

NR 3 (9) | MARZEC 2026

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

DEWAN

STRATEGICZNY WYŚCIG
O PRZETRWANIE

38 GIER NA WIOSNĘ

WIOSENNE PRZEBUDZENIE NA TWOIM STOLE

PROBLEMY GRACZY

BRAK MIEJSCA DO PRZECHOWYWANIA GIER

DWIE WIEŻE I LOS DRUŻYNY PIERŚCIENIA

CZYLI GRATKA DLA FANÓW J.R.R. TOLKIENA

W marcu stawiamy na kobiety

*Dołączcie
do wspierających*



SUPPI.PL/PLANETAMEPLI



Drodzy Gracze,

z radością oddajemy w Wasze ręce trzeci numer magazynu „Planeta Mepli” – wydanie, w którym mrok spotyka się z nadzieją, epickie opowieści z kameralnymi rozgrywkami, a ciężkie tematy z lekkością wiosennej atmosfery. To wydanie pełne kontrastów, ale też dowód na to, jak szerokie i różnorodne potrafi być nasze hobby.

W części recenzenckiej zabieramy Was w podróż przez światy wypełnione legendami, wielkimi historiami i narastającym napięciem. Zanurzymy się w mroczne odmęty *Cthulhu: Dark Providence*; sprawdzimy, jak prezentuje się przygodowa odłoga *Władcy Pierścieni: Dwie Wieże*; przyjrzymy się emocjonującej walce z czasem w *Losie Drużyny Pierścienia*, gdzie każda decyzja może zaważyć na powodzeniu misji, oraz zajrzymy do uniwersum *Thorgala*. Nie zabraknie również smoków, tajemnic i niepokoju – od *Zmierzchu ery smoków*, przez *Zdrajców na pokładzie*, aż po nastrojowe i bardziej refleksyjne tytuły, takie jak *Ulotne motyle* czy *Rezerwat*. Zagłębimy się w *Prapuszczu*, która jest atakowana przez armię najeźdźców pod przywództwem Generała Niedźwiedzia. Dla fanów spokojniejszych doznań wracamy do *Herbacianego Ogrodu* – tym razem sprawdzając jego tryb solo.

Jednocześnie nie uciekamy od tematów trudniejszych. W artykule inspirowanym grą *Never Going Home: Bez powrotu* zastanawiamy się, kiedy misja staje się ważniejsza niż życie bohatera i jak groza wojny przenika do gier fabularnych. Pozostając w klimatach wymagających światów, podpowiadamy również, jak przygotować sesję RPG w duchu *Frostpunka* – jak budować napięcie, poczucie chłodu i moralne dylematy w skutej lodem rzeczywistości.

W naszym stałym cyklu *Problemy graczy* mierzymy się tym razem z wyzwaniem dobrze znanym większości z nas – przechowywaniem powiększającej się kolekcji gier. Jak zapanować nad rosnącą półką wstydu i jak zorganizować przestrzeń, by nie zdominowały jej pudełka? Szukamy praktycznych i realistycznych rozwiązań.

Rozprawiamy się także z dwoma mechanikami: euro i ameritrash. Opisujemy, jak Europa nauczyła nas liczyć punkty, a Ameryka – przegrywać z honorem.

Zajrzelismy również do **Piątkowskiego Klubu Planszówkowego**, gdzie regularne spotkania pokazują, że siłą planszówek jest przede wszystkim wspólnota.

Wiosna coraz bliżej, dlatego przygotowaliśmy dla Was zestawienie **38 gier** – lżejszych, kolorowych, pełnych świeżości i idealnych na pierwsze cieplejsze dni. A z okazji **Dnia Kobiet** oddajemy głos współtwórczyniom magazynu, które opowiadają o swojej drodze do świata planszówek i o tym, co sprawiło, że zostały w nim na dłużej.

Jak zawsze nie zabraknie naszych stałych działów: nadchodzących premier planszówek, marcowych wydarzeń, geekowego horoskopu i chwili oddechu przy kolorowance.

To numer o emocjach – tych epickich i tych codziennych. O bohaterach ratujących świat i o graczach, którzy po prostu chcą dobrze spędzić czas przy stole. Mamy nadzieję, że znajdziecie tu inspirację zarówno do wielkich przygód, jak i do małych, wiosennych rozgrywek.

Z planszówkowym pozdrowieniem

Redaktorzy Naczelni

Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk



Redaktorzy:

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

Korektorzy:

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

Skład magazynu:

Michalina Chudzińska
Ania Kucharska
Natalia Lukina
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Kinga Pieczyńska (projekt okładki)
Agnieszka Skrzypiec





W TYM MIESIĄCU...



6 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

8 DZIEŃ KOBIET
POZNAJ KOBIETY Z PLANETY MEPLI

14 PREMIERY
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

16 WYDARZENIA
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

19 38 GIER
NA WIOSNĘ

31 PIĄTKOWSKI KLUB PLANSZOWY
NIEDZIELA, FORT I PLANSZÓWKI

34 DEWAN
OBÓZ TO DOPIERO POCZĄTEK

37 REZERWAT
WSIĄDŹ DO JEEPA I OBIERZ STRATEGIĘ



38 WŁADCA PIERŚCIENI: DWIE WIEŻE
WCIĄGAJĄCA GRA KARCIANA

41 LOS DRUŻYNY PIERŚCIENIA
GDY PANDEMIC SPOTKA TOLKIENA

46 THORGAL
AHOJ, PRZYGODO!

48 CTHULHU: DARK PROVIDENCE
MIĘDZY SZALEŃSTWEM, A POCZYTALNOŚCIĄ





W TYM MIESIĄCU...



- 52** ZMIERZCH ERY SMOKÓW
GRA PLANSZOWA RPG
- 55** PRAPUSZCZA: OSTATNIE STARCIE
CZYLI WILK KONTRA ZAJĄC
- 58** ZDRAJCY NA POKŁADZIE
IMPREZOWA KARCIANKA
- 59** HERBACIANY OGRÓD: PU-ERH
SOLO HERBACIANEGO OGRODU
- 62** ULOTNE MOTYLE
TANIEC KOLOROWYCH SKRZYDEŁ
- 65** KOLOROWANKA
- 67** PROBLEMY GRACZY
I JAK JE ROZWIĄZAĆ
- 71** EURO VS AMERYKA



- 74** RPG FROSTPUNK
- 76** KIEDY MISJA...
WAŻNIEJSZA JEST NIŻ ŻYCIE BOHATERA
- 78** GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?

Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRAŁIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

3/2026



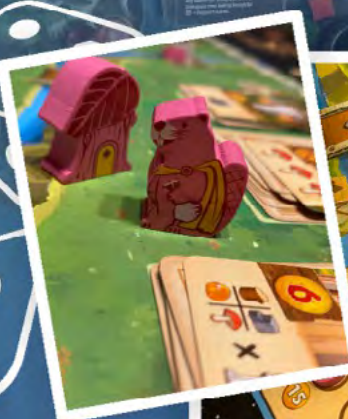
Eternal Decks

Ta gra musi być hitem w Polsce! Nieszablonowa, oryginalna i wciągająca rozgrywka!



Etherfields

Eksperyment narracyjny, który nagradza ciekawość i cierpliwość.



Kingdom Crossing

Ogrywamy w oczekiwaniu na polską wersję. Urocze bobry budują most na polecenie królowej.



Ewakuacja

W Ewakuacji musimy podejmować trudne decyzje, aby ocalić naszą planetę. Czy poświęcimy nasze fabryki, czy mieszkańców?





Battlestar Galactica

W tej grze pomoc bywa nieodróżnialna od sabotażu, a zaufanie jest towarem deficytowym.



Fish Tank

Fish Tank to zaskakująco przyjemna i szybka gra, która zmieści się na stoliku kawowym. Nie tylko dla fanów akwarystyki.



Władca Pierścieni: Podróże przez Śródziemie

Kooperacyjna przygoda z aplikacją: dużo decyzji, mało przypadkowości, sporo emocji.



Mycelia

Każda usunięta kropla rosy przybliży Cię do zwycięstwa.



Heroes of Might and Magic

Planszowa wersja trzeciej części kultowej gry komputerowej. W podstawowej wersji gry możemy kontrolować Nekropolis, Loch i Zamek.

Dzień Kobiet

Marzec to miesiąc, który – miejmy nadzieję – przyniesie nam nareszcie trochę słońca. Na astronomiczny początek wiosny wielu z nas, zmęczonych zimą i towarzyszącymi jej mrozami, czekało z utęsknieniem. Ale marzec to nie tylko pierwsze wiosenne podrygi. Ósmy dzień tego miesiąca to dla połowy społeczeństwa ważna data; a dla drugiej połowy – tej odpowiedzialnej za kwiaty i życzenia – być może nawet ważniejsza. Panowie, ustawcie sobie przypomnienie w telefonie!

Z okazji nadchodzącego Międzynarodowego Dnia Kobiet poprosiliśmy żeńską część zespołu „Planety Mepli” o podzielenie się swoją historią związaną z planszówkami. Dlaczego dziewczyny zdecydowały się wejść w ten świat? Od kogo zaraziły się tą pasją? Jak wyglądały ich pierwsze doświadczenia? Za chwilę się tego dowiemy. Oddajemy głos meplowym kobietom!

Kinga – graficzka

Moja przygoda z planszówkami zaczęła się od dziecięcych emocji przy *Grzybobraniu* i *Scrabble*, w które grałam z babcią. Ale prawdziwy przełom nastąpił na studiach, gdy odkryłam zwariowany świat *Munchkina*, w różnych jego odsłonach. A że los bywa przewrotny, to kilka lat później, gdy pracowałam jako grafik w agencji reklamowej, pewnego dnia poznałam klienta, który chciał wydrukować zaprojektowaną przez siebie matę do gry. Ta znajomość stała się przepustką do lokalnej grupy pasjonatów. Od słowa do słowa ze świata pikseli trafiłam prosto do ekipy, dzięki której odkryłam magię złożonych strategii. Do dziś regularnie się spotykamy, by wspólnie poznawać kolejne planszowe uniwersa.

Gra, która obecnie najczęściej gości na moim stole, to *Ark Nova*. Gram w nią nałogowo, ciągle próbując opracować idealną strategię. Jednak jako fanka *Wiedźmina* lubię też zagrać w *Wiedźmin: Stary Świat* lub *Ścieżka Przeznaczenia*. Z niecierpliwością czekam na wersję *Legacy*.

Magdalena – korektorka

Moja droga do świata gier planszowych nie zaczęła się w żaden szczególny sposób. W tle nie mam wielopokoleniowej planszówkowej tradycji. Na początku grywałam w *Eurobiznes*, warcaby, bierki... klasykę, która pojawiała się na stole od czasu do czasu, ale bez większych emocji. Miejsce na mojej półce miał też zestaw typu „50 gier planszowych”, a składające się na niego plansze służyły do wszystkiego, nie tylko do grania. Bardzo szybko znalazłam dla nich inne zastosowanie: robiły za ścianki przy budowaniu rozległych domków dla Barbie, zajmujących pół pokoju. Planszówki były więc obecne, ale bardziej jako element kreatywnej scenografii niż centrum domowej rozrywki.

Dopiero jako osoba dorosła weszłam tak naprawdę w świat planszówek. Nie z sentymentu do dzieciństwa, ale z czystej przyjemności płynącej z grania. Gdy pewnego razu odwiedziłam nowych znajomych, na stole pojawiła się *Agricola*. Rozegraliśmy wtedy jedną partię, podczas której gra całkowicie mnie oczarowała. To był zupełnie inny poziom niż ten znany mi z prostych planszówek z dzieciństwa.

Wtedy zaczęłam przeglądać sklepy internetowe z grami planszowymi i odkryłam, jak wiele się zmieniło. Proste pozycje składające się z planszy i zwykłych pionków zamieniły się w rozbudowane zestawy, oferujące setki elementów, barwne karty, zaskakujące mechanizmy, a to wszystko podrasowane było interesującymi zasadami i mechaniką. Początkowo myślałam, aby kupić *Agricolę*, ale była chwilowo niedostępna. Dlatego szukałam dalej i finalnie pierwszą grą, którą kupiłam już jako dorosła, był *Tzolk'in*. Ta pozycja zachęciła mnie do sięgnięcia po więcej. Pojawiły się kolejne tytuły: *Carcassonne*, *Wsiąść do pociągu*, *Świat Dysku – Ankh Morpork*, *Kupcy i Korsarze* i wiele innych.

Dziś namiętnie przeglądam strony z grami i śledzę informacje o premierach w poszukiwaniu ciekawych pozycji, które chciałabym mieć w swojej kolekcji. Lubię nietuzinkowe detale, jak koła zębate kalendarza Majów w *Tzolk'inie*, figurki zwierząt domowych w *Agricoli*, wielopoziomowe plansze w *Everdell*, wagoniki we *Wsiąść do pociągu* albo słodkie króliczki w *Królestwie Królików*. Najważniejsza jest jednak dobra zabawa i niepowtarzalne partie rozgrywane z rodziną i ze znajomymi.



Ark Nova



Tzolk'in: Kalendarz Majów



Paulina – autorka

Zamiłowanie do przesuwania pionków po planszy tliło się we mnie od najmłodszych lat. Każde pudełko z grą było pełne magii i dawało okazję, aby wcielić się w kogoś zupełnie innego.

W *Super Farmerze* jako właściciel gospodarstwa chroniłam moje stadko przed lisami, w *Grzybobraniu* byłam najlepszą grzybiarą znajdującą najbardziej dorodne borowiki, a w *Małej Poczcie* z radością larpowałam panią z okienka pocztowego, z impetem przybijając pieczątki na druczkach. Jedne z miłszych wspomnień z tamtych lat wiążą się z naparzeniem z babcią w wojnę i przeliczaniem zarobionych pieniędzy w *Biznesie* po polsku (oj, jak utrata budki z kielbaskami uczyła przegrywać...).

Gry miały też realny wpływ na moje życie. Opisy zwyczajów zwierząt w *Rodzinkach* rozwinęły we mnie chęć pogłębiania wiedzy o środowisku i kto wie, czy nie były pierwszym impulsem do wyboru studiów przyrodniczych.

Podczas chudych lat studenckich przy ograniczonych zasobach czasowych i budżetowych grywałam przede wszystkim w *Carcassonne*, *Munchkina Cthulhu* i *Uno* – do dziś uważam, że są to świetne tytuły potrafiące rozruszać każde towarzystwo.

Kilkuletnią przerwę, w czasie której planszę i kostki zamieniłam na mysz i klawiaturę, zakończyła znajomość z obecnym chłopakiem, który okazał się największym specjalistą od gier, jakiego poznałam. Z radością opowiadał o najnowszych planszówkach i przy każdej okazji graliśmy w kolejny tytuł z jego kolekcji.

Tak się złożyło, że początki tej znajomości zbiegły się z nadejściem pandemii. Choć więc fizycznie byliśmy zamknięci w czterech ścianach, to gry pozwoliły nam wsiadać do pociągu, terraformować Marsa, zarządzać pięcioma klanami i walczyć o splendor – byle nie drażnić przy tym smoka. Tak spędzane tygodnie przypominały mi, za co zawsze kochałam gry: za możliwość odłożenia na bok wszelkich trosk i pozwolenie wyobraźni na swobodną wędrówkę. Od tamtej pory mój entuzjazm do grania praktycznie nie gaśnie.

Kornelia (@meeple_mi) – autorka

Do świata planszówek trafiłam bardzo klasycznie – dzięki *Catanowi*. To była ta pierwsza gra, przy której rozumiałam, że planszówki to coś więcej niż tylko pionki i kostki. Potem pojawił się *Pandemic* i wtedy przepadłam. Nagle okazało się, że przy stole można przeżywać napięcie, stres, radość i frustrację dokładnie tak samo intensywnie jak przy dobrym filmie czy książce. Z każdą kolejną grą sięgałam po coraz bardziej różnorodne tytuły, coraz odważniejsze mechanicznie i tematycznie.

Niepostrzeżenie planszówki stały się stałym elementem mojego życia. Z czasem kolekcja zaczęła rosnąć szybciej, niż byłam w stanie to kontrolować, aż do momentu, w którym zorientowałam się, że mam ich więcej niż miejsca na półce, a liczby rozegranych partii nie da się już sensownie policzyć.

Dziś planszówki są dla mnie czymś więcej niż hobby. To sposób na odpoczynek, na spotkania z ludźmi, na przeżywanie emocji, które nie są wirtualne. Lubię w nich to, że łączą logikę z intuicją, strategię z emocjami, a rywalizację z bliskością. Nie trzeba być ekspertem, żeby dobrze się bawić – wystarczy chcieć usiąść przy stole i spróbować. I chyba właśnie to najbardziej mnie w nich urzekło: że każdy może znaleźć w nich coś dla siebie, niezależnie od doświadczenia, wieku czy charakteru.

Bo w końcu każda rozgrywka to mała historia, która zostaje w pamięci, nawet jeśli wynik dawno przestaje mieć znaczenie. I właśnie dlatego wciąż chcę siadać do kolejnych gier – bo każda z nich jest obietnicą nowej przygody przy stole.

Dziś jestem wdzięczna osobie, która pokazała mi *Catana*. Bo to tak, jakby otworzyła mi drzwi do innego świata, którego jak się okazało – potrzebowałam.



Kasia – korektorka i autorka

Planszówki są ze mną od zawsze – raz było ich trochę więcej, raz trochę mniej, ale nigdy nie znikwały na długo. Były w domu, u znajomych, na wakacjach i przy okazji rodzinnych spotkań. Najpierw dziecięca klasyka gatunku: chińczyk, *Grzybobranie*, *Pułapka na myszy*, *Eurobiznes*. Gry, w których wszystko zależało od rzutu kostką – proste, ale potrafiące wywołać szeroki uśmiech na dziecięcej twarzy i... równie wielką frustrację, gdy znowu trafiło się na start albo do aresztu. To był ten etap, kiedy największym zwrotem akcji było wyrzucenie wymarzonej szóstki albo odkrycie, że ktoś przypadkiem przestawił pionek o jedno pole za daleko. Niby nic wielkiego, ale w dziecięcym świecie to były naprawdę ważne sprawy.

Potem, gdy kilka lat minęło, zrozumiałam, że samo rzucanie kostką to jednak trochę za mało – weszły tytuły „poważniejsze”: *Magiczny Miecz*, *Talizman*, *Munchkin*, *Dracula*. Nagle okazało się, że w grze można nie tylko iść do przodu, ale też knuć, kombinować, pakować się w kłopoty na własne życzenie i jeszcze cieszyć się z tego jak dziecko.

W liceum wkręciłam się w RPG-i i to był moment przełomowy. Dosłownie. Podczas jednej z pierwszych sesji poznałam mojego obecnego męża – tak, tak, miłość życia przyszła do mnie między rzutami kośćmi i klasycznym: „czy na pewno chcesz to zrobić?”. Do dziś pamiętam te spotkania w ciemnym pokoju albo w piwnicznym klubie: przy świetle świec powtykanych do szklanych butelek, z rozłożonymi kartami postaci i dźwiękiem kości turlających się po stole. No i były też szeptki sąsiadów, że niby sataniści urzędują w piwnicy. A my tam po prostu ratowaliśmy świat, ginęliśmy (czasem spektakularnie, czasem naprawdę głupio), kłóciliśmy się o decyzje drużyny i próbowaliśmy przekonać Mistrza Gry, że „to powinno się udać”, bo przecież logicznie rzecz biorąc...

Nie muszę chyba dodawać, że moi rodzice nie byli zachwyceni – w latach 90. w ich otoczeniu mało kto słyszał o tej formie rozrywki. Za to ja byłam zachwycona za nas wszystkich. Na początku *D&D* nie miało sobie równych, z czasem wkroczyłam do *Świata Mroku* i *Cyberpunka*. I zanim się obejrzałam, RPG-i przejęły stery na dobre, a planszówki usunęły się w cień. Ale tylko do czasu...

Pewnego dnia na imprezie pojawił się znajomy z *Battlestar Galactica* i nasza ekipa momentalnie utonęła w tym uniwersum. Serial chłonęliśmy z wypiekami na policzkach, a niemal co weekend ruszaliśmy w przestworza, by walczyć z Cylonami

i reperować statki – podejrzliwie patrząc na siebie nawzajem i licząc, że może tym razem naprawdę uda się odnaleźć Ziemię i uratować ludzkość. Było dużo emocji, trochę dramatów i zaskakująco sporo momentów, w których ktoś z zapałem rzucał: „daj mi rozkaz, na pewno uratuję sytuację!”, a chwilę później ginął admirał lub prezydent.

Gdy kosmiczny entuzjazm trochę opadł (choć do dziś *BSG* to moja ulubiona gra), zaczęłam rozglądać się za innymi tytułami. I tak z roku na rok Kallaxy wypełniały się grami... a potem kolejnymi... i jeszcze kolejnymi. A ja odkryłam, że to nie jest tylko chwilowy etap, który kiedyś się skończy.



Ania – graficzka i autorka

Czytając kolejny raz o graniu w warcaby i szachy z dziadkami, można doświadczyć niezłego *déjà vu*, ale początek mojej historii z grami planszowymi nie różni się od historii moich koleżanek 😊 W moim przypadku później przyszedł szal na *Monopoly* rozgrywane w każde wakacje z kuzynostwem, a potem długo nic. Pierwszą „większą” grą, jaką kupiłam za kieszonkowe, było stare wydanie *Heroes Might and Magic*. Zakochałam się w tych wszystkich znacznikach, planszetchkach postaci, kartach akcji, kartach czarów i innych magicznych przedmiotach.

W liceum poznałam paczkę kumpi „od planszówek”, z którymi do dziś umawiamy się na ogrywanie nowych tytułów. Jakies dwa lata temu stworzyłam na studiach swój pierwszy prototyp gry karcianej o Eryniach – greckich boginiach zemsty – o której na pewno przeczytacie w którymś z kolejnych numerów „Planety Mepli” w dziale prototypów. W międzyczasie w mojej głowie pojawiły się nowe pomysły i inspiracje, więc może spotkamy się na Planszówkach w Spodku!



Magdalena – redaktorka naczelna i autorka

Swoją planszówkową przygodę rozpoczęłam już w dzieciństwie – w latach 90. chętnie grywałam z moją babcią. Warto tu nadmienić, że ówczesny rynek planszówek był dosyć ubogi. W co więc grały dzieci oprócz karcianej wojny, domina, memory i bierek? Przede wszystkim w *Scrabble Junior*, odkrywając magię słów i literek, w fenomenalnie wykonaną *Putapkę na myszy* od wydawnictwa Hasbro czy w *Zrób hamburgera* – tytuł dobrze wpisujący się w konsumpcjonizm lat 90. Na mojej dziecięcej planszówkowej półce nie zabrakło również dobrze znanego *Grzybobrania* czy *Monopoly*. Z nostalgią wspominam też gry od wydawnictwa Granna, takie jak: *Sombrero* czy *melonik*, *Rodzinki* czy *Quiz o przysłowiach*.

Muszę przyznać, że w czasie nastoletnim moje zainteresowanie grami planszowymi ciut spadło, ustępując miejsca innym pasjom i rozrywkom. Jednak w okresie studenckim powróciło – pierwsza dorosła planszówkowa fascynacja pojawiła się na jednym ze spotkań towarzyskich, gdy zagraliśmy w *Wsiąść do pociągu. Europa*. W tym samym czasie moja mama zainteresowała się vlogami o grach planszowych i uznała, że planszówki mogą stać się naszym rodzinnym hobby. To ona kupiła pierwsze tytuły: najpierw, za moją namową, znany mi już wcześniej *Wsiąść do pociągu. Europa*, a następnie *Pandemic*, *7 cudów świata*. *Pojedynek* i *Patchwork*.

Nie da się ukryć, że pomysł mojej mamy okazał się strzałem w dziesiątkę – w planszówkach odnaleźliśmy wspólną pasję. Dziś naprawdę trudno określić, kto z nas ma więcej gier w swoich domach. W naszej rodzinie święta, urodziny bądź imieniny zawsze wiążą się z rozgrywką. Planszówki wpasowały się w moje życie prywatne i zawodowe. Miłością do nich zaraziłam męża – to z nim gram najczęściej, a w pracy psychologa dziecięcego wykorzystuję gry podczas terapii. Dodatkowo niezmiernie się cieszę, że na mojej drodze spotkałam świetnych pasjonatów planszówek – dzięki nim ten magazyn może istnieć!



Monika – korektorka i autorka

Gry od zawsze były mi bliskie w mniejszym lub większym stopniu. Jako dziecko często i dużo grałam z babcią w gry klasyczne, takie jak chińczyk czy warcaby. Dziadek uczył mnie grać w szachy i co prawda poległ na tym zadaniu, ale mogę z ręką na sercu powiedzieć, że kilka lat temu wreszcie opanowałam podstawy! Niemal codziennie widywałam, jak babcia z dziadkiem grają w tysiąca przy stole w dużym pokoju. Z biegiem lat spędzaliśmy w ten sposób coraz mniej czasu, a ja przeniosłam swoje zainteresowanie na gry komputerowe.

Kilkanaście lat temu byłam zapaloną fanką wszelkich MMORPG. Wypróbowałam chyba wszystkie, które oferowały darmową rozgrywkę. Najwięcej godzin spędziłam w *Allods Online* – znałam tę grę od podszewki. Równie mocno angażowałam się w *World of Warcraft* i nawet dzisiaj czasem w nią gram, kiedy akurat mam trochę więcej wolnego.

W międzyczasie zwracałam coraz większą uwagę na wydawane gry planszowe i marzyłam, żeby w nie grać, ale nikogo z moich znajomych nie kręciły te tematy. Dopiero gdy poznałam (teraz już) mojego męża, mogłam na dobre rozwinąć zainteresowanie grami planszowymi. Okazało się, że on też je lubi i ma przyjaciół, z którymi spotyka się na wspólne rozgrywki. Wzięłam udział w kilku takich spotkaniach, a potem zaczęliśmy gromadzić własne planszówki. Na początek sięgnęliśmy po lżejsze gry – *Munchkina* i *Hero Realms* – a z czasem uzupełniliśmy naszą kolekcję nieco trudniejszymi tytułami, jak: *Terraformacja Marsa*, *Szczury z Wistar*, *Lords of Waterdeep*, *Roll Player*. A to tylko niektóre z gier, po które sięgam niemal codziennie.

Dołączenie do „Planety Mepli” zdecydowanie pogłębiło moje zainteresowanie planszówkami i utwierdziło w przekonaniu, że jestem w dobrym miejscu, wśród ludzi, którzy doskonale rozumieją moją chęć posiadania wszystkich gier, jakie wychodzą. Obecnie kolekcja w moim domu liczy ponad 50 gier i ciągle się rozrasta. Fakt, że mogę łączyć pasję z pracą – odpowiadam w magazynie za korektę – to spełnienie marzeń. Teraz tylko wystarczy rozciągnąć regały, żeby pomieściły więcej świetnych tytułów!



Marta – autorka

Jak rozpoczęłam swoją przygodę z planszówkami i RPG-ami? To w zasadzie dwie różne historie.

Historia z planszówkami zaczyna się we wczesnych latach 90., kiedy miałam... może ze trzy lata? Dostałam wówczas od babci ogromną – a przynajmniej wtedy uważałam, że ogromną – książkę z pięknymi, twardymi stronami tworzącymi rozkładówki. Na każdej z nich znajdowała się plansza do innej gry – wszystkie miałam ograne do granic możliwości. Było ich tam tak wiele, że nie przypominę sobie teraz tytułów. Ale z pewnością były warcaby! W nie też grałam szczególnie często.

Drugą moją ulubienicą była gra, której nazwy nie pamiętam, choć obraz wciąż mam przed oczami. Autor ozdobił tę planszówkę rysunkami różnych zwierzątek: skaczących, wspinających się, czołgających itp. Gdy pionek stanął na polu np. ze wspinającym się kotkiem, mógł przejść na pole docelowe.

Nieco później, bo w szkole podstawowej – to nadal lata 90. – poznałam RPG-i za sprawą książki Krystyny Siesickiej *Dziewczyna Mistrza Gry*. Tę krótką powieść pochłonęłam i przepadłam – wiedziałam, że gry fabularne to jest to, czego chcę. Okazało się jednak, że chcieć, to ja sobie mogę... bo nikt nie gra. Dopiero na przełomie podstawówki i gimnazjum poznałam osoby, które grały w RPG-i i poprowadziły dla mnie pierwszą sesję, a po niej kolejne. Jak dziś pamiętam wakacje w okolicach Odessy, morze, plażę, kostki

Od liceum RPG-i towarzyszyły mi już stale, przy czym dość szybko z Gracza stałam się Mistrzem Gry. Od tamtego czasu przez moje ręce przewinęło się wiele tytułów, wśród których były m.in. *DnD 3.5 ed i 5 ed*, *Wiedźmin*, *Wampir: Mroczne Wieki*, *Wampir: Maskarada*, *Arkona*, *Warhammer*, *Wilkołak*.

Czy te systemy mi wystarczyły? Nie. Potem przyszedł czas na PBF (Play by Forum), gdzie również byłam Mistrzem Gry dla innych osób – a ze względu na to, że PBF był nawiązaniem do serii książek Trudi Canavan *Trylogia Czarnego Maga*, gdzie żadnych oficjalnych podręczników i zasad nie było, szybko wraz z innymi graczami i prowadzącymi wyćwiczyliśmy rozbudowę własnych systemów i storytellingu (bez żadnych kostek czy innych pomocy).

Gram nadal, mimo że od tamtego czasu minęło już dobrych 13–14 lat. Storytelling, brak skomplikowanej mechaniki, moje własne światy i historie, które buduję wraz z Mężem – tak można podsumować mój RPG-owy dorobek.



Ewolucja oryginalnej, ręcznie wykonanej mapy do RPG – dziś stanowiącej ilustrację do powstającej powieści „Ostatnie Bastiony”, osadzonej w tym samym uniwersum

Kamila – korektorka

W gry planszowe i karciane zaczęłam grać jeszcze w dzieciństwie. Jako dziecko lat 80. i 90. traktowałam je jak jeden z najlepszych sposobów na wspólne spędzanie czasu z młodszym bratem, zwłaszcza jesienią i zimą, kiedy pogoda skutecznie zniechęcała do biegania po podwórku. Najczęściej sięgaliśmy wtedy po klasyki: warcaby, chińczyka czy gry bardziej zręcznościowe, jak *Skaczące czapeczki* i pchełki.

Szczególne miejsce w moich wspomnieniach zajmuje jednak planszówka dołączona do płyty *Małe Wu Wu*, nagranej dla dzieci przez zespół Voo Voo. Do dziś budzi we mnie ogromny sentyment. Granie w nią było całym rytuałem – najpierw rozkładaliśmy planszę, potem przez chwilę sprzecaliśmy się o kolory pionków, żeby w końcu włączyć adapter i zacząć grać. W tle z głośników płynęły takie kawałki, jak *Czemu rock jest taki długi?*, *Indianie na tapczanie* czy *Skacze ślimak, śpiewa żaba*, notabene w rewelacyjnych aranżacjach.

Z czasem przyszła kolej na *Eurobiznes* – i pierwsze „zarobione” dolary – tysiąca, remika i... pokera. Okres studiów i młodej dorosłości to czas, w którym gry komputerowe bardziej przykuły moją uwagę – i wtedy planszówki zeszły na dalszy plan. Wróciłam do nich dopiero kilka lat później, gdy zostałam mamą.

Obecnie w naszym domu stoi pokaźna kolekcja gier dla dzieci, ale coraz częściej sięgamy też po tytuły, które sprawiają frajdę całej rodzinie. Bardzo lubimy *Dixit*, *Carcassonne*, *Sen*, *Wirusa*, *Sowy*, *Zbuntowane księżniczki* czy *Sushi Go!*, a ostatnio szczególnie często na stole ląduje *Azul*. Z racji dość napiętego grafiku sprawdzają się u nas gry dynamiczne, które można rozegrać w 20–40 minut. Osobiście uwielbiam też, gdy tytuł łączy w sobie ciekawą mechanikę i atrakcyjną oprawę graficzną. Wtedy przyjemność z grania jest dla mnie podwójna.



Grę i okładkę płyty opracował Leszek Rybarczyk



Julia – graficzka

Pierwszą grą bez prądu, którą pamiętam z dzieciństwa, jakoś z czasów przedszkola, jest *Czarny Piotruś* w wersji ze zwierzętami. Kolejną, już typowo planszową, był oczywiście nieśmiertelny chińczyk, grany zarówno w domu z młodszym rodzeństwem, jak i z koleżankami na świetlicy.

Pamiętam, jak na początku podstawówki Święty Mikołaj przyniósł mi do buta *Zagadki ze smokiem Obibokiem* i to była miłość od pierwszej gry. Również w tamtym okresie подарowano mi grę *Być jak Hannah Montana*. Miała niesamowitą planszę w kształcie gitary i dołączoną płytę CD z największymi przebojami. Przez kolejne miesiące płyta nie rozstawała się z odtwarzaczem, a ja sprawdzałam swoją wiedzę o piosenkach i naśladowałam idolkę, nie mogąc oderwać się od planszówki.

W mojej późniejszej przygodzie prym wiodły kalambury, grane na każdej odwołanej lekcji, a na długich przerwach – *Uno*, które królowało na szkolnych korytarzach. Kilka lat później, gdy zamiast wakacyjnej nudy rodzice zaserwowali mi wyjazd na rekolekcje, poznałam *Jungle Speed* – oczywiście graliśmy w dużej grupie i koniecznie z dodatkiem, żeby nie było za łatwo.

Na przełomie gimnazjum i liceum w moim domu rozpoczęła się tradycja bożonarodzeniowego grania w planszówki. Zaczęło się od *Wsiąść do Pociągu: Azja* oraz *Dixita*. Tradycja trwa do dzisiaj i dzięki niej poznałam takie tytuły jak *Azul* czy *Splendor*, które można wcisnąć jako formę relaksu nawet w zapracowany dzień.

Już na studiach miałam to szczęście, że poznałam moje przyjaciółki, z którymi każde spotkanie to przynajmniej jedna partia, na przykład w *Kolejkę*. W tak zwanym międzyczasie poznałam mojego męża, który także wciągnął się w ten świat, dzięki czemu nasze dni wolne często kończą się wspólną partią w *Splendor: Pojedynek* czy *Posiadłość Szaleństwa*.

PREMIERY MARCA

ZESTAWIENIE PRZYGOTOWAŁ: PAWEŁ PODGÓRSKI

Pierwszy kwartał w branży gier to zazwyczaj spokojny okres. Wydawnictwa dopinają harmonogram premier oraz opracowują strategię marketingową na cały rok. Oczywiście to nie oznacza, że początek roku nie pozwala na wydanie planszowych perełek. Czy marzec będzie miesiącem hitów? Nie wiem, ale jestem pewien, że na sklepowych półkach wyląduje sporo gier wartych uwagi.

wydawnictworebel.pl



SŁOWNOSKAZY

2-10

20 min

10+

rebel

Twoja drużyna zaginęła w gęstej dżungli, a tylko Tobie udało się wrócić do obozu z mapą i ze starą krótkofalówką. Teraz możesz pomóc reszcie odnaleźć drogę do skarbów, unikając zagrożeń czyhających na podróżników na każdym kroku. Trzeba przetrwać, nie dać się przekląć, nie zgubić się ani nie zostać bez wody, a na końcu znaleźć skarby oraz wydostać się z wyspy.

Słownoskazy to sympatyczna gra skojarzeniowa, w której jedna osoba prowadzi drużynę, podając jednowyrazowe wskazówki. Umiejętne łączenie słów w grupy pomaga obrać właściwy kierunek, ponieważ kolejne podpowiedzi nawiązują do poprzednich. Celem jest zdobycie jak największej liczby skarbów i przede wszystkim opuszczenie wyspy, zanim skończą się kafelki.

iuvi.games.pl



STAR REALMS: RISE OF EMPIRE

2

20 min

12+

IUVI
GAMES

Wkrocz do świata *Star Realms: Rise of Empire* i rozpocznij kosmiczną sagę. Ta gra to idealne wejście do uniwersum *Star Realms* – zarówno dla nowicjuszy, jak i doświadczonych pilotów.

Przygotujcie się na epicką kampanię dla dwóch osób, która wprowadzi Was w świat nowych frakcji, oferując 12 wciągających scenariuszy. Każda Wasza decyzja będzie miała znaczenie. W trakcie gry na stałe ulepszycie swoje okręty i bazy, a także odblokujecie mnóstwo dodatkowej, ukrytej zawartości.

gry.nk.com.pl



REZERWAT

1-5

40 min

8+

NK

Stwórz krainę pełną zwierząt, łąk, lasów i jezior!

Twoim celem jest tworzenie rezerwatów, które zapewnią zwierzętom jak najlepsze warunki do życia. Poszczególne gatunki potrzebują określonych siedlisk, a spełnienie tych wymagań pozwala zdobywać punkty.

Choć zasady są proste, gra daje dużo satysfakcji dzięki konieczności przemyślanego planowania i podejmowania strategicznych decyzji. Dodatkowo rozgrywki różnią się od siebie, ponieważ za każdym razem losowane są nowe cele.

iuvi.games.pl



STAR REALMS: AKADEMIA

Razem z dziećmi zbudujecie własne kosmiczne imperium, pełne potężnych statków i rozbudowanych baz. To przystępniejsza odsłona znanej gry karcianej, zaprojektowana z myślą o rodzinnej rozgrywce. Proste zasady sprawiają, że od razu zanurzacie się w emocjonującej, strategicznej zabawie, która angażuje zarówno młodszych, jak i starszych uczestników.

2 20 min 7+

luckyduckgames.com



ECHA CZASU

Echa Czasu to strategiczna gra planszowa, osadzona w baśniowym, nieskażonym świecie, pozostającym pod władzą czterech potężnych frakcji. Każda z nich strzeże innego wymiaru rzeczywistości: mrocznych oceanicznych otchłani; spokojnych wzgórz porośniętych lasami i łąkami; bezkresnego nocnego nieba, a także tajemniczej sieci nieodkrytych podziemnych tuneli.

W trakcie gry uczestnicy tworzą własne drużyny bohaterów, łącząc postacie należące do różnych frakcji, by walczyć o kontrolę nad źródłami energii. Kluczową rolę odgrywa manipulowanie czasem – umiejętne zarządzanie nim i modyfikowanie jego upływu pozwala zaskakiwać przeciwników oraz aktywować zdolności w najbardziej sprzyjającym momencie.

2-4 30-60 min 12+

HORROR W ARKHAM: GRA KARCIANA

Horror w Arkham: Gra karciana to kooperacyjna gra typu LCG®, w której gracze łączą siły jako badacze, by odkrywać sekrety i pokrzyżować plany mrocznych mocy oraz istot znanych z Mitów Cthulhu. Każdy uczestnik wciela się w wybraną postać i korzysta z przypisanej jej talii kart, odzwierciedlającej umiejętności, kontakty, mocne strony oraz skrywane obawy bohatera. Wspólnie przeżywają historię podzieloną na powiązane ze sobą scenariusze.

Każdy scenariusz stanowi odrębną partię, podczas której badacze eksplorują różnorodne lokacje, spotykają sprzymierzeńców i przeciwników, zbierają kluczowe wskazówki oraz stawiają czoła działaniom wrogich sił, próbujących pokrzyżować ich plany. Decyzje podejmowane w trakcie kolejnych rozdziałów oraz ich rezultaty mają bezpośredni wpływ na rozwój i finał całej kampanii.

sklep.galakta.pl



1-4 60-120 min 14+

sklep.galakta.pl

INIS: TRZECIA EDYCJA

Inis przenosi graczy do epoki największej potęgi starożytnych Celtów, gdy historia spletała się z mitami, a granica między faktami a legendą była niemal niewidoczna. Uczestnicy wcielają się w przywódców klanów, którzy opuszczają Irlandię, by wyruszyć przez morze w stronę nowo odkrytych lądów. Na obcych ziemiach będą zakładać osady, odkrywać nieznane tereny, eksploatować bogactwa naturalne, wznosić twierdze oraz świątynie, które zapewnią ich ludowi ochronę i stabilność. Nad duchowym i kulturowym wymiarem czuwać będą bardowie, snujący opowieści o bogach i herosach, druidzi służący radą, a także rzemieślnicy, utrwalający dorobek celtyckiej cywilizacji.

2-4 60-90 min 14+

MALI EPICCY PIRACI

Już niedługo na Wasze stoły oraz do sklepów wpłynie nowe małe, bardzo epickie pudełko pełne pirackiej przygody.

W grze staniecie za sterem legendarnego statku pirackiego, przemierzającego morza i oceany w złotych czasach korsarstwa. Waszym zadaniem będzie poprowadzenie statku i załogi przez zdradzieckie fale ku chwale i bogactwom. Będziecie musieli plądrować kolonie, handlować ukradzionymi łupami na czarnym rynku, a przede wszystkim – unikać czujnej Królewskiej Marynarki.

Pierwsi gracze, którzy zakopią trzy skarby, w nagrodę będą mogli nazywać się Postrachem Siedmiu Mórz!

1-4 45-60 min 14+

sklep.galakta.pl



pegasus.de



LG
LUCRUM
GAMES

LASEROWA ESKADRA

Laserowa Eskadra to strzelanka w czasie rzeczywistym. Gdy rozlegnie się ryk tłumu, a arena rozświetli się od kosmicznych reklam sponsorów, wybierz swoją frakcję i wkrocz do walki. Taktycznie rozmieszczaj statki kosmiczne, aby zdobywać punkty za niszczenie wrogów, gromadzenie minerałów z asteroid oraz imponowanie sponsorom.

To dynamiczna gra oparta na układaniu płytek. Rozgrywka zaczyna się od położenia dwóch płytek na środku stołu oraz uruchomienia stopera. W każdej z ośmiu rund wszyscy gracze jednocześnie umieszczają po jednym statku w dowolnym miejscu na polu bitwy. Staraj się namierzać wrogów i asteroidy, unikać trafienia własnych jednostek i przy okazji zwrócić na siebie uwagę sponsorów. Po ósmej rundzie gracze zatrzymują się i robią zdjęcie planszy w aplikacji. Ona automatycznie rozstrzyga całą bitwę i podlicza punkty. Dla osób, które wolą liczyć wyniki ręcznie, dostępny jest również Downgrade Pack.

1-4 5-15 min 8+

KARAK: LABYRINTH

Nowa, samodzielna gra w uwielbianym świecie kultowego *Karaka*! Labirynt, który rozpościera się w jego podziemiach, znacie już niczym własną kieszeń. Każdy korytarz, każdą pułapkę, każdy skarb. Ale dziś coś się zmieniło. Ziemia drży, mury pękają... Jeśli nie chcecie pozostać tu po wsze czasy z pradawnymi monstrami, musicie działać szybko. Niemal ekspresowo. Złapcie, co niezbędne i biegnijcie co sił w nogach do wyjścia, zanim będzie za późno!

Karak: Labyrinth to samodzielna gra rozgrywana w czasie rzeczywistym, polegająca na rysowaniu ścieżki oraz rozwiązywaniu zagadek. W jej trakcie gracze równocześnie starają się odnaleźć w labiryncie korytarzy trasę, która zapewni im możliwie największą liczbę punktów zwycięstwa i pozwoli zrealizować zadanie z karty celu.

1-4 10-20 min 6+

planetamepli.pl | 15



albi

albi



Korekta: K. Kukła, K. Reczyńska; Skład: P. Podgórski

PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

MARZEC 2026

14 MARCA | GLIWICE

RPG-owcy, RPG-ówki i osoby RPG-owe! Chcecie rozszerzyć wiedzę na temat swojego hobby, spotkać ludzi o tych samych zainteresowaniach czy po prostu miło spędzić czas? Jeśli odpowiedź na choć jedno z tych pytań brzmi „tak”, to Gliwicka Konferencja RPG jest wydarzeniem stworzonym właśnie dla Was! Czego możecie się spodziewać?

- Prelekcji o storytellingu i mechanikach.
- Warsztatów, które pomogą Wam rozwinąć umiejętności oraz zdobyć nowe RPG-owe supermoce.
- Networkingu i społeczności do wymiany doświadczeń i RPG-owych dyskusji.

<https://konferencja.ligazmg.pl/>



**GLIWICKA
KONFERENCJA
RPG**



www.TwojaTura.pl

21-22 MARCA | LESZNO

Druga edycja dwudniowego Festiwalu Gier Planszowych „TWOJA TURA”. Możecie spodziewać się wiiiieeelu godzin fantastycznych rozgrywek. Organizator przygotował:

- Games Room – ponad 800 tytułów do ogrania.
- Finał Mistrzostw Polski w Terraformację Marsa.
 - Nocne granie i nocleg na miejscu.
 - Nocne sesje RPG.
- Gry pod młotek – wielka aukcja gier planszowych (jedyna taka w Polsce).
 - Turniej i konkursy z super nagrodami.
 - Strefa bitewniaków, prototypów, LEGO.
 - Kącik dla dzieci i strefa układania puzzli.
 - Warsztaty, prelekcje, gadżety.

27-29 MARCA | KRAKÓW



Grasz w planszówki, bitewniaki, szachy, gry RPG? Jesteś zapalonym graczem, a może dopiero zaczynasz? Szukasz atrakcji dla dzieci lub chcesz ciekawie spędzić czas z przyjaciółmi? To wydarzenie jest właśnie dla Ciebie! Program imprezy to m.in.:

- Strefa wystawców z grami planszowymi, książkami, komiksami, grami paragrafowymi, klockami, bitewniakami, puzzlami, zabawkami kreatywnymi i nie tylko.
- Games Room o powierzchni 5000 m² z bezpłatną wypożyczalnią gier z ponad 1300 tytułami, instruktorami i nocną strefą grania.
- Turnieje gier planszowych i bitewnych.
- Sesje gier fabularnych RPG z mistrzami.
- Zawody w układaniu puzzli, kostek Rubika i klocków na czas.
- Gry terenowe, VR, warsztaty malowania figurek, zabawy edukacyjne.
- Strefa szachowa, prototypów, speedcubingu.

Na najmłodszych uczestników czekają m.in.:

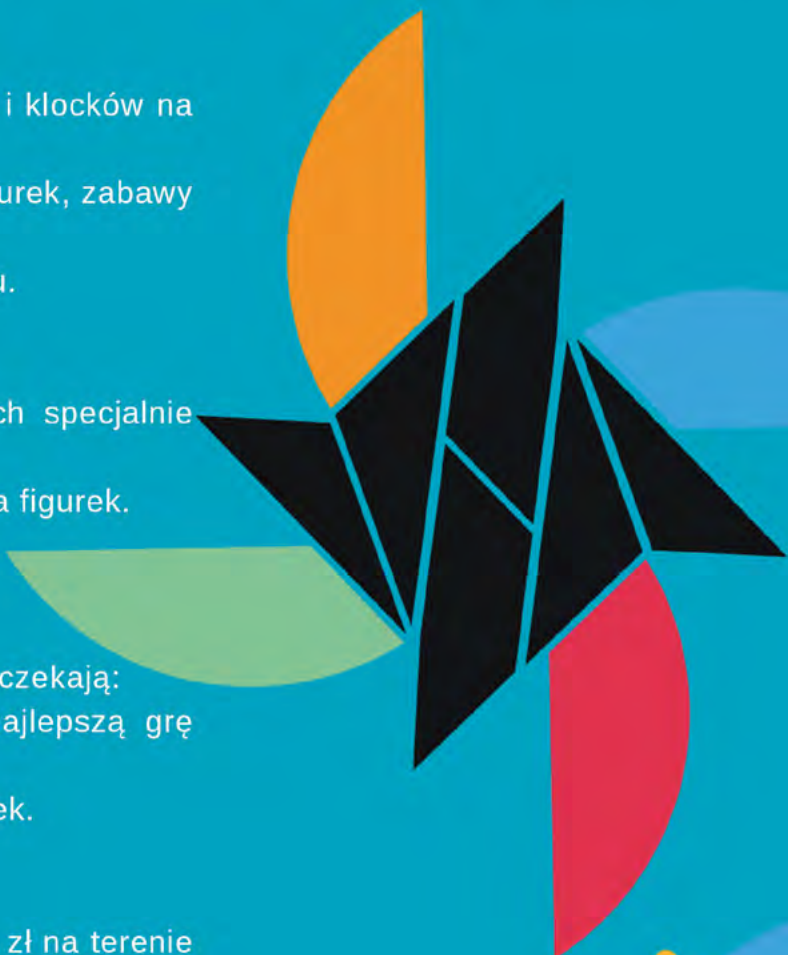
- Sesje gier fabularnych RPG opracowanych specjalnie dla dzieci.
- Nauka gier bitewnych i warsztaty malowania figurek.
- Strefa LEGO.
- Gry terenowe i wielkoformatowe.

Dodatkowo na Book Game na odwiedzających czekają:

- BookGame Award 2026 – plebiscyt na najlepszą grę planszową.
- Akcja „Gra za grę” – zbiórka gier dla bibliotek.
- Planszówkowe Loody od Good Lood.
- Strefa gastronomiczna z food truckami.
- Strefa pakowania i wysyłki gier za jedyne 5 zł na terenie kraju.

BookGame

27-29 marca 2026



<https://bookgamekrakow.pl/>



27-29 MARCA | WARSZAWA

XI Konwent Gier Planszowych STRATEGOS to impreza poświęcona planszowym grom historycznym, wojennym i strategicznym. Będzie można zobaczyć wiele różnych planszówek. Nie trzeba być osobą obeznaną z grami tego typu. Impreza odbywać się będzie w Muzeum Gazowni Warszawskiej w Warszawie.

Impreza jest bezpłatna ale Organizator zachęca do rejestrowania się, aby mieć pierwszeństwo w przydziale stołów do gry.



STRATEGOS

<https://www.facebook.com/events/1616259929820476>

ORGANIZUJESZ SPOTKANIA PLANSZÓWKOWE, KONWENTY LUB TARGI?

Jeśli prowadzisz cykliczne spotkania z grami planszowymi, organizujesz konwent, targi, festiwal lub jakiekolwiek wydarzenie związane z planszówkami – daj nam znać!

Chętnie umieścimy informację o Twojej inicjatywie na łamach magazynu „Planeta Mepli”, aby dotarła do jeszcze szerszego grona miłośników gier.

◆ Jak zgłosić wydarzenie? ◆

**Wyślij krótką wiadomość z najważniejszymi informacjami na adres:
planetamepli@gmail.com**

◆ Termin nadsyłania zgłoszeń ◆

Prosimy o przesłanie informacji do 10. dnia miesiąca, jeśli wydarzenie odbywa się w kolejnym miesiącu. Dzięki temu zdążymy je opublikować w odpowiednim numerze.

38 wiosennych gier

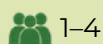
Gdy śnieg topnieje, a pierwsze pąki kwiatów zaczynają się rozwijać, natura budzi się do życia. I właśnie ten moment przejścia z zimowego uśpienia do wiosennego rozkwitu jest tematem gier, których zestawienie dla Was przygotowałem. W tym artykule polecam gry, które pokazują piękno odradzającego się ekosystemu: od rozkwitających ogrodów, przez migracje zwierząt, aż po złożone zależności między gatunkami. To gry, które pachną wiosną, szeleszczą liśćmi i rozbrzmiewają brzęczeniem pszczoł.



wyd. Rebel

Łąka

W *Łące* gracze wcielają się w wędrowców przemierzających łąki i rozległe polany w poszukiwaniu roślin, zwierząt oraz ciekawostek natury. Celem jest zdobycie jak największej liczby punktów i tytułu najwprawniejszego obserwatora przyrody. W trakcie rozgrywki uczestnicy na zmianę umieszczają żetony szlaków przy planszy, co pozwala im pozyskiwać karty siedlisk, obserwacji gatunków, krajobrazów oraz znalezisk, które następnie łączą w możliwie najkorzystniejsze zestawy. Dodatkowe punkty można zdobyć dzięki zagranym kartom oraz realizacji celów przy ognisku. Kluczowym elementem gry jest umiejętne zarządzanie kartami i planowanie kolejnych ruchów tak, aby jak najlepiej oddać przebieg własnych wędrówek i obserwacji przyrody. *Łąka* doczekała się również dodatków, które wprowadzają nowe elementy i zwiększają różnorodność rozgrywek.



1-4



60-90 min



10+

Ekosystem

W *Ekosystemie* gracze tworzą własne niewielkie środowiska naturalne, oparte na zależnościach pomiędzy roślinami i zwierzętami. Gra koncentruje się wokół harmonii w przyrodzie, bioróżnorodności oraz wzajemnego oddziaływania gatunków. Podczas rozgrywki gracze kolejno wybierają karty i dokładają je do swojego obszaru, budując siatkę przedstawiającą funkcjonujący ekosystem. Każda karta punktuje w inny sposób, w zależności od swojego położenia i sąsiadujących z nią kart. Wymaga to przemyślanego układu i dbałości o równowagę całej struktury. Zwycięża gracz, którego ekosystem okaże się najlepiej zaprojektowany i najbardziej zbilansowany. Gra dostępna jest również w wariantach tematycznych: *Sawanna* oraz *Rafa koralowa*.



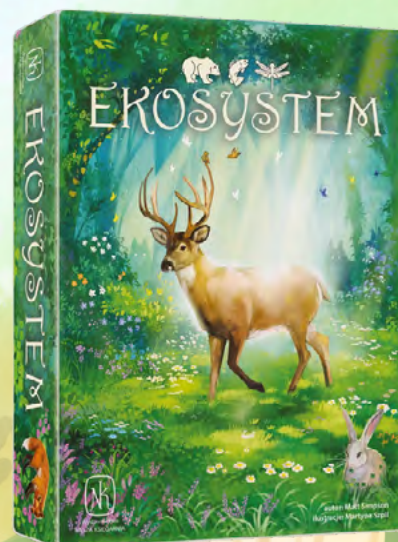
2-6



20 min



8-108



wyd. Nasza Księgarnia

Fotosynteza

W *Fotosyntezie* gracze zarządzają własnym lasem i rywalizują o energię słoneczną niezbędną do wzrostu drzew. Gra skupia się na cyklu życia roślin oraz wpływie światła i cienia na rozwój i rozmieszczenie drzew, wiernie oddając naturalne procesy zachodzące w środowisku leśnym. Podczas rozgrywki gracze sadzą nasiona, rozwijają je w coraz większe drzewa i gromadzą światło słoneczne, które pozwala im przeprowadzać kolejne akcje. Punkty zdobywa się za odpowiedni rozwój oraz umiejętne rozmieszczenie drzew tak, aby jak najlepiej wykorzystać dostępne zasoby. Gra posiada dodatek *Fotosynteza: W blasku Księżyca*, wprowadzający nowe elementy i dodatkowe możliwości strategiczne.

👤 2–4 ⌚ 30–60 min 🍰 10+



wyd. Portal Games

Na skrzydłach

W *Na skrzydłach* gracze wcielają się w miłośników ptaków, którzy obserwują je i starają się przyciągnąć jak najwięcej gatunków do swoich rezerwatów. W trakcie rozgrywki dobierają karty ptaków i umieszczają je na planszach siedlisk, zdobywają żetony pokarmu, aktywują składanie jaj oraz wykorzystują specjalne zdolności ptaków ułatwiające realizację celów. Kluczowe znaczenie ma planowanie działań z wyprzedzeniem. Punkty przyznawane są za zgromadzone ptaki, realizację celów rund oraz spełnienie warunków kart bonusowych. Gra doczekała się kilku dodatków, które rozszerzają zawartość i wprowadzają nowe możliwości rozgrywki.

👤 1–5 ⌚ 40–70 min 🍰 10+



wyd. Rebel

Herbacyany ogród

W *Herbacyanym ogrodzie* gracze wcielają się w plantatorów herbaty, którzy w różnych prowincjach zakładają ogrody, zbierają liście, fermentują je, sprzedają karawanom i transportują wzdłuż rzeki Jangcy. W trakcie rozgrywki tworzą własne układy kart akcji, planują kolejność działań oraz podejmują decyzje związane z rozwojem plantacji i zbiorem liści. Świeże liście herbaty z czasem tracą na jakości, natomiast odpowiednio sfermentowane zwiększają swoją wartość, co wymaga przemyślanego zarządzania i elastycznego dostosowywania strategii. Zwycięża gracz, który najszybciej rozwinie swoje herbaciane imperium przez najlepsze wykorzystanie zasobów i możliwości kart. Grę można rozszerzyć o dodatek *Pu-erh*, który wprowadza nowe akcje oraz wariant solo. Pełna recenzja gry *Herbacyany ogród* znajduje się w numerze 5/2025 magazynu „Planeta Mepli”, a dodatku *Pu-erh* – w numerze 2/2026. Wariant solo został opisany w bieżącym numerze.

👤 2–4 ⌚ 90+ min 🍰 12+



wyd. Albi

Leśne rozdanie

W *Leśnym rozdaniu* kluczowym mechanizmem jest zagrywanie kart drzew, które dzielą obszar rozgrywki na cztery strefy: górę, dół, lewo i prawo, gdzie dokładane są zwierzęta, rośliny oraz grzyby. Koszt zagrania karty pokrywa się poprzez odrzucenie innych kart z ręki na wspólną „polanę” na środku stołu, skąd mogą je dobierać pozostali gracze. Podczas rozgrywki uczestnicy planują swoje kolejne ruchy, starając się efektywnie zarządzać zasobami i wykorzystywać właściwości kart, aby zdobyć przewagę nad rywalami. Zwycięża osoba, która najlepiej spożytkuje leśne bogactwa i zgromadzi najwięcej punktów. Gra doczekała się dodatków, które rozszerzają jej możliwości i zwiększają różnorodność rozgrywek.



2-5



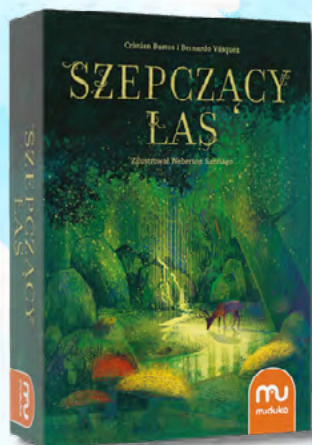
60 min



10+



wyd. Rebel



wyd. Muduko

Szepczący las

W *Szepczącym lesie* gracze stają się opiekunami pradoludzkiej puszczy, dążącymi do przywrócenia jej równowagi poprzez harmonijne łączenie sił natury z ludzką ingerencją. W trakcie rozgrywki planują i wykonują akcje polegające na łączeniu ścieżek, rozwijaniu sieci lasów oraz wykorzystywaniu specjalnych umiejętności, aby zdobywać punkty za tworzenie spójnych i zrównoważonych obszarów drzewostanu. Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zrealizuje wymaganą liczbę misji, a zwycięża osoba, która zgromadzi największą liczbę punktów zwycięstwa.



1-4



30 min



8+

Reef

W *Reef* gracze wcielają się w miłośników raf koralowych, którzy starają się stworzyć jak najbardziej efektowne i pełne życia podwodne struktury. Podczas rozgrywki uczestnicy dobierają karty wzorów oraz układają kolorowe elementy rafy na własnych planszetch. Punkty zdobywa się za spełnianie warunków przedstawionych na kartach, czyli za odpowiednie rozmieszczanie kolorowych fragmentów. Zwycięża gracz, który stworzy rafę koralową przynoszącą największą liczbę punktów.



2-4



30-45 min



8+



wyd. FoxGames



wyd. Red Square Games

Wiatrakowo

W *Wiatrakowie* gracze zostają zarządcami holenderskiej doliny pełnej pól tulipanów i wiatraków. Podczas rozgrywki wykonują akcje oparte na mechanizmie rondla, czyli obracających się kołach wyznaczających dostępne działania w danej turze. Gracze decydują o sadzeniu tulipanów, budowie wiatraków, pozyskiwaniu ulepszeń oraz odwiedzaniu bazaru, starając się jak najefektywniej wykorzystać dostępne możliwości i rozwijać swoje gospodarstwo. Dodatkowej głębi strategicznej nadaje opcjonalna zasada regulacji zastawki kontrolującej poziom wody. Zwycięża osoba, która najlepiej zaplanuje rozwój swojego obszaru i zgromadzi najwięcej punktów. Pełna recenzja gry *Wiatrakowo* znajduje się w numerze 1/2025 magazynu „Planeta Mepli”.



1-4



45-90 min



14+

Odfrunęło z wiatrem

W *Odfrunęło z wiatrem* gracze biorą udział