

NR 6 | GRUDZIEŃ 2025

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

NOWA ZIEMIA
DWIE KRAINY, JEDEN CEL

KOOPERACJA
RAZEM PRZECIW GRZE

POCZĄTKI KART DO GRY
PIERWSZE TALIE

PLANETA MEPLI POLECA
GRY POD CHOINKE

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

**JEŚLI LUBISZ TO, CO ROBIMY -
POSTAW NAM ŚWIĄTECZNĄ KAWĘ.
KAŻDE WSPARCIE TO KROK W
STRONĘ KOLEJNEGO NUMERU
PEŁNEGO PASJI
I PLANSZÓWKOWEJ MAGII!**



SUPPI.PL/PLANETAMEPLI



Witamy Was w szóstym numerze!

Planszówkowy świat nie przestaje się rozwijać, a my wraz z nim. Z ogromną radością wracamy do Was z kolejną odsłoną naszego magazynu. Każdy numer to dla nas okazja, by pokazać, jak różnorodne, pomysłowe i zaskakujące potrafią być gry planszowe. Tym razem również przygotowaliśmy dla Was garść informacji ze świata gier bez prądu, które – mamy nadzieję – dostarczą Wam zarówno inspiracji, jak i praktycznej wiedzy oraz solidnej porcji rozrywki, szczególnie w tym świątecznym okresie.

Wyruszamy do **All on Board** w Chełmie, który udowadnia, że pasja do gier potrafi budować społeczność na każdym poziomie. To przestrzeń, w której spotykają się zarówno doświadczeni maniacy planszówek, jak i osoby, które dopiero odkrywają tę formę rozrywki.

Dział recenzji jest obszerny również w tym miesiącu. Przygotowaliśmy prawdziwą ucztę dla fanów różnorodnych gatunków. Zjrzymy do świata znanego z kultowych komiksów dzięki grze *Kajko i Kokosz. Porwanie Milusia*, ocenimy, jak w praktyce wypadają mechaniki *Nowej Ziemi* oraz sprawdzimy, czy *Biały Zamek Duel* godnie rozwija ideę swojego większego pierwowzoru. Nie zabraknie także recenzji gier *Kury*, *Bohema* oraz *Stranger Things*. A to nie wszystkie tytuły, jakie Wam przedstawimy.

W części poświęconej prototypom poznać pomysły twórców jeszcze przed ich wejściem na rynek i zobaczyć, jakie gry powstają za kulisami. W przygotowanym przez nas poradniku poświęconym **tworzeniu swojego bohatera** coś dla siebie znajdą miłośnicy RPG. Ci, którzy wolą spojrzeć na gry od strony relacji, mogą zanurzyć się w artykule **Razem przeciw grze – i sobie nawzajem**, w którym bierzemy pod lupę kooperacje: ich potencjał, stawiane przez nie wyzwania i to, czego uczą nas przy wspólnym stole. W pierwszej części cyklu **Problemy graczy i jak je rozwiązać** podpowiadamy, jak pogodzić obowiązki z hobby, nie tracąc przy tym radości z grania. Z kolei w artykule **o początkach kart** cofniemy się w czasie, by odkryć ich fascynującą historię jako narzędzie gry i rozrywki.

Nie zabraknie też inspiracji na najbliższe tygodnie. W dziale **Premiery** omawiamy najciekawsze gry, które pojawiają się na rynku. A że zbliża się okres świąteczny, czas długich wieczorów i spotkań z bliskimi, nasz Zespół proponuje Wam zestaw gier idealnych na rodzinne spotkania, grupowe rozgrywki i spokojne chwile przy kubku herbaty.

Zapraszamy do lektury.

Ze świąteczno-planszówkowym pozdrowieniem

Redaktorzy Naczelni

Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk

Zbliżające się święta to doskonały moment, by zwolnić, zebrać wszystkich przy jednym stole i... wyłożyć ulubione gry. Życzymy Wam, by w tym wyjątkowym czasie każda rozgrywka była pełna śmiechu, dobrej energii i szczerych zwycięstw – tych małych, codziennych i tych zdobytych dzięki sprytniej strategii. Niech ten okres upłynie w ciepłej atmosferze, przy aromacie doskonałej herbaty i stukocie przesuwanych pionków.

W nadchodzącym 2026 roku życzymy Wam jak najlepszych wyników – nie tylko na kościach, ale i w realizacji życiowych celów. Niech każdy Wasz ruch prowadzi do nowych przygód, a talia losu zawsze podsuwa Wam dobre karty.

Zespół magazynu Planeta Mepli

Redaktorzy:

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

Korektorzy:

Paweł Ciuła
Adrian Gawin
Monika Jóźwiak-Bociąg
Magdalena Kłódowska
Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Kamila Reczyńska
Aleksandra Rosiak

Skład magazynu:

Rafał Bartos
Michalina Chudzińska
Ania Kucharska
Natalia Lukina
Julia Mroczek
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Kinga Pieczyńska
Patrycja Warczyńska



W TYM MIESIĄCU...

6

Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W TYM MIESIĄCU?

8

PLANETA MEPLI

POLECA NA ŚWIĘTA...

14

PREMIERY

GRUDNIOWE

18

WYDARZENIA

Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

20

ALL ON BOARD

PLANSZÓWKOWA PRZYSTAŃ

22

KAJKO I KOKOSZ

W MISJI RATUNKOWEJ

26

NOWA ZIEMIA

DWIE KRAINY, JEDEN CEL

31

STRANGER THINGS

PO DRUGIEJ STRONIE

33

BIAŁY ZAMEK DUEL

GRA EURO DLA DWÓCH GRACZY

36

BOHEMA

W PARYSKIEJ KAWIARNI

39

NAISHI

ZAWALCZ O PRESTIŻ W JAPONII

41

DIRT & DUST

CZYLI RAJDY INACZEJ

45

KURY

O HODOWLI W KURNIKU

47

21 GIER

DLA JUNIORÓW





53 **PROTOTYPY** O PROJEKTACH GIER PLANSZOWYCH

56 **PROBLEMY GRACZY** I JAK JE ROZWIĄZAĆ

59 **RAZEM PRZECIW GRZE** I SOBIE NAWZAJEM (O KOOPERACJI)

62 **POCZĄTKI KART** DO GIER



65 **RPG** PRZYGOTOWANIE POSTACI

68 **NA SZLAKU** O KREACJI PRZYGÓD W RPG

72 **GEEKOWY HOROSKOP** CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 12/2025



Foundations of Rome

Gigantyczne pudło skrywające równie wielką frajdę.



Orloj

Bardzo chwalona, bardzo pstrokata, ale jednocześnie bardzo dobra i wciągająca.



Biały Zamek Duel

Jeśli podobał Wam się podstawowy Biały Zamek, wersja Duel również przypadnie Wam do gustu.



Owce na wypasie

Owce można wypaszać też późną jesienią lub zimą. Przynajmniej te na stole.





Nucleum

Buduj sieć, zasilaj miasta, napędzaj przemysł – rewolucja przemysłowa w pełnym rozkwicie.



Feya's Swamp

Jedno z największych zaskoczeń Essen Spiel. Świetne połączenie worker placementu z area control.



My Little Scythe

Lekka, bajkowa wersja Scythe, w której dzieci i dorośli walczą o tron w Królestwie Pomme.



Recall

Hit targów w Essen. Kontynuacja Revive. Nowe mechaniki, ale ten sam fantastyczny klimat.



Wredna małpa

Szybka karcianka, w której mała małpa może napsocić bardziej niż cała dżungla.

PLANETA MEPLI

poleca na święta...

Zaginiona wyspa Arnak

Za oknem delikatnie prószny śnieg, herbata pachnie cynamonem, a Wy, zamiast otulać się ciepłym kocem, możecie wyruszyć w podróż na zaginioną wyspę Arnak. Czeka Was odkrywanie tajemnic dawnej cywilizacji, zbieranie artefaktów i walka ze strażnikami, którzy niechętnie zdradzają sekrety tego miejsca. Gra wymaga sprytu i planowania – każda decyzja może zaważyć na losach ekspedycji. A gdy już poczujecie, że wyspa nie ma przed wami tajemnic, sięgnijcie po jeden z trzech dodatków – i bawcie się dalej!



wydawnictwo: Rebel



1-4



30-120 min



12+

~ Kasia



wydawnictwo: Rebel

Wyspy Tukana

Wyspy Tukana to strategiczna gra logiczna typu flip & write, w której każdy gracz planuje budowę własnych ścieżek do rozsypanych na mapie relikwów i wiosek. W każdej turze odkrywane są dwie karty przedstawiające różne tereny, które gracze będą łączyć rysując do nich drogi. Brzmi prosto, ale prawdziwe wyzwanie polega na tym, by tworzyć przemyślane połączenia i realizować cele zarówno te indywidualne jak i te z kart premii, zanim zrobią to inni. Dwie różne mapy, losowość wiosek i prostota zasad sprawiają, że rozgrywka jest szybka i niezwykle satysfakcjonująca.



1-8



15 min



8+

~ Marcin



wydawnictwo: Lucrum

Kupcy z Nocnego Traktu

Gęsty klimat, szemrane interesy i gra, w której urok mroku spotyka się z czystą kalkulacją. *Kupcy z Nocnego Traktu* to strategiczne euro o handlu i ryzyku, w którym każda decyzja ma swoją cenę. Negocjujesz, kombinujesz i próbujesz ugrać jak najwięcej, zanim inni odkryją Twoje zamiary. Idealna pozycja na długie zimowe wieczory – z kategorii tych, po których w głowie długo pozostaje pytanie: „czy na pewno nie mogłem rozegrać tego lepiej?”.



1-4



60-120 min



12+

~ Kornelia

Great Western Trail

Jeśli lubisz gry strategiczne, w których rozkręcasz swoją strategię w każdej turze, to *Great Western Trail* będzie strzałem w dziesiątkę. Wcielasz się w ranczera, który prowadzi stado bydła przez Dzikie Zachód, i dbasz o to, by do Kansas City dotarły najcenniejsze sztuki. Po drodze inwestujesz w budynki, zatrudniasz pomocników i planujesz trasę tak, by każdy kurs przyniósł Ci więcej punktów. To gra, przy której zapomnisz o śniegu za oknem – przecież w Kansas City czeka nagroda za najlepsze stado.



1-4



75-150 min



12+

~ Ola



wydawnictwo: Rebel



wydawnictwo: FoxGames

Sagrada

Boże Narodzenie to dla wielu osób nie tylko czas rodzinnego świętowania, ale i okazja do zadbania o sferę duchową. Podczas wizyty w świątyni można się modlić, oddawać zadumie, oraz... podziwiać kolorowe witraże. A jeśli witraże, to oczywiście *Sagrada*! Wciel się w artystę i wykonaj projekt, który ozdobi okno bazyliki Sagrada Família w Barcelonie. Narzędzia gotowe? Więc kostki w dłoń – i do dzieła!



1-4



20-40 min



14+

~ Adrian

Azul: Mistrz czekolady

Święta to magiczny czas – dominuje wtedy zapach choinki i pierunków. To idealny moment, by wcielić się w eksperta od czekolady! W grze *Azul: Mistrz czekolady* przeniesiesz się do świata pełnego słodyczy i stworzysz najśodsą mozaikę z czekoladowych kafelków. Zasiądź przy wspólnym stole i poczęstuj się pralinką!



1-4



30-45 min



12+

~ Magda



wydawnictwo: Rebel



wydawnictwo: IUVI Games

Hero Realms

Fantastyczna gra dla każdego fana deck-buildingu. Nie ma nic lepszego niż zmiażdżenie przeciwnika w walce, zwłaszcza jeśli w międzyczasie można popijać ciepłą herbatkę z miodem i imbirem. Mnogość kart, różnorodność mechanik frakcji i bardzo szybka rozgrywka – to tylko jedne z wielu powodów, dla których warto wypróbować tę grę. Niepozorne, niewielkie pudełko skrywa bowiem fantastyczny świat, gdzie każda karta potrafi wywołać lawinę następujących po niej akcji.



2-4



20 min



12+

~ **Monika S.**

Sabotażysta

Po co marznąć na zewnątrz, jeśli można wkopać się pod ziemię i tam szukać swojej szansy na wydobywanie złota? *Sabotażysta* to nieskomplikowana karcianka idealna na rozruch przejeżdżonych karpim gości. Wcielacie się w niej w żądnych skarbów krasnoludzkich górników albo sabotażystów, którzy próbują przeszkodzić im w dotarciu do celu. Drążenie tuneli wciąż spowalniają osuwiska, ślepe uliczki czy popsute narzędzia, ale więcej w tej grze śmiechu niż złości na wrednych przeciwników.



3-10



30 min



8+

~ **Paweł**



wydawnictwo: Rebel



wydawnictwo: Lucrum

Odkrywcy nocnego nieba

Ręka do góry! Kto będzie w Wigilię wypatrywał pierwszej gwiazdki? Bo ja na pewno. A wszystkim miłośnikom nocnego nieba (nie tylko tym okazjonalnym) mogę polecić wykreślanekę *Odkrywcy nocnego nieba*.

Wciel się w prawdziwego astronoma i wypatruj konstelacji! Twoim zadaniem będzie precyzyjne wykreślenie najbardziej znanych gwiazdozbiorów na własnej mapie nieba. Ale uważaj! Astronomiczne reguły są bezlitosne – musisz planować swoje ruchy tak, by większe gwiazdozbiory nie przysłoniły blasku tych mniejszych. Ta gra to szybka, logiczna łamigłówka, w której każda decyzja ma znaczenie. Zwycięzcą zostaje ten, kto uzbiera największą liczbę punktów, wynikającą z zapełnienia gwiazdozbiorami swojej mapy.



1-5



30 min



8+

~ **Monika J.**

7 cudów świata

Jeśli szukasz świątecznej gry planszowej, to *7 Cudów Świata* będzie idealnym wyborem. To dynamiczna gra strategiczna, w której każdy gracz staje się włodarzem jednego z antycznych miast i próbuje stworzyć niezwykły cud architektury – przez handel, budowę i konflikt z sąsiadami. To świetna pozycja nadająca się zarówno na świąteczne spotkanie rodzinne, jak i zimowy wieczór z przyjaciółmi!



3-7



ok. 30 min



10+

~ **Michalina**



wydawnictwo: Rebel



wydawnictwo: Lucky Duck Games

El Grande

Jeśli zimą marzycie o odrobinie słońca, *El Grande* przeniesie Was do XV-wiecznej Hiszpanii, gdzie arystokraci walczą o wpływy i władzę nad podzielonym królestwem. Jako grandowie będziecie wysyłać swoich caballeros, by zdobywali kolejne regiony i umacniali Waszą pozycję. To klasyk strategicznych gier, w którym nawet chwila nieuwagi może kosztować utratę wpływów. *El Grande*, nagrodzone tytułem Spiel des Jahres, po latach wciąż zachwyca elegancją i głębią rozgrywki – to idealna propozycja na długie wieczory.



2–5



60–120 min



12+

~ Kasia

Wsiąść do pociągu: Kraje północy

Wsiąść do pociągu i wyruszyć w magiczną podróż – odwiedź piękne norweskie fiordy, szwedzkie porty, duńską wieś, a także koło podbiegunowe. Przygotuj gorącą czekoladę, zapal światełka na choince i sprawdź, kto zbuduje najdłuższy pociąg. *Wsiąść do pociągu: Kraje Północy* to idealna gra na grudniowe wieczory z rodziną!



2–3



ok. 60 min



8+

~ Magda



wydawnictwo: Rebel



wydawnictwo: Lucky Duck Games

Kaskadia

Kaskadia to gra kafelkowa, w której gracze budują własne obszary dzikiej przyrody Ameryki Północnej. W każdej turze wybierają zestaw: płytkę terenu oraz żeton zwierzęcia, starając się tak dopasować układ, by tworzyć spójne siedliska. Kluczem do sukcesu jest ich przemyślane układanie. Niedźwiedź, orzeł, łosoś, lis i jeleń – każde z nich ma własny sposób punktowania, co pozwala na różnorodne strategie i ciekawe kombinacje w grze. Proste zasady, szybkie tury, mnóstwo kombinowania, ale i piękne wykonanie sprawiają, że *Kaskadia* to doskonały wybór na rodzinne wieczory.



1–4



30–45 min



10+

~ Marcin

Lords of Waterdeep

Gra, która nie wymaga zakupu dodatku, aby zagwarantować wiele rozgrywek z niezmiennym poczuciem dobrze spędzonego czasu. Jest to jedna z tych pozycji, w których regrywalność jest na niesamowicie wysokim poziomie. Wciel się – w tajemnicy, oczywiście! – w jednego z panów władających miastem Waterdeep. Zagrywaj intrygi, zgarniaj elementy z mapy, zanim ubiegnie Cię przeciwnik, wysyłaj swoich ludzi na niebezpieczne misje i zbieraj punkty, złoto i wieczną chwałę. A gdy już zawładniesz miastem, możesz wziąć sobie ten kolejny kawałek świątecznego serniczka – nikt nie powie, że nie zasłużyłeś!



2–5



ok. 60 min



12+

~ Monika S.



wydawnictwo: Wizards of the Coast



wydawnictwo: Lucky Duck Games

Calico

Czy jest coś przyjemniejszego niż świąteczny wieczór, książeczka, kakałko, ciepłutki koczek i mruczek na kolanach? A co, jeśli Wam powiem, że jest planszówka, gdzie nie tylko sami możecie zaprojektować swój koczek marzeń, ale również zwabić na niego puchatych, mruczących przyjaciół?

Calico to prosta w zasadach, ale zaskakująco łamiąca głowę gra logiczna, w której Twoim zadaniem jest układanie kafelków według odpowiednich wzorów i kolorów. Walcz o to, by dopasować kolory i kształty, które zapewniają punkty zwycięstwa na koniec rozgrywki. Natomiast dodatkowe punkty otrzymasz za koty, które uda Ci się zwabić na Twój koczek. To gra, która nie tylko wygląda słodko, ale również oferuje satysfakcjonujące wyzwania! A na koniec? Spokój, cisza i mruczący towarzysz – zasłużyłeś na tę drzemkę pod idealnym patchworkiem!



1-4



30-45 min



10+

~ **Monika J.**

Rummikub

Czasem najprostsze gry potrafią wywołać najwięcej emocji. *Rummikub* to klasyka, która łączy pokolenia przy jednym stole – wystarczy kilka minut, by zasady stały się jasne, a rywalizacja nabrała rumieńców. Układanie ciągów i kombinowanie z liczbami działa na umysł jak ciepła herbata – rozgrzewa i odpręża jednocześnie. To ten rodzaj gry, przy której każdy nagle odkrywa w sobie ducha stratega.



wydawnictwo: TM Toys



2-4



ok. 60 min



7+

~ **Kornelia**



Karczma pod Pękającym Kuflem

Wędrowcze! Śnieg skrzypi pod butami, mróz szczypie w policzki, a zimny wiatr uprzykrza wędrowkę? Zapraszamy do odpoczynku w *Karczmie pod Pękającym Kuflem*! Tu się ogrzejesz, posilisz i miło spędzisz czas, oglądając wyczyny uzdolnionych sztukmistrzów. A my, gospodarze, ugościmy Cię najlepiej, jak tylko się da!



1-4



30-45 min



10+

~ **Adrian**

wydawnictwo: G3

Bang! The Bullet!

Niezależnie od tego, czy bliżej ci do bandyty, czy stróża prawa, Dziki Zachód czeka na Ciebie! Wciel się w jedną z czterech ról i wyeliminuj przeciwników. Tylko kto jest wrogiem? *Bang!* to karciany western pełen akcji i blefu, w którym możesz wygrać, nawet jeśli zastrzelą Cię na początku. Edycja *The Bullet!* oprócz podstawowej wersji gry zawiera trzy dodatki i kilka nowych kart. Do grona rewolwerowców dołącza w niej nie kto inny jak Claus „The Saint”, który zadba o to, by każdy dostał stosowny do jego uczynków prezent.



3-8



20-40 min

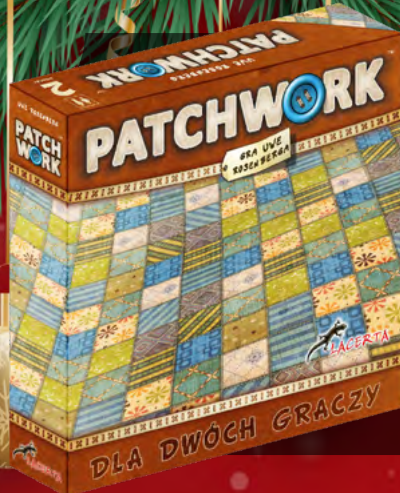


8+

~ **Paweł**

wydawnictwo: dV Games





Patchwork

Jeśli szukasz gry na spokojny wieczór we dwoje, *Patchwork* będzie strzałem w dziesiątkę. Waszym zadaniem jest stworzenie kolorowej kołderki przez zbieranie skrawków materiału i układanie ich na planszy tak, by maksymalnie ją wypełnić. Każdy kawałek kosztuje guziki i czas, co sprawia, że rozgrywka toczy się nie tylko o punkty, ale też o tempo i decyzję „teraz czy później”. To klasyk dla dwóch graczy – idealny na przytulny wieczór przy herbatce i planszy.



1-4



30-45 min



10+

~ Ola

wydawnictwo: Rebel

Dobry Rok

Czy może być bardziej odpowiednia gra na zimowe wieczory niż gra o... przygotowywaniu się na zimowe wieczory? W *Dobrym Roku* zarządzamy zwierzęcą rodziną przygotowującą się do zimy poprzez gromadzenie przyjemności, które umilą jej długie godziny spędzone przy kominku w gronie bliskich. Najpierw zbieramy zasoby w lesie, na łące lub nad rzeką oraz poprzez handel z wędrowcami odwiedzającymi okoliczną gospodę. Następnie pichcimy smakołyki, dziergamy szaliki i budujemy wszelkie przydatne usprawnienia. Wygrywa osoba, która stworzy najbardziej przytulny i najlepiej zaopatrzony na zimę domek. *Dobry Rok* jest jak ciepły koc, którym możemy się otulić, gdy świat dokoła nas jest skuty mrozem.



1-5



ok. 40 min



8+

~ Paulina



wydawnictwo: Lucrum Games



wydawnictwo: G3

Legenda Pięciu Kręgów

Miłośnicy wschodnich klimatów często marzą o wyprawie do Chin, Japonii czy innego spośród egzotycznych krajów – niektórzy mogą sobie jednak pozwolić wyłącznie na wycieczkę palcem po mapie. A gdyby tak zmieniło się to w podróż fantastyczną, pełną niezapomnianych przygód i oryginalnych bohaterów? Jeśli zamiast dzinsów pragniesz nosić kimono, a zamiast po telefon chcesz sięgać po katana, naszym rozwiązaniem jest *Legenda Pięciu Kręgów*. Ten stosunkowo stary system RPG pozwoli Ci przemierzać bezkresne krainy Wschodu w towarzystwie przyjaciół i przeżywać wyjątkowe przygody z Yōkai w tle. Gwarantujemy, że nie zechcesz szybko wrócić do polskiej jesiennej szarości!



2+



od 60 min



10+

~ Marta

Dungeons and Dragons 5e

Poszukujesz gry na długie jesienne i zimowe wieczory? Chcesz czegoś, co wciąż Cię na wiele godzin i sprawi, że przeniesiesz się do świata pełnego magii? W takim razie doskonałym wyborem będzie *Dungeons and Dragons* (edycja 5). To najnowsza odsłona epickiej przygody RPG, która pozwoli Ci na rozegranie różnorodnych scenariuszy: od spokojnej eksploracji i poznawania swoich towarzyszy aż po emocjonujące wyprawy i bitwy. To przystępniejsza niż poprzednie edycja, idealna do tego, by szybko wejść w świat *DnD*, w mgnieniu oka opanować zasady i cieszyć się niezapominaną przygodą bez przytłaczającej mechaniki... ale nadal z lubianymi rzutami k20!



2+



od 60 min



10+

~ Marta



wydawnictwo: Rebel

PREMIERY GRUDNIA

PAWEŁ PODGÓRSKI I KATARZYNA KUKLA

Grudzień, miesiąc świątecznej magii, prezentów i czasu spędzanego w gronie najbliższych, to również bardzo intensywny okres dla wydawnictw, które chcą zamknąć rok z jak największą pompą. Nie inaczej będzie i tym razem – na grudniowe półki trafią zarówno głośne premiery, jak i kameralne tytuły świetnie uzupełniające świąteczne spotkania przy stole. Mamy nadzieję, że sporą część tego miesiąca spędzicie przy planszy. Na jaką premierę czekacie najbardziej? Chętnie poznamy Wasze opinie.

KEMET: KREW I PIACH

 2-5  90 min  14+



W grze *Kemet: Krew i piach* wcielasz się w potężnego boga starożytnego Egiptu, który wysłał swoje armie, by zdobyć panowanie nad spaloną słońcem krainą. Dążysz do rozbicia wpływów rywali i zapewnienia sobie wiecznej czci, jaką będą Ci oddawać ludy nad Nilem.

W trakcie rozgrywki wybierasz kluczowe akcje z własnej planszy, budujesz monumentalne piramidy, pozyskujesz boskie moce, przyzywasz mityczne potwory oraz walczysz o kontrolę nad dającymi przewagę świątyniami. Jeśli umiejętnie połączysz brutalną siłę z rozwojem boskich zdolności, to właśnie Ty zostaniesz najpotężniejszym władcą Egiptu.



PORTAL
GAMES.

