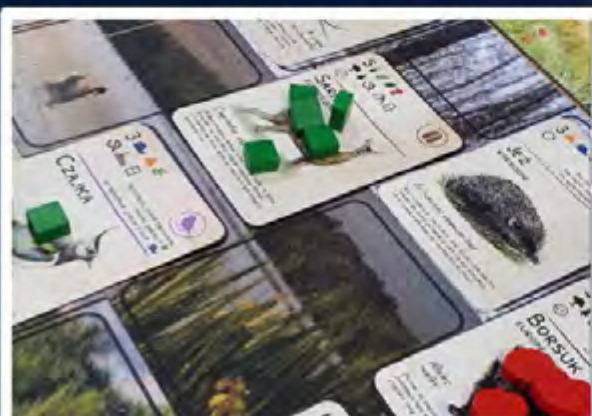
78 **GEEKOWY HOROSKOP**
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 11/2025



| Eco Logic

Strategiczna rozgrywka, gdzie środowisko jest polem rywalizacji.



| Bomb Busters

Czerwony czy niebieski? Wybór, od którego zależy wszystko.



| War Chest

Jeden żeton potrafi wywrócić strategię do góry nogami.



| Halo, wieża

Wspólne lądowanie wymaga współpracy bez słów.



7 cudów świata: Pojedynek

Odnieś zwycięstwo, wznosząc niezwykle budowle i cuda.



Galactic Cruise

Tutaj nie wystarczy zadowolić pasażerów – musisz jeszcze zaimponować Radzie Nadzorczej.



Mlem

Weź udział w mruczącym wyścigu i podbij kosmos.



Szarlatani z Pasikurów

Wciel się w szarlatana i przyrządź miksturę!



Splendor Pojedynek

Stań się najlepszym jubilerem w domu!

PREMIERY LISTOPADA

Dla wydawców listopad to czas wytężonej pracy, a dla graczy – okres wzmożonych wydatków i ekscytujących premier. W tym miesiącu na półkach pojawi się sporo hitów, więc zdecydowanie jest w czym wybierać. To także doskonały moment, by powoli pomyśleć o świątecznych prezentach – w końcu nic tak nie łączy przy stole jak dobra gra planszowa.

SLAY THE SPIRE: GRA PLANSZOWA



1-4

30-120 min

12+

PORTAL
GAMES.

Slay the Spire to kooperacyjna gra typu roguelike oparta na komputerowym hicie. Kluczową rolę odgrywa tutaj budowanie talii – tworzenie unikalne kombinacje kart i mierzenie się z niezwykle trudnymi przeciwnikami. Siłę dadzą Wam potężne artefakty, które będą pomocne w walce z bossem na szczycie Iglicy. Każdy gracz rozpoczyna z podstawową talią i rozbudowuje ją w trakcie rozgrywki, dokupując dodatkowe, znacznie mocniejsze karty.

Gdy zginiecie, co w tej grze jest zupełnie normalne, możecie zacząć całą przygodę od początku. Wyciągnijcie wnioski z niepowodzeń i ruszajcie po raz kolejny w drogę.

GWINT: LEGENDARNA GRA KARCIANA



1-5

20 min

16+

rebel

Odpocznij od walki z potworami, usiądź na chwilę przy stole i spróbuj swoich sił w *Gwincie* – kultowej karciance ze świata *Wiedźmina*. Stań na czele jednej z pięciu frakcji, wybierz odpowiedniego dowódcę i zbuduj armię złożoną z potężnych jednostek, by zapanować nad polem bitwy i zdobyć przewagę, która przesądzi o losach rozgrywki. *Gwent: Legendarna gra karciana* to strategiczne wyzwanie, w którym każdy z uczestników dysponuje własną talią należącą do jednej z frakcji: Królestw Północy, Scoia'tael, Potworów, Skellige lub Nilfgaardu. Wszym zadaniem jest jak najlepsze wykorzystanie jej unikalnych zdolności i przemyślane zagrywanie jednostek, by przechrzyć przeciwnika.

KORONA STAREGO KRÓLA



1-4

60-120 min

12+



Korona Starego Króla to pełna blefu i zwrotów akcji gra karciana, w której wcielacie się w pretendentów do królewskiego tronu. Walka o koronę nie będzie ani łatwa, ani przyjemna, dlatego musicie w pełni wykorzystać swoje zdolności, by przechrzyć przeciwników.

Jako przywódcy różnych ugrupowań będziecie zgłaszać swoje roszczenia do tronu, jawnie lub w tajemnicy rozmieszczać swoje siły i toczyć boje o najcenniejsze lokalizacje. Jednak uważajcie – inni gracze na pewno spróbują pokrzyżować Wam plany własnymi intrygami. Szlachta, buntownicy, dzikie plemiona, a może tajemnicze zgromadzenie... W czyje ręce powierzysz królewską władzę?

KNARR



RED COLOUR
GAMES

W *Knarr* wcielasz się w przywódcę drużyny wikingów, których wysyłasz na kolejne wyprawy. Zarządzaj rekrutacją załogi i wybieraj terytoria przynoszące największe korzyści. Wybór odwiedzanych miejsc oraz członków drużyny zdecyduje o tym, czy skupisz się na handlu, czy na zdobywaniu wpływów. A może połączysz obie ścieżki? Wszystko po to, by pomnażać bogactwa i zyskać sławę wśród klanów.

W każdej turze możesz dołączyć nowego członka do swojej ekipy, aktywować wikingów z tym samym symbolem, dobrać kolejnego wojownika z puli w odpowiednim kolorze na planszy centralnej lub eksplorować nowe terytoria, na których możesz prowadzić handel, by zdobywać dodatkowe korzyści lub punkty reputacji.

2-4 30 min 8+

TAM, GDZIE KRACZĄ ŻABY



Tam, gdzie kraczą żaby to dwuosobowa gra karciana o charakterze rywalizacyjnym, w której wcielasz się w podróżnika przemierzającego w tę i z powrotem okolice wioski. Podczas rozgrywki dobierasz karty ze wspólnej talii, a do ich zagrywania wykorzystujesz zdobyte monety. Każda karta ma ograniczoną liczbę użyć – po ich wyczerpaniu trafia do Twojego schowka punktacji. Dodatkowo możesz zagrywać karty budynków, które zwiększają Twoje możliwości.

Partia dobiega końca, gdy wspólna talia zostanie wyczerpana. Następnie gracze sumują punkty zdobyte z kart znajdujących się w ich schowkach oraz z budynków, w które inwestowali. Zwycięża ten, kto uzyska najwyższy wynik.

1-2 40-60 min 10+

TRANSGALACTICA



2-5

100 min

14+



Galaktyczny Senat uchwalił Dekret Transgalaktyczny, na mocy którego wszystkie floty wyruszyły poza granice znanej galaktyki, by poszerzać strefę wpływów i zdobywać nowe terytoria. Statki z każdej planety ruszyły w poszukiwaniu przygód, bogactw i – jeśli szczęście dopisze – wpływowych stanowisk w strukturach zarządzających nowo zdobytymi terytoriami.

Transgalactica to pełna emocjonujących interakcji gra oparta na dwóch mechanikach: wysyłaniu członków załogi do zadań oraz budowaniu silniczka. Jeśli chcecie odnieść zwycięstwo, musicie wyruszyć na najdalsze rubieże galaktyki, umacniać wpływy swojej floty, rywalizować o technologie, rozbudowywać sieci handlowe, a nawet wysłać reprezentantów do Galaktycznego Senatu w pogoni za politycznymi korzyściami.

REZERWAT



PORTAL GAMES

1-5

40-100 min

12+

W *Rezerwacie* wcielasz się w projektanta nowoczesnego zoo, które musi sprostać potrzebom zarówno zwierząt, jak i odwiedzających. Do dyspozycji masz 135 unikalnych kafelków przedstawiających różne gatunki zwierząt, budynki oraz projekty. Twoim zadaniem jest takie połączenie tych elementów, by stworzyć najbardziej efektywny i atrakcyjny ogród zoologiczny. Każdy gracz dysponuje zestawem czterech kart akcji pozwalających rozwijać zoo, wprowadzać nowe gatunki i realizować projekty. Siła akcji zmienia się w trakcie rozgrywki, dlatego właściwe planowanie kolejności działań jest kluczem do sukcesu.

Rezerwat czerpie inspirację z gry *Ark Nova*, lecz wprowadza liczne usprawnienia i uproszczenia, dzięki którym mechanika staje się bardziej płynna i przystępna, nie tracąc przy tym strategicznej głębi.

FROSTHAVEN



1-4

120+ min

14+

Albi

Frosthaven to kooperacyjna gra fantasy, osadzona w uniwersum *Gloomhaven* – jednej z najwyżżej ocenianych gier planszowych na świecie. Nawiązuje do jej mechaniki i klimatu, a jednocześnie rozwija ten świat oraz wprowadza nowe wyzwania. Gracze wcielają się w najemników o unikalnych stylach gry i wspólnie biorą udział w rozbudowanej kampanii, w której każda decyzja wpływa na dalszy rozwój wydarzeń. Poza wymagającymi starciami z potworami czekają na Was zagadki, zbieranie surowców, tworzenie ekwipunku i rozwijanie własnej osady.

Frosthaven to rozbudowana, narracyjna gra planszowa o imponującej skali i bogactwie elementów, gwarantująca setki godzin emocjonującej rozgrywki.

2-4 100 min 10+

WEST STORY: A TOWN BUILDING GAME



Budujecie miasta na Dzikim Zachodzie – kupujecie karty i układacie je na swoich planszach. W każdej rundzie, po rzucie dwiema kośćmi, wykonujecie dwie akcje zależne od wyniku rzutu. W trakcie gry możecie też zaznaczać i aktywować dodatkowe pola, by zdobywać więcej zasobów i nowych możliwości. A przemieszczając się po torze punktacji, odwiedzacie kolejne regiony i pobliskie miasta. Handel z nimi to ważny sposób na rozwijanie układu kart i zdobywanie punktów – choć czasem trzeba też stawić czoła złoczyńcy!

IRONWOOD



PORTAL
GAMES.

Ironwood to taktyczna, wysoce asymetryczna gra karciana, oparta na prostych zasadach. W każdej rundzie naprzemiennie zagrywacie po trzy karty ze swoich talii, by aktywować różnorodne akcje – od przemieszczania oddziałów i inicjowania starć po wydobywanie kryształów, wzmacnianie jednostek czy nakładanie czasowych efektów pasywnych.

Podczas walki wykorzystujecie karty do określania siły bojowej swoich jednostek, zdobywania premii, zadawania obrażeń, obrony przed atakami oraz zwiększania dominacji na polu bitwy. Obie frakcje diametralnie się różnią – mają odmienne style gry, talie, warunki zwycięstwa, a nawet dostęp do różnych obszarów mapy.

1-2 30-60 min 12+

QUARTERMASTER GENERAL: WW2 - DRUGA EDYCJA

Quartermaster General: WW2 - Druga edycja to dynamiczna gra strategiczna osadzona w realiach drugiej wojny światowej. Gracze dowodzą mocarstwami, które miały kluczowy wpływ na przebieg konfliktu. Najważniejszym elementem rozgrywki są linie zaopatrzenia, zapewniające niezbędne zasoby zarówno armiom lądowym, jak i morskim. Przerwij linie dostaw przeciwnika, a jego jednostki skapitulują!

W trakcie rozgrywki w *Quartermaster General* zostajesz dowódcą jednego lub kilku mocarstw stojących po stronie Aliantów bądź Osi. Twoim celem jest zdobycie większej liczby punktów zwycięstwa niż drużyna przeciwna – osiągniesz to dzięki wygranym bitwom, przemyślanej taktyce i kontroli kluczowych terytoriów.



RED SOLAR
GAMES

2-6 50-100 min 14+

KURZOŁĄKI: BITWA O LANDRYNKĘ



what
is
fros

2-3
30 min
10+

Witaj w tajemniczym świecie pod łóżkiem, gdzie kurzołaki żyją w swoim lepkiem królestwie zwanym Zapyziałym Zakamarkiem. Jest tu ciemno i przytulnie – jednak tylko do czasu, gdy wśród kurzu pojawi się błyszcząca landrynka. Wtedy zaczyna się bezpardonowa walka o prawo do jej zjedzenia!

Kurzołaki to szybka, zwariowana i pełna interakcji gra dwuosobowa (z wariantem dla trzech graczy), w której kierujesz frakcją stworzeń zamieszkujących pod łóżkiem. Kluczem do zwycięstwa jest sprytne przemieszczanie i rozmieszczanie stworków oraz umiejętne wykorzystywanie ich zdolności. W planowaniu potężnych akcji pomagają kafelki wspomagające, losowane na początku każdej rundy lub po pochłonięciu słodkiego przysmaku.

BUDOWNICZOWIE SIELSKIEJ DOLINY



galakto

2-4
45 min
10+

Po wielkich katastrofach rozpoczął się nowy rozdział w historii Sylvan Dale. Starsi wezwali architektów do zaprojektowania nowego leśnego królestwa – przystani położonej wysoko w objęciach Wielkich Drzew. Nadszedł moment, byś stanął na czele budowniczych wznoszących domostwa, mosty i wiszące dziedzińce. A im wyżej sięgną Twoje konstrukcje, tym większą chwałę Ci przyniosą!

Budowniczy Sielskiej Doliny to wyjątkowa, trójwymiarowa gra kafelkowa, w której gracze zagrywają karty i umieszczają kafelki budynków na coraz wyższych drzewach. Po drodze zbierają również zestawy kart, umożliwiające wykonanie specjalnych akcji. Spraw, by Twoje konstrukcje przewyższały budynki przeciwników i rozświetl las swoimi kolorami.

GANG



galakto

3-6
20 min
10+

W tej grze tworzycie gang zawodowych złodziejaszków gotowych przeprowadzić serię spektakularnych napadów. Tylko idealna współpraca pomiędzy Wami zagwarantuje, że zaplanowane skoki będą udane. Aby wygrać, musicie wspólnie obrobić trzy skarbcce, unikając przy tym trzykrotnego aktywowania alarmu. A jak tego dokonać? To proste – grając w pokera... kooperacyjnego!

Gang wykorzystuje zmodyfikowane zasady znane z *Texas Hold'em* – jednej z odmian pokera. Tutaj wygrywanie lub przegrywanie wspólnie. Zwycięstwo będzie możliwe tylko wtedy, gdy każdy z Was dobrze oszacuje siłę kart pozostałych współgraczy. I pamiętajcie: w przeciwieństwie do zwykłego pokera, w tej grze nie powinniście blefować!

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

LISTOPAD 2025

8-9 LISTOPADA | TORUŃ

To już 16. edycja toruńskiego konwentu miłośników gier planszowych. Na dwa dni sale klubu Sobótka zapełnią się stolikami, a te – planszami, pionkami i kartami. W ramach wydarzenia działać będzie wypożyczalnia, w której zostanie udostępnionych około 200 unikalnych tytułów. Organizatorzy chętnie doradzą i pomogą znaleźć właściwą grę. Gracze spragnieni rywalizacji w formie turniejowej będą mogli zmierzyć się w kilku tytułach. Dla najlepszych przewidziane są nagrody!



<https://www.facebook.com/konwent.ballcon>

HASHICON
15-16 LISTOPADA WROCŁAW

JAK DZIECI
ŚPIĄ - TO
SZCZUPLY
HARCUSJA



HashiCon to konwent poświęcony w głównej mierze kulturze azjatyckiej (mandze, anime, muzyce, kulturze), ale na odwiedzających czekają też inne atrakcje. Nie zabraknie strefy LEGO, fantastyki, planszówek i gier na konsole. Głównym celem HashiConu jest rozwijanie zainteresowań i integracja, dlatego organizatorzy przygotowali wiele paneli dyskusyjnych, prelekcji i konkursów.

Na uczestników czekają stoiska z różnorodnym asortymentem trafiającym w gusta każdego fana kultury azjatyckiej, także w te artystyczne i żywieniowe. Mnóstwo atrakcji zarówno w ciągu dnia jak i... w nocy.

<https://hashicon.pl/>
planetamepli.pl | 11

15-16 LISTOPADA | GDAŃSK

Festiwal ALEgramy



Centrum Wystawienniczo-Kongresowe AMBEREXPO w Gdańsku zamieni się w raj dla miłośników gier planszowych, karcianych, bitewnych i fabularnych. To największe wydarzenie tego typu na Pomorzu. Na odwiedzających czekać będą m.in.:

- games Room z ponad 1000 grami do wypożyczenia,
- strefa RPG – sesje gier fabularnych prowadzone przez doświadczonych mistrzów gry,
- turnieje i konkursy – rywalizacja w popularnych grach planszowych i karcianych,
- strefa prototypów – możliwość zagrania w tytuły, które dopiero powstają,
- warsztaty malowania figurek – kreatywna zabawa dla fanów m.in. gier bitewnych,
- strefa dziecięca – bezpieczna i pełna atrakcji przestrzeń dla najmłodszych,
- prelekcje i spotkania z twórcami – inspirujące rozmowy o grach i kulturze geek,
- strefa wystawców – najnowsze premiery, gadżety i okazje zakupowe,
- food trucki – pyszne jedzenie dla głodnych uczestników konwentu.

Festiwal oferuje również bilety z ekskluzywnymi dodatkami od wydawnictw takich jak Rebel, Ravensburger czy Egmont.

<https://festiwalalegramy.pl/>

**PLANETA
MEPLI**
magazyn

PATRON MEDIALNY



Fani Gier zapraszają na kolejny Festiwal Gier Planszowych. Do dyspozycji odwiedzających będzie kilkadziesiąt gier do wypożyczenia. Zagrać zarówno w klasyki, jak i najnowsze tytuły. Organizatorzy przygotowali również kilka turniejów z nagrodami.

<https://fanigier.net/>

FESTIWAL GIER W GALERII MŁOCINY

16 LISTOPADA

WARSZAWA



BGG.CON

19-23 LISTOPADA | DALLAS, USA

BGG.CON to jedno z najważniejszych miejsc spotkań miłośników gier planszowych, gdzie można zapoznać się z nowościami na rynku. Na odwiedzających przygotowano ogromną bibliotekę tytułów do wypożyczenia i grania przez cały czas trwania konwentu. Uczestnicy będą mogli wziąć udział w zaplanowanych turniejach i wydarzeniach specjalnych oraz nabyć ciekawe planszówkowe gadżety. W tym roku motywem przewodnim są „straszne potwory” – uczestnicy mogą wcielić się w postacie takie jak Frankenstein, Mumia, Dracula czy Potwór z Czarnej Laguny i grać w klimatyczne gry z potworami w roli głównej.



<https://tabletop.events/conventions/bgg.con-2025>

22-23 LISTOPADA | WROCŁAW



XV Międzynarodowy Festiwal Gier Planszowych to największe na Dolnym Śląsku wydarzenie poświęcone nowoczesnym grom planszowym! Podczas imprezy będziecie mieli okazję poznać ponad 2800 różnych tytułów oraz zagrać w najnowsze światowe premiery prosto z targów SPIEL 2025 w Essen. Dla chętnych organizatorzy przygotowali wiele turniejów, konkursów i quizów z atrakcyjnymi nagrodami. Jak grać w wybraną planszówkę? Tłumaczeniem zasad zajmie się obsługa, która będzie też służyła pomocą przy doborze odpowiedniej gry.

<https://www.facebook.com/events/2479432039085868/2479432045752534/>

Planszówki na URSYNOWIE

Każdy znajdzie swoje miejsce przy stole!



Nasze spotkania są dla zarówno zaawansowanych, jak i początkujących graczy. Nie trzeba się w żaden sposób przygotowywać – wszystkim zajmujemy się my, a uczestnicy mają się po prostu dobrze bawić.

Od marzenia do pierwszych stołów

Pomysł na klub kiełkował od lat. Chcieliśmy dać ludziom sposobność do wspólnego uczestniczenia w hobby, stworzyć coś, w co można wciągnąć całe rodziny. Własne miejsce długo pozostawało w sferze marzeń – koszty wynajmu w dogodnej lokalizacji okazywały się zbyt wysokie. Sytuacja zmieniła się dopiero w sierpniu 2024 roku, gdy Dom Sztuki Ursynów zgodził się udostępnić nam swoją przestrzeń: hol na pierwszym piętrze, wyposażony w stoły, krzesła i dobre światło, dotąd traktowany jak poczekalnia. Brakowało jedynie biblioteki i baru. Wtedy pojawił się pomysł, żeby na zapleczu ustawić regały z grami – zaakceptowano to rozwiązanie i tak rozpoczął się nasz eksperyment.



Jak dołączyć do gry?

Spotkania nie mają sztywnego grafiku – odbywają się wtedy, gdy zbierze się grupa chętnych osób. Terminy ustalamy na bieżąco i ogłaszamy je na facebookowej grupie Planszówki na Ursynowie. Warto więc zaglądać tam regularnie, bo tylko potwierdzone wydarzenia rzeczywiście się odbywają. A jeśli ktoś woli kontakt bardziej bezpośredni, zawsze może do nas zadzwonić, napisać maila albo odezwać się przez WhatsAppa.

Udział w spotkaniu kosztuje 40 zł. W cenie jest wszystko: dostęp do gier, tłumaczenie zasad, pomoc instruktorów oraz napoje i przekąski. Chcemy, żeby uczestnicy czuli się jak podczas wizyty u znajomych. Jest kawa, herbata, soki, ciastka, paluszki, a nawet tosty. Sami przypominamy, żeby się częstować.



Dlaczego Ursynów?

Odpowiedź była prosta: bo stąd jesteśmy. Działamy głównie na Ursynowie i Mokotowie, a Dom Sztuki ma świetną lokalizację. Dostępność zawsze była dla nas ważna.





Kto może przyjść?

Formuła jest otwarta, ale pewne zasady obowiązują. Dzieci mogą przychodzić jedynie z rodzicami – sugerujemy, by były to pociechy od 12 roku życia. Kluczowa jest odpowiedzialność opiekuna, bo spotkania skierowane są do osób dorosłych. Górnej granicy wieku nie ma – starsi uczestnicy są mile widziani. Do grupy dorosłych mogą także dołączyć dojrzały nastolatki, którzy czują się komfortowo przy stole z dorosłymi i potrafią współdziałać w grupie. Zaznaczamy jednak, że zdecydowaną większość gości stanowią osoby pełnoletnie. Planujemy również organizować rodzinne spotkania weekendowe, podczas których dzieci w każdym wieku będą mogły grać wspólnie z dorosłymi.



Spółeczność, która się rodzi

Na razie spotkania gromadzą od kilku do kilkunastu osób. Stała grupa dopiero się tworzy, ale codziennie na Facebooku dołącza do nas około 10–20 osób. To daje nam nadzieję, że w końcu sala będzie pełna – nawet jeśli ktoś wpada raz na kilka miesięcy.



gry imprezowe (*Poszły Konie*, *Ryzyk Fizyk*) czy przygodowe i strategiczne propozycje. Do tego wiele karcianek, fille-rów i abstraktów. Podsumowując: mamy mnóstwo gier wejściowych, dużo klasyków w wielu kategoriach i unikamy bardzo długich, ciężkich tytułów.



Atmosfera i plany na przyszłość

Klimat spotkań zależy w dużej mierze od tego, co wylądowało na stole. Inaczej gra się w *Szeryfa z Nottingham*, a inaczej w *Zamki Burgundii*. Atmosfera jest zawsze luźna i pogodna, choć raczej kameralna niż imprezowa.

Na horyzoncie mamy kolejne pomysły, do których zaliczyć można: turnieje, współpracę z wydawcami czy promocję nowych tytułów. Pewnym ograniczeniem pozostają godziny otwarcia Domu Sztuki, ale entuzjazmu nam nie brakuje.



Szlak Gier – kto stoi za klubem?

Od roku szkolnego 2017/2018 prowadzimy firmę Szlak Gier, w ramach której organizujemy w warszawskich szkołach zajęcia pozalekcyjne z planszówkami w roli głównej. Obecnie działamy w niespełna 20 placówkach, ale chcemy możliwie szybko podwoić tę liczbę.

Doświadczenia w pracy z młodzieżą wpływają też na sposób prowadzenia klubu. Regularnie tłumaczymy gry, obserwujemy reakcje i dostosowujemy się do uczestników. Z dziećmi to dużo trudniejsze, więc w porównaniu z zajęciami w szkole spotkania klubowe to dla nas czysta przyjemność.



Biblioteka bez dna

Na półkach w Domu Sztuki stoi około 80 gier, ale nasza cała kolekcja to już ponad 400 tytułów. Nie gonimy za nowościami, wolimy gry, które przeszły próbę czasu. Wśród nich znajdziecie klasyki euro (*Zamki Burgundii*, *Agricola*), lekkie rodzinne hity (*Wsiąść do Pociągu*, *Epoka Kamienia*),



Planszówki na Ursynowie

Dom Sztuki Ursynów, ul. Wiolinowa 14 (100 m od metra Ursynów)

Spotkania: terminy ustalane są na bieżąco i ogłaszane na grupie na FB

Wstęp: 40 zł (gry, tłumaczenie zasad, bufet w cenie)

Kontakt:

Grupa na Facebooku: <https://www.facebook.com/groups/1419318005663848/>

Telefon: +48 787 312 170 | E-mail: szlakgier@gmail.com



Galaktikon 2025

Mamy w Polsce wiele fantastycznych konwentów – Planszówki w Spodku, WawaGra, ALEgramy – dla mnie jednak najciekawsze są zawsze te kameralniejsze imprezy. 27 września 2025 Nowohuckie Centrum Kultury w Krakowie stało się areną dla pasjonatów gier planszowych, fanów fantastyki i sympatyków wydawnictwa Galakta. Właśnie tam odbył się Galaktikon 2025 i była to taka impreza, jaką uwielbiam.

Atmosfera i otwarcie

Już od samego rana do budynku napływali uczestnicy – zajmowali kolejkę do stoiska, witali się ze znajomymi oraz rozglądali się po games roomie. Powitalne dźwięki, uśmiechy, gwar rozmów – klimat imprezy od razu wywoływał odczucie, że to wydarzenie, które łączy pasjonatów i społeczność planszówkową. Jak co roku organizatorzy przygotowali bardzo rozbudowany program imprezy. Odbyły się turnieje, prelekcje, aktualizacja planów wydawniczych z nowymi zapowiedziami, konkursy, można było odwiedzić stoisko wydawcy z bardzo dobrymi promocjami oraz oczywiście games room.



Główne atrakcje dnia

Gry przedpremierowe i games room

Jednym z największych magnesów wydarzenia była możliwość zagrań w tytuły, które jeszcze nie trafiły na rynek – dla wielu uczestników to chwila ekscytacji i testowania świeżych pomysłów. W ten sposób uczestnicy mogli zagrać m.in. w Shackleton Base, Kemeta, Odkrywców Navorii, Koronę Starego Króla, Saltfjorda czy Transgalacticę. Oczywiście nie zabrakło również klasycznej wypożyczalni ze wszystkimi grami wydanymi przez lata przez Galaktę. Z tego powodu games room, sala gier dostępna przez cały dzień, pękała w szwach – przy stołach odbywały się zarówno spokojniejsze partie, jak i pełne emocji potyczki strategiczne.

