

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

AEON'S END NEMEZIS U BRAM GRAVEHOLD

MEPLOWA GRA ROKU

NASZE WYRÓŻNIENIA

GRY DLA DWOJGA

WALENTYNKI

TRZY POMYSŁY

NA ZIMOWE RPG





KANDYDAT

PLANETA MEPLI

magazyn

Liczymy na Wasze głosy

Głosowanie od 2 do 22 lutego 2026 r.



Drogie Czytelniczki, drodzy Czytelnicy,

drugi numer w roku 2026 oddajemy w Wasze ręce w samym środku zimy. W czasie gdy długie wieczory aż się proszą o rozłożenie planszy, potasowanie kart i wspólną przygodę przy stole.

W tym miesiącu po raz pierwszy zapraszamy Was do zapoznania się z wynikami naszego autorskiego plebiscytu na **Meplową Grę Roku**. To zestawienie gier wydanych w Polsce w 2025 roku, które najbardziej zachwyciły redakcję „Planety Mepli” i najczęściej trafiały na nasze stoły. Wybór ten – bez wątpienia subiektywny, ale szczerzy – jest efektem wielu rozegranych przez nas partii i godzin spędzonych nad planszą. W plebiscycie wyróżniliśmy gry, do których wracaliśmy z przyjemnością i które z czystym sumieniem możemy polecić każdemu miłośnikowi planszówek.

A że luty to także miesiąc walentynek, w tym numerze nie mogło zabraknąć akcentów, które celebrują granie w duecie. Przygotowaliśmy dla Was propozycje gier, które doskonale dopełnią wieczorne spotkania przy świecach lub przy kominku.

Na naszych łamach tradycyjnie zaglądamy do pudełek pełnych emocji. Sprawdzamy, jak *Wirus roll & write* radzi sobie w kompaktowej i szybkiej formule oraz czy *Odkrywczy Navorii* rzeczywiście potrafią oczarować zarówno nowych, jak i bardziej doświadczonych graczy. Miłośnicy karcianych emocji i blefu znajdą coś dla siebie w recenzji *Skull Kinga*, a fani kamieni szlachetnych, planowania i optymalizacji w tekście o grze *Minerały*. Nie zapominamy też o tych, którzy lubią, gdy planszówka potrafi dać w kość: *Aeon's End* wraca u nas jako przykład wymagającej, ale jednocześnie niezwykle satysfakcjonującej kooperacji.

Herbaciane klimaty? Jak najbardziej. Przyglądamy się dodatkowi *Pu-erh* do *Herbacianego Ogrodu* i sprawdzamy, czy faktycznie wnosi świeżość do znanej już rozgrywki. Z kolei *Przy weselnym stole* zabiera nas w lżejsze, bardziej towarzyskie rejony – w sam raz na spotkania rodzinne i wieczory, gdy liczy się przede wszystkim dobra atmosfera.

Czy **idealny system RPG istnieje**? W tym numerze zastanawiamy się, dlaczego nawet najlepiej zaprojektowane mechaniki mają swoje ograniczenia, a pogoń za „perfekcyjną grą” bywa równie fascynująca, co frustrująca.

W tym miesiącu wracamy również z trzecią częścią cyklu „Problemy graczy”, w której bierzemy na warsztat temat boleśnie znany wielu z nas – brak miejsca do grania. Podpowiadamy, jak radzić sobie z rozrastającymi się planszami, dodatkami i komponentami, nawet gdy metraż zdecydowanie nie rozpieszcza.

Na deser zapraszamy poza domowe pielesze: odwiedzamy **K20 Pub**, gdzie dobra kuchnia spotyka się z planszówkami, oraz proponujemy **garść pomysłów na zimowe RPG**, idealnych na mroźne wieczory.

Zaparcie herbatę, rozsiądźcie się wygodnie i... dobrej lektury oraz jeszcze lepszych rozgrywek!



Paula Gawin – pomogła w stworzeniu projektu logotypu naszego magazynu, odpowiada również za jego wyjątkową odsłonę do Meplowej Gry Roku. projektantka graficzna i przyjaciółka małych biznesów. Tworzy strategiczny branding dla kobiet rozwijających własne marki, dba o spójność wizualną na Instagramie i pomaga mówić o marce jasno i z wyczuciem estetyki. Po godzinach grywa w planszówki – bo tam, tak jak w brandingu, liczy się strategia i dobre decyzje. Wpadnijcie na @paulagawin.design

Redaktorzy Naczelni

Magdalena Solarz
i Marcin Adamczyk

Redaktorzy:

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

Korektorzy:

Paweł Ciuła
Adrian Gawin
Monika Józwiak-Bociąg
Magdalena Kłódowska
Katarzyna Kukla
Monika Stachniuk
Kamila Reczyńska

Skład magazynu:

Michalina Chudzińska
Ania Kucharska
Natalia Lukina
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Kinga Pieczyńska





W TYM MIESIĄCU...

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

8 **MEPLOWA GRA ROKU**
NASZE WYRÓŻNIENIA

10 **GRY DLA DWOJGA**
WALENTYNKI

12 **PREMIERY**
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

15 **WYDARZENIA**
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

16 **K20 PUB**
ZAGRAJ I... ZOSTAŃ NA DŁUŻEJ

18 **AEON'S END**
NEMEZIS U BRAM GRAVEHOLD

21 **ODKRYWCY NAVORII**
CZYLI TAM I Z POWROTEM

25 **WIRUS! ROLL & WRITE**
STAŻ DO ZDOBYCIA

29 **PU-ERH**
GŁĘBSZY SMAK HERBATY

32 **PRZY WESELNYM STOLE**
ROZSADŹ GOŚCI Z GŁOWĄ

34 **MINERAŁY**
KOPALNIA I DROGOCENNE KAMIEŃ

38 **SKULL KING**
NA PIRACKIM KURSIE





43

PROTOTYPY

PROCES POWSTAWANIA GIER

46

PROBLEMY GRACZY

I JAK JE ROZWIĄZAĆ

49

TRZY POMYSŁY

NA ZIMOWE RPG



51

SYSTEM IDEALNY

...NIE ISTNIEJE

53

PLANSZOOPOWIADANIE

KONTYNUACJA

57

GEEKOWY HOROSKOP

CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 2/2026



| Dominion

Walcz o punkty i najlepsze karty. Patrz, jak Twój przeciwnik czuje nadchodzącą porażkę!



| Fresco

Wcielenie się w rolę renowatora pracującego nad freskiem zdobiącym sufit katedry może być nie lada wyzwaniem.



| Konspiracja: Uniwersum Abyss

Władza rodzi się w głębinach.



| Botany

W Botany konkurujemy o najbardziej okazałą kolekcję roślin z całego świata. Najlepszy gracz zdobędzie uznanie samej królowej Wiktorii!





Brzdęk: Katakumby

Deck building, w którym nie chcesz rozdrażnić smoka... w kafelkowej odstonie.



Tortuga 2199

Zostań gwiazdowym piratem w 2199 roku! Jest to kosmiczne połączenie area control z mechaniką budowania talii.



Zamek Kombo

Twórz kombosy, by jak najlepiej rozwinąć swój dwór!



Gwint

Szybka karcianka dla miłośników Wiedźmina. Niech wygra najlepszy!



Kakao

Zostań kakaowym potentatem!



Meplowa Gra Roku to autorski wybór zespołu „Planety Mepli”. Wyróżniliśmy gry, które ukazały się w Polsce w 2025 roku i które najczęściej gościły na naszych stołach. Przy wyborze kierowaliśmy się wieloma kryteriami: jakością wykonania, regrywalnością, pomysłowością mechanik, skalowalnością oraz tym, jakie emocje dana gra wywoływała podczas kolejnych rozgrywek. Szukaliśmy tytułów, do których chcielibyśmy wracać, które sprawdzały się w różnych składach i które z czasem tylko zyskiwały w naszych oczach. Ostatecznie wybraliśmy gry, które – naszym zdaniem – w pełni zasługują na miano Meplowej Gry Roku. To subiektywna, ale szczerza rekomendacja tytułów, które najlepiej oddają jakość i różnorodność planszówkowego roku 2025.



Źródło: www.planszeo.pl

Wiatrakowo

1–4

45–90 min

14+

Wiatrakowo to eurogra, w której gracze rozwijają swoje gospodarstwa na holenderskich polderach, stawiając wiatraki i sadząc tulipany. Rdzeniem mechaniki jest system rondla akcji, którego obrót zależy od tempa przepływu wody, co bezpośrednio wpływa na dostępne działania i długość rozgrywki. W swojej turze gracze wykonują akcje rozwoju, handlu i ulepszania oraz realizują kontrakty, starając się łączyć je w efektywne sekwencje punktujące. Gra opiera się na optymalizacji działań i zarządzaniu zasobami, z niewielką, głównie pośrednią interakcją między graczami, ale wymaga planowania kilku ruchów naprzód.



Źródło: www.rebel.pl

Pergola

1–4

45–60 min

10+

Pergola – gra, która tylko z pozoru wydaje się spokojnym spacerkiem w ogrodzie, a w praktyce okazuje się zaskakująco angażującą układanką, pełną wyborów, napięcia i satysfakcji. Każda partia zaczyna się niewinnie: sadzimy rośliny, oplatamy pergole pnąciami, staramy się stworzyć harmonijną, bujną przestrzeń i zapraszamy do naszego ogródka pożyteczne owady. Jednak im dalej w rozgrywkę, tym bardziej czujemy, że każdy ruch ma znaczenie, a odpowiednie zaplanowanie akcji potrafi przynieść prawdziwą satysfakcję. To, co w *Pergoli* zachwyca najbardziej, to połączenie lekkości tematu z przemyślaną mechaniką, która jest jednocześnie przystępna i relaksująca, ale też pozwala nieco pokombinować. No i kolejna kwestia – ta gra jest po prostu piękna. To zdecydowanie kandydat na tytuł roku!

SETI: Poszukiwania pozaziemskich cywilizacji

Źródło: www.rebel.pl



1-4



120-160 min



14+



SETI to rozbudowana gra strategiczna, która pozwala wcielić się w korporacje badające kosmos i próbujące odnaleźć sygnały obcych cywilizacji. Tytuł autorstwa Tomáša Holka łączy naukowy klimat eksploatacji kosmosu z wymagającym planowaniem i konsekwentnym budowaniem silnika akcji. To propozycja dla graczy, którzy cenią głębię decyzji oraz możliwość długofalowego planowania strategii.

Rdzeniem rozgrywki są karty – w grze znajduje się ich ponad dwieście, a każda z nich oferuje unikalne możliwości. Gracze będą wysyłać sondy, lądować na planetach, analizować dane oraz emitować sygnały w przestrzeń kosmiczną, stopniowo odkrywając ślady nieznanymi cywilizacji. SETI nagradza dobre planowanie i umiejętne łączenie efektów, a z każdą rundą tempo gry wyraźnie rośnie.

Na szczególną uwagę zasługuje świetne połączenie tematu z mechaniką – rozgrywka rzeczywiście daje poczucie uczestniczenia w naukowej misji poszukiwania życia poza Ziemią. Wielofunkcyjne karty zapewniają dużą swobodę strategiczną, a wysoka jakość wykonania i klimatyczne ilustracje dodatkowo budują immersję. Duża regrywalność wynika nie tylko z liczby kart, ale także z obecności pięciu różnych ras obcych, które za każdym razem zmieniają charakter partii. To zdecydowanie jedna z lepszych gier zeszłego roku!

Źródło: www.portalgames.pl



Wredna Małpa

2-6



ok. 15 min



8+



Wredna Małpa to karcianka, w której gracze zagrywają karty z różnymi efektami, próbując jak najszybciej opróżnić rękę i swój zakryty rząd na stole. Świetnie sprawdzi się

jako gra imprezowa, rodzinna bądź po prostu zabawny fillerek. Pojawia się trochę negatywnej interakcji, ale w bardzo przyjemnej odsłonie – podczas gry nie zabraknie śmiechu i możliwości pokombinowania.

Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia

Źródło: www.rebel.pl



1-5



60-150 min



14+



Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia to pełna kooperacja. Pro-

wadzimy bohaterów przez Śródziemie i próbujemy wykonać zadania, zanim Frodo straci nadzieję. Każdy gracz kontroluje dwóch bohaterów o unikalnych zdolnościach: jednym wykonuje do czterech akcji, drugim tylko jedną, więc planowanie kolejności ruchów jest kluczowe. W każdej turze przemieszczamy się, wymieniamy karty, zbieramy symbole krain, wzywamy sojuszników, walczymy lub zdobywamy twierdze – a wszystko po to, by Frodo i Sam mogli wypełnić najważniejszą misję. Jednak Sauron odpowiada kartami cienia i przegrupowuje oddziały, co potrafi wywołać bitwy w najmniej dogodnym momencie, a siły mroku nieustannie poszukują dwóch dzielnych hobbitów.

Rdzeń mechaniki jest znany fanom Pandemica, ale świetnie dopasowano go do realiów Śródziemia. Klimat zagrożenia oddano bezbłędnie: to ciągłe lawirowanie między zadaniami, ochroną Froda a ryzykiem. Duża pula bohaterów, liczne zadania oraz scenariusze sprawiają, że każda partia układa się inaczej, a poziom trudności można stopniowo podkręcać.

Źródło: www.portalgames.pl



Galactic Cruise

1-4



90-150 min



14+



W 2025 roku najlepsze loty w kosmos zdecydowanie zapewniło Galactic Cruise. W tym pełnym klimatu tytule łączymy dziedziny

inżynierii kosmicznej, hotelarstwa i marketingu, aby oferować jak najciekawsze luksusowe rejsy. Mechaniki, takie jak sekwencja startu rakiety, dają dużo frajdy, i pomimo złożoności zasad nie ma poczucia chaosu. Duża w tym zasługa logicznie napisanej instrukcji i prostej ikonografii. Gra wyróżnia się jakością wykonania i dbałością o detale. Wszystko jest przemyślane i spójne: od insertów w kształcie raket po rodzaje i liczbę akcji, dzięki którym wczujemy się w pracowników kosmicznego korpo.



Skład: Kinga Pieczyńska
Korekta: Zespół korektorów

Gry dla Dwojga

Gry dwuosobowe mają w sobie coś wyjątkowego – brak w nich miejsca na przypadek i zbędne przestoje, a każda decyzja ma bezpośredni wpływ na przebieg rozgrywki. Gdy przy stole spotykają się dwie osoby najłatwiej o intensywne emocje, zdrową rywalizację lub pełną współpracę w trakcie gry. A że walentynki to doskonała okazja, by spędzić więcej czasu z ukochaną osobą, warto sięgnąć po tytuły, które nie tylko angażują, lecz także sprzyjają rozmowie i wspólnej zabawie. W tym artykule nasz zespół proponuje Wam gry, które najlepiej sprawdzają się w duecie, i tym samym udowadnia, że planszówka może być idealnym pomysłem na walentynkowy wieczór.



Odkrywcy nocnego nieba

 1-5  30 min  8+

Czy może być coś bardziej romantycznego niż wspólne podziwianie nocnego nieba? Jeśli zadajecie sobie czasem takie pytanie i uważacie, że idealnym zwieńczeniem randki jest wypatrywanie konstelacji ze swoją drugą połówką, *Odkrywcy nocnego nieba* to tytuł dla Was. I co najlepsze – w oglądaniu gwiazd nie przeszkadzają Wam niekorzystne warunki pogodowe! Na czym polega gra? Waszym zadaniem jest nanoszenie na swoje mapy gwiazdozbiorów widocznych na kartach. Musicie jednak trochę pokombinować, jeśli chcecie, żeby wszystkie gwiazdy zmieściły się na niebie. Komu lepiej uda się rozmieścić konstelacje na mapie, ten zostaje zwycięzcą. I... stawia kolację przegranemu.



Wyd.: Lucrum Games

♥ Adrian



7 Cudów Świata: Pojedynek

 2  30 min  10+

Nic tak nie podgrzewa atmosfery wieczoru jak zacięta rywalizacja przy planszy. W grze *7 Cudów Świata: Pojedynek* prowadzimy swoje cywilizacje ku świetności, cały czas kontrolując poczynania przeciwnika. Do zwycięstwa wiodą trzy drogi: militarna, naukowa i cywilna, dzięki czemu każdy może przetestować inną strategię, a dodatkowo zwiększa to regrywalność. Jeśli nasza druga połówka jest mniej doświadczonym graczem, to *Pojedynek* będzie dobrym wyborem: ma niski próg wejścia, przejrzyste zasady i zrozumiałą ikonografię. Ponadto jest to gra dwuosobowa, a zatem wręcz stworzona na takie okazje jak walentynki.



Wydawnictwo: Rebel

♥ Paulina



Hen daleko

 2-6  25 min  10+

Hen daleko to gra karciana oparta na mechanice odwróconej punktacji, w której gracze budują własną krainę z kolejno dokładanych kart regionów. W każdej rundzie wszyscy jednocześnie wybierają kartę i decydują, czy ważniejsza jest jej zdolność natychmiastowa, czy przyszłe punktowanie. Kluczowe jest to, że warunki punktacji sprawdzane są od końca do początku, co wymusza planowanie „wstecz” i dobre przewidywanie efektów. Zasady są bardzo proste, ale decyzje potrafią być zaskakująco trudne, bo każda karta wpływa na końcowy wynik. Tytuł idealny jako wstęp do planszówkowego wieczoru.



Wyd.: Lucky Duck Games

♥ Marcin

Calico

 2-4

 30-45 min

 13+

Szukasz pomysłu na walentynkowy wieczór we dwoje? Zamiast na kolejny film zaprosz swoją drugą połowę do zagrania w planszówkę! Gdy w Waszych kubkach będzie parować gorąca czekolada, a za oknem zaczną przysyć śnieg, sięgnijcie po uroczą grę *Calico*. Tytuł oferuje lekką i spokojną rywalizację. Polega na układaniu kolorowych kawałków kocyka, by przyciągnąć słodkie koty. To wspaniałe relaksuje i pozwala zwolnić tempo. Pamiętajcie: najlepsze randki to te o smaku gorącej czekolady i wspólnej gry!

♥ Magdalena



Wyd.: Lucky Duck Games

Splendor: Pojedynek

 2

 30 min

 10+

Romantyczny wieczór, delikatne światło, pyszna herbata, w tle nastrojowa muzyka... A na stole gra planszowa, w której walczyacie o miano najlepszego jubilera w domu. Bogato zdobione pierścienie, kolie i naszyjniki wcale nie muszą oznaczać, że trzeba się wykosztować na swoją drugą połówkę. Rozgrywka jest szybka, ale wymaga planowania; to ono zaprocentuje na koniec gry. Podbieraj najlepsze karty, zbieraj żetony i patrz, jak ukochana osoba z coraz większym uznaniem spogląda na Ciebie i z każdą chwilą bardziej docenia Twoją zdolność logicznego myślenia.

♥ Monika



Wydawnictwo: Rebel

Ark Nova

 1-4

 90-150 min

 14+

Na walentynki z radością polecam *Ark Novę*, jako jeden z tych tytułów, przy których miło spędza się czas we dwoje – nawet jeśli formalnie ze sobą rywalizujemy. W tej strategicznej grze tworzymy własne ogrody zoologiczne: budujemy wybiegi, sprowadzamy zwierzęta z całego świata, współpracujemy z organizacjami ochrony przyrody i rozwijamy infrastrukturę, by nasze zoo działało jak najlepiej. Największą frajdę daje mi samo budowanie ogrodu zoologicznego i dopasowywanie zwierzątek do odpowiednich wybiegów – to satysfakcja, która nie zależy od punktów (choć oczywiście fajnie jest mieć ich jak najwięcej albo chociaż uniknąć tych ujemnych...). Atutem gry jest również regrywalność – kart zwierząt jest na tyle dużo, że każda rozgrywka wygląda inaczej, a jeśli do tego weźmiemy pod uwagę różne mapki zoo, to za każdym razem uda nam się stworzyć nowe, wyjątkowe miejsce. No i naprawdę, jak można się nie uśmiechnąć, stawiając wolierę dla sów? Dla mnie, jako fanki tych ptaków, jest to święty Graal każdej rozgrywki. Podejrzewam natomiast, że każdy miłośnik zwierząt znajdzie tu swoje ukochane gatunki. Do tego dochodzą piękne grafiki, które sprawiają, że obcowanie z grą jest czystą przyjemnością. Choć *Ark Nova* świetnie działa w większym gronie, rozgrywka w duecie jest równie płynna i angażująca, dzięki czemu tytuł idealnie nadaje się na spokojny, planszówkowy wieczór we dwoje.