SPEAKEASY

 1-4  50-180 min  14+

Prowadzisz własny nielegalny interes w czasach prohibicji. Wcielasz się w doświadczonego szefa mafii, który rozkręca ciemne interesy na Manhattanie lat 20. XX wieku. Zarządzasz melinami, lokalami i kasynami, starasz się dbać o reputację i utrzymać lojalność ludzi, kombinujesz ze szmuglowaniem i kreatywną księgowością. Twoim celem jest zostać bossem numer jeden i wypełnić sejf pieniędzmi, których urząd skarbowy nigdy nie zobaczy.

Mimo wysokiego poziomu złożoności *Speakeasy* pozostaje bardzo tematyczne. Motyw prohibicji przenika kluczowe mechaniki, a kolejne zależności odkrywasz w sposób naturalny i intuicyjny.

Ciężar gry wynika przede wszystkim z bogactwa dostępnych opcji – możesz skupić się na realizacji własnej strategii, zamiast zmagać się z oderwanymi od tematu, abstrakcyjnymi zasadami.

ASTERIX I SPÓŁKA

 2-4  25-45 min  8+



Strategiczna gra karciana, przy której dobrze będzie się bawić cała rodzina. Rywalizujesz z sąsiadującymi graczami, zagrywasz karty ze swojej frakcji i starasz się przejąć najcenniejsze Albumy, zanim zrobią to inni. Musisz uważnie obserwować sąsiadów przy stole, bo każdy ich ruch może pokrzyżować Twoje plany.

Żeby zdobyć dany Album, łączna Siła Postaci po Twojej stronie musi wynosić co najmniej 15. Każdy przejęty zestaw oraz pokonane rzymskie legiony przynoszą Ci sesterce. Gdy jako pierwszy uzbierasz 50 monet, ogłaszasz zwycięstwo i to Twoje osiągnięcia trafiają na karty historii.

BAZA SHACKLETON: PODBÓJ KSIĘŻYCA



1-4



60-120 min



14+



W kraterze Shackletona, na południowym biegunie Księżyca, powstaje stała baza kosmiczna – a Ty stajesz na czele jednej z agencji odpowiedzialnych za jej rozwój. *Baza Shackleton: Podbój Księżyca* to gra oparta na mechanice przydzielania pracowników, w której przez trzy rundy rozbudowujesz bazę i walczysz o wpływ. Misję finansują trzy potężne korporacje, z których każda ma własne, często sprzeczne interesy.

Twoim zadaniem jest wznoszenie nowych modułów bazy, realizacja projektów korporacji i umiejętne żonglowanie współpracą oraz rywalizacją z innymi agencjami. Jeśli zdobędziesz więcej punktów zwycięstwa niż przeciwnicy, to właśnie Ty zapiszesz się w historii jako zdobywca Księżyca.

WEIRDWOOD MANNOR



1-5



90-120 min



14+



CZACHA
GAMES

W *Weirdwood Manor* wchodzisz do kooperacyjnej gry przygodowej z wyraźnymi euroakcentami. Razem z drużyną dzielnych towarzyszy bronisz tytułowej posiadłości i jej enigmatycznej władczyni, Lady Weirdwood, przed najazdem stwora z krainy Fae oraz jego mechanicznych sług – Clockwork Scarab. Dwór jest żywym, magicznym miejscem, w którym układ pokoi i korytarzy zmienia się wraz z upływem czasu. Za każdym razem, gdy ktoś wykona akcję, znacznik czasu przesuwają się do przodu, a połączenia między pomieszczeniami obracają się dzięki specjalnym pierścieniom na planszy. Możesz świadomie spowalniać lub przyspieszać bieg czasu, ale jeśli wyczerpiesz jego limit, zanim pokonasz przeciwnika – poniesiesz porażkę.

Wcielasz się w jedną z sześciu asymetrycznych postaci i stajesz naprzeciw jednego z trzech potworów z Fae, z których każdy ma własne zasady działania i odrębne warunki przegranej. Podczas rozgrywki przemierzasz nieustannie zmieniający się dwór w pogoni za monstrem i jego sługami, zarządzasz przy tym zasobami, korzystasz z kości, kart i akcji lokacji. Możesz rekrutować dodatkowych sojuszników, a zdobyte doświadczenie pozwala Ci rozwijać umiejętności bohatera, dzięki czemu każda partia staje się bogatą w taktyczne zagrywki przygodą.

MISTBORN: Z MGŁY ZRODZONY



1-4



30-60 min



13+



Mistborn: Z mgły zrodzony w każdej rozgrywce daje Ci szansę wypróbowania innej strategii. Możesz postawić na stal oraz żelazo, żeby zadawać potężne obrażenia, wyspecjalizować się w miedzi i brązie, by móc ukrywać się przed przeciwnikami i odkrywać nowe źródła mocy na kartach z targu, albo rozwijać swoje umiejętności tak, by zawsze mieć w zanadrzu zaskakującą sztuczkę. Każda z dostępnych ścieżek mocy nagradza inne podejście do ryzyka, planowania i zarządzania kartami.

Do zwycięstwa prowadzi kilka dróg: możesz realizować serię wyjątkowych misji albo pójść na całość i wyeliminować wszystkich przeciwników z gry. *Mistborn: Z mgły zrodzony* oferuje też wymagające tryby – solo i kooperacyjny, w których razem z innymi graczami stajesz do walki z Ostatnim Imperatorem.

S.T.A.L.K.E.R. GRA PLANSZOWA



1-4



120 min



14+



Przenosisz się do alternatywnej strefy wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej – krainy anomalii, reliktyw, mutantów, emisji i mrocznych tajemnic. *S.T.A.L.K.E.R. Gra planszowa* to w pełni kooperacyjny, fabularny crawler, w którym wraz z innymi stalkerami próbujesz przeżyć i wykonać misję w jednym z najniebezpieczniejszych miejsc na Ziemi. Wybierasz asymetryczną postać, kompletujesz ekwipunek i ruszasz w teren, pamiętając, że amunicja jest tu na wagę złota.

Każdy scenariusz możesz rozegrać po swojemu: skradając się między ruinami albo stawiając na otwartą wymianę ognia. System skradania i walki tworzy spójną, taktyczną całość, która trzyma Cię w napięciu do samego końca. Strefa lubi jednak zaskakiwać – toksyczny deszcz, nadciągająca emisja, zdradliwe anomalie czy watahy mutantów potrafią w jednej chwili wyrzucić Twój plan do góry nogami. Ale – co warto dodać na pocieszenie – z tymi nieszczęściami mierzą się również Twoi wrogowie.

Czeka na Ciebie ponura, klimatyczna rozgrywka pełna trudnych decyzji. Możesz grać zarówno w trybie kampanii, jak i w trybie Przetrwanie w Strefie – jednorazowej sesji pełnej niespodziewanych zwrotów akcji. Kampania podzielona jest na trzy osobne rozdziały, z których każdy zajmuje około 10-12 godzin i opowiada historię tajemniczej transmisji, którą właśnie zaczęto nadawać w całej Strefie.

KAPITAN TSUBASA



2



25-40 min



10+



Stadion, ogłuszająca wrzawa, ale Ty niemal jej nie słyszysz – przed oczami migają wspomnienia i sceny z dawnych meczów. Przeciągły dźwięk gwizdka wyrywa Cię z zamyślenia: Tsubasa Ōzora z Nankatsu i bezwzględny Kojirō Hyūga z Toho właśnie stają naprzeciw siebie w starciu, które rozstrzygniesz na planszy.

W grze *Kapitan Tsubasa* odtwarzasz kultowe pojedynki znane z anime „Kapitan Hawk”. Prowadzisz swoją drużynę, zagrywasz taktyczne karty, wykonujesz sprytnie zagrania i na zmianę próbujesz strzelić gola lub odebrać piłkę rywalowi. Znajdziesz tu wszystko, co związane z meczem: dwie połowy, doliczony czas, kartki, kontuzje, a także charakterystyczne superstrzały pokonujące całe boisko. Jeśli zechcesz, wzmocnisz skład dodatkowymi bohaterami, takimi jak bracia Tachibana czy Genzo Wakabayashi.

Niezależnie od tego, czy bardziej ciągnie Cię na trybuny, czy może wolisz obejrzeć kultowe anime na ekranie – ta gra przywoła emocje i wspomnienia meczów Tsubasy, które kiedyś trzymały Cię przed telewizorem do ostatniego gwizdka.

SKYRISE



2-4



30-75 min



14+



Burmistrz powierza zadanie grupie najwybitniejszych wizjonerów świata – w tym Tobie: wspólnie macie stworzyć Skyrise, miasto w chmurach, które stanie się żywym pomnikiem sztuki, nauki i piękna. Ty jednak chcesz, by to właśnie Twoje projekty przeszły do historii – ostatecznie tylko jeden architekt zostanie zapamiętany jako prawdziwy mistrz swojego fachu.

Skyrise to przystępna, ale wymagająca gra strategiczna, w której łączysz licytację, kontrolę obszarów oraz realizację jawnych i tajnych celów. Jeśli lubisz płynną rozgrywkę, w której co chwilę stajesz przed trudnymi wyborami i musisz sprytnie planować swoje ruchy – tu znajdziesz wszystko, czego szukasz.

ARCS: POMÓR NA RUBIERZY



2-4



60-120 min



14+



**PORTAL
GAMES.**

Galaktyka pogrąża się w kryzysie i pilnie potrzebuje nowych liderów. Ten rozbudowany dodatek – większy nawet niż gra podstawowa – wprowadza do *Arcs* innowacyjną kampanię, która za każdym razem składa się z trzech rozgrywek. Z partii na partię odkrywasz nowe elementy, cele i wydarzenia, dzięki czemu kolejne spotkania przy stole nie stanowią osobnych scenariuszy, ale układają się w spójną opowieść.

W trakcie gry prowadzisz swoją frakcję przez wieloczęściową sagę science fiction, w której każdy Twój wybór ma znaczenie. Decyzje podjęte w jednej partii wpływają na kolejne, kształtując układ sił, dostępne opcje i finał kampanii, dzięki czemu całość rozwija się jak epicka opowieść, a Ty możesz kreować przyszłość Rubieży na własnych zasadach.

ODKRYWCY NAVORII



2-4



20 min/gracz



14+



W *Odkrywcach Navorii* prowadzisz własny dom kupiecki w tętniącym życiem przygranicznym mieście pełnym, goblinów, duszków, fantastycznych stworów i ludzi. Organizujesz wyprawy na nowo odkryte kontynenty, starasz się zgromadzić jak najwięcej bogactw i dotrzeć dalej niż konkurencja.

Gra łączy kilka charakterystycznych dla eurogier mechanizmów: przydzielasz pracowników do zadań, wybierasz karty mieszkańców zapewniających najlepsze premie, kompletujesz zestawy dóbr i przesuwasz swoje znaczniki po torach odkrywania, które prowadzą w głąb nieznanych ziem. Jeśli sprytnie zaplanujesz ekspedycje i dobrze wykorzystasz możliwości miasta, to właśnie Ty zostaniesz najpotężniejszym odkrywcą Navorii.



PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

GRUDZIEŃ 2025

5-6 GRUDNIA | SOSNOWIEC

Przez dwa dni przestrzeń Plejady wypełni się planszówkami, konkursami i rodzinną atmosferą!

Czekają na Was:

- Wypożyczalnia gier planszowych – gry rodzinne jak i dla bardziej zaawansowanych graczy.
- Konkursy i prezentacje nowości wydawniczych.
- Turniej w *Splendor*.
- Turniej w *Kury*.
- Mistrzostwa Sosnowca w *Rummikub*.
- Turniej w *Catan*.
- Warsztaty malowania figurek.
- Turniej w *Dice Throne*.



<https://plejada.com.pl/wydarzenia/planszowkowe-mikolajki-juz-5-6-grudnia/>

6-7 GRUDNIA | WARSZAWA

Stadion Narodowy w Warszawie zostanie opanowany przez miłośników planszówek. Na odwiedzających czekają:

- Strefa wydawców gier planszowych i karcianych.
- Wypożyczalnia – tysiące tytułów do pogrania.
- Strefa malowania figurek, gier bitewnych i RPG.
- Wspólne nagranie Najlepszej 50 Gier z widzami kanału Game Troll TV.
- Strefa prototypów.
- Spotkanie z planszowymi Youtuberami.
- Strefa rodzinna – animacje, LEGO, Nerfy, malowanie twarzy i gry dla najmłodszych.

<https://wawagra.com/>



PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

GRUDZIEŃ 2025

6-7 GRUDNIA | WARSZAWA

WARSZAWSKIE TARGI FANTASTYKI

Warszawskie Targi Fantastyki – Zima 2025 to niezwykle wydarzenie, które przyciąga miłośników fantastyki z całej Polski. W trzech halach EXPO XXI w Warszawie na odwiedzających czeka ponad 450 wystawców, oferujących szeroki wybór unikalnych produktów – od ręcznie robionych gadżetów, biżuterii i ilustracji, przez książki i gry planszowe, aż po wyjątkową odzież inspirowaną fantastyką, kosmetyki, czy wszelkiego rodzaju gadżety. Czego możecie się jeszcze spodziewać?

- Spotkania z pisarzami, twórcami gier, artystami, aktorami i ludźmi kultury.
- Strefa Cosplay, RPG.
- Warsztaty, pokazy i atrakcje tematyczne.
- Gamesroom z grami planszowymi do wypożyczenia.
- Strefa Arcade dla fanów klasycznych automatów do gier.
- Strefa Drużyny Odkrywców, oferująca warsztaty malowania figurek.
- Strefa Gastronomiczna, w której czekają różnorodne dania, w tym inspirowane światem fantasy przysmaki, takie jak taiyaki, bubble tea, ramen czy bułeczki bao.



<https://targifantastyki.pl/zima-2025>

7 GRUDNIA | WARSZAWA

Galeria Młociny ponownie wypełni się planszówkami. Już 7 grudnia odbędzie się Festiwal Gier Planszowych. Na fanów czekają:

- Wypożyczalnia gier.
- Animatorzy, którzy wytłumaczą Wam zasady wybranych przez Was tytułów.
- Turniej w *Herbacyany Ogród*.
- Turniej w *Sobek*.
- Turniej w *Szybką Kawkę*.
- Turniej w *Kury*.



<https://fanigier.net/>



ALL ON BOARD

PLANSZÓWKOWA PRZYSTAŃ W CHEŁMIE

Czasami najlepsze pomysły rodzą się w chwilach zwątpienia. Tak właśnie było w przypadku Roberta – gdy w czerwcu 2024 roku firma, w której pracował, ogłosiła zwolnienia grupowe, wiedział, że musi poszukać nowej drogi. Tak narodziła się inicjatywa *All on Board*.

Siedziałem przy biurku, wokół półki pełne gier. Rzuciłem do żony półzartem: „A może sklep z planszówkami?”. Od tego zaczęła się cała historia – opowiada Robert z uśmiechem.

Dzisiaj *All on Board* to miejsce, w którym pasja do gier planszowych spotyka się z potrzebą integracji i wspólnego spędzania czasu.



Geekowska inspiracja i lokalny wybór

Inspiracją do stworzenia *All on Board* był sklep z komiksami z serialu *Big Bang Theory*.

Chciałem, żeby Chełm miał coś podobnego: miejsce, w którym każdy geek, gracz czy fan fantastyki poczuje się jak u siebie – mówi pomysłodawca.

Dlaczego właśnie Chełm? Robert tłumaczy, że wybór był oczywisty: od kilku lat mieszkał tu z rodziną i zauważył, że w mieście brakuje miejsc, w których można swobodnie spotkać się z innymi i spędzić czas przy grach.

Moim celem było stworzenie alternatywy dla kina czy pubu, miejsca, gdzie można usiąść przy stole i po prostu dobrze się bawić – dodaje.

Gdzie i kiedy grają?

Spotkania odbywają się w sklepie przy alei Marszałka Józefa Piłsudskiego 26 w Chełmie. Główne sesje odbywają się w soboty od 16:00 do 21:00 – choć w praktyce często trwają znacznie dłużej. Zdarzają się także specjalne edycje, na przykład maratony od 10:00 do 21:00.

To jednak nie wszystko. W tygodniu można odwiedzić sklep i rozłożyć grę w godzinach otwarcia: poniedziałek–piątek od 10:00 do 18:00, sobota od 10:00 do 14:00. Wstęp jest całkowicie darmowy, a dla chętnych na miejscu znajdzie się kawa, herbata lub coś zimnego do picia.

Dla kogo jest All on Board?

Jedną z największych zalet inicjatywy jest otwartość. Każdy – niezależnie od wieku czy doświadczenia – znajdzie tu coś dla siebie. Nie trzeba się zapisywać, rejestrować ani płacić – wystarczy przyjść. Dzieci do 14 roku życia mogą uczestniczyć w spotkaniach pod opieką dorosłych.

W tygodniu bywa kameralnie, grają zwykle grupy liczące do czterech osób. W weekendy liczba uczestników rośnie, a przy stołach zasiada nawet kilkudziesięciu graczy.

Zaczyna się tworzyć stała społeczność, ale pojawiają się też nowe osoby. To świetne, bo dzięki temu atmosfera jest zawsze świeża i różnorodna – zauważa organizator.



150 gier, a biblioteczka nadal rośnie

Na półkach All on Board czeka dziś około 150 tytułów. To biblioteka, w której każdy znajdzie coś dla siebie: od klasyków pokroju *Carcassonne*, *Catan* czy *Neuroshima Hex*, przez popularnych *Wojowników z Midgardu* i *Daitoshi*, aż po lekkie imprezówki w stylu *Tajniaków*, *Podaj Dalej* czy *Eksplodujących Kotków*. Nie brakuje też gier dla dzieci.

Staramy się, żeby każdy mógł wybrać coś zgodnego ze swoimi preferencjami. Często pomagamy dobrać tytuł i tłumaczymy zasady. Przy cięższych grach prosimy, by gracze wcześniej rzucili okiem na instrukcję i dali znać, w co chcą zagrać, wtedy mogą przygotować grę zawnazsu i nie tracimy czasu na żmudne rozkładanie.

Atmosfera – od kameralnej po imprezową

Jak wygląda typowe spotkanie? Bywa różnie. Czasem kilka osób siada przy jednym stole i rozgrywa spokojną partię. Innym razem w lokalu panuje gwar, rozłożone są cztery różne gry, a śmiech miesza się z okrzykami zawodu.

Atmosfera zależy od pory dnia i liczby uczestników. Potrafi być rodzinie, kameralnie, a czasem wręcz imprezowo – podsumowuje Robert.



Wydarzenia specjalne i plany

Na razie All on Board stawia na regularne spotkania i przedpremierowe rozgrywki – nowości trafiają tu dzięki współpracy z wydawnictwami. To dla uczestników dobra okazja, by zagrać w coś, czego jeszcze nie ma w sprzedaży. W planach są turnieje i kolejne wydarzenia specjalne.

Myszę o cyklicznych rozgrywkach, może o maratonach tematycznych. Chcemy też w przyszłości zapraszać twórców gier, by mogli się spotkać z graczami i opowiedzieć o swoich projektach.

Chełm gra razem

Choć od startu inicjatywy minęło niespełna półtora roku, już dziś widać, że Chełm zyskał coś wyjątkowego. All on Board to nie tylko półki pełne gier, ale przede wszystkim ludzie – zarówno ci, którzy przychodzą co tydzień, jak i ci, którzy wpadają przypadkiem, by odkryć nowe hobby. W czasach, gdy wiele relacji przenosi się do internetu, takie miejsce przypomina, jak ważna jest wspólna zabawa twarzą w twarz.

Tekst powstał we współpracy z All on Board.



Informacje praktyczne:

-  al. Marszałka Józefa Piłsudskiego 26, Chełm
-  soboty od 16:00, dodatkowo granie w godzinach otwarcia sklepu
-  allonboardrk@gmail.com
-  <https://www.facebook.com/profile.php?id=61571724567163>
-  453 484 040

KAJKO I KOKOSZ

W PLANSZOWEJ MISJI RATUNKOWEJ



2-5



30 min



8-108

„Na Tryglawa!” to zawołanie, które wielu fanom komiksu *Kajko i Kokosz* przywołuje obrazy dzielnych wojów, zabawnych przygód i słowiańskiego humoru. W najnowszej planszówce *Kajko i Kokosz. Porwanie Milusia* od wydawnictwa Egmont bohaterowie stają przed nowym wyzwaniem: ich ukochany smok Miluś został porwany przez Zbójcerzy i czeka, aż drużyna zjawi się z pomocą. W grze wspólnie poruszacie się głównymi bohaterami, wzmacniacie swoje zdolności oraz odkrywacie karty wydarzeń i przygód. No i najważniejsze – dążycie do zdobycia jak największej liczby żetonów warzyw. Nie tylko po to, by wygrać rozgrywkę, ale również po to, by za pomocą smakołyków skłonić Milusia do powrotu.

Dzieci i młodzież – a także dorośli, którzy pamiętają te komiksy z dzieciństwa – znajdą tu coś dla siebie: humor, prostą zabawę, miły klimat oraz elementy taktyczne. To idealna gra zarówno na rodzinny wieczór, jak i na spotkania ze znajomymi, którzy chcą poczuć odrobinę nostalgii i radości z gry. Jak to wygląda w praktyce?

Zasady gry

Na planszy ustawiacie figurkę Kajka i Kokosza (tak, tylko jedną – bohaterowie podróżują wspólnie) oraz postać Hegemonia, następnie przygotowujecie do gry pozostałe komponenty i zestawy kart zgodnie z instrukcją. Rozgrywka jest podzielona na dwa etapy: **fazę wydarzeń i fazę przygód**. Grę rozpoczynacie od odkrycia wierzchniej karty wydarzeń z pierwszego zestawu wspólnej talii. Wśród kart znajdują się takie, które pozwalają przemieścić figurkę bohaterów po planszy, wzmacniają rozwój postaci oraz wspierają Was w fazie przygód. W zależności od tego, jaka karta zostanie odkryta, wykonujecie odpowiednie działanie.



Źródło zdjęcia gry:
<https://egmont.pl/Kajko-i-Kokosz-Porwanie-Milusia-101292320.html>

W 1957 r. ukazał się pierwszy pasek komiksowy o przygodach marynarza Kajtka, do którego z czasem dołączył Koko. To oni stali się pierwowzorami słowiańskich wojów.

W przypadku **kart wędrówki** wykładacie na stół po jednej odkrytej karcie mieszkańca ze swojej ręki. Gracz, którego karta ma najniższą wartość, przesuwa jako pierwszy figurkę bohaterów o jedno pole do przodu i realizuje widoczny na nim efekt. Podczas wędrówki mogą Was spotkać różne sytuacje, np. podniesienie mocy postaci na torze rozwoju albo otrzymanie stawy potrzebnej do realizowania różnych celów z kart. Żeby nie było tak pięknie jak w Mirmilowie, gracz czasami musi też coś stracić – może być zmuszony do obniżenia swojego poziomu sprytu czy odwagi. Zatem analizowanie pól na planszy jest jednym z kluczowych elementów strategii w grze. Bo nie zawsze warto wyłożyć kartę o najniższej wartości (czy myśleć, że się taką wyłoży), by przemieścić się tylko o jedno pole. Wysokie wartości też są w cenie. Po wykonaniu akcji dobieracie z talii kartę mieszkańca, aby zawsze mieć ich pięć na ręce. Następnie ruch wykonuje kolejny gracz i także realizuje akcję widniejącą na polu.





W przypadku, gdy zostanie odkryta **karta rozwoju postaci** otrzymujecie różne korzyści, np. stawę albo wzrost poziomu siły. Przydadzą się w dalszej rozgrywce, bo – jak mawiał Kokosz – „gdyby nie zbroja, byłoby już po mnie”.

Kiedy odkryjecie **kartę wsparcia**, licytujecie się o jej przejęcie za pomocą kart mieszkańców. Zwycięzca przejmuje daną kartę, dzięki czemu będzie mógł skorzystać ze wskazanej korzyści.

Komiksy Janusza Christy charakteryzowały się odniesieniami do rzeczywistości – poza oczywistymi aluzjami do historii konfliktu polsko-krzyżackiego dzieła artysty są pełne aluzji i nawiązań do peerelowskiej codzienności.

Pierwszy etap wędrówki kończy się w momencie, gdy Kajko i Kokosz dotrą do pierwszej przygody, czyli miejsca z Chatą Jagi. Od tego momentu rozpoczyna się **faza przygód**. Na początku tego etapu gracz z największym poziomem odwagi na torze odkrywa pierwszą kartę przygody i decyduje, czy chce spróbować zdobyć wskazaną nagrodę. Jeśli zdecyduje się o nią powalczyć, rzuca kośćmi i sprawdza, czy wyrzuci liczbę symboli wskazaną na karcie. Wyrzucone wyniki są wspierane liczbą symboli na torze rozwoju postaci. Gracz zawsze może poprawić swój wynik, wykorzystując do tego zdobyte wcześniej karty wsparcia lub przerzucając odpowiednią liczbę kości (zgodną z tym, co wskazuje jego rozwój na torze). Dlatego zdobywanie kart podczas fazy wydarzeń jest tak ważne. Jeśli gracz zrealizuje wymagania karty, otrzyma w zamian wskazaną liczbę warzyw – wyznacznik punktów zdobytych w grze.

A co się stanie, gdy gracz nie spełnia wymagań z karty?