Turnieje i mistrzostwa

W programie znalazły się finały Mistrzostw Polski w Catan 2025, Mistrzostwa Polski 2025 w Grę o Tron, a także Mistrzostwa Polski 2025 w Ślimaki. Jak to zazwyczaj bywa, najbardziej widowiskowymi momentami były finały – dawka napięcia, rywalizacji i oklaski od publiczności, gdy tytuł trafiał w ręce zwycięzcy. Warto zwrócić uwagę, że zwycięzcą turnieju w Ślimaki został dziesięcioletni Wiktor. Rośnie nam znakomity planszówkowiec!



Prelekcje i warsztaty

Jak zwykle podczas konwentu była okazja do wysłuchania specjalnych prelekcji. Najbardziej wyczekiwany i gromadzący najliczniejszą publiczność był moment, w którym Dominika Magnowska i Kuba Skopowski wkroczyli na scenę i przedstawili aktualizację planów wydawniczych na rok 2025 oraz zapowiedzieli nowe tytuły. Wśród nowości pojawiły się: *Dodo*, *Budowniczowie Sielskiej Doliny*, *Kingdom Legacy – Królestwo feudalne*, *Starcie Wodzów*, *INIS*.

Dodatkowo odbyły się dwie prelekcje autorów. W związku z problemami pogodowymi w Azji pierwsza z nich musiała być przeprowadzona w formie online. Jeffrey CCH, autor takich gier jak *Terrorscape*, *Era Galaktyki* czy *Era Cywilizacji*, wygłosił wykład dotyczący kreacji doświadczenia graczy w grach planszowych, po czym organizatorzy połączyli się z autorem w celu przeprowadzenia Q&A.

W tradycyjnej formule, choć z uwagi na problemy logistyczne ze zmienioną godziną rozpoczęcia, w Krakowie wystąpił także Carl Robinson – autor gry *Kelp: Macki kontra Szczęki*, której prapremiera odbyła się tego dnia na Galaktikonie. Carl opowiadał o swoich inspiracjach i pokazał bardzo ciekawą prezentację z unikatowymi zdjęciami pokazującymi wczesne etapy powstawania gry. Po prelekcji można było zrobić sobie wspólną fotkę oraz zdobyć podpis na swoim egzemplarzu gry. Zgromadzeni uczestnicy mogli też posłuchać, jak wygląda praca recenzenta gier planszowych. Na scenie pojawili się: Ania Koźlik (Planszowańsko), Konrad Pojmański (Zaku BoardGames), Marek Weihberg (Tryb Solo), Michel Sorbet (Wojennik TV) oraz Piotr Mularz (Planszowe Newsy). Można było poznać ich ulubione gry oraz te najbardziej wyczekiwane z katalogu Galakty. Goście udzielili też kilku ciekawych wskazówek dla osób, które chcą rozpocząć swoją przygodę z recenzowaniem gier.

Dla pragnących odrobiny kreatywnej rozgrywki wydawca przygotował warsztaty malowania figurek, podczas których mogliśmy poznać podstawowe techniki i dowiedzieć się, jak zacząć malować figurki.

Stoiska, sprzedaż i uzupełnianie gier

Wydawnictwo Galakta przygotowało oczywiście swoje stoisko z szeroką ofertą nowości, dodatków i klasycznych pozycji. Dostępne były też palety „gier uszkodzonych” w doskonałych cenach oraz kilka gier, których chwilowo nie ma w sprzedaży. Mimo tego do największych hitów sprzedażowych zaliczały się oczywiście prapremiery imprezy: *Kelp: Macki kontra Szczęki* oraz



La Famiglia: Wielka wojna mafii. Fajnym dodatkiem była możliwość uzupełnienia brakujących elementów w swoich własnych grach – nawet tych dawno niedostępnych na rynku. Brawo Galakta, świetna inicjatywa!

Wrażenia i podsumowanie

Galaktikon 2025 to nie tylko impreza z grami, to święto pasjonatów – miejsce, gdzie ludzie spotykają się, by razem grać, rozmawiać, dzielić się swoimi przemyśleniami... Dla wielu uczestników było to wydarzenie pełne nowych znajomości, wspaniałych wspomnień i możliwość uzupełnienia domowej biblioteki gier. Dla mnie to doskonała okazja do spotkania i porozmawiania na spokojnie z koleżankami i kolegami z branży. To mimo wszystko kameralna impreza, więc na wszystko jest więcej czasu. Zawsze doskonale bawię się na Galaktikonie, tak samo było w tym roku i mam nadzieję, że to samo powiem o przyszłorocznej edycji.

Paweł Podgórski





FESTIWAL ALEgramy

**GRY PLANSZOWE, KARCIANE,
BITEWNE I FABULARNE
KOMIKSY, ZABAWKI, MODELE**

KUP BILET



GDAŃSK

15 LISTOPADA 10:00–19:00

16 LISTOPADA 10:00–17:00

Masa atrakcji:

- wystawcy
- gralnia
- strefa dla dzieci
- strefa RPG
- turnieje
- prelekcje
- malowanie figurek
- prototypy
- krewni Pyrkonu

www.festiwalALEgramy.pl

**PATRON
PLANETA
MEPLI
magazyn**

Królewskie Planszówki

„Od fanów dla fanów” – to główne motto imprezy, które towarzyszyło spotkaniu miłośników gier planszowych. Zjazd odbył się na początku października w Krakowie, a całość – już po raz drugi – zorganizował nasz redakcyjny kolega Bartek, prowadzący fanpage Planszówka to Wymówka.

Tym razem w organizacji imprezy wspierał go Klub Kultury „Łokietek”, a Królewskie Planszówki odbyły się w Szkole Podstawowej nr 67 w Krakowie.

Jednodniowa impreza zgromadziła wielu fanów gier bez prądu. Na uczestników czekały setki tytułów do grania: od prostych karcianek po rozbudowane eurogry. Każdy mógł wybrać coś dla siebie i rozegrać partyjkę ze znajomymi czy w gronie rodzinnym.

W tym roku, podobnie jak w poprzedniej edycji, nie zabrakło gier, które jeszcze nie zostały wydane. Można było zapoznać się z wieloma prototypami oraz porozmawiać o projektach z ich twórcami, co było nie lada gratką dla uczestników. Również fani RPG mogli znaleźć się we własnym świecie, ponieważ organizatorzy zadbali o ten rodzaj rozrywki.

Wśród dodatkowych atrakcji ciekawą inicjatywą były niewątpliwie warsztaty z malowania figurek, podczas których chętni mogli od podstaw nauczyć się upiększania planszówkowych smoków i wojowników.





Dodatkowo na konwencji można było:

- wziąć udział w prelekcji „Barbarzyńca królem Polski”,
- odwiedzić stoisko Wkurzonego Pisarza (Leszka Bigosa) – autora powieści fantasy i thrillerów,
- zakupić gry i akcesoria z oferty sklepu DragonEye,
- nabyć rękodzieło od Gracza (nie)okazjonalnego,
- zaopatrzyć się w inserty i akcesoria do gier od Uskrzydłonej Owcy.

10 października 2025
18:00
Ul. Kaczorówka 4
WSTĘP WOLNY



Tutaj więcej o grze – SPQR
Triumwirat - gra planszowa



Bananowy Magnat



Prześladowani: Kraków - Gamefound



EcoLogic na Gamefound



Chciwi Kupcy





Fachowcy na Gamefound



Psiarmagedon na Facebooku



Uskrzydłona Owca - inserty



Vampire Lords na Gamefound



<https://dragoneye.pl/>

Leszek Bigos „Wkurzony Pisarz”: strona autorska



Tegoroczną imprezę można zaliczyć do bardzo udanych. Gracze dopisali, czego dowodem było to, że czasami brakowało miejsc przy stolikach. Miejmy nadzieję, że w przyszłym roku frekwencja również dopisze, a może i będzie jeszcze większa? Tego oczywiście serdecznie życzy Organizatorom ekipa „Planety Mepli”.

Marcin Adamczyk

OD POMYSŁU DO HITU KICKSTARTERA

Rozmowa z Carlem Robinsonem,
twórcą gry *Kelp: Macki kontra Szczęki*

Rozmowę przeprowadził Paweł Podgórski

Na pierwszy rzut oka *Kelp* może wydawać się kolejną asymetryczną grą dla dwóch osób. Ale za tym tytułem stoi coś więcej – trzy lata intensywnej pracy, setki godzin testów i nieoczekiwany sukces, który wyniósł debiutującego autora, Carla Robinsona, na salony światowego game designu. Jego gra, opowiadająca o podwodnym starciu ośmiornicy i rekina, nie tylko zdobyła serca graczy, ale też w ciągu kilku minut przekroczyła cel kampanii na Kickstarterze.

Podczas konwentu Galaktikon udało mi się porozmawiać z Carlem o kulisach powstawania *Kelp*, trudach szukania wydawcy, niespodziewanej fali popularności, a także o planach na przyszłość – w tym o dodatku *Offshore Offspring Expansion* i rodzinnej wersji *Kelp Junior*. Autor opowiedział, jak z niepozornego pomysłu zrodziła się jedna z najciekawszych gier ostatnich miesięcy.



Paweł Podgórski: Witaj Carl. Bardzo się cieszę, że mimo problemów udało Ci się pojawić na Galaktikonie.

Carl Robinson: Dzień dobry! Tak, było trochę utrudnień, ale cieszę się, że tu jestem.

PP: Spotykamy się w dniu prapremiery polskiej wersji *Kelp: Macki kontra Szczęki*. Powiedz, jak długo pracowałeś nad grą?

CR: Pomysł narodził się w kwietniu 2021 roku, pracowałem nad nim przez kolejne dwa lata. Następnie pojechałem do Essen i tam przedstawiłem grę wydawcom. Po podpisaniu umowy kontynuowałem pracę jeszcze przez kolejny rok, dopracowując grę i testując różne rozwiązania. Można więc powiedzieć, że od pomysłu do finalnego produktu minęły trzy lata.

PP: Czy trudno było znaleźć wydawcę, który zaryzykowałby współpracę z debiutującym twórcą?

CR: Targi w Essen są doskonałym miejscem na podpisywanie takich umów. Wiosną 2023 roku wiedziałem, że gra jest prawie ukończona. Pojechałem więc do Niemiec, żeby zaprezentować swój prototyp. Miałem wcześniej umówione spotkania z kilkoma wydawcami, ale część z nich odmówiła współpracy z uwagi na złożoność gry oraz wysokie koszty produkcji. Na szczęście ludzie z Wonderbow Games dostrzegli potencjał w tym tytule.

PP: Kampania na Kickstarterze okazała się ogromnym sukcesem. Czy uważasz, że *Kelp* trafiłby na sklepowe półki, gdyby nie crowdfunding?

CR: Nie, raczej nie. Wiedziałem, że gra prawdopodobnie zostanie sfinansowana właśnie w ten sposób i przygotowywałem ją z myślą o kampanii. Tworzyłem różne opcje – na przykład elementy wersji *deluxe*, takie jak figurka ośmiornicy trzymająca monetę. Kiedy więc prezentowałem grę, pokazałem ją od razu z kilkoma z tych pomysłów oraz z dodatkami urozmaicającymi rozgrywkę. Myślę, że wydanie jej w dystrybucji bezpośredniej byłoby dużym ryzykiem dla wydawcy, ponieważ gra składa się z wielu unikatowych elementów.

PP: Jakie emocje towarzyszyły Ci, gdy zobaczyłeś, że gra tak ekspresowo się ufundowała?

CR: Już w momencie podpisania umowy byłem bardzo szczęśliwy, że to się udało. I gdybyśmy sprzedali 1000–1500 egzemplarzy, co jest średnim nakładem, byłbym zachwycony. Wiele gier trafia na rynek i nadal są w sklepach dostępne egzemplarze z pierwszego nakładu. Nasz cel finansowania – jeśli dobrze pamiętam wydawca ustalił go na 10 000 euro – przekroczyliśmy w ciągu kilku minut i już po pierwszym dniu było jasne, że odnieśliśmy ogromny sukces. Byłem przytłoczony i jednocześnie przeszczęśliwy. Nie spodziewałem się, że wszystko potoczy się w ten sposób.

PP: A jak wyglądała sytuacja ze stretch goalami? Mieliście przygotowaną odpowiednią ich liczbę, czy w trakcie kampanii musieliście wymyślać nowe?

CR: Wonderbow Games przygotowało swoje cele dodatkowe z wyprzedzeniem, ale w trakcie kampanii stworzyliśmy też kilka nowych pomysłów i zostały one bardzo szybko zrealizowane. A potem, jak sądzę, wydawca stwierdził, że gra jest już kompletna – osiągnęła najwyższą jakość jaką mogliśmy zaoferować i nie ma sensu dodawanie niepotrzebnych elementów. Chcieliśmy, żeby wszystkie komponenty były solidne i funkcjonalne, ale również zależało nam, by były dostępne w sprzedaży detalicznej. Na Kickstarterze nie było więc żadnych ekskluzywnych elementów ani niczego w tym stylu.

PP: Wspominałeś, że pracę nad grą trwały trzy lata. Możesz opowiedzieć, jakie elementy zostały wycięte z finalnego produktu?

CR: Cóż, największą zmianą w stosunku do pierwotnego pomysłu była oparta na kartach mechanika ukrywania informacji przez ośmiornicę. Po wielu testach zdecydowałem, że karty trzeba usunąć i zastąpić je blokami. Od tej pory kart używamy tylko do manipulowania tymi bloczkami. Było też kilka innych pomysłów, które ostatecznie nie znalazły się w finalnej wersji gry. Jeden z nich dotyczył rekina – miał on mieć kilka efektów specjalnych, które uruchamiał, gdy wyrzucał dublety. Podwójne szóstki dawały słaby efekt, a podwójne jedyńki – bardzo silny. Ostatecznie ten pomysł, nigdy nie został wdrożony. Wydaje mi się, że był trochę przesadzony i zaburzał balans rozgrywki.

PP: Myślisz, że jest szansa na rozwinięcie tej mechaniki w jakimś dodatku?

CR: Mimo że nie znalazła się ona w finalnej wersji, wciąż rozwijam ten pomysł. Mogę zdradzić, że to jedno z rozszerzeń, nad którym obecnie pracuję. Jednym z aspektów *Kelp*, który szczególnie chciałem ulepszyć, było wykorzystanie jedynek – sytuacji, gdy kostki pokazują najniższą wartość. Aktualnie w grze masz pewien wybór, gdzie umieścić taką kość, ale chciałem dodać więcej opcji, gdy wypadną słabe wyniki. Mój początkowy pomysł zakładał, że wyrzucenie dwóch jedynek, może być dla ciebie zarówno dobre, jak i złe. W rozszerzeniu pojawi się dodatkowe miejsce, gdzie możesz umieścić swoją jedynekę – jednak będzie się to wiązać z pewnym ryzykiem. Być może uzyskasz z tego dobry, użyteczny efekt, ale możesz też zostać zraniony. To taka mechanika push your luck. W zasadzie ten dodatek jest już ukończony i śmiało można powiedzieć, że powstał na bazie pierwotnego pomysłu.

PP: Całkiem niedawno ogłosiliście kampanię dodatku *Offshore Offspring Expansion*. Możesz opowiedzieć o nim coś więcej?

CR: Z przyjemnością! Najważniejszym elementem nowego rozszerzenia są dzieci. Ośmiornica, którą znacie z pod-

stawki, w pewnym momencie zostaje mamą. Małe ośmiorniczki wchodzą do gry w formie nowych bloków, które również musimy utrzymać przy życiu. Tymczasem rekin także ma potomstwo – młode polują w stadzie: mogą pływać razem lub się rozproszyć.

Dużą częścią strategii ośmiornicy jest teraz kamuflaż – pozwala on zmienić jej kolor. Są trzy różne kolory, a każdy z nich to inny rodzaj technologii, dający unikalną umiejętność i otwierający dodatkowe możliwości. Z nowych rzeczy – ośmiornica może teraz zranić rekina. Niektóre pułapki zadają obrażenia, a jeśli rekiny zostaną zranione zbyt mocno – giną. Gdy matka rekin odniesie rany, wyzwala to u niej adrenalinę, która zapewnia nowe zdolności. Mechanicznie dodatek jest ukończony – zostało raptem kilka drobnych kwestii graficznych. Kampanię możecie już śledzić na Kickstarterze, chociaż nie znam jeszcze daty jej startu.

PP: Rozumiem, że rdzeń rozgrywki oparty na kartach i kościach nie został zmieniony?

CR: Tak, trzon rozgrywki pozostaje ten sam – to po prostu duże pudełko, które dodaje graczom nową, świeżą zabawę.

PP: Na pewno w trakcie rozwijania projektu robiłeś statystyki. Kto częściej wygrywał – rekin czy ośmiornica?

CR: Heh... to naprawdę interesujące, ponieważ z naszych statystyk jasno wynika, że jeśli obaj gracze zasiadają do rozgrywki po raz pierwszy, to zdecydowanie częściej wygrywa rekin. To trochę paradoksalne, bo teoretycznie łatwiej jest grać ośmiornicą, jednak łatwiej też jest popełnić błąd, który będzie cię kosztował porażkę. W kolejnych partiach, gdy gracz pozna strategię ośmiornicy, szanse mocno się wyrównują. Ogólnie powiedziałbym, że mamy stosunek około 55% do 45% na korzyść rekina. Dodatek trochę to równoważy, a być może nawet przechyla szalę na korzyść ośmiornicy.





dorosły musi zjeść trzy razy. To samo dotyczy rekina: dziecko musi znaleźć ośmiornicę raz, a dorosły dwa lub trzy razy. Dzięki temu można dopasować poziom trudności do każdej ze stron, a kiedy już poczujesz się pewniej, dodać mały tryb zaawansowany. Wierzę, że to sprawi, iż dorośli chętnie będą grali w *Kelp Junior* ze swoimi dziećkami.

PP: Pochodzisz z Wielkiej Brytanii, ale obecnie mieszkasz w Belgii. Czy rynek planszówek w tych krajach jest podobny, czy dostrzegasz między nimi różnice?

CR: To bardzo ciekawe pytanie. Myślę, że rynek belgijski jest specyficzny, bo ma dwie strony – społeczność francuskojęzyczną i niderlandzkojęzyczną. Obie mocno się rozwijają, podobnie jak cała scena planszówkowa w Europie, również w Anglii. Pojawia się coraz więcej kawiarni i sklepów z grami planszowymi i tym podobnych miejsc. Grupy projektantów zaczynają prężnie działać zarówno w Anglii, jak i w Belgii.

Myślę jednak, że to bliskość Niemiec jest kluczowa, ponieważ Niemcy są ojczyzną gier planszowych, zwłaszcza gier euro, i ten wpływ bardzo czuć w Belgii. Gry planszowe są tam bardzo popularne wśród rodzin. Znajdziemy tu wielu ludzi, którzy znają *Catana* i grają w niego regularnie, ale sięgają też po tytuły spoza głównego nurtu. Podczas gdy w Wielkiej Brytanii sporo osób gra w gry hobbystyczne, a przeciętny człowiek często nie ma pojęcia o tytułach takich jak *Wsiąść do Pociągu* czy *Catan*. Myślę więc, że to jest właśnie ta największa różnica.

PP: Pora na ostatnie pytanie. Skoro przyjechałeś do Polski, to powiedz, czy jest jakaś gra polskiego autora, którą szczególnie lubisz?

CR: Ale mi dałeś trudne pytanie! (śmiech) Hmm... kiedy myślę o grach z Polski, pierwsze co przychodzi mi do głowy to *Nemesis*. Grałem w nią kilkakrotnie i muszę przyznać, że to świetna gra. Moi znajomi ją uwielbiają. Ja sam nie jestem wielkim fanem gier kooperacyjnych i semi-kooperacyjnych, ale nie mogę powiedzieć o niej złego słowa.

PP: Bardzo dziękuję za rozmowę i poświęcony czas. Mam nadzieję, że będą okazje do kolejnych spotkań. Życzę powodzenia z nowymi projektami.

CR: To była czysta przyjemność. Miło było się spotkać i porozmawiać. Pozdrawiam czytelników Planety Mepli!

PP: Czy pracujesz obecnie nad czymś jeszcze?

CR: Tak jak wspominałem wcześniej, zajmuję się rozszerzeniami do *Kelp*. Mam też pomysł na *Kelp Junior* – wersję dla dzieci, nad którą już trochę pracowałem.

Na spotkaniach z wydawcami prezentuję również grę rodzinną opartą na trick-takingu połączonym z bingo. Mechanizm jest prosty: starasz się zdobyć lewę, a jeśli ci się uda, zaznaczasz cel na planszy bingo, próbując ułożyć linię.

Pracuję też nad kilkoma innymi grami asymetrycznymi dla dwóch graczy, ale są one wciąż w bardzo wczesnej fazie. Trudno na tym etapie powiedzieć o nich coś więcej.

PP: Zaciekawileś mnie tą dziecięcą wersją Kelp.

CR: Mam nadzieję, że gra trafi na rynek. *Kelp Junior* będzie przeznaczony dla dzieci w wieku sześciu – siedmiu lat. To ten sam główny pomysł, ale w prostszym, bardziej przystępnym wydaniu. Taka zabawa w chowanego – ośmiornica ukrywa się na blokach, a rekin porusza się, próbując ją znaleźć. Tym razem rekin będzie mieć tylko jedną kostkę, która wskazuje, ile razy może się poruszyć i ile elementów odsłonić. Natomiast ośmiornica nie ma kart, ma jedynie kilka akcji. Może się poruszać, mieszać swoje bloki i jeść.

Posiłki ośmiornicy obsługuje specjalna kość. Rzucając nią, ustalamy, w jaki sposób jedzenie poruszy się po planszy. Ośmiornica musi znaleźć się w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie, aby spożyć posiłek. To naprawdę bardzo prosta wersja z zaledwie kilkoma elementami, ale główna idea *Kelp* pozostaje ta sama: ukrywam się, szukasz mnie, a kiedy znajdziesz – próbuję uciec. Ma podobną wersję systemu kart konfrontacji, ale jest o wiele prostsza.

PP: Czy dorośli też będą się przy niej dobrze bawić?

CR: Tak, moim celem jest, aby gra sprawiała frajdę zarówno dzieciom, jak i ich rodzicom oraz innym dorosłym. Aby to osiągnąć, wprowadziłem pewne elementy balansujące rozgrywkę. Planuję, by w grze znalazł się moduł, który daje specjalne umiejętności co sprawi, że gra stanie się nieco bardziej zaawansowana. Będzie można też zmieniać cel, na przykład ośmiornica musi zjeść trzy posiłki, a nie tylko jeden. Dziecku łatwiej będzie zjeść jeden raz,





ALTAY: ŚWIT CYWILIZACJI – PIĘKNE, ALE CZY GRYWALNE?

Nowa gra o budowaniu cywilizacji od wydawnictwa Galakta kusi klimatem i oprawą graficzną, ale czy za efektownym wyglądem kryje się również satysfakcjonująca mechanika? Sprawdzam, jak *Altay* radzi sobie przy stole.

WYDAWCA: GALAKTA

 2-4  45-90 min  14+

NA PROGU NOWEJ ERY

Altay: Świt Cywilizacji to ciekawy miks, w którym deck-building łączy się z rozwojem cywilizacji i kontrolą obszaru. Nie jest to gra rewolucyjna, ale potrafi zapewnić przyjemne, satysfakcjonujące partie – zwłaszcza jeśli lubicie tytuły ładnie wyglądające i wyróżniające się dynamiczną rozgrywką.

OBLICZE ŚWIATA – OPRAWA I KOMPONENTY

Już przy rozpakowywaniu pudełka *Altay* robi bardzo dobre wrażenie. Grafiki mają ciepłą, lekko mitologiczną estetykę, ilustracje kart i ikonografia są czytelne, a całość utrzymana jest w spójnym stylu, który pomaga wejść w klimat gry. Jakość komponentów stoi na najwyższym poziomie: w pudełku znajdziemy wiele solidnych, drewnianych elementów, a także starannie wykonane karty i żetony. Nie ma tu przesadnych produkcyjnych bajerów, ale całość wygląda estetycznie, co wzmacnia przyjemność z rozgrywki. To tytuł, który na stole po prostu ładnie się prezentuje. Grę wyróżnia też bardzo ciekawa plansza. Ma niewielki rozmiar i nie uświadczymy na niej żadnych symboli czy napisów – dawno nie miałem styczności z takim designem. Dużym atutem jest również dobrze przemyślany insert, który bardzo przyspiesza przygotowanie partii. Powiem szczerze: stosunek jakości produktu do jego ceny (w sklepach grę można znaleźć już za ok. 150 zł) wypada wyjątkowo korzystnie!

SILA LUDU – MECHANIKI I ROZWÓJ CYWILIZACJI

Rdzeń gry to budowanie talii połączone z walką o kontrolę nad terenami i zarządzaniem zasobami (kamień, metal, drewno, wiedza, kultura). Każda z czterech frakcji zaczyna z nieco inną talią startową, co daje subtelny asymetrię i zachęca do sprawdzania różnych stron konfliktu. Wszystko opiera się na kartach: zagrywamy je, by produkować towary, budować osady, atakować przeciwnika i przejmować kontrolę nad obszarami. Za zdobyte surowce możemy kupować nowe karty

lub realizować karty celów. Co istotne, po wykonaniu wszystkich akcji niewykorzystane zasoby przepadają (chyba że mamy zagrana specjalną kartę magazynu, która pozwala przechować maksymalnie do dwóch surowców). To sprawia, że zdobycie najmocniejszych kart nie należy do najłatwiejszych zadań.

Ta zaskakująca mieszanka mechanik działa bardzo dobrze. Z jednej strony mamy elementy deck-buildingu (dobierasz i ulepszasz talię), z drugiej – area control, które wprowadza interakcję i lekką presję (np. atakować czy rozwijać?). Walki są proste w wykonaniu, a strategiczne decyzje pojawiają się głównie przy planowaniu rozwoju talii i rozmieszczaniu osad. Ogólnie gra oferuje przyjemną, czytelną rozgrywkę bez nadmiaru mikrozasad.

PIERWSZE KROKI PLEMENIA – PRÓG WEJŚCIA I TEMPO ROZGRYWKI

Instrukcja jest wystarczająco klarowna, a mechaniki – znane z innych tytułów – ułatwiają wprowadzenie nowych graczy. To nie jest ciężkie euro z dziesiątkami reguł, raczej pomost między bardziej taktycznymi deck-builderami a prostszymi grami cywilizacyjnymi. Dzięki temu *Altay* jest bardzo przyjemna do tłumaczenia. Jestem przekonany, że już po jednej, maksymalnie dwóch rundach, gracze będą wiedzieli co robić. Czas gry podawany przez wydawcę to 45–90 minut dla 2–4 osób; w praktyce partia zwykle zamyka się w okolicach godziny.