Wydawnictwo: Portal Games

Halo wieża

 2

 15 min

 12+

Halo wieża to kooperacja stworzona dla dwojga – idealna na walentynki, bo tu naprawdę liczy się zgranie. Wcielacie się w parę pilotów samolotu pasażerskiego i próbujecie bezpiecznie wylądować. Każda partia to krótka, intensywna sekwencja decyzji: trzeba trzymać kurs, pilnować prędkości, ustabilizować maszynę, wysunąć klapy i podwozie, a na końcu bezpiecznie wyhamować na pasie. I teraz najlepsze: przed każdą rundą jest chwila na naradę, ale potem rzucacie kośćmi i w kokpicie zapada cisza. Niby drobiazg, a zmienia wszystko – liczy się zaufanie, wyczucie i to, czy potraficie działać razem bez zbędnych słów. A kiedy lądowanie wychodzi doskonale, satysfakcja jest wspólna i natychmiastowa. Na walentynki pasuje idealnie. To taka randka, po której zostaje Wam w głowie: „Tworzymy super duet. Lecimy jeszcze raz?”.

♥ Kasia



Wyd.: Lucky Duck Games



PREMIERY LUTEGO

PAWEŁ PODGÓRSKI I KATARZYNA KUKLA



Czeka nas kolejny miesiąc z ciekawymi premierami. Mimo że większość wydawców dopiero przymierza się do tegorocznych zapowiedzi, w lutowym kalendarzu znajdziecie kilka perełek. Jesteśmy przekonani, że każdy wypatrzy tu coś dla siebie. Na jaką premierę czekacie najbardziej?

Pamiętajcie jednak, że podana lista jeszcze może ulec zmianie. Niewykluczone, że pojawią się sekretne premiery, a termin dostaw gier delikatnie się przesunie. Mamy jednak nadzieję, że zaprezentowane tytuły wylądują w lutym na Waszych stołach.

NAKLEJKOWO

źródło: www.rebel.pl



Naklejkowo to ciepła i urocza gra rodzinna, w której wspólnie rozbudowujecie wioskę i poznajecie losy jej mieszkańców. Historia rozgrywa się na przestrzeni dziesięciu lat, a każdy dokonany wybór wpływa na przebieg wydarzeń oraz poziom zadowolenia poszczególnych bohaterów i prowadzi do jednego z pięciu wyjątkowych zakończeń. Postępy śledzicie dzięki naklejkom: umieszczacie na mapie nowe budynki i postacie oraz zapisujecie kluczowe momenty Waszej opowieści.



1-6



30-40 min



8+

rebel

SAMOTNE WILKI: POJEDYNEK

To karciana gra pojedynkowa, w której rywalizujecie o kontrolę nad spornymi terenami. Posyłacie swoje wilki na obszary objęte konfliktem, a każda rozegrana lewa zmienia układ sił. Zwycięzca umacnia swoją pozycję, natomiast przegrany staje się samotnym wilkiem i otrzymuje bliznę, która może dać mu przewagę w kolejnych starciach. Napięcie towarzyszy rozgrywce aż do finału, ponieważ system blizn i zmiennych atutów sprawia, że nawet pozornie słabszy gracz ma szansę pokonać faworyta.



2



15 min



14+



źródło: www.muduko.com

INIS

źródło: www.galakta.pl



W *Inis* wcielasz się w celtyckiego przywódcę, który stawia pierwsze kroki na nieznanymi ziemiach. Twoim zadaniem jest wzmacnianie ducha ludu poprzez wznoszenie świętych miejsc, budowanie cytaeli chroniących klany oraz eksploatację nowych obszarów. Klany wędrują po krainie i uczą się funkcjonować obok siebie, jednak dzielące je różnice często prowadzą do napięć i sporów, których nie zawsze da się uniknąć bez walki. Udowodnij swoją siłę jako wódz i zjednocz oddane Ci klany, a Wielka Rada uzna Twoją dominację i powierzy Ci koronę.



2-4



60-90 min



14+

MAKOTO

Wejdź na drogę rōnina i przekonaj się, czy to szczerść (po japońsku *makoto*) doprowadzi Cię do triumfu. *Makoto* to taktyczna gra karciana osadzona w klimacie Japonii, łącząca przystępne reguły z głębią wyborów i sporą dawką emocji. Wcielasz się w wędrownego wojownika, który przemierza Japonię i stara się zagrywać silniejsze układy kart niż rywale. W swojej turze możesz zagrać jedną z czterech kombinacji: pojedynczą kartę, parę, rosnącą sekwencję lub potężne *Kensei*, czyli cztery jednakowe karty symbolizujące mistrzostwo we władaniu mieczem.



2-6



30 min



10+



źródło: www.egmont.pl

EGMONT

KINFIRE DELVE

Kooperacyjna i taktyczna gra karciana, która przenosi Was do mrocznych podziemi: od *Groty Próżności*, przez *Zagrodę Pogardy*, aż po *Laboratorium Bezduznego*. Poznajcie serię kooperacyjnych gier nastawionych na strategiczne decyzje. *Kinfire Delve*, wykorzystując karty i kości, zabiera Was na pełną zagrożeń wyprawę w głąb podziemi. W każdej części będziecie torować sobie drogę przez wypełnioną kartami wyzwania talie Studni, by dotrzeć do Mistrza i zmierzyć się z nim w widowiskowej finałowej potyczce. Cała seria składa się z trzech niezależnych tytułów, które można rozgrywać osobno lub łączyć w jedną większą rozgrywkę – nawet dla 4 osób.



PORTAL
GAMES.



1-2



60 min



14+

WROTA NIFLHEIMU

Rok 881 n.e. Okrutny wiking Ulric Czarne Serce, owdnięty żądzą nieśmiertelności, tworzy pod swoim kurhanem mroczną strukturę opartą na zakazanej magii. Zbuntowany lud więzi go w magicznym śnie. Sto lat później irlandzcy mnisi wznoszą klasztor na przeklętej wyspie, nieświadomi drzemającego zła. Gdy plotki o zepsuciu mnichów docierają do Skandynawii, wysłana zostaje grupa wojowników, lecz burza niszczy ich statek, a Ulric budzi się. Wyspa pogrąża się w chaosie pełnym nieumarłych i mrocznych istot.

Wrota Niflheimu to kooperacyjna lub jednoosobowa gra typu *dungeon crawler* z narracyjną kampanią RPG, w której bohaterowie wspólnie walczą, by zamknąć bramy między światem ludzi a krainą mroku, przechodząc przez powiązane fabularnie scenariusze.



1-2



20-60 min



14+



źródło: www.czachagames.pl



CZACHA
GAMES

CTHULHU: DARK PROVIDENCE

Niezwykła rywalizacja na planszy – wciągająca i mroczna niczym sam świat H.P. Lovecrafta. Wcielacie się w tajne role i stajecie po jednej ze stron konfliktu. Walczycie o wpływy, by przejąć kontrolę nad miastami oraz zyskiwać przewagę dzięki kartom Mitów. Choć działacie w ukrytych frakcjach, ostateczny triumf może należeć tylko do jednej osoby.

Twórcie i rozwijajcie własne talie, snujcie intrygi i prowadźcie swoje stronnictwa ku absolutnej dominacji. W świecie pełnym władzy, spisków i bluźnierczych bytów tylko jeden gracz zdoła nagiąć rzeczywistość do swojej woli i sięgnąć po zwycięstwo w tej wyjątkowej grze planszowej.



1-5



90-120 min



14+



PORTAL
GAMES.

źródło: sklep.portalgames.pl

ROOT: GRA FABULARNA

Leśnogród znów staje w obliczu wojny. Markiza de Kot walczy o władzę nad polanami, Dynastie Orlich Gniazd próbują ją powstrzymać, a myszy, króliki i lisy tworzą Sojusz Stworzeń Leśnych, by wyzwolić krainę spod rządów tyranów. Pośrodku konfliktu działa Wasza banda włóczęgów. Podejmujecie się zleceń, których nikt inny nie chce. To Wy decydujecie, komu służycie, a Wasze wybory mogą przesądzić o losach wojny.

Root: Gra Fabularna to tytuł bazujący na nagradzanej grze planszowej. Wcielacie się we włóczęgów, którzy zmieniają przyszłość Leśnogrodu – walczycie o to, co dla Was najważniejsze: pieniądze, władzę, sprawiedliwość albo wolność od wpływów wielkich potęg.

 3-6  120-240 min  7+



źródło: www.stinger-press.pl



KARNUTA

Dziękujemy wszystkim, którzy przybyli z dalekich stron! Zgodnie z dawnym zwyczajem rozpoczynamy konkurs warzenia mikstur, a jego zwycięzca zostanie druidem roku. Sięgnijcie po sierpy, rozpalcie paleniska pod kociołkami i przygotujcie się do rywalizacji, bo turniej właśnie się zaczyna.

Karnuta to gra strategiczna, w której tworzycie eliksir z wykładanych przed sobą kart. Musicie rozważnie dobierać składniki, aby ich połączenie przyniosło jak najlepszy rezultat. Umiejętnie wykorzystujcie też symbole słońca i księżyca, by uwarzyć miksturę zapewniającą jak najwięcej punktów.

 2-4  25 min  10+



źródło: www.rebel.pl

rebel

NIPPON: ZAIBATSU

Nippon: Zaibatsu to odświeżona edycja dynamicznej gry ekonomicznej z elementami kontroli obszarów, osadzonej w realiach japońskiej rewolucji przemysłowej. Kierujecie *zaibatsu* – potężnymi konglomeratami, które napędzają rozwój przemysłu w kraju.

W trakcie gry inwestujecie w gałęzie przemysłu, budujecie fabryki i linie kolejowe, produkujecie towary oraz realizujecie kontrakty, by zwiększać wpływy i przejmować władzę. Duża swoboda strategiczna pozwala Wam samodzielnie decydować o sposobach punktowania i tempie rozgrywki, przy jednoczesnej rywalizacji o kluczowe rynki i bonusy.

Gra zachowuje najważniejsze mechaniki oryginału, oferując jednocześnie ulepszone komponenty, nową oprawę graficzną oraz zmienione elementy rozgrywki: nowe zasoby, rozwinięte fabryki, tury konsolidacji oraz tryb solo z automą.

 1-2  20-60 min  14+



źródło: www.czachagames.pl



Skład: P. Podgórski, Korekta: K. Kukła, M. Kłodowska

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

LUTY 2026

13-15 LUTEGO | GDAŃSK

FESTIWAL REMCON 2026

Festiwal Remcon to trzy dni pełne emocji, podczas których każdy miłośnik fantastyki znajdzie coś dla siebie. Uczestnicy będą mogli wziąć udział w widowiskowych koncertach, emocjonującym konkursie cosplay, spotkaniach z twórcami, prelekcjach i warsztatach poświęconych tematom, takim jak: Star Wars, postapo, manga czy anime. Fani gier bez prądu zanurzą się w świecie planszówek, karcianek i sesji RPG. Miłośnicy technologii będą mogli odkrywać strefę retro konsol, nowoczesnych platform oraz wirtualnej rzeczywistości.

Remcon to także:

- ponad 170 wystawców o różnej tematyce i asortymencie,
- występy, pokazy oraz koncerty na Mainroomie,
- blok gier muzycznych (DDR, PiU, Ultrastar, Just Dance, osu!),
- warsztaty, panele dyskusyjne i wiele więcej.

<https://remcon.pl/>

Falkon to jedno z największych wydarzeń fantastycznych w Polsce. Łączy fanów literatury, komiksu, mangi i anime, gier, filmu oraz szeroko pojętej popkultury.

Na odwiedzających czekają m.in.:

- prelekcje, warsztaty, konkursy cosplay, sesje RPG, turnieje gier, spotkania z twórcami,
- strefy gier: planszowe, karciane, bitewne i LARP,
- goście z Polski i zagranicy: autorzy, wydawnictwa, organizacje fandomowe,
- strefa foto,
- bloki popularnonaukowe i technologiczne – od kosmosu po AI.

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

20-22 LUTEGO | LUBLIN

FESTIWAL FANTASTYKI
FALKON

Tekst i skład: M. Adamczyk
Korekta: K. Reczyńska

WEJDŹ

ZJEDZ

WYPIJ

ZAGRAJ



... i ZOSTAŃ NA DŁUŻEJ!

K20 Pub od dobrych 10 lat jest obecny na mapie Rzeszowa. Zaczęło się zwyczajnie: chcieliśmy mieć gdzie grać w planszówki ze znajomymi. A że dobre pomysły lubią przynosić zaskakujące efekty, jeden stół szybko przestał wystarczać i K20 rozrosło się do miejsca, które dziś naprawdę żyje grami. Z czasem doszła kuchnia, ale idea pozostała ta sama – plansza, stół i ludzie.

Nowy rozdział K20

W marcu 2025 roku lokal został przejęty przeze mnie i mojego współnika, Adama. Od razu wiedzieliśmy, że chcemy pójść o krok dalej i zrobić z tego miejsca coś jeszcze bardziej „naszego”. Zaczęliśmy od zmian, które widać już od progu: przebudowaliśmy całą część barową, zmieniliśmy oświetlenie, dodaliśmy nowe grafiki na ścianach i poprawiliśmy komfort siedzisk. Doszedł też sprzęt elektroniczny. Krótko mówiąc – miejscówka przeszła metamorfozę, która miała służyć temu, co najważniejsze: wygodzie, graniu i spotkaniom.

Kto za tym stoi

Nazywam się Albert Książek i od 13 lat jestem w planszowym świecie. Grywam absolutnie we wszystko. Moją pierwszą grą były *Zombiaki* z Portalu i mało brakowało, aby kolejnym tytułem został *Mage Knight*. W gronie znajomych ogrywałem różnego rodzaju gry – od mocno rywalizacyjnych area control po ekonomiczne eurasie. Miałem również przyjemność współtworzyć rzeszowską grupę Age of Sigmar – przez kilka lat prowadziłem jej profil i angażowałem się w budowanie sceny, także tej turniejowej. Oprócz planszówek mocno zagrywałem się w RPG-i, głównie jako Mistrz Gry.

K20 prowadzę razem z moim współnikiem, Adamem Kuśnierzem. Adam jest hobbystą, ma świetne wyczucie smaku – odpowiada u nas za to, co pojawia się w krakach, bo K20 jest multitapem. W praktyce dzielimy się rolami w sposób bardzo naturalny: ja wnoszę „planszowo-RPG-ową” energię i doświadczenie w prowadzeniu spotkań, a Adam pilnuje, żeby od strony lokalu wszystko było dopięte na ostatni guzik i żeby oferta pubu pozostawała na wysokim poziomie.

Steampunk na ścianach, planszówki na stołach

Nasz lokal wyróżnia się klimatem. Mamy dwie sale, więc każdy znajdzie dla siebie przestrzeń. Niemal wszystkie ściany są ozdobione ręcznie malowanymi grafikami, a cały wystrój opiera się na motywie Steampunk Fantasy – rury, zębátky i manometry mieszają się tu z karczemnymi grafikami i lampami. Do tego stoły: zarówno mniejsze, jak i większe, które bez problemu pomieszczą nawet rozbudowane gry.

Na półkach znajdziecie ponad 600 tytułów – od szachów, warcabów i *Monopoly*, przez gry imprezowe i proste karcianki, aż po cięższe pozycje typu *Voidfall*, *Descent: Legendy mroku* czy *Black Rose Wars*. Dzięki temu zarówno początkujący gracz, jak i doświadczony geek znajdzie u nas coś dla siebie.

Jak się u nas gra

K20 jest dziś jednym z głównych punktów spotkań fanów gier planszowych w Rzeszowie. Zazwyczaj na początku tygodnia (poniedziałek, wtorek lub środa) organizujemy spotkania z cięższymi tytułami – robimy szkółki i pokazy. To moment, kiedy można przyjść nawet bez przygotowania, bo pokazujemy grę i pomagamy w tłumaczeniu reguł. Pod koniec tygodnia oraz w weekendy królują fillery i gry imprezowe. Wtedy chodzi bardziej o luz i dobrą zabawę w gronie znajomych. Ten podział sprawdza się zaskakująco dobrze – bo każdy wie, czego się spodziewać.

Staramy się, aby lokal był dla wszystkich: gracze wiedzą, że zawsze znajdą u nas nowe tytuły oraz pomoc w wytłumaczeniu zasad i przedstawieniu gry. Osoby niegrające mogą natomiast wpaść do nas na dobre jedzonko i przy okazji poznać planszowy świat.



Co najczęściej ląduje na stołach

Jeżeli wybieriecie się do K20, to najczęściej na stołach zobaczycie sprawdzone gatewaye: *Dixit*, *Wsiąść do Pociągu* czy *Catan*. Równie często lądują u nas wszelkiego rodzaju gry kryminalne (jak *Sherlock Holmes* czy *Detektyw*) oraz escape roomy.

Gry imprezowe to oczywiście klasyka – największą popularność zaskarbiły sobie *Eksplodujące Kotki* i różne odmiany tego tytułu. Wszyscy je znają i zawsze znajdzie się ktoś, kto „tylko na chwilę” usiądzie... i ocknie się dopiero po godzinie.

A żeby po tych stołach nie kręciły się w kółko wciąż te same pudełka, regularnie uzupełniamy naszą bibliotekę gier – także dzięki wsparciu wydawnictw takich jak Galakta, Portal, Nasza Księgarnia, IUVI Games czy Rebel. Dlatego praktycznie co tydzień możemy pokazać naszym gościom jakąś nowość.

Gdy na sali dzieje się coś więcej

Poza regularnym graniem organizujemy turnieje z nagrodami. Raz w miesiącu odbywa się duże wydarzenie RPG. Cyklicznie pojawia się też Crime Quiz, gdzie gracze mogą wcielić się w role detektywów i rozwiązać kryminalne zagadki. Lubię, kiedy w lokalu coś się dzieje – bo to buduje społeczność.

Pojawiają się u nas również prototypy – szczególnie dzięki wsparciu stowarzyszenia Pionki i Karty z Przemysła. Z kolei przy organizacji wydarzeń, głównie dotyczących RPG, współpracujemy z To Przygody Czas oraz ze Stowarzyszeniem Topory.

Napisz, wpadnij, zagraj

K20 znajdziecie przy ul. Kopernika 4 w Rzeszowie. Aby wiedzieć, w co i kiedy gramy, najlepiej zaglądać na naszego Facebooka i na Discorda – tam umieszczamy ogłoszenia o spotkaniach i tam też najszybciej da się nas złapać, jeśli chcecie o coś dopytać. Do lokalu można też bez problemu przynieść własne gry – wiele ekip właśnie tak u nas funkcjonuje.

Jeśli wpadasz pierwszy raz albo przychodzisz solo, najlepiej napisać wcześniej na profilu lub na Discordzie – wtedy łatwiej zorganizować grupę z wyprzedzeniem i dopasować tytuł do ludzi. Warto też obserwować nasze kanały na bieżąco i zapisywać się wcześniej, bo czasem mamy więcej chętnych, niż jesteśmy w stanie naraz przeprowadzić przez pokazy.

Nie mamy ograniczeń wiekowych, więc zaglądają do nas również rodziny z dziećmi. Zawsze jednak uczciwie podpowiadamy, że ze względu na profil działalności najlepszy moment na taki wypad to niedziela albo początek tygodnia – wtedy jest po prostu najspokojniej.

Za wejście nie pobieramy żadnych opłat. Jesteśmy natomiast lokalem gastronomicznym, więc liczymy, że nasi goście nie będą siedzieć przy grach z pustym brzuchem. Jeśli chcecie mieć pewność co do miejsca, można też z wyprzedzeniem zarezerwować stolik.

Prowadzimy również kanał na YouTube, gdzie wrzucamy filmy z naszymi wrażeniami z gier, prezentacjami oraz planszowymi zasadami.

I na koniec rzecz najważniejsza: ludzie. Dzięki zaangażowaniu stałych bywalców na Discordzie i ich życzliwości wobec nowych osób społeczność K20 stale się rozwija – bo można mieć świetny wystrój i pełne półki, ale dopiero ludzie sprawiają, że to miejsce naprawdę żyje.