„Ja wiem, lecz to moja słodka tajemnica” – jakby powiedział Kokosz. Nie, no oczywiście już tłumaczę. W takim wypadku karta przechodzi na następnego gracza, a osoba, która nie podołała wyzwaniu, musi wylosować dla siebie płytkę Hegemona i stracić co nieco ze swoich zasobów (np. stawę) lub obniżyć jeden ze wskaźników na torze rozwoju postaci. To nie wszystko – na takie niepowodzenia czyha też herszt Hegemon, ponieważ taka sytuacja pozwala mu na przesunięcie się w kierunku Łysej Góry. Gdy tylko tam dotrze, rozgrywka dobiega końca i podliczacie zdobyte żetony warzyw. Ale to nie jedyna droga zakończenia gry. Gdy bohaterowie dotrą do końca drogi na planszy, czyli do Warowni Zbójcerzy, lub trafią tam w wyniku spotkania z Hegemonem, rozgrywacie fazę przygód i podliczacie punktację.

Wrażenia z rozgrywki

Kajko i Kokosz. Porwanie Milusia to bardzo sympatyczna, lekka i kolorowa gra rodzinna. Wydawca wskazuje, że jest przeznaczona dla graczy od ósmego roku życia – i faktycznie, to wiek jak najbardziej trafiony. Dzieci błyskawicznie odnajdą się w zasadach, a dorośli docenią klimat i nostalgię płynącą z komiksowego świata Janusza Christy.

Mechanicznie rozgrywka łączy w sobie kilka elementów:

- **wyścig z czasem**, bo chcemy jak najszybciej dotrzeć do końca planszy i uratować Milusia,
- **deckbuilding** (budowanie własnej talii kart wsparcia), który pomaga w kolejnych turach,
- **przygodówkę**, bo po drodze spotykamy wiele zabawnych wydarzeń i przeszkód,
- **komiks**, którego rysunki i humor przenoszą nas prosto do sielankowej krainy Mirmiłowa.



Nie jest to epicka gra o złożonych decyzjach i wielkim planowaniu – i bardzo dobrze, bo nie taka miała być. Tu chodzi o radość ze wspólnej zabawy, szczyptę losowości i rywalizacji oraz dużo śmiechu. To tytuł idealny na rodzinne granie – lekki, przyjemny, z nutą strategii, ale bez zbędnego kombinowania. Ci, którzy szukają głębokiej, skomplikowanej rozgrywki – „O lelum polelum” – powinni wybrać inny kierunek.

Niektórzy powiedzą, że gra jest zbyt prosta. Może i tak, ale w kontekście rodzinnych rozgrywek staje się to jej atutem. Czas gry jest w sam raz, by nikt się nie znudził, a przygotowanie nie trwa dłużej niż pianie koguta w Mirmiłowie.

Dzielni słowiańscy wojowie mówią po góralsku, kaszubsku czy poznańsku dzięki regionalnym edycjom komiksu *Kajko i Kokosz*.



Na uznanie zasługują również ilustracje, które doskonale oddają klimat komiksu. Fani serii od razu poczują się jak w świecie Kajka i Kokosza – pełnym humoru, barwnych postaci i ciepłej atmosfery. Chociaż, żeby nie było tak sielsko, dodam, że teksty na kartach mogłyby być większe, by w pełni cieszyć oko komiksowym klimatem.

Na koniec dodam słowami Kokosza: „Karczmarzu, deser!”. Tym deserem są dodatkowe warianty gry, które proponuje instrukcja. Nieco modyfikują zasady, ale o tym dowiecie się, gdy już zasiądziecie do rozgrywki – do czego zachęcam w imieniu mieszkańców grodu.



Na podstawie komiksowej serii powstał serial animowany dostępny na jednej z platform streamingowych.

+ Plusy

- Ładna oprawa graficzna i adaptacja komiksowego świata Kajka i Kokosza.
- Dobra na rodzinne rozgrywki z dziećmi.
- Szybkie przygotowanie i optymalny czas gry.
- Proste zasady, uzupełnione losowością i rywalizacją.

- Minusy

- Ograniczona głębia dla graczy, którzy szukają zaawansowanych strategii.
- Mechanika może się znudzić po wielu partiach – zbierasz warzywa, poruszasz się, modyfikujesz swój poziom zdolności.
- Zbyt małe teksty na kartach w części komiksowej.

W 2022 r. Kajko i Kokosz świętowali 50. urodziny.



Przygody w świecie *Kajka i Kokosza* przeżywał Marcin Adamczyk



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

NOWA ZIEMIA

REINER KNIZIA

dwie krainy, jeden cel



2-4



60 min



10-110

Szkocja i Irlandia – dwie krainy, od wieków kojarzone z mgłami, wzgórzami i surowym pięknem natury. W *Nowej Ziemi* te krajobrazy stają się areną odbudowy po katastrofie, w świecie, który potrzebuje nie tylko przetrwać, lecz także się odrodzić.

Gracze wcielają się w przywódców klanów, odbudowujących zniszczone osady, stawiających farmy, elektrownie, osady, zamki i katedry. Ich zadaniem jest stworzyć lepszy świat – nową ziemię, w której równowaga między naturą a cywilizacją nabiera szczególnego znaczenia.



<https://gry.nk.com.pl/nowa-ziemia/>

To gra, w której Reiner Knizia po raz kolejny udowadnia, że potrafi stworzyć tytuł o prostych zasadach, ale dużej głębi strategicznej. W tym przypadku mamy do wyboru jedną z dwóch map – Szkocję i Irlandię. Mechanika pozostaje taka sama dla każdej z nich, ale różnice w detalach sprawiają, że oba warianty rozgrywki mają inny charakter. Usiądźmy więc do stołu i przekonajmy się, jak to działa.





Zasady gry (wariant: Szkocja)

Wybór mapy Szkocji to opcja zalecana na początek. Po rozłożeniu mapy, przydzieleniu komponentów każdemu z graczy i potasowaniu kart misji jesteście już gotowi do podboju terenów. Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez zajmowanie pól na planszy i budowanie przewagi wokół kluczowych budowli. Gracze będą po kolei wykładać na mapę po jednej odkrytej płytce. W swojej kolejce zawodnik pobiera losowo jeden żeton ze swoich zasobów i kładzie go na wyznaczonym miejscu na planszy lub na polu bez żadnego symbolu. Tak wyłożony kafelek od razu daje graczowi punkty w liczbie zależnej od rozmiaru stworzonej przez niego na mapie grupy płytek tego samego rodzaju. Co ciekawe, za każdym razem, gdy gracz dokłada nowy kafelek do swojej grupy, punktuje za wszystkie swoje znaczniki tego samego rodzaju połączone ze sobą na mapie.

Nieco inne zasady punktacji stosuje się do osad. W tym wypadku, po wypełnieniu tego obszaru, gracze sprawdzają, który z nich ma więcej symboli domków na swoich żetonach. Zawodnik mający przewagę otrzymuje punkty zgodnie z grafiką na planszy. Jeśli obszar zajęty jest tylko przez jednego z graczy, otrzymuje on wszystkie możliwe punkty. W przypadku remisu mniejszą liczbę punktów otrzymuje gracz, który położył płytkę na ostatnim pustym polu.



Czym byłoby państwo, gdyby nie porty, zamki i katedry? Mapa Szkocji zawiera te specjalne pola. Kiedy gracz zakryje któryś ze wspomnianych obszarów sąsiadujący z portem, otrzymuje dodatkowy punkt.

Gdy gracz umieści swój żeton na polu graniczącym z zamkiem, kładzie na nim figurkę budowli, przejmując tym samym kontrolę nad obszarem. Poprzedni zamek zwraca właścicielowi. Na koniec gry każdy zamek, który gracz umieścił na planszy, daje mu punkty zwycięstwa. Dlatego warto walczyć o kontrolę nad tym obszarem.

Ostatnim polem specjalnym, które występuje na mapie, jest obszar z katedrą. Gracz, który wyłoży swój pierwszy żeton na jednym z pól wokół tego symbolu, bierze swój znacznik i umieszcza na wskazanym polu z budowlą. Co ważne, kolejny gracz, który będzie wykładał także swój pierwszy żeton na którymś z wolnych pól dookoła katedry, również dokłada swoją budowlę na już umieszczoną na planszy. Czy to oznacza zdobycie punktów? Otóż nie. Katedry nie punktuja. W zamian gracz dobiera jedną kartę misji. Za spełnienie jej warunków zdobędzie odpowiednią liczbę punktów na koniec rozgrywki. Po wyłożeniu żetonu na planszę kolejka przechodzi na kolejnego gracza. W tym czasie dotychczasowy zawodnik bierze kolejny zakryty żeton i już może planować, gdzie go umieści na planszy.



Kiedy gra dobiega końca? Wtedy, gdy ostatni kafelek z puli graczy zostanie wyłożony na mapę. Następuje podliczanie punktów, a zawodnik z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.



Skoro mamy za sobą odbudowę Szkocji, czas na Irlandię

Cytując za instrukcją: „Rywalizacja o wpływy na Szmaragdowej Wyspie to prawdziwe wyzwanie dla tych, którzy zdobyli już doświadczenie w Szkocji”. Przyjrzymy się, czy wariant gry na tej stronie planszy jest znacząco odmienny. I trudniejszy?

Przygotowanie do odbudowy Irlandii jest nieco inne. Co prawda tu też gracze będą wykładać żetony elektrowni, farm i budynków, ale w tym wariantcie występują dodatkowe znaczniki – wież. Umieszcza się je na mapie na początku rozgrywki oraz tworzy dodatkową pulę czterech żetonów, z których będzie można skorzystać, wykonując działania przypisane poszczególnym wieżom. Dodatkowo karty misji, które podczas rozgrywki na mapie Szkocji dobierało się po wyłożeniu katedr, tu zwane celami, będą od razu dostępne do realizacji. Podobnie jak w szkockim wariantcie, gracze walczą o uzyskanie jak największej liczby punktów, zdobywając kontrolę nad kolejnymi fragmentami wyspy. Mapa Irlandii różni się linią brzegową, to wiadomo, ale w tym wypadku miejsce portów zajęły farmy morskie. Jednak zasady zdobywania punktów pozostały niezmienne. Za każdy żeton znajdujący się na polu sąsiadującym z farmą gracz dostaje dodatkowy punkt. W Szkocji mieliśmy osady składające się z maksymalnie trzech pól. Tu dostajemy dodatkowy obszar składający się z czterech heksów, nazywany miasteczkiem. Zapełnienie terenu większą liczbą żetonów domków oznacza zdobycie większej liczby punktów. Zatem tu już widać znaczącą różnicę pomiędzy obiema mapami.



W swojej turze gracz wykłada płytkę, zgodnie z podstawowymi zasadami gry, ale od razu sprawdza, czy spełnia któryś warunek z kart celów. Jeśli tak – zdobywa punkty. Gracze będą się niejako ścigać o karty, ponieważ pierwsza osoba, która spełni warunek którejś z nich, otrzyma większą liczbę punktów z tych wskazanych na karcie. Co ważne, każdy z zawodników może otrzymać punkty tylko raz z każdej karty. Aby to zaznaczyć, gracz zakrywa odpowiednie pole na karcie swoim znacznikiem katedry. I w tym celu będą one służyły graczom w omawianym wariantcie gry.

Wspominałem, że na mapie Irlandii gracze będą korzystać z dodatkowych znaczników – wież. Są one układane na mapie w wyznaczonych miejscach. Kiedy któryś z zawodników położy żeton elektrowni, farmy lub osady na obszarze sąsiadującym z polem wieży, może wykonać jednorazowo jej działanie (jeśli tylko spełnia wskazane warunki). Ich opis jest szczegółowo przedstawiony w instrukcji. Warto w swojej strategii wziąć te pola pod uwagę, bo dają ciekawe nagrody, np. dodatkową turę lub punkty zwycięstwa.

Gra kończy się, gdy każdy gracz dołoży na planszę wszystkie swoje płytki. Następuje zliczanie punktów. Największa liczba u któregoś z graczy oznacza jego zwycięstwo. I to w zasadzie wszystkie zasady gry oraz różnice między obiema mapami.



Wrażenia z rozgrywki

Zasady gry w *Nową Ziemię* są banalnie proste. Rozgrywka jest dynamiczna i bardzo przyjemna. Dokładamy kafelek na odpowiednim polu, punktujemy (często wielokrotnie za ten sam żeton) i staramy się zająć jak najwięcej odpowiednich obszarów na planszy. Co ważne – przy rozgrywce dwuosobowej część mapy nie jest dostępna dla graczy. Na początku gry wskazane w instrukcji pola zasłania się nieużywanymi płytkami. Gra charakteryzuje się dużą losowością z uwagi na zakryte płytki, które dobieramy pojedynczo z każdą naszą turą. Czasami uda się zająć część terenu podczas następujących po sobie tur, co daje pewną przewagę punktową, jednak bywa i tak, że dobrane kafelki musimy położyć gdzieś daleko od naszych dominujących obszarów. Ale takie działanie też ma swoje plusy. Możemy dzięki temu przeszkadzać naszym rywalom w zdobyciu przewagi na terenach, które sobie upatrzyli i blokować ich rozwój, co daje nam możliwość zbudowania własnej dominacji i np. przejścia katedry.



Plansza z Irlandią stanowi bardziej rozbudowany wariant gry. Tutaj cele można realizować już od pierwszych tur, co wprowadza więcej planowania i rywalizacji. Ta wersja co prawda cechuje się lekko zmodyfikowanymi i rozbudowanymi zasadami, ale jest równie prosta jak rozgrywka na mapie Szkocji. Moim zdaniem jest jednak ciekawsza z uwagi na możliwość zdobywania dodatkowych punktów ze znaczników wież. Ale wymaga to bardziej strategicznego planowania wykładania żetonów, ponieważ zależy nam na takim ich ułożeniu, aby cały układ dodatkowo zapunktował. Przypomina to trochę punktację w *Kaskadii*.



Exemplarz gry otrzymaliśmy od Wydawnictwa Nasza Księgarnia. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

Podsumowanie

Nowa Ziemia to bardzo przyjemny tytuł. W wariantcie szkockim skupiamy się na zdobywaniu przewagi na obszarach oraz budowaniu katedr i zamków. Pomimo tego, że karty misji odkrywamy podczas gry, strategia nasuwa się sama, jeśli spojrzeć na to, że w talii jest sporo kart związanych z katedrami i zamkami. Natomiast w wariantcie z Irlandią, moim zdaniem, różnorodność kart celów daje nam więcej możliwości wyboru strategii. Dzięki temu, że od początku gry wiemy, za co możemy punktować, rozwijamy się pod konkretne karty. Co prawda ciężko się skupić na wszystkich celach, ale dzięki ich różnorodności mamy szansę na solidną dawkę dodatkowych punktów.



Pomimo że gra oferuje dwie mapy do gry, oba warianty mają ze sobą wiele cech wspólnych. Dodatkowe zasady w irlandzkim wariantcie urozmaicają nieco prostszą rozgrywkę z wariantu szkockiego, co nie oznacza, że podnoszą poziom trudności. Po prostu część zasad została poszerzona i dodatkowo w małym stopniu zastąpiona odmiennymi mechanikami. Rozgrywka rozwija się stopniowo: początkowo spokojna, później zaskakująco emocjonująca. Decyzje są proste, ale konsekwencje – dalekosiężne. Każdy błąd w planowaniu może sprawić, że przeciwnik przejmie kontrolę nad kluczowym obszarem.

Wariant szkocki jest bardziej „czysty” – tu uczymy się zasad i obserwujemy, jak rozwija się plansza. W wariantcie irlandzkim mamy dużo więcej myślenia strategicznego, elementów wyścigu i interakcji. Niemniej jednak w obu przypadkach czuć napięcie – szczególnie przy końcówce, gdy brakuje miejsca, a każdy ruch może przesądzić o wyniku.

Wizualnie gra prezentuje się świetnie – plastikowe elementy, żetony i karty są wykonane bardzo dobrze. Choć katedry mogłyby być nieco większe. Natomiast mapy – cieszą oko. Są kolorowe i bardzo czytelne. Nie ma przesady w liczbie ikon, dzięki czemu łatwo się na nich odnaleźć. A proste zasady pozwalają na rozgrywkę zarówno z początkującymi graczami, jak i dziećmi.

Nowa Ziemia to gra dla osób szukających lekkiego tytułu, ale z głębią strategiczną okraszoną ładnymi grafikami i szybkim podejmowaniem decyzji bez skomplikowanych akcji i chaosu decyzyjnego.

+ Plusy

- ✓ Dwa warianty gry.
- ✓ Wysoka regrywalność.
- ✓ Dobrze wykonane komponenty.
- ✓ Strategiczna, ale nieprzytłaczająca.
- ✓ Reiner Knizia w najlepszej formie – prostota zasad, głębia decyzji.
- ✓ Brak nadmiernego downtime'u.

- Minusy

- ✗ W wariantcie szkockim zbyt duże skupienie na dwóch misjach: katedry i zamki.
- ✗ Małe pionki katedr.
- ✗ Brak insertu.

Odbudowy ziem podjął się Marcin Adamczyk

PS Jeśli chcecie większej różnorodności misji w wariantcie szkockim, i tym samym więcej strategii i kombinowania, wyłóżcie przy planszy niektóre karty z Irlandii. Gra stanie się jeszcze ciekawsza.

STRANGER THINGS

PO DRUGIEJ STRONIE

Obecnie czekamy na kolejny sezon *Stranger Things*, więc może warto odświeżyć sobie pierwsze dwa, ale tym razem na planszy? Autor serii gier *Pandemic* stworzył nie lada gratkę dla miłośników tego serialu. Dzięki świetnie dopracowanym komponentom naprawdę szybko wczujecie się w klimat tego uniwersum. Podczas gry wcielicie się w bohaterów z Hawkins, a Waszym celem będzie uratowanie Willa. Będziecie pomagać Jedenastce, uciekać przed agentami, przenosić się na Drugą Stronę a także – walczyć z Demogorgonem. Tak jak w przypadku *Pandemica* gra jest kooperacyjna, wobec czego to od Waszych wspólnych decyzji zależeć będzie, czy wygracie czy ogarnie Was zgroza.



<https://sklep.portalgames.pl>

Wydawnictwo: Portal Games



2-4



60 min



12+

W pudełku znajdziecie dwustronną planszę, dzięki której będziecie mogli rozegrać pierwsze dwa sezony serialu. Partie różnią się poziomem trudności – w mojej opinii – plansza przedstawiająca drugi sezon jest bardziej wymagająca. Nie dość, że musicie uratować Willa, to (zgodnie z fabułą serialu) należy również zamknąć bramę, czyli połączenie świata z Drugą Stroną. Każda z plansz dodatkowo podzielona jest na dwie strefy – Hawkins i Drugą Stronę.

W grze znajdziecie również świetnie wykonane figurki odwzorowujące postacie dzieciaków z Hawkins: Mike'a, Lucasa, Dustina, Nancy, a także Jima i Joyce. Każdy z nich posiada swoją unikatową zdolność, opisaną na karcie postaci. Przykładowo: grając Nancy, na początku swojej tury możecie przemieścić jednego dowolnego przeciwnika o jedną lokację. Oprócz pozytywnych bohaterów znajdziecie figurki przeciwników. Toczając walkę na planszy pierwszego sezonu, będziecie musieli pokonać tylko jednego Demogorgona i dwa patrole, ale już w przypadku drugiego sezonu oprócz nich pojawiają się aż cztery figurki Demopsów – będzie więc zdecydowanie trudniej! W zależności od tego, na której stronie planszy gracie, przygotujcie odpowiednie karty scen i karty sojuszników. Natomiast karty akcji i przedmiotów są wspólne dla obu alternatywnych rozgrywek. Sojusznicy i przedmioty będą Wam pomagać podczas rozgrywki poprzez ich unikatowe zdolności.





Nie zabrakło tu też jednej z najważniejszych postaci serialu – wśród figurek oczywiście znajdziecie Jedenastkę, która wraz z postęmem gry będzie służyć do przemieszczania się po torze aktów. Gdy miałaby przesunąć się poza trzeci akt, gra natychmiast skończy się porażką.

Na kartach postaci znajdziecie tor strachu, który będzie pokazywać jak bardzo dany bohater się boi. Lęk będzie się zwiększać lub maleć w zależności od wykonywanych przez Was ruchów bądź postępu fabuły czyli tzw. rozpatrywania scen. Jeżeli znacznik strachu pojawi się na ostatnim polu toru, ogarnie Was groza i przegrywacie grę. Dlatego to bardzo ważne żeby mieć ten znacznik pod kontrolą. W niektórych lokacjach bądź dzięki unikatowym zdolnościom danej postaci możecie wyluzować obniżając poziom swojego strachu.

Na turę gracza składają się: ruch, wykonanie akcji, dobranie pięciu kart na rękę i postęp fabuły. O sukcesie akcji decyduje pokonywanie stosów żetonów, które podczas przygotowywania rozgrywki są umieszczane na odpowiednich polach. Żetony te mają wartości od zera do pięciu. O ile w Hawkins wierzchnie kafelki są odkryte, o tyle po Drugiej Stronie nie wiadomo nic na temat wartości wierzchniego żetonu.

Walcząc, zagrywacie tyle kart akcji z ręki, żeby zrównać bądź przebić się z sumą wartości żetonów atakowanego stosu. Możecie więc podjąć ryzyko, licząc na sukces, bądź przekałkulować wartość żetonów i przepłacić. Podczas rozgrywki na planszy pierwszego sezonu na polach Ratuj Willa tworzy się stosy składające się z czterech żetonów, do których wcześniej musicie wmieścić żetony z wizerunkiem Demogorgona. Ich wartość będzie równa liczbie stosów w grupie pół Demogorgona (może ich być aż osiem!).



Podsumowując – gra *Strangers Things: Po Drugiej Stronie* jest świetną pozycją dla fanów serialu. Dzięki prostym zasadom możecie wciągnąć w świat planszówek znajomych zafascynowanych tym uniwersum. Ciekawym urozmaicheniem w porównaniu do klasycznej gry *Pandemic*, jest walka ze stosami żetonów. Dzięki nowej mechanice, trudnym decyzjom i koniecznością ciągłego podejmowania ryzyka, obie gry spokojnie można postawić obok siebie na półce.

Magdalena Solarz

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



Biały Zamek



gra euro dla dwóch graczy



2



20–40 min



10+

Autorzy *Białego Zamku* przygotowali nową, równie interesującą pozycję – tym razem przeznaczoną dla dwóch graczy. Podczas rozgrywki nasz klan rywalizuje z klanem przeciwnika o wpływ na Dworze Białej Czapli. Klimat, kombosy i zawartość pudełka nawiązują do pierwowzoru, jednak – jak podkreślają autorzy – tytuł oferuje zupełnie nowe wyzwania zaprojektowane specjalnie dla fanów gier w duecie.

Nowa odsłona gry otrzymała mniejsze, bardziej kompaktowe pudełko, wciąż jednak po brzegi wypełnione sporą liczbą komponentów. Trzeba przyznać, że wszystkie elementy są solidnie wykonane, a dzięki oprawie graficznej szybko wczuwamy się w klimat XVI-wiecznej Japonii. Na pierwszy rzut oka instrukcja może wydawać się skomplikowana, jeżeli jednak znacie *Biały Zamek*, to szybko zrozumiecie zasady wersji *Duel*. Przygotowanie planszy głównej polega na rozmieszczeniu w odpowiednich miejscach licznych żetonów, kafelków i kart. Gracze otrzymują swoje planszетки posiadłości, po trzy znaczniki surowców, sześć znaczników latarni oraz osiem pieczęci klanów w wybranym kolorze.



W trakcie rozgrywki będziemy umieszczać pieczęcie naszego klanu na placu treningowym i w ogrodach oraz przesuwając dworzanina w górę ścieżki awansu społecznego. Te działania wpłyną na to, ile otrzymamy punktów na koniec gry. Gdy na planszy zrobi się wyjątkowo ciasno, możemy wykonać akcję związaną z handlem lub studnią. Handlując, płacimy odpowiednią liczbę zasobów, by otrzymać możliwość zakupu jednej wybranej karty wpływu lub zdobycia jednego z żetonów towarów – pospolitych bądź luksusowych. Decydując się na akcję studni, otrzymamy jedną z następujących korzyści: wybrany zasób, pieczęć daimyo, monetę, kafelek zamiany aktywności bądź punkt klanu.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobędzie najwięcej punktów klanu. Jak tego dokonać? Nie obędzie się bez dobrego planowania ruchów (nawet na kilka rund do przodu!) i analizowania posunięć przeciwnika. Na planszetchach posiadłości znajdują się drewniane znaczniki latarni – po dwa w każdym kolorze: czerwonym, czarnym i białym. To za ich pomocą wykonujemy akcje i zdobywamy karty, które z czasem stworzą nasz unikalny silniczek. Gra trwa dwie rundy, z czego każda obejmuje sześć tur: pierwsza runda jest wyjściowa, a druga – powrotna.



Podczas rundy wyjściowej umieszczamy latarnię na planszy głównej i zakrywamy ją żetonem lokacji lub stawiamy na latarni przeciwnika. W ten sposób na planszy powstają stosy latarni. W zależności od koloru żetonu lub znacznika, który przykrywamy, otrzymujemy określone nagrody – zależą one od zdobytych wcześniej kart latarni.

W rundzie powrotnej sytuacja się odwraca: zdejmujemy latarnie z planszy i przenosimy je z powrotem na nasze planszeczki. Co ważne – przy zdejmowaniu nie ogranicza nas liczba latarni w danym kolorze, przykładowo możemy zabrać wszystkie cztery białe znaczniki, a im więcej kart w kolorze zabranej latarni posiadamy, tym większa nagroda.