Jeśli szukasz tytułu, który wprowadzi znajomych w mechaniki kontroli obszaru i budowania talii bez długiego setupu – to dobry kandydat. Dla graczy przyzwyczajonych do cięższych euro i area control gra może wydawać się zbyt lekka, jednak nie traktowałbym tego jako wadę. Sam gustuję w ciężkich tytułach, a przy *Altay* bawiłem się wybornie i jestem pewien, że będę miał ochotę wracać do tej gry.





STARCIA O ZIEMIĘ – INTERAKCJA I REGRYWALNOŚĆ

Gry area control słyną z silnych zależności pomiędzy graczami. W Altay interakcja jest umiarkowana: mamy bezpośrednie konflikty o płytki i okazjonalne potyczki, ale nie jest to tytuł pełen negatywnej interakcji na każdym kroku. Decyzje o ekspansji i ataku mają znaczenie, ale nie dominują rozgrywki – to bardziej walka o optymalizację własnej talii i kontrolę kluczowych miejsc na planszy. Różnice między frakcjami oraz losowość w doborze kart zapewniają przyzwoitą regrywalność. Płynność rozgrywki wypada dobrze: nie ma długich przestojów, ruchy są zwarte, a talie szybko „krążą”.

To tytuł, w którym liczba graczy rzeczywiście ma znaczenie. W mojej opinii pełnię charakteru pokazuje przy pełnym, czteroosobowym składzie. W duecie gra staje się bardziej przewidywalna i zdecydowanie łatwiej kontrolować sytuację na planszy. Przy czterech osobach robi się ciasniej, a walka o tereny zyskuje na znaczeniu – pojawia się więcej blokowania i okazjonalnych spięć.

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



BLASKI PŁOMIENIA – CO URZEKŁO NAJBARDZIEJ

- Spójna i przyjemna oprawa graficzna – gra prezentuje się bardzo dobrze na stole.
- Udane połączenie mechanik: deck-building nie zabija elementu kontroli terenu, lecz z nim współgra.
- Szybka rozgrywka i łatwe do przyswojenia zasady.

CIEŃ PRZESZŁOŚCI – GDZIE GRA NIECO ZAWODZI

- Nie jest to absolutnie innowacyjny tytuł – wiele rozwiązań znamy z innych gier, niektórym graczom może brakować głębi rozgrywki.
- Walki mogłyby być bardziej taktyczne.
- Stosunkowo mało gry cywilizacyjnej w grze cywilizacyjnej. Jeśli szukasz pozycji o dużej złożoności strategicznej z wieloma ścieżkami rozwoju, Altay może nie być najlepszym wyborem.

DLA KOGO TA WĘDRÓWKĄ?

Polecam Altay osobom, które szukają ładnie wydanego, przystępnego area control z deck-buildingiem i nutką cywilizacyjnego sznytu – idealnego na wieczór, kiedy brak ochoty na ciężkie, wielogodzinne tytuły. To też dobry wybór jako pomost między początkującymi a bardziej wymagającymi graczami: daje poczucie rozwoju i interakcji, ale bez przytłaczającej liczby reguł. Jeśli lubisz Tyrants of the Underdark, możesz pomyśleć o Altay jako o jego lżejszym kuzynie – mniej kombinowania i wielowarstwowej strategii, za to więcej przystępności i krótsze partie.

MOJA OCENA – KRONIKA KOŃCOWA

Dla mnie Altay: Świt Cywilizacji to bardzo solidny tytuł i jedno z największych pozytywnych zaskoczeń ostatnich miesięcy. To przepięknie wydana, przyjemna i dobrze zaprojektowana gra. W ciekawy sposób łączy znane i lubiane mechaniki z prostotą zasad.

Czy czuję klimat cywilizacji? Tylko trochę. Rozwój osad i ekspansja na nowe tereny budują narrację, choć bardziej na poziomie wizualnym niż mechaniki. To raczej tytuł, w którym temat dodaje uroku, niż pełnoprawna gra cywilizacyjna.

Dla wielu osób będzie to ulubieniec na godzinę, dla innych – sympatyczny tytuł do kolekcji. A dla mnie? Gra, do której chcę wracać, gdy mam ochotę na lżejszą rozgrywkę z cywilizacyjnym vibem. Bardzo czekam na duży dodatek, którego premiera zapowiadana jest na przyszły rok. Mam nadzieję, że ukaże się również w języku polskim!

Paweł Podgórski





Zaklinacze smoków

2-4 20 min 8+

Wydawnictwo: Galakta

Smoczy zew – pierwsze spotkanie z grą

Zaklinacze Smoków to tytuł, który od razu przyciąga uwagę swoją oprawą graficzną. Pudełko z przepięknie zilustrowanym przez Michaela Menzla smokiem, już na pierwszy rzut oka, sugeruje coś lekkiego, baśniowego i rodzinnego. I dokładnie takie są moje odczucia podczas kontaktu z tą grą. To nie jest ciężkie, skomplikowane euro, a raczej lekka i szybka karcianka, w której można trochę pokombinować bez konieczności wertowania grubych instrukcji.

Smocze ilustracje – czyli o wyglądzie słów kilka

To, co mnie w tej grze absolutnie kupuje, to grafiki. Smoki są kolorowe i sympatyczne, ale przy tym nieprzesłodzone. Każdy ma swój charakter i faktycznie ma się ochotę „kolekcjonować” je jak małe trofea. Komponentów w pudełku nie ma zbyt wiele – karty, trochę żetonów i kryształki – ale dzięki ilustracjom wszystko wygląda na stole bardzo atrakcyjnie. Nie ma poczucia taniości czy oszczędzania na wydaniu, wręcz przeciwnie – to gra, którą aż chce się wyłożyć, nawet gdy wiemy, że przed nami rozgrywka w dłuższy, trudniejszy tytuł.

Magia księgi – mechanika, która napędza rozgrywkę

Rdzeniem gry jest Magiczna Księga, która pokazuje, jakie smoki można zdobyć i na jakich zasadach. Mechanika gry polega na dobieraniu i zagrywaniu kart, tak żeby spełnić warunki Księgi i zdobywać kolejne smocze trofea. Brzmi prosto – i takie w istocie jest – ale już po kilku turach okazuje się, że trzeba kombinować, czy warto zagrać zestaw teraz, czy poczekać na lepszy moment. Fajne jest również to, że nie tylko zbieramy karty, ale też możemy delikatnie manipulować warunkami w Księdze. Daje to

poczucie wpływu na rozgrywkę i sprawia, że gra nie sprowadza się wyłącznie do „dobierz i odłóż”. To lekka strategia, ale z miejscem na spryt i planowanie.

Pierwsze loty – próg wejścia i płynność

Instrukcja to raptem kilka stron, ale napisana jest bardzo dobrze, a wytłumaczenie zasad zajmuje mniej niż 5 minut. To sprawia, że gra jest świetna na start wieczoru lub dla rodziny i znajomych, którzy nie siedzą w planszówkach. Czas rozgrywki to jakieś 20 minut i to czuć – jest szybko, dynamicznie i nie ma dłużyzn. Potrafi się nawet pojawić syndrom kolejnej partii – a to chyba dobrze, prawda?

Najbardziej podoba mi się to, że nawet przy większej liczbie graczy nie trzeba długo czekać na swoją turę – decyzje są szybkie i intuicyjne. Tym samym *Zaklinacze Smoków* to tytuł naprawdę przyjazny dla osób początkujących. Ale i bardziej ograni znajdą tu pewną przyjemność z lekkiego kombinowania.



Zdjęcie: wydawnictwo Galakta



Smocze potyczki – interakcja i regrywalność

Nie ma tu agresywnego podkładania nóg, ale interakcja między graczami jednak istnieje. Zdarza się, że ktoś „podbierze” Ci wymarzonego smoka albo tak ułoży Księgę, że nagle Twoje plany się sypią. To nie jest gra o rywalizacji na noże, raczej o subtelnych blokadach i sprytnym wykorzystaniu okazji.

Regrywalność opiera się na losowości kart i na tym, jak układa się Księga. Każda partia wygląda nieco inaczej i choć to nadal szybka gra, to nie mam poczucia, że po kilku rozgrywkach widziałem już wszystko. Szczególnie, że dostępne są warianty z dodatkowymi zasadami, które trochę podbijają poziom trudności.



Smocza gromadka – im więcej, tym lepiej

Od razu trzeba zaznaczyć, że jest to jedna z tych gier, które najlepiej wypadają w pełnym składzie. Rozgrzywka jest wtedy bardziej nieprzewidywalna, a wyścig po punktujące amulety i perły jest bardziej emocjonujący. W wariantcie dwuosobowym gra jest zbyt policzalna i mniej więcej w połowie partii można łatwo wskazać zwycięzcę potyczki. Więc jeśli myślałeś o *Zaklinaczach* pod kątem grania dwuosobowego – sugeruję odpuścić (no chyba że do grania z dzieckiem).



Smocze blaski i cienie

Co mnie urzekło:

- ♦ przepiękne ilustracje,
- ♦ prostota zasad, która nie odbiera frajdy z gry,
- ♦ szybka, płynna rozgrywka – idealna jako filler,
- ♦ możliwość grania z dziećmi i osobami, które rzadko grają.

Co może przeszkadzać:

- ♦ dla wyjadaczy planszówek może być zbyt lekka,
- ♦ mało emocji w rozgrywkach dwuosobowych,
- ♦ interakcja jest obecna, ale raczej subtelna – nie każdemu to podejdzie.



Zdjęcie: wydawnictwo Galakta



Smocza pieczęć – moja ocena

Zaklinacze Smoków to gra, do której chętnie wracam, gdy mam ochotę na coś krótkiego i z klimatem, a przy tym niewymagającego. Nie zastąpi mi dłuższych, cięższych tytułów, ale też nie jest to celem tej gry. To świetny filler, rodzinny wybór i miłe przerywnikowe doświadczenie, które na stole zawsze wygląda dobrze i budzi uśmiech.

Dla mnie *Zaklinacze Smoków* to mała, smocza przygoda zamknięta w 20 minutach – lekka, urocza i idealna, gdy chcę poczuć klimat fantasy bez godzin spędzonych nad planszą.

Paweł Podgórski

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



Zdjęcie: wydawnictwo Galakta

KIEDY FANTASY SPOTYKA ABSURD

Donżon: Nowicjusze w Lochach – recenzja gry planszowej pełnej potworów, chaosu i biurokracji.

Donżon: Nowicjusze w Lochach to gra planszowa oparta na kultowym francusko-belgijskim komiksie *Donjon* autorstwa Lewisa Trondheima i Joana Sfara. Świat *Donżonu* to parodia klasycznych opowieści fantasy – jest pełen groteski, ironii i biurokratycznego chaosu. W tym uniwersum loch nie jest miejscem przygód, tylko... firmą zatrudniającą potwory do odstraszenia bohaterów!

Gra przenosi ten pomysł na planszę. Gracze wcielają się w stażystów Strażnika Donżonu, którzy rywalizują o awans. Ich zadaniem jest udowodnić, że potrafią zarządzać potworami, bronić lochu i utrzymać porządek w tym magicznym bałaganie.

Szkoła przetrwania dla początkujących strażników

Rozgrywka w *Donżonie* to seria rund, w których gracze wykonują swoje tury, balansując między rekrutacją potworów, ich rozmieszczaniem i odpieraniem ataków poszukiwaczy przygód. Jakie akcje wykonuje gracz podczas swojej tury?

1. Zagrożenie – jeśli w lesie lub na bagnach, gdzie m.in. rekrutuje się pracowników, jest mniej niż pięć potworów, gracz dobiera kartę zagrożenia i rozpatruje jej efekty.

2. Rekrutacja – z dostępnych stosów gracz wybiera różnego rodzaju potwory (mamy tu pająki, wampiry, smoki, szkielety oraz capcarapy). Można wziąć do dwóch potworów tego samego rodzaju.

3. Ruch po lochu – w zależności od tego, ile potworów danego typu (pobranych we wcześniejszej turze) posiada gracz, tyle ma punktów ruchu do wykorzystania. Trzeba



2-4 40-50 min 10+

planować z głową, aby zrealizować cele, które zapunktują na koniec rozgrywki.

4. Aktywacja pomieszczeń – gracz może poświęcić potwora, by aktywować specjalną zdolność komnaty. Zasady są przystępne, ale pozwalają na kombinowanie i długofalowe planowanie – to zdecydowanie gra typu easy to learn, hard to master.

Biuro potworów w akcji

Sercem rozgrywki jest zarządzanie potworami oraz komnatami w lochu. Każda decyzja ma spore strategiczne znaczenie. Które potwory zrekrutować? Gdzie je ustawić? Czy je poświęcić, aby aktywować moc pomieszczenia? Pytań jest sporo, a ogarnięcie wszystkiego tak, aby na koniec gry zmaksymalizować punktowanie, wcale nie jest takie proste, jak mogłoby się wydawać. Szczególnie podoba mi się mechanika wysyłania potworów do Czułości Zapomnienia. Dzięki temu otrzymujemy natychmiastowy, zazwyczaj bardzo silny bonus, ale przez to tracimy potwora, czyli cenne narzędzie do zdobywania punktów w lochach. Wprowadza to konieczność dokonywania trudnych wyborów i podejmowania strategicznego ryzyka.

Jednocześnie ciągłe najazdy poszukiwaczy przygód i nakładana przez nich presja sprawiają, że nie można się skupiać wyłącznie na punktowaniu – trzeba także utrzymać obronę, inaczej nasza reputacja szybko runie, a my stracimy masę punktów (i szansę na upragniony awans!).





Księga zasług Stażysty – czyli za co punkujemy

Tak jak wielokrotnie wspominałem, *Donżon: Nowicjusze w Lochach* to gra prosta w zasadach, dlatego punktacja też jest bardzo przejrzysta i zrozumiała. Przede wszystkim podliczamy punkty zwycięstwa z kafelków celu, które w trakcie przygotowania rozgrywki są umieszczane w losowy sposób. Dodatkowo, za każde cztery różne potwory w komnacie otrzymujemy siedem punktów. To jednak nie wszystko – musimy podliczyć też punkty minusowe, które uzbieraliśmy w trakcie rozgrywki. Jak to zrobić? Najpierw sumujemy wszystkie żetony kar, które otrzymaliśmy podczas zabawy. I na koniec – za każdy żeton bohatera znajdujący się w naszym lochu, tracimy tyle punktów, ile wynosi numer komnaty, w której on się znajduje. I to już wszystko. Kto zdobędzie najwięcej punktów, zwycięża i pokazuje, że zasługuje na awans w strukturach korporacji.

Co zachwyca: humor, klimat i taktyczna lekkość

1. Poczucie humoru i klimat – gra doskonale oddaje ducha komiksu. To nie jest ponure fantasy, tylko ironiczna opowieść o tym, jak trudno zarządzać potworami. Jest to szczególnie odświeżające, gdyż tego typu historii próżno szukać w innych dziełach kultury.

2. Lekkość rozgrywki – partia trwa ok. 45–60 minut i nie przytłacza zasadami, co czyni z *Donżona* idealną grę na

wieczór w luźniejszym towarzystwie. To nigdy nie będzie główne danie planszowego spotkania, może natomiast stanowić smaczkową przystawkę.

3. Decyzyjność – mimo prostych zasad każda tura wymaga myślenia i planowania. Gra posiada dość krótką „kołderkę” – nigdy nie damy rady stworzyć idealnych układów. Nie ma opcji, że zapunktujemy za wszystko. Z tego powodu chcemy rozgrywać kolejne partie i próbować innych rozwiązań.

4. Ilustracje i estetyka – styl graficzny to czysta przyjemność dla oka. Kolorowy, groteskowy, ale klimatyczny i czytelny. Fani komiksu będą się czuli jak u siebie. Szczególnie, gdy zobaczą znane z kart komiksu potwory VIP. Ale jeśli nie znacie komiksu – nic straconego! Gra cieszy oczy i duszę nawet wtedy, jeśli nie jesteście zaznajomieni z uniwersum *Donżona*. A kto wie, może dzięki grze sięgniecie po komiksy? Polecam!





Co potrafi zirytować: Potwory też mają słabsze dni

1. Powtarzalność – po kilku rozgrywkach, jeśli nie zmieniamy grupy lub strategii, schemat tury może się powtarzać.

2. Mało bezpośredniej interakcji – raczej ścigamy się o wynik, niż przeszkadzamy sobie nawzajem. Praktycznie robimy to jedynie „podkradając” konkretne rodzaje potworów. Fani negatywnej interakcji mogą tu poczuć delikatny zawód.

3. Gra lepiej działa w większym gronie – im więcej uczestników, tym – w mojej opinii – lepiej. Rozrywka jest bardziej losowa i nieprzewidywalna, ale równocześnie bardziej wyrównana. Wszystko dzięki większej liczbie kart zagrożenia. W rozgrywkach dwuosobowych bawiłem się dużo gorzej. Zdarzało się, że jeden z graczy szybko wyzbył się żetonów bohaterów, podczas gdy drugi gracz wciąż dokładał nowe. W takiej sytuacji bardzo trudno wrócić do „sprawiedliwej” rozgrywki.

4. Brak specjalnej punktacji dla szkieletów – każdy rodzaj potwora ma swoją końcową punktację. Każdy z wyjątkiem szkieletów. W wielu rozgrywkach wraz ze współgraczami mieliśmy przeświadczenie, że wypuszczanie szkieletów do lochu jest bez sensu. Nie do końca rozumiem, z czego wynika akurat taka decyzja twórców.



Podsumowanie: potwornie dobra zabawa dla sprytnych

Donjon: Nowicjusze w Lochach to nie jest, jak może sugerować pudełko i tematyka, dungeon crawler. To abstrakt – logiczna łamigłówka, w której trzeba odpowiednio rozmieścić meepelki na planszy lochu, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Mogę powiedzieć, że w swojej kategorii jest to świetna gra – szczególnie dla tych, którzy cenią humor, klimat fantasy i proste, ale sprytnie mechaniki. Pewnie wielu z Was zauważy tutaj spore podobieństwo do *Keep The Heroes Out*. Należy jednak zaznaczyć, że to są zupełnie inne gry. Owszem – wizualnie gry są do siebie nieco podobne, jednak pod względem mechaniki nie mają wiele wspólnego.

Donjon nie jest grą, która zrewolucjonizuje rynek, ale zdecydowanie nie można odmówić mu charakteru i potwornego uroku. Jeśli lubicie zarządzać chaosem z uśmiechem na twarzy – to może być Wasz nowy ulubiony abstrakt. Ja sam, gdy jestem zmęczony grami w klimatach roślinno-zwierzęcych, już teraz często sięgam po *Donżona* i mogę Was zapewnić, że jeszcze przez długi czas będzie on gościł na moim stole.

Paweł Podgórski



Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od wydawnictwa Czacha Games. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



NIE KAŻDA PRZEGRANA BOLI

PANDA SPIN

转运熊猫

ISZTUKA PLANOWANIA



2-5



25 min



14+

W chińskim zodiaku panda nie ma swojego miejsca. A szkoda – bo gdyby miała, symbolizowałaby spokój w działaniu i siłę cierpliwości. Zwierzę to, choć kojarzone jest przede wszystkim z niezwykle uroczą powolnością, potrafi zaskakiwać zręcznością i sprytem. Pod tą miękką, czarno-białą maską kryje się bowiem mistrz taktyki – stworzenie, które wie, kiedy sięgnąć po bambus, a kiedy poczekać, aż wiatr zmieni kierunek.

Tę samą filozofię odnajdujemy w grze Panda Spin – karciance, w której siła leży nie w szybkim działaniu, lecz w umiejętności wyczekiwania. Tu wygrana często rodzi się z... przegranej. Czasem najlepszym ruchem jest ten, którego nie wykonamy, a najskuteczniejszą strategią – cierpliwość.

Gra przyciąga uwagę niezwykle uroczym wykonaniem grafik. Na kartach znajdziemy ilustracje zwierząt utrzymane w orientalnym stylu, co nadaje grze klimatu. Ich rewersy to z kolei graficzny majstersztyk, a zarazem doskonały pomysł na przyciągnięcie uwagi graczy. Delikatnie połyskujące elementy, które mienią się w świetle – niby detal, a robi wrażenie. Jednak niech Was nie zwiedzie ładna szata – pod nią kryje się sprytna i taktyczna rozgrywka.

Gra charakteryzuje się dwiema kluczowymi mechanikami – mamy tu trick-taking, czyli zagrywanie kart i wygrywanie lepszymi układami, oraz flipowanie, czyli odwracanie kart na drugą stronę, by zwiększać ich siłę. W grze Panda Spin ten zabieg nazywany jest „obrotem pandy” – stąd też i tytuł samej gry.



ZASADY GRY

W *Panda Spin* celem każdego gracza jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart z ręki i zebranie co najmniej 15 punktów – zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza tyle uzbiera.

Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę z 12 kartami z wizerunkiem Zwierząt – rozdaje się je spośród tych zestawów kart w różnych kolorach, które biorą udział w grze. To, które zestawy kart wykorzystamy w czasie rozgrywki, zależy od wylosowanych kart Żywiołów.

Karty Zwierząt podzielone są na dwa obszary – biały (podstawowy) i niebieski (wzmocniony). W ramach przygotowań do gry kładziemy na stole także żeton Pandy, który po obydwu stronach ma różne bonusy. Niektóre zagrywane karty będą się odnosiły do jego efektu.



Rozgrywka składa się z rund, w których gracze po kolei zagrywają karty z ręki. Podczas swojej tury gracz wyklada karty, tworząc kombinację – może to być pojedyncza karta (tzw. Singiel), zestaw, sekwens, formacja lub bomba. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, decydują, czy chcą „przebić” zagrane karty (wyłożyć taki sam typ, ale o wyższej wartości), czy spasować.

Tu trzeba zadać sobie kluczowe pytanie: czy warto walczyć o wygraną, a może lepiej sobie odpuścić i zagrać później mocniejsze karty? Gracz, który spasuje po wyłożeniu swoich kart białą częścią do góry, może je odwrócić, by na górze karty była część niebieska, i zabrać z powrotem na rękę. Dzięki temu karty te zyskają wyższe wartości lub zapewnią dodatkowe symbole czy bonusowe efekty w momencie zagrania.

Wspomniane wcześniej karty Żywiołów (ogień, woda, drzewo, ziemia, metal) to specjalne karty, które za sprawą swoich efektów wprowadzają do rozgrywki jeszcze więcej interakcji oraz pozwalają zdobywać punkty. To, ile z nich zostanie wykorzystane w grze, zależy od liczby graczy. Zagranie jednej takiej karty, po spełnieniu jej wymagań, przebija wszystkie kombinacje (z wyjątkiem bomby) i oznacza natychmiastowe wygranie lewy. Po wykonaniu tego rodzaju akcji gracz musi dobrać dwie nowe karty – to ryzyko, które trzeba umieć skalkulować. Na szczęście kartę Żywiołu można też odrzucić z ręki bez jej używania. Zatem decyzja, którą opcję wybrać, jest jednym z kluczowych momentów podczas budowania strategii. Czasami „nic na siłę” sprawdza się lepiej.



KONIEC GRY

Kiedy graczowi uda się wyłożyć wszystkie karty z ręki, otrzymuje tyle punktów (znaczników bambusa), ile wynosi liczba kart na ręce gracza, który ma ich najwięcej. Jeśli żaden z uczestników rozgrywki nie zdobył dotychczas wymaganej liczby punktów, rozpoczyna się kolejna runda. Rozgrzywka trwa do momentu, aż któryś z zawodników zgromadzi co najmniej 15 punktów.

PODSUMOWANIE

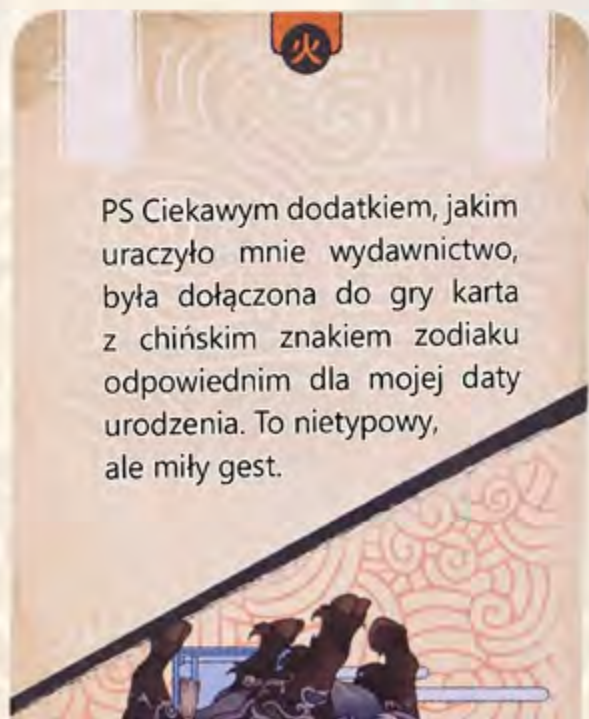
Pierwsze partie w *Panda Spin* to etap nauki. Na starcie gracze nie wiedzą, kiedy zaryzykować, a kiedy spasować – w efekcie rozgrywka wydaje się spokojna, wręcz medytacyjna, i raczej nie przypomina żywiołu – Ognia. Tym, co może sprawiać problem w początkowych rozgrywkach, jest liczba dodatkowych symboli na niebieskiej części karty i dopasowanie ich do kombinacji (swoją drogą wspomniane symbole mogłyby być nieco większe, bo przy gorszym świetle trudniej jest je od siebie odróżnić). Przy sporej liczbie kart na ręce ciężko się połapać i zdecydować, które z nich zagrać w pierwszej kolejności. A sukces w tej grze nie polega tylko na zagrywaniu najlepszych kart, ale również na zrozumieniu, kiedy nie wykladać ich wcale i spasować. Dlatego pierwsze partie mogą wydawać się nieco chaotyczne. Przykładowo wykładamy dobre kombinacje, po czym okazuje się, że nasi przeciwnicy mają lepszy układ albo kartę Żywiołów i zagrane karty mogą wrócić nam na rękę.

PS Ciekawym dodatkiem, jakim uraczyło mnie wydawnictwo, była dołączona do gry karta z chińskim znakiem zodiaku odpowiednim dla mojej daty urodzenia. To nietypowy, ale miły gest.

Choć gra wymaga rozegrania kilku partii, by w pełni docenić jej niuanse i nabrać wprawy, to głębią swojej mechaniki nagradza cierpliwych graczy. Niepowtarzalność kart w talii sprawia, że za każdym razem rozgrywka jest inna. Ciekawy pomysł dwustronnego podziału kart i system zbierania punktów-bambusów dodają grze unikalnego charakteru, dzięki czemu *Panda Spin* nie znuży nawet po kilku partiach. Gra, z uwagi na większą złożoność i kombinatorykę, adresowana jest raczej dla graczy obeznanych z podobnymi mechanikami.