Katarzyna Kukla



<https://www.tiktok.com/@k20pub.pl>

<https://www.instagram.com/k20pub/>

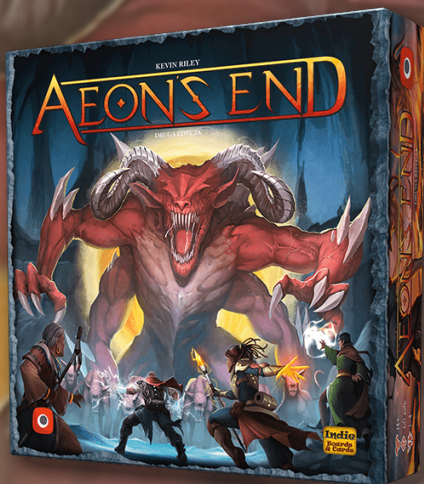
<https://www.youtube.com/@k20gamepub>

<https://k20pub.pl/>

info@k20pub.pl

Aeon's End

Nemesis u Bram Gravehold



Wydawnictwo: Portal Games

„Cały eon zajęło Magom Bram udoskonalenie swojego mrocznego rzemiosła, ale teraz są gotowi i śmiertelnie niebezpieczni”. Ich zadaniem jest obrona starożytnego Gravehold przed przerażającymi Bezimiennymi. Dzięki kontrolowaniu Bram mogą wyzwolić swój pełny magiczny potencjał i odeprzeć ataki Nemesis. Stawką jest ocalenie tego, co jeszcze pozostało, i odzyskanie Świata-Który-Był.



1–4



60 min



14+

W obronie resztek świata

Aeon's End to kooperacyjna gra karciana z mechaniką budowy talii, gdzie karty przez całą rozgrywkę nie są tasowane. Uczestnicy zabawy wcielają się w Magów Bram, których zadaniem jest pokonanie potężnych istot zwanych Bezimiennymi, a także obrona Gravehold. W chaosie walki gracze i Nemesis rozgrywają swoje tury losowo dzięki talii tur. By zwiększyć swoje szanse na pokonanie wroga, trzeba zagrywać zaklęcia, zdobywać klejnoty i różne artefakty, oraz rozwijając swoją talią dzięki rynkowi zasobów. Ponadto każda z postaci posiada inną zdolność unikalną, którą aktywuje za pomocą specjalnych ładunków. Podczas jednej rozgrywki należy pokonać jednego wybranego Nemesis, jednak trzeba mieć się na baczności, ponieważ w każdej chwili może on przywołać popleczników, którzy będą zadawać dodatkowe obrażenia i nakładać negatywne efekty. Przeciwnicy mają własną talię zawierającą ataki podstawowe oraz karty specjalne inne dla każdego Nemesis.



Przygotowanie gry

„Stop! Przed otwarciem którejkolwiek talii zapoznaj się z tym arkuszem”. To zdanie, które widnieje na pierwszym arkuszu, który możemy ująć gdy po raz pierwszy otworzymy pudełko z grą. Instrukcja i wypraska z żetonami zakrywają kolejne trzy talie z wielkim napisem „Stop”. Z początku, czytając ten komunikat, pomyślałam sobie: „Nie będziecie mi mówić, co mam robić!”. Ale spokojnie, to wszystko jest dobrze przemyślane. Na arkuszu mamy dokładnie rozpisane przygotowanie rozgrywki z optymalnym zestawem kart dla początkujących graczy. Choć za pierwszym razem może to się wydawać trochę skomplikowane, usprawnia przygotowanie gry.

Z pierwszej talii układamy nasz Rynek Kart, zawierający zaklęcia, klejnoty i artefakty. Kolejna talia zawiera początkowe karty nieco różniące się w zależności od tego, którą postać wybierzemy. Układamy nich swoją Początkową Talią i Początkową Rękę według opisu na kartach postaci. Na arkuszu postaci należy też ułożyć w odpowiednich miejscach żeton kolejności i żetony życia oraz zestaw czterech bram ponumerowanych od I do IV. Do nauki gry rekomendowanym przeciwnikiem



Na początku gracze wybierają żetony kolejności i tworzą Talię Tur, która wyznaczy zmienną kolejność tur. Dzięki kartom pomocy każdy może sprawdzić kolejność faz w swojej turze i działania, które możliwe do podjęcia w czasie jej trwania. Są to kolejno:

- Tura Nemezis nieco różni się od tury gracza. Podczas Fazy Głównej rozpatruje się efekty kart Popieczników i kart Mocy, o ile nadszedł moment na ich aktywację (karty Mocy mają różny czas aktywacji). W Fazie Dobierania moment rozpatrzenia efektu karty zależy od jej rodzaju:

- Walka z każdym z Nemezis nieco się różni w zależności od dodatkowych zasad opisanych na ich arkuszach, jednak wszyscy wrogowie mogą przeprowadzać dodatkowe ataki w postaci Wyzwolenia albo Natarcia. Gra się kończy, kiedy poziom życia Nemezis spadnie do zera lub jeśli jego talia zostanie wyczerpana – wówczas wygrywają gracze. Jeśli jednak wcześniej stanie się to z poziomem życia Magów lub Gravehold, wygrywa Nemezis.

Dobre rozpisane przygotowanie rozgrywki jest bardzo pomocne dla nowych graczy, jednak trochę wydłuża czas potrzebny do rozpoczęcia zabawy. I jeśli już uda nam się przebrnąć przez ten proces, czeka nas ciekawe strategiczne wyzwanie. Jest to pierwsza gra, w której spotkałam się z losowym wyznaczaniem kolejności tur graczy za pomocą Talii Tur. Choć na początku trudno się przyzwyczaić do takiego niestandardowego trybu, wprowadza on pewien element niepewności i podkręca napięcie. Na plus oceniam na pewno możliwość modyfikacji Rynku Kart – dzięki wielu ich rodzajom – oraz samej rozgrywki pod kątem trudności. Jednak nawet w prostszym trybie rozgrywki kluczowa jest gra zespołowa i planowanie kolejnych ruchów, bo nigdy nie wiadomo, czyja teraz przypadnie tura w chaosie bitwy. Gracze bardzo szybko będą mogli się przekonać, że w końcowym rozrachunku bardziej się opłaca działać zespołowo, niż wzmacniać swoje możliwości solo, bo Nemezis nie czeka na regenerację, tylko naciera, by zniszczyć wszystko na swojej drodze. Jeśli jednak ktoś nie lubi dzielić się chwałą i zwycieswem, zawsze może spróbować rozgrywki w trybie dla jednego gracza.



Plusy

- Wiele wariantów rozgrywki i poziomów trudności.
- Tryb dla jednego gracza
- Szczegółowo rozpisane przygotowanie do gry.
- Karty pomocy.
- Dobrze opisane poszczególne komponenty.
- Świetne ilustracje wykonane przez Gong Studios.
- Tło fabularne na poszczególnych kartach.

Minusy

- Na początku trudno się odnaleźć w różnych rodzajach kart.
- Mały trudny do odczytania font na niektórych kartach (np. cytaty w Talii Natarcia czy oznaczenia kart początkowych).
- Liczba ładunków jest nieproporcjonalna do opłacalności użycia umiejętności specjalnej.
- Niepotrzebne karty modyfikatorów.

Autor: Anna Kucharska

Skład: A. Kucharska; korekta: M. Stachniuk, A. Gawin

Podsumowanie

Aeon's End to świetna gra zarówno na samotny wieczór, jak i na planszówkowe spotkanie ze znajomymi. Różne kombinacje kart na rynku zasobów i mnogość wrogów do pokonania umożliwiają wiele wariantów rozgrywki, dzięki czemu gra nie znudzi się po kilku godzinach. Piękne ilustracje i tło fabularne umieszczone na rewersach kart postaci i Nemezis wprowadzają nas w magiczny i mroczny świat gry. Warto dodać, że jest to pierwsza odsłona rozbudowanej, żywej linii, w której co roku ukazują się nowe dodatki i samodzielne edycje, dzięki którym możemy się zagłębić w ten magiczny świat. Muszę przyznać, że bardzo chętnie otworzę kolejne Bramy i stanę do walki z następnymi Nemezis.



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

NAVORIA, CZYLI TAM I Z POWROTEM

W magicznej krainie zwanej Navoria wynurzyły się z morza trzy nowe kontynenty. Rada Navorii postanowiła, że nieznanne ziemie należy zbadać. Na to wezwano przybyło kilku nieustraszonych awanturników, gotowych na przygodę ich życia. W rolę tych odważnych awanturników wcielamy się my.

Odkrywczy Navorii oczarowali mnie już od pierwszej rozgrywki. Nie tylko samą grą, ale również wspaniałą oprawą graficzną: bajkową, kolorową i momentami humorystyczną. Co ciekawe, zarówno grafiki, mechanikę, jak i samą fabułę wymyśliła **jedna osoba!** Meng Chunlin z niezwykłą pasją i zaangażowaniem podszedł do stworzenia gry. Widoczna tu dbałość o najdrobniejsze szczegóły sprawia, że ta planszówka prezentuje się naprawdę wyjątkowo.

Rozgrzywka *Odkrywców Navorii* składa się z trzech rund. Co rundę gracze wykonują cztery fazy, dzięki którym pozyskują mieszkańców do swoich załóg i zdobywają nagrody. Na końcu trzeciej rundy wygrywa osoba (lub osoby) z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Przygotowanie do gry

Rozstawienie planszy i wszystkich mepli na pierwszy rzut oka może wydawać się trudne, ale nic bardziej mylnego! Planszę z kontynentem rozstawiamy na środku stołu tak, by wszyscy gracze mieli ją w zasięgu ręki. Obok niej ustawiamy żetony dóbr (uzbrojenie, minerały i żywność) w stosy w miejscu łatwo dostępnym. Do materiałowego woreczka wrzucamy drewniane znaczniki akcji (w przypadku dwóch graczy po dwa znaczniki z każdego koloru). Następnie przygotowujemy karty mieszkańców: dzielimy je według kolorów, tasujemy i układamy na odpowiednim polu na planszy. Odkrywamy po trzy pierwsze karty z każdego stosu i w ten sposób tworzymy ofertę na lewo od każdej talii. W kolejnym kroku losowo dobieramy cztery kafelki przychylności i układamy na wyznaczonych polach na planszy.



2-4



40-80 min



14+

(cztery prostokątne jasnoniebieskie pola w lewym górnym rogu).

W kolejnym etapie przygotowań każdy gracz bierze planszatkę gracza (podzieloną na trzy pola odpowiadające nieznanym ziemiom Navorii) i wszystkie elementy gry w jednym wybranym kolorze: czarnym, fioletowym, żółtym lub zielonym. Następnie umieszczamy dziewięć drewnianych mepli oznaczających placówkę handlową na każdym kwadratowym polu planszki gracza. Swoją znacznik punktów zwycięstwa (w odpowiednim kolorze) ustawiamy na polu „0”. Cztery znaczniki przychylności (z ikonkami poszczególnych ras – duszka, goblina, człowieka lub stwor – o których napiszę nieco później) ustawiamy obok planszki gracza. Losowo wybieramy, kto zostanie pierwszym graczem i jego znacznik ustawiamy na polu „1”, na kompasie na środku planszy. Pozostali



gracze ustawiają swoje znaczniki w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara. I gra się rozpoczyna.

gracze ustawiają swoje znaczniki w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara. I gra się rozpoczyna.

Karty, zamówienia i skarby

Czym byłaby gra planszowa bez dużej ilości kart i do tego tak pięknie wyglądających? W grze *Odkrywczy Navorii* mamy ich aż sześćdziesiąt, po dwanaście z każdego rodzaju. Symbolizują mieszkańców Navorii i ich pięć specjalizacji, jakimi się zajmują. Są nimi:

– Karty kupców (niebieskie) – tych mieszkańców pozyskujemy, aby handlować z różnymi rasami Navorii. Większość kart zapewnia natychmiastowe punkty, a wszystkie przynoszą wpływy. W fazie wpływów każdy kupiec zapewnia jeden punkt za każdy symbol odpowiadający mu rasy w *tableau* gracza. Symbole ras znajdują się w prawym górnym rogu karty.



nadrukowanemu na planszecie, gracz musi natychmiast odrzucić dobra, zrealizować je i otrzymać nagrody.

Po lewej stronie każdej z przystani opisano dwie podstawowe nagrody. Gracz zdobywa je za każdym razem, kiedy zrealizuje dane zamówienie. Zaawansowane nagrody po prawej stronie stają się dostępne wtedy, gdy gracz zbuduje placówkę handlową, znajdującą się obok nadrukowanej nagrody. Z reguły są dodatkowe punkty zwycięstwa lub punkty za zielone karty.

Na końcu każdego toru odkrywania można też odnaleźć skarby! Kiedy znacznik odkrywcy gracza dotrze na koniec dowolnego toru, zatrzymuje się, a gracz natychmiast zdobywa punkty widoczne na ilustracji skarbu. Punkty zwycięstwa, jak widać, można zdobyć na wiele sposobów, a im ich więcej, tym większa szansa na wygraną!

Przebieg gry

Jak już zostało wspomniane, rozgrywka *Odkrywców Navorii* składa się z trzech rund, a każda z nich dzieli się na cztery fazy. Pierwsza z nich to **Pozyskiwanie**.

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z kolejnością na kompasie, każdy gracz losuje dwa znaczniki akcji z woreczka i wybiera jeden z nich. Następnie układa go na odpowiadającej mu talii i pozyskuje jedną z odkrytych kart z dostępnej tam oferty. Natomiast drugi znacznik akcji umieszcza na rynku miejskim na środku planszy (każdy kolejny gracz będzie mógł albo losować akcje z woreczka, albo wybrać porzucony znacznik z rynku). Dany gracz rozpatruje natychmiastowe efekty pozyskanej karty i umieszcza ją w swoim *tableau*.

– Karty budowniczych (żółte) – tych mieszkańców pozyskujemy, by budować placówki handlowe, a także zdobywać natychmiastowe nagrody, takie jak punkty, dobra lub ruch na torach odkrywania. Placówki handlowe gwarantują znacznikom odkrywcy dalsze punkty początkowe i przekładają się na lepsze premie za zamówienia.

– Karty żołnierzy (czerwone) – tych mieszkańców pozyskuje się, aby obsadzać placówki handlowe. Każda taka karta zapewnia graczowi warunek punktacji na końcu gry w oparciu o liczbę placówek handlowych, które gracz zbudował na jej terytorium. Na końcu gry każda karta żołnierza w *tableau* gracza przynosi po dwa punkty za placówkę handlową, którą gracz zbudował na torze nowych lądów, którymi są pustynia, las i lodowiec.

– Karty poszukiwaczy przygód (fioletowe) – tych mieszkańców pozyskuje się, aby poruszać znacznikami odkrywcy o jedno lub dwa pola do przodu na konkretnych polach odkrywania. Niektóre karty poszukiwaczy przygód przynoszą też jeden punkt w fazie wpływów za każdą flagę, do której dotarł gracz na wszystkich trzech polach odkrywania.

– Karty rzemieślników (zielone) – pozyskuje się je, aby zbierać dobra. Większość z nich zapewnia graczowi punkty, a wszystkie przynoszą żywność (żetony w kształcie jabłek), minerały (żetony w kształcie kryształów) oraz uzbrojenie (żetony w kształcie mieczyków) na potrzeby realizacji zamówień.

Na planszecie gracza znajdują się trzy przystanie niezbędne do handlu z terytoriami: pustynią, lasem i lodowcem. Kiedy gracz zbiera dobra, musi przydzielić każde z nich na **inną, wybraną przez siebie przystań**. Gdy umieści żeton, nie może go już przenieść. W chwili gdy na każdej przystani znajdą się dobra odpowiadające zamówieniu





W grze dwu- i trzyosobowej faza pozyskiwania kończy się, kiedy każdy z graczy pozyska na daną rundę cztery karty do swojego *tableau*, natomiast w grze czteroosobowej faza kończy się, gdy każdy uzyska trzy karty.

Kolejną fazą jest **Gromadzenie**. W tym przypadku zaczynamy od ostatniego gracza i idąc zgodnie z odwróconą kolejnością (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara), każdy bierze dowolny znacznik akcji z talii i umieszcza go na dostępnym polu miasta, odpowiadającym danemu kolorowi. Następnie gracz zdobywa nagrody przypisane do danego pola. Ta faza dobiega końca, kiedy wszystkie znaczniki

akcji zostaną odłożone na miasto znajdujące się na środku planszy. W tej fazie można zdobyć dodatkowe punkty zwycięstwa, zbudować jedną ze swoich placówek handlowych, zebrać dodatkowe żetony dóbr i/lub przesunąć o jeden krok do przodu swój pionek na jednym z trzech nieznanych lądów.

Wszystkie zebrane w tej fazie dobra muszą zostać natychmiastowo przydzielone na wybrane przez graczy przystanie – tj. na jedną z trzech części swojej planszeczki gracza. Oczywiście, żeby nie było za łatwo, gdy zdobędzie się więcej niż jedno dobro, należy każde umieścić na innym polu. A jeśli na jakiejś przystani posiadamy dobra odpowiadające przypisanemu do niej zamówieniu (zamówieniom), gracz natychmiast je odrzuca, aby zrealizować zamówienie i zdobyć za nie nagrody.

Wpływy to kolejna faza, stosunkowo krótka w porównaniu z dwiema poprzednimi. Gracze otrzymują w niej punkty za wszystkie karty z symbolem © w swoim *tableau*. Znajduje się on na niebieskich kartach kupców i fioletowych kartach poszukiwaczy przygód. Następnie gracze otrzymują nagrody odkrywania za dotarcie najdalej na torach poszczególnych wysp.

Ostatnia faza to **Powrót**. Gracze odkładają znaczniki odkrywców na swoje najdalsze placówki handlowe (a jeśli takowych nie mają, to na start), wsadzają wszystkie znaczniki akcji z powrotem do woreczka, odrzucają karty, które pozostały w ofertach i wykładają po trzy nowe karty z każdej talii, a także ustalają nową kolejność w oparciu o punkty zwycięstwa. Osoba z największą liczbą punktów jest pierwsza.

Wszystkie te fazy powtarzamy jeszcze dwa razy, a później przechodzimy już do punktacji końcowej. Najpierw każdy z graczy podlicza punkty z kart żołnierzy w swoim *tableau*, a następnie wszystkie zdobyte kafelki przychylności. Każda karta w *tableau* gracza, która spełnia dany w karcie przychylności warunek, zapewnia mu od jednego do trzech punktów.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Wrażenia z rozgrywki

Odkrywczy Navorii to gra, która bardzo umiejętnie balansuje pomiędzy lekkością zasad a satysfakcjonującą decyzywnością. Mechanicznie nie jest skomplikowana (choć z początku może się taka wydawać), a niemal każda decyzja – wybór karty, kolejność akcji czy przydział dóbr do przystani – ma długofalowe konsekwencje. To właśnie te „małe decyzje” składają się na poczucie wielkiej wyprawy.

Tempo gry jest dynamiczne, a trzyrundowa struktura sprawia, że partia nie dłuży się nawet przy pełnym składzie. Jednocześnie gra nie wybacza całkowitej przypadkowości. Brak planowania szybko daje się odczuć w końcowej punktacji.

Interakcja między graczami jest raczej pośrednia: podbieranie kart z oferty, walka o lepsze pola miasta czy kolejność na torach odkrywania potrafią być odczuwalne, ale *Navoria* pozostaje przede wszystkim grą o budowaniu własnego *tableau*, a nie bezpośredniej konfrontacji.

Szczególnie dobrze sprawdza się jako tytuł rodzinny lub wprowadzający do bardziej złożonych gier euro. Oferuje satysfakcję z rozwoju, bez przytłaczania nadmiarem zasad.

Podsumowanie

Odkrywczy Navorii to tytuł, który zachwyca oprawą i wciąga mechaniką opartą na prostych, ale znaczących wyborach. To gra idealna dla osób, które cenią estetykę, lubią budować własną strategię i chcą obserwować rozwój swojej załogi bez konieczności ślęczenia godzinami nad instrukcją. *Navoria* udowadnia, że wielka przygoda nie zawsze wymaga skomplikowanych zasad. Czasem wystarczą dobrze przemyślane decyzje.

Nowe lądy podbijała Michalina Chudzińska

Skład: M. Chudzińska, Korekta: M. Józwiak-Bociąg, M. Kłodowska



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



WIRUS!

ROLL & WRITE

staż do zdobycia, kości do okiełznania

 2-4

 20 min

 8+



Zaczyna się niewinnie: zostajecie przyjęci na praktyki na oddziale badawczym szpitala w Leśnej Dziurze i już widzicie się oczyma wyobraźni w roli pełnoprawnych lekarzy. Po chwili wychodzi jednak na jaw, że staż jest tylko jeden, a kandydatów kilku. W *Wirus! Roll & Write* nie ratujecie świata – walczycie o swoje szanse na etat. Każda runda stawia przed Wami pytanie, które z pozoru brzmi banalnie, a w praktyce potrafi zaważyć na wyniku: czy rozwinąć własne badania, czy zablokować rywala, by zahamować jego postęp?