Po otrzymaniu nagród możemy wykonać dwie spośród sześciu akcji sąsiadujących z polem, na które dołożyliśmy lub z którego zabraliśmy latarnię. Akcje te są przedstawione na żetonach bądź kartach wpływu. Karty, w przeciwieństwie do żetonów, musimy opłacić monetami i/lub pieczęciami daimyo. Po opłaceniu kosztu wykonujemy akcję zwoju widoczną na karcie, a następnie dokładamy ją do swojej plan-szetki posiadłości. Podczas gry będziemy mieć możliwość ulepszenia tych kart – to ważne, ponieważ na ich rewersach znajdują się symbole flag nobori, katan, kabuto oraz origami, które – w zależności od umiejscowienia naszych pieczęci klanu – będą odpowiednio punktować na koniec rozgrywki. Ciekawym elementem jest też możliwość wpłynięcia na rozmieszczenie żetonów akcji za pomocą żetonu zamiany aktywacji. Zagrywając go, możemy zamienić miejscami dwa żetony, a ten ruch potrafi skutecznie pokrzyżować plany Twojemu przeciwnikowi!



Podsumowując, *Białe Zamek Duel* zmusza do intensywnego planowania ruchów i ciągłego analizowania poczynań przeciwnika. Budowanie silniczka z kart i uruchamianie kombinacji daje dużo satysfakcji. Podział rozgrywki na rundy wyjściowe i powrotne wprowadza przyjemne urozmaicenie, a sama gra jest świetnie zbilansowana. Mamy tu naprawdę sporo interakcji między graczami, w tym również tej negatywnej. Na uwagę zasługuje też duża regrywalność: układ żetonów, kafelków i kart za każdym razem może być inny, dzięki czemu gra długo się nie nudzi.

Zdecydowanie warto mieć ją w swojej kolekcji!



Magdalena Solarz



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

W paryskiej kawiarni natchnienie nie przychodzi za darmo

Wieczór na Montmartrze ma w sobie coś z melancholii i szaleństwa. W powietrzu unosi się zapach taniego wina i farby olejnej, a z otwartego okna kawiarni dobiegają dźwięki fortepianu. Przy stoliku pod ścianą siedzi poeta – twarz oświetla mu słaby płomień świecy, dłonie drżą z zimna, a może z natchnienia. Obok, w oparach dymu z papierosa, rzeźbiarz dyskutuje z malarką o naturze piękna. Ktoś mówi o wielkości, ktoś o pustym portfelu. Wszyscy o sztuce.



1-4 45-60 min 14+

To właśnie w takim świecie – na pograniczu nędzy i geniuszu – rozgrywa się *Bohema*. Gra, która przenosi nas do Paryża z przełomu wieków, gdzie artyści śnili na jawie, a natchnienie było równie cenne co wczorajsza bagietka. Wcielamy się w poetów, malarzy, rzeźbiarzy i muzyków tworzących tę niepokorną społeczność – próbujemy przetrwać kolejny dzień, balansując między inspiracją a niedożywieniem, między marzeniem o sławie a brutalną koniecznością opłacenia czynszu.

Uczta dla oczu

Zacznijmy od rzeczy, która w *Bohemie* robi największe wrażenie – oprawy graficznej. To prawdziwa uczta dla oczu. Ilustracje są jak wizje po nieprzespanej nocy w atelier: oniryczne i pełne emocji. Każda karta wygląda jak fragment obrazu, który mógłby zawisnąć w muzeum d'Orsay.

Komponenty również są bardzo dobrej jakości – gruba tektura planszetek, solidne żetony i karty o klasycznej gramaturze. Ergonomia jest całkiem dobra, choć żetony pracowni lubią wprowadzać mały chaos: nie mają przypisanego koloru gracza, więc przy każdym przesunięciu trzeba się upewnić, który jest nasz. Na szczęście wykonanie i klimat idą tu pod rękę niczym artysta i jego muza – już po otwarciu pudełka wiadomo, że estetyka odpowiada za połowę przyjemności z gry.

Rytm dnia, rytm gry

Bohema to typowy deck building z elementami puzzlowego układania symboli. Rytm gry wyznaczają tury odzwierciedlające życie artysty – każda z nich składa się z trzech faz: pobudki, dnia i snu. W pierwszej fazie planujemy swój dzień, wybierając, które karty z ręki połączą się w harmonijną całość – serduszka, oczy, maski i kłódki muszą ze sobą współgrać, by przynieść punkty inspiracji. Już od pierwszych tur widać, że planszeczki nie są tu jedynie ozdobą – ich palety barw i zestawy symboli prowadzą gracza, wyznaczając kierunek artystycznego rozwoju.

Zdobyte punkty inspiracji można wykorzystać w fazie dnia, by kupować nowe karty z rynku – zwyczajnie, muzy i dzieła. Część punktów można też przekazać do pracowni, by skorzystać z nich w kolejnych turach. To sprytny zabieg, który pozwala planować długofalowo i budować solidne podstawy pod przyszłe dzieła. Odpowiednie zarządzanie

pracownią daje realne korzyści – zapewnia dostęp do specjalnych efektów i umożliwia lepszą kontrolę tempa rozwoju. I co najważniejsze, akcje pracowni pozwalają pozbyć się kart udręki lub zniwelować ich negatywne skutki – a to nie pozostaje bez znaczenia, bo udręki pojawiają się wtedy, gdy lekceważymy obowiązki dnia codziennego. Ich efekty bywają różne: czasem odbierają inspirację, czasem ograniczają możliwości działania, ale za każdym razem przypominają, że życie artysty nie jest usłane różami.

Po dniu pełnym twórczych zmagani nadchodzi faza snu – moment porządkowania kart i przygotowań do kolejnego poranka. To wtedy dobieramy nową rękę i odzyskujemy siły na dalszą walkę o natchnienie.

W *Bohemie* kluczem jest równowaga: trzeba umieć znaleźć złoty środek między pracą a inspiracją, bo jedno bez drugiego szybko prowadzi do upadku. Brak pracy ma swoją cenę – artysta zbiera kolejne udręki. A jednak czasem warto zaryzykować i poświęcić dzień pracy dla błysku inspiracji, który może przynieść kartę osiągnięcia i przybliżyć nas do artystycznej nieśmiertelności.

To, co z początku wydaje się lekką karcianką o zbieraniu symboli, z czasem nabiera rytmu – gdy karty zaczynają się ze sobą łączyć, a pracownia daje realne korzyści, pojawia się przyjemne poczucie rozwoju. Nie zmienia to jednak faktu, że *Bohema* donikąd się nie spieszy. Pierwsze partie potrafią ciągnąć się leniwie, a rozgrywka nabiera tempa dopiero wtedy, gdy gracze nauczą się rozpoznawać potencjał kart i świadomie budować swoje talie.



Między pracą a inspiracją

Każda runda to mikroskopijny dramat twórczy: co okaże się silniejsze – potrzeba tworzenia czy widmo głodu? *Bohema* doskonale oddaje emocjonalny ciężar życia artysty – zmusza do balansowania między rozsądkiem a romantyzmem, a decyzje, choć mechanicznie proste, mają często wagę prawdziwych dylematów.

Interakcja między graczami pozostaje subtelna – artyści głównie rywalizują o karty, a szczególnie łakomym kąskiem są karty osiągnięć, których zdobycie jest głównym celem gry. W partiach trzy- i czteroosobowych pojawiają się karty rewolucji, które wprowadzają odrobinę zamieszania – choć nie przewracają rozgrywki do góry nogami.

Niestety, po kilku partiach da się zauważyć, że ścieżki do sukcesu są dość powtarzalne: liczy się optymalizacja układu symboli i sprawne wykorzystanie pracowni. Każda kolejna partia przypomina więc raczej odgrywanie dobrze znanej melodii niż jazzową improwizację.

Tempo gry bywa nierówne – *Bohema* rozkręca się powoli, a finał często sprowadza się do wyścigu po ostatnie osiągnięcie. W takiej sytuacji kupowanie kart zwyczajów i budowanie twórczej historii schodzą na dalszy plan. Mimo to sama droga potrafi być satysfakcjonująca, zwłaszcza gdy uda się idealnie „zestroić” karty i zamienić inspirację w punkty – wtedy czujemy, że stworzyliśmy coś wyjątkowego.

Magia, która ginie w gąszczu symboli

Tu kryje się największy paradoks *Bohemy*. Klimat jest znakomity – tematycznie wszystko do siebie pasuje: ilustracje, nazwy kart i koncept udręk, które odzwierciedlają artystyczne cierpienie (tak, alkoholizm i syfilis znalazły swoje miejsce w grze planszowej!). A jednak... to wciąż gra o łączeniu symboli. Zbyt łatwo wpaść w chłodną kalkulację: liczymy serduszka, oczy, maski i kłódki, a magia paryskiej kawiarni znika pod warstwą ikon.

Bohema próbuje temu przeciwdziałać poprzez wprowadzenie motywu opowieści – w fazie dnia każdy gracz wciela się w swojego artystę i opowiada, jak minął mu dzień. W praktyce działa to jednak tylko przez chwilę: gdy układy kart zaczynają się powtarzać, narracja staje się nieco wymuszona i szybko traci urok.

Nie znaczy to, że temat jest dodany na siłę. Przeciwnie – warstwa graficzno-estetyczna buduje wyjątkowy klimat i momentami naprawdę przenosi nas do paryskiej bohemy. Problem w tym, że mechanicznie gra tego nie wspiera – emocje z ilustracji nie przekładają się na decyzje przy stole. *Bohema* pozostaje więc piękną, ale chłodną układanką.

W kręgu bohemy – komu spodoba się ten świat

Instrukcja jest krótka, ale nie zawsze przejrzysta – sporo kluczowych informacji trzeba wyłuskać z ramek i przykładów, a niektóre zasady, zwłaszcza te dotyczące kumulacji efektów kart, pozostają niejasne. Nie zmienia to jednak faktu, że *Bohema* jest prostą grą karcianą, z którą poradzą sobie nawet początkujący gracze. Czas rozgrywki to około

50–60 minut, choć wiele zależy od losowości – gdy karty nie podchodzą lub gdy dokonujemy nieprzemyślanych wyborów, partia potrafi się znacznie wydłużyć. No i oczywiście zdolności krasomówcze współgracze mają tu decydujący wpływ na tempo – im więcej improwizacji, tym dłuższy wieczór.

Bohema najlepiej sprawdza się w gronie trzy- i czteroosobowym – wtedy dochodzą karty rewolucji, które wprowadzają większą interakcję i mogą stanowić miły dodatek dla tych, którzy lubią odrobinę zaszkodzić rywalom. Warto jednak zaznaczyć, że mimo swojej przystępności gra – ze względu na tematykę – nie jest propozycją dla najmłodszych (pomimo że mechanikę ogarnie już ośmio- czy dziewięcioletek) – w końcu mało który rodzic chciałby tłumaczyć dziecku, dlaczego syfilis jest udręką lub czym jest nocna wizyta w domu publicznym. Jednak młodszy nastolatek może potraktować ten tytuł jako ciekawą lekcję o sztuce, ambicji i cenie natchnienia – pod warunkiem, że przy stole siedzi ktoś, kto z humorem wytłumaczy realia paryskiej bohemy.





Sam na sam z natchnieniem

Warto również wspomnieć o trybie solo, który w *Bohemia* występuje w dwóch odsłonach: podstawowej oraz w formie trzech scenariuszy. Pierwszy wariant niewiele się różni od rozgrywki dwuosobowej, natomiast scenariusze wprowadzają ciekawe modyfikacje zasad i nowe wyzwania, dzięki którym gra nabiera świeżości.

Na szczęście wariant solo nie jest doklejony na siłę – w pełni oddaje ducha gry i wymaga tego samego balansowania między pracą a inspiracją co gra dwuosobowa. Czy jest trudny? Owszem, nawet bardzo. W moim przypadku – jak dotąd – każda próba kończyła się artystyczną porażką. Mniej cierpliwi mogą delikatnie zmodyfikować zasady, by wariant podstawowy stał się nieco łaskawszy – pozwalał odnieść sukces, ale wciąż wymagał bardzo dobrej optymalizacji i rozsądnego zarządzania kartami.

Piękna, choć kapryśna muza

Partia w *Bohemę* jest jak wizyta w artystycznej kawiarni – pachnie natchnieniem, smakuje melancholią, ale czasem wychodzi się z niej głodnym. To piękna, dopracowana wizualnie gra, w której na początku można poczuć duszę – lecz ostatecznie pod powierzchnią kryje się chłodna logika układania kart i symboli. Czy warto zagrać? Tak – jeśli lubisz, gdy gra urzeka pięknem, nawet jeśli w praktyce sprowadza się do suchego planowania i optymalizacji. Jeśli jednak szukasz emocji i zaskoczenia, *Bohema* może się okazać podobna do kieliszka absyntu – zachwyca kolorem i wiele obiecuje, ale z czasem zostawia tylko lekki posmak goryczy.

Katarzyna Kukla

Egzemplarz gry został zakupiony z wykorzystaniem zniżki recenzenckiej od wydawnictwa Portal Games. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



Plusy

- Zachwycająca oprawa graficzna i spójność tematu.
- Ciekawy, nieoczywisty klimat życia paryskiej bohemy.
- Asymetria żetonów pracy i planszetek graczy.
- Wyraźne poczucie rozwoju dzięki umiejętnemu wykorzystaniu pracowni i synergii kart.
- Pomysłowe wykorzystanie udręku jako konsekwencji braku pracy.
- Tryb solo w dwóch odsłonach – podstawowej oraz z trzema scenariuszami, które zostawiają apetyt na kolejne rozgrywki.



Minusy

- Łatwo popaść w powtarzalne schematy.
- Ograniczona interakcja między graczami.
- Duża losowość – gdy karty nie podejdują, szybko można zostać w tyle.
- Brak powiązania żetonów pracowni z kolorem gracza.
- Narracyjny element gry nie zawsze się sprawdza – wymogiem jest tu odpowiednie towarzystwo i chęć wspólnego opowiadania.
- Instrukcja mogłaby być bardziej precyzyjna, zwłaszcza w kwestii efektów kart.
- Tryb solo jest naprawdę wymagający – potrzeba sporego samozaparcia, by podejść do rozgrywki po raz kolejny (choć daje to satysfakcję).

NAISHI

Zawalcz o prestiż w feudalnej Japonii

Ciekawostka: W feudalnej Japonii słowem naishi nazywano kobiety służące na cesarskim dworze. Były wybierane przez samego cesarza spośród arystokratycznych rodów. Pełniły wiele funkcji i odgrywały ważną rolę – między innymi odpowiadały za przygotowanie rytuałów i ceremonii.

Wydawnictwo: IUVI Games



2 graczy



20 min



10+



<https://iuvigames.pl/produkt/naishi/>

Naishi od wydawnictwa IUVI Games to strategiczna gra pozycyjna, w której rozwijamy własne prowincje, wznosząc budowle i pozyskując ważne postaci. Akcje te będą wpływać na nasz prestiż.

Gra ma kompaktowy rozmiar. Wśród komponentów znajdziemy znaczniki emisariuszy w dwóch kolorach oraz przepięknie ilustrowane karty, które doskonale oddają klimat Japonii.

Do dyspozycji mamy aż 12 różnych rodzajów kart rozwoju, przy czym każda z nich punktuje w inny sposób. Przykładowo, za grupę sąsiadujących ze sobą kart pól ryżowych otrzymujemy liczbę punktów zależną od jej rozmiaru (za cztery sąsiadujące karty tego rodzaju uzyskamy aż 30 punktów). Za każdego mnicha na ręce możemy zdobyć pięć punktów oraz dodatkowe dwa za każdą sąsiadującą z nim kartę torii. Z kolei karty naishi punktuje tylko wtedy, gdy znajdą się w centrum naszego terytorium. Punktacja została w czytelny sposób przedstawiona na poszczególnych kartach – jest to bardzo pomocne podczas rozgrywki!

Przygotowanie gry jest szybkie i proste. Każdy z graczy otrzymuje dwa znaczniki emisariuszy. Z boku pola gry rozkłada się trzy karty cesarskiego dworu, do którego będą kierowani nasi wysłannicy. Z potasowanych kart rozwoju tworzy się pięć stosów dobierania, po sześć kart w każdym. Stosy układa się w jednym rzędzie.



Powstaje z nich tzw. rzeka. Z pozostałych czterech kart rozdaje się po dwie na rękę każdemu z graczy, przy czym jedną z nich przekazuje się przeciwnikowi. Następnie uczestnicy rozkładają w linii przed sobą pięć kart gór (po swojej stronie rzeki) i dobierają trzy kolejne do ręki. Ręka wraz z rzędem kart tworzy terytorium gracza. Po dokładnym przetasowaniu kart znajdujących się na ręce nie wolno ich już zamieniać miejscami – zabrania tego Prawo Szoguna. Istnieją jednak pewne wyjątki.

Podczas swojej tury gracz może wykonać jedną z czterech akcji:

- **Akcja rozwijania terytorium** pozwala na odrzucenie jednej karty z naszego rzędu bądź ręki i pozyskanie nowej z rzeki. Nową kartę należy umieścić w odpowiednim miejscu! Przykładowo, jeśli gracz chce zdobyć tę znajdującą się na drugiej pozycji w rzece, odrzuca kartę z tej samej pozycji ze swojego terytorium i zastępuje ją nową. Warto zaznaczyć, że przed lub po wykonaniu tej akcji, można przeprowadzić akcję dodatkową, podczas której gracz wysyła emisariusza na pole w strefie cesarskiego dworu (musi to być pole bez kłódki). Ta czynność pozwala na odrzucenie wierzchnich kart z dwóch wybranych stosów rzeki i odkrycie nowych albo na zamianę miejscami dwóch dowolnych kart – w rzędzie lub na ręce gracza. Istnieje też możliwość wymiany karty między ręką a rzędem, jednak muszą się one znajdować na tych samych pozycjach.
- **Akcja wydania cesarskiego dekretu** dotyczy strefy cesarskiego dworu. Może ją wykonać tylko jeden z graczy – i to tylko raz podczas całej gry. Pozwala ona na wymianę z przeciwnikiem kart z ręki bądź z rzędu, z zachowaniem ogólnej zasady, że wymieniane karty muszą znajdować się na tych samych pozycjach.



- **Akcja odwołania emisariuszy** polega na zdjęciu znaczników z pól cesarskiego dworu, aby można było użyć ich ponownie w późniejszych turach. Nie dotyczy to jednak wysłannika znajdującego się na polu cesarskiego dekretu – nie można go odwołać. Pole to oznaczone jest kłódką, która przypomina, że znacznik pozostaje tam do końca gry.
- **Deklaracja końca rozgrywki.** Gdy w jednym ze stosów rzeki zabraknie kart, gracz może zadeklarować koniec partii. Oplaca mu się to zrobić tylko wtedy, gdy ma pewność, że jego terytorium w danym momencie jest warte więcej punktów niż terytorium przeciwnika.

Jeżeli żaden z graczy nie zadeklaruje końca rozgrywki, partia kończy się w momencie, gdy w dwóch stosach rzeki skończą się karty. Aby podliczyć punkty, każdy z graczy wyklada swoje karty z ręki pod tymi znajdującymi się w rzędzie. Wygrywa ten, kto zdobędzie największy prestiż, czyli największą liczbę punktów.

Podsumowując, *Naishi* to rewelacyjna strategiczna karcianka, która trwa tylko 20 minut, ale jest naprawdę satysfakcjonująca. Sporo w niej kombinowania i interakcji pomiędzy graczami, w tym także tej negatywnej! Za każdym razem możemy obrać inną strategię i odkrywać nowe sposoby rozwoju naszego terytorium. To gra, która z pewnością będzie często wracać na nasz stół.

Magdalena Solarz

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

<https://albiipolska.pl/dirt-dust/>



1-4



60-90 min



14+

Dirt & Dust

CZYLI RAJDY INACZEJ

Autor recenzji: Paweł Podgórski

Jeśli kiedykolwiek marzyliście o grze planszowej wiernie oddającej ducha rajdów terenowych, to *Dirt & Dust* czeskiego autora Petra Čáslavy może Was zaskoczyć. Nie jest to typowy ścigacz, w którym wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety. Tutaj wyścig toczy się przede wszystkim w głowie – pomiędzy ryzykiem a kontrolą, kartami a kośćmi, odwagą a rozsądkiem.

RAJD W TALII I NA KOŚCIACH

Podstawą *Dirt & Dust* jest deck-building, ale zamiast tworzyć talię magicznych zaklęć, budujemy... silnik samochodu. Dosłownie. Każda karta symbolizuje fragment Waszej rajdówki: lepsze opony, amortyzatory, umiejętności kierowcy czy wsparcie ekipy. W miarę postępu gry rozbudowujecie swoją talię, dostrajając ją do różnych etapów – tak jak w prawdziwym rajdzie dopasowuje się ustawienia auta do nawierzchni.

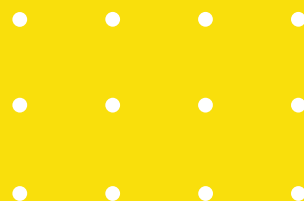
Ale nie wystarczy mieć dobre karty. Trzeba je jeszcze uruchomić – a do tego służą kości, które reprezentują dostępne akcje. Rzut decyduje o tym, jakie możliwości macie w danej rundzie, a Wy próbujecie połączyć wyniki z odpowiednimi kartami. Brzmi prosto, jednak w praktyce to niezła łamigłówka.





W grze pojawia się delikatna asymetria. Talia każdego gracza zawiera pięć takich samych kart startowych oraz tyle samo losowo dobranych kart rajdowca. Talie rajdowców oferują różne umiejętności, które delikatnie narzucają strategię. Każdy z graczy zaczyna z trzema kośćmi, ale efekty zagrywanych kart mogą sprawić, że z czasem zyska kolejne. Na początku każdej rundy gracz, który ma najwięcej punktów popularności, otrzymuje dodatkową kość. Mimo że cała rozgrywka w dużej mierze opiera się właśnie na kościach, losowość nie jest tu dużym problemem.

Gra w wielu momentach pozwala manipulować wynikami rzutów. Bardzo podoba mi się anatomia kart: każda z nich ma akcję główną oraz dodatkową, która zmienia się w zależności od tego, czy Wasze auto aktualnie przyspiesza, czy hamuje. Istotne jest, że akcje możecie wykonywać w różnej kolejności, co sprawia, że trzeba tu trochę pokombinować.



RYZIKO KONTRA ROZSĄDEK

Największy smaczek *Dirt & Dust* tkwi w decyzjach. Każdy etap to balansowanie między jazdą na granicy ryzyka a zachowaniem kontroli. Możecie cisnąć i ryzykować uszkodzenia, które spowolnią Was w późniejszych etapach, albo grać bezpiecznie: zdobywać mniej punktów, ale za to utrzymywać samochód w dobrym stanie. Ta mechanika sprawia, że rozgrywka naprawdę przypomina rajd: adrenalina miesza się z kalkulacją, a każda runda staje się małym dylematem kierowcy.

To, co jest również dosyć innowacyjne jak na gry deckbuildingowe, to fakt, że zagrane karty po wykorzystaniu ich akcji nie są odrzucane. Zagrywanie je na tor przypisany do wartości kości, a po zakończeniu rundy wszystkie przesuwają się o jedno pole w prawo. Tym samym mocne karty mogą pracować dla Was przez kilka kolejnych rund – o ile kości na to pozwolą. Dodatkowo gra daje Wam możliwość zachowania na ręce kart na kolejne rundy. Można więc śmiało powiedzieć, że *Dirt & Dust* to rasowy deck-builder z ciekawym twistem.





TEMPO I OPRAWA

Rundy rozgrywane są jednocześnie – wszyscy planują swoje ruchy w tym samym czasie. Dzięki temu gra toczy się zaskakująco płynnie, nawet przy czterech graczach. To duży plus: nie ma długich przestojów, a klimat rywalizacji utrzymuje się przez całą rozgrywkę.

Graficznie *Dirt & Dust* prezentuje się świetnie. Karty są czytelne, a ilustracje dobrze wpasowują się w ogólny klimat produkcji – czuć piach w zębach i zapach palonego sprzęgła. Jakub Politzer zrobił tu kawał dobrej roboty, chociaż mam drobne zastrzeżenia do ikonografii. Podczas rozgrywek zdarzyło mi się natrafić na kilka mało intuicyjnych ikon. Na szczęście z pomocą przychodzi ostatnia strona instrukcji z pełną listą symboli.

Warto też podkreślić, że wydawnictwo Albi stanęło na wysokości zadania. Jakość komponentów robi wrażenie: drewniane, malowane elementy w kolorach graczy; grube, płótnowane karty i tekturowy kokpit z licznikami zasobów świetnie prezentują się na stole. Cena gry jest w pełni uzasadniona.

CO DZIAŁA, A CO MNIEJ?

- Połączenie deck-buildingu i dice placementu to świeży, bardzo satysfakcjonujący pomysł.
- Szybkie, dynamiczne rundy sprawiają, że gra się nie dłuży nawet w pełnym składzie.
- Duża regrywalność – różne trasy, różne talie, różne podejścia do stylu jazdy.
- Interakcja między graczami jest raczej symboliczna – to bardziej wyścig na czas niż bezpośrednia walka.
- System uszkodzeń i związane z nim konsekwencje jest ciekawy, jednak w mojej opinii zbyt trudno całkowicie zniszczyć pojazd, co zmniejsza poczucie ryzyka.
- Jednoczesne rozgrywanie akcji może ograniczyć wgląd w to, co robią inni – nie każdemu to odpowiada, a w trakcie wykonywania akcji przy stole może panować nie lada chaos.