Polecam zakoszułkować karty – warto zabezpieczyć tak piękne grafiki.

Panda Spin to tytuł dla tych, którzy lubią, gdy pozornie prosta gra odsłania drugie dno, a każda runda zarówno staje się lekcją planowania, jak i wymaga odrobiny szczęścia.



PLUSY

- ✖ Oryginalny system flipowania kart.
- ✖ Duża interakcja w większym składzie.
- ✖ Piękna oprawa graficzna.
- ✖ Kompaktowa, idealna do zabrania w podróż.

MINUSY

- ± Pierwsze partie bywają powolne i chaotyczne.
- ± Cienkie karty o nietypowym rozmiarze.
- ± Raczej do grania w większym gronie niż w duecie.
- ± Mało czytelne ikony.
- ± Efekty kart Żywiołów nie zawsze da się wykorzystać.
- ± Gra dla nieco bardziej wprawionych graczy – może nie być odpowiednia dla dzieci.

KOD RABATOWY NA GRĘ
'PANDA SPIN'

20%

Hasło: PANDA20

sklep.muduko.com

Z pandami obcował Marcin Adamczyk

CIEKAWOSTKI

Pandy prowadzą samotniczy tryb życia i łączą się w pary tylko na krótki okres godów.

Pandy zjadają od 14 kg do 40 kg bambusa dziennie, poświęcając na to kilkanaście godzin. Mimo to ich układ pokarmowy trawi tylko około 17% pokarmu, więc muszą jeść dużo, by zaspokoić potrzeby energetyczne.

Panda wielka nazywana jest niedźwiedziem bambusowym, choć należy do rodziny niedźwiedziowatych, nie zapada w sen zimowy.

Nie do pary.

Gdzie się podziała moja skarpetka?!

Wydawnictwo: IUVI

Każdy z nas spotkał się z tym, że robiąc porządek w skarpetkach okazało się, że... kilka z nich brakuje i nikt nie wie, co się z nimi stało! Pralka połknęła? Pies zjadł (o czym wiem z autopsji)? A może zniknęły w najgłębszych zakamarkach szafy?

Właśnie z tego lekkiego chaosu i codziennej dawki absurdu wyrosło *Nie do pary* – gra karciana, w której próbujemy dopasować znalezione skarpetki. I w tym tkwi cały jej urok.

Mechanicznie jest to tytuł prosty, szybki, kilkurundowy i bardzo losowy – ale wszak nie o strategię tu chodzi. To raczej gra wymagająca sprytu i spostrzegawczości, **bo kto zbierze nieparzystą liczbę skarpetek – nie dostaje punktów** (a punktami są gwiazdki na kartach)!

Przygotowanie do gry jest niezwykle proste i szybkie, a instrukcja dołączona do gry – krótka i klarowna. Tasujemy karty ze skarpetkami (a trzeba przyznać, że wydawnictwo zadbało o różnorodność graficzną), po czym bierzemy dziesięć kart, w które wtasowujemy kartę pralki. Następnie umieszczamy ten plik pod pozostałymi, tworząc zakryty stos do dobierania. I to tyle!

Grę rozpoczyna oczywiście osoba, która ma najzabawniejsze skarpetki. Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. **W swojej turze należy dobrać dwie karty, po czym wybieramy jedną z nich i dodajemy do swojej kolekcji – drugą przekazujemy graczowi po swojej lewej lub prawej stronie** (w zależności od tego, w którą stronę skierowana jest strzałka na karcie). Uwaga! **Obdarowany gracz nie może odmówić jej przyjęcia!** Nawet (a może tym bardziej?) wtedy, kiedy karta niweczy posortowaną parzyście kolekcję.



2–5



ok. 15 min



6+

Ważnym punktem rozgrywki są karty ze specjalnymi efektami. Na niektórych można zauważyć grafiki **prezentu lub koła ratunkowego**. Po wybraniu do swojej kolekcji karty z takim obrazkiem należy od razu wykonać jego efekt:

1. **W przypadku prezentu trzeba dobrać kartę z wierzchu talii (nie podglądając) i przekazać ją wybranemu graczowi.** Ten zaś musi ją trzymać zakrytą obok swojej kolekcji do końca gry. Dopiero tuż przed podliczaniem punktów odkrywa ją i kładzie do określonego zestawu w danym kolorze skarpetek. Moment ten jest o tyle emocjonujący, że te otrzymane prezenty mogą popsuć nam cały szyk parzystych kart i skutkować brakiem punktów!
2. **Koło ratunkowe jest za to przyjemniejsze – należy wybrać samotną skarpetkę (czyli taką, która występuje pojedynczo w danym kolorze) z kolekcji innego gracza i dołożyć ją do swojej kolekcji.** Jeśli żaden gracz nie posiada samotnej karty – ignoruje się ten efekt.





Wśród zebranych skarpetek może wpaść nam w ręce tzw. Superskarpetka. Wyróżnia się od innych tęczyowym tłem z serduszkami i wzorem kotów-jednorożców na skarpetce. A jaki daje efekt? Należy dołożyć ją do jednego z zestawów skarpetek (najlepiej tego, który ma nieparzystą liczbę kart). Superskarpetka jest jokerem! Kopiuje wybraną kartę, choć sama nie zdobywa żadnych punktów.

A jaki jest w takim razie cel gry? Oczywiście, że zebranie najokazalszej kolekcji skarpetek! **Wygrywa osoba, która będzie miała najwięcej gwiazdek na zebranych kartach.** Kruczek? Zestawy w kolekcji muszą być zebrane parzyście, aby gwiazdki na nich liczyły się pod koniec gry. **W innym przypadku punkty przepadają!**

Gra kończy się stosunkowo szybko – natychmiast po tym, gdy jeden z graczy dobierze kartę pralki ze stosu (chyba, że pralka została przekazana jako prezent – wtedy gra kończy się po wyczerpaniu stosu dobierania). Następnie wszyscy odkrywają swoje karty „prezentów” otrzymanych podczas rozgrywki i dodają je do swojej kolekcji skarpetek – bez względu na to, czy karty im pomogą, czy zaszkodzą! I jeśli wykonamy powyższe czynności – możemy w końcu podliczyć punkty.

Podsumowując – gra jest przyjemna i szybka, zarówno dla dzieci, jak i starszych. Nie jest natomiast dla tych, którzy szukają bardziej wymagających rozgrywek. To jest minimalistyczna gra dla urozmaicenia chwili czasu. Z przyjemną oprawą graficzną – niewielkie pudełko w kształcie pralki, które mieści się w jednej ręce, i bogato ilustrowane karty z motywami skarpetek (od pszczołek po alpaki) nadają jej wyjątkowego uroku.



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/>

Michalina Chudzińska



Łupy

ZOSTAŃ NAJLEPSZYM JARLEM WIKINGÓW



2-4



35 min



10+

W grze *Łupy* od wydawnictwa IUVI wcielimy się w wikingów rozwijających swój fiord. Będziemy pozyskiwać zasoby, przejmować budynki, zapelniać drakkary i realizować różne projekty budowy po to, by zostać najlepszym jarlem wszystkich wikingów.



Pudełko wypełnione jest licznymi komponentami. Znajdziemy w nim różnorodne kafelki przedstawiające m.in. budynki, trofea i drakkary. W grze nie może także zabraknąć zasobów, takich jak drewno czy złoto. A to i tak jeszcze nie wszystko! Do dyspozycji będziemy mieli również drewniane pionki wikingów, woreczek do dobierania i przechowywania drakkarów, planszę trofeów, cztery planszетки fiordów dla poszczególnych graczy, planszę oceanu, a także cztery dwustronne plansze terenów. Dzięki temu nasze rozgrywki mogą za każdym razem być zupełnie inne. Oczywiście, żeby gra była kompletna, nie mogło zabraknąć dobrze wykonanej instrukcji i bloczka punktacji. Z racji dużej liczby elementów przygotowanie gry zajmuje nam chwilę czasu, jednak w mojej opinii jest to mimo wszystko całkiem przyjemne. Komponenty są dobrze wykonane, a ilustracje – przyjemne dla oka.

Zasady gry są proste, a jej celem jest stworzenie jak najlepszego fiordu. Gracze naprzemiennie stawiają swoich wikingów na planszy głównej i dobierają odpowiednie kafelki z zasobami (przykładowo umieszczając wikinga na polu z drzewem – dobieramy drewno). **Co ważne, na jednym polu może stać tylko jeden wiking!** Natomiast każdy z graczy posiada trzy różne żetony tarcz, które pozwalają mu na jednorazowe akcje specjalne. W związku z tym za pomocą odpowiedniego żetonu można złamać tę zasadę i postawić wikinga na zajęтым wcześniej polu.

Oprócz zbierania zasobów możemy przejmować budynki – domy, strażnice i zamki. By zdobyć dom wystarczy postawić swojego wikinga obok niego, by przejąć strażnicę trzeba połączyć dwie z nich nieprzerwaną grupą wikingów – natomiast, by wziąć zamek należy utworzyć grupę czterech wikingów, w taki sposób, by jeden z nich znajdował się obok niego.



Zbierane przez nas zasoby oraz budynki umieszczamy w swoim fiordzie. Ważne – raz położony kafelek nie może zmienić swojego miejsca! Wszystko to robimy jednak w konkretnym celu. Na początku gry, gdy przygotowujemy plansztkę graczy, umieszczamy na niej kafelki trzech budynków specjalnych: **portu, ołtarza i pałacu jarla**. Na każdym z tych kafeleków przedstawione są zasoby oraz budynki konieczne do ukończenia danej budowli. Przykładowo, gdy na kafelku portu widzimy topór, złoto i dom, by ukończyć jego budowę musimy dookoła niego rozmieścić wskazane zasoby. **Wznoszenie budynków specjalnych da nam bonusowe punkty na koniec rozgrywki!**

Dodatkowo, na koniec swojej tury, możemy wybrać sobie jeden **kafelek drakkara z plan-szy oceanu**, który po odpowiednim umieszczeniu w naszym fiordzie zwiększy nam liczbę punktów za określony zasób. Z drakkarami jest podobnie jak z budynkami specjalnymi – dzięki czytelnej ilustracji wiemy, jakie zasoby muszą z nim sąsiadować, aby go zapełnić. **Jeden zasób może nam pozwolić załadować kilka drakkarów**, wobec czego należy rozmieszczać je w przemyślany sposób – tak, by finalnie otrzymać jak największą liczbę punktów! Podczas rozgrywki możemy również otrzymać jedno trofeum. Jest ich kilka do wyboru, a **najlepsze jest warte aż 25 punktów na koniec gry!** By je zdobyć musisz mieć w swoim fiordzie co najmniej tyle toporów, ile wskazuje cyfra na kafelku danego trofeum. Śpiesz się, bo Twój przeciwnik może niespodziewanie zdobyć trofeum tuż przed Tobą!

Rozgrywka dobiega końca, gdy wszystkim graczom skończą się wikingowie. **Wówczas czas na skrupulatne policzenie punktów i wyłonienie najlepszego jarla!**

Podsumowując, *Łupy* to przyjemna gra strategiczna, z prostymi zasadami i krótkim czasem gry. Rozgrywka trwa tylko około 35 minut, a mimo to daje wiele satysfakcji! Sporo w niej kombinowania – zarówno przy rozmieszczaniu wikingów, jak i umieszczaniu zasobów czy przejętych budynków w swoich fiordach. Ponieważ walczymy o tytuł najlepszego jarla, pojawia się tu sporo interakcji pomiędzy graczami. Musimy pamiętać, że nasi przeciwnicy mogą w każdej chwili zająć upatrzone przez nas pole na głównej planszy, bądź niespodziewanie przejąć jeden z ostatnich dostępnych budynków. Co ważne, dzięki dwustronnym planszom i dużej liczbie budynków specjalnych oraz drakkarów – gra jest w pełni regrywalna. **Będzie często wracać na nasz stół!**

Magdalena Solarz

HERBACIANYE POŁA W DOLINIE RZĘKI JANGCY



2-4



90 min



12+



Wyobraźcie sobie wczesny poranek w górzystym regionie południowych Chin. Mgła jeszcze leniwie spowija wzgórza, a promienie słońca zaczynają się przebijać przez zielone liście młodych krzewów herbacianych. Ciszę przerywa jedynie szelest, gdy dłonie zbieraczy ostrożnie zrywają świeże listki – te, które za chwilę trafią do koszy i rozpoczną

swoją drogę ku doskonałemu naparowi. Właśnie w takim klimacie rozgrywa się *Herbacyany Ogród* – gra, w której wcielacie się we właścicieli plantacji, dbających nie tylko o plony, lecz także starających się o uznanie cesarza. To podróż do świata, w którym spokój natury spotyka się ze strategicznym planowaniem, a aromat świeżej herbaty miesza się z presją rywalizacji o najlepsze pola i kontrakty. A ponieważ wkrótce czekają nas zimniejsze wieczory, to kubek gorącej herbaty będzie jak znalazł.

Herbacyany Ogród to typowa gra ekonomiczna, w której będziecie budować talię, zarządzać zasobami oraz umieszczać robotników na planszy. Zanim przejdę do zasad i wrażeń z rozgrywki, kilka słów o wykonaniu – bo zasługuje na uwagę.

W pudełku znajdziecie sporo drewnianych komponentów (pionki robotników, łodzi i pagód), mnóstwo kart, znaczników i kafelków oraz solidnie wykonane planszетки graczy i planszę, która – na szczęście – nie jest tak duża, jak w wielu podobnych tytułach. Mam tylko małą uwagę do wyglądu pól herbacianych przedstawionych na planszy.

Moim zdaniem wyglądają dość monotennie i mogłyby być bardziej urozmaicone.

Duży plus należy się za przejrzyste symbole na planszy oraz świetnie zaprojektowaną wypraskę, w której każdy element ma swoje miejsce. Całość prezentuje się naprawdę dobrze.



CIEKAWOSTKA

Według legendy herbata została odkryta w roku 2737 p.n.e. przez chińskiego cesarza Shennonga. Gotował wodę, gdy nagle zerwał się wiatr i parę liści wpadło do naczynia. Tak podobno powstał pierwszy napar herbaciany.



Jak wygląda rozgrywka?

Rozgrywka w *Herbaciany Ogród* trwa pięć rund, podczas których każdy z graczy może rozegrać maksymalnie po cztery tury – trzy pierwsze są darmowe, natomiast czwarta wymaga opłaty w postaci liści herbaty. W każdej z nich decydujemy, czy rozbudować plantację, kupić nowe karty, sprzedać herbatę, poddać liście fermentacji, czy może wyruszyć w rejs po rzece i zdobyć dodatkowe premie. Jak w większości gier euro, celem jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa.

Liście herbaty to podstawowy zasób, który zdobywa się na wiele sposobów

Podczas swojej tury gracz wybiera jedną z pięciu akcji głównych oraz może wykonać jedną akcję poboczną (jej rodzaj zależy od karty znajdującej się na wierzchu własnego układu kart). Oprócz tego dostępna jest dowolna liczba akcji dodatkowych.

Każda akcja główna wymaga zagrania określonej liczby kart, które wyznaczają jej łączną siłę. Im jest większa, tym lepsze efekty można uzyskać.

Wśród **akcji głównych**, jakie można wykonać w grze, do wyboru są:

- 🍵 Założenie herbacianego ogrodu.
- 🍵 Zakup karty akcji.
- 🍵 Sprzedaż herbaty karawanie.
- 🍵 Fermentacja.
- 🍵 Dodatkowy zbiór herbaty.

Akcje poboczne to ciekawy element mechaniki gry. Wykonujecie je tylko z ostatniej zagranej w danej turze karty – tej, która leży na wierzchu właśnie stworzonego przez Was układu. Możliwe działania to:

- 🍵 Produkcja filiżanek.
- 🍵 Badania nad herbatą.
- 🍵 Żegluga po rzece.

Akcje darmowe to działania, które możecie wykonać w dowolnym momencie Waszej tury. Należą do nich:

- 🍵 Postęp na torze cesarza. Płacicie wymaganą liczbę żetonów cesarza oraz liści herbaty, a następnie przesuwacie swojego robotnika na kolejny poziom toru. W zamian otrzymujecie przypisaną nagrodę oraz możliwość zdobycia specjalnych kart punktujących.



- 🍵 Premia z połączonych filiżanek. Dzięki akcji pobocznej opisanej wyżej możecie otrzymać jedną z przypisanych premii, odrzucając umieszczony w tym miejscu znacznik.
- 🍵 Powtórzenie akcji pobocznej. Odrzucając odpowiednią liczbę listków herbaty lub żeton zwoju, możecie powtórzyć jedną z akcji pobocznych, którą właśnie wykonaliście.
- 🍵 Użycie zwoju. Odrzucając zdobyty żeton zwoju i otrzymujecie określoną na nim premię lub zasób.

CIEKAWOSTKA

W czasach dynastii Tang (VII–X w. n.e.) herbata była już dobrze znana i ceniona. Wtedy powstała słynna „Księga herbaty” Lu Yu – pierwszy traktat herbaciany w historii. Autor opisywał w niej nie tylko sposób parzenia, lecz także filozofię picia herbaty.

Ciekawym rozwiązaniem w tej grze jest to, że jeśli po wykonaniu wszystkich swoich tur pozostaną graczowi na ręce karty, nie musi ich odrzucać na zakończenie rundy. Może je zagrać, dobierając jeszcze cztery nowe karty ze swojej talii, gdy rozpocznie się nowa runda. Dzięki temu ma szansę na ciekawsze ruchy w dalszej części rozgrywki. Po wykonaniu wszystkich akcji w rundzie następuje faza porządkowania. W jej trakcie gracze m.in. otrzymują liście herbaty, usuwają karty akcji oraz przeprowadzają proces dojrzewania herbaty.

Po rozegraniu pięciu rund następuje koniec gry i podliczanie punktów. Szczegółowa punktacja została opisana w instrukcji, więc nie będę jej tutaj przytaczać.





CIĘKAWOSTKA

W 500 r. mnisi buddyjscy sprowadzili herbatę z Chin do Japonii.



Moje wrażenia

Herbacyany Ogród to jedna z ciekawszych gier, jakie w ostatnim czasie trafiły na mój stół. Dzięki wielu dostępnym akcjom daje możliwość testowania różnych strategii, które na koniec rozgrywki pozwalają zdobyć jak najwięcej punktów. Po wielu partiach mogę stwierdzić, że nie ma jednej drogi do zwycięstwa. Różnorodny rozkład kafelków, losowo wykładane karty karawan i dobierane karty akcji sprawiają, że każda partia wygląda inaczej.

W rozgrywkach dwuosobowych gra jest nieco spokojniejsza – gracze nie przeszkadzają sobie nawzajem. Jest więcej przestrzeni na planszy, a negatywna interakcja praktycznie zanika. Natomiast w pełnym składzie plansza staje się ciasna, a rywalizacja o najlepsze karty znacznie się zaostrza. Jeśli któryś z przeciwników podbierze żeton lub kartę, na którą mieliście ochotę, jesteście zmuszeni nieco zmodyfikować plan działania. Na szczęście dzięki innym dostępnym akcjom łatwo odrobić stratę.

Przy większej liczbie graczy trudniej śledzić poczynania przeciwników. Skupiamy się raczej na własnych ruchach i alternatywnych strategiach niż na tym, co robią inni. Z uwagi na liczbę dostępnych akcji do wykonania partie chwilami mogą zwalniać tempo, nawet jeśli gramy z osobami mającymi duże doświadczenie w rozbudowanych grach planszowych.

Herbacyany Ogród to tytuł, w którym różnorodność mechanik i liczba możliwych akcji potrafią początkowo przytłoczyć. Na szczęście instrukcja jest dobrze napisana i zawiera wiele przykładów opisujących dostępne działania. Dodatkowo dzięki kartom pomocy można w szybki sposób przypomnieć sobie możliwe akcje. Co prawda są niewielkie, ale i tak stanowią dużą pomoc – szczególnie podczas pierwszych rozgrywek. Przyznam jednak, że nawet po wielu partiach karty te wciąż są pod ręką.

Ciekawym elementem gry jest mechanizm budowania talii. Gracze muszą decydować, którą kartę zagrać jako pierwszą, a którą położyć na wierzchu, aby skorzystać z akcji pobocznych. Często konieczne będzie zarówno popłynięcie statkiem, jak i produkcja filiżanek, dlatego kolejność zagrywania kart jest kluczowa. Od tego wyboru zależy, jaką nagrodę uda się zdobyć na koniec danego ruchu.



Plusy:

- Piękne wykonanie i klimatyczna oprawa.
- Różnorodność mechanik.
- Liczne drogi do zdobywania punktów.
- Wysoka regrywalność.
- Proste zasady połączone z dużą głębią.
- Wygodna wypraska.
- Bardzo dobra jakość komponentów.

Minusy:

- Mała interakcja między graczami w rozgrywkach dwuosobowych.
- Możliwy paraliż decyzyjny przy nadmiarze dostępnych akcji.
- Wydłużony czas gry i oczekiwania na ruch przy pełnym, czteroosobowym składzie.

Podsumowanie

Herbaciany Ogród to gra, która urzeka od pierwszego kontaktu – pięknie wydana, z wysokiej jakości komponentami. Ilustracje, plansze i żetony nie tylko cieszą oko, ale także wprowadzają gracza w sielankowy, lekko orientalny klimat plantacji herbaty. Już samo rozłożenie gry na stole cieszy oko i zachęca do strategicznego planowania.

To tytuł, w którym znajdziemy udane połączenie mechanik deck-buildingu i worker placementu uzupełnione o ciekawą akcję fermentacji liści. Każda runda zmusza do wyboru między zbieraniem surowców, realizacją kontraktów a rozbudową talii i planowaniem kolejnych ruchów. System punktacji jest zróżnicowany, co pozwala wypróbować różne strategie. A ponieważ różnice w zdobytych punktach na koniec gry mogą być niewielkie (przynajmniej w moich rozgrywkach tak było), tylko od nas zależy, jaką strategię przyjmujemy.

W dwuosobowym składzie gra przebiega szybko i płynnie, natomiast gdy grałem z pełną obsadą pojawiało się więcej downtime'u, zwłaszcza pod koniec rund, gdy każdy gracz starannie planuje swoje ruchy.

Grę oceniam zdecydowanie pozytywnie. Mechaniki dobrze ze sobą współgrają, a tempo rozgrywki, przynajmniej przy mniejszej liczbie graczy, jest zadawalające. Balans w grze jest solidny – żadna strategia nie dominuje całkowicie, a możliwość wyboru różnych ścieżek punktowania sprawia, że każda rozgrzywka jest unikalna. Tytuł jest rozbudowany pod względem dostępnych akcji, ale już po jednej partii wszystko staje się jasne i nawet dla mniej wprawionych graczy ta gra może być ciekawym euraskiem do kolekcji.



PS Z niecierpliwością czekam na dodatek *Pu-erh*, zapowiedziany przez wydawnictwo Albi. Ma on wzbogacić rozgrywkę o nowe akcje główne oraz specjalne dekryty cesarskie. Dzięki nim gra stanie się jeszcze bardziej złożona i zaoferuje szersze możliwości strategicznego planowania. Dodatek ma też zawierać tryb solo, który można rozgrywać zarówno z samą grą podstawową, jak i w połączeniu z rozszerzeniem. Wrażenia z rozgrywek z dodatkiem opiszę w kolejnym numerze magazynu.

Herbaciane listki zbierał Marcin Adamczyk

Źródła zdjęć: zasoby własne autora oraz <https://albipolska.pl/herbaciany-ogrod/>

Egzemplarz gry przekazało wydawnictwo Albi. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.





Kapibary Herbaciary

Kiedy po raz pierwszy usłyszałam o *Kapibarach Herbaciarach*, od razu mnie zaintrygowały. Reiner Knizia, przepiękne ilustracje Michała Ambrzykowskiego i... kapibary! Tego połączenia nie dało się zignorować. I choć tytuł brzmi uroczo, a oprawa graficzna może rozculić nawet największego twardziela, to nie dajcie się zwieść pozorom – pod słodkim płaszczykiem kryje się gra z wyraźną nutą negatywnej interakcji.

Oprawa i wykonanie

Wewnątrz średniej wielkości pudełka znajdziemy solidnie, wycięte z grubej tektury żetony ze zwierzętami i ciasteczkami, a także dwie figurki – kapibarę i imbryczek. To nie są zwykłe kartonowe standees, tylko drewniane elementy, dzięki czemu przetrwają niejedną przygodę. Do tego mamy karty zwierząt i gospodyń oraz instrukcję. Wszystko prezentuje się porządnie, i choć same karty mogłyby być odrobinę grubsze, w porównaniu do innych tytułów naprawdę nie jest źle. Za to oprawa graficzna zachwyca: Michał Ambrzykowski wyczarował przytulny, niemal bajkowy salonik herbaciany, w którym kapibary i ich południowoamerykańscy towarzysze popijają herbatę. Kolorowe i czytelne ikony sprawiają, że rozgrywka jest intuicyjna i nie wymaga zerkania do instrukcji w każdej turze.

Zasady i mechanika

Próg wejścia jest niski – zasady można wytłumaczyć w mniej niż 10 minut, a instrukcja jest napisana w sposób jasny i przystępny. Każdy z graczy wciela się w kapibarę przyjmującą gości na herbatce i zaczyna ze sporym zapasem ciasteczek. Cel jest prosty: zgromadzić ich jak najwięcej na koniec gry. Tylko że inni gospodarze też ostrzą sobie na nie zęby – i tu się zaczyna cała zabawa.

Rozpoczynamy z siedmioma losowymi kartami zwierząt na rękę. Wśród nich może się kryć pechowa 7, czyli kapibara. W swojej turze dokładamy do jednego z dwóch stosów kartę o wartości dokładnie o jeden większej niż ta, która leży na wierzchu. Proste? Teoretycznie tak. Ale każda zagrana karta od razu wywołuje konkretną akcję, a niektóre dodatkowo przesuwają figurkę kapibary, co uruchamia kolejne bonusy. I nagle się okazuje, że jedno niewinne zagranie potrafi zainicjować cały łańcuszek zdarzeń – taki mały herbaciany kombosik. Najcenniejsze są oczywiście żetony ciasteczek, które można zdobyć, gdy figurka kapibary zakończy swój ruch na żetonie z talerzem tych przysmaków lub gdy wygramy rundę. Ale w talii czają się także karty z kapibarą. Nie można ich normalnie zagrać, więc trzeba się ich pozbyć innymi sposobami, np. przekazując sąsiadowi albo odrzucając dzięki efektowi z karty lub żetonu. A co, jeśli choć jedna zostanie z nami na koniec rundy? Kapibara zjada nam ciasteczka. I to sporo.