Wykonanie i oprawa graficzna



Jakość komponentów można określić jako standardową: karty, kości i ołówki spełniają swoje zadanie, a ich wykonanie nie budzi zastrzeżeń. Na plus wyróżniają się dwa elementy: insert, który utrzymuje zawartość pudełka w porządku i ułatwia przygotowanie rozgrywki, oraz dwustronne arkusze graczy – praktyczne i bardzo oszczędne pod względem zużycia papieru.

Spójna, kolorowa oprawa graficzna wyraźnie nawiązuje do karcianego *Wirusa*. Osoby lubiące tę estetykę poczują się jak u siebie – warto jednak zaznaczyć, że pod względem mechaniki to dwie zupełnie różne gry.

Na czym polega rozgrywka



Przygotowanie do gry zajmuje dosłownie chwilę. Każdy z Was otrzymuje arkusz, na którym wpisuje imię, zaznacza liczbę rund (zależną od liczby graczy) oraz kolor wybranych kości. Na środku stołu układacie karty: testy kliniczne, laboratorium i zanieczyszczone próbki. Kartę priorytetowego dostępu (pełniącą funkcję znacznika pierwszego gracza) bierze najmłodsza osoba przy stole – i to właściwie tyle, można zaczynać.



Każda runda przebiega według tego samego schematu. Najpierw wszyscy rzucają kośćmi, a potem – zaczynając od pierwszego gracza – dokładacie po jednej kostce na wybrane karty. Najczęściej trafiają one na testy kliniczne. Jeśli kładziecie tam kość jako pierwsi, na swoim arkuszu gracza zamazujecie pole odpowiadające liczbie wyrzuconych oczek. Gdy później ktoś dołoży drugą kość na tę samą kartę, zaznacza już sumę obu wartości. Zamazywanie pól w obszarach chorób pokazuje postęp badań, a domknięcie rzędu lub kolumny uruchamia premię – dodatkowe zaznaczenie, które potrafi pociągnąć za sobą kolejne. To właśnie w ten sposób powstają mini kombosy, a umiejętnie dopasowane symbole sprawiają, że macie wrażenie, iż staż jest już w kieszeni.



Drugą opcją jest laboratorium. Tutaj nie każda kość pasuje – karty mają własne wymagania, ograniczające możliwe zagrania. Gdy laboratorium zostanie ukończone, gracze, którzy dołożyli tam kości, uruchamiają korzyści na swoich arkuszach (zdobywają jokera albo dodatkowe zaznaczenie). Kluczowe jest jednak wyczucie momentu: czasem lepiej poszukać innego rozwiązania, zwłaszcza jeśli domknięcie karty mogłoby znacząco pomóc konkurentowi. Dodatkowo pierwszeństwo w sięganiu po laboratorium przekłada się na priorytet w kolejnej rundzie, co bywa istotną przewagą.

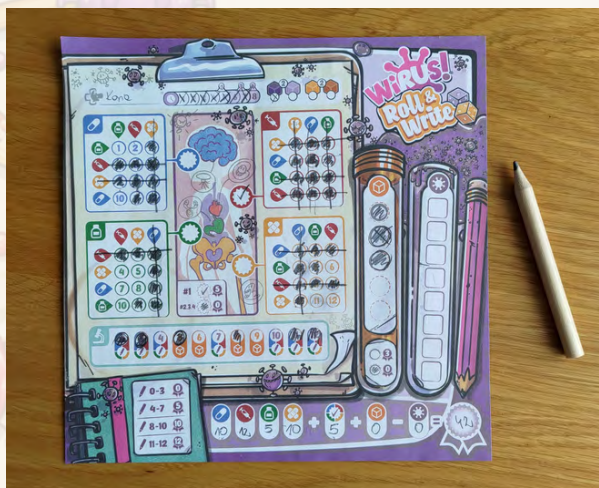


Losowość rzutów można częściowo okiełznać dzięki wspomnianym jokerom, które pozwalają jednorazowo zmienić wartość jednej kości. Ponieważ ich liczba jest ograniczona, z czasem zaczynacie gospodarować nimi równie ostrożnie jak wolnymi miejscami na kartach. Jeśli natomiast nie możecie (albo nie chcecie) dołożyć kości ani do testów, ani do laboratorium, trafiają one na kartę zanieczyszczonych próbek i na koniec rundy zamieniają się w karę punktową.



Po ostatniej rundzie zdobywacie punkty za postęp w badaniach nad każdą z chorób, za odkryte szczepionki (premię zgarnia wyłącznie osoba, która jako pierwsza opracuje daną szczepionkę) oraz za niewykorzystane jokery. Z drugiej strony wszystko, co trafiło do próbki wirusów, obniża wynik. I właśnie ten balans między optymalizacją, ryzykiem i kontrolą przestrzeni na kartach stanowi sedno frajdy z rozgrywki. Losowość jest w tej formule wyraźna (to w końcu gra kościanna), ale zwycięstwo nie zależy wyłącznie od szczęścia. *Wirus! Roll & Write* nagradza graczy, którzy potrafią mądrze zarządzać wyrzuconymi wartościami i planować ruchy z wyprzedzeniem, nawet jeśli część planów trzeba będzie skorygować w trakcie rundy.

To jeden z tych tytułów, w które można wprowadzić niemal każdego. Zasady są proste, ich wytłumaczenie zajmuje niespełna 5 minut, a sama rozgrywka zamyka się zwykle w okolicach 20. Co istotne, tempo pozostaje płynne także przy pełnym składzie – nie zauważyłam przestojów ani sytuacji, w których ktoś szczególnie długo analizował swój ruch.



Gra jest również niezależna językowo. Karty i arkusze graczy operują grafikami, dzięki czemu do gry może zasiąść każdy. W mojej grupie nie jest to cecha kluczowa, ale wiem, że wielu graczy świadomie poszukuje takich tytułów (wyjazdy, mieszane językowo towarzystwo, prezent).

Skalowanie: ta sama gra, a rozgrywka jednak inna

Najważniejsza obserwacja z moich rozgrywek jest taka, że *Wirus! Roll & Write* wyraźnie zmienia charakter w zależności od liczby graczy.



W partii trzyosobowej na kartach jest więcej przestrzeni na kości i rzadziej pojawiają się sytuacje, które wymuszają współdziałanie lub wzajemne przeszkadzanie sobie w akcjach. W praktyce interakcja sprowadza się głównie do blokowania wybranych pól (i to nie zawsze), a punkty ujemne pojawiają się zdecydowanie rzadziej. To wariant dla osób, które wolą spokojniejsze rozgrywki i budowanie własnego wyniku niż śledzenie każdego ruchu rywali. Sprawdzi się również w rodzinach, gdzie przy stole lepiej działa rywalizacja „na wynik”, a nie na wchodzenie sobie w drogę – szczególnie gdy gracie z dziećmi, które preferują bardziej przewidywalną i mniej konfrontacyjną rozgrywkę.

W partii dwuosobowej używacie dwóch zestawów kości, co zacieśnia przestrzeń decyzyjną i sprawia, że odczucia z gry są zbliżone do wariantu czterosobowego. Różnica polega jednak na tym, że przy dwóch osobach łatwiej skupić się na pojedynku i analizie. Nie myślicie wyłącznie o własnym planie, ale próbujecie też przewidzieć ruch przeciwnika i znaleźć zagranie, które pokrzyżuje mu zamiary, a jednocześnie zabezpieczy Wasze działania. Ktoś kiedyś nazwał tę wersję „mini szachami” i faktycznie jest w tym sporo logiki: rozgrywka premiuje planowanie, elastyczność oraz myślenie kilka ruchów do przodu.



Przy czterech graczach sytuacja na stole robi się najbardziej napięta. Częściej brakuje wolnych pól, więc trudne wybory pojawiają się naturalnie, a optymalne wykorzystanie kart staje się kolejnym ważnym punktem rywalizacji. Trudniej też przewidzieć ruchy pozostałych osób, przez co element losowości daje o sobie znać mocniej – plany częściej trzeba korygować w locie, dostosowując się do sytuacji na stole. To również wariant, w którym negatywna interakcja jest najbardziej odczuwalna.



Rywalizacja, decyzje i satysfakcja z kombinowania



Wirus! Roll & Write ma niewielką dawkę negatywnej interakcji – zdecydowanie mniejszą niż w karcianym starszym bracie. W praktyce sprowadza się ona do blokowania pól oraz do sytuacji, w których brak miejsca na dołożenie kości oznacza punkty karne. Warto jednak podkreślić, że ten element nie psuje rodzinnej atmosfery: działa raczej jako narzędzie taktyczne i część wyścigu niż pretekst do złośliwych zagrań. Jednocześnie mam poczucie lekkiego niedosytu – u nas w domu cenimy karcianego *Wirusa* właśnie za swobodne przekomarzanie się przy stole i możliwość drobnych uszczypliwości, a w wykreślanie jest tego wyraźnie mniej. Rywalizację najmocniej widać w partiach dwu- i czteroosobowych, gdzie regularnie wraca kluczowy dylemat: inwestować kości we własne badania, czy zagrać tak, by ograniczyć możliwości rywala? Ciasna przestrzeń na kartach i walka o najlepsze okazje sprawiają, że wybory przekładają się bezpośrednio na tempo partii i końcowy wynik.



Do tego dochodzi bardzo przyjemna warstwa kombinowania: możliwość budowania kombosów i uruchamiania bonusów kaskadowych. Jedno zaznaczenie potrafi pociągnąć za sobą kolejne, co daje wyraźną satysfakcję i jest nagrodą za rozsądne planowanie – oczywiście w granicach tego, na ile pozwala kościana losowość. Jeśli zestawить tę grę z karcianym *Wirusem*, podobieństwa kończą się właściwie na tematyce i szacie graficznej: karcianka jest bardziej konfrontacyjna i dynamiczna, a *Wirus! Roll & Write* stawia na kombinowanie, krótkie partie i łagodniejszą rywalizację. W efekcie to udana propozycja dla rodzin, nowych graczy oraz osób szukających szybkiej wykreślanki z wyścigiem i umiarkowaną interakcją.

Jeśli chcecie, by gra była bardziej dynamiczna i „ciaśniejsza” decyzyjnie, najlepiej sprawdzi się wariant czteroosobowy; jeśli marzycie o logicznym pojedynku, zagrajcie w dwie osoby. Z kolei przy trzech graczach rozgrywka jest spokojniejsza i bardziej nastawiona na budowanie własnego wyniku. To tytuł o prostych zasadach, ale dający pole do sprytnego zarządzania kośćmi: potrafi nagrodzić bonusami, a tempo i czas gry zachęcają, by po pierwszej partii od razu rozpocząć następną.

Plusy:

- idealna gra na wprowadzenie lub dla rodzin z dziećmi: proste zasady, krótka rozgrywka, brak przestojów, szybkie przygotowanie do gry,
- satysfakcjonujące mini kombosy,
- delikatnie negatywna interakcja – taktyczna, nie psuje rodzinnej atmosfery,
- gra niezależna językowo,
- insert oraz dwustronne arkusze graczy.

Minusy:

- przy trzech osobach minimalna interakcja,
- zdecydowanie mniejsza dawka negatywnej interakcji niż w karcianym *Wirusie*,
- losowość jest wyraźna; często trzeba korygować plany w trakcie rundy (dla części graczy może to być zaletą).

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

Katarzyna Kukla

PU-ERH – GŁĘBSZY SMAK HERBACIANEGO OGRODU

W grze *Herbacianny Ogród* liście zaparzaaliśmy powoli i z namysłem. Dodatek *Pu-erh* jest jak ten drugi, trzeci napar: głębszy w smaku, bardziej wyrazisty i zdecydowanie dla tych, którzy już wiedzą, że herbata to nie tylko ciepły napój, ale cały związany z nią rytuał. Wracamy więc na plantację, gdzie tym razem będziemy odwiedzać cesarski dwór. *Pu-erh* nie próbuje zmieniać charakteru podstawowej wersji gry, raczej delikatnie ją doprawia, jak doświadczony mistrz herbaty, który wie, kiedy nie przesadzać z aromatem.

<https://albiipolska.pl/herbacianny-ogrod-pu-erh/>



Zasady *Herbaciannego Ogródu* pozostają bez zmian: nadal budujemy talię, zarządzamy liśćmi herbaty, wysyłamy robotników, planujemy kolejność zagrywania kart i staramy się wycisnąć maksimum punktów z pięciu rund. Dodatek bardzo naturalnie wchodzi w ten dobrze znany schemat, bo nie burzy dotychczasowych mechanizmów, tylko je rozszerza. Najważniejszą nowością jest plansza cesarskiego dworu, która wprowadza dwie nowe akcje

główne: odwiedziny na cesarskim dworze oraz zakupy na targowisku Pu-erh. Już sam fakt, że liczba dostępnych akcji głównych rośnie z pięciu do siedmiu, sprawia, że każda kolejna tura zaczyna przypominać dobrze zaopatrzoną herbaciarnię. Opcji jest więcej, a tym samym i dróg do zwycięstwa.

Odwiedziny na cesarskim dworze to akcja oparta na rywalizacji o sale i punktowanie na koniec każdej rundy. Wysyłamy tam posłańców – na pole, którego „siła” zależy od kart zagryanych w danej turze – a następnie porównujemy ich wpływy między graczami. To jeden z elementów dodatku, który najbardziej zwiększa interakcję. Nagle zaczynamy



1-4



90 min



12+



zerkać na przeciwników znacznie częściej niż w wersji podstawowej, bo jedno źle zaplanowane zagranie kart może oznaczać utratę aż pięciu punktów. Dwór cesarski dodaje grze lekko negatywnej interakcji, ale wciąż w bardzo euro-klimacie: nikt nikogo nie niszczy, raczej sprytnie wypycha z lepszego miejsca przy herbacianym stole. Po zakończeniu każdej rundy kafelki sal są usuwane z planszy, a w ich miejsce wykłada się nowe. Dzięki temu za każdym razem mamy inne akcje do wykonania.

Drugą nowością są **zakupy na targowisku Pu-erh**. Tutaj dodatek błyszczy najbardziej, bo wprowadza zupełnie nowy, wieloetapowy sposób punktowania. W grze występują dwa rodzaje żetonów: w wersji podstawowej lub premium. Ich liczba dostępna do zakupu zależy od siły zagryanych kart, a koszt wskazany jest przez odpowiedni symbol.

Zasady pozwalają odpalać natychmiastowe premie, łączyć je w zestawy po trzy (w dowolnej konfiguracji), a na koniec gry liczyć punkty w zależności od liczby gwiazdek i wartości na żetonach. Mechanicznie przypomina to trochę układanie małych silniczków punktowych, które wymagają planowania z wyprzedzeniem. Niedokończony „ciastko” nie daje punktów na zakończenie rozgrywki, więc łatwo się sparzyć, jeśli zabraknie jednego elementu do jego ukończenia. To bardzo „herbaciany” mechanizm: cierpliwość popłaca, pośpiech zwykle kończy się gorzkim posmakiem.

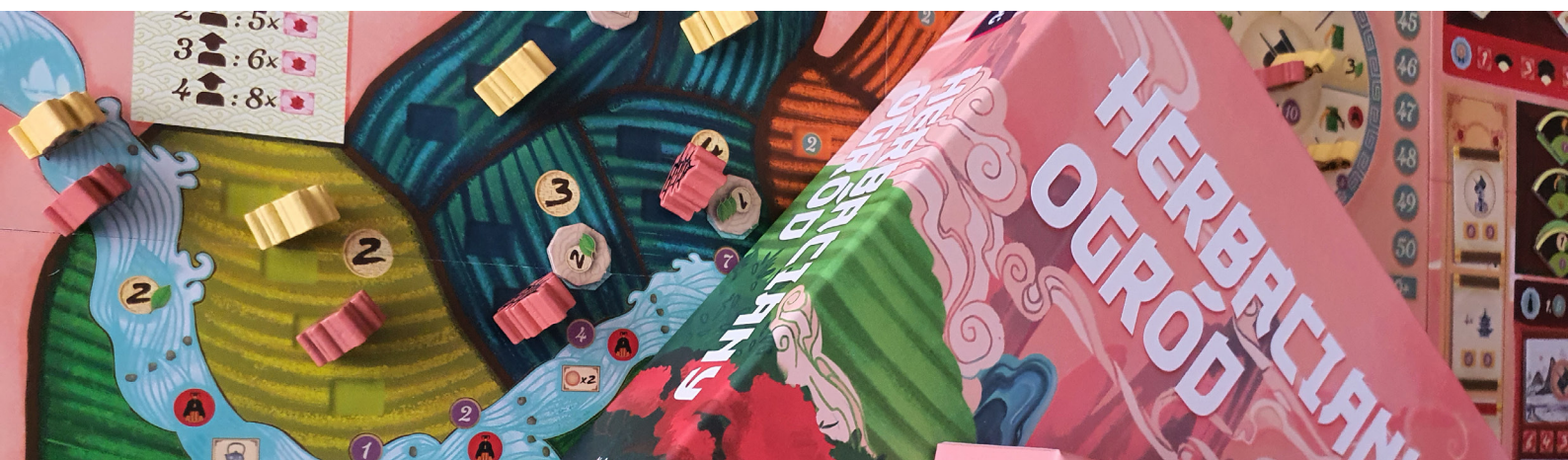
Dodatek *Pu-erh* to nie tylko dwie dodatkowe akcje główne. Kolejnym ciekawym elementem są **cesarskie dekrety**, czyli cele wspólne, które można realizować w trakcie gry. Na planszy dodatkowej wyklada się cztery losowo wybrane płytki, które będą dostępne przez całą rozgrywkę. Działają trochę jak wyścigi – tylko dwóch pierwszych graczy zdobędzie z nich punkty zwycięstwa. Dodatkową nagrodą są nowi posłańcy, zwiększający nasze możliwości na dworze. To kolejny element, który wzmacnia interakcję, ale jednocześnie zmusza do ciągłej analizy tego, co robią przeciwnicy. W podstawowej wersji gracze często skupiają się wyłącznie na własnym silniczku, tutaj cesarz co chwilę zerka znad wachlarza i pyta: „A co robią inni?”.

Wrażenia z rozgrywki

Gra *Herbaciany ogród* z dodatkiem *Pu-erh* jest wyraźnie bogatsza w kwestii decyzyjności. Dostajemy więcej tur w każdej rundzie (dzięki dostawkom do planszetek), pojawiają się dodatkowe możliwości zdobywania punktów i więcej momentów, w których trzeba przemyśleć, którą akcję wykonać. Z jednej strony daje to ogromną satysfakcję z rozbudowanej rozgrywki, z drugiej – nie da się ukryć – paraliż decyzyjny potrafi się wydłużyć, zwłaszcza przy komplecie graczy. Cesarski dwór sprzyja analizie, a jednocześnie powoduje, że herbata stygnie w kubku. Niby tylko dwie dodatkowe akcje, ale łącznie mamy ich już siedem. Plus akcje poboczne.

Wrażenia z rozgrywek z *Pu-erh* są jednak bardzo pozytywne. Dodatek świetnie uzupełnia podstawową grę: nie dominiuje jej, nie przytłacza nowicjuszy, ale wyraźnie docenia go gracze, którzy znają już smak *Herbacianego Ogródu* i chcą czegoś więcej. Balans pozostaje solidny: żaden z nowych elementów nie jest „obowiązkowy”, ale zignorowanie któregoś z nich zwykle oznacza oddanie punktów rywalom. *Pu-erh* nagradza elastyczność i dobre wyczucie momentu – dokładnie tak, jak dobra herbata nagradza cierpliwego parzącego.

Na osobną pochwałę zasługuje tryb solo, w którym mierzymy się z mistrzem Lu Yu. To rozbudowany, dobrze zaprojektowany przeciwnik automatyczny, który korzysta również z elementów dodatku. Ale o tym wariantcie napiszę w kolejnej odsłonie recenzji.



Plusy gry z dodatkiem *Pu-erh*:

- znaczące zwiększenie głębi strategicznej,
- więcej interakcji między graczami,
- nowe, ciekawe sposoby punktowania.

Minusy gry z dodatkiem *Pu-erh*:

- wydłużony czas partii, zwłaszcza przy pełnym składzie,
- większe ryzyko paraliżu decyzyjnego,
- dodatek raczej dla graczy znających już podstawową wersję gry niż na pierwszą partię.