OPINIA KOŃCOWA

Dirt & Dust to gra, która bardzo pozytywnie mnie zaskoczyła. Spodziewałem się lekkiego, tematycznego wyścigowca, a dostałem pełnoprawną grę strategiczną z solidnym systemem planowania i emocjami na poziomie pit-stopu Formuły 1. To nie jest tytuł imprezowy, lecz raczej planszówkowy rajd dla analityków – tych, którzy lubią optymalizować każdy ruch i czują satysfakcję z dobrze zaplanowanej akcji. Jeśli lubisz *Rallyman GT* za klimat, ale szukasz czegoś bardziej puzzlowego i taktycznego, *Dirt & Dust* może być dokładnie tym tytułem. Świetny balans między tematem a mechaniką, świeże pomysły i eleganckie wykonanie. Brakuje trochę emocji czysto wyścigowych, ale jako gra strategiczna błyszczy w pełnym słońcu pustynnego rajdu.



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

Albi



KURY



1-4



ok. 20 min



10+

Kto za dzieciaka nie pomagał babci karmić kur na wsi, zaganiać ich do kurnika, czy nie zbierać jaj prosto od nich, ten nie zaznał prawdziwego dzieciństwa! Oczywiście żart. Jednak jeżeli chcecie poczuć wiejski klimat i poznać przeróżne okazy tych jakże wspaniałych ptaków – to ta gra jest właśnie dla Was!

Wyandotte, Fawerole, Barnevelder, Ayam cemani... brzmi majestatycznie? To nie żadne nazwy pałaców królewskich, czy zaklęć z *Harry'ego Pottera*, a rasy kur! W tej dość krótkiej, choć przyjemnej grze wcielacie się w hodowcę wspaniałych kur ozdobnych – nieważne, czy jesteście nieopierzonymi nowicjuszami, czy starymi wyjadaczami kurzej branży.

Harmonia w gospodarstwach koniecznie musi być zachowana, dlatego w każdej rundzie musicie podjąć decyzję, która kura trafi do hodowli, a która może stać się koronną zdobyczą dla jednego z rywali... Mimo że zasady dodawania kart są bardzo proste, stworzenie dużej grupy kur tej samej rasy może okazać się problematyczne.

Przygotowanie

Przygotowanie do gry jest banalnie proste. W zależności od liczby graczy należy uporządkować odpowiednio talię kart z kurami – albo zostawiamy wszystkie, albo usuwamy część ras kur z talii. Oczywiście po przygotowaniu talii tasujemy ją i rozdajemy każdemu graczowi po 4 karty, a z pozostałych tworzymy zakryty stosik i kładziemy go w zasięgu wszystkich graczy. Poza tym każdy z graczy otrzymuje jeden żeton koguta i jedną planszетkę z kurnikiem. Tuż przed rozpoczęciem rozgrywki losujemy kartę celu i umieszczamy ją w miejscu widocznym dla wszystkich. A kto rozpoczyna grę? Gracz, który ostatnio odwiedził wiejskie gospodarstwo.

Rozgrywka

Gra składa się z dwunastu rund. W swojej turze gracz **musi przeprowadzić wszystkie trzy akcje w podanej kolejności**:

1. Dobranie dwóch kart – nie obu naraz, a po kolei, każdorazowo decydując, skąd weźmie kartę. Ma dwie opcje: albo ze stosu, albo z wierzchu stosu kart z kurnika któregoś z przeciwników.

2. Umieszczenie jednej karty z ręki w swoim gospodarstwie (przed sobą na stole) – gospodarstwo z każdą turą powiększa się i powinno być zbudowane tak, by tworzyło siatkę 3 × 4 lub 4 × 3 (rzędy × kolumny). Zakazane jest konstruowanie w innej konfiguracji. Należy pamiętać, że każda karta kury (z wyjątkiem pierwszej) musi się stykać bokiem z przynajmniej jedną z kart wyłożonych w poprzednich rundach. Brzmi banalnie prosto? Tylko pozornie, ponieważ są tutaj dwie ważne zasady. Po pierwsze, jeśli dodawana





kura jest innej rasy (koloru) niż te, obok których jest dokładana, liczba na karcie musi być dokładnie o 1 większa lub o 1 mniejsza niż te na sąsiadujących kartach. Po drugie, kurę tej samej rasy (koloru) można dołożyć obok wyłożonej już karty kury w tym kolorze bez zwracania uwagi na ich liczby.

Jeśli nie możecie (nie łamiąc przy tym zasad) lub nie chcecie dodać kury do swojego gospodarstwa, trzeba wtedy wyłożyć zakrytą kartę rewersem do góry obok którejś z wcześniej wyłożonych kart, niezależnie od rasy i liczby – pod koniec gry każda taka karta skutkuje utratą 1 punktu.

3. Umieszczenie jednej karty z ręki w kurniku (na planszecie) – po dodaniu karty do swojego gospodarstwa gracz musi umieścić jedną z posiadanych w ręce kart w swoim kurniku. Karty odkładane są do kurnika awersiem (kurą) do góry. Zwracajcie uwagę, jakie karty w nim umieszczacie, ponieważ są one dostępne dla przeciwników! Mogą im się trafić jak ślepej kurze ziarno!

Pod koniec każdej rundy powinniście mieć w ręku ponownie 4 karty.



Żeton koguta i karta celu

Po szóstej rundzie gry – czyli po tym, jak każdy gracz będzie miał w swoim gospodarstwie równo sześć kart, musicie zdecydować, gdzie znajdą się koguty! Wszyscy muszą położyć żeton koguta na jednej z kur w swoim gospodarstwie. Za grupę kur, do której będzie należała karta z takim żetonem, gracze dostaną dodatkowe punkty.

Tutaj jednak tłumacze instrukcji albo zrobili gafę i źle przetłumaczyli, albo w oryginale również było niejasno napisane. Powinniście się starać położyć żeton na karcie kury, która według Was nie będzie należała do największej grupy kur w Waszym gospodarstwie, ponieważ tylko wtedy można będzie zdobyć punkty za obie grupy. Jeśli na koniec gry okaże się, że żeton koguta leży na karcie kury należącej do największej grupy kur (lub jednej z grup o takiej samej, największej liczebności), otrzymacie punkty tylko za jedną z nich – za grupę kur z kartą, na której leży żeton koguta.

Krótko mówiąc – uważajcie, by grupa kur z kogutem nie zdublowała się liczebnością z inną grupą, gdyż w innym przypadku nie dostaniecie żadnych punktów za tę bez żetonu.

Przyznam szczerze, że przy swojej pierwszej rozgrywce kompletnie zapomniałam o karcie celu, zgarniając przy tym wspaniałe 0 punktów pod koniec podliczania tej kategorii. Skupiałam się wtedy, by moja hodowla była pięknie jednolita. Krótko mówiąc, karty celu pozwalają zdobyć dodatkowe punkty na koniec gry. Dla każdej rozgrywki losuje się jedną kartę, która obowiązuje wszystkich graczy. Uwaga! Niektóre z tych celów mogą nam przysporzyć ujemnych punktów!

Zakończenie gry

Gra kończy się po dwunastu rundach, a więc w momencie, w którym wszyscy gracze dołożą ostatnią, dwunastą kartę do swojego gospodarstwa, tworząc siatkę 3 × 4 lub 4 × 3. W dołączonym do gry notesie spisujemy wszystkie punkty: za żeton koguta, największą grupę kur tej samej rasy, medale, karty z kurnikiem (tu odejmujemy), osiągnięte cele z karty celu.

Kury to szybka, lekka gra familijna, czasem wręcz emocjonująca. Proste zasady kryją w sobie zaskakująco logiczną układankę, choć momentami musiałam się ponownie wczytywać w instrukcję, gdyż mimo prostoty instrukcja została napisana

trochę niezrozumiale. Gra mimo tego zachwyca wiejskim klimatem i pięknymi ilustracjami tych eleganckich ptaków.

**Michalina
Chudzińska**



<https://www.trefl.com/gr-a-rodzinn-a-kury-02949>

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

1 Wsiąść do pociągu. Pierwsza podróż

2-4 15-30 min 6+



Wsiąść do pociągu: Pierwsza podróż to stworzona z myślą o młodszych graczach uproszczona wersja bestsellerowej gry rodzinnej, która idealnie sprawdzi się jako wprowadzenie do świata planszówek. Gracze wcielają się w podróżników, którzy budują trasy kolejowe między europejskimi miastami, starając się jak najszybciej zrealizować połączenia widniejące na biletach. Zasady ograniczono do minimum: gracze zbierają karty wagonów w odpowiednim kolorze i zajmują trasy na mapie. Plansza gry jest przejrzysta i kolorowa, a plastikowe wagoniki miłe w dotyku – idealne dla małych rączek.

2 Moje małe Everdell

1-4 ok. 30 min 6+



Moje małe Everdell to łatwiejsza wersja kultowej gry *Everdell*. Gracze wysyłają swoich zwierzęcych robotników na odpowiednie pola planszy. W ten sposób pozyskują jagody, gałązki i bryłki żywicy, a następnie wykorzystują te zasoby do zagrywania kart stworzeń oraz budynków i zakładania własnych miasteczek pełnych leśnych mieszkańców. Zasady zostały uproszczone w stosunku do pierwowzoru – zrezygnowano z niektórych symboli, efektów i podziału na pory roku – dzięki czemu tytuł stanowi idealny pierwszy krok w świecie gier euro i worker placementów. Mimo prostszych w porównaniu z grą *Everdell* zasad wciąż wymaga planowania i strategii – trzeba decydować, które karty warto zagrywać i jak zarządzać surowcami.

21 gier dla juniorów

zwalają najmłodszym graczom wejść w fascynujący świat planszówek w przystępniejszej formie. To często uproszczone wersje klasycznych hitów, takich jak *Carcassonne*, *Catan* czy *Scrabble*, które dzięki przejrzystym zasadom, kolorowym ilustracjom i dynamicznej rozgrywce są dostosowane do wieku dzieci. Grając w takie gry, maluchy uczą się logicznego myślenia, spostrzegawczości i współpracy, a przy tym świetnie się bawią.

3 Carcassonne Junior

2-4 ok. 30 min 4+

Carcassonne Junior to prostsza wersja klasycznej gry, stworzona z myślą o młodszych graczach. Zamiast rozbudowanego systemu punktacji zastosowano bardziej intuicyjne zasady. Gracze wspólnie tworzą planszę, dokładając kafelki przedstawiające drogi, pola, domki i zagrody. W każdej turze należy położyć kafelek, dopasowując go do sąsiadujących elementów terenu, a następnie – jeśli to możliwe – ustawić na nim jedną ze swoich figurek. Celem jest jak najszybsze zajęcie terenu i zamknięcie drogi. Droga uznawana jest za ukończoną, gdy z obu stron kończy się stawem, domkiem, murem czy obszarem zieleni lub tworzy zamkniętą pętlę. Gra trwa do momentu wyłożenia wszystkich kafelków, a zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy pozbędzie się swoich figurek.



4 Catan Junior

2-4 ok. 30 min 6+



Catan Junior jest adaptacją klasycznego *Catana* – to rodzinna gra przygodowa w pirackich klimatach. W każdej turze gracze zbierają zasoby (drewno, wełnę, żelazo, złoto oraz ananasy), które zdobywają poprzez rzuty kostką – każdy rodzaj terenu przynosi określony surowiec. Jednak nie jest to łatwe – pojawienie się Czarnodziobego (zastępuje on szóstkę na kostce) blokuje możliwość zdobywania żetonów zasobów, co utrudnia rozgrywkę niektórym graczom. Na szczęście z pomocą może przyjść urocza papuga Koko, która ułatwia przepędzenie złego pirata, zdobycie żetonów „Tego i Owego” oraz gwarantuje bezpłatną budowę jednego Obozu Piratów lub jednego statku. Gracz, który jako pierwszy zbuduje siedem obozów piratów, wygrywa rozgrywkę. To świetna gra, która uczy planowania, negocjacji i rywalizacji – a przy tym pozwala rodzinom cieszyć się zabawą w stylu *Catana*, ale na prostszych zasadach.

5 Cortex dla Dzieci



2-6



ok. 15 min



6+



Cortex dla Dzieci to zaprojektowana specjalnie dla najmłodszych graczy dynamiczna gra karciana, która łączy zabawę z treningiem umysłu. Rozgrywka opiera się na szybkich testach – gracze losują karty i starają się jak najszybciej rozwiązać łamigłówki, by zdobyć fragmenty układanki mózgu. Wśród wyzwań znajdują się m.in.: wskazanie niepasujących elementów lub par tych samych wzorów, zapamiętanie rysunków, odnalezienie drogi do wyjścia z labiryntu, dopasowanie brakującego elementu układanki; są też zadania, które pozwalają ćwiczyć koordynację. Zasady są proste: kto pierwszy wpadnie na rozwiązanie, zakrywa kartę dłonią i udziela odpowiedzi – jeśli ma rację, karta trafia do niego. Po zebraniu dwóch kart z tego samego typu gracz zdobywa jeden fragment mózgu. Kto jako pierwszy ukończy swoją układankę – wygrywa.

6 Moje pierwsze Zamki Burgundii



2-4



ok. 20 min



5+



Moje pierwsze Zamki Burgundii to pięknie wykonana, a zarazem przystępna adaptacja kultowej gry, która tym razem przenosi graczy na plażę, gdzie przygotowują oni swoją wioskę na wielki Festiwal Królowej Krab. Gracze rzucają kostką i decydują, czy przeszukiwać plażę, czy może transportować zebrane dekoracje do swojej wioski. Po zebraniu dwóch elementów w tym samym kolorze można spróbować odnaleźć ukryte zwierzę. Wymaga to jednak dobrej pamięci, ponieważ jego lokalizacja zmienia się w trakcie rozgrywki. Grę wygrywa gracz, który pierwszy dotrze na bal u królowej i zdobędzie najwięcej punktów.

7 Cluedo Junior



2-6



ok. 45 min



4+



Cluedo Junior to lekka i angażująca gra detektywistyczna dla dzieci, która wprowadza najmłodszych w świat logicznego myślenia i dedukcji – przy okazji bawiąc i ucząc. Gra oferuje dwa poziomy rozgrywki: pierwszy to wariant kooperacyjny, w którym gracze wspólnie starają się dowiedzieć, kto przez pomyłkę zabrał zabawkę oraz co dokładnie zginęło. Drugi tryb to klasyczne śledztwo – gracze rywalizują, by odkryć, kto spowodował wybuch wulkanu, co do niego wrzucił i gdzie jest poszukiwana osoba. Rozgrywka opiera się na rzutach kostką, przesuwaniu pionków po planszy i dyskretnym sprawdzaniu, co kryje się pod postaciami i pionkami mebli. Dzięki notatnikom detektywa dzieci mogą eliminować kolejne tropy i zawęzić grono podejrzanych, ucząc się przy tym uważności i dedukcji.

8 Ubongo Junior



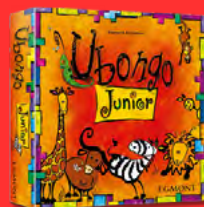
1-4



ok. 20 min



4+



Ubongo Junior to dynamiczna gra logiczna dla dzieci, która rozwija spostrzegawczość, refleks i zdolności przestrzenne. Każdy gracz dostaje planszетkę z białym polem, które należy zakryć odpowiednimi kafelkami. Wszyscy grają równocześnie, a klepsydra odmierza czas. Kto pierwszy prawidłowo ułoży swoje kafelki w wyznaczonym czasie, woła „Ubongo!” i w nagrodę losuje kryształki z woreczka. Po siedmiu rundach gra się kończy, a zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zdobędzie najwięcej kryształków. W *Ubongo Junior* można grać solo, a także w wariantcie z wykorzystaniem klasycznej wersji gry.

9 Kids Express



1-4



ok. 20 min



5+



Kids Express to zręcznościowo-kooperacyjna gra przygodowa dla dzieci, w której gracze wcielają się w dzielne dzieciaki próbujące odzyskać skradzione złoto z pędzącego pociągu. Zadanie nie jest łatwe – bandyci ukryli łupy w bagażach pasażerów, a do akcji trzeba wkroczyć błyskawicznie, unikając złoczyńców, wykazując się sprytem... i celnością podczas strzelania z procy! Podczas każdej tury gracz decyduje, czy chce poruszyć swoją figurkę dziecka w obrębie pociągu i podjąć ryzyko zdobycia żetonu bagażu, czy też wziąć procę i spróbować odstraszyć bandytów – strzelając do ich figurek. Trafienie pozwala na bezpieczne odzyskanie skarbu i odesłanie opryszków do kryjówki. Gra dobiega końca, gdy wyczerpie się jeden ze stosów bagaży. Drużyna dzieci wygrywa, jeśli uda jej się zebrać więcej żetonów bagaży niż bandytom.

10 Andor Junior

2-4

30-45 min

7+



Andor Junior to kooperacyjna gra przygodowa osadzona w baśniowym świecie – zaprojektowana specjalnie z myślą o młodszych graczach. Wcielając się w wojowniczkę, czarodzieja, łucznika lub krasnoluda, dzieci wspólnie wyruszają na misję uratowania wilczych szczeniaków i ochrony krainy przed nadciągającym smokiem. Każda postać w grze posiada unikalne zdolności. Niektórzy mogą wykonywać pewne zadania łatwiej niż inni, dlatego gracze muszą ze sobą współpracować, aby ukończyć wyzwania. Gra toczy się na barwnej mapie *Andoru*. Wyzwania prowadzą graczy przez różne przygody, a poziom trudności stopniowo wzrasta wraz z postępami w grze. Dodatkowo pojawiają się losowe zdarzenia, a uczestnicy muszą podejmować decyzje, które wpływają na przebieg historii i wymagają wspólnego planowania.

11 Dragomino

2-4

15-20 min

5+



Dragomino to uproszczona odmiana *Kingdomino*, zaprojektowana specjalnie dla dzieci. Każdy gracz buduje swoją wyspę smoków, dokładając kafelki domina tak, by dopasować do siebie krajobrazy. Za każde połączenie dostaje żeton jaja smoka, który odkrywa, szukając smoczątka. Kiedy trafi na zwierzątko, otrzymuje punkt. Pusta skorupka oznacza zdobycie smoczej mamy, która zapewnia pierwszeństwo w kolejnej rundzie. Różnorodne płytki terenu dają graczom pole do zastanowienia, jaką powinni obrać strategię: czy zbierać rzadsze płytki terenu dające większą szansę na znalezienie małego smoka, czy zwiedzać bardziej popularne tereny, ale częściej trafiać na puste skorupki. Gra kończy się, gdy wyczerpią się wszystkie kafelki. Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył największą liczbę punktów.

12 Scrabble Junior

2-4

ok. 30 min

6+



Scrabble Junior to edukacyjna gra słowna, która uczy alfabetu, ortografii i tworzenia słów – a przy tym zapewnia świetną rozrywkę przy stole. Dwustronna plansza oferuje dwa poziomy trudności: „Słowa i obrazki” dla początkujących oraz „Kolory i litery” dla starszych dzieci. W pierwszym wariantcie uczestnicy dopasowują kafelki z literami do wyrazów i ilustracji na planszy, zdobywając żetony. W drugiej, trudniejszej wersji, sami tworzą słowa i próbują wyłożyć litery na polach premiowych.

13 5 Sekund Junior

3-6

ok. 30 min

6+



5Sekund Junior to dynamiczna, rodzinna gra, w której dobiera się karty z pytaniami, a następnie uruchamia specjalny czasomierz odmierzający pięć sekund na odpowiedź. Podczas swojej tury gracz musi podać dwie (żółta strona kart) lub trzy (czerwona strona kart) poprawne odpowiedzi według tematu z karty. Za udzielenie poprawnych odpowiedzi można przesunąć swój pionek na planszy. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze do mety.

14 Halli Galli Junior

2-4

ok. 15 min

4+



Halli Galli Junior to gra, w której liczy się refleks. Gracze odkrywają karty klaunów w różnych kolorach – w grze występują wesołe i smutne postaci. Gdy na odkrytych kartach pojawi się dwóch wesołych klaunów w tym samym kolorze, gracze jak najszybciej starają się uderzyć w dzwonek. Pierwsza osoba, która zadzwoni, zdobywa wszystkie odkryte karty. Koniec rozgrywki następuje, gdy jeden z graczy nie będzie miał już żadnych kart w swojej talii – wówczas odpada on z gry, a pozostali kontynuują do momentu, w którym jeden z nich poprawnie zadzwoni dzwonkiem i zdobędzie karty ze stosów kart odrzuconych. Celem w Halli Galli Junior jest zdobycie jak największej liczby kart.

15 Mój pierwszy Rummikub

2-4

ok. 30 min

4+



Mój pierwszy Rummikub to gra skierowana do młodszych dzieci, które dopiero wkraczają do świata liczb. Jej zasady oparte są na klasycznej wersji kultowego Rummikuba. Zadaniem graczy jest układanie serii składających się z co najmniej trzech płytek (z zakresu liczb 1-10) i utworzenie ciągu liczb w tym samym kolorze. Za każdy taki układ gracz otrzymuje żeton z gwiazdkami. Zwycięża osoba, która zdobędzie ich najwięcej.



16 Kaskadia Junior

2-4

ok. 15-30 min

6+



Wersja gry dla młodszych fanów planszówek. Zasady są zbliżone do tych z tradycyjnej Kaskadii – po rozłożeniu na stole kart zwierząt, płytek i żetonów gracze po kolei dobierają kafelki siedlisk i układają własny obszar środowiska. Dokładając elementy, należy tak je dopasowywać, aby tworzyły jak największe obszary grupy zwierząt i siedlisk tego samego typu, ponieważ wtedy przynoszą najwięcej żetonów obserwacji – które są jednocześnie podstawą punktacji na koniec gry. Zwycięzcą zostaje ta osoba, której udało się zdobyć najwięcej ikon szyszek widocznych na rewersach żetonów.

17 Spy Guy Junior Zwierzaki

1-4

ok. 20 min

3+



Spy Guy to gra, w której gracze wcielają się w detektywa próbującego podążać za Alfredem Moritzem, który chce schwycić wszystkie zwierzaki świata, by zamknąć je w swoim prywatnym zoo. Tu przyda się bystre oko oraz ścisła współpraca między graczami, ponieważ to gra kooperacyjna. Aby powstrzymać złoczyńcę przed realizacją jego planu, uczestnicy muszą odkryć jak najwięcej poszlak poukrywanych na planszy. Do tego posłużą im karty ze wskazówkami. Im więcej znajdą przedmiotów, tym dalej po planszy poruszy się detektyw – a gracze tym samym będą mieli większą szansę na złapanie Moritza... gdyż ten będzie im uciekał w każdej turze. Jeśli go dogonią, uratują zwierzęta przed złapaniem w pułapkę.

18 Labyrinth Junior



2-4



ok. 15 min



5-8



Labyrinth Junior to dynamiczna gra planszowa, w której uczestnicy wcielają się w duszki poruszające się po ruchomym labiryncie w poszukiwaniu tajemniczych skarbów. Na początku rozgrywki na planszy układane są kafelki z korytarzami labiryntu, a następnie losowany jest jeden z żetonów sekretów – będzie on oznaczał cel, do którego musi dotrzeć duszek. W swojej turze gracze będą przesuwali karty korytarzy, a następnie poruszać się duszkami wzdłuż dostępnych dróg. Gdy pionek dotrze do wyznaczonego celu, gracz zabiera żeton, a potem wykładany jest kolejny kafelek. Grę wygrywa ta osoba, która zdobędzie najwięcej żetonów sekretów.

19 Czółko Junior



2-8



30 min



6+



Czółko Junior to uproszczona odmiana znanej gry towarzyskiej *Czółko*. W tej odmianie hasła są łatwiejsze i przystosowane do wieku młodszych graczy. Zasady jednak pozostają niezmiennie – w swojej turze gracz losuje pięć kart z hasłami, których nie podgląda. Przykłada jedną z kart do czoła w taki sposób, aby pozostali gracze mogli odczytać widniejące na niej słowo. Ich zadaniem jest nakierowanie zgadującego na hasło znajdujące się na karcie – nie mogą go jednak powiedzieć na głos. Aktywny gracz musi odgadnąć jak najwięcej słów z kart podczas swojej tury w określonym czasie. Osoba, która odgadnie ich najwięcej, wygrywa grę.

20 Alias Junior



4+



30 min



5+



Alias Junior to gra słowna oparta na zgadywaniu. Uczestnicy dzielą się na co najmniej dwuosobowe drużyny. W swojej kolejce jeden z graczy losuje kartę i stara się opisać widniejący na niej obrazek swojej drużynie, nie używając podanego hasła. Może natomiast używać synonimów, przeciwieństw, skojarzeń czy dźwięków. Zadaniem zespołu jest odgadnięcie jak największej liczby haseł, zanim upłynie czas odmierzany przez klepsydrę. Każda poprawna odpowiedź pozwala przesunąć pionek na planszy o jedno pole. Zwycięża zespół, który jako pierwszy dotrze do mety.

21 UNO Junior. Psi Patrol



2-10



-



3+



UNO Junior to uproszczona wersja klasycznej gry karcianej, przygotowana specjalnie z myślą o najmłodszych fanach *Psiego Patrolu*. Karty są ozdobione wesołymi ilustracjami bohaterów animacji – takich jak Chase, Skye, Marshall, Liberty czy Ryder. Gra oferuje trzy stopnie trudności, dzięki czemu można ją dostosować do wieku i umiejętności dziecka. Na pierwszym poziomie rozgrywka polega na prostym dopasowywaniu kart. Drugi wprowadza specjalne karty akcji, takie jak „Zmiana kierunku” czy „Postój”, a trzeci dodatkowo wzbogaca zabawę o „Weź 1” i „Weź 2”, które dodają grze dynamiki. Podobnie jak w klasycznej odmianie, gracze starają się jak najszybciej pozbyć wszystkich kart, dopasowując je kolorami, cyframi lub – co jest ułatwieniem dla dzieci – postaciami z bajki. Chase pasuje do Chase’a, a Marshall do Marshalla! I – oczywiście – nie można zapomnieć o okrzyku „UNO!”, gdy zostaje już tylko jedna karta w ręce.



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 potrzeba, aby stworzyć grę, która nie tylko będzie działać, ale też 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 przegląd kilku polskich prototypów – zarówno tych na końcowym etapie designu, jak i tych, które dopiero zaczynają swoją wielką przygodę. Zachęcam do lektury tekstu oraz przetestowania wymienionych w nim gier osobiście podczas nadchodzących wydarzeń!

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



Zbrodnia w Nowy Rok

Zbrodnia w Nowy Rok to imprezowa gra towarzyska typu print & play, idealna na sylwestrowy wieczór. Gracze wcielają się w role zabójców, obrońców oraz VIP-a na wystawnym balu. Rozgrywka toczy się w tle prawdziwej imprezy – wśród rozmów, toastów i tańców ukryte są tajne hasła i sygnały oraz ciche eliminacje „nożem”. Celem zabójców jest doprowadzić do śmierci VIP-a w finałowych minutach po północy. Obrońcy starają się go ochronić, ocalić jego testament i przechytrzyć spiskowców. Każdy gracz ma na karcie postaci zapisane własne zadania, za które zdobywa lub traci punkty zwycięstwa. Po zakończeniu rozgrywki liczy się tylko jedno: kto najlepiej odegrał swoją rolę i przeżył tę noc intryg. Bez planszy, bez pionków – wystarczy wydruk pliku PDF i Wasza impreza. Kto okaże się najsprytniejszy? Kto komu wbije nóż w plecy przy sylwestrowym stole?

Premiera specjalnie na sylwestra 2026.



Stan prac:

Aktualnie dopracowywana jest szata graficzna pliku PDF, trwają też intensywne testy rozgrywki w różnych grupach i przy różnej liczbie graczy. Konfigurujemy wygodny system płatności przez Messengera, żeby dostęp do gry można było kupić dosłownie kilkoma kliknięciami. Równolegle powstają treści na media społecznościowe: zapowiedzi, fragmenty kart i materiały do kampanii grudniowej, która ma wprowadzić graczy w klimat *Zbrodni w Nowy Rok* jeszcze przed sylwestrem.

Twórca: Jakub Rybiński

<https://m.me/829000820291956?ref=w46583500>



7-30



180-240 min



16+

SPQR: TRIUMWIRAT

SPQR Triumwirat to gra osadzona w czasach późnej republiki rzymskiej, a więc w połowie I w. p.n.e. To właśnie wtedy narastające napięcia polityczne rozsadzające to państwo doprowadziły do wojny domowej, która ostatecznie przemieniła republikę w cesarstwo. Gracze mogą odtworzyć ten proces, wcielając się w trzech największych polityków tamtych czasów: Gajusza Juliusza Cezara, Gnejusza Pompejusza Wielkiego i Marka Licyniusza Krassusa. Na początku rozgrywki w państwie rzymskim panuje kruchy pokój, jednak gracze ostro rywalizują między sobą o wpływy i chwałę (punkty zwycięstwa w tej grze nazywają się punktami chwały). Można je zdobywać poprzez podbijanie nowych prowincji, wygrywanie wojen z barbarzyńcami oraz uchwalanie nowych ustaw. Gra wymaga więc odpowiedniego zbalansowania działań w stolicy (Rzymie) oraz prowincjach.

Rywalizacja pomiędzy graczami prędzej czy później prowadzi do wojny domowej i otwartej walki pomiędzy wojskami wiernymi każdemu z nich (teoretycznie wojna może nie wybuchnąć, ale jest to bardzo trudne i wymaga współpracy wszystkich graczy).

Gra przeznaczona jest dla co najmniej średnio zaawansowanych graczy lubiących cięższe tytuły. Grupą docelową są oczywiście miłośnicy historii, zwłaszcza starożytnej, ale jej znajomość

nie jest konieczna do gry (aczkolwiek znacznie zwiększa przyjemność z niej). Wytlumaczenie zasad zajmuje około 30 minut, a rozegranie partii trwa od 2 do 3 godzin.



2-3



120-180 min



15+



Stan prac:

Prace nad projektem trwają już półtora roku (od marca 2024 r.), a faza intensywniejszego testowania i promowania na różnych wydarzeniach – niemal rok (od poprzedniej WawaGry). W tym czasie gra przeszła liczne zmiany, ale jej ostateczna koncepcja już się wyklarowała. Obecnie koncentruję się przede wszystkim na dalszym upraszczaniu zasad, tak by były łatwiejsze do wytłumaczenia i zrozumienia. Sprawdzam też, które z nich powinny zostać w podstawowej wersji, a które przeniesione do rozszerzonej. Najważniejsze planowane modyfikacje to ograniczenie liczby zasobów oraz zmiana porządku rundy, by był on bardziej czytelny. Pracuję też nad dodaniem czwartego gracza i nad wersją solową.

Twórca zaprasza na zapoznanie się z grą na imprezie WaWaGra, w dniach 6–7 grudnia 2025 r. w Warszawie.

Twórca: Szymon Cydzik

<https://www.facebook.com/p/SPQR-Triumwirat-gra-planszowa-61569585694513/>



WYŚNIONY FILM

Wyśniony film to gra rodzinno-towarzyska o skojarzeniach filmowych. Polega ona na tym, że wykładamy opis filmu, dostajemy od innych graczy obrazki, a następnie oceniamy, na ile każdy z nich pasuje do tego opisu. To tak w skrócie. Klimat rozgrywki jest podobny do *Dixita* i *Mysterium*. Gra jest kooperacyjna, ma wersję dla młodszych (od 8 lat) i prowokuje dyskusję o filmach – bardziej o naszych wyobrażeniach o kinie niż konkretnych filmach.

Prototyp przebił się do testów wydawnictwa! Po bombardowaniu (umiarkowanie intensywnym) skrzynek i miesiącach oczekiwania z jednego miejsca przyszła odpowiedź i prośba o podesłanie prototypu. O które wydawnictwo chodzi – tego już nie mogę zdradzić, ale może macie swoje typy. Trzymajcie kciuki!

Twórca: Robert Stefaniuk

<https://tiny.pl/y7fqfdps>



3–8



30–45 min



8+

Najbliższe spotkanie na żywo z grą będzie możliwe na PGE Narodowym w grudniu. Tam też zadebiutuje specjalny T-shirt, bluza i czapeczka, którą sprawiła mi żona! Do tego czasu wydrukuję większe obrazki na kartach. Idealny byłby rozmiar tarotowo-dixitowy i grafika inna niż *Bing*, ale liczy się pomysł na grę, a nie otoczka, prawda?

Problemy graczy i jak je rozwiązać



CZĘŚĆ 1. Brak czasu

Nic tak nie łączy danej społeczności jak problemy, na które można wspólnie utyskiwać. A okazuje się, że gracze mają ich całkiem sporo! Wystarczyło kilka rozmów, by przekonać się, że problemów związanych z naszym hobby nie brakuje – luźne notatki z tych dyskusji zajęły aż trzy strony A4. W nowym cyklu proponujemy więc jak najwięcej porad, które pomogą Wam przezwyciężyć najczęstsze trudności. Każde rozwiązanie będzie oczywiście miało swoje wady i zalety – patenty na brak miejsca mogą się wiązać z dodatkowymi kosztami, a sposoby na ograniczony budżet bywają czasochłonne. Wybierajcie więc to, co najlepiej pasuje do Waszych potrzeb.

Zacniemy z grubej rury. Brak czasu to absolutny numer jeden wśród bolączek graczy – jest wymieniany przez niemal każdego. W natłoku codziennych spraw czasem trudno znaleźć chwilę na szybką partyjkę, a co dopiero na porządną tytuł 4X. Choć doby nie da się wydłużyć, jest kilka sposobów, które pomogą lepiej ją wykorzystać i wygospodarować nieco przestrzeni na granie.



Mierzenie sił na zamiary



Przede wszystkim przeanalizujemy swój tydzień i sprawdzimy, ile czasu jesteśmy w stanie realnie przeznaczyć na planszówki. Postanowienie noworoczne o zagranie w nowy tytuł każdego tygodnia brzmi świetnie, ale czy jest to dla nas wykonalne? Doliczmy do tego czas na rozeznanie rynku, zakupy, naukę zasad, przygotowanie stołu... Może lepszym pomysłem będzie ogranie jednej pozycji z „półki wstydu” na miesiąc i jednej nowości na kwartał? Cel nie tak ambitny, ale o wiele bardziej wykonalny.

Planowanie wokół grania



Zacznijmy planowanie kolejnego tygodnia od wpisania w kalendarz wybranej rozgrywki i traktujmy ją jak umówione spotkanie, którego nie można przełożyć. Jeśli jest to nowy tytuł z rozbudowaną instrukcją, wyznaczmy też czas na naukę zasad. Dopiero wtedy planujemy resztę zadań na dany tydzień.



Zapisanie się do klubu gier



Dołożenie sobie kolejnego zobowiązania jako sposób na brak czasu brzmi paradoksalnie, lecz taka zewnętrzna motywacja w postaci regularnych spotkań pomoże nam utrzymać rytm grania. Jeśli wiemy, że kilka osób liczy na naszą obecność, trudniej nam będzie zrezygnować lub przełożyć spotkanie niż wtedy, gdy umawiamy się sami ze sobą.

Wykorzystywanie każdej chwili



W ciągu dnia często zdarzają się momenty przestoju, które możemy wykorzystać np. na naukę zasad – w drodze do pracy, w kolejce do lekarza, podczas kąpieli w wannie czy tuż przed snem. Pobierzmy na telefon kilka instrukcji lub stwórzmy playlistę na YouTube z tutorialami gier, w które planujemy zagrać. Dzięki temu zawsze będziemy mogli sięgnąć po te materiały i wykorzystać nawet krótką chwilę – np. jadąc tramwajem czy chodząc na bieżni – by przypomnieć sobie zasady lub poznać nową grę.



Zabieranie ze sobą małej gry



Tytuły takie jak *Papierowe morze* czy *Samotna wyspa* nie wymagają wiele miejsca – ani w plecaku, ani na stole – a do tego mają też proste zasady. Idealnie sprawdzą się więc podczas czekania na zamówienie w knajpie lub w trakcie przerwy w pokoju socjalnym.



Chodzenie na kompromisy

W walce ze zbyt szybko bijącym zegarem ważna jest elastyczność i umiejętność dokonywania wyborów. Istnieje kilka obszarów, w których możemy iść na skróty, żeby wycisnąć z dnia jak najwięcej.



Mobilne lub komputerowe wersje gier.

Dzięki platformom takim jak *Board Game Arena* możemy grać w wersje cyfrowe tytułów, na które normalnie brakuje nam czasu. Wiele gier ma też własne aplikacje, pozwalające rozgrywać partie z komputerem lub z innymi zabieganymi graczami.



Rozkładanie rozgrywki na kilka wieczorów.

To skuteczny sposób na ogrywanie dłuższych tytułów. Łatwiej wygospodarować dwa kwadranse dziennie niż kilka godzin z rzędu w weekend. Aby nie składać i nie rozkładać gry, można zainwestować w płytę MDF lub ze sklejki, którą łatwo przenosić wraz z komponentami.



Krótkie tytuły.

Chcecie zagrać w *Seti*, ale zaraz wybije północ? W takim razie sięgnijcie po *Halo Wieża*, a dłuższą rozgrywkę zaplanujcie na lepszy moment. Lepiej zagrać w pięć krótkich tytułów niż patrzeć, jak pięćdziesiąt eurasów kurzy się na półce.



Priorytetyzacja.

Aby znaleźć na coś czas, czasem trzeba zrezygnować z czegoś innego. Znajdźmy wszystko, co można odpuścić, oddelegować lub odłożyć na później. Instagram nie ucieknie, jeśli do niego nie zajrzemy, naczynia mogą umyć dzieci, a z dokończeniem serialu wstrzymajmy się do jutra. Możemy nawet zastosować biznesowe sposoby wyznaczania priorytetów, np. macierz Eisenhowera czy metodę MoSCoW, które ułatwią nam wybór najważniejszych zadań przy ograniczonych zasobach czasowych.



Podsumowując, nie skupiamy się na tym, że aktualnie nie mamy miejsca w kalendarzu na wszystkie interesujące nas tytuły. Czas spędzony na graniu zawsze będzie czasem dobrze spędzonym – niezależnie od tego, ile go mamy. Niech podniesie nas na duchu myśl, że gry nie uciekną, za to nasza sytuacja z czasem się zmienia: małe dzieci dorosną, studia się skończą, a w pracy trafi się luźniejszy okres. Prędzej czy później sięgniemy po wszystkie pudełka zalegające na regale.



W kolejnym numerze poruszymy problem ograniczonego budżetu i podpowiemy, jak sprawić, aby skromne środki finansowe nie stanowiły przeszkody w graniu.

Paulina Miodyńska

Kooperacja. Razem przeciw grze (i sobie nawzajem)

Współczesne gry planszowe coraz częściej stawiają na wspólne zwycięstwa i wspólne porażki. Zamiast pytać „kto wygrał?”, pytają „czy przetrwaliśmy?”. W grach kooperacyjnych gracze działają razem przeciw systemowi gry – wirusom, potworom, inwazjom, duchom albo po prostu złemu losowi. Ale za tą jednością kryje się niebezpieczna dynamika: presja, emocje i różnice charakterów. Bo kooperacja to nie tylko mechanika – to mały eksperyment społeczny przy stole.

Czym właściwie jest gra kooperacyjna?

W skrócie: wszyscy gramy przeciw grze. Wspólny cel, wspólne decyzje, wspólne nerwy. Każdy wykonuje swoje akcje, ale sukces zależy od współpracy całego zespołu. W odróżnieniu od gier rywalizacyjnych, tutaj porażka jednej osoby oznacza klęskę wszystkich. Czasem gra wymaga pełnej jawności planów, a czasem ogranicza komunikację, by podkręcić napięcie. Z pozoru proste zasady często zamieniają się w najbardziej emocjonalne przeżycia na planszy. Ale twórcy nie poprzestają tylko na formule My vs gra. Powstają również tytuły, które są połączeniem kooperacji oraz walki o indywidualne punkty zwycięstwa, np. *Nemesis*. Co stawia graczy przed nie lada rozterką: grać razem czy grać na siebie? Niejednokrotnie to wybór trudniejszy, niż mogłoby się wydawać. Jednak jedno jest pewne: gry kooperacyjne potrafią

wydobyć z graczy zarówno najlepsze, jak i najgorsze cechy – lojalność, poświęcenie, ale też panikę i zdradę. Bo gdy stół staje się polem wspólnej walki, emocje bywają silniejsze niż punkty zwycięstwa.

Dlaczego to działa na emocje?

Kooperacje angażują, bo budują napięcie narracyjne: razem rośniemy w siłę, razem upadamy. Mechanizmy takie jak presja czasu, wspólna pula zasobów czy losowe zagrożenia sprawiają, że każda tura staje się decyzją o życiu i śmierci.

To także test charakterów. Z jednej strony pojawia się lider, który „wie lepiej”, z drugiej – gracze, którzy czują się zepchnięci na boczny tor. Dobrze zaprojektowana gra balansuje te napięcia, dając każdemu moment sprawczości.

Ale emocje płyną też (a może przede wszystkim) z nieuchronności porażki – większość kooperacji to walka z systemem, który prędzej czy później zaczyna wygrywać. I właśnie w tym tkwi magia: gra nie daje łatwych zwycięstw. Każda runda, którą przetrwamy, jest małym triumfem.

Do tego dochodzi efekt wspólnego napięcia – kiedy wszyscy wstrzymują oddech nad decydującym rzutem kostką, jedna emocja łączy cały stół. To uczucie wspólnego przeżywania sprawia, że nawet przegrana bywa satysfakcjonująca.

***Pandemic vs Nemesis* – czyli razem, a jednak osobno**

Najlepszym i najbardziej popularnym przykładem kooperacji jest *Pandemic* – klasyka gatunku. W nim świat naprawdę płonie, a Ty z przyjaciółmi (których jeszcze masz przed rozpoczęciem gry 😊) próbujesz go ratować. Każdy gracz dostaje unikalną rolę i zestaw umiejętności, ale sukces zależy od tego, jak dobrze potraficie je połączyć. Wspólna pula akcji i ograniczony czas tworzą decyzyjny efekt domina – jedno złe posunięcie może uruchomić lawinę epidemii na drugim końcu mapy. Gra także bezlitośnie testuje komunikację. Czy potrafisz zaufać innym, gdy na planszy roi się od kryzysów?

A może wolisz przejąć dowodzenie, ryzykując, że zespół zacznie się kruszyć?

Pandemic działa na emocje, bo balansuje między kontrolą a katastrofą. Każdy sukces jest tu dosłownie wywalczony w stresie, a porażki są zawsze wspólne i równie bolesne.

Nemesis jest po drugiej stronie planszówkowego świata niż *Pandemic*. W przypadku tej gry nie tylko wspólnie walczymy z systemem, ale też wszyscy przeciw sobie.

Na pierwszy rzut oka *Nemesis* wygląda jak gra o współpracy, jednak to tylko pozory. Wspólnie próbujecie przetrwać na statku pełnym obcych,

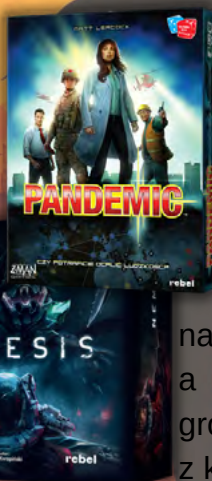


gasicie pożary, naprawiacie silniki... a jednocześnie każdy z Was ma własny, sekretny cel, który może oznaczać zdradę załogi.

To połączenie współpracy i paranoi tworzy jedną z najbardziej napiętych atmosfer w planszówkach. Nikt tu nikomu nie ufa, a każda decyzja (nawet pomoc innemu graczowi) podszyta jest kalkulacją.

Mechanika *hidden objectives*, czyli ukrytych celów graczy, do których każdy dąży potajemnie (często wbrew reszcie drużyny), sprawia, że gra przestaje być czysto kooperacyjną i staje się psychologicznym thrillerem.

Nemesis działa na emocje, bo każe nam balansować między przetrwaniem a egoizmem. Czasem największym zagrożeniem nie są potwory, tylko ludzie, z którymi siedzisz przy stole.



Jak przeżyć (i się przy tym nie pokłócić)?

Kooperacja potrafi być równie stresująca jak rywalizacja, bo emocje w niej są wspólne, ale odpowiedzialność – już nie zawsze.

Zwykle kończy się tak, że ktoś ma plan, ktoś inny go ignoruje, a reszta próbuje załagodzić sytuację żartem. I właśnie dlatego te gry uczą więcej niż niejedna lekcja z psychologii zespołów.

Najważniejsze? Daj każdemu przestrzeń do decyzji. Nawet jeśli nie jest to optymalne rozwiązanie, pozwala wszystkim poczuć sprawczość. Nie szukaj winnego, tylko rozwiązań. W końcu celem jest przetrwanie, nie statystyka błędów.

I wreszcie: graj z ludźmi, nie przeciw nim. W kooperacjach często wygrywa nie ten, kto najlepiej planuje, ale ten, kto potrafi utrzymać atmosferę przy stole, gdy świat się wali. Bo ostatecznie to właśnie te partie, w których wszyscy krzyczą, śmieją się i z trudem unikają katastrofy, pamięta się najdłużej. A każda wspólna porażka staje się później świetną anegdotą – z gatunku tych, które zaczynają się od słów: „Pamiętasz, jak wtedy w *Pandemicu*...?”.

Podsumowanie

Kooperacje są jak planszówkowy test zaufania – czasem zdany na piątkę, czasem obłany z hukiem.

Uczą nas, że nawet jeśli gra kończy się porażką, to wspólne kombinowanie, planowanie i krzyczenie „czemu nikt tego nie zauważył?” ma swoją wartość. W końcu to właśnie w takich tytułach najłatwiej zrozumieć, że planszówki to nie tylko punktacja i strategia, ale też ludzie po drugiej stronie stołu.

Bo niezależnie od tego, czy wspólnie uratujecie świat, czy spalicie statek kosmiczny, liczy się, że przez chwilę naprawdę graliście razem.

POCZĄTKI KART DO GRY

Karty do gry. Ot, 52 zadrukowane kawałki papieru. Wszyscy nimi graliśmy, wszyscy wiemy, jak wyglądają. To aż zaskakujące, że od tylu lat cieszą się niesłabnącą popularnością i że wizualnie krążą wokół jednego, niezmiennego standardu. Ale czy zawsze tak było? Aby to sprawdzić, trzeba cofnąć się kilka wieków wstecz.



Hofänterspiel

DROGA ZE WSCHODU

Informacja, że pierwsze karty do gry powstały w Chinach, nikogo nie zaskoczy. Jest to trop dość intuicyjny, jeśli pamiętamy, gdzie wynaleziono papier. Należałoby jednak zapytać: kiedy i w jaki sposób trafiły one do Europy? Z tym pierwszym nie mamy problemu, bo akurat w przypadku kart jesteśmy w stanie dość dokładnie określić czas ich dotarcia na nasz kontynent. Miało to miejsce około 1371 roku. To właśnie wtedy w jednym z katalońskich zapisków po raz pierwszy pojawia się wzmianka na temat gry w *naip* (jak z arabska mówiono wtedy o kartach), a już pięć lat później, w mieście Florencja, zostaje wprowadzony zakaz gry w nią [1].

Na temat tego, jak chiński wynalazek trafił do Europy, powstawało wiele teorii. Między bajki możemy włożyć te, jakoby karty miał przywieźć ze sobą Marco Polo (wrócił do Wenecji w 1295 r.) lub że przywędrowały one wraz z powracającymi z Ziemi Świętej krzyżowcami (ostatnia duża krucjata zakończyła się w 1270 r., a upadek Akki to 1291 r.). W obu przypadkach informacje o grze w karty pojawiłyby się wcześniej – szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę rozwój literatury obyczajowej w latach czterdziestych XIV wieku, która chętnie podejmowała temat ówczesnych rozrywek. Nieprawdopodobna jest również teoria o rozpowszechnieniu kart przez Romów, gdyż w Europie Zachodniej pojawili się oni dopiero na początku XV wieku [1].

A więc jaka jest najbardziej prawdopodobna hipoteza? Przyjmuje się, że karty do gry dotarły na nasz kontynent przez Półwysep Iberyjski lub szlakami kupieckimi prowadzącymi przez Wenecję [2].

PIERWSZE TALIE

Nie jest jednak tak, że przejęta ze wschodu forma rozrywki ostała się w niezmienionej formie aż po dziś dzień. Wystarczy przyrzeć się znajdującym się na nich symbolom. Pierwsze znane na Starym Kontynencie talie wzorowano prawdopodobnie na tzw. talii mameluckiej pochodzącej z XII lub XIII wieku. Użyty w niej zestaw kolorów (czyli to, czym dla nas są pik ♠, trefl ♣, kier ♥ i karo ♦) składał się z mieczy, kijów, kielichów i monet [1]. W średniowiecznej Europie przyjęły się one dobrze, również dzięki odczytaniu wspomnianych oznaczeń jako metafory czterech klas społecznych – szlachty, kleru, mieszczan i chłopstwa. Dziś te symbole kojarzą się głównie z kartami tarota. Talia mamelucka, podobnie jak obecny standard, składała się z kart od jeden do dziesięć oraz trzech figur. Z tą różnicą, że w skład karcianego dworu wchodził król (*malik*) i dwóch wicekrólów (*nā'ib malik* oraz *thānī nā'ib*). To właśnie od arabskich nazw tych ostatnich wzięło się określenie *naip* w odniesieniu do kart.

Na przestrzeni lat talie poddawano różnym eksperymentom. Zestawy składały się z 48 kart (typ hiszpański i niemiecki), czasem z 36 (talia polska) czy 56 (z królem, damą, rycerzem i giermkim) [1]. Kolory oznaczano na najróżniejsze sposoby –



Karty z talii mameluckiej

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mamluk_kanjifah_cards.png

duża część talii korzystała z oznaczeń pochodzących z talii mamelukowej, ale zamiast kija pojawiała się maczuga. Niektórzy producenci dawali upust wyobraźni i tworzyli talie z pięcioma kolorami. Najpopularniejsza była jednak tematyka myśliwska i stosowanie jako oznaczeń np. jastrzębi, psów, jeleni i zajęcy. Karty służyły także jako narzędzie do edukacji, czego przykładem jest choćby talia Hofämterspiel ukazująca dworską hierarchię w czterech królestwach Europy [3].

Co nacja, to inne podejście. Hiszpanie rezygnowali z dziesiątki, Niemcy z asa. Ciekawy na tym tle jest typ szwajcarski, w którym na kolory składają się tarcze, kwiaty, żołędzie i dzwonki janczarskie, a w skład talii – poza trzysobowym, w całości męskim, dworem – wchodzi chorągiew (odpowiednik dziesiątki), blotki od szóstki do dziewiątki oraz dwójka interpretowana jako as lub tuz. Czasami można było spotkać zestawy uzupełnione o trójki, czwórki i piątki.

W końcu między 1450 a 1475 rokiem wyklarowała się talia niemiecka korzystająca do oznaczania kolorów z serc, liści winorośli, dzwonków i żołędzi, co jest istotne w późniejszym rozwoju kart. Podobnie jak w arabskich pierwowzorach, wszystkie figury były w niej męskie – król oraz wyżnik (*Ober*) i niżnik (*Unter*) [1].



Wyżnik i Niżnik z talii polskiej

https://pl.wikipedia.org/wiki/Karty_polskie

CZYSTY PRAGMATYZM

Jakiś czas później, około 1480 roku, pewien łebski Francuz wpadł na pomysł, że więcej zarobi, jeśli zacznie produkować karty hurtowo, korzystając z prasy drukarskiej. A że ta była drewniana i szybko się ścierała, najlepiej sprawdzały się na niej nieskomplikowane wzory.

Z tego powodu zdecydowano, by do oznaczania kolorów skorzystać z symboli zapożyczonych z talii typu niemieckiego, ale uproszczonych do znanych nam figur geometrycznych (♠ ♣ ♥ ♦) [1]. Dlaczego malowano je w barwach czerwieni i czerni? Ponieważ farby te były najtańsze w produkcji (zresztą z tego samego powodu używano ich w średnio-wiecznych księgach).

Z równie praktycznych względów we francuskiej talii pojawiła się dama. Niemieccy wyżnik i niżnik byli niemal identyczni, co sprawiało trudność w ich

rozróżnianiu, natomiast jeździec z talii hiszpańskiej, choć różnił się od towarzyszącego mu giermka (fr. valet), był problematyczny do narysowania. Wprowadzenie do talii kobiety rozwiązywało problem. Swoją drogą, nie była to całkowita nowość. Damę dało się spotkać już wcześniej, m. in. w niektórych włoskich zestawach, jednak dopiero Francuzi sprawili, że postać ta gościła na kartach na dobre.

Masowa produkcja doprowadziła do rozprzestrzenienia się francuskiego typu talii na całą Europę i umocnienia jego pozycji na tyle, że stał się on standardem, z którego korzystamy po dziś dzień. Później Anglicy i Amerykanie wprowadzili w nim co prawda kilka zmian technicznych, takich jak zaokrąglone brzozy czy oznaczanie wartości kart w ich rogach, jednak skład talii pozostał bez zmian. Przynajmniej póki nie pojawił się w niej joker.



Talia Myśliwska Ambraser Hofjagdspiel

<https://www.glueckshaendler.de/shop/spielkarten/ambraser-hofjagdspiel/>

NADWORNY BŁAZEN WKRACZA DO GRY

Dodatkowa karta powstała za sprawą popularnej w XVIII wieku na terenach Alzacji gry *Jucker*, która należała do typu gier nadających waletowi znaczenie karty atutowej. Kiedy wraz z niemieckimi robotnikami karcianka dopłynęła za ocean, jej nazwa szybko uległa zangielszczeniu. *Jucker* przystoczyło się w *Euchre* w odniesieniu do samej gry, ale *juckera*, czyli najmocniejszą kartę, zaczęto nazywać słowem joker. Nie bez znaczenia był tu fakt, że postać błazna zwyczajnie pasowała do królewskiego dworu [1].

Początkowo kartę dodawano do zestawów 32-kartowych, służących do gry w *Euchre*, jednak wkrótce producenci zaczęli dokładać ją i do standardowych talii. Miało to związek, jak to już często bywało w historii kart, ze zwykłą ekonomią. Wiele drukarni korzystało z arkuszy papieru mieszczących 6 × 9 pól, co dawało dwa dodatkowe miejsca. Inne z kolei do druku używały arkuszy o wymiarach pozwalających na produkcję 56 kart. W takich wypadkach w pudełku najczęściej pojawiały się trzy jokery i karta reklamowa lub dwa jokery i dwie karty reklamowe (co praktykuje np. USPPC, producent marki Bicycle).

WYJĄTKOWE ASY

Skoro już mówimy o arkuszach, z których korzystano – nie można nie wspomnieć o wprowadzonym przez angielskie władze podatku. Miało to miejsce w 1711 roku i zostawiło po sobie trwały ślad w wyglądzie kart. Wydawca płacił określoną kwotę od każdej wyprodukowanej talii, a w celu potwierdzenia wniesienia opłaty urzędnik podbijał arkusz specjalnym stemplem. Zawsze w tym samym rogu, w którym zwyczajowo umieszczano asa pik. To stąd w większości zestawów znajdziemy tę kartę z dodatkowym nadrukiem wyróżniającym go od pozostałych [4].

Asy – jak wiadomo – są wyjątkowymi kartami ze względu na to, że mają największą siłę (jeśli nie korzysta się z jokerów), pomimo że technicznie są „tylko” jedyneką, a więc najniższą blotką. Sądzić, że było tak od zawsze? Otóż nie. Istnieje legenda mówiąca o tym, że as zaczął brać wyższe figury w XVIII wieku za sprawą... rewolucji francuskiej, co miało pokazać, że lud stoi ponad królem. Choć to bardzo piękna historia i rzeczywiście mogła wpłynąć na utrwalenie się pozycji asa, trzeba pamiętać, że nawet w grze wist, powstałej w Anglii na długo przed 1789 rokiem, karta ta jest najwyższa w hierarchii. I nie jest to jedyny taki przypadek.



<https://pl.pinterest.com/pin/bicycle-no-808-ace-of-spades-1891-us8aa-very-rare--476396466827275805/>

BIBLIOGRAFIA:

1. Parlett D. The Oxford Guide to Card Games. Oxford: Oxford University Press; 1990.
2. Denning T. The Playing-Cards of Spain: A Guide for Historians and Collectors. London: Cygnus Arts; 1996.
3. Husband TB. The World in Play: Luxury Cards 1430–1540. New Haven and London: Metropolitan Museum of Art; 2016.
4. Hughes E. The English Stamp Duties, 1664–1764. English Historical Review. 1941;56(222):245–255.



Talia Myśliwska Ambraser Hofjagdspiel
https://en.wikipedia.org/wiki/Ambraser_Hofjagdspiel

Czy historia kart do gry na tym się kończy? Oczywiście nie. Co rusz gdzieś powstaje jakaś nowa gra, wciąż też rozwija się rynek kart kolekcjonerskich. Moglibyśmy rozmawiać o ich przeszłości (i przyszłości) godzinami, ale póki co stawiam pauzę i lecę czytać dostępną w tym numerze recenzję *Naishi*.

Paweł Ciuła



Hofämterspiel

Przygotowanie postaci do RPG-a

Jednym z najważniejszych kroków w RPG-u, pozwalającym czerpać prawdziwą przyjemność z rozgrywki, jest przygotowanie własnej postaci. Dla osób początkujących może to być pewnego rodzaju wyzwanie, dla doświadczonych – krok niezbędny, przyjemny i wprowadzający do klimatu kampanii. Ale nawet najbardziej doświadczeni Gracze mogą mieć czasem pustkę w głowie. Jak ją pokonać i przygotować swojego bohatera?

Wygląd, rasa, klasa, umiejętności – podstawy, których nie może zabraknąć

Większość systemów – zarówno tych dostępnych w sklepach, jak i tych wymyślanych przez Mistrzów Gier – wykorzystuje podobne schematy, które pozwalają stosunkowo szybko przygotować postać do rozgrywki. Oczywiście, w zależności od wybranego uniwersum, niektóre elementy tego procesu mogą zostać pominięte, podczas gdy inne będą odgrywać ważniejszą rolę, jednak praktycznie zawsze mamy kilka podstawowych cech charakterystycznych bohatera, które musimy ustalić.



WYGLĄD (i często związany z nim wiek) – dawniej skrupulatnie opisywany lub szkicowany własnoręcznie, dziś często zobrazowany grafiką z Internetu. Niezależnie od tego, jak przedstawiony, odgrywa istotną rolę, ponieważ pomaga lepiej wcielić się w bohatera, a także warunkuje niektóre reakcje innych postaci. Czasami warto dodać jakiś charakterystyczny drobiazg, który pomoże wzbogacić postać – oczywiście jeśli Gracz będzie dobrze się czuł w takiej roli.



CHARAKTER – w wielu klasycznych systemach określany za pomocą jednego czy dwóch słów, które miały narzucić pewne konkretne zachowania i uwarunkować moralność oraz psychologię bohatera. Moim zdaniem element zupełnie zbędny, ponieważ zazwyczaj w trakcie fabuły zachowanie ulega zmianie z powodu napotykanym sytuacji. Charakter jako jedno słowo może też utrudniać odgrywanie postaci – w końcu nie jesteśmy czarno-biali i nasi bohaterowie też nie, więc czemu mielibyśmy narzucać sobie takie ograniczenie?



RASA – w wielu systemach jest ich kilka, a każda ma swoje unikalne cechy. Czasami się zaleca, by osoby początkujące wybierały rasę ludzką, ponieważ jest stosunkowo uniwersalna i podobna do tego, co znamy ze świata rzeczywistego, ale... ja się z tym nie zgadzam. Uważam, że każdy powinien wybierać zgodnie ze swoimi preferencjami, nawet jeśli rozgrywka może być przez to nieco trudniejsza.



KLASA – wskazująca, czym nasz bohater się zajmuje, a także do pewnego stopnia warunkująca, na jakie atrybuty powinien zwracać uwagę i które umiejętności wybierać. Zazwyczaj jest wybierana na podstawie preferencji Gracza, ale... warto rozbudować ją o kilka dodatkowych kwestii, które przydadzą się w historii postaci (a o tej za chwilę), np. dlaczego bohater wybrał właśnie taką profesję i czy na pewno jest z niej zadowolony.



ATRYBUTY – zazwyczaj przedstawiane jako opis liczbowy cech fizycznych. Są podstawą do późniejszego rozwoju postaci, ale też wpływają na to, jak radzi sobie ona z różnorodnymi wyzwaniami. Mogą być modyfikowane przez rasę i powinny współgrać z klasą postaci.



UMIEJĘTNOŚCI – czyli wszystko, co nasza postać potrafi zrobić, czy to w codziennym życiu, czy w trakcie walki. Ich wachlarz może być bardzo szeroki, ale powinny współgrać z klasą i historią postaci. To też kolejny element, który pomaga w rozbudowie bohatera i sprawia, że coraz łatwiej przechodzi on przez różne testy.



MAGIA – jeśli występuje, może bardzo mocno wpływać na postać, ale też na jej postrzeganie przez innych. Nietrudno wyobrazić sobie np. nekromantę, który może budzić obrzydzenie u niektórych napotkanych osób. Warto przemyśleć ten wybór i... wciąż iść za głosem serca.



TALENTY, cechy szczególne (pozytywne lub negatywne), dodatkowe informacje – wiele systemów pozwala na uzupełnienie podstawowej charakterystyki bohatera o dodatkowe elementy, które mają wzbogacać fabułę. Mogą to być zarówno cechy ułatwiające mu życie, jak i utrudniające, ale osobiście preferuję zachowanie pewnego umiaru, a już szczególnie nie popieram wyborów losowych za pomocą rzutu kostką. Lepiej wybrać z rozmysłem, niż popsuć sobie całą kampanię nieszczęśliwym trafem...

Ta ostatnia uwaga w zasadzie odnosi się do wszystkich opisanych pokrótce atrybutów postaci. Mimo że w niektórych systemach sugeruje się Graczom, iż mogą zdać się na los i praktycznie każdą cechę uzyskać dzięki rzutom oraz przygotowanym przez twórców systemu tabelom, ja tej metody nie popieram. Większość z nas ma swoje preferencje odnośnie do klasy, rasy, wyglądu czy zachowania bohatera. Zmuszanie się, by zagrać kimś innym, może być nie tyle wyzwaniem, co raczej popsuciem sobie zabawy już na wstępie.

Ale jeśli ktoś czuje się dobrze w poznawaniu zupełnie nowych – przypadkowo wylosowanych – ról, wówczas droga wolna. Wśród znanych mi Graczy jest to jednak mniejszość.

Historia postaci – wisienka na torcie czy coś, bez czego nie da się żyć?

Każdy system zachęca do przygotowania historii postaci. Jest to krótka – albo długa – opowieść o tym, co działo się w jej dzieciństwie, jakie przeżyła do tej pory przygody, co uwarunkowało jej obecne zachowania czy nawyki. To właśnie historia postaci sprawia, że bohaterowie są unikatowi i podążają poprzez kampanię w określony sposób. A jednak dla wielu Graczy to właśnie historia postaci jest największym wyzwaniem. Piszą ją krótko (albo w ogóle nie piszą) i borykają się z zagadką: co w zasadzie w niej umieścić? Co mogło się wydarzyć w przeszłości? W takim przypadku może pomóc doświadczony MG lub... przedstawione poniżej zagadnienia.

- W jakiej rodzinie wychowywał się bohater? Czy była pełna? Może kogoś brakowało, bo odszedł lub zmarł? A może jest sierotą? Lub przeciwnie – może rodzina była pełna, szczęśliwa i bogata? Albo jeszcze inaczej: rodzina była pełna, ale dzieciństwo nieszczęśliwe i traumatyzujące?
- Jak rodzinne doświadczenia wpłynęły na bohatera? Czy dorastał w rodzinie, czy ją opuścił? Czy założył własną? Czy utrzymuje kontakt z krewnymi?
- Do jakiej szkoły uczęszczał albo od kogo zdobywał wiedzę (zwłaszcza jeśli system szkolny nie istnieje)? Miał dobre czy traumatyczne doświadczenia z lat szkolnych?
- Z kim się przyjaźni? Kiedy poznał tę osobę? Czy często się spotykają? A może mają jakieś wspólne doświadczenia i własne drobne rytuały?
- Które miejsca lubi najbardziej? Z czym mu się kojarzą i jak na to reaguje? W jakiej porze dnia czuje się najlepiej? Może np. uwielbia zapach morskiego powietrza o poranku, bo przypomina mu to dom rodzinny?
- Jakie jest podejście bohatera do zwierząt? Lubi je czy nie? Opiekuje się jakimś zwierzęciem lub marzy o tym, by je kupić / adoptować? Z jakich minionych doświadczeń to wynika?
- Jak postrzega magię / technologię / inne moce (w zależności od systemu)? Lubi je, obawia się ich? Chciałby się dowiedzieć czegoś więcej? Z czego wynika takie podejście?
- Co myśli o innych osobach? Czy jest jakaś rasa / kultura, której szczególnie nie lubi lub którą wręcz uwielbia? Czy interesuje się innymi kulturami,

czy od nich stroni? A może stroni od własnej? Jak to się objawia na co dzień?

- Co myśli o pieniądzu, sławie, zaszczytach? Jeśli występuje arystokracja lub inna forma hierarchizacji władzy czy społeczeństwa – jak ją postrzega? Jakie są jego minione doświadczenia w tym względzie?
- Czy bohater podąża za ustalonym łańcem czy może jest buntownikiem? Dlaczego?
- Czy postać ma jakieś drobne (albo duże) przywary? Obawia się czegoś? Nienawidzi czegoś lub kogoś? Jakie są powody takiego podejścia?
- Jakie są najważniejsze pragnienia i cele bohatera? Co chciałby zdobyć albo czego chciałby za wszelką cenę uniknąć? Może nie chce stracić zdobytej wcześniej pozycji (warto opisać, jaka to pozycja, jak ją zdobył i jak postrzega jej utratę)? A może jego cel jest tak wielki, że choć o nim marzy, wstydzi się o nim opowiadać?
- Co bohater myśli o bóstwach i religii? Jakie ma związane z nimi doświadczenia?

To podstawowa lista pytań, które każdemu z nas mogą pomóc w stworzeniu barwnej historii postaci. Nie wątpię też, że w zależności od konkretnego systemu mogą pojawić się nowe zagadnienia, które warto rozważyć. I należy to zrobić! Im więcej pytań i odpowiedzi, im bogatsza przeszłość postaci, tym będzie ona bliższa Graczowi – a gra potoczy się lepiej.

Warto dodać, że bogata historia to też cały szereg podpowiedzi dla Mistrza Gry. Może on nawiązywać niektórymi wydarzeniami czy wprowadzanymi postaciami do tego, czego dowiedział się o przeszłości bohatera. Takie elementy pozwolą wzbogacić rozgrywkę o osobiste wątki i ciekawe sceny... a czasem nawet całe długie przygody.



Rozegranie prologu

Czasami pomocnicze pytania to nadal za mało, by stworzyć pełną historię postaci lub by odpowiednio wprowadzić bohatera w świat gry. Wówczas ciekawym i pomocnym zabiegiem jest rozegranie prologu (sesji zero) – czyli tych scen, które pozwolą doprowadzić bohatera do oczekiwanego punktu startowego. To też okazja dla MG-a, by lepiej poznać bohatera (i Gracza, jeśli jest nowy), a dla Gracza – by dobrze wczuć się w rolę i ewentualnie coś jeszcze zmodyfikować.

Przykłady? Być może MG zaplanował sobie, że cała kampania rozpoczyna się, gdy wszyscy bohaterowie niespodziewanie trafiają do lochu i tam mają okazję się poznać i po raz pierwszy współpracować. A jednak żaden z nich niczym nie zawinił – ba, zgodnie z poszczególnymi historiami postaci nie znajdował się nawet w pobliżu miejsca zbrodni! W takiej sytuacji prolog może być bardzo pomocny, bo pozwoli przeprowadzić każdego z Graczy od jego indywidualnego punktu wyjściowego (np. własnego domu) do punktu, w którym do rzeczonego lochu trafi.

Taka rozgrywka jest zazwyczaj krótka, może odbyć się przed właściwą kampanią, w tym również z każdym z Graczy zupełnie osobno, bez udziału pozostałych. To ciekawa forma wprowadzenia szczególnie dla nowych osób, które dopiero zapoznają się z RPG-ami.

Ale to jeszcze nie wszystko. Istnieje też bardziej rozbudowana forma prologu – dla mnie prawdziwa wisienka na torcie wszystkich RPG-ów.

Wersja dla zaawansowanych: historia postaci narzucona poprzez prolog

To wersja, która idealnie sprawdza się w epickich rozgrywkach 1:1 – jeden MG i jeden Gracz. Warunkiem powodzenia jest dobra znajomość preferencji Gracza oraz duże wzajemne zaufanie, które pozwoli na stworzenie ciekawej historii postaci, w której Gracz się odnajdzie, a z której MG będzie czerpał satysfakcję. Tak stworzona historia postaci to też często punkt wyjścia dla całej kampanii, która nie mogłaby zaistnieć bez konkretnego głównego bohatera.

Przyznaję szczerze, że często wymyślam kampanie 1:1, w których sednem jest główny bohater o konkretnych cechach i konkretnej historii. W tych epejach nie ma miejsca na dowolnie wybrane przez Gracza sytuacje z przeszłości bohatera – a często nawet na własny wybór klasy czy rasy. W ekstremalnym przypadku stworzyłam wszystko, łącznie z imieniem. I wciąż uważam, że tamten RPG, mimo że minęło od niego już wiele lat, był kwintesencją epickich historii, którą teraz trudno mi doścignąć.

Jak wygląda taki prolog? Na pewno jest długi. W moim wykonaniu zazwyczaj opowiada on o najważniejszych wydarzeniach od samego początku życia bohatera. Lubię zaczynać mniej więcej w wieku od pięciu do dziesięciu lat. Pozwala mi to na rozegranie scen, które zazwyczaj się pomija, ale też na nawiązanie najsilniejszych RPG-owych więzi. Postaci niezależne, które towarzyszą bohaterowi już w dzieciństwie, często zostają z nim na długie lata – wręcz do końca kampanii. Wrogowie i wydarzenia, którzy się pojawiają na tym etapie, mogą być przyczyną traumy, która będzie napędem całej fabuły.

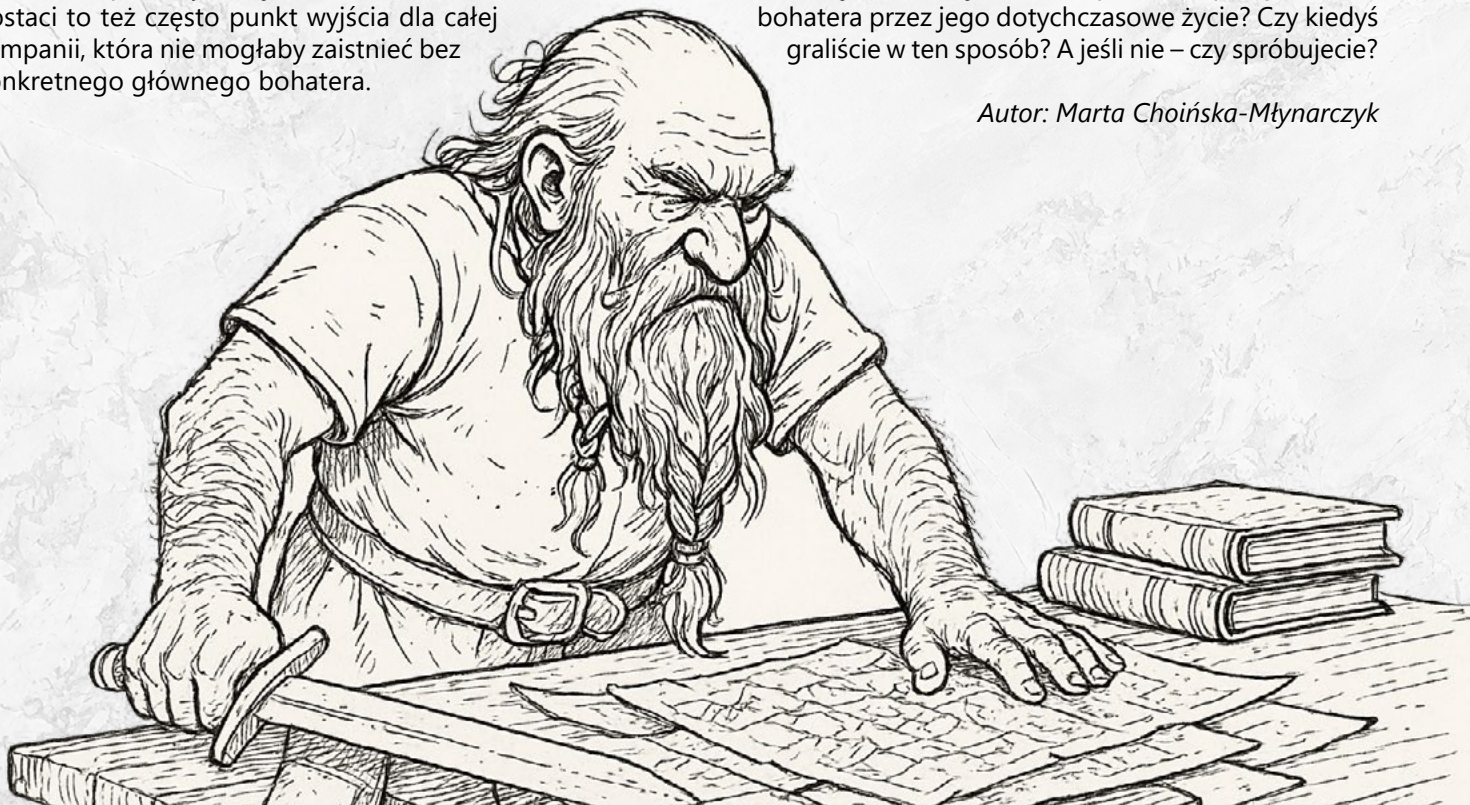
Potem przechodzę przez kolejne lata życia – przez niektóre w przyspieszeniu, przez inne szczegółowo, w zależności od tego, jaki mają wpływ na kampanię. W takim prologu bohater (a wraz z nim Gracz) doświadcza radości i smutku, a to owocuje kształtowaniem się charakteru, który jest znacznie bardziej rozbudowany niż ten, który jest efektem napisania choćby i najdłuższej historii postaci. Na koniec następuje płynne przejście do głównej części kampanii – bezpośrednio wynikającej z tego, co wydarzyło się w prologu, i zawierającej wiele postaci z tego wstępu.

Zakończenie

Mam nadzieję, że powyższe odpowiedzi pomogły każdemu, kto miał problemy z przygotowywaniem postaci, w wykreowaniu sobie kolejnej lub wzbogaceniu obecnej.

Tym razem zostawiam Was też z pytaniami: jak podoba się Wam wersja, w której MG krok po kroku przeprowadza bohatera przez jego dotychczasowe życie? Czy kiedyś graliście w ten sposób? A jeśli nie – czy spróbujecie?

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk



Na szlaku...

Nie raz (i nawet nie dwa) grupa bohaterów szła, szła i szła... i nic poza tym. Jałowy trakt, cisza przerywana tylko niecierpliwym pytaniem: „Daleko jeszcze?”. A może dobrze byłoby, żeby na drogę wypadł dziwny, zielony kamień, albo żeby wiatr przyniósł pod nogi graczy list gończy za jednym z nich? Albo może żeby w środku lata nagle spadł gęsty śnieg?

Światy fantasy to nie tylko mroczne lochy i królewskie dwory. Całkiem sporo przygód może czaić się właśnie „pomiędzy” tymi lokacjami – na zakurzonych traktach i w gęstych lasach. Bo podróż nie musi być tylko mechanicznym przesuwaniem pionków po mapie – naturalnie są sytuacje, kiedy jest to uzasadniona decyzja, jednak wszystko zależy od tego, jak dogadała się grupa oraz w jakim stylu prowadzi sesję Mistrz Gry.

Ale, co by jednak nie mówić... znaczy, nie pisać... to właśnie te nieoczekiwane zdarzenia mogą sprawić, że świat staje się dynamiczny

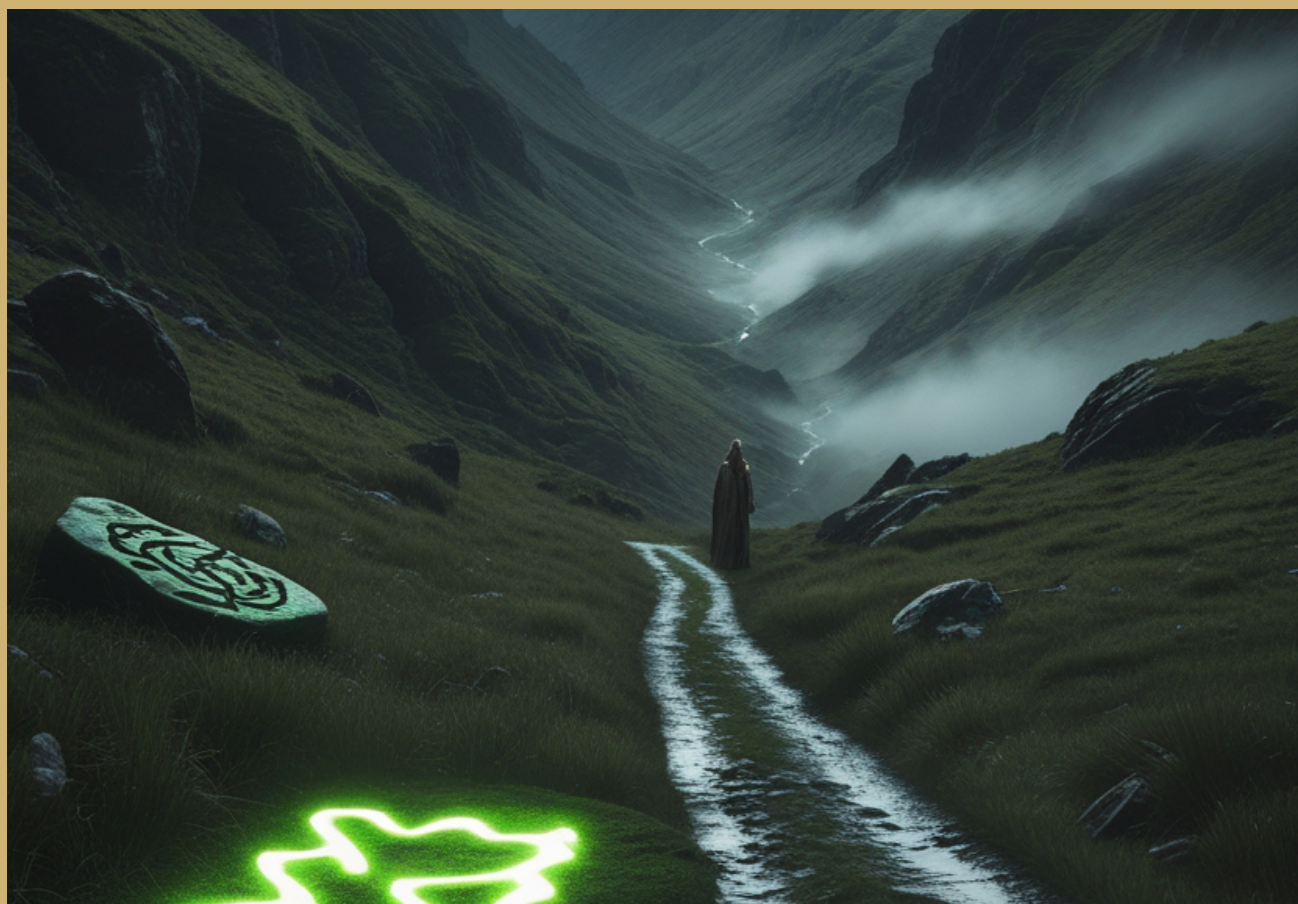
i pełen niespodzianek. Może to nawet dołożyć cegiełkę do tego, że świat „ożyje” bez udziału bohaterów graczy – co niemalże zawsze wychodzi owemu światu na plus.

Nawet najbardziej kreatywny Mistrz Gry miewa czasem pustkę w głowie, gdy drużyna – po raz trzeci w ciągu godziny – pyta: „Co widzimy?”. A może grasz solo i szukasz jakiegoś pomysłu na event? Jeśli te rozterki nie są Ci obce – chciałbym zaproponować Ci (albo Wam) poniższe tabele. Sam od paru lat traktuję to jako arsenał na „nudną podróż”, która – co by nie mówić – potrafi zaskoczyć bardziej niż jakiegokolwiek inny wypełniony pułapkami loch. Będziesz mógł tu znaleźć inspiracje na drobne scenki fabularne, załączki całych przygód, czy po prostu zwykłe, intrygujące spotkania. Oczywiście każdą z poniższych propozycji można dowolnie modyfikować wedle upodobania, tak żeby dopasować ją do własnej grupy oraz kampanii – ale o tym żadnemu Mistrzowi Gry nie trzeba przypominać.

k20	Niespodziewane wydarzenie
1	W ciągu minuty drogę spowija nienaturalnie gęsta, mleczna mgła. Tłumi dźwięki i ogranicza widoczność do kilku metrów. Utrudnia to testy percepcji (słuchu i wzroku).
2	Wiatr nie tylko wieje, ale niesie ze sobą stłumione szeptu w nieznanym języku. Postacie wrażliwe na magię, mogą czuć niepokój lub mieć wizje.
3	Bohaterowie słyszą przeraźliwy krzyk dochodzący z pobliskiego zagajnika. Znajdują tam kupca uwięzionego w potrzasku na niedźwiedzie. Twierdzi, że zastawił go na niego jego własny brat, by przejąć rodzinny interes. Kupiec oferuje nagrodę za pomoc w uwolnieniu i eskorcie... W końcu może brat kupca faktycznie jest przeciwko niemu?
4	Grupa bohaterów trafia na idealne miejsce na odpoczynek: czyste źródło i małą polankę. Przy źródle znajdują ognisko, piekący się kawał sarniny i rondel z wodą. Całość wygląda tak smacznie, że bohaterowie mogą mieć problem, by się temu oprzeć... Niestety, zarówno mięso, jak i woda są zatrute (50% na to, że jest zatruta magicznie). Test oparty na wiedzy o naturze, przetrwaniu lub magii (jeżeli jest zatruta magicznie) pozwoli to wykryć. Gracze w pierwszej kolejności powinni wykonać test, by sprawdzić, czy potrafią oprzeć się takiemu wykwintnemu posiłkowi.
5	W drzewo wbita jest pięknie wykonana, elfia strzała. Kilkaś kilometrów dalej, w zaroślach, leży martwy bandyta. Nie ma za to śladu łucznika. Strzała wygląda na wartościową, ale elf będący właścicielem jest do niej bardzo przywiązany. (Jeżeli któryś z bohaterów weźmie strzałę, może skupić na sobie uwagę elfa, który będzie śledzić bohaterów przez najbliższe dni... oczywiście by odzyskać strzałę).
6	Wóz przemycznika wpadł do rowu, a beczki z nielegalnie przemycanym krasnoludzkim alkoholem rozsypały się po drodze – na całe szczęście nic im się nie stało. Przemycznik oferuje sporą zapłatę za szybką pomoc, zanim pojawi się patrol straży. Jednak bohaterowie przyłapani na współpracy mogą mieć problemy.

7	W małej grocie przy szlaku znajduje się omszały, kamienny ołtarz poświęcony dawno zapomnianemu bóstwu natury. Złożenie tu ofiary (jakiej, to już wedle uznania, ale musi być „wartościowa” dla składającego ofiarę) daje korzystny krótkotrwały efekt. Zbezczerzenie ołtarza ściągnie pecha na wandalę...
8	Zza zakrętu słychać głośną kłótnię. Dwóch poszukiwaczy przygód (a przynajmniej tak wyglądają dla bohaterów) bije się o podartą mapę. Można ich rozdzielić, okraść lub poczekać, aż któryś wygra. Mapa prowadzi do pobliskiej, pomniejszej skrytki, w której znajduje się srebrny kielich... który bynajmniej zwykłym kielichem nie jest...
9	Na przydrożnym głazie stoi obdartus w łachmanach, wykrzykując nieskładne prorocтва. Gdy drużyna się zbliża, wskazuje palcem na jednego z bohaterów i wykrzykuje mroczną, ale zaskakująco trafną przepowiednię dotyczącą jego przyszłości lub przeszłości. Ignoruje pytania, powtarzając tylko swoje wróżby.
10	Na przydrożnym kamieniu lub budynku bohaterowie zauważają dyskretny znak runiczny. To symbol lokalnej gildii złodziei oznaczający: „Bezpieczny dom” – 25%, „Pułapka” – 50% lub „Teren chroniony” – 25%. Postać ze złodziejską przeszłością lub wiedzą o półświatku automatycznie rozpozna znak.
11	Samotne dziecko płacze na poboczu drogi, twierdząc, że zgubiło się rodzicom. Ale jak to bywa na szlaku – to pułapka! Dziecko jest przynętą zastawioną przez bandytów, którzy ukrywają się w pobliskich krzakach, czekając na litościwych podróżników. Bandytów będzie mniej niż graczy, ale nie mniej niż 1, w dodatku, jeżeli bohaterowie stracą czujność, dzieciak okradnie jednego z nich i zacznie uciekać, lub po prostu schowa się w krzakach.
12	Bohaterowie przechodzą przez fragment traktu, gdzie powietrze jest wyraźnie zimniejsze. Słychać stłumione okrzyki bojowe, szczęk mieczy i rżenie koni, choć nikogo nie widać. To widmowe echo bitwy, która rozegrała się tu lata temu. Postacie o dużej wrażliwości magicznej lub empatii mogą mieć niepokojące wizje lub bóle głowy, a każde rzucenie zaklęcia będzie wywoływało dodatkowy niepożądany efekt. Miejsce to nie nadaje się na odpoczynek.
13	Wąski most jest blokowany przez dziwną postać. Przepuści drużynę, jeśli wygrają z nim w jakąś losową grę (np. rzut kością, zagadkę etc.). Jeśli przegrają, muszą zapłacić myto lub... oddać jeden losowy przedmiot ze swojego ekwipunku. Jeżeli jednak gracze zdecydują się na walkę, strażnik mostu zmieni się w sobowtóra pierwszej osoby, która zada mu obrażenia.





14	Na rozstaju dróg stoi wbity w ziemię prymitywny, niepokojący totem zrobiony z kości, piór i zaschniętego błota. Kilka metrów dalej leży sakiewka, a w niej trzy miedziane monety i zaszuszone żabia łapka... a gdzieś niedaleko kobold szaman wraz ze swoimi czterema uczniami...
15	Na drodze stoi wóz pełen klatek. Handlarz oferuje dziwne zwierzęta: • gadającego (choć głównie przekleństwami) kruką, • małpkę, która potrafi kraść błyskotki, • „miniaturowego smoka” (co jest jaszczurką pomalowaną farbą). Wszystkie zwierzęta są w kiepskim stanie.
16	Z lasu wybiega zdyszany, młody adept magii w poszarpanej szacie. Błaga drużynę o pomoc. Twierdzi, że ucieka przed swoim okrutnym mistrzem. Chwilę później na drodze pojawia się starszy, potężnie wyglądający mag, który żąda wydania „niebezpiecznego i niestabilnego psychicznie” ucznia.
17	Na potężnym, starym dębie wiszą dziesiątki kolorowych wstążek, monet i drobnych amuletów. To lokalne „drzewo życzeń”. Zostawienie tu drobnego, osobistego przedmiotu lub monety spełni życzenie dokładnie w czasie następnego wschodu słońca.
18	Spotykacie gońca pocztowego, którego koń złamał nogę. Goniec jest ranny i prosi drużynę o dostarczenie pilnej przesyłki do pobliskiej wioski. Adresatem jest osoba, która zmarła tydzień temu w tajemniczych okolicznościach. Przeczytanie listu na głos jest równoznaczne z wypowiedzeniem inkantacji przyzywającej dzina... ale czy to dobry dzin...
19	Droga prowadzi przez mokradła. Przez kilkaset metrów drużyna jest atakowana przez olbrzymią chmurę gryzących owadów. Nie zadają one realnych obrażeń, ale są skrajnie irytujące i utrudniają koncentrację (wiąże się to z problemami dla postaci rzucających zaklęcia, celujących z broni dystansowych lub wykonujących inne akcje wymagające skupienia). Owady te mogą również przenosić choroby...
20	Na szlaku czeka opancerzona postać o zimnym spojrzeniu. To Łowca Główny. Uważnie studiuje twarze bohaterów, porównując je z listem gończym, który trzyma w dłoni. To, czy szuka on kogoś z drużyny, czy też pomylił ich z kimś innym, zależy od Mistrza Gry. MG ustala szansę dla każdego rezultatu (pomyłka / chodzi o kogoś, kogo bohaterowie niedawno spotkali / szuka jednego z bohaterów).

k20	Kiedy pogoda przestaje sprzyjać...
1	W ciągu minuty drogę spowija nienaturalnie gęsta, mleczna mgła. Tłumi dźwięki i ogranicza widoczność do kilku metrów. Utrudnia to testy percepcji (słuchu i wzroku).
2	Wiatr nie tylko wieje, ale niesie ze sobą stłumione szepty w nieznanym języku. Postacie wrażliwe na magię, mogą czuć niepokój lub mieć wizje.
3	Nagle zrywa się potworna ulewa. W dziesięć minut trakt zamienia się w rwący potok błota.
4	Z nieba, zamiast deszczu, zaczynają spadać... żaby. Jest to równie obrzydliwe, co niepokojące. Lokalni mogą uznać to za zły omen lub klątwę.
5	Na horyzoncie widać spektakularną burzę z piorunami, ale nie słysząc absolutnie żadnych grzmotów. Błyskawice co jakiś czas układają się w dziwne kształty, przypominające twarze lub sylwetki walczących gigantów.
6	Mimo idealnie czystego, błękitnego nieba, nagle zaczyna padać śnieg (magiczny). Płatki są nienaturalnie zimne i topią się natychmiast po dotknięciu ziemi.
7	Zaczyna padać lekka mżawka o ostrym, chemicznym zapachu. Deszcz lekko podrażnia skórę i oczy, a metalowe elementy ekwipunku... nie będą stanowić większego problemu dla przeciwnika...
8	Jest noc i świeci księżyc, a na niebie pojawia się blada, eteryczna łuna. Zjawisko jest piękne i niesamowicie rzadkie. Może być znakiem od bóstwa lub wskazywać na bliskość magicznego miejsca. Jeżeli jest dzień, brak efektu.
9	Na odcinku około stu metrów wszystkie naturalne dźwięki – śpiew ptaków, szum liści, odgłosy kroków – całkowicie cichną. Panuje absolutna, nienaturalna cisza. Każdy, kto do tej pory nie czuł się najlepiej, teraz czuje, że znacznie mu się poprawiło.
10	Przez trakt przetacza się fala suchego, pustynnego gorąca, która trwa kilka minut. Rośliny na poboczu momentalnie więdną.
11	Gwałtowna burza przynosi grad wielkości kurzych jaj. Gradobicie jest krótkie, ale brutalne. Zmusza do szukania schronienia oraz może uszkodzić wozy lub poważnie zranić konie i postacie bez hełmów.
12	Nisko nad ziemią pełnieje mgła o dziwnym zabarwieniu. Wdychanie jej oparów może powodować lekkie halucynacje lub dezorientację.
13	Na nocnym niebie zaczyna tańczyć spektakularna zorza. Magowie rozpoznają to jako oznakę potężnych fluktuacji magicznych w regionie.
14	Silny wiatr zrywa tumany kurzu i pyłu z pól lub pobocza, tworząc duszącą chmurę. Widoczność spada do zera, a oddychanie jest utrudnione.
15	Pogoda wariuje. Przez kwadrans, co minutę, drastycznie się zmienia: słońce, deszcz, śnieg, grad, znów słońce. Wygląda to, jakby ktoś bawił się magicznym artefaktem kontrolującym pogodę.
16	Nadciąga burza. Błyskawice uderzają bardzo blisko traktu. Wszystkie metalowe przedmioty (zbroje, broń) zaczynają nieprzyjemnie wibrować i iskrzyć. Istnieje ryzyko, że piorun uderzy w najbardziej opancerzoną postać.
17	Jeżeli jest noc, niebo na horyzoncie nagle jaśnieje, jakby miał nastąpić świt. Po kilku minutach fałszywe światło gaśnie, a noc znów staje się ciemna.
18	Mgła jest tak ciężka, że nie unosi się wyżej niż do kolan. Pełnieje po ziemi jak gęsty dym lub rzeka, sprawiając, że drużyna wygląda, jakby brodziła w chmurach.
19	Z nieba zaczyna sypać drobny, szary popiół, pokrywając wszystko cienką warstwą. Powietrze staje się ciężkie. To może być zwiastun wielkiego pożaru lasu bądź erupcji wulkanu.
20	Pogoda natychmiast się psuje... po czasie jednak, nagle na kilka minut wychodzi słońce, wiatr cichnie, a deszcz przestaje padać, tworząc idealną „wyspę” spokoju. Promienie słońca oświetlają drużynę lub konkretny punkt na drodze.

Powyższe tabele to oczywiście tylko punkt wyjścia i swego rodzaju „narzędziownia” (taka zbrojownia, tylko, że z narzędziami!), po którą można sięgnąć, gdy w głowie Mistrza Gry pojawia się pustka. Nie chodzi o to, by ślepo trzymać się każdego rzutu, ale by traktować je jako załączki historii albo inspirację do czegoś, co może znacząco wpłynąć na podróż bohaterów. To tylko inspiracja – czasami drużyna może zignorować symbol, strzałę czy „okazję” – pamiętajmy, że oczywiście „nic na siłę”.

Wykorzystujcie te pomysły, modyfikujcie je i twórcie własne, aby Wasze podróże były równie ekscytujące co finałowe starcia. Niech ten pozornie jałowy trakt stanie się prawdziwą sceną dla niespodziewanych dramatów, drobnych intryg i okazji do bohaterstwa. Szerokiej drogi!

PS: Przecież oczywiste jest to, że cenna strzała wbita w drzewo musi mieć swojego właściciela!

Adam Ponikiewski



GEEKOWY HOROSKOP

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

BARAN (21.03–19.04)



Nawet w grudniu nie potrafisz usiedzieć spokojnie – święta świętami, ale coś musi się dziać! W *Zombie Kidz: Ewolucja* możesz ruszyć do walki z hordą nieumarłych, ratując szkołę i honor rodziny przy stole. Twoja energia i odwaga sprawią, że poprowadzisz drużynę do zwycięstwa, a może nawet ukończysz grę szybciej, niż choinka zdąży rozbłysnąć lampkami. Pamiętaj tylko – nie wszystko da się rozwiązać siłą... ale możesz próbować.

BYK (20.04–20.05)

Byku, w grudniu szukasz spokoju, ciepła i przytulnych klimatów. W *Parku niedźwiedzi* zbudujesz swoje własne zimowe zoo, pełne futrzaków i perfekcyjnie dopasowanych kafelków – czyli dokładnie tak, jak lubisz: ładnie, logicznie i spokojnie. Twoja cierpliwość zaowocuje najpiękniejszym parkiem, a gdy inni zaczną się kłócić przy karpiu, Ty będziesz po prostu... budować pawilony.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)



Dla Ciebie grudzień to czas śmiechu, rozmów i... ćwiczenia refleksu. *Christmas Dobble* to Twoje świąteczne pole bitwy – dynamiczne, głośne i z mnóstwem emocji. Idealne, gdy chcesz udowodnić rodzinie, że masz umysł szybszy niż sanie Świętego Mikołaja. Uważaj tylko, żeby do rozgrywki nie wciągnąć babci – ona też ma dobre oko, nie tylko przy pieczeniu ciast.

RAK (21.06–22.07)

W tym miesiącu Twoje serce bije w rytmie ciepła domowego ogniska. *Domek* to gra, która pozwoli Ci stworzyć wymarzony świąteczny azyl – z kuchnią pełną zapachów i sypialnią ogrzewaną kominkiem. Budowanie przytulnych wnętrz to Twój sposób na relaks i ucieczkę od świątecznego zamieszania. A jeśli ktoś zapyta, dlaczego nie chcesz zagrać w coś bardziej dynamicznego, po prostu odpowiesz: „Bo tu jest ładnie i cicho”.



LEW (23.07–22.08)



Grudzień to Twój czas – światełka błyszczą, goście przychodzą, a Ty, rzecz jasna, jesteś w centrum uwagi! W *Karczmie pod Pękatym Kuflem* wcielisz się we właściciela tętniącej życiem tawerny, gdzie liczą się goście, pomocnicy i zapas złocistego trunku. Będziesz przyjmować klientów, raczyć ich uwarzonym napojem i dbać o pyszne jadalno. A wszystko to z uśmiechem godnym samego Świętego Mikołaja. Idealna gra dla Ciebie – bo przecież żadna impreza nie jest udana bez Lwa przy stole!

PANNA (23.08–22.09)

Panno, w tym świątecznym miesiącu Twoje analityczne zmysły znajdą ukojenie w harmonii natury. W *Kaskadii* będziesz tworzyć piękne ekosystemy, układając kafelki z precyzją godną owijania choinki świątecznymi lampkami. Gdy inni pogubią się w zasadach, Ty już dawno ułożysz idealny układ jeleni i niedźwiedzi. Twoja nagroda? Spokój ducha, estetyka i świadomość, że porządek został przywrócony – nawet w przedświątecznym chaosie.



WAGA (23.09–22.10)



W tym miesiącu Twój zmysł estetyki rozkwita niczym choinka w stylu glamour. W *Azul: Mistrz czekolady* wreszcie dasz upust swojej miłości do piękna, symetrii i... słodczy, układając kolorowe wzory niczym świąteczne ozdoby na stroiku. Twoja cierpliwość i dokładność sprawią, że każdy kafelek znajdzie swoje idealne miejsce – a plansza będzie wyglądać lepiej niż świąteczny stół po wizycie dekoratora.

SKORPION (23.10–21.11)

Skorpionie, w grudniu nie zadowolisz się byle planszówką – Ty musisz włączyć imperium, posiadać tajemne moce i mieć poczucie pełnej kontroli nad wszechświatem. *Projekt Gaja* to gra idealna dla Twojego strategicznego umysłu: złożona, wymagająca i pełna napięcia, w której budujesz galaktyczne sojusze i rozwijasz technologię szybciej, niż inni zdążą rozpakować prezenty. A jeśli ktoś spróbuje Ci przeszkodzić... no cóż, nawet Święty Mikołaj nie chciałby być na jego miejscu.



STRZELEC (22.11–21.12)



Grudzień to miesiąc lepienia pierogów. Ale nie dla Ciebie. Ty wyruszysz na śmiałą ekspedycję w poszukiwaniu legendarnego miasta ze złota. *Wyprawa do El Dorado* to gra, która idealnie pasuje do Twojej natury odkrywcy – szybka, emocjonująca i pełna wyborów wymagających odwagi i sprytu. Widok mapy i talii kart sprawia, że Twoje serce bije mocniej, a każdy ruch przypomina Ci, że życie to przygoda, nawet jeśli akurat siedzisz w świątecznym swetrze. Gdy inni rozkładają serwetki, Ty już planujesz kolejny ruch w dżungli.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

Koziorożcu, w tym miesiącu Twoja strategiczna natura rozbłyśnie niczym świąteczne lampki. *Wsiąść do Pociągu: Zorza polarna* pozwoli Ci planować trasy, zdobywać punkty i wygrywać z taką precyzją, że Święty Mikołaj powinien prosić Cię o lekcje logistyki. Twój zimowy plan podróży przez Europę Północną będzie perfekcyjny, a każdy ruch przemyślany jak świąteczny budżet. Inni mogą się spieszyć i gubić po drodze – Ty spokojnie zdobywasz zwycięstwo, z uśmiechem na ustach i kubkiem kakao w ręku.



WODNIK (20.01–18.02)



Dla Ciebie ten miesiąc to czas epickich przygód, z kubkiem gorącej czekolady w dłoni. W *Gloomhaven: Szczęki Lwa* możesz eksplorować fantastyczny świat, podejmować strategiczne decyzje i kierować drużyną bohaterów w emocjonujących misjach. Twoja kreatywność, intuicja i zdolność przewidywania ruchów innych sprawią, że każdy scenariusz zakończy się sukcesem – a reszta współgraczy będzie patrzeć z podziwem. To idealny sposób, aby połączyć świąteczny klimat z emocjonującą przygodą i poczuć się jak bohater własnej historii.

RYBY (19.02–20.03)

Ostatni miesiąc w roku to dla Ciebie czas nadziei oraz snucia marzeń i wizji – a *Nowy Wspaniały Świat* idealnie odzwierciedla Twoje podejście do życia. Będziesz budować idealną cywilizację, kierując się intuicją i estetyką, ale niekoniecznie logiką. W tej futurystycznej grze poczujesz, że każda decyzja ma znaczenie, a Twoja wrażliwość pomoże Ci stworzyć coś naprawdę wielkiego. Bo kto powiedział, że marzyciele nie potrafią planować?



PLANETA MEPLI

magazyn
od graczy dla graczy



RECENZJE



DZIAŁ RPG



PLANSZO-
OPOWIADANIE



PORADNIK



HOROSKOP



WYWIADY





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 SUPPI.PL!

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



Dołącz do naszego meplowego zespołu!

Jeśli masz ochotę:

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

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

planetamepli@gmail.com

Kontakt:

planetamepli.pl

facebook.com/planetamepli

instagram.com/planetamepli