Na szczęście nie jesteśmy całkiem bezbronni. W grze pojawia się też imbryczek – figurka chroniąca przed wrednymi zagrywkami innych. Problem w tym, że nie zostaje przy nas na stałe – po użyciu wraca na środek stołu. Imbryczka trzeba więc dobrze pilnować.





2-5



ok. 30 min



8+

Przebieg rozgrywki i interakcja

Kiedy już opanujemy podstawy, gra toczy się szybko. Tury są dynamiczne, w każdej coś się dzieje – zagrywamy kartę, odpalamy efekt, przesuwamy figurkę, a czasem... psujemy szyki innym. I tu właśnie pojawia się największy urok *Kapibar*: negatywna interakcja. Przekazanie komuś niechcianej (choć pięknej) karty kapibary albo odebranie smakołyku daje sporo satysfakcji. Interakcja jest wyraźna, ale nieprzytłaczająca – jednak i tak można skutecznie uprzykrzyć życie współgromom.

Skład osobowy nie ma dużego znaczenia – zabawa jest podobna zarówno w duecie, jak i w większej grupie. Regrywalność jest niezła, bo losowość dociągu oraz ruch kapibary robią zamieszanie w rozgrywce. Liczba dostępnych akcji jest jednak ograniczona i po kilkunastu partiach można poczuć lekką powtarzalność.

Klimat Gry

Czy czuć klimat herbacianego przyjęcia wśród kapibar? Dzięki ilustracjom – jak najbardziej. Mechanika jest dość abstrakcyjna, ale oprawa graficzna nadaje jej lekkości i uroku. Trudno powstrzymać uśmiech, gdy patrzy się na sympatyczne grafiki i zabarwione delikatną złośliwością zagrania przeciwników.

Plusy

- Proste zasady i krótki czas tłumaczenia (5–10 minut).
- Piękne, klimatyczne ilustracje.
- Dynamiczne partie (maks. 30 minut).
- Satysfakcjonujące łączenie efektów kart i ruchów kapibary.
- Spora losowość zapewniająca regrywalność.
- Nieprzytłaczająca, ale wyraźna negatywna interakcja.

Minusy

- Ograniczona liczba akcji, która z czasem może znużyć.
- Negatywna interakcja może zniechęcić młodszych lub wrażliwszych graczy.

Podsumowanie

Kapibary Herbaciary to lekka, przyjemna gra, w której za uroczymi ilustracjami kryją się sprytnie, złośliwe mechanizmy. Można odrobinę pokombinować, napsuć trochę krwi współgromom, a przy okazji się odprężyć przy filiżance aromatycznej herbaty. Gra idealnie się sprawdzi podczas rodzinnych jesienno-zimowych wieczorów – jako odskocznia od ekranów i świetna okazja do wspólnej zabawy. Polecam ją szczególnie rodzinom z dziećmi oraz miłośnikom lekkich kartanek z nutką złośliwej rywalizacji. Jeśli natomiast szukacie głębokiej strategii i pełnej kontroli nad rozgrywką, lepiej odłożyć imbryczek – ta herbata jest dla tych, którzy lubią śmiech, niespodzianki i nie przeszkadza im trochę psotnych intryg przy stole.

Katarzyna Kukla

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

WIEDŹMIE ELIKSIRY

W KOTLE EMOCJI

Świat pełen magii, tajemnych składników i bulgoczących kociołków stoi przed Wami otworem. Właśnie tam przeniesie Was nowość od wydawnictwa Trefl. *Wiedźmie Elixiry* to tytuł, w którym wcielacie się w adeptów alchemii rywalizujących o miano mistrza warzenia mikstur. Albo inaczej – kto zostanie najlepszą wiedźmą?

W tym artykule przyjrze się bliżej, jak działa ta zaczarowana karcianka i czy faktycznie żaden gracz nie oprze się jej urokowi przy stole.



Przygotowanie i zasady gry

W pudełku znajdziecie talię kart składników, eliksirów oraz małą planszę przedstawiającą stół, na którym będziecie warzyć eliksiry. Waszym celem jest pozbycie się z ręki wszystkich kart i zdobycie jak najmniejszej ilości punktów ujemnych.

Karty eliksirów rozkładacie na planszy w wyznaczonych miejscach: jedne z nich wskazują aktualnie warzone eliksiry, a drugie są spiżarnią. Na początku rozgrywki, każdy z was otrzyma karty składników, które będziecie zagrywać podczas całej rozgrywki. Rozpoczyna się rywalizacja!

W swojej turze gracz wyklada z ręki kartę składnika pod jednym z warzonych eliksirów. Aby nie dopuścić do wybuchu danego kociołka, dokładana karta powinna pasować kolorem (ewentualnie możecie położyć kartę jokera), a suma wartości na wykładanych kartach nie powinna przekroczyć tej wskazanej przez eliksir. Jeśli nie spełnicie któregoś z powyższych warunków – BUM. Przegrzaliście miksturę. Ale jest pewien trik: nie zawsze takie zagranie będzie dla nas niekorzystne. Czasami lepiej doprowadzić do wybuchu, aby pozbyć się niewygodnego składnika i tym samym ostatecznie osiągnąć najlepszy z najgorszych wyników.

Wróćmy jednak do momentu w grze, gdy dokładana przez was karta spowoduje przekroczenie dopuszczalnych wartości w układzie. W tym przypadku gracz, przez którego kocioł poszedł z dymem, zabiera kartę eliksiru – a wskazana na niej wartość będzie oznaczała punkty ujemne liczone na koniec rozgrywki. Następnie gracz dobiera na rękę jedną kartę



2-8



15 min



8+



innej karty zero – nastąpi wybuch eliksiru. Postępujecie w tym przypadku jak w standardowym wariantcie gry. Z jednym wyjątkiem – gdy będziecie chcieli zabrać kartę jokera, musicie także wziąć tę, która leży pod spodem. Co to oznacza? Że wasz zestaw kart zamiast maleć – rośnie.

W wariantcie gry „sabat” do rozgrywki dołączacie kartę Wiedźmy. Ta karta zmienia znacząco podstawowe zasady gry, a jej działanie jest bardzo ciekawe. Gdy w którymś momencie gracz doprowadzi do wybuchu kociołka, dobiera ją na rękę. Dzięki niej będzie mógł zagrać taką kartę, której ciężko mu się pozbyć, np. o wysokiej wartości. Wykłada ją rewersem do góry, przez co nie będzie wliczała się do łącznej wartości wyłożonych kart. Po wykonaniu tej akcji, kartę Wiedźmy należy odłożyć z powrotem na stół. Będzie do wzięcia przy następnej eksplozji kociołka. Żeby nie było za prosto, to kolejną zakrytą kartę będzie można dołożyć do danego rzędu w momencie, gdy pod każdym z kociołków będzie znajdowała się jedna zakryta karta. Z jednej strony to ciekawy mechanizm pozbywania się niekorzystnych kart, ale z drugiej strony, gdy dojdzie do przegrzania kociołka w tym rzędzie, i to Wy do tego doprowadzicie, karta której się pozbyliście i tak do Was wróci. Cóż – nie igras się z Wiedźmą.

Rozgrywka trwa do momentu, w którym jeden z graczy wyłoży ostatnią posiadaną w ręce kartę składnika lub gdy wszystkie karty eliksirów zostały zabrane przez graczy. Następuje podliczanie punktów, a ten z zawodników, który ma ich najmniej, wygrywa grę.

Wrażenia z rozgrywki

Nowość od Trefla jest grą, która nie jest skomplikowana, a mimo to oferuje przyjemną, strategiczną rozgrywkę. Karty są różnorodne i ładnie zilustrowane – składniki i butelki mają klimatyczne, kolorowe grafiki, które świetnie wpisują się w motyw szkoły magii. To typowa gra rodzinna, więc oprawa graficzna kart jak i planszy to duży plus dla tego tytułu. Ponieważ zasady są banalnie proste, sprawdzi się także w rozgrywkach z dziećmi. Zważywszy na to, że mechanika gry skupia się na konieczności sumowania liczb

na kartach, te dzieciaki, które dopiero rozpoczynają naukę liczenia – będą miały okazję się wprawiać w arkana. Zatem znajdujemy tu i aspekt edukacyjny.

Dodatkowe warianty, które proponuje gra na pewno urozmaicają rozgrywkę dzięki czemu gra jest regrywalna. To, czego mi zabrakło to karty specjalne, które dawałyby więcej negatywnej interakcji, szczególnie w rozgrywkach dwuosobowych. Oczywiście – mamy kartę Wiedźmy, która potrafi namieszać w rozgrywce, ale przydałyby się np. takie, które swoim działaniem zmieniałyby położenie kart w rzędach, albo zmuszały przeciwnika do wzięcia konkretnych eliksirów na rękę. Kto wie, może za jakiś czas będzie można wypatrywać choćby mini dodatku z nowymi kartami?



Podsumowanie

Jeśli szukacie przyjemnej gry na wieczór z przyjaciółmi albo chcecie pograć z dziećmi, i nie lubicie długiego tłumaczenia zasad, to śmiało sięgajcie po Wiedźmie eliksiry. Do tego pudełko jest kompaktowe i nie zajmuje dużo miejsca. Natomiast, jeśli mimo tego, nie chcecie zabierać go ze sobą do znajomych – nic straconego. Sprzedam Wam (za darmo!) jeden patent: możecie zabrać same karty – bez planszy też da się grać.



na kartach, te dzieciaki, które dopiero rozpoczynają naukę liczenia – będą miały okazję się wprawić w arkana. Zatem znajdujemy tu i aspekt edukacyjny.

Dodatkowe warianty, które proponuje gra na pewno urozmaicają rozgrywkę dzięki czemu gra jest regrywalna. To, czego mi zabrakło to karty specjalne, które dawałyby więcej negatywnej interakcji, szczególnie w rozgrywkach dwuosobowych. Oczywiście – mamy kartę Wiedźmy, która potrafi namieszać w rozgrywce, ale przydałyby się np. takie, które swoim działaniem zmieniałyby położenie kart w rzędach, albo zmuszały przeciwnika do wzięcia konkretnych eliksirów na rękę. Kto wie, może za jakiś czas będzie można wypatrywać choćby mini dodatku z nowymi kartami?



Podsumowanie

Jeśli szukacie przyjemnej gry na wieczór z przyjaciółmi albo chcecie pograć z dziećmi, i nie lubicie długiego tłumaczenia zasad, to śmiało sięgajcie po Wiedźmie eliksiry. Do tego pudełko jest kompaktowe i nie zajmuje dużo miejsca. Natomiast, jeśli mimo tego, nie chcecie zabierać go ze sobą do znajomych – nic straconego. Sprzedam Wam (za darmo!) jeden patent: możecie zabrać same karty – bez planszy też da się grać.



PLUSY

- Proste zasady i krótki czas rozgrywki.
- Sprawdza się i jako gra rodzinna, i jako wstęp do cięższych gier.
- Aspekt edukacyjny – dzieci mogą poćwiczyć matematykę.
- Klimatyczna oprawa graficzna.

MINUSY

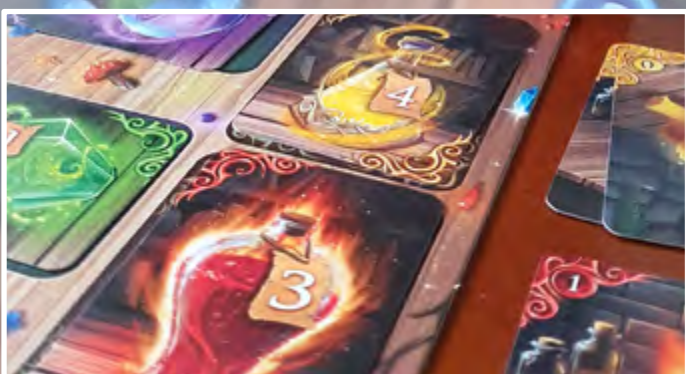
- Niewielka negatywna interakcja przy minimalnym składzie.
- Brak kart specjalnych.

Eliksiry przygotowywał Marcin Adamczyk.

Grę do recenzji udostępniło wydawnictwo Trefl. Wydawca nie miał wpływu na jej treść.

Źródło zdjęć:

<https://www.trefl.com/gru-karciana-wiedzmie-eliksiry-02651>



MIĘDZY WIERSZAMI RZEPKA



„Zasadził dziadek rzepkę w ogrodzie,
Chodził tę rzepkę oglądać co dzień.
Wyrosta rzepka jędrna i krzepka,
Schrupać by rzepkę z kawałkiem chlebka!
Więc ciągnie rzepkę dziadek niebożę,
Ciągnie i ciągnie, wyciągnąć nie może.”

„Rzepka” J. Tuwim¹



2–4



15 min



4+

Nasza Księgarnia



Rzepka od wydawnictwa Nasza Księgarnia to gra z nowej serii *Między Wierszami*. Ta kompaktowa karcianka jest naprawdę ciekawą pozycją dla najmłodszych graczy!

W pudełku znajdziecie przepięknie ilustrowane karty nawiązujące do treści wiersza. Podczas zabawy będziecie szukać kart i układać je w odpowiedniej kolejności – zgodnej z treścią rymowanki Juliana Tuwima. **Dziadek, babcia, wnuczek, piesek Mruczek, kotek, kurka, gąska, bociek, żabka i kawka** – każdy z nich musi być ułożony w odpowiednim miejscu. **Liczą się refleks i szybkość!** Co ważne, zwłaszcza dla dzieci - na każdej karcie, w prawym dolnym rogu znajduje się podpowiedź w postaci małej ilustracji przedstawiającej postać, którą należy dołożyć jako następną.

¹ T., Julian, *Rzepka*, w: *Wiersze dla dzieci*, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, ISBN: 9788382951332 2022.



Przygotowanie gry jest błyskawiczne. Każdy z graczy otrzymuje kartę startową z ilustracją rzepki, a następnie sprawdza (w tajemnicy przed innymi graczami), jakiego motylka ma na rewersie. Pozostałe karty rozkłada się między uczestnikami. Podczas gry, warto zbierać postacie, na których znajdują się motylki identyczne z tym, który widnieje po drugiej stronie naszej karty startowej. Dlaczego? Ponieważ za każdego takiego samego motylka dostaniemy jeden dodatkowy punkt! Wszyscy gracze wykonują swoje działania równocześnie, przeszukują rozłożone karty za pomocą jednej ręki i szukają odpowiedniej karty (uwaga: karty z postaciami są obustronne!).



Gra oferuje nam sporo możliwości związanych ze skalowaniem trudności rozgrywki. Zaawansowani gracze mogą dostać dodatkowe punkty za najdłuższy nieprzerwany płótek, który uda im się postawić wraz z postaciami, bądź za to, że w ich ciągu kart pojawi się jedno słońce lub cztery różne motyle. Najtrudniejszy wariant wprowadza punkty ujemne, wówczas każdy z graczy dostaje dodatkowo żeton motylka. Za każdego motyla z karty rzepki otrzymuje się punkt dodatni, a za każdego motyla z żetonu punkt ujemny.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy dołoży ostatnią postać, czyli kawkę.



Podsumowując, gra ma bardzo proste zasady oraz kilka ciekawych możliwości na zwiększenie trudności rozgrywek. **Doskonali koncentrację uwagi, koordynację wzrokowo-ruchową i ćwiczy refleks.** Tematyka gry i możliwość zapoznania się z twórczością Juliana Tuwima poprzez zabawę uważam za rewelacyjny pomysł! Co więcej, **wydawnictwo Nasza Księgarnia zadbało również o to, by w pudełku znalazła się mini książeczka z wierszem.** Z niecierpliwością czekam na kolejne gry w z tej serii!

Magdalena Solarz

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



WEŹ UDZIAŁ W INTERGALAKTYCZNYM WYŚCIGU



2-4



ok. 30 min



7+

Wciel się w jedną z czterech intergalaktycznych drużyn i weź udział w kosmicznym wyścigu w uniwersum *Star Wars*. Omijaj przeszkody, wysyłaj przeciwników do czarnych dziur i przelatuj przez hiperprzestrzeń. Wszystko po to, aby Twoja drużyna jako pierwsza dotarła do końcowej planety, gdzie czekają nie tylko wspaniałe bonusy, ale i chwała. Do lotu, gotowi, start!



Star Wars Super Teams to gra planszowa przeznaczona dla młodszych graczy, ale i starsi odnajdą w niej sporo radości. W pudełku znajduje się dobrej jakości plansza, po której gracze poruszają się dwiema z ośmiu figurek, tworząc w ten sposób swoje drużyny. Są to pionki: od myśliwców TIE, po samego Sokoła Millenium, którego kojarzy każdy – nawet osoba, która fanem *Star Wars* nie jest. Jednak głównym elementem są tu karty ruchu nadające rytm rozgrywce oraz rzadziej pojawiające się karty bonusów. Ich mały format sprawia, że dobrze leżą nawet w najmniejszych rękach.



Gra ma bardzo proste zasady, które można wyjaśnić w kilka minut. Każdy z graczy otrzymuje na rękę sześć kart ruchu w różnych kolorach. Ponadto każda z kart ma określoną liczbę pól, o które przesuwa się statek danej drużyny. Interesujące jest to, że w czasie rozdania można otrzymać karty, za pomocą których poruszamy wyłącznie statkami przeciwników! To jeden z głównych elementów wyróżniających grę: można prowadzić rozgrywkę tak, aby jak najszybciej wyprzedzić rywali, ale można też skupić się na próbach spowolnienia ich. Sprytnym sposobem na zaskodzenie przeciwnikowi jest zakończenie ruchu jego statkiem na polu czarnej dziury lub asteroidy: to go to spowalnia, a nas przybliża do zwycięstwa.



Gra toczy się do momentu, gdy wszystkie statki z jednej drużyny dotrą do linii mety. Ten gracz, który dotrze tam swoim statkiem jako pierwszy, otrzymuje dodatkową nagrodę w postaci czterech kart bonusów. Dzięki temu jego drugi statek, zyskuje dużą przewagę. *Star Wars Super Teams* najlepiej sprawdza się jako gra na trzy lub cztery osoby. W przypadku rozgrywki dwuosobowej – każdy z uczestników kontroluje aż cztery pionki, co dla młodszych graczy może być dość trudne do ogarnięcia. Teoretycznie partia powinna trwać około trzydziestu minut, jednak wiele zależy od tego, jak bardzo gracze analizują każdy swój ruch.

W jak najszybszym dotarciu do mety pomagają specjalne karty bonusów, które można zdobyć, wlatując statkiem na określone pola na planszy. W takim przypadku dociąga się kartę z odpowiedniego stosu i dokłada do ręki. Bonusy nie tylko mogą przyspieszać nasze statki, lecz również pomagają im szybciej pokonywać przeszkody. Najciekawsza z nich to karta holowania. Pozwala podczepić się do statku przeciwnika, którym właśnie wykonaliśmy ruch. Jeśli w trakcie tego manewru minimy własny statek i zagramy kartę holowania, kończymy ruch tam, gdzie zatrzyma się przeciwnik. Należy jednak pamiętać, że bonus można zagrać tylko raz na turę. Jednak spokojna głowa, te karty zostają z nami do końca rozgrywki.



Mimo że jest to planszówka osadzona w świecie *Star Wars*, dobrze bawić się będą nie tylko fani tej sagi. Już ładnie wykonane pionki są na tyle atrakcyjne, że nie trzeba znać tego uniwersum, aby czerpać przyjemność z rozgrywki. Zachowany jest też dobry balans pomiędzy negatywną a pozytywną interakcją, dzięki czemu żaden z graczy nie czuje zbyt dużej frustracji spowodowanej byciem blokowanym przez przeciwników, bo zawsze może szybko odpłacić się tym samym.

Monika Stachniuk

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

NARODOWE ŚWIĘTO NIEPODLEGŁOŚCI



KOLOROWANKA

NAJLEPSZE PLANSZÓWKI DLA DWOCH OSÓB

INTENSYWNE POJEDYNKI I STRATEGICZNE WYZWANIA

Gry planszowe dla dwóch osób zyskują w ostatnich latach coraz większą popularność, choć warto zaznaczyć, że większość tytułów, które polecam, nie ogranicza się wyłącznie do tego formatu. Tryby wieloosobowe są w nich często dostępne, ale w mojej opinii tracą wtedy na dynamice, interakcji i napięciu – elementach, które czynią rozgrywki dwuosobowe tak wyjątkowymi. To właśnie pojedynki jeden na jednego – pełne blefu, taktycznych decyzji i bezpośredniej rywalizacji – pozwalają w pełni docenić mechaniki wielu znakomitych gier. W tym zestawieniu skupiłem się na tytułach, które najlepiej sprawdzają się w takich bezpośrednich starciach – niezależnie od tego, czy chodzi o intensywne pojedynki karciane, strategiczne bitwy, czy dynamiczne i emocjonujące potyczki. Dzięki temu wszyscy znajdą coś dla siebie, a każda partia dostarczy solidnej dawki napięcia i satysfakcji.

PAGAN: TAJEMNICA ROANOKE



Asymetryczna gra dla dwóch osób, w której jeden gracz wciela się w wiedźmę ukrywającą się w kolonii Roanoke, a drugi – w polującego na nią łowcę. Wiedźma dąży do odprawienia potężnego rytuału, natomiast łowca próbuje odkryć jej tożsamość, zanim będzie za późno. Gra opiera się na blefie, dedukcji i zarządzaniu talią kart, a każda strona ma zupełnie inne możliwości i strategie. Bogata narracja i mroczny klimat sprawiają, że każda partia to emocjonujący pojedynek umysłów. Dzięki asymetrii i dużej liczbie kart gra ma ogromną regrywalność. Seria cieszy się sporym zainteresowaniem, a oprócz podstawowego pudełka dostępne są także dodatki – wprowadzają nowe karty i rozwijają znane już mechaniki.

2 60–70 min 12+

JAIPUR



Klasyczna gra dwuosobowa, w której stajecie się kupcami rywalizującymi o tytuł najlepszego handlarza w mieście Jaipur. Mechanika opiera się na zbieraniu zestawów kart towarów i sprzedaży ich w odpowiednim momencie, aby uzyskać jak najwyższy zysk. Gracze muszą podejmować strategiczne decyzje dotyczące opłacalnych wymian, ryzyka i tempa gry. Proste zasady sprawiają, że tytuł jest przystępny, ale wymaga planowania i przewidywania ruchów przeciwnika. Dynamiczna rozgrywka i szybkie partie *Jaipur* zachęcają do wielu rewanżów.

2 30–40 min 10+ **rebel**

SPLENDOR: POJEDYNEK



rebel

Jako mistrz gildii jubilerów rywalizujesz z przeciwnikiem – zbieracie kamienie szlachetne, perły i złoto, by tworzyć drogocenną biżuterię oraz zdobywać prestiż. *Splendor: Pojedynek* to nowa odsłona popularnej gry ekonomicznej, stworzona specjalnie z myślą o rozgrywkach dwuosobowych. Wprowadza zmodyfikowany system dobierania klejnotów oraz karty z unikalnymi zdolnościami i premiami. Dzięki temu pojedynki jubilerów stają się bardziej wymagające i pełne emocji.

2 30–40 min 10+



KELP: MACKI KONTRA SZCZĘKI

Asymetryczna gra dwuosobowa, w której jeden z graczy kontroluje polującą z ukrycia ośmiornicę, a drugi – rekina, króla otwartego oceanu. Obie strony mają zupełnie inne zdolności i style gry: ośmiornica stawia na błąd i podstęp, a rekin – na siłę i bezpośredni atak. Każdy z uczestników korzysta też z odmiennych mechanik: ośmiornica wykonuje ruchy dzięki kartom, a rekin realizuje swój plan za pomocą kości. Rozgrywka to emocjonująca gra w kotka i myszkę, pełna napięcia i nieoczekiwanych zwrotów akcji. Klimatyczne ilustracje i asymetria czynią *Kelp* niezwykle satysfakcjonującym pojedynkiem.



2



40–60 min



10+

STAR WARS: REBELIA

Epicka gra strategiczna dla dwóch osób (lub dla czterech, podzielonych na drużyny), odtwarzająca konflikt między Imperium Galaktycznym a Rebelią. Gracze prowadzą kampanie militarne, polityczne i dyplomatyczne, starając się albo zniszczyć rebeliantów, albo obalić tyranię Imperatora. Rozgrywka łączy planowanie strategiczne, błąd i narrację, a każda decyzja niesie za sobą ogromne konsekwencje. Na planszy pojawia się wiele znanych postaci, planet i wydarzeń z sagi *Star Wars*, co tworzy niezwykle filmowy klimat. To gra, która potrafi trwać kilka godzin, ale każda minuta jest wypełniona emocjami i napięciem. Zdecydowanie największy i najbardziej ambitny tytuł przenoszący graczy do tego kultowego uniwersum.



2–4



120–240 min



14+

WOJNA O PIERŚCIEŃ



Monumentalna gra strategiczna osadzona w świecie *Władcy Pierścieni*, w której gracze toczą konflikt między Wolnymi Ludami a Sauronem. Jedna strona próbuje zniszczyć Jedyny Pierścień, druga – podbić Śródziemie potęgą Armii Cieni. Mechanika łączy zarządzanie wojskiem, polityką i wydarzeniami fabularnymi znanymi z książek, jednocześnie zapewniając graczom ogromną głębię, epickie emocje i możliwość zmiany biegu wydarzeń trylogii Tolkiena. Każda partia to opowieść o bohaterstwie, zdradzie i dramatycznych decyzjach. To tytuł dla miłośników długich, klimatycznych strategii z silnym narracyjnym rdzeniem.



2–4



120–180 min



14+

TWOJA MAGICZNA JEDENASTKA

Innowacyjna gra sportowa przedstawiająca taktyczną konfrontację meczu piłki nożnej opartą na prostych zasadach. To dwuosobowy tytuł, w którym każdy z Was wciela się w trenera drużyny piłkarskiej, by poprowadzić swój zespół do zwycięstwa. Jak w prawdziwym meczu, rywalizacja podzielona jest na dwie połowy – tutaj: dwie rundy – a każda z nich toczy się w kilku turach. To obecnie jedna z najciekawszych gier sportowych na rynku, a niewielkie pudełko zapewnia całkiem sporo taktycznej rozgrywki.



2



30 min



14+





RADLANDS

Dynamiczna gra karciana osadzona w postapokaliptycznym świecie. Podczas partii gracze walczą o przetrwanie swoich obozów, zarządzając ograniczonymi zasobami wody i umiejętnie zagrywając karty jednostek oraz wydarzeń. Każda decyzja ma znaczenie, a napięcie rośnie z tury na turę. To pozycja wyróżniająca się wysoką interakcją i doskonałym balansem między strategią a taktyką. Minimalistyczna forma i szybkie tempo sprawiają, że to idealna gra pojedynkowa. Na uwagę zasługuje również unikatowa, neonowa oprawa graficzna.



2



20–40 min



14+

NEUROSHIMA HEX

Taktyczna gra bitewna, w której gracze dowodzą armiami w postapokaliptycznym świecie *Neuroshimy*. Każda frakcja ma unikalne zdolności i styl walki, co wymaga dopasowania strategii do jej mocnych stron i ograniczeń. Kluczem do zwycięstwa jest przemyślane rozmieszczenie żetonów na planszy oraz planowanie sekwencji działań. Gra oferuje dynamiczną, intensywną rozgrywkę, która często kończy się dramatycznym finałem. Dzięki krótkim partiom i wielu frakcjom ma ogromną regrywalność.



2–4



30 min



8+

**PORTAL
GAMES.**



DUNE: WOJNA O ARRAKIS

Strategiczna gra planszowa, która przenosi nas do świata kultowej sagi Franka Herberta. Podczas rozgrywki rywalizujemy o kontrolę nad Arrakis – jedyną planetą produkującą cenny melanz. Każda frakcja dysponuje unikalnymi zdolnościami, wojskami i strategiami, co sprawia, że gra jest w pełni asymetryczna. Aby zwyciężyć, trzeba umiejętnie balansować między polityką, walką i sojuszami, zdobywać wpływy, kontrolować terytoria i gromadzić przyprawę. Każda partia to epicka rywalizacja, w której nasze decyzje mają ogromne konsekwencje dla losów całej planety.



1–4



120 min



14+

**PORTAL
GAMES.**

TUAREG

Strategiczna gra dwuosobowa osadzona w świecie pustynnych plemion Tuaregów. Gracze rozmieszczają swoje znaczki na przecięciach szlaków handlowych, dzięki czemu zdobywają zasoby i towary. W strategii liczą się taktyczna blokada przeciwnika i planowanie kilku ruchów naprzód. Gra oferuje ogromną głębię strategiczną przy stosunkowo prostych zasadach – to sprawia, że *Tuareg* uchodzi, całkiem słusznie, za jedną z najlepszych dwuosobowych eurogier.



2



45–60 min



12+



DICE THRONE

Dynamiczna gra pojedynkowa, w której gracze wybierają bohaterów o unikalnych zdolnościach i walczą ze sobą, używając kości i kart ulepszeń. Mechanika przypomina grę walki, w której każda postać ma własny styl, a sukces gracza zależy zarówno od planowania, jak i odrobiny szczęścia. Decyzje o tym, kiedy ryzykować przerytuty, a kiedy grać bezpiecznie, mają ogromne znaczenie. Rozgrywka jest szybka, emocjonująca i pełna dramatycznych zwrotów akcji. Seria jest rozwijana od wielu lat, dlatego na rynku dostępnych jest wiele zestawów postaci, co zapewnia ogromną regrywalność.



2–6



20–40 min



8+

HALO WIEŻA

Kooperacyjna gra dla dwóch osób, w której gracze wcielają się w pilotów próbujących bezpiecznie wylądować samolotem pasażerskim. Każdy z nich zarządza innymi systemami kokpitu, a udane lądowanie zależy od koordynacji działań, komunikacji i... szczęścia w rzutach kośćmi. Czas i presja rosną z każdą rundą, co tworzy napięcie porównywalne z prawdziwym lądowaniem. Co ciekawe, to gra kooperacyjna, w której gracze nie mogą się ze sobą komunikować w trakcie wykonywania akcji – mogą jedynie omówić strategię przed każdą rundą. Tytuł jest prosty do opanowania, ale wymaga doskonałej współpracy i prze-myślanej strategii. Różne scenariusze i lotniska gwarantują dużą regrywalność oraz nowe wyzwania przy każdej kolejnej partii.



2 15 min 12+



ZAMEK

Abstrakcyjna gra dwuosobowa polegająca na wspólnej budowie zamku, podczas której gracze starają się zdobyć jak najwięcej punktów wpływu. Kluczowym elementem rozgrywki jest strategiczne rozmieszczanie kafelków, które nie tylko przynoszą punkty, ale też potrafią skutecznie pokrzyżować plany przeciwnika. Proste zasady sprawiają, że tytuł jest bardzo przystępny, a jednocześnie wymaga strategicznego myślenia i przewidywania ruchów rywala. Każda partia przebiega inaczej dzięki losowości kafelków i różnorodnym możliwościom ich układania. Zamek to szybka, elegancka gra logiczna – wprost idealna na krótkie pojedynki.

2 30 min 8+

WAR CHEST

Taktyczna gra strategiczna łącząca mechanikę bag-buildingu z kontrolą obszaru. Gracze rekrutują jednostki o różnych zdolnościach i – manewrując nimi na planszy – starają się przejąć strategiczne punkty. Rozgrywka wymaga zaplanowania kilku ruchów naprzód i przewidywania zagrywek przeciwnika. Proste zasady kryją zaskakującą głębię i dużą różnorodność taktyk. Minimalistyczne wykonanie i elegancka mechanika powodują, że War Chest jest jedną z najlepszych taktycznych gier dwuosobowych.



2-4 30-60 min 14+



**PORTAL
GAMES.**

POTWORY W TOKIO: DUEL

W tej szybkiej grze pojedynkowej dwójka potworów walczy o dominację nad Tokio. Rozgrywka opiera się na rzutach kośćmi, zarządzaniu energią i zagrywaniu kart specjalnych, które potrafią diametralnie zmienić zasady walki. Prosta mechanika sprawia, że tytuł jest przystępny, ale mimo to oferuje zaskakująco dużo decyzji taktycznych. Każda partia to intensywna bitwa pełna napięcia i efektownych zagrywek. Dzięki szybkiemu tempu świetnie sprawdza się jako lekki, emocjonujący pojedynek.

2 40-60 min 10+

MINDBUG

Karciana gra pojedynkowa autorstwa Richarda Garfielda. Gracze zagrywają stworzenia o potężnych zdolnościach, starając się zredukować życie przeciwnika do zera. Najważniejszymi elementami są tytułowe „mindbugi” – dzięki nim możesz przejąć kontrolę nad kluczowymi kartami rywala i odwrócić losy pojedynku. Rozgrywka jest szybka, dynamiczna i bardzo interaktywna. Dzięki niewielkiemu rozmiarowi i prostym zasadom tytuł idealnie sprawdzi się w podróży.



**PORTAL
GAMES.**

2 40-60 min 10+



OGRY
GAMES

UNMATCHED

Asymetryczna gra pojedynkowa, w której legendarne postacie z różnych uniwersów walczą ze sobą na taktycznej planszy. Każdy bohater ma unikalną talię kart i własne zdolności, co wymaga dopasowania stylu gry do postaci, w którą się wcielamy. Rozgrywka łączy taktyczne poruszanie się po planszy z dynamiczną walką. Proste zasady pozwalają łatwo wejść w grę, ale osiągnięcie mistrzostwa wymaga strategicznego myślenia i dużego doświadczenia. Dzięki licznym dodatkom i możliwości mieszania bohaterów każda partia może wyglądać inaczej.



2-4



30 min



9+

MECZ STULECIA

Asymetryczna gra karciana inspirowana historycznym pojedynkiem szachowym Spasskiego z Fischerem z 1972 roku. Jeden z graczy wciela się w radzieckiego mistrza świata, a drugi – w amerykańskiego pretendenta do tego tytułu. Rozgrywka oddaje napięcie tamtego starcia zarówno na planszy, jak i na poziomie psychologicznym. Kluczem do zwycięstwa jest przewidywanie zagrywek przeciwnika oraz umiejętne zarządzanie kartami reprezentującymi strategie i reakcje. Atmosfera zimnej wojny nadaje grze wyjątkowy klimat, a każda partia to pojedynek nie tylko umiejętności, ale też nerwów. Proste zasady sprawiają, że tytuł jest szybki, ale jednocześnie zaskakująco głęboki.



2



30-45 min



10+

HERO REALMS



IUVI
GAMES

Karciana gra pojedynkowa typu deck-building, w której gracze rozwijają swoje talie, rekrutują bohaterów i rzucają zaklęcia – oczywiście po to, by pokonać przeciwnika. Mechanika rozgrywki opiera się na budowaniu synergii między kartami i zarządzaniu zasobami. Proste zasady pozwalają szybko rozpocząć grę, a głębia strategiczna zapewni satysfakcję nawet doświadczonym graczom. Partie można rozgrywać w różnych trybach – w tym w kampaniach i rozgrywkach drużynowych. Dzięki dostępnym dodatkom gra zyskuje jeszcze większą różnorodność i można ją łatwo dostosować do własnych preferencji.



2-4



20 min



12+

Podsumowując, świat gier planszowych dla dwóch osób jest niezwykle różnorodny i pełen tytułów, które zapewniają intensywne emocje oraz wciągającą rywalizację. Znajdziemy tu strategiczne, epickie batalie – takie jak *Wojna o Pierścień*, *Dune: Wojna o Arrakis* czy *Star Wars: Rebelia*. Nie brakuje też szybkich i dynamicznych pojedynków – *Dice Throne*, *Mindbug* czy *Unmatched* dostarczą solidnej dawki adrenaliny. A dla miłośników łżejszych klimatów świetnie sprawdzą się taktyczne karcianki, jak *Jaipur* czy *Splendor: Pojedynek*. Wśród gier asymetrycznych, które oferują zupełnie różne doświadczenia dla obu graczy, na szczególną uwagę zasługują *Pagan: Tajemnica Roanoke*, *Kelp: Macki kontra Szczęki* oraz *Mecz stulecia*. Pokazują one, jak zróżnicowane mogą być strategie i role w pojedynkach jeden na jednego. Dla fanów abstrakcji i dokładnego planowania świetnym wyborem będzie *Zamek*, a dla tych, którzy cenią kooperację – *Halo wieża*.

Każda z tych gier udowadnia, że nawet w duecie można przeżyć niezwykle satysfakcjonującą, pełną napięcia i emocji rozgrywkę. Taką, która wciągnie na długie godziny – niezależnie od tego, czy preferujesz strategiczne wyzwania, dynamiczne pojedynki, czy klimatyczne przygody w znanych uniwersach.

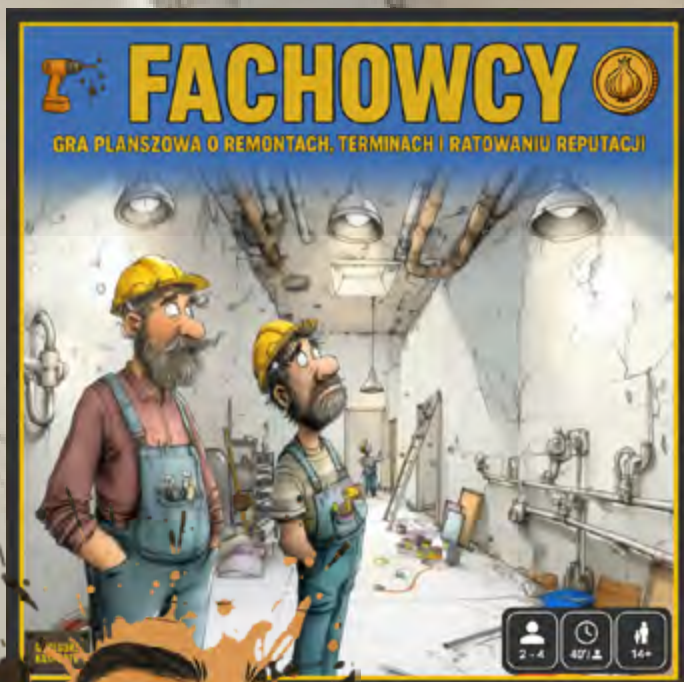
Bardzo chętnie poznam Wasze ulubione dwuosobówki!

PAWEŁ PODGÓRSKI

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, jak i tych, które dopiero zaczynają swoją wielką przygodę. Zachęcam do lektury i przetestowania ich osobiście podczas nadchodzących wydarzeń!

Chcesz pokazać swój projekt gry planszowej w naszym magazynie? Nic prostszego. Skontaktuj się z nami.
planetamepli@gmail.com



Prezes odchodzi!

Zbudował prawdziwe imperium, a teraz, u progu emerytury, szuka godnego następcy. Jednego odmówić mu nie można – zaczynał jako młody chłopak od wykończeniówki, a kończy prawie jak król. Ktokolwiek przejmie po nim stery, przejmie również jego wpływy. Mit założycielski żyje już własnym życiem, a Prezes stawia sentymentalne wyzwanie: kto przetrwa w wykończeniówce, poradzi sobie wszędzie! Tutaj właśnie pojawiacie się Wy – potencjalni kandydaci, gotowi wziąć udział w najdziwniejszym konkursie w Waszej karierze.



KARTA

Wasze zadanie?

Zaimponować Prezesowi: od zera rozkręcić własną firmę, zapanować nad chaosem organizacyjnym, utrzymać równowagę pomiędzy kosztowną rzetelnością a opłacalną ściemą. I pamiętajcie: mierzy się na oko, a u siebie rób jak u siebie.

Fachowcy to gra strategiczna osadzona w klimacie wykończeniówki. Twórcy chcieli stworzyć taką mechanikę gry, która odda charakterystyczne cechy tej branży. Motywy przewodnie rozgrywki to przeładowanie pracą i możliwość kredytowania kosztów nadchodzących kłopotów w kolejnych rundach. Oprócz budowania pozycji swojej firmy gracze powinni bacznie obserwować działania konkurencji, by w odpowiednim momencie wbić szpileczkę i przechylić szalę zwycięstwa na swoją korzyść.



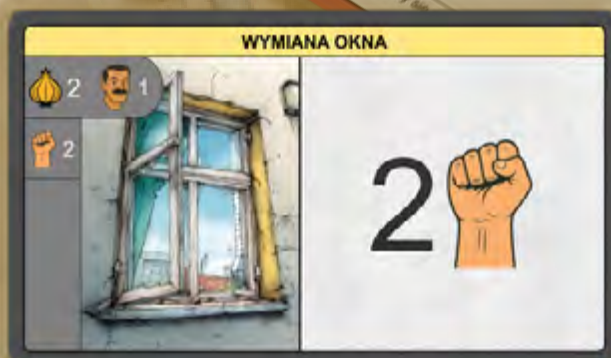
2-4



40 min /
gracza



14+



Twórcy: Grzegorz Kasperek, Radosław Kołacz

<https://gamefound.com/pl/projects/automates/handymen>



TRANZYT



Gra bawi, ale pozwala też wczuć się w klimat transportowego świata – w rywalizację, losowość i nieoczekiwane zwroty akcji.



2-6



15-30
min



14+

Tranzyt to szybka, pełna emocji gra karciana, w której każdy z graczy wciela się w spedytora realizującego zlecenia transportowe.

Cel jest prosty – zarobić więcej niż inni dzięki ukończeniu różnorodnych tras. Jednak konkurencja nie śpi – inni gracze mogą podkładać przeszkody, kraść zlecenia lub wykorzystać karty specjalne, by wyprzedzić rywali o włos. Lekka forma, szybka rozgrywka i duża dawka interakcji sprawiają, że *Tranzyt* sprawdzi się zarówno na rodzinnych wieczorach, oraz imprezowych spotkaniach

Twórcy: Paulina i Paweł Krawczykowie

Tranzyt na Facebooku

Stan prac:

Już bliżej niż dalej – trwają rozmowy z producentami i ostatnie szlify przed uruchomieniem produkcji. Premiera jeszcze w tym roku!

INTRYGI ŚWIATA

Intrygi Świata to strategiczna gra karciana pełna spisków, zdrad i teorii spiskowych. Gracze wcielają się w przywódców tajnych organizacji, reagują na wydarzenia na ich kontynencie, eliminują rywali i dążą do realizacji swojego ukrytego celu. Każda decyzja może zbliżyć Was do władzy lub doprowadzić do upadku.



Stan prac:

Na ostatnich konwentach miałam okazję przetestować zmianę mechaniki, która nadaje grze dynamiczność.

Sprawdziła się, z czego bardzo się cieszę. Myślę, że już powoli docieram do końca. Jeszcze kilka detalicznych szlifów i będziemy startować z kampanią. Życzcie mi powodzenia, a jeśli ktoś chce dołączyć do testowania – zapraszam na konwenty.



2-7



30-60
min



Twórca: Izabela Kućmierz
Intrygi świata na Facebooku



SOLKRIG

WOJNA O UKŁAD SŁONECZNY



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.

Gracze zagrywają karty, pozyskują surowce, rozwijają ulepszenia, badają technologie, montują jednostki militarne, budują różnorodne konstrukcje, walczą i niszczą budynki przeciwników, tak aby koniec końców zdominować wrogów i zawładnąć naszym rodzimym układem gwiazdowym!

Stan prac:

W ostatnim czasie skupiam się na dopracowaniu mechanik catch-upu, których zadaniem jest wsparcie nieco słabszych graczy w ich dążeniu do wygranej. Niedawne testy w grupie testerskiej TnT wyznaczyły jasny kierunek rozwoju tych mechanik, a prezentacja gry na Królewskich Planszówkach w Krakowie potwierdziła, że zmierzam w dobrą stronę. Wszystko wskazuje na to, że gra stała się o wiele bardziej wyrównana – bez sztucznego „dogryzania” liderowi i wywoływania u niego frustracji.

Twórca: Mateusz Szymański
www.solkrig.pl



2-4



30-40
min



12+

PIPE FIXION

W grze *Pipe Fixion* wcielacie się w polskich hydraulików, których zadaniem jest skonstruowanie jak najbardziej rozbudowanej sieci kanalizacyjno-wodociągowej. Dlaczego? Bo Wam za to płać! Waszym celem jest zgarnięcie jak najwyższej wypłaty, co nie zawsze będzie łatwe. Może się zdarzyć, że Wasz uprzejmy kolega, zupełnym przypadkiem

zatką 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!

Twórcy: Krystian Niedzielski,
Franciszek Kwoczyński
Pipe Fixion na Facebooku

DEESIS

W grze *Deesis*, przeznaczonej dla 2–4 osób, gracze poruszają się po mapie, aktywują specjalistów oraz łączą z Bóstwami. Główną mechaniką gry jest ekonomia oraz combo deck-building. Karty występują w trzech kolorach oraz czterech kategoriach. Celem gry jest zebranie talii zapewniającej efektywne połączenia pomiędzy kartami, które doprowadzą do zdobycia punktów zwycięstwa, aktywacji specjalistów, realizowania zleceń oraz kupowania kart.

W będącym religijną stolicą mieście wpływowi i ambitni bohaterowie starają się zdobyć przychylność Bóstw stojących na czele panteonu. Zgłębiają magiczne arkana, korzystając przy tym z kruszcu wydobywanego przez mieszczan.

**Twórcy: Adrian Józwiak,
Katarzyna Jabłońska**

Zbierają wysadzane surowcem artefakty, realizują zlecenia otrzymywane od mieszkańców miasta i rozbudowują metropolię. Nie są jednak w stanie spełnić swoich ambicji samodzielnie, dlatego próbują poprawić swoją reputację w mieście. Są coraz bardziej podziwiani i rozpoznawalni, a z tego względu otrzymują więcej przysług i benefitów. Na swojej drodze znajdują towarzyszy – osoby w mieście, na których zawsze mogą polegać, oraz specjalistów – kompanów, którzy wspierają ich w dążeniu do uduchowienia.

Stan prac:

Warstwa gameplayowa jest już na ostatniej prostej. Jeżeli chodzi o design, to pracujemy aktualnie nad nowym, immersyjnym prototypem, bliższym do finalnej wersji produktu.



Najbliższym eventem, na którym planujemy się pojawić, będzie WawaGra. Testy przebiegają regularnie w zamkniętej grupie w Poznaniu, jeżeli ktoś chce do nas dołączyć, wystarczy napisać. Przeprowadzamy również testy na TTS (Tabletop Simulator).

Husaria i Kozacy

Husaria i Kozacy to gra typu area control / euro z mechaniką deck building. Gracze wcielają się w magnatów lub atamana i dążą do zwiększenia swej ekonomicznej i militarnej potęgi. Po drodze muszą zmierzyć się z najazdami Tatarów, buntami Kozaków, wojnami z Moskalami i innymi graczami. Rozgrywka oferuje dużo okazji do gry nad stołem i wykorzystuje także mechanikę przysług.



Każdy z scenariuszy gry przybliża dany okres 7–8 lat z historii Rzeczypospolitej i woj. kijowskiego, w którym dzieje się większość akcji. Gra toczy się dookoła dynastii gracza, a w szczególności głowy rodu. To ona zdobywa doświadczenie i rozwija talię kart gracza. Każdy poziom doświadczenia postaci to kolejna karta dodana do talii. Kolejne poziomy wymagają więcej punktów doświadczenia, tak więc zdobywamy je wolniej.

Gdy umrze głowa rodu, gracz odrzuca zdobyte karty, ale zdobywa punkty zwycięstwa. Następca może prowadzić rozgrywkę w zupełnie inny sposób, a jako że zdobywa karty szybciej, to może zaskoczyć graczy zmianą strategii (np. zamiast budować cerkwie czy kościoły, może urządzać zajazdy).

Stan prac:

Elementy graficzne gry są poprawiane, a mechaniki szlifowane i upraszczane.



1-6



14+

Twórca: Konrad Chojnacki

Husaria i Kozacy na Facebooku



ABC malowania figurek do planszówek (i nie tylko)

Kickstartery często oferują wersje figurek „w pełni pomalowanych” lub „shaded”. Chciałbym Wam pomóc zadebiutować w upiększaniu Waszych pierwszych figurek za pomocą kilku prostych czynności.

Moim „pacjentem” będzie dziś Ghul z *Talisman: Magia i Miecz*. Model jest na tyle duży i szczegółowy, że malowanie ma sens – zmiany będą dobrze widoczne na każdym etapie.



Przygotowanie modelu

Pierwszym krokiem jest kąpiel. Wystarczy umyć figurkę w ciepłej (ale nie gorącej!) wodzie z dodatkiem płynu do naczyń, a następnie spłukać pod bieżącą wodą i zostawić do wyschnięcia. Dzięki temu powierzchnia modelu będzie odfuszczona i lepiej przyjmie podkład.

Dla Waszej wygody warto wcześniej przygotować uchwyt – może to być korek od wina, stare opakowanie po farbie czy cokolwiek, co dobrze leży w dłoni i pozwala swobodnie obracać figurką. Użyłem korka po przyprawach, ponieważ idealnie pasuje kształtem i szerokością. Do przymocowania modelu przyda się masa mocująca – na szczęście jest wielokrotnego użytku, więc wystarczy na pomalowanie całej Waszej kolekcji.



Nakładanie podkładu

Ponieważ to poradnik dla początkujących, wybrałem gotowy podkład w sprayu Citadel Wraithbone – ma piękną kremową barwę, na którą łatwo nakładać kolejne warstwy farby. Poniżej kilka porad, które ułatwią Wam cały proces:

- włóżcie stare ubrania – mogą zdarzyć się przypadkowe chlapnięcia;
- otwórzcie okno lub włączcie wentylację, jeśli malujecie w pomieszczeniu;
- użyjcie maseczki chirurgicznej – zatrzyma większość unoszących się drobinek;
- załóżcie rękawiczki nitrylowe lub lateksowe – ułatwią obracanie uchwyty z figurką i ochronią dłonie;
- zabezpieczcie otoczenie – duży karton zatrzyma unoszące się drobinki.



Przed użyciem należy energicznie potrząsać puszką z podkładem przez 2–3 minuty, aby farba miała właściwą konsystencję, a następnie psiknąć Waszą figurkę z odległości 20–30 cm (przy psiknięciu zbyt blisko farba zaleje detale, a zbyt daleko – warstwa będzie za cienka). Najlepiej pracować w temperaturze powyżej 15°C i przy niskiej wilgotności, wtedy farba dobrze przylega i nie tworzy osadu.



Kolory bazowe

Do malowania tego modelu użyłem:

- Vallejo Xpress Color: Rotten Flesh – kolor skóry,
- Citadel Contrast: Gutrippa Flesh – kolor ubrania,
- Vallejo Game Color: Earth – kolor ziemi,
- Citadel Shade: Nuln Oil oraz Agrax Earthshade – kolory nagrobka,
- Citadel Base: Wraithbone – poprawki w trakcie malowania.

Gdy ziemia wyschła, nałożyłem na nią dodatkowo wash Agrax Earthshade (uzyskałem dzięki temu efekt cieniowania i podkreślenia detali).

Dlaczego właśnie takie farby?

Serie Vallejo Xpress Color i Citadel Contrast (np. Gutrippa Flesh) świetnie sprawdzają się jako baza – nie trzeba ich rozcieńczać, mają mocny pigment i już jedna cienka warstwa daje dobry efekt. Po około 20–30 minutach można je nałożyć ponownie, aby pogłębić kolor lub poprawić drobne szczegóły.

Farby Earth i Wraithbone wymagają rozcieńczenia – jeśli mają konsystencję nieco gęstszą niż mleko, dobrze kryją i się nie łuszczą. Koloru Earth używam do malowania podstawki, a Wraithbone – do bieżących poprawek w trakcie.

Czy każda figurka nadaje się do malowania?

Teoretycznie tak, choć najlepiej prezentują się modele bogate w detale – na nich najlepiej widać efekty pracy. W przypadku gier takich jak *Wojna o Pierścienie* lepiej postawić na prostotę i ograniczyć się do kolorów bazowych, bez skomplikowanych technik.



Mam nadzieję, że ten poradnik zachęci Was do pomalowania swojej pierwszej figurki.

Aleksander Towcik

Bag building w pigułce

Skąd taka satysfakcja z wyciągania tego jednego żetonu?

Współczesne gry planszowe uwielbiają kusić obietnicą kontroli nad chaosem. Bag building to jeden z najwdzięczniejszych trików projektantów: wrzucasz do worka żetony, pionki lub kafelki (w zależności od gry), a potem los – niby ślepy – nagradza (albo karze) dokładnie za to, co wcześniej tam włożyłeś. I gdy wreszcie wyciągniesz „ten jeden” żeton, czujesz zasłużoną euforię. Dlaczego to tak działa?

Czym właściwie jest bag building?

W skrócie: budujesz własną pulę żetonów (a czasem innych elementów – w zależności od tytułu, w jaki gramy), które trafiają do worka, a w trakcie gry losujesz je ze środka, aby wykonywać akcje, zdobywać punkty bądź ryzykować dla większych nagród. To kuzyn deck-buildingu, ale z inną „fakturą losowości”: tasowanie talii bywa bardziej przewidywalne (cykl dociągu), za to worek potrafi zaskoczyć serią powtórzeń lub długim czekaniem na kluczowy (ten wymarzony!) element. Bag building jest też bardzo „dotykowy”: już sam brzdęk elementów potrafi zbudować napięcie, gdy sięgasz dłonią do worka.

- Efekt „o mały włos” – tzw. *near-miss* wzmacnia emocje. Prawie wyciągnięta dynia w *Szarlatanach z Pasikuirowic* smakuje niemal jak zwycięstwo, czasem motywuje by spróbować jeszcze raz, ale lepiej przygotowanym i z nadzieją, że tym razem się uda.
- Napięcie w odcinkach – worek „pamięta” nasze poprzednie tury. Po serii słabych losowań rośnie przekonanie, że „teraz musi się udać”, co podkreśla dramaturgię rozgrywki.

Dlaczego to tak satysfakcjonuje?

Bag building działa na gracza jak dobrze wyreżyserowany thriller. Z pozoru tylko losujesz coś z worka, ale w praktyce przeżywasz całą gamę emocji – od triumfu po czystą rozpacz. Bo satysfakcja nie bierze się z przypadku, tylko z tego, jak bardzo czujesz, że to Ty panujesz nad sytuacją. Oto co sprawia, że ten prosty gest daje tak dużo satysfakcji:

- Kontrola nad chaosem – każda decyzja ma realny wpływ na to, co się dzieje w kolejnych ruchach. Rozbudowujesz worek, oczyszczasz go z ryzyka, dodajesz odważne elementy – wszystko wraca z odpowiedzią. Sukces jest „zaszyty” we wcześniejszych wyborach, więc czujemy realną sprawczość.

Sztuczki projektantów (czyli jak gry się nami bawią)

Projektanci doskonale wiedzą, że emocje w grach nie biorą się z przypadku – to one często decydują o sukcesie lub porażce podczas gry. Dlatego konstruują systemy, które balansują między kontrolą a ryzykiem, między nadzieją a rozczarowaniem. To właśnie w tych niuansach tkwi magia bag buildingu – to zestaw sprytnych sztuczek, dzięki którym każdemu ruchowi dłoni w stronę worka towarzyszy mała dawka adrenaliny. Oto kilka trików twórców gier, które sprawiają, że nawet zwykły, niejednokrotnie płócienny, woreczek potrafi grać na naszych emocjach jak dobrze nastrojony instrument.

- Budowanie kontra oczyszczanie puli – zasady gry pozwalają dodawać nowe żetony lub usuwać te słabsze. Balans między rozwojem a redukcją decyduje o tempie gry i poziomie ryzyka.

- Selekcja i filtr – mechanizmy „dociągnij X, wybierz Y” lub „odłóż do następnej rundy” zmniejszają frustrację i pozwalają planować mikro-kombosy.
- Eskalacja nagród – im bardziej zaawansowana rozgrywka, tym mocniejsze żetony trafiają do puli. Z każdą rundą nasz zestaw staje się coraz potężniejszy, a emocje rosną razem z nim.
- Push-your-luck – dodanie progu ryzyka (eksplozja, utrata akcji) zmienia zwykły dociąg w mały hazard z kalkulatorem w tle.



Źródło: Canva

Jak wygrywać z workiem (a przynajmniej z nim współpracować)

Choć worek potrafi być kapryśnym partnerem, da się z nim żyć w zgodzie – a nawet wykorzystywać jego humory na swoją korzyść. Każde losowanie to trochę rozmowa z losem: czasem cicha, czasem podszyta desperacją, ale zawsze z nadzieją na ten jeden, właściwy żeton. I choć szczęście bywa zmienne, kilka prostych trików potrafi zmienić chaos w kontrolowane ryzyko. Oto kilka sposobów, jak współpracować z losem tak, by statystyka zaczęła działać na Twoją korzyść:

- Planuj zawartość worka z głową – nie wrzucaj wszystkiego, co popadnie. Zbyt duża różnorodność utrudnia kontrolę nad losowaniem, a kilka silnych żetonów nic nie da, jeśli zginą w tłumie słabszych.

- Dbaj o cykl i kondycję swojej puli – jeśli gra pozwala „oczyścić” worek (odłożyć część żetonów lub usunąć nadmiar), wykorzystaj to. Każdy słabszy żeton, którego się pozbędziesz, to niewidzialny bonus do przyszłych losowań i większa kontrola. Czysta pula oznacza większą precyzję w kluczowych momentach rozgrywki.
- Graj tempem przeciwników – czasem opłaca się zaryzykować teraz, bo okno okazji się zamknie (np. ostatnia runda punktowania).
- Zapis na marginesie – liczb orientacyjnie, co już wyszło. Można to określić mianem miękkiej arytmetyki (czyli po prostu szybkie, pobieżne liczenie) – wystarczy zapamiętać, ile razy wypadły kluczowe żetony, by nie ulec złudzeniu, że „teraz na pewno się uda”.

Cztery twarze bag buildingu – przykłady gier



Klasyka wśród gier typu bag building. Gracze wcielają się w szarlatanów warzących mikstury z losowo dobieranych składników. Każdy żeton ma inny efekt, a zbyt wiele białych powoduje eksplozję kotła. Tu losowość to nie wróg, tylko źródło emocji – balansujesz między pokusą „jeszcze jednego składnika”, a ryzykiem katastrofy. Idealny przykład tego, jak napięcie i radość mogą współistnieć w jednym woreczku.

Źródło zdj.: Szarlatani z Pasikurów. Wyd. G3

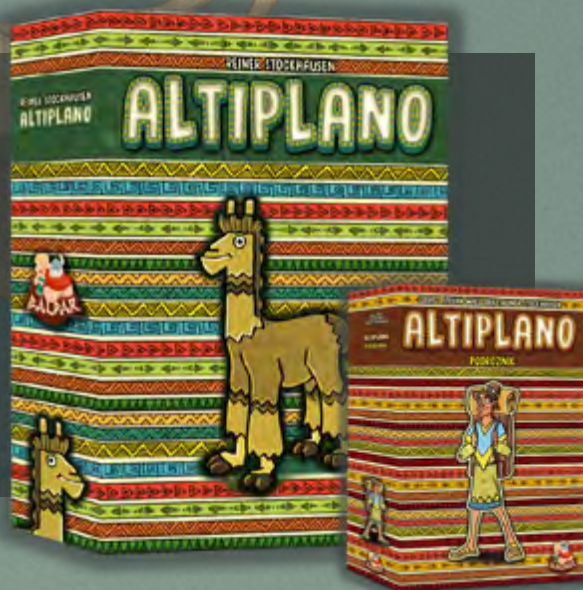


Strategiczne euro, w którym każdy żeton reprezentuje mieszkańca średniowiecznej Francji – rzemieślnika, kupca lub mnicha. Gracze losują ich z woreczków, by wykonywać akcje, rozwijać miasto, a także zdobywać punkty prestiżu. Sekret tkwi w czyszczeniu puli z mniej przydatnych żetonów i budowaniu synergii między profesjami. Tu worek to nie hazard, tylko narzędzie planowania oraz optymalizacji.

Źródło zdj.: Orlean. Wydawnictwo Baldar

Duchowy następca gry *Orlean*, przenoszący graczy w Andy, gdzie zarządza się lamami, kukurydzą i alpaki. Mechanika worka działa tu bardziej jak system logistyki – to, co trafia do środka, wraca do obiegu dopiero po kilku turach. Każda decyzja ma więc opóźniony skutek, a dobre planowanie „cyklu puli” staje się kluczem do zwycięstwa. To powolniejsze, bardziej strategiczne oblicze bag buildingu.

Źródło zdj.: Altiplano. Wydawnictwa Baldar



Połączenie draftu, area control i klasycznego bag buildingu. Gracze wypełniają swoje woreczki żetonami reprezentującymi postacie z Krainy Czarów, a potem losują je w fazie bitwy, by zdobywać przewagę. Każdy dociąg to emocjonalny rollercoaster – balansuje się między triumfem a klęską, gdy los decyduje o wyniku w ostatnim momencie.

Źródło zdj.:

Wojna w krainie czarów. Wydawnictwo Galakta

Podsumowanie

Bag building rzadko występuje solo. Łączy się z worker placement (*Orlean*), wyścigiem (*Automobiles*), abstrakcyjną walką o kontrolę (*War Chest*) czy czystym push-your-luck (*Szarlatani z Pasikuwowic*). Dzięki temu każdy znajdzie wersję „worka” pasującą do swojego temperamentu: od planistów po hazardystów. Bo to opowieść o nadziei i konsekwencji. Emocje są prawdziwe, ale nie przypadkowe – pochodzą z naszych wyborów.

Bag building nagradza cierpliwość, uczy kalkulować ryzyko i daje satysfakcję większą niż „zwykły” rzut kostką. A ten moment, kiedy palce wyczuwają kształt właściwego żetonu? To małe planszówkowe katharsis.

Autor: Meeple Mi. Planszówkowa gaduła z zamięłowaniem do żartów, metafor i obserwacji zza stołu. Píše o grach z pasją, dystansem i czułością do meepli, które – jak twierdzi – mają własne charaktery. Uważa, że dobra gra to taka, o której można napisać równie dobrą historię.

NIESPODZIEWANY RATUNEK

...leśnym trakcie wiodącym do miasta, które na mapie zostało podpisane jako „Aldon”. Krasnolud spojrzał z niedowierzaniem na miejsce wskazane przez kompas.

– To magiczne urządzenie chyba się popsło. Co złodziejaski mógłby robić na takim odludziu, okradać wiewiórki z żółędzi?

– I tu się mylisz, przyjacielu. Taki trakt to świetne miejsce dla rozbójników. Mogą tu urządzać zasadzki na podróżnych. Nasz przyszły towarzysz może należeć właśnie do takiej bandy – odpowiedział Vermer, a As zamiauczał, jakby chciał potwierdzić słowa swojego pana.

– Dzięki temu kompasowi odnalazłam już trzy osoby, o których mówiła przepowiednia, więc nie kwestionuj jego działania – upomniwała krasnoluda elfka.

Anaelli zabrała ze stołu medalion, zamknęła go i zawiesiła z powrotem na szyi. Wystarczyło, że dotknęła zawieszki, a Dwerlin ponownie zobaczył połyskującą turkusem magię. Pamiętał, czego się spodziewać, więc tym razem udało mu się rozluźnić i płynnie opaść na ziemię.

Krasnolud rozejrzał się dookoła. Drużyna znalazła się na środku dość szerokiego, błotnistego traktu. Po obu jego stronach rosły wysokie drzewa o czarnej korze i krwistoczerwonych liściach. Ich korzenie wychodzące spod ziemi sprawiały, że cała droga była wyboista. Pobocza przesłaniała bujna, brązowa trawa. Szare niebo, z którego miarowo spadały krople deszczu, ledwo prześwitywało zza koron drzew.

– Świetnie, nie dość, że jesteśmy na odludziu, to jeszcze leje nam na głowy – sarknął Dwerlin.

– Są gorsze rzeczy na tym świecie, niż zła pogoda – upomniwała go Anaelli.

– Cicho! – Nigga warknęła ostrzegawczo. – Chyba coś słyszę.

Pozostali natychmiast zamilkli i również zaczęli nasłuchiwać. Po chwili do ich uszu dobiegło parskanie koni i skrzypienie kół wozu. Anaelli dała znak towarzyszom, by podążyli za nią, i wbiegła w trawę na krawędzi drogi. Ledwie cała drużyna zdążyła się tam ukryć, zza zakrętu wyłonił się charakterystyczny wóz używany do transportu więźniów. Eskortowało go dwóch jadących konno strażników – jeden podążał przed, a drugi za wozem. Strażnicy mieli na sobie lekkie, połyskujące zbroje. Obaj byli uzbrojeni we włócznie i przytroczone do pasa miecze. Podążali na rumakach okrytych fioletowymi czaprakami z wyhaftowanymi złotymi smokami.

– Co robimy? Pozwalamy im przejechać? – zapytał Dwerlin.

– Nie spotykamy ich bez powodu, przecież kompas nas

tu przysłał. Oni mogą coś wiedzieć o tym złodziejasku – sprzeciwiła się elfka.

– Istnieje prosty sposób, aby się przekonać – wtrącił Vermer. – Zaufajcie mi.

Mag wpatrzył się intensywnie w nadjeżdżających strażników i wyszeptał zaklęcie w nieznanym języku, które sprawiło, że konie zatrzymały się w pół kroku. Strażnicy również zostali pozbawieni możliwości ruchu.

– Idziemy! – rozkazał Vermer.

Drużyna podeszła do wozu. Jego drzwi były zabezpieczone żelazną kłódką, ale ta nie stanowiła wyzwania dla półorczycy.

W kącie wozu przycupnął młody mężczyzna. Na widok otwieranych drzwi skulił się jeszcze bardziej i zasłonił twarz rękami.

– Zostawcie mnie! Przysięgam, że oddam waszemu panu wszystko, co ukradłem, i jeszcze coś do tego dorzucę! – zawołał z przerażeniem w głosie.

– Nie bój się, możesz bezpiecznie wyjść na zewnątrz. Nie jesteśmy stróżami prawa. Przywiodła nas tutaj przepowiednia – uspokoiła go elfka.

Mężczyzna powoli wyszedł z wozu. Dopiero teraz mogli mu się dokładnie przyjrzeć. Był ubrany jedynie w szarą, poplamioną koszulę i oliwkowe spodnie. Trudno byłoby zgadnąć, co stało się z jego butami, ale na jego nogach drużyna mogła zobaczyć otarcia, które prawdopodobnie były śladami po kajdanach. Czarne, kręcone włosy sięgały młodzieńcowi do ramion. Nosił szpiczastą bródkę, ale to jego oczy szczególnie przykuwały uwagę: jedno było brązowe, drugie – zielone.

– Chyba jesteś tym, kogo szukamy, ale musimy się upewnić. Opowiedz nam o sobie – polecił mag.

– Nazywam się Kango. Wieźli mnie na sąd do Aldonu, bo okradłem w tych okolicach kilku zamożnych mieszczan. Niektórych oszukałem też podczas gry w karty. Kiedy wóz się zatrzymał, pomyślałem, że chcą mnie dopaść ludzie wynajęci przez kogoś szukającego zemsty.

Anaelli uśmiechnęła się do niego i zapewniła:

– Jesteś właściwą osobą, kompas się nie pomylił. Już nie musisz uciekać ani się obawiać. Wyjaśnimy ci wszystko w bezpiecznym miejscu.

Elfka dotknęła medalionu i chwilę później skompletowana drużyna zniknęła w turkusowej poświacie, zostawiając żołnierzy unieruchomionych na trakcie.

OD REDAKCJI:

Opowiadanie Pani Patrycji zwyciężyło w naszym konkursie literackim, który polegał na dokończeniu opowiadania *W poszukiwaniu zaginionych elfów. Część 1. Dwerlin*. Tekst Pani Patrycji zaintrygował nas swoim stylem i doskonałym uchwyceniem konwencji, która pojawiła się w pierwszej części. Jeśli jeszcze jej nie znacie, wróćcie koniecznie do numeru 2, w którym ukazało się opowiadanie, które dokończyła Pani Patrycja.

Storytelling czy RPG wymagające mechaniki i kostek?

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk



Gry fabularne kojarzą się z grupą przyjaciół, która siada do wspólnego stołu, nad stosiem książek i kart postaci. W pobliżu leżą kostki, czasem dodatkowe notatki i pomocne narzędzia pracy (Graczy lub Mistrza Gry) lub ozdoby, które pomagają w prowadzeniu sesji. A jednak nie każda sesja – ba, nie cała kampania – musi tak wyglądać... W niektórych rozgrywkach elementy te mogą się po prostu nie pojawić. Są to sesje wykorzystujące wyłącznie storytelling – i właśnie tym dwóm rodzajom rozgrywek pokrótce się dziś przyjrzymy.

RPG mechaniczne: kostki

Klasycznym rozwiązaniem w RPG-ach jest mechanika, która wykorzystuje zestaw kostek do rozstrzygania sporów i wyzwań. W zależności od wybranego systemu będą to kostki o różnej liczbie ścianek. Ich nazwy odnoszą się do tego, z ilu boków się składają, np. kostka sześcienna to k6, a dwunastościenna – k12.

I nie ukrywajmy: kostki są naprawdę klimatycznym dodatkiem do każdego RPG-a. Możemy przebierać w ich rodzajach. Różne kolory, ozdoby czy nawet zestawy stworzone specjalnie z myślą o konkretnym systemie, dopasowane do niego pod każdym względem, to prawdziwa gratka dla każdego fana RPG-ów. Dodają całej kampanii unikatowego czaru i sprawiają, że po prostu bardziej chce się grać.

RPG mechaniczne: karta postaci

Oprócz kostek w systemach gier fabularnych do absolutnego minimum należą karty postaci, na których każdy Gracz zapisuje najważniejsze informacje o swoim bohaterze. Co za takie uznamy, to już oczywiście kwestia danego systemu. Tradycyjnie można jednak wyróżnić kilka elementów, które zawsze znajdują się na karcie, a należą do nich: opis i historia

postaci, atrybuty fizyczne i umysłowe (np. siła, spryt), umiejętności (np. walka bronią białą, podkładanie ładunków wybuchowych), magia (jeśli występuje), ekwipunek. Zapiski z tymi parametrami i informacjami pomagają w pilnowaniu najważniejszych szczegółów i rozbudowie postaci wraz ze zdobywaniem kolejnych punktów doświadczenia.



RPG mechaniczne: gra

Z podręcznikiem i powyższymi pomocnymi przedmiotami (których czasem bywa więcej, niż wymieniałam) rozgrywka jest barwna, żywa, a w przejście konkretnego testu wkrada się drobny element niepewności i losowości. Oczywiście, odpowiednia rozbudowa postaci zwiększa szansę na to, że bohater Gracza przejdzie swoje testy szczęśliwie, jednak nadal nawet najbardziej rozwinięta postać musi zdać się na rzut kostkami. Jego wynik (zazwyczaj zmodyfikowany przez odpowiednie atrybuty i/lub umie-

jętności) przesądza o tym, czy dana akcja się powiodła.

Co to dla nas oznacza w praktyce? Dreszczik adrenaliny i zdanie się na łaskę lub niełaskę rzutu, czasem krytyczne powodzenie, a czasem... krytyczne niepowodzenie, które może zakończyć się dla bohatera nie tylko brakiem pozytywnego wyniku, ale i nawet komiczną wpadką, jak potknięciem się w najważniejszym momencie rozgrywki. Wiele osób ceni sobie ten model gry ze względu na jego klasyczne rozwiązania i element zaskoczenia. Wyniki nie zależą tutaj od wyłącznej decyzji Mistrza Gry (MG), co w niektórych przypadkach – zwłaszcza jeśli grupa nie zna się zbyt dobrze – może budzić mniej kontrowersji. Co wypadło na kostkach, ma miejsce w rozgrywce – z tym zazwyczaj nikt nie próbuje się kłócić. A ponadto samo w sobie rzucanie kostkami ma klimat i przynajmniej może zwyczajnie sprawiać przyjemność. Dodatkowo warto uwzględnić, że rozwój postaci (zdobywanie doświadczenia, nowych umiejętności) jest istotnym czynnikiem napędowym i dla danego Gracza może stanowić główny cel uczestniczenia w sesjach.

Grałam tak setki razy, a jednak... nie jestem największą fanką tego modelu.

RPG storytellingowe: zarys

Storytellingowe gry fabularne charakteryzują się specyficznym stylem. To opowieści, które nie wymagają żadnych pomocy do grania – choć oczywiście niektóre z nich mogą się pojawić. Równie dobrze może ich jednak nie być, a cała gra może polegać wyłącznie na snuciu historii w taki sposób, aby rozgrywka przebiegała logicznie i dawała satysfakcję każdemu uczestnikowi.

W przypadku maksymalnie storytellingowej sesji rezygnujemy ze wszystkich elementów mechanicznych, tj. z rzucania kostkami, akcji turowej, wyznaczania obrażeń poprzez odejmowanie punktów zdrowia, atrybutów i umiejętności opisanych liczbowo, a nawet... z całej karty postaci i zdobywania doświadczenia w postaci zasobu punktowego.

Co więc nam zostaje? Opowieść – i to na niej koncentruje się cała energia i uwaga Graczy oraz MG. W RPG-ach historia zawsze jest ważna, jednak w tych, które całkowicie pozbawiają nas mechaniki, staje się podstawą i esencją rozgrywki. W tym przypadku celem nie może być już rozbudowa postaci poprzez dodawanie jej nowych umiejętności, podwyższanie atrybutów czy zdobywanie lepszego ekwipunku. Dlatego osoby, które nastawione są bardziej na dopakowanie swojego bohatera, a mniej – na główne cele kampanii, mogą nie odnaleźć się w takiej wersji gry fabularnej.

RPG storytellingowe: testy

Skoro nie mamy kostek, kart postaci i typowych elementów mechanicznych, być może zadacie sobie pytanie, jak przeprowadzane są testy i jak ustalane są wyniki walk lub jakichkolwiek innych konfliktów? W przypadku storytellingu wszystko zależy od MG-a i jego decyzji – to, co powie, jest ostateczne tak samo, jak ostateczna była liczba oczek

na kostce. To odgórne założenie bardzo pomaga w unikaniu zbędnych konfliktów. Jednocześnie ten typ rozgrywki wymaga dużej dojrzałości i zaufania, zarówno od MG-a, jak i samych Graczy. Pełniąc funkcję sędziego, MG musi wykazać się dozą zdrowego rozsądku i neutralności, co czasami nie jest tak łatwe, jak się wydaje. Jednak każda decyzja musi być logiczna, poparta działaniami i ich konsekwencjami, a efekt – choć może być zaskakujący – powinien być dostosowany do konwencji całego RPG-a. Istotna może być argumentacja wyboru, która potwierdza, że w danej sytuacji MG ma rację, ponieważ w storytellingu nie ma przypadków.

Jak łatwo się domyślić, wyniki walk też są opisowe – rana to nie tylko punkt odjęty z puli punktów życia. To ból, cierpienie, krew, może strach. To trudności w dalszej walce, być może konieczność wycofania się, a leczenie może trwać nawet RPG-owe tygodnie spędzone w szpitalu, bo nie można przecież ustalić, że mechanicznie jeden punkt życia wraca po jednej przespanej nocy. Wszystko to trzeba odegrać.

RPG storytellingowe: rozbudowa zdolności postaci

Sprawna rozgrywka w storytellingowym RPG-u wymaga także odpowiedniego nastawienia Graczy. Rozwój postaci ma bardziej naturalny przebieg niż w przypadku rozgrywek mechanicznych. W większości systemów opartych na punktach sprawa jest prosta: przykładowo gdy Gracz ma punkt umiejętności do dyspozycji, wydaje go na wybraną umiejętność, która automatycznie się do niego przypisuje. Bez wysiłku, bez odgrywania scen z tym związanych, bez namysłu, na zasadzie: „nie było, ale teraz się pojawiło”.

W storytellingu tak to nie działa – tutaj zdobywanie danej umiejętności trzeba odegrać i należy pamiętać,

że na tym nie koniec. Wiele z nich trzeba ćwiczyć jak w prawdziwym życiu i warto to uwzględnić podczas sesji. Zapominanie o praktyce i poszerzaniu wiedzy to szybki przepis na to, by podczas dowolnej próby MG powiedział, że bohater przegrał, bo jego umiejętności są mniejsze niż przeciwnika.



RPG storytellingowe: zalety, które sprawiają, że je lubię

Największą zaletą storytellingowych RPG-ów jest dla mnie koncentracja na opowieści. Gdy nie zastanawiamy się nad mechaniką i dopakowaniem postaci tak, aby mogła swobodnie przechodzić kolejne testy, większą uwagę poświęcamy historii i towarzyszącym jej uczuciom. To one stają się esencją gry, bo uwaga nie jest odciągana w innych kierunkach. Sama narracja też jest znacznie bardziej płynna i zbliża się do narracji książkowej: bitwy stają się epickie dzięki opisom, a nie rzutom, wydarzenia dzieją się szybko, bo wystarczy decyzja, bez czekania na wynik rzutu, modyfikator, przeliczenie i zsumowanie...

Moim zdaniem ogromną zaletą takich RPG-ów jest też możliwość rozgrywania ich wszędzie: w parku, na spacerze, na plaży czy podczas górskiej wspinaczki. Nie ogranicza nas nic poza wyobraźnią, nie potrzebujemy książek, kostek, miejsca do rzucania i do zapisywania sobie czegoś na karcie postaci. Przy okazji to niezłe ćwiczenie dla wyobraźni i pamięci – skoro nie posługujemy się obrazkiem w podręczniku ani notatkami, wszystko musi kryć się w naszej głowie.

Storytelling jest też znacznie użyteczniejszy w systemach autorskich, a właśnie w taki sposób ostatnio gram najczęściej. Jeśli chcemy samodzielnie wymyślić świat i zamieszkujące go istoty,

nie musimy wszystkiego zapisywać i żmudnie przeliczać na niezbędne w mechanice statystyki i punkty. Wystarczą ogólne ustalenia, co sprawia, że taką rozgrywkę można zacząć w ciągu jednego dnia. Jest pomysł – jest gra, bez czytania, notowania i przygotowywania całej tony materiałów.

Czy polecam storytelling każdemu?

Nie. Stanowczo nie polecam go osobom, dla których zdobywanie punktów doświadczenia i rozbudowa postaci poprzez podnoszenie atrybutów są ważne – tacy Gracze mogą się zawieść na storytellingu i zniechęcić do niego. Nie polecam też tym, którzy czerpią frajdę z rzucania kostkami, bo jej odebranie pewnie zmniejszy im przyjemność z gry.

Zazwyczaj odradzam też storytelling nowym Graczom, którzy nigdy wcześniej nie grali w żadnego RPG-a. Może im być trudniej zrozumieć zasady gry i wczuć się w rolę, jeśli nie mają podpowiedzi w postaci podręcznika, karty, kostek i mechaniki. Warto zagrać choć raz w tradycyjną grę

fabularną, zanim rozpocznie się przygodę pozbawioną wszystkich pomocy mechanicznych.

Nie polecam tego typu rozgrywki także tym MG-om, którzy nie lubią tworzyć długich kampanii i rozbudowanych Bohaterów Niezależnych, a preferują rozgrywkę zadaniową. Jeśli ulubionym schematem jest sesja: wpada zadanie, rozwiązujemy je, oddajemy, idziemy dalej i zapominamy, to storytelling po prostu się nie sprawdzi.

A co najważniejsze: odradzam wszystkim, którzy nie mają pełnego zaufania do siebie i swojego MG-a. Brak ufności i akceptacji faktu, że decyzje są ostateczne, może łatwo doprowadzić do konfliktów, zniechęcenia i zakończenia rozgrywki.



Jak być (nie)dobrym graczem RPG

Każda dobra historia zaczyna się od ludzi, którzy chcą ją wspólnie opowiedzieć. Nieważne, czy siedzą przy ognisku, czy przy stole – zawsze chodzi o to samo: stworzyć razem coś, co na chwilę staje się prawdziwe. Gry fabularne są właśnie takim miejscem, gdzie słowa zamieniają się w świat, a decyzje – w przygodę. Takowa zaś wspólnie tworzona przygoda to delikatna konstrukcja. Ważne, żeby wyjść z fundamentalnego założenia, że RPG nie opiera się na kostkach, księdze zasad ani nawet na wyobraźni Mistrza Gry – to wszystko oczywiście jest ważne, ale jego kamieniem węgielnym są ludzie przy stole. To oni budują atmosferę, nadają rytm i decydują, czy powstanie coś, do czego będziemy wracać z uśmiechem. Będąc dobrym, „właściwym”, graczem, możemy wnieść drużynę na wyższy poziom.

Najpierw przyjrzymy się pułapkom i błędom, które zamieniają sesje we frustrujący teatr – często jednej osoby. Następnie omówię to, co robi gracz, którego każdy chciałby mieć w drużynie – takiego, dzięki któremu po zakończonej sesji wciąż rozbrzmiewa jedno zdanie: „To kiedy next?”.

Tam, gdzie zaczynają się problemy...

Gry fabularne są jak wspólne gotowanie wielkiego kociołka zupy. Każdy wrzuca do środka coś od siebie – ktoś marchewkę, ktoś mięso, ktoś przyprawę – i na końcu mamy danie, którego nikt nie zrobiłby sam. To jest właśnie współpraca. Problemy jednak zaczynają się, gdy jeden z graczy uzna, że zamiast zupy woli kebaba i zaczyna piec mięso obok garnka, ignorując całą resztę. Pachnie ciekawie (może nawet nieźle smakuje), ale cała kuchnia przestaje działać, a wspólne przygotowanie posiłku zamienia się w kulinarny chaos, który mało kto będzie dobrze wspominał. Jak to możemy odnieść do gier roleplayowych? Już śpieszę z odpowiedzią. Weźmy na celownika klasyk, z którym spotkał się każdy, kto chociaż raz podjął się rozgrywki w RPG-ach – samotny wilk. W teorii brzmi pięknie – milczący łowca, co nikomu nie ufa, bo ma „tajemniczą przeszłość”. Na kartce jest to postać godna plakatu. Ale w praktyce sprawa się komplikuje. Drużyna planuje włamanie, a on mówi: „Ja idę sam. W drugą stronę. Bo taki jestem”. I nagle cała epicka akcja zamienia się w trzydziści minut solowego dialogu z Mistrzem Gry, podczas gdy reszta drużyny... No właśnie, reszta drużyny staje się mimowolnie tylko widzami. To jest spektakl jednego aktora – i oczywiście nie ma w tym nic złego w grach „1 na 1”, czyli gracz i Mistrz Gry, ale jeżeli ekipa jest większa, to przecież każdy przyszedł wziąć udział w przygodzie. Nikt nie pisał się na spektakl, na który będzie mógł tylko i wyłącznie patrzeć.

Jest też inne, podobne zagrożenie, często już związane z charakterem gracza – albo jego usposobieniem – a jest to przejmowanie sesji na własność. Wyobraź sobie tawernę: jeden gracz zagaduje informatora, drugi szuka kontraktu... i nagle wkracza ten, co musi być w centrum uwagi. Zaczyna przepytwać każdego NPC-a jak ankieter z urzędu statystycznego, podejmuje decyzje za wszystkich, przerywa innym. Efekt? Pozostali czują się jak dekoracje sceniczne. I znowu dzieje się to, co przedtem było spowodowane „samotnikiem” – reszta drużyny siedzi na krzesłach i zastanawia się, po co tu w ogóle przyszła.





Klimat – rzecz święta

Psucie klimatu to chyba jedna z gorszych rzeczy, jakie mogą się wydarzyć. Wiadomo, jeżeli w jakiejś grze klimat jest istotny, to psucie go można traktować niemalże jak sabotaż. Wyobraźmy sobie dramatyczną scenę: rycerz kona na polu bitwy, reszta desperacko próbuje go ratować. I wtedy ktoś odpala: „Ej, to wygląda jak punkt apteczny na raty” i dorzuca odgłosy umierającej krowy. Raz można się uśmiechnąć (z politowaniem), dwa razy może jeszcze przejdzie, ale jeżeli ktoś nie gra w uniwersum opartym na satyrze – to nie wróżę temu nic dobrego na dłuższą metę. To trochę tak, jakby ktoś w dostojnych pieśniach zamienił niektóre wersy na współczesne wstawki. Nawet jeżeli każdy się uśmiechnie, to jest to krok w stronę tego, że zostanie „odebrany” klimat, który jest tą „zaprawą” spójności historii. Podobnie trudna sytuacja jest wtedy, kiedy ktoś ma zbyt ambiwalentny stosunek do wcześniej ustalonych zasad. Jeśli cała drużyna mówi: „Chcemy mrocznej, poważnej kampanii”, a ktoś zaczyna wszędzie wciskać swoje żarty, to może to uchodzić za brak klasy. Gry RPG działają tylko wtedy, gdy ludzie przy stole wzajemnie sobie ufają i grają do jednej bramki.

Jak stanąć po właściwej stronie?

Co więc zrobić, żeby wspierać drużynę? Najlepiej zacząć od najprostszej czynności, niewymagającej szczególnych umiejętności – słuchania. To nie jest rocket science, ale zaskakująco wielu graczy oblewa ten test. Ktoś odgrywa trudne wyznanie swojego bohatera: łyzy w oczach, ciężar traumy, klimat jak w finale filmu dramatycznego. A obok ktoś porządkuje sobie notatki albo zaczyna dosypywać chipsów do miski (albo, nie daj Boże, przegląda coś na telefonie!). To jest jak włączenie muzyki disco polo na pogrzebie – zero szacunku dla innych graczy i atmosfery. Wytrzymanie tych 3 minut nie jest aż tak trudne, a może zupełnie zmienić odczucia drugiej osoby. Dobry członek drużyny patrzy, reaguje, a jego postać coś dorzuca (ale nie przerywa), kładzie rękę na ramieniu, pyta o szczegóły, daje sygnał, że to, co mówi druga osoba, jest ważne. I nagle ta scena nabiera wagi, bo nie dzieje się w próżni. Jeśli mag snuje jakiś plan, zamiast mu przerywać i krzyczyć: „To głupie!”, to warto dać szansę dokończyć wypowiedź. Nie ma co się tutaj tłumaczyć narwanym charakterem postaci – może to fajnie wyglądać na filmie, ale w trakcie sesji każdy z graczy odgrywa postać na tych samych warunkach. To różnica jak między rzuceniem cegłą w mur, a dołożeniem cegły do wspólnej budowli. Do dobrej gry dochodzi właśnie to szczerze zainteresowanie innymi postaciami. Jeśli Twoja postać odkryje coś istotnego, zapytaj towarzysza, co o tym sądzi. Gdy bard zagra pieśń, niech Twoja bohaterka zareaguje – może wzruszeniem, może śmiechem. Takie gesty cementują drużynę. Dzięki nim grupa staje się jak dobrze zgrany zespół muzyczny: każdy gra na swoim instrumencie, ale razem tworzą harmonię. Solówki są mile widziane, lecz tylko wtedy, gdy nie zagłuszają reszty. Najbezpieczniej jest trzymać się zasady:

„Nie blokuj, nie rozwalaj, czyni
innych bohaterami Waszej historii.”

Nie chodzi o to, by wszystkie postacie się uwielbiały. Różnice charakterów są ciekawe i naturalne, o ile nie rozbijają drużyny. Paladyn może potępiać złodzieja, a złodziej drwić z zasad paladyna, lecz gdy przychodzi zagrożenie, obaj walczą ramię w ramię. To napięcie nadaje opowieści dynamiczności – o ile nie staje się powodem do zakończenia gry. Należy pamiętać, że Wasze postacie mogą się ze sobą nie zgadzać – ale nie Wy, Gracze.

RPG nie jest konkursem talentów ani sceną dla jednego aktora. To wspólne snucie historii. Gdy ktoś próbuje zrobić z sesji swój osobisty spektakl, sesja traci sens. Ale jeśli gracze słuchają się wzajemnie, reagują i razem budują wspólną narrację, powstaje coś wyjątkowego. Nikt po latach nie wspomina: „Ależ moja postać była genialna”. Myśli raczej: „Jak razem pokonaliśmy smoka, to było coś!”.

Dobry gracz potrafi też wyczuć klimat chwili. Jeśli drużyna stoi przed trudnym wyborem, a stawką są losy miasta czy przyjaciół, to nie czas na żarty. Ale w kampanii przygodowej, pełnej luzu i błyskotliwych dialogów, taki żart potrafi rozładować napięcie i dodać scenie koloru.

Gdy scena dobiega końca, a Twoje słowa wybrzmiały, czas cofnąć się o krok. Ustąp miejsca innym. Jeśli dalej reflektory są skupione na Tobie, przestajesz grać zespołowo. Dobry gracz widzi, gdy ktoś milczy z boku, i daje mu szansę: „Hej, kapłanie, znasz ten znak?”, „Zielarko, co to za zioła?”, „Magistrze, czy ta substancja nie wygląda Ci podejrzanie?”. Tak tworzy się równowaga – każdy dostaje moment, by się wykazać.

Kompromis to klucz. Możesz uparcie trzymać się zasad postaci i zatrzymać grę w martwym punkcie albo możesz znaleźć sposób, by działać w zgodzie z charakterem bohatera, a jednocześnie pozwolić fabule płynąć. Nie zdradzasz postaci – pokazujesz jej rozwój i elastyczność. Dzięki temu historia nabiera głębi, a nie staje przed murem nie do przebicia.

W końcu RPG to wspólna przygoda, nie monodram. Możesz znać zasady na pamięć, mieć najrzadsze kostki i świetne pomysły, ale jeśli grasz tylko dla siebie, inni przestają się bawić. Dobry gracz pozostawia pole do popisu towarzyszom, reaguje, współtworzy. Bo najlepszą rzeczą po przeżyciu wspólnej przygody jest chęć wyruszenia na kolejną.

Adam Ponikiewski



Jeszcze głębiej...

Port przesycony był zapachem soli i gnijących wodorostów, a nocny wiatr niósł skrzek mew wyrwanych z uspienia i niespokojnie krążących nad zatoką. Drewniany pomost skrzypiał pod stopami Marka, a echo jego kroków rozbrzmiewało zbyt długo, jakby powtarzało się gdzieś w głębi wody. Gdy przechodził obok, mężczyźni milkli nagle w pół zdania, a stare kobiety kreśliły w powietrzu znak krzyża.

Ludzie odsuwali się od niego – nie z szacunku, lecz ze strachu. Mówili, że od dziecka patrzył w morze zbyt długo. Czekał, aż odpowie. Morze zabrało mu wszystkich – ojca i brata połknęły fale, a matkę zgasiła choroba złapana w wilgotnych mgłach portu. Mark został sam. Noc w noc czuł, że woda go przyciąga i obserwuje. Czasem fale cofały się spod jego stóp, jakby same zapraszały do głębin.

Tego wieczoru, gdy inni rybacy – wierni piątkowej tradycji – ruszyli do karczmy, by utopić troski w tanim winie, Mark odwiązał linę i samotnie wypłynął w noc. Morze wzywało.

Pierwsza noc

Sieci opadły w morze, a on czekał, wsłuchując się w ciszę. Tylko chlupot wody i bicie własnego serca przerywały spokój nocy. Kiedy wreszcie wyciągnął zdobycz na pokład, przez chwilę nie był pewien, co wypadło z sieci na deski łodzi.

Ryby. Ale inne niż wszystkie, jakie kiedykolwiek widział. Ich łuski były przezroczyste, zdawały się zrobione ze szkła. Świeciły od środka bladym, obcym światłem, które drżało w półmroku. Jeszcze żyły, lecz nie szarpały się ani nie trzepotały ogonami. Gdy ich dotknął, poczuł chłód metalu, a kiedy wrzucił je do skrzynki, słysząc było cichy trzask, jak gdyby pękały od środka. Ich oczy były martwe i nieruchome, niczym wpatrzone w pustkę oczy topielców, jednak nie potrafił się oprzeć wrażeniu, że go obserwują.

Nazajutrz w porcie kupcy cofnęli się przerażeni, widząc jego połów. Ktoś przeżegnał się pospiesznie, inny zasłonił twarz ręką – bał się, że ryby spojrzą w jego stronę. A jednak, pomimo strachu, pokusa posiadania była silniejsza. Brzęk monet, zwykle radosny, tym razem brzmiał ciężko i obco. Ale Mark był zadowolony. Zysk był wysoki. A morze wciąż wzywało.

Druga noc

Tej nocy morze było ciche. Aż nazbyt ciche. Niebo wyglądało nienaturalnie ciężko, jakby gwiazdy przykleiły się do czarnej powłoki – płaskie martwe punkty na niebie. Wiatr ustał, a cisza gęstniała, pełna czegoś, co milczało z rozmysłem.

Zarzucił sieci. Po długich godzinach lina drgnęła lekko. Gdy je wyciągnął, zobaczył stworzenie podobne do ryby, lecz dużo większe, z parą skórzastych skrzydeł na grzbiecie. Nie trzepotało nimi chaotycznie jak zwierzę złapane w pułapkę, skrzydła poruszały się w jednostajnym rytmie. W pewnej chwili stworzenie rozłożyło je szeroko, gestem zbyt podobnym do próby objęcia, by był przypadkowy. I wtedy rozległ się głos: „Jeszcze głębiej, synu...”

Mark zamarł. Nie był to dźwięk fal ani skrzypienie łodzi. Głos był wypowiedziany wprost do jego ucha, a jednocześnie wydobywał się spod wody i rezonował w klatce piersiowej. To był głos ojca. Rybak kurczowo chwycił się burty, powtarzając w myślach, że to tylko sen, że to złudzenie. Ale w sercu poczuł coś gorszego niż strach. Poczuł, że chciałby odpowiedzieć...

Trzecia noc

Tym razem z sieci wysypały się na pokład rybopodobne stwory o wielu parach oczu, jarzących się nieczym płomienie lamp naftowych. Inne zdobycze przypominały głowonogi, a ich ciała znaczyły wzory podobne do run. Jednak gdy Mark pochylił się, by przyjrzeć się bliżej, dostrzegł, że to nie symbole, lecz głębokie rany, z których sączyła się ciemność. Dotknął jednej i poczuł lodowaty chłód, który przeszył go aż do kości. Cofnął rękę, lecz połowu nie wyrzucił. Zgarnął wszystko i sprzedał w porcie. Kupcy pobledli. Dzieci uciekły. Psy ujadły, jakby wyczuwały coś, czego ludzkie oczy nie chciały widzieć. A jednak, pomimo strachu i wbrew rozsądkowi, kupili – jak gdyby sama obecność tych stworzeń zmuszała do sięgnięcia po sakiewkę.

Ludzie zaczęli mówić, że jego ryby mają oczy, w których zatrzymuje się czas. Że nocami znad jego chaty unoszą się szepty. I że morze wzięło go sobie w posiadanie. Mark słyszał te pogłoski, lecz go nie obchodziły. Głosy z głębin były silniejsze.

Czwarta noc

Cień pod wodą był ogromny. Lina naprężyła się jak struna, gotowa pęknąć. Mark szarpnął z całej siły. Szorstki splot rozciął mu dłonie, a krew spłynęła za burtę. Fale syczały, łapczywie ją pijąc.

Wreszcie sieć wynurzyła się z głębin. Mark upadł na kolana. Nie było w niej ryb. Były twarze. Ludzkie twarze: blade, ociekające wodą, uwięzione w mokrym splocie sznurów. Ich oczy były martwe, nieruchome. Usta drżały, układając się w szept: „Wciąż tu jesteśmy... wciąż czekamy...”.

Rozpoznał je. Matka. Brat. Sąsiedzi, którzy zginęli na morzu. Dzieci, z którymi biegał po podwórku. A im dłużej patrzył, tym więcej twarzy dostrzegał – jakby sieć bez końca wyrzucała kolejne oblicza. Ich powieki zaczęły drgać, a spojrzenia, choć martwe, wbijały się w niego z nieubłaganą siłą. Szepczące usta otwierały się coraz szerzej. Spomiędzy warg nie wydobywał się jednak oddech, lecz strużki ciemności, które rozlewały się po deskach pokładu. Układały się w linie i znaki, które migotały w półmroku jak dawno zapomniane runy. Mark cofnął się, lecz czuł, że nie ma dokąd uciekać. Szept gęstniał, stawał się wezwaniem w obcym języku – języku, który znał, choć nigdy go nie słyszał. Każde słowo wbijało się w jego czaszkę jak cierń. Krzyk wyrwał mu się z gardła, a sieć runęła z powrotem do wody. Głosy jednak nie ucichły. Zostały w nim, odbijając się echem w głowie, jak zaklęcie, którego nie sposób przerwać. A na pokładzie wciąż widoczne były ślady – ciemne, nie do zatarcia.

Piąta noc

Nie mógł spać. Nie mógł jeść. Cały dzień siedział w chacie, wsłuchując się w ciszę. Ale cisza nie była ciszą – była szepcem, który pełzał po ścianach i czał się w kątach. Gdy zapadł zmrok, wyszedł bez wahania. Łódź czekała. Morze też. Wypłynął dalej niż kiedykolwiek. Gwiazdy zgasły, jakby ktoś zdrapał je z nieba, zostawiając czarne blizny. Ciemność była lepka, dławiąca. Plusk wiosła w tej ciszy brzmiał jak bluźnierstwo.

Sieci opadły i od razu poczuł opór. Coś już na nie czekało. Podciągnął liny. A potem zobaczył siebie. Twarz, wylaniająca się z sieci, wyglądała jak jego, a jednak nie do końca – jakby ulepiono ją z wody i gnijących wodorostów. Oczy były puste, jak dziury w ziemi, a usta drżały, układając się w bezgłośny szept: „Zostań...”. Mark osunął się na pokład. Odbicie rozmyło się w powietrzu. Woda zabulgotała ciężko. W tym bulgocie krył się śmiech.

Szósta noc

Morze czekało. Niebo nie było niebem – było puste. Bez gwiazd i bez księżyca, przypominało ziejącą otchłań zawieszoną nad światem. Fale nie poruszały się, odbijały jedynie tę pustkę. Sieci parzyły go, szorstkie sploty pulsowały pod palcami jak żyły. A jednak zarzucił je dalej niż kiedykolwiek.

Liny napięły się od razu. Skóra na dłoniach pękała, z ran sączyła się krew. Krople wpadały w wodę, rozchodziły się spiralami i ginęły w głębinie. Mark ciągnął, nie zważając na ból – miał wrażenie, że to nie on trzyma liny, lecz to liny trzymają jego. Sieci wynurzyły się powoli, ciężkie od cieni. Kształty gęstniały, wylaniały się z mokrej płataniny. Sylwetki – znajome, a jednak wypaczone, jakby coś drgało w nich poza światem, który znał. Oczy zmatowione solą, uśmiechy skrzywione, ramiona wyciągnięte w stronę łodzi.

„Zostań z nami...”

„Morze pamięta...”

„Jeszcze głębiej...”

To nie były już szepty, lecz pieśń – chór, który niósł się ponad wodą, wstrząsał niebem i rozdzierał jego wnętrze. Nie wiedział, czy próbował przeciąć liny, czy po prostu pozwolił im się opleść. Pamiętał tylko chłód dłoni, które nie miały prawa istnieć, i uczucie, jakby morze wyciągało oddech prosto z jego piersi. Potem nadeszła ciemność – ciężka, dławiąca, wszechobecna.

Epilog

Rankiem łódź Marka dryfowała niedaleko portu. Sieci zwisały z burty – mokre, ciężkie i puste. Rybacy zebrali się na nabrzeżu i patrzyli w milczeniu. Nikt nie chciał podejść bliżej. Dopiero po dłuższej chwili ktoś odważył się wejść na pokład – znalazł tylko krwawe smugi na deskach, zbyt liczne, by znalazły się tam przypadkiem, i zbyt rozmazane, by dało się odczytać, co wydarzyło się na pokładzie.

Od tego dnia z portu nikt nie wypływał samotnie. Bo kiedy noc milknie, a woda jest gładka jak szkło, z głębin unosi się szept. Czasem brzmi jak błaganie, czasem jak krzyk, a czasem jak chichot czegoś, co nigdy nie usnęło. I tylko w sereach pozostawia echo wezwania – „Jeszcze głębiej...”

Katarzyna Kukla

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 kilkudziesięć 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)



Listopad to Twój miesiąc podbojów – nawet jeśli zamiast miecza dzierżysz pionki leśnych stworzeń. *Root* pozwoli Ci zawalczyć o dominację w bajkowym lesie, ale nie daj się zwieść uroczym zwierzętom – to polityka i intrygi w najczystszej postaci. Twój duch lidera wreszcie dojdzie do głosu, a kiedy ktoś zapyta, czemu przejąłeś całą planszę, odpowiesz po prostu: „Bo mogłem”.

BYK (20.04–20.05)

Byku, Twoje serce bije w rytmie stabilności, a listopad przyniesie Ci satysfakcję z ciężkiej pracy na własnej farmie. *Agricola* to esencja Twojej duszy – budujesz, hodujesz, planujesz, a na koniec patrzysz z dumą na swoje poletka. Uważaj tylko, żeby nie zabrakło jedzenia, bo nawet najcierpliwszy Byk potrafi tupnąć kopytem, gdy jest głodny. Twoje cele na listopad: dobrobyt i spokój.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)



Bliźnięta, Wasza energia nie zna granic, dosłownie. W grze *Wsiąść do Pociągu* możecie planować trasy, podkradać połączenia znajomym i chwalić się, że macie pociąg z Lizbony do Aten, bo przecież lubicie być wszędzie naraz. To gra idealna dla Waszego niespokojnego ducha – trochę strategii, trochę rywalizacji i mnóstwo okazji do gadania. Idealny sposób, by zająć czymś ręce i jednocześnie komentować wszystko, co się dzieje na planszy.

RAK (21.06–22.07)

W tym miesiącu skupisz się na tym, co kochasz najbardziej – trosce o innych, harmonii i... karmieniu głodnej pandy! *Takenoko* to spokojna, pełna kolorów gra, w której nie musisz wiele planować – dokładnie w Twoim stylu. Pielęgnowanie pola bambusów i dbanie, by panda była szczęśliwa, to Twoje naturalne środowisko. Wszyscy będą się spieszyć po punkty, a Ty po prostu stworzysz ogród marzeń. I jak zwykle – zrobisz to z sercem.



LEW (23.07–22.08)



Uwielbiasz być w centrum uwagi, ale w listopadzie pokażesz swoją kreatywną stronę, budując leśne królestwo w *Everdell*. To piękna, bajkowa gra, która pozwoli Ci stworzyć coś wielkiego i oczywiście...efektownego. Twoja kraina będzie najładniejsza, a strategie najbardziej błyskotliwe. Bo jeśli już grasz, to z rozmachem! Niech Twoja osada przyćmi wszystkie inne!

PANNA (23.08–22.09)

Najbliższy czas to dla Ciebie okres porządku, różnorodnych wzorów i miękkich koczków. *Calico* to gra, w której szyjesz koc dla kotów, łącząc kolory i wzory z chirurgiczną precyzją – brzmi znajomo? Twoja perfekcja sprawi, że każdy kafelek będzie leżał idealnie, a koty same ustawią się w kolejce, by na nim zasnąć. Wreszcie możesz wykorzystać swoje analityczne zmysły do czegoś... uroczo przytulnego.



WAGA (23.09–22.10)



Piękno i równowaga to Twoje drugie imię – a *Azul* to gra, która oddaje to w stu procentach. W listopadzie układanie kafelków stanie się Twoją formą medytacji – wszystko musi być symetryczne, eleganckie i estetyczne. Nie robisz tego, żeby wygrać – robisz to, żeby ładnie wyglądało. A kiedy ktoś Ci przeszkodzi? Uśmiechniesz się dyplomatycznie, choć w środku zaplanujesz zemstę. Oczywiście estetyczną.

SKORPION (23.10–21.11)

Listopad to Twój czas – pełen mroku, tajemnic i... drobnych aktów zdrady. W *Betrayal at House on the Hill* najpierw eksplorujesz nawiedzony dom razem z innymi, a potem, jak przystało na Ciebie, nagle okazuje się, że jesteś zdrajcą. Gra idealnie pasuje do Twojej natury – emocjonalnej, nieprzewidywalnej i spragnionej intensywnych przeżyć. Dla Ciebie nawet planszówka to psychologiczny thriller, a każdy rzut kością to test zaufania.



STRZELEC (22.11–21.12)



Strzelcu, przygoda to Twoje drugie imię, więc w listopadzie wskoczysz do rakiety i polecisz po łupy w grze *Brzdęk! W! Kosmosie!* Będziesz eksplorować, ryzykować i śmiać się w twarz niebezpieczeństwu – czyli robić dokładnie to, co lubisz. Oczywiście możesz wywołać trochę hałasu po drodze, ale kto by się przejmował detalami? Dla Ciebie liczą się emocje, a nie perfekcyjny plan.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

Czeka Cię miesiąc ciężkiej pracy i budowania imperium – czyli dokładnie to, w czym jesteś najlepszy. *Brass: Birmingham* pozwoli Ci rozwinąć sieć przemysłową, handlować, inwestować i udowodnić, że cierpliwość popłaca. Nie potrzebujesz szczęścia – tylko planu, determinacji i... kilku beczek piwa. Twoja droga na szczyt będzie długa, ale gdy już tam dotrzesz, nikt Cię nie dogoni.



WODNIK (20.01–18.02)



Wodniku, w tym miesiącu Twój umysł będzie dosłownie błdził w kosmosie. *Terraformacja Marsa* pozwoli Ci rozwinąć wizję lepszego świata – i to dosłownie. Będziesz tworzyć oceany, budować miasta i debatować, czy rośliny są już gotowe, by przeżyć na nowej planecie. Dla Ciebie to nie tylko gra – to misja naukowa i filozoficzna. A przy okazji świetna okazja, by udowodnić, że wizjonerzy naprawdę rządzą światem.

RYBY (19.02–20.03)

Czeka Cię miesiąc, w którym Twoja wyobraźnia rozkwitnie jak akwarela – dosłownie, bo w *Canvas* będziesz tworzyć własne dzieła sztuki z przezroczystych kart. To spokojna, medytacyjna gra, w której liczy się estetyka – a Ty masz jej pod dostatkiem. Nie potrzebujesz strategii ani agresji, bo wystarczy Ci harmonia barw i poczucie, że tworzysz coś pięknego. W Twoim przypadku nawet przegrana jest dziełem sztuki.



Nasz zespół



**Dołącz do nas
i twórz treści
od graczy dla graczy**



planetamepli@gmail.com



DZIĘKUJEMY DO ZOBACZENIA ZA NIEDŁUGO!

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

[HTTPS://SUPPLI.PL/PLANETAMEPLI](https://suppli.pl/planetamepli)



Dołącz do naszego meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

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

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

planetamepli@gmail.com

Kontakt:

planetamepli.pl

facebook.com/planetamepli

instagram.com/planetamepli