Podsumowanie

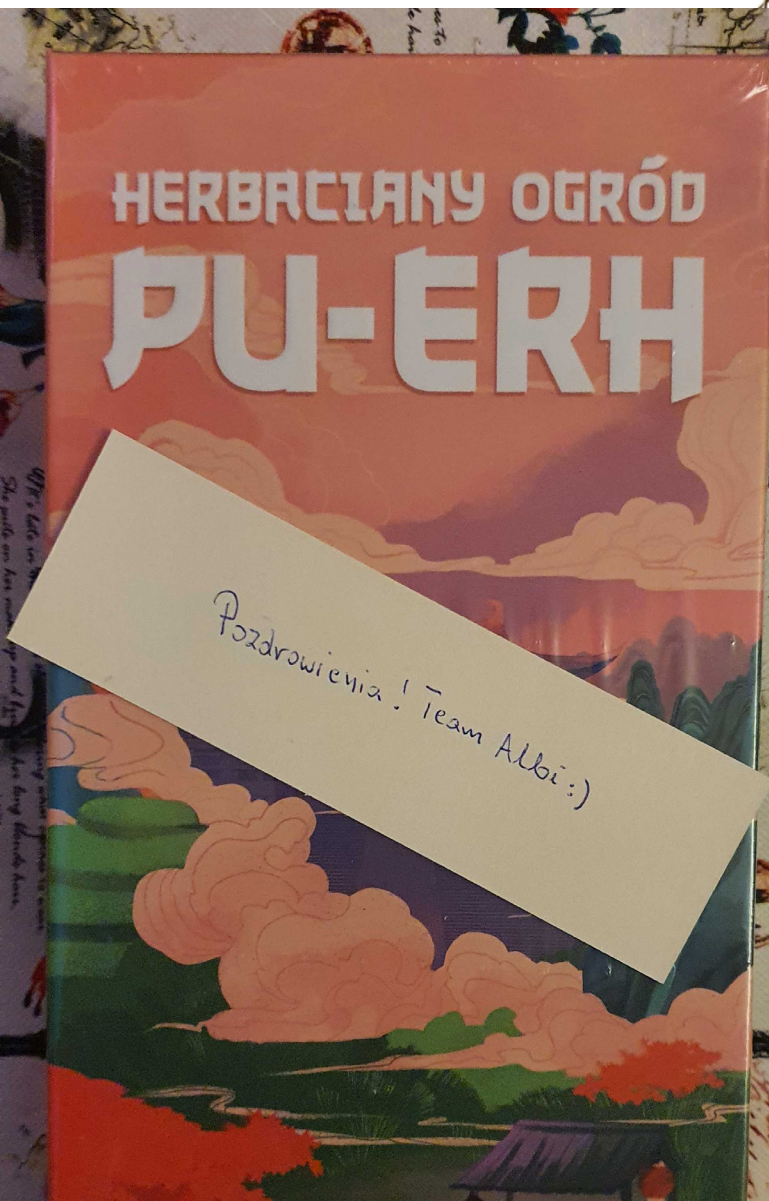
Pu-erh to dodatek, który naprawdę warto włączyć do gry. Nie jest to lekka torebka ekspresowej herbaty, tylko długo dojrzewający liść, który najlepiej smakuje tym, którzy już wiedzą, czego się spodziewać. Jeśli podstawowa wersja gry była dla Was aromatyczna i satysfakcjonująca, *Pu-erh* sprawi, że gra nabierze dodatkowo głębi i charakteru. A jeśli podczas partii ktoś powie, że to już chyba za dużo herbaty, możecie odpowiedzieć: spokojnie, cesarz jeszcze nie dał znaku, żeby kończyć parzenie.

Dodatek zwiększa interakcję bez psucia sielskiego, euro-growego charakteru gry. Rywalizacja na cesarskim dworze potęguje napięcie, ale nie powoduje frustracji. Punkty zdobywamy po trochu z dworu, z żetonów pu-erh, z dekretów... Sprawia to, że częściej patrzymy poza własną planszетkę. Dzięki temu gra nagradza umiejętność reagowania, a nie tylko konsekwentne powielanie jednej strategii. To zmiana wyczuwalna, ale bardzo dobrze wpisująca się w klimat gry. Poza tym dodatek wymaga większego skupienia. To już nie jest herbaciana drzemka na werandzie; raczej uważna ceremonia, przed którą warto wyciszyć telefon.

**Herbatę pu-erh podczas mroźnych wieczorów zaparzał
Marcin Adamczyk**

Skład: M. Chudzińska; Korekta: M. Kłowska, K. Kukła

Dodatek do gry *Herbaciany Ogród* pt. *Pu-erh* otrzymaliśmy od wydawnictwa Albi. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



Przy Weselnym Stole

Wedding Seating Chart



1-2



20 min



8+



Maly projekt z ambicjami

Rynek gier planszowych od kilku lat wyraźnie dzieli się na dwa nurty. Z jednej strony obserwujemy nieustanny wyścig w stronę coraz większych, bardziej rozbudowanych i droższych produkcji – z figurkami, kampaniami oraz wielogodzinnymi rozgrywkami. Z drugiej strony coraz śmielej zaznacza się trend przeciwny: rośnie popularność małych, szybkich i kompaktowych gier, zaprojektowanych tak, by w krótkim czasie dawać maksimum satysfakcji.

Przy weselnym stole, wydana przez Smart Flamingo, jest wyraźnym przedstawicielem tego drugiego nurtu. Jednocześnie to interesujący przykład świadomego, oszczędnego designu. To tytuł, który nie próbuje konkurować z dużymi produkcjami. Zamiast tego wpisuje się w kategorię prostych fillerów – gier krótkich, z prostymi zasadami, ale dających możliwość pogłównkowania oraz dobrej zabawy w niemal każdym gronie.



Temat jako narzędzie, a nie ozdoba

Motytem przewodnim gry jest usadzanie gości przy weselnym stole. Wydawać by się mogło, że jest to temat mocno abstrakcyjny, który łatwo mógłby stać się jedynie humo-rystycznym akcentem. Tymczasem w *Przy weselnym stole* ma realne przełożenie na rozgrywkę. Preferencje gości, relacje sąsiedzkie, konflikty i sympatie przekładają się bezpośrednio na mechanikę punktowania. Gracz nie tylko układa karty, ale faktycznie stara się rozwiązać problem znany z życia: jak zadowolić wszystkich, mając ograniczoną liczbę miejsc i sprzeczne oczekiwania gości.

To przykład dobrego połączenia tematu z mechaniką. Nie ma tu nadmiaru fabularnych opisów, ale dostrzegamy jasny komunikat. Dzięki temu gra jest intuicyjna nawet dla osób rzadziej sięgających po planszówki, a jednocześnie wystarczająco atrakcyjna dla bardziej doświadczonych graczy.



Minimalizm w zasadach

Mechanicznie *Przy weselnym stole* jest grą niezwykle prostą. W swojej turze gracz wybiera kartę gościa i decyduje, gdzie przy stole ją umieścić. Każda karta ma symbole, które punktuja w zależności od sąsiedztwa lub konkretnego układu. Brzmi banalnie i w gruncie rzeczy tak właśnie jest. Jednak to właśnie ograniczenia czynią tę grę interesującą.

Decyzje są szybkie, ale rzadko oczywiste. Każdy ruch wpływa nie tylko na własny wynik, lecz także na potencjalne punktowanie przeciwnika. W wersji dwuosobowej gra zamienia się w subtelny rozgrywkę pozycyjną: blokowanie, przejmowanie miejsc i psucie planów drugiej strony staje się naturalną częścią zabawy. To przykład negatywnej interakcji w wersji soft, czyli takiej, która jest dostrzegalna, ale w żadnym momencie nie frustruje.



Fillerek, ale nie jednorazowy

Jednym z najczęstszych zarzutów wobec małych gier karcianych jest ich krótkotrwałość. Rozgrywamy kilka partii, szybko rozpracowujemy optymalną strategię i odkładamy grę na półkę. Tutaj początkowo bywa podobnie. Jednak *Przy weselnym stole* broni się dzięki sporej regrywalności wynikającej z kombinatoryki kart oraz zmiennego układu stołu. Aż chciałoby się mieć do dyspozycji więcej kart gości. Może warto pomyśleć o dodatku, który wprowadzałby tradycyjne, góralskie wesele? Ja jestem za!

Choć pojedyncza partia trwa kilkanaście minut, gra zachęca do natychmiastowego rewanżu. To tytuł, który naturalnie prowokuje myśl: „jeszcze raz, teraz spróbuję inaczej!”. W tym sensie bliżej mu do logicznych łamigłówek niż klasycznych gier rywalizacyjnych.

Dodatkowym atutem jest tryb solo – coraz ważniejszy element w świecie planszówek. Nie jest to tryb zastępczy ani dopchany na siłę, lecz pełnoprawna łamigłówka, która pozwala analizować układy i doskonalić swoje decyzje.



Znacie Elwirę z *Boardel*? Na swoim weselu wraz z mężem przygotowali wyjątkowe nagrody na oczepinowe konkursy – egzemplarze *Przy weselnym stole*. Trudno o lepsze nawiązanie do tematu! Młodej parze życzymy wszystkiego, co najlepsze!



Świadome ograniczenia jako element designu

Nie sposób pominąć faktu, że *Przy weselnym stole* jest grą o wyraźnie ograniczonej złożoności. Nie znajdziemy tu rozbudowanych strategii, długofalowych planów ani wieloetapowych silników punktowych. Dla części osób będzie to wada, szczególnie dla tych, którzy od gry oczekują wielowymiarowości oraz rozwoju w trakcie partii.

Jednak z perspektywy projektowej to ograniczenie wydaje się zamierzone. Gra nie próbuje być czymś więcej niż jest. Jej siła tkwi w koncentracji na spójnym związku mechaniki z tematem – i trzeba przyznać, że to połączenie wypada naprawdę dobrze.

Warto też zaznaczyć, że gra jest bardzo ładnie zilustrowana. Autorem szaty graficznej jest Denis Mandrysz. Uważam, że te komiksowe, a jednocześnie bardzo minimalistyczne grafiki świetnie pasują do tematu. Całość prezentuje się estetycznie i już samym wyglądem zachęca do zagrania.

Mała, ale przyjemna

Przy weselnym stole to tytuł, który dobrze ilustruje kierunek, w jakim rozwija się segment gier kompaktowych. Pokazuje, że nie każda planszówka musi zajmować pół wieczoru, by dawać satysfakcję. Dla branży to ważny sygnał: gracze coraz częściej szukają gier „pomiędzy”. Takich, które można wyjąć spontanicznie, rozłożyć w chwilę i schować bez poczucia niedosytu. Recenzowana gra doskonale spełnia te założenia.

Absolutnie nie jest to tytuł dla każdego. Dla wielu będzie to typowa gra na raz, choć w mojej opinii na tle konkurencji wypada bardzo rzetelnie. Dodatkowo to produkt w całości stworzony przez prawdziwych pasjonatów i wydany przez niewielkie wydawnictwo, które ma na swoim koncie wiele ciekawych i oryginalnych tytułów.

Gości weselnych rozsadał Paweł Podgórski

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

MINERAŁY



2–5 osób



20–30 min



8+



W kopalni minerałów

Minerały to tytuł, który przyciąga uwagę, jeszcze zanim zaczniemy grać. Piękne kafle i pionki-przyssawki oraz układana samodzielnie plansza sprawiają, że już po rozłożeniu gry na stole czujemy się trochę jak w kolorowej kopalni. Jest to jedna z tych gier, które łączą logiczne łamigłówki, taktyczne wyzwania i proste zasady. Zobaczcie, jak wygląda wyprawa do podziemi, gdzie czekają jaskinie pełne minerałów.

Jak wydobywać drogocenne kamienie?

Planszę w *Minerałach* układa się z kafli przedstawiających pięć rodzajów kamieni: wollastonit, kianit, turmalin arbuzowy, antracyt, aury pigment. Wykłada się je na stół tak, aby każdy z nich stykał się co najmniej dwoma bokami z innymi. W ten sposób tworzy się pole gry – Waszą kopalnię, w której będziecie wydobywać drogocenne kamienie. Na początku usuwacie pięć dowolnych minerałów, wykładacie awersiem cztery karty Kolekcji, a z pozostałych tworzycie stos dobierania. Przy planszy układacie także pięć kafli Narzędzi, wybieracie pionki do gry i możecie rozpocząć eksploatację podziemi.



W swojej kolejce każdy z graczy **musi poruszyć się pionkiem** oraz **może wykonać akcję dodatkową**, tj. użyć Narzędzia lub wymienić posiadane kafelki minerałów na kartę Kolekcji.

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

Sposób poruszania się pionkami to główna mechanika gry. Każdy kolor kafelka ma przypisaną wartość – określa ona, o ile pól poruszy się gracz. Główna zasada polega na tym, że ruch może odbywać się w dowolnym kierunku, ale tylko po linii prostej. Możliwe jest przy tym przeskakiwanie przez pole zajęte przez rywala i przechodzenie przez szczelinę o wielkości jednego kafelka. Po wykonaniu poprawnego ruchu gracz zabiera kafelek, z którego wystartował, dzięki czemu powiększa swoją kolekcję minerałów – a zebrane kamienie posłużą do zdobywania kart Kolekcji. Co ważne, gracz musi zakończyć swój ruch na wolnym polu. I tu kryje się cały majstersztyk tej gry: należy planować poruszanie się po planszy w taki sposób, aby wydobywać jak najcenniejsze minerały i nie być zmuszonym do zakończenia swojej tury bez zdobytego kamienia.



Już po kilku ruchach zaczyna się dostrzegać, jak zmienia się układ planszy – bo przeciwnicy także czyszczą pole gry, a wypracowanie dobrej ścieżki wymaga odrobiny planowania. Ciekawa sytuacja ma miejsce, gdy w wyniku Waszego ruchu zostanie odcięty kawałek planszy, który będzie swoistą wyspą minerałów. Taki ruch to sprytny sposób na zyskanie przewagi, ponieważ do Waszej kolekcji trafi wówczas dodatkowy minerał z tej odciętej części. A jeśli na skutek ruchu spowodujecie, że kilka obszarów zostanie oderwanych od głównej kopalni, wtedy możecie zasilić swoje zasoby nawet kilkoma minerałami. W takich momentach na twarzach przeciwników pojawia się mina geologa, któremu właśnie zamknięto szyb tuż przed nosem – niby wiedział, że to możliwe, ale i tak boli. Satysfakcja z perfekcyjnego „odcięcia” planszy i zgarnięcia bonusowych kamieni jest z kategorii tych, które chce się natychmiast powtórzyć.

Dlaczego zbiera się minerały? Celem jest możliwość wykonania **akcji dodatkowej**. Jeśli gracz spełnia wymagania opisane na jednej z kart, odkłada do zasobów ogólnych wskazane kafelki i pobiera daną kartę Kolekcji, która na koniec gry da mu punkty zwycięstwa. Niektóre z kart mają dwa warianty punktowania. Jeśli gracz nie spełnia wszystkich warunków widocznych na karcie, może ją wziąć, ale wówczas otrzymuje mniejszą liczbę punktów. Jest to i tak opłacalne, bo w większości przypadków do zdobycia większej liczby punktów z karty potrzeba kafelka aury pigmentu – a tych jest niewiele.



W grze *Minerały* wykorzystywane są opcjonalnie **karty Narzędzi**, które pozwalają wykonać niestandardowy ruch lub obejść ograniczenia planszy. Aby z nich skorzystać, gracz pobiera ze swoich zasobów kafelek w odpowiednim kolorze, umieszcza go we właściwym miejscu na planszeczce i jednorazowo może użyć funkcji wybranej karty. Dzięki tej akcji gracz ma możliwość na przykład: zmienić kierunek podczas swojego ruchu, wylosować dodatkowy minerał z sakiewki i dołożyć go do swojej puli lub... wymienić się minerałami z innym graczem. Wariantów jest sporo, ponieważ przed każdą rozgrywką losowana jest inna strona kafelka, która będzie podczas niej dostępna. Karty Narzędzi potrafią zadziałać jak dobrze wymierzony kilof – niby to tylko jeden ruch, a nagle cała misternie układana strategia przeciwnika zaczyna się kruszyć.



Koniec gry, a tym samym ustanie wydobywania minerałów, następuje w momencie, gdy którykolwiek z graczy nie może wykonać poprawnego ruchu, a na planszy nie ma już żadnego wolnego, białego kafelka. Podlicza się punkty, a gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą.



Wrażenia z rozgrywki – lekko, rodzinie i taktycznie

Minerały to bardzo płynna i dynamiczna gra. Co prawda opanowanie zasad ruchów z każdego kolorowego kafelka nie jest łatwe, ale na szczęście planszетка gracza przychodzi z pomocą. Znajdują się na niej informacje o tym, jak daleko można przesunąć pionek, oraz za co przyznaje się punkty na koniec gry. Bardzo przydatna rzecz.



Rozgrywka w *Minerałach* to taktyczna walka o najlepsze kamienie. Wymaga od grającego planowania ruchów na kilka kroków do przodu. Zmieniająca się plansza, bo przecież za każdym razem się zmniejsza, wymaga też analizowania ruchów pod karty, które chcemy wziąć. A to niełatwe – trochę tak jak w szachach. Niby wiemy, co może zrobić przeciwnik, w którym kierunku podąży, ale w *Minerałach* kafelki Narzędzi mogą wiele namieszać. I całą naszą strategią... bierze w łeb. Tym samym interakcja jest elementem charakterystycznym dla tej gry, szczególnie gdy na stole jest coraz mniej kafelków.



Gra bardzo dobrze skaluje się wraz z liczbą graczy – im więcej osób przy stole, tym plansza szybciej się kurczy, a decyzje stają się coraz bardziej nerwowe. Pod koniec partii każdy ruch przypomina chodzenie po cienkim lodzie – jeden zły wybór i zostajemy bez minerału, bez punktów i dobrego nastroju. To właśnie w tych momentach *Minerały* pokazują swój charakter. Okazuje się wówczas, że są nie tylko logiczną układanką, ale również sprytną grą o przestrzeń i tempo.

Podsumowanie

Dużym atutem gry jest jej wykonanie. Kafelki są bardzo ciekawie zilustrowane i przyjemne dla oka, a całość wygląda na stole jak elegancka planszowa łamigłówka, która równie dobrze mogłaby być rozłożona dla samego patrzenia na nią. Kafelki mają jednak drobny mankament – są dość śliskie i przesuwają się po stole, dlatego co jakiś czas trzeba poprawiać układ planszy. Warto zatem położyć coś szorstkiego na stół, bo to znacznie ułatwi grę.

W pudełku mamy za to wypraskę na silikonowe pionki-przyssawki, kafelki i karty. Bardzo przydatna rzecz, choć akurat i bez niej też byłoby dobrze, a to dlatego, że w zestawie jest płócienny woreczek. Służy on do losowania kafelków odkładanych w trakcie rozgrywki, ale równie dobrze może pełnić funkcję podróznego „pudełka” na grę.

Trzeba również podkreślić, że gra ma warianty dla młodszych dzieci, które nie są jeszcze biegłe w tego typu mechanikach. Autorka zaproponowała ułatwienia w zasadach, aby również maluchy miały uciechę z grania w ten tytuł.



Minerały to gra, która zaskakuje spokojem formy i nerwowością decyzji. Z jednej strony zachwyca estetyką i prostymi zasadami, z drugiej potrafi solidnie zmusić do myślenia i planowania kilku ruchów naprzód. I chociaż miała swój debiut kilka lat temu, to nadal jest to tytuł idealny zarówno dla rodzin, jak i graczy, którzy gustują w logicznych łamigłówkach z nutą taktycznej złośliwości. Jeśli lubicie gry, które wyglądają niepozornie, a przy stole wywołują ciche „aha” i głośne „o nie!”, to *Minerały* zdecydowanie warto umieścić w swojej kolekcji.



✓ Pięknie wykonane kafelki.

✓ Proste zasady, chociaż warto podporać się wskazówkami na planszecie.

✓ Losowość – za każdym razem plansza wygląda inaczej.

✓ Wariant solo i wersje gry dla młodszych graczy.



✓ Śliskie kafelki – zbyt łatwo przesuwają się po stole.

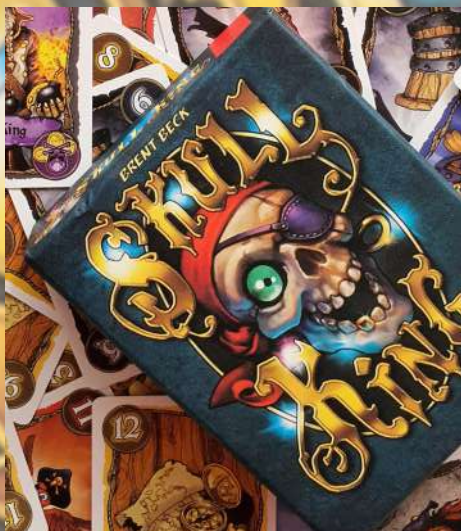


W tunelach kopalni minerałów spacerował Marcin Adamczyk

Ciekawostka: Autorką gry jest Magdalena Śliwińska, absolwentka Wydziału Artystycznego Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. *Minerały* stworzyła jako swoją pracę dyplomową na kierunku grafika warsztatowa. Co ważne, jest ona także odpowiedzialna za ilustracje i cały koncept gry.

YO-HO-HO

SKULL KING NA PIRACKIM KURSIE



Gdy zapada zmrok nad karaibską zatoką, a fale objają się o omszałe burty statku, wiadomo jedno: to idealny moment, by na stole pojawił się *Skull King* – karciana gra o piratach, w której blef ma klingę ostrzejszą niż szablą kapitana, a brawura często prowadzi albo do sławy, albo do mokrego grobu. Już pierwsze rozdanie pokazuje, że tu nie ma miejsca na miękkie serca – każdy gracz to wilk morski, który musi przewidzieć, ile lew wygra, i liczyć, że fortuna nie postanowi akurat kichnąć mu w twarz. Nastawcie się na opowieść o grze, która potrafi być równie szalona jak sztorm w okolicach Tortugi. W końcu *Skull King* to nie tylko zwykłe zagrywanie kart – to piracki pojedynek o honor, punkty i prawo do nazwania się największym łotrem na pokładzie.



2-6



30 min



8+

Jak się gra na przeklętych wodach?

Na pierwszy rzut oka *Skull King* wygląda jak klasyczna gra typu trick-taking: wszyscy zagrywają kartę, ktoś zgarnia lewę – niby nic nowego. Ale gdy tylko zobaczycie talię, pełną syren, kapitanów i piratów, w której kryje się także sam Król Czaszek, zrozumiecie, że to nie żaden brydż. Tutaj każdy symbol i liczba mają znaczenie, a każde rozdanie może się skończyć albo triumfem, albo piracką kompromitacją.

Rozgrywka toczy się w rundach, a w każdej z nich do dyspozycji macie coraz więcej kart: najpierw jedną, potem dwie – aż do dziesięciu. I tu się zaczyna prawdziwa zabawa – zanim zagraacie pierwszą kartę w turze, każdy z Was musi zadeklarować, ile lew zamierza zgarnąć. Brzmi prosto, ale w praktyce to jak próba przewidzenia, czy sztorm jutro uderzy w lewą, czy w prawą burtę.

Każdy gracz patrzy na swoje karty i zastanawia się: „Czy to jest runda, w której wygram jedną małą lewę... czy może spróbuję zdobyć trzy i zginać z honorem?”. Czasem – gdy dobrane karty mogą przysporzyć kłopotów – warto zadeklarować: „zero”. Ale nie oznacza to z góry przegranej. Takie posunięcie może dać Wam przypadkowe zwycięstwo.

Tym, co sprawia, że rozgrywka jest tak ekscytująca, są różnorodne karty, a wśród nich: zwykłe kolory (przyjmujące wartości od 1 do 13 lub 14), karty specjalne i piraci. Nad nimi wszystkimi króluje jednak on, *Skull King* – to karta, która zgarnia wszystko... No, prawie, bo ktoś może się odważyć rzucić Syrenę –

tylko ona jest w stanie nad nim zapanować. Podstawową zasadą jest zagrywanie kart do pierwszego wyłożonego koloru, ale w grze występują karty specjalne pozwalające łamać reguły obowiązujące karty numerowane. Możecie je zagrać w dowolnej lewie, nawet jeśli zwykle musicie „zachować kolor”. Przy rozpoczęciu tury od wyłożenia karty specjalnej każdy inny gracz może zagrać dowolną kartę, czym ustala kolor obowiązujący do końca danej rundy.



Poniżej przedstawiam działanie poszczególnych kart:

Karty Uciezki – są jak pirat, który, widząc bójkę w tawernie, woli przemknąć obok i udawać, że właśnie szuka stołu o innym numerze. Przegrywają ze wszystkim, dzięki czemu pomagają zdobyć deklarowane zero.

Piraci biją wszystkie karty numerowane. Gdy ktoś rzuca taką kartę, na stole robi się gorąco. Ale jeśli dwóch piratów pojawi się w tej samej lewie – wygrywa **pierwszy**.

Przebiegła Tygrysica potrafi udawać, kogo chce. Gdy gracz ją zagrywa, musi zadeklarować, czy traktuje ją jako Pirata czy jako Uciezkę. W zależności od wyboru – Tygrysica przejmuje wszystkie cechy wybranej karty.

Syreny pokonują wszystkie numery, ale przegrywają z Piratami (z wyjątkiem Króla Czaszek) – bo nawet największy pirat drży przed skarbem Syren. Jeśli w rozdaniu pojawią się dwie morskie piękności, wygrywa ta, która pokazała się pierwsza. Gdy wśród wyłożonych kart jednocześnie pojawią się Pirat, Skull King i Syrena – zawsze wygrywa Syrena.



Po każdej rundzie następuje podliczenie zdobytych punktów. Jak to wygląda w praktyce? Nie jest to bardzo proste, dlatego warto posiłkować się instrukcją lub poniższym zestawieniem:

- Poprawne wytypowanie lew (jedna lub więcej): +20 punktów za każdą wygraną lewę.
Przykład: gracz obstawia trzy i zdobywa trzy lewy → $3 \times 20 = 60$ punktów.
- Pomyłka w typowaniu: -10 punktów za każdą lewę różnicy.
Przykład: gracz obstawia dwie, zdobywa cztery → różnica wynosi 2 → -20 punktów.
- Wytypowanie zera: +10 punktów $\times$ liczba rozdanych kart w rundzie.
Przykład: gracz obstawia zero w rundzie siódmej → $10 \times 7 = 70$ punktów.
- Pomyłka przy typowaniu zera: -10 punktów $\times$ liczba rozdanych kart.
Przykład: gracz obstawia zero w rundzie dziewiątej, zdobywa dwie lewy → -90 punktów.

Dodatkowo w grze mamy wariant punktowania za postacie. Jeśli chcecie w niego zagrać, przy zliczaniu punktów weźcie pod uwagę następujące zasady:

- +20 punktów za zdobycie Syreny przez Pirata.
- +30 punktów za zdobycie Pirata przez Skull Kinga.
- +40 punktów za zdobycie Skull Kinga przez Syrenę.

Po rozegraniu 10 rund i podliczeniu punktów gracz z najwyższym wynikiem zostaje okrzyknięty zwycięzcą – Kapitanem Siedmiu Mórz! Niech jego imię zostanie zapisane w annałach pirackiej chwały!

Niektóre wersje *Skull Kinga* zawierają też – w zależności od wydania – zasady rozgrywki w trybie zaawansowanym, w którym do gry dołącza karta Biały Waleń oraz Kraken, a także wprowadzają inne sposoby rozdawania kart, np. po pięć dla każdego gracza.





Rozgrywka dwuosobowa

Skull King najlepiej rozgrywać w składzie przynajmniej trzy- lub czterosobowym, ale przez wzburzony ocean można też płynąć w wariacie dla dwóch graczy. Poniżej wybrałem specjalne zasady dla rozgrywek w duecie. Do pojedynku dołącza wtedy duch Graybearda – stary, zręczny korsarz, który w życiu był marnym strategiem, a po śmierci nie stał się wcale mądrzejszy. Nie posiada ciała, więc potrzebuje Waszej pomocy, by zagrywać karty... ale za to ma jedną umiejętność: perfekcyjnie potrafi uprzykrzyć rozgrywkę.

Na początku rundy tasujecie karty i rozdajecie tak, jakbyście grali... w trzy osoby. Po jednej dla Was, a trzecia dla ducha Graybearda. On niczego nie deklaruje, nie planuje i nie zdobywa punktów – jego celem jest sianie chaosu, zgarnianie lew wtedy, kiedy nikt się tego nie spodziewa i ogólnie złośliwe psucie wszystkim szyków. W skrócie: to idealny trzeci gracz.

W każdej turze Wy, żyjący gracze, **rozpoczynacie tury naprzemiennie**. Niezależnie od tego, kto zaczyna, Graybeard zawsze gra jako drugi. Gdy przychodzi kolej ducha, odkrywacie wierzchnią kartę z jego zakrytej ręki, bez wcześniejszego

podglądania – bo nikt nie chce przecież stać się ofiarą klątwy prosto ze starych, pirackich legend. Co ważne – ten znienawidzony przez Was korsarz nie musi dokładać do koloru – bo jako martwy pirat uznaje, że zasady dotyczą tylko tych, którzy oddychają. Jeśli wygra lewę, to on zagrywa pierwszą kartę w kolejnej rundzie. W przeciwnym razie – znów gra jako drugi. Dodatkowa zasada dla Waszego przeciwnika jest taka, że zagrana przez gracza-ducha karta Tygrysicy zawsze traktowana jest jako Ucieczka – w końcu duch nie ma odwagi, by zagrać ją jako Pirat.

W trybie dwuosobowym *Skull King* zmienia się w partię, w której dwóch graczy próbuje ograć siebie nawzajem, podczas gdy trzeci – martwy i, szczerze mówiąc, niekompetentny – robi wszystko, by tylko się wtrącić i zepsuć Wam najlepiej zaplanowane manewry. Krótko mówiąc: to jak partyjka przy stole, gdzie ktoś ciągle przewraca pionki... tylko że w tym przypadku ten ktoś nie ma ciała.

Wrażenia

Skull King to karciany rollercoaster, gdzie każda runda potrafi przejść od triumfu do katastrofy. Grając, naprawdę czujemy się jak piraci. Gdy przeciwnik zagrywa tytułową kartę i myśli, że już wygrał lewę, a Ty z triumfalnym rechotem rzucasz Syrenę, napięcie robi się tak gęste, że można by nim smarować pokład.

W tej karciance każda partia zaczyna się niewinnie: od rozdania i obstawiania. Jednak już po pierwszych lewach wychodzi na jaw, że gra nie jest o tym, jak dobrze zagrywać karty, ale jak bardzo chcecie sami siebie oszukać przy deklarowaniu, ile lew uda się Wam zdobyć.

Emocje rosną, gdy na stół trafiają karty specjalne. Zwykle numery są tylko przystawką – to piraci tu rządzą, a w zasadzie jeden – tytułowy *Skull King*. Choć i on musi się mieć na baczność, gdy na pokład wchodzi ona – można by rzec „cała na białą”, jednak ubrana skąpo – Syrena, królowa mórz i oceanów. I w tym momencie cały majestat Króla upada jak maszt złamany przez sztorm.

Skull King potrafi wprowadzić skrajne emocje: od śmiechu do rozczarowania. Ale najważniejsze jest jedno: ani przez chwilę się nie nudzi. Tu każda karta może się okazać zbawieniem albo klątwą, ale każdy gracz ma swój piracki plan.



Podsumowanie

Skull King to gra, która udowadnia, że piracka dusza żyje w każdym z nas – nawet jeśli na co dzień nie nosimy przepaski na oku. To połączenie prostych zasad, błyskawicznego tempa i cudownie złośliwych zwrotów akcji, które potrafią odmienić przebieg partii jak sztorm nad Morzem Karaibskim. Największą siłą gry jest to, że emocje nie wynikają z kart, lecz z decyzji, blefów i reakcji przy stole. Tu zawsze dzieje się coś nieoczekiwanego: a to Syrena złapie *Skull Kinga* na haczyk, a to ktoś przeszacuje swoje możliwości i zamaszystym ruchem zatopi własne punkty.

Skull King nie stara się być ciężką strategiczną grą – i całe szczęście. To kompaktowa karcianka zamknięta w małym pudełku. Jej magia tkwi w lekkości i rywalizacji. Tytuł działa świetnie w gronie rodzinnym, a w wariantcie dwuosobowym udowadnia, że nawet duch potrafi być irytująco skutecznym przeciwnikiem.

Jeśli szukacie gry, która nie tylko rozkręci wieczór, ale też sprawi, że będziecie ją wspominać jak udaną wyprawę po skarb – *Skull King* jest strzałem w dziesiątkę.



Plusy:

- + klimat pirackiej przygody,
- + szybka i dynamiczna rozgrywka,
- + fantastyczne momenty blefu i zaskoczenia,
- + idealna dla rodzin i grup znajomych,
- + dodatkowe warianty gry.

Minusy:

- losowość potrafi czasem wywrócić plan do góry nogami,
- trudny system liczenia punktów.

Przez oceany na pirackim statku pływał Marcin Adamczyk

Skład: A. Kucharska; Korekta: A. Gawin, K. Kukla



DZIAŁ PROTOTYPÓW

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 – niestety nie mają one 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 oraz przetestowania wymienionych w nim gier osobiście podczas nadchodzących wydarzeń!

Bartek Smaś

WIEŻA CIENI

Twórca: Mateusz Oleś

Wieża Cieni to autorska gra planszowa w klimacie dark fantasy, na którą pomyślił mi się w głowie od blisko 10 lat. W końcu przyszedł czas na jego urzeczywistnienie.

To przygodowa rywalizacja pełna walk, intryg i zdrad. Gracze podejmują niebezpieczną wyprawę na szczyt tytułowej wieży, aby pokonać głównego bossa i sięgnąć po zwycięstwo. Wcielają się w jednego z ośmiu bohaterów o unikalnych zdolnościach, rozwijanych podczas gry. W trakcie rozgrywki mogą zawiązywać sojusze i koalicje – albo wbić komuś nóż w plecy.

Na planszy czekają zasady, zagadki, potwory i losowe wydarzenia; jest też polowanie na posiadacza złotego klucza – niezbędnego do wygrania głównego scenariusza. Całość zapewnia dużą dynamikę i nieprzewidywalność

Wieża Cieni powstaje z myślą o 3–8 graczach, a jedna rozgrywka trwa ok. 120 minut. To tytuł skierowany szczególnie do fanów Wiedźmina, Władcy Pierścieni i mrocznego fantasy. Obecnie tworzę grywalny prototyp – samodzielnie produkuję figurki, elementy planszy, karty i żetony przy użyciu drukarek 3D i atramentowej. Powinien być gotowy w II połowie 2026 roku – wtedy planuję pojawiać się na wydarzeniach planszówkowych w Polsce. Być może zobaczymy się już na BookGame w Krakowie. W tym czasie uruchomię także profile w mediach społecznościowych z aktualizacjami projektu.

Trzymajcie kciuki – do zobaczenia przy stole!



SPQR: TRIUMWIRAT

Twórca: Szymon Cydzik



Stan prac:

Od debiutanckiego tekstu na łamach „Planety Mepli” udało mi się wprowadzić kilka poważnych zmian. Część z nich działa bardzo dobrze – na przykład uproszczenie systemu podbijania Prowincji oraz zmniejszenie liczby zasobów. Inne, takie jak zwiększenie znaczenia kart czy przejście na ikonograficzne przedstawienie zasad, wymagają jeszcze dalszych testów. Udało się usunąć kilka najbardziej skomplikowanych i trudnych do wytłumaczenia mechanik, ale wciąż pracuję nad usprawnieniem przebiegu tury i dodaniem czwartego gracza.

Na WawaGra 2025 odwiedziło mnie kilku graczy, którzy testowali prototyp również rok wcześniej, podczas jego debiutu. Ich zdaniem, dzięki wprowadzonym zmianom gra jest lepsza i bardziej interesująca. Wychodzi więc na to, że przez ten rok sporo udało się osiągnąć.

SPQR: *Triumwirat* to tytuł raczej skomplikowany, skierowany do doświadczonych graczy. Opowiada o rywalizacji między członkami I triumwiratu – Krassusem, Pompejuszem i Cezarem – o władzę nad Rzymem. Wymaga dużo planowania, odpowiedniego zarządzania zasobami, a nieraz także zdolności dyplomatycznych. Rozgrywka może potrwać od 2 do 4 godzin.



FACHOWCY

Twórca: Grzegorz Kasperek

Prezes odchodzi!

Zbudował prawdziwe imperium, a teraz, u progu emerytury, szuka godnego następcy. Jednego odmówić mu nie można – zaczynał jako młody chłopak od wykończeniówki, a kończy prawie jak król.

Ktokolwiek przejmie po nim stery, zyska również jego wpływy. Mit założycielski żyje już własnym życiem, a Prezes stawia sentymentalne wyzwanie: kto przetrwa w wykończeniówce, poradzi sobie wszędzie!

Tutaj właśnie pojawiacie się Wy – potencjalni kandydaci, gotowi wziąć udział w najdziwniejszym konkursie w Waszej karierze.

Zadanie?

Zaimponować Prezesowi: od zera rozkręcić własną firmę, zapanować nad chaosem organizacyjnym oraz utrzymać równowagę pomiędzy kosztowną rzetelnością a opłacalną ściemą.



Mierzy się na oko, a u siebie rób jak u siebie.

Fachowcy to strategiczna gra typu worker placement. Jej mechanika opiera się na optymalizacji długu, który gracze zaciągają, przyjmując zaliczki za kolejne zlecenia jeszcze przed ich realizacją.

Kluczem do zwycięstwa jest umiejętne planowanie prac w kolejnych rundach, właściwa priorytetyzacja zadań oraz balansowanie między przeszkadzaniem rywalom a rozwojem własnej firmy.

KARTA ŚCIEMY

Panie kierowniku, sprawa jest... dziś nas nie będzie. Zarządziłem dzień bez samochodu. Postanowiłem zadbać o środowisko, mniej spalin, mniej CO2. Wie Pan, jeśli wszyscy trochę się postaramy, to nasze dzieciaki będą miały czystsze powietrze a nie tylko smóg i spaliny. Zadzwoń później i umówimy nowy termin.

Dzień bez samochodu

FUCHA NA BOKU

2

Efekt: Zagraj na dostępnego pracownika fizycznego pracującego dla innego gracza, przejmij jego znacznik na okres 1 tury.

Szef nigdy się nie dowie...

WSZYSTKO, WSZĘDZIE NARAZ

1

Wymagania: Twoja firma prowadzi jednocześnie co najmniej 8 zadań.
Efekt: Zyskujesz 1 punkt renomy.

Trzy brygady, 8 rozpoczętych robót, zero planu.

Skład: B. Smaś, Korekta: K. Kukla

Problemy graczy i jak je rozwiązać



CZĘŚĆ 3. Brak miejsca do grania

Przed nami kolejna część cyklu o najczęstszych problemach graczy. W tym numerze przedstawimy pomysły na to, co robić, kiedy cierpimy na niedobór powierzchni do grania. Wiele świetnych tytułów – zwłaszcza jeśli gramy z dodatkami lub w wypasione wersje kickstarterowe – jest bardzo rozbudowanych i może przekraczać możliwości naszego biurka. Prezentujemy więc dziewięć różnych rozwiązań, które posortowaliśmy według łatwości i kosztów wdrożenia. Jak zawsze, każde z nich ma wady i zalety: wybierzcie to, które będzie odpowiednie do Waszych okoliczności.



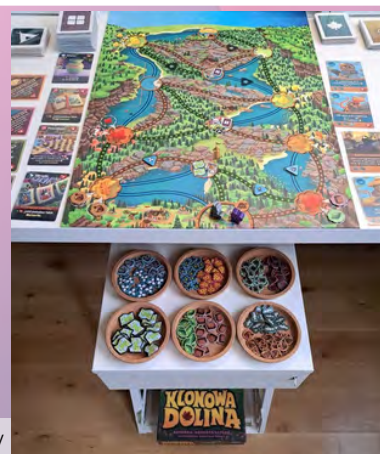
Duża mata utrzyma naszą rozgrywkę w ryzach

Granie na podłodze

Zacznijmy od omówienia najprostszego rozwiązania. Nie jest to najlepsza opcja ze względu na potencjalny ból pleców przy dłuższych posiedzeniach, ale jeśli niestraszne Wam niewygody, zaopatrzenie się w paracetamol i śmiało rozkładajcie planszę na podłodze. Sprawę ułatwi duża mata do puzzli, playmata albo większy kawałek filcowego lub podgumowanego materiału, dzięki któremu komponenty nie będą się ślizgać, a w razie potrzeby wszystko szybko i wygodnie odsuniecie w kąt.

Posiłkowanie się kilkoma mniejszymi stolikami

Przydatne rozwiązanie, jeśli nasza gra składa się z kilku plansz, ma wiele różnych zasobów do pobierania lub gdy chcemy mieć instrukcję pod ręką. Taboret, szafka pod biurko, stół nocny... jakakolwiek dodatkowa powierzchnia płaska będzie na wagę złota. W sprzedaży są nawet pomocniki na kółkach przeznaczone specjalnie dla graczy.



Małą szafkę pod biurko możemy wykorzystać jako bank zasobów



Znajomi z dużym stołem

Jeśli macie w miarę stałą ekipę do grania, możecie podzielić się rolami: jedno z Was zawsze zapewnia miejsce, drugie przekąski, trzecie napoje itp. A w przypadku, gdy żadne z Was nie ma warunków do podejmowania gości, ogłoście się na grupach dla osób poszukujących chętnych do grania – ktoś inny może mieć odwrotny problem: duży stół i niedobór gier.

Granie pod chmurką

Wyruszymy na zwiady po okolicy w celu poszukiwania odpowiedniej powierzchni płaskiej. Całkiem możliwe, że znajdziemy stół szachowy na placu zabaw, ławę piknikową przy pobliskim stawie czy wiatę w najbliższym parku. A kiedy w końcu robi się ciepło, spakujmy do plecaka kanapki, termos oraz kilka pudełek i cieszymy się graniem na świeżym powietrzu. Dobrze też wziąć ze sobą kawałek materiału – na przykład matę, która zabezpieczy komponenty przed brudzeniem się i wpadaniem w przerwy między deskami.



W parkach i na placach zabaw możemy skorzystać ze stołów szachowych



Tymczasowe zwiększenie powierzchni blatu

Jeśli nie mamy przestrzeni, by na stałe wstawić do pomieszczenia duży stół, możemy tymczasowo zwiększyć jego powierzchnię za pomocą dużej, cienkiej płyty MDF lub ze sklejki. Przechowywana za szafą praktycznie nie zajmuje miejsca, a dodatkowo w razie konieczności zapewnia możliwość przeniesienia rozgrywki w inne miejsce.

Granie na mieście

Nawet jeśli w naszej miejscowości nie ma kawiarni typowo planszówkowej, to w wielu knajpach nikt nie powinien mieć nic przeciwko, jeśli rozłożymy na stole grę. W niektórych znajdziemy nawet regalik z własną kolekcją. Na ogólnodostępne stoły możemy też trafić w lokalach związanych z kulturą lub nauką, np. strefach aktywności studenckiej – które często są otwarte nie tylko dla studentów – a nawet w kinach. Z ekspozycji mebli jadalnianych w sklepach meblowych pewnie nas wyproszą, ale już w spokojnym zakątku food courtu w galerii handlowej możemy się rozgościć. Dogodną opcją będą też sklepy, wypożyczalnie i kluby planszówkowe bądź hobbystyczne, w których znajdziemy stoliki do naszej dyspozycji. Nie sposób nie wspomnieć tu także o eventach planszówkowych, choć oczywiście jest to bardziej doraźne rozwiązanie.



Ogólnodostępne stoły znajdziemy w wielu instytucjach kultury



Na eventach planszówkowych przestrzeni do grania nie brakuje



Canva.com

Korzystanie z biblioteki

W bibliotekach możemy znaleźć nie tylko coraz więcej tytułów do wypożyczenia, ale też okazji do grania. Wiele z nich organizuje wieczorki z planszówkami – dysponuje więc odpowiednimi stołami. To również świetne miejsca do poznawania osób z naszej okolicy, które interesują się planszówkami.

Wynajem stolika lub salki

To jedna z kosztowniejszych opcji w tym zestawieniu, więc opłaca się przy większej grupie osób i naprawdę mocno doskwierającym braku przestrzeni. Stoły lub salki do wynajęcia są oferowane przez przeróżne firmy i organizacje: kluby osiedlowe, domy kultury, świetlice, rady osiedli, centra aktywności lokalnej, a nawet ogródki działkowe. Można też skorzystać z usług firm coworkingowych wynajmujących biurka i sale spotkań.



Canva.com

Zakup odpowiedniego stołu

Jeśli w domu jest tylko jeden kąt do zagospodarowania, można rozważyć zakup stołu rozkładanego, z miejscem do przechowywania lub specjalnego stołu do gier. Wielofunkcyjne i regulowane meble oszczędzają miejsce, wbudowane schowki pozwalają szybko uprzątnąć akcesoria, a dzięki zdejmowanym blatom, w które wyposażone jest wiele modeli stołów do gier, można bezpiecznie zakryć elementy na czas obiadu.

Canva.com



Canva.com



Jak widać, brak dużego stołu nie musi stanowić przeszkody do ogrywania nawet najbardziej złożonego eurasu. Jeśli zaś doskwiera Wam niedostatek powierzchni nie na blacie, ale na regale, wypatrujcie kolejnego numeru – przedstawimy w nim kilka sposobów radzenia sobie z grami, które wręcz wyskakują z półek.

Paulina Miodyńska

Skład: M. Ostrowska-Jagoda; Korekta: M. Stachniuk

Trzy pomysły na zimowe sesje RPG

(w tym jeden na walentynki)

Zima w pełni, mróz za oknem, a przed nami walentynki, więc może... pora na zimową sesję? Jeśli jesteś Mistrzem Gry, być może się zastanawiasz, jak podejść do tego tematu. A może nawet chodzi Ci po głowie specjalna sesja na walentynki, utrzymana w mroźnej atmosferze? Jeśli tak, poniżej przedstawiam trzy pomysły, które możesz wykorzystać!

Frostpunkowy świat

Frostpunk ostatnio krąży wokół mnie dość często, więc w RPG-ach także nie mogło go zabraknąć. To połączenie zimowych klimatów, postapokalipsy i elementów zaczerpniętych ze steampunka. Może, ale nie musi nawiązywać do kultowej gry i serii opowiadań zebranych w antologii. Jak zatem wykorzystać frostpunk w trakcie sesji?

Nie będę tu opisywać całego procesu tworzenia świata frostpunkowego (bo temat ten wróci już w przyszłym numerze), ale powiem krótko: warto po niego sięgnąć, jeśli w RPG-u mają się pojawić elementy przetrwania. Frostpunk to świat skutu mrozem, w którym wszystko może być niebezpieczeństwem i wyzwaniem – a w szczególności pogoda i wynikające z niej konsekwencje. Wykorzystaj ją jako MG!

1. Zmusz bohaterów do walki z naturą: lodem, śniegiem, zamiecią. Niech wyruszą w długą podróż i utkną na lodowym pustkowiu.
2. Niech element przetrwania będzie ważnym elementem sesji. Zdobywanie pożywienia i rozniecanie ognia mogą być ogromnym wyzwaniem!
3. Magia i technologia w środku zimy? Pokaż, że działają inaczej albo mają swoje ograniczenia.
4. Frostpunk nie musi być motywem przewodnim całej kampanii. Niech bohaterowie nieprzystosowani do zimy trafią nagle na teren, gdzie ona króluje. Jak sobie poradzą?



Zimowe święta w fantastycznej wersji!

RPG-i często osadzone są w fantastycznych światach, w których magia gra równie ważną rolę, co bogowie. Dlaczego więc nie wykorzystać tych elementów do stworzenia ciekawego, klimatycznego święta, które będzie zawierać zarówno zimowe elementy, jak i magiczny dodatek?

Pomyśl o tym, które bóstwo z Twojego systemu będzie najbardziej pasować do zimowego święta. Potem stwórz (o ile nie ma tego w podręczniku) program takiej uroczystości i zaproś na nią bohaterów. Możesz to zrobić oficjalnie, jeśli są znanymi postaciami w świecie, lub nieoficjalnie poprzez postawienie im takiej atrakcji na drodze do głównego celu. Święto możesz wykorzystać jako przerywnik w czasie wykonywania głównej linii fabularnej, który służy tylko do zabawy i oderwania myśli od ostatecznego zadania. Pozwól wtedy bohaterom, by po prostu się bawili, poznawali lokalną kulturę i przeżywali wszystko na swój własny sposób. Możesz jednak postąpić inaczej i wpleść takie wydarzenie do linii fabularnej, czyniąc z niego istotny element – niech zdobędą ważną informację przy kieliszku grzańca albo zapoznają się na lodowisku z postacią, która popchnie ich działania w odpowiednim kierunku.

A co można zawrzeć w programie takiego święta?

1. Elementy religijne: mszę na otwartej przestrzeni, pośród prószonego śniegu. Klimatyczne otoczenie, wieczór, migoczące światła, podniosła atmosfera, iskrząca magia – nie zapominaj o drobiazgach, które pomogą w stworzeniu niezapomnianego przeżycia.
2. Obecność zimowego bóstwa – niech bohaterowie poczują, że ktoś nad nimi czuwa... albo bardzo pragnie ich zguby np. poprzez uwięzienie pod lodową taflą.
3. Radosne przygotowania: mieszkańców rozwieszających ozdoby w całym mieście, biegające po ulicach dzieci, które marzą o tym, by uroczystość już się rozpoczęła.
4. Lub przeciwnie: strach, jeśli święto jest elementem kultu mrocznego bóstwa, które należy przebłagać, aby kolejny rok był lepszy – może mniej mroźny, może bardziej szczęśliwy, a może... aby nie przyniósł aż tak wielu wojen i strat.
5. Smutek tych, którzy nie mogą sobie pozwolić na... coś, co w czasie święta jest ważne. Pokaż grzesznika, który chciałby wejść do świątyni, ale nie może, bo nie uzyskał wybaczenia. Ubogą osobę, która chciałaby przystroić dom dla swoich dzieci, ale zabrakło

jej pieniędzy. Samotnego staruszka, który tęskni za bliskimi, gdy widzi rodzinę podczas obchodów.

6. Zabawy, wyzwania i gry zimowe, które mają wpływ na przebieg świata, fabułę lub indywidualne losy bohaterów. Może któremuś z nich przypomnisz coś z dzieciństwa, co zmusi go do podjęcia indywidualnej misji pobocznej?

7. Jedzenie! Podczas święta nie może zabraknąć jedzenia, najlepiej przy wspólnym stole, co da okazję do poznawania nowych bohaterów niezależnych (BN)... i zdobywania informacji, oczywiście.



Sesja na walentynki dla par, które lubią oryginalnie spędzać czas

Grasz w RPG-a ze swoją drugą połówką? W takim razie sesja walentynkowa może być ciekawą alternatywą dla klasycznych pomysłów na spędzenie tego dnia. Zamiast do kina, na spacer i kolację zabierz ukochaną lub ukochanego do fantastycznego świata!

Ważne: to powinna być sesja tylko dla Was. Jesteś Mistrzem Gry? Nie zapraszaj przyjaciół na to spotkanie. Oni poczekają na inny dzień. To ma być wyjątkowa gra, którą można potraktować jako element głównej kampanii (jeśli obecnie taką prowadzisz) albo zupełnie oddzielną historię – nawet osadzoną w całkowicie nowych realiach.

Jeśli do tej pory nie zdarzyło Ci się prowadzić sesji 1:1, o nic się nie martw. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów na to, jak przygotować odpowiednią atmosferę, choć oczywiście musisz dostosować je do systemu, z którego korzystasz. Przyznaję, że najłatwiej jest w systemach autorskich i storytellingowych, bo tam masz zazwyczaj większą swobodę działania niż podczas korzystania z podręcznika i kostek. Ale wszystko da się zrobić!

1. Przygotuj otoczenie. Założę, że gracie zawsze w tym samym pokoju, więc przygotuj go inaczej niż zazwyczaj: zapal świece (albo futurystyczne lampki LED, jeśli lepiej pasują do klimatu), przygaś światło, włącz muzykę, zapal kadzidełko. Jeśli masz, dodaj RPG-owe elementy, takie jak pasujące dekoracje – model statku kosmicznego, figurkę smoka, kadziel-

nicę z pentagramem, a może rolkę pergaminu z pieczęcią? Wszystko jest dozwolone!

2. Odlóż kostki do pudełka. Nawet jeśli walentynkowa sesja to fragment większej kampanii, w której używasz kostek – zrezygnuj z nich. W sumie to odlóż wszystko na bok – pozbądź się tego, co będzie Was rozpraszać. To dzień bez kostek, map, podręczników, kart postaci, notatek, ołówków i akcesoriów, które zazwyczaj wykorzystujecie. Ma się liczyć klimat, nie mechanika.

3. Przygotuj jedzenie – ale nie przekąski, których zwykle używasz. Zadbaj o to, by jedzenie było dopasowane do klimatu sesji. Może jakieś tradycyjne danie albo charakterystyczne ciastka zrobione ręcznie? Chipsom w szeleszczącej folii, butelkom Coca-Coli i puszkom z energetykami mówimy dziś nie... chyba, że grasz w futurystycznego lub postapokaliptycznego RPG-a, w którym nie ma niczego innego. Wtedy możesz spróbować „uszlachetnić” opakowanie, np. naklejając własną obwolutę na puszkę czy butelkę (wyobraź sobie sesję w stylu Fallouta, podczas której podarowujesz swojej drugiej połówce Nuka-Colę...).

4. Zaproś do gry. Może napiszesz ręcznie list, który zamkniesz w kopercie i zalakujesz? Nawet jeśli mieszkacie razem (tak, tak, ja gram z mężem i nie mam daleko, aby go zaprosić), będzie on ciekawym dodatkiem. Możesz go zostawić na biurku albo szafce nocnej ukochanej osoby.

5. Wyłącz rozpraszacze. Ogólnie podczas sesji najlepiej nie mieć włączonego telefonu, ale tego dnia będzie on szczególnie zawadzał. A zatem telefon i tablet niech zostaną w innym pokoju.

6. Poprowadź. Niech będzie magicznie, inaczej niż zazwyczaj. Postaraj się przede wszystkim o utrzymanie klimatu, dodaj te elementy, których nie sposób wpleść w sesję przeznaczoną dla wielu graczy. Pomyśl, co chciałaby przeżyć Twoja druga połówka w RPG-u, i spełnij jej marzenie. Nie mów teraz o statystykach, doświadczeniu – odczuwaj. W miarę możliwości ogranicz liczbę spotykanych BN-ów, a jeśli się da – wymyśl przygodę tylko dla dwojga Waszych postaci.

Przebiegu samej sesji Ci nie podpowiem, bo to już zależy od tego, co lubicie, jakie tematy i wyzwania Was interesują, czy dodasz indywidualną przygodę do dłuższej kampanii, czy będzie ona czymś zupełnie oddzielnym. Ważne jest skupienie na tym, że jesteście tylko we dwoje, zanurzeni w fantastycznym świecie, i może zdarzyć się wszystko, o czym marzycie – a co więcej, nikt tego nie zepsuje nagłym wybrykiem czy nieprzewidzianym pomysłem, który wywraca całą kampanię do góry nogami.

Autor: Marta Choińska-Młynarczyk

Skład: A. Kucharska, Korekta: A. Gawin, M. Jóźwiak-Bociąg

„System idealny”...

...nie istnieje



Każdy, kto wkręca się w RPG-i, przechodzi etap poszukiwania idealnego systemu. Takiego, który rozwiąże problemy przy stole, pogodzi różne style grania, usunie konflikty między Mistrzem Gry a graczami i sprawi, że każda sesja będzie „dobra z definicji”. To przekonanie napędza nieustanną pogoń za nowymi podręcznikami, ich edycjami (jeżeli już upatrzymy sobie jakieś uniwersum) albo za uniwersum – jeżeli jeszcze go poszukujemy.

W praktyce mamy więc do czynienia nie z rozwojem hobby, lecz z eskapizmem systemowym – ucieczką od odpowiedzialności za realną jakość rozgrywki w stronę abstrakcyjnej obietnicy zapisanej w mechanice.

Aby zrozumieć, dlaczego idealny system RPG jest nieosiągalny, warto sięgnąć do podstaw teorii projektowania gier fabularnych. Jedną z nich jest model GNS¹, który porządkuje sposoby myślenia o tym, czym taki system może być i jakie cele może realizować. Model ten nie opisuje gotowych typów gier, lecz trzy różne kierunki projektowe, które można ze sobą łączyć, ale których nie da się w pełni pogodzić.

Zgodnie z tym podejściem, każdy system RPG opiera się, świadomie lub nie, na trzech podstawowych modelach:

- Gamizm,
- Narratywizm,
- Symulacjonizm.



Gamizm kładzie nacisk na mechanikę jako bezstronny zestaw reguł. Liczy się tu balans, jasność zasad oraz możliwość mierzenia sukcesu lub porażki. Gracze są nagradzani za trafne decyzje, a błędy mają wyraźne konsekwencje. Systemy o silnym zabarwieniu gamistycznym są przewidywalne i odporne na uznaniowe zmiany w trakcie gry.

Narratywizm skupia się na opowieści i jej sensie. Zasady mają wspierać rozwój fabuły, a nie ją ograniczać. Wynik testu jest istotny nie dlatego, że oznacza sukces lub porażkę, lecz dlatego, jak wpływa na dalszy bieg historii. Mechanika staje się narzędziem narracyjnym, a nie symulatorem świata czy sprawdzianem umiejętności gracza.



Symulacjonizm dąży natomiast do spójnego przedstawienia fikcyjnej rzeczywistości. Zdarzenia w grze wynikają z przyjętych praw świata, a nie z potrzeb fabuły czy równowagi między postaciami. Jeśli coś jest niebezpieczne, pozostaje takie zawsze; jeśli coś ma konsekwencje, są one stałe i przewidywalne.

Problem polega na tym, że te trzy podejścia stoją ze sobą w sprzeczności. Wzmocnienie jednego z nich odbywa się kosztem pozostałych. Projektowanie systemu RPG polega więc na ciągłych kompromisach – na próbie zbliżenia się do ideału, którego w pełni osiągnąć się nie da.

Dlaczego system idealny nie może istnieć?

Projektowanie RPG polega na kompromisie. Im bardziej system wzmacnia jeden z filarów GNS, tym bardziej osłabia pozostałe. Mechanika, która daje graczowi wysoką kontrolę nad wynikiem testów, osłabia poczucie realizmu i ryzyka. Mechanika, która bezwzględnie symuluje świat, często niszczy dramaturgię i poczucie sprawstwa. Natomiast system, który nagina zasady w imię opowieści, może zostać systemem bez wyzwań dla graczy.

„Systemy do wszystkiego” zazwyczaj kończą jako systemy do niczego. Produkują niejako „szum mechaniczny”, w którym różne założenia projektowe wzajemnie się sabotują. Gracze (ale i nie tylko, bo Mistrzowie Gry również), frustrują się, bo system obiecuje jedno, a dostarcza drugie.



Jak to się ma do Heroic czy Low Fantasy?

Najwięcej mitów o „systemie idealnym” – jeżeli w sumie ktokolwiek w takowe wierzy – narosło wokół nurtów heroic fantasy. To tutaj projektanci najczęściej próbują tworzyć mechaniki, które w żaden sposób nie przewidują porażki. Jedna gra ma obsłużyć walkę drużynową, politykę, ekonomię, eksplorację, magię, boskie interwencje i rozwój od zwykłego człowieka do półboga – albo nawet jeszcze dalej.

Efekt wydawać się może coś... przewidywalny – liczby eskalują, a logika świata zostaje podporządkowana matematycznemu balansowi. Punkty życia stają się abstrakcyjnym zasobem (jest ich tak

¹<http://www.indie-rpgs.com/articles/3/>

dużo), który co prawda może ubywać, ale jeżeli już ich braknie, to przecież zawsze mamy mikstury lecznicze. Magia natomiast jest bezpiecznym narzędziem o przewidywalnym koszcie – co najwyżej czar może się nie udać... a wtedy będzie trzeba spróbować jeszcze raz. No i co najważniejsze – śmierć przestaje być realną konsekwencją i następstwem ryzyka – w końcu zawsze będzie można poprosić bóstwo o to, by wskrzesiło naszego kompana, co nie?

Heroic fantasy obiecuje potęgę, ale rozmywa jednak przy tym te nasze ludzkie (lub nawet nieludzkie, jeśli gramy jakimś krasnoludem czy innym elfem) poczucie ryzyka. Dostarcza nam co prawda upragnione „sprawstwo”, ale robi to często kosztem wiarygodności świata.

W opozycji do tego nurtu stoją systemy low fantasy, które paradoksalnie bywają bliższe „doskonałości projektowej”. Nie dlatego, że są obiektywnie lepsze, ale dlatego, że są uczciwe wobec własnych ograniczeń.

Low fantasy nie próbuje odwzorować wszystkiego ani opowiadać historii o nadludzkich bohaterach. Skupia się na zwykłym szarym człowieku (no, albo jak wcześniej, przedstawicielu innej rasy), jego słabościach i ograniczeniach. Wysoka śmiertelność, trwałe obrażenia i dotkliwie rany sprawiają, że świat gry wydaje się spójny i niebezpieczny, a mechanika stawiająca na zasady nie jest aż tak istotna – bo przecież wiemy, że wszystko ma swoje konsekwencje.

Magia jest tu czymś ryzykownym i trudnym do kontrolowania. Nieudane zaklęcia mogą zaszkodzić nie tylko czarującemu, ale także jego otoczeniu. Na przykład WFRP 4ed przejawia się to w zasadach „manifestacji” – nawet przy pozornie zwykłym rzucie magia potrafi dać o sobie znać na większym obszarze niż pole walki, jak choćby kwaśnienie mleka w okolicy. Same w sobie mogą wydawać się błahe, ale pokazują, że magia nie jest bezpieczna.

Rozwój postaci ma zwykle charakter poziomy: bohater staje się sprawniejszy i bardziej doświadczony, lecz nigdy całkowicie odporny na zagrożenia.

Dobrym porównaniem będzie: jakbyśmy zamiast wielofunkcyjnego szwajcarskiego scyzoryka dostali skalpel. Narzędzie wyspecjalizowane, skuteczne w tym, do czego zostało stworzone, nieprzydatne jednak do czegokolwiek innego (np. do krojenia tortu, co nie?) – no i oczywiście wyjątkowo łatwo zrobić sobie nim krzywdę...



To gdzie ta satysfakcja?

Heroic fantasy i low fantasy oferują różne modele nagrody. W tym pierwszym, satysfakcja płynie z narracji mocy. Gracz doświadcza wzrostu, dominacji i wpływu na świat – i takiego oczywistego „wpływu”, właśnie poprzez ich moce i zdolności. Natomiast w tym drugim systemie, satysfakcja rodzi się z przetrwania. Każda wygrana walka, każda blizna i każdy kolejny dzień są sukcesem samym w sobie.

Warto tu jednak podkreślić, że żaden z tych modeli nie jest „lepszy” – one nie mogą być nawet porównywalne, bo ich celem jest dostarczenie zupełnie czegoś odmiennego. Tym samym stają się najzwyczajniej w świecie niekompatybilne.

Dlaczego? Bo przecież nie da się jednocześnie zagwarantować poczucia kontroli i niepewności. Próba pogodzenia tych filozofii kończy się mechaniczną hybrydą, która traci tożsamość – której przecież każdy, niezależnie, czy jako gracz, czy jako Mistrz Gry, poszukuje.

To jak to jest z tym systemem idealnym?

Zamiast pytać, który system jest najlepszy, warto zapytać, na jakie kompromisy możemy pójść. Każdy system jest swego rodzaju filtrem – coś wyodrębia, coś rozmywa.

System idealny jeszcze nie istnieje.

I stawiam dolary przeciwko orzechom, że nigdy nie powstanie.

Autor: Adam Ponikiewski

Skład: A. Kucharska; Korekta: M. Józwiak-Bociąg



Planszopowiadanie kontynuacja

Gdy wychodzili z magazynu, deszcz przybrał na sile. Ramirez poprawił płaszcz, który nasiąkał jak gąbka.

– Foki? Ochrona portu? Przecież one pracują dla burmistrza.

– Właśnie dlatego – powiedział królik cicho. – Nikt nie pomyśli, że potrafią brudzić swoje płetwy.

Zatrzymali się przy nabrzeżu. W wodzie migotały światła miasta, a gdzieś w oddali rozległ się przeciągły gwizd statku. Królik zaciągnął się cygarem.

– Ramirez, ta sprawa zaczyna pachnieć gorzej niż beczka śledzi w lipcu.

– To znaczy?

– To znaczy, że ktoś nie chce, żebyśmy znaleźli panią Kapiel. A ja nie znoszę, gdy ktoś mówi mi, czego mam nie znajdować.

Ramirez westchnął.

– Czyli co teraz?

Królik uśmiechnął się lekko.

– Teraz, mój drogi, idziemy na ryby. I mam przeczucie, że tym razem to nie ryby będą w sieci.

Port nocą był jak gardło starego saksofonu – wilgotny, chrapliwy i pełen dźwięków, które lepiej zignorować. Mgła snuła się między kontenerami, owijając je jak bandaż wokół ran miasta.

Królik i Ramirez szli ostrożnie, wbijając łapy w zimny bruk. Królik miał na sobie stary płaszcz pamiętający czasy, gdy dżentelmeni jeszcze wierzyli w szczerłość. Ramirez, jak zwykle, dyszał tak głośno, że nawet mewy ucichły z ciekawości.

– Mówiłem, żebyś nie jadł tych pączków przed akcją – syknął królik.

– Potrzebuję energii! – burknął sierżant.

Za magazynem numer siedem tliło się światło. Z wnętrza dobiegały głosy – głębokie, gardłowe, z charakterystycznym syknięciem fok próbujących brzmieć jak twardziele z filmów gangsterskich.

Królik przycisnął się do ściany i zajrzał przez pękniętą deskę. W środku cztery foki siedziały przy stole, na którym leżały dokumenty, kilka sztabek złota i... parasol.

– Proszę bardzo – szepnął. – Parasol pani Kapiel. Wiedziałem, że ta sprawa śmierdzi jak stęchłe cygaro.

Ramirez uśmiechnął się niepewnie.

– Co robimy?

– Obserwujemy. A potem – zadajemy pytania.

W tym momencie jedna z desek pod ich łapami zaskrzypiała jak zdradzone sumienie.

Cztery foki jednocześnie podniosły głowy.

– Kto tam?! – ryknęła największa, z blizną przecho-
dzącą przez lewą część pyska.

Królik westchnął, poprawił kapelusz i wyszedł z cienia, jakby właśnie zamierzał złożyć reklamację w eleganckiej kawiarni.

– Dobry wieczór, panowie. Przyszedłem po odpowiedzi.

– Kim jesteś, króliku? – zapytała blizna, unosząc metalową rurkę.

– Kimś, kto nie lubi, gdy w jego mieście toną sowy.

Foki spojrzały po sobie. Najmniejsza, z cygarem w pysku, zachichotała.

– Może chcesz się dowiedzieć, kto za tym stoi?

– O to chodzi – powiedział królik spokojnie. – Ale wolałbym usłyszeć to zanim zaczniesz mnie bić.

Foka z blizną wzięła zamach, ale zanim zdążyła zrobić krok, coś stuknęło – Ramirez, który dotąd próbował się ukryć, potknął się o skrzynkę z rybami i przewrócił cały stos beczek. Echo rozeszło się po hali jak krzyk winnego.



– Oho, mamy kompana! – wrzasnęła jedna z fok.

Rozpętało się zamieszanie. Zaskoczony Ramirez chwycił najbliższą broń, jaką znalazł – mop – i zaczął wymachiwać nim niczym szpadą, sukcesywnie trafiając przeciwników w płuć.

Z kolei królik rzucił się w bok, przewracając stół. Dokumenty wyleciały w powietrze jak spłoszone ptaki. Jeden z parasoli spadł prosto w ogień piecyka i natychmiast zapłonął.

– Ramirez, na górę! – krzyknął królik, wskazując schody. – Dokumenty! Weź to, zanim zamienią w popiół nas i dowody!

Podczas gdy królik parował ciosy metalową pokrywą od beczki, sierżant dopadł do szafki i złapał plik papierów. Foki były silne, ale powolne – zbyt przyzwyczajone do chłodu wody, żeby zrozumieć, jak gorąco potrafi być na lądzie.

W końcu, gdy dym wypełnił pomieszczenie, królik zawołał:

– Czas zmykać!

Wybiegli tylnymi drzwiami, tuż przed tym jak magazyn eksplodował z cichym „puff”. Na zewnątrz deszcz był ich sprzymierzeńcem. Spływał po płaszcach, zmywając ślady potyczki.

Ramirez wciąż dyszał, trzymając pod pachą zwitek papierów.

– Mamy to! – wydyszał. – Niektóre strony są spalone, ale widać logo burmistrza.

– Wiedziałem. – Królik odpalił nowe cygaro. – Tylko władza potrafi robić takie brudne interesy z tak czystą miną.

Usiedli na skrzyni przy nabrzeżu. Z daleka widać było, jak foki w panice gaszą ogień. Królik otworzył teczkę. Na pierwszej stronie widniał nagłówek: „Projekt Mewa – operacja przeniesienia towaru przez kanały miasta. Współpraca: Kapiel M., Burmistrz Zajac”.

Ramirez zmarszczył brwi.

– Czyli pani Kapiel... pracowała z nimi?

– Wygląda na to, że tak – mruknął królik. – Ale pytanie brzmi: z jakiego powodu zniknęła? Bo chciała, czy dlatego że ktoś ją do tego zmusił?

Wiatr od portu przyniósł zapach ryb i kłamstw.

– Ramirez – powiedział cicho królik – jutro odwie-dzim ratusz. Czas zapytać burmistrza, co robi jego podpis na papierach, które powinny leżeć na dnie morza.

Ramirez skinął głową.

– A jeśli to pułapka?

– To tym lepiej – odparł królik. – Lubię, jak życie podsuwa mi przynęty. Zawsze można ugryźć, zanim złapią.

Ratusz o świcie wyglądał jak martwy rekin – ogromny, zimny i zbyt spokojny, by móc mu zaufać. Mgła ścieliła się nisko, otulając schody, na których zbierały się resztki nocy i odrobina moralności.

Królik poprawił kapelusz i zaciągnął się cygarem.

– Czas odwiedzić naszego szanownego burmistrza.

Ramirez kiwnął głową, choć wyraźnie wolałby być gdzie indziej.

– Może po prostu lubi deszczowe interesy?

– Albo ma coś do ukrycia. A ja nie znoszę, gdy ktoś ma coś do ukrycia, jeśli to nie jest prezent urodzinowy.

Wnętrze ratusza pachniało świeżym woskiem i starymi kłamstwami. Sekretarka – lisica o spojrzeniu jak ostrze brzytwy – próbowała ich zatrzymać.

– Pan burmistrz nie przyjmuje bez zapowiedzi.

Królik uniósł legitymację, która nie miała już żadnej ważności, ale wciąż budziła respekt.

– To dobrze, bo my się nie zapowiadamy.

Burmistrz Zajac siedział za ogromnym biurkiem z mahoni. Jego futro lśniło, a uśmiech był równie pusty, co portowy magazyn po nalocie.

– Ach, detektyw Królik. Co za miła niespodzianka. Słyszałem, że znowu pan szpera w cudzych śmietnikach.

– Staram się, żeby nikt nie musiał szperać w moich – odparł królik chłodno. – Chciałem zapytać o pewien dokument. „Projekt Mewa”. Pański podpis, pańskie pieczętki, pańskie foki.

– Foki to tylko ochrona portu. Nie mam z nimi nic wspólnego.

– Przynajmniej wtedy, gdy zaczynają wybuchać magazyny, rozumiem.



Burmistrz odchylił się w fotelu.

– Panie Królik, to miasto żyje dzięki tajemnicom. Czasem lepiej nie wiedzieć wszystkiego.

– To dziwne – mruknął detektyw. – Bo ja właśnie po to żyję.

Zapadła cisza. Ramirez nerwowo przestępował z łapy na łapę. Burmistrz spojrzał na gości spod ciężkich powiek.

– A jeśli powiem panu, że pani Kapiel... żyje?

Królik uniósł brew.

– Wtedy poproszę o adres.

Drzwi boczne uchyliły się cicho. Do środka weszła sowa Matylda Kapiel, żywa, elegancka, z nieco bardziej zmierzwionym upierzeniem. W dłoni trzymała parasol – taki sam, jaki widział w magazynie.

– Witaj, detektywie – powiedziała głosem spokojnym jak powierzchnia jeziora tuż przed burzą. – Widzę, że jak zwykle trafiłeś w sam środek kłębka.

Ramirez zaniemówił. Królik zaś tylko uśmiechnął się lekko.

– A więc jednak nie zginęłaś.

Pokręciła głową. Detektyw wciąż świdrował ją pytającym spojrzeniem.

– Nie miałam wyboru. Burmistrz i jego foki chcieli, żebym zniknęła, zanim sprawa wypłynie.

– A „Projekt Mewa”?

– Handel informacjami. Sztabki, dane, nazwiska. Zlecenia z zewnątrz miasta. Ja prowadziłam dokumentację. Potem odkryłam, że wśród nazwisk jednego z podmiotów jest moje z dopiskiem „do eliminacji”.

Burmistrz chrząknął.

– Urocza historia, ale bez dowodów to tylko plotka.

Królik wyjął z płaszcza zniszczony plik papierów, które Ramirez ocalił z pożaru.

– Dowodów wystarczy. Nawet jeśli połowa spalona, druga połowa wciąż pachnie władzą.

Zając wstał, uśmiechając się szerzej.

– Myśli pan, że ktokolwiek w to uwierzy? W tym mieście każdy ma brudne łapy. Pan też, detektywie.

– Być może – odparł królik. – Ale przynajmniej wiem, w którym błocie stoję.

Wtedy rozległ się hałas – Ramirez, który do tej pory grzebał w teczce, powiesił płaszcz na wieszaku. Coś chrupnęło, a jeden z kołków nieco się obniżył.

Królik nadstawił uszy i leniwym wzrokiem spojrzał w stronę, z której dochodził dźwięk.

W ścianie otworzył się sejf, w którym spokojnie, niczego nieświadomy, spoczywał plik ciężkich dokumentów.

Kilka godzin później mgła zaczęła się rozchodzić. Królik siedział na dachu swojego biura, patrząc na wschodzące słońce. Ramirez chrapał obok z kubkiem zimnej kawy w łapie.

Z radia dobiegł głos spikera:

„Burmistrz Zając zrezygnował ze stanowiska z powodów zdrowotnych. Na jego miejsce powołano tymczasowo zastępczynię – sowę Matyldę Kapiel”.

Królik uśmiechnął się krzywo.

– A więc ptaki też potrafią powstawać z popiołów.

Ramirez otworzył jedno oko.

– Myślisz, że była niewinna?

– W tym mieście nikt nie jest niewinny, sierżancie. Niektórzy tylko lepiej udają.

Chwilę milczeli, słuchając szumu wiatru.

– I co teraz, detektywie? – zapytał w końcu Ramirez.

– Teraz? – Królik zaciągnął się dymem i spojrzał na ulice tonące w porannym świetle. – Teraz wracamy do pracy. Bo kiedy jedno kłamstwo tonie, drugie właśnie wypływa na powierzchnię.

Zdmuchnął popiół z cygara.



Autor: Bartek Smaś

Skład: A. Kucharska; Korekta: P. Ciuła, M. Stachniuk

Zakochaj się

w naszym magazynie

*Dotłącz do
wspierających*



SUPPI.PL/PLANETAMEPLI

GEEKOWY HOROSKOP

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

BARAN (21.03–19.04)



Luty to miesiąc, w którym Twoja impulsywność zderza się z potrzebą szybkich rezultatów. Idealnie odnajdziesz się w grze *Ankh: Bogowie Egiptu*, gdzie bez zdecydowanych ruchów nie ma zwycięstwa. Lubisz dominować i nie boisz się konfliktu – ta gra nagradza dokładnie takie podejście. Tylko pamiętaj: nie każdy atak musi być frontalny... choć Ty i tak spróbujesz. Gwiazdy radzą: zanim uderzysz, policz siły, bo nawet bóg może się potknąć.

BYK (20.04–20.05)

Byku, w lutym stawiasz na komfort, estetykę i spokojne budowanie przewagi. *Calico* pozwoli Ci układać miękkie, kolorowe koce i przyciągać urocze koty – relaks w czystej postaci. Twoja cierpliwość i zamiłowanie do harmonii zaprocentują. To idealna gra na wieczór z herbatą. Będziesz miał poczucie, że wszystko jest dokładnie tam, gdzie być powinno. Jeśli ktoś spróbuje Ci popsuć układ, spojrzysz na niego z godnością kota, który wie swoje.



BLIŹNIĘTA (21.05–20.06)



W lutym będziesz jeszcze bardziej rozmowny niż zwykle, więc potrzebujesz gry, w której komunikacja to klucz. *Decrypto* pozwoli Ci zabłysnąć sprytem, szybkim kojarzeniem faktów i zdolnością myślenia na kilku poziomach jednocześnie. Będziesz tłumaczyć, podpowiadać i mieszać szyki przeciwnikom – czasem nawet niechcący. Jedno jest pewne: przy stole ciszy nie będzie. Twoje hasła będą tak błyskotliwe, że nawet sam zaczniesz się zastanawiać, co miałeś na myśli.

RAK (21.06–22.07)

Dla Ciebie luty to miesiąc emocji, nostalgii i potrzeby pocucia sensu. *This War of Mine: Gra planszowa* trafi w Twoją empatyczną naturę – tu decyzje są trudne, a współpraca kluczowa. Będziesz przeżywać każdą historię mocniej niż inni i dbać o drużynę jak o rodzinę. To gra ciężka tematycznie, ale idealna dla Twojej wrażliwości. Po rozgrywce możesz potrzebować chwili ciszy i herbaty, ale satysfakcja będzie ogromna.



LEW (23.07–22.08)



W lutym nadal chcesz błyszczeć – nawet jeśli dzień jest krótki, a wieczór długi. *Blood Rage* daje Ci pole do popisu, bo czekają na Ciebie epickie walki, bogowie lub wieczna chwała. Każda Twoja decyzja będzie teatralna, a zwycięstwo będzie smakować jeszcze lepiej, gdy wszyscy na nie patrzą. A jeśli przegrasz, to i tak opowiesz tę partię tak, jakby była legendą.

PANNA (23.08–22.09)

Panno, ten miesiąc będzie sprzyjał porządkowaniu myśli i systemów. *Trickerion: Legendy Iluzji* idealnie pasuje do Twojej potrzeby precyzyjnego planowania i perfekcyjnego wykonania. Każdy ruch ma tu znaczenie, a chaos jest surowo karany. Będziesz zachwycona, bo w tej grze można zaplanować każdy ruch... przynajmniej teoretycznie. Gdy plan zadziała idealnie, satysfakcja będzie niemal terapeutyczna.



WAGA (23.09–22.10)

W lutym balansujesz między relacjami a własnymi ambicjami. *Pory roku* to gra, która pozwoli Ci łączyć piękną oprawę z przemyślaną strategią. Twoje decyzje będą eleganckie, a zagrania wyważone, nawet jeśli czasem wahasz się do ostatniej sekundy. To gra, w której styl liczy się równie mocno jak wynik. A kiedy już podejmiesz decyzję, wszyscy uznają, że była to najlepsza możliwa opcja.

SKORPION (23.10–21.11)

Skorpionie, w lutym działasz po cichu, ale skutecznie. *Diuna: Imperium* to gra pełna intryg, ukrytych intencji i wymagająca tworzenia długofalowych planów. Będziesz manipulować sojuszami i uderzać w idealnym momencie. Nikt nie zauważy, kiedy przejmiesz kontrolę – i dokładnie o to chodzi. Twoje spojrzenie znad kart wystarczy, by inni zaczęli wątpić w swoje decyzje.



STRZELEC (22.11–21.12)

Strzelcu, luty wcale nie musi być spokojny – Ty i tak szukasz przygody. *Small World of Warcraft* da Ci dynamiczną rozgrywkę, różnorodne frakcje i ciągły ruch. Nie przywiązujesz się do jednego planu i ta gra to docenia. Dla Ciebie zmiana strategii to nie problem – to styl życia. Najlepiej grasz wtedy, gdy improwizujesz i śmiesz się z własnych błędów.

KOZIOROŻEC (22.12–19.01)

W lutym nadal realizujesz swoje cele, tylko bardziej metodycznie. *Projekt Gaja* nagradza cierpliwość, logiczne myślenie i długoterminową wizję. Każdy ruch przybliża Cię do zwycięstwa, nawet jeśli nikt jeszcze tego nie widzi. Ty wiesz – a to wystarczy. Na koniec wszyscy będą pytać, kiedy właściwie ich wyprzedziłeś.



WODNIK (20.01–18.02)

Wodniku, ten miesiąc to czas eksperymentów i łamania schematów. *On Mars* pozwala Ci budować przyszłość ludzkości w sposób skomplikowany, ambitny i... nieco abstrakcyjny. Inni będą się gubić w zasadach, a Ty uznasz to za intelektualną rozgrzewkę. Idealna gra dla umysłu, który nigdy nie idzie utartą ścieżką. Twoje pomysły znów wyprzedzą swoją epokę – i instrukcję.

RYBY (19.02–20.03)

W lutym będziesz żyć emocjami, symboliką i delikatnym chaosem. *Paleo* to gra kooperacyjna o przetrwaniu, intuicji i wspólnych decyzjach. Będziesz wyczuwać zagrożenia szybciej niż inni i kierować się sercem, nie tabelką. To miesiąc, w którym Twoja empatia naprawdę uratuje drużynę. Nawet gdy sytuacja jest beznadziejna, Ty wciąż wierzysz, że „jakoś się uda” – i często masz rację.



Chcesz tworzyć treści

od graczy dla graczy?

Dołącz do
naszego
zespołu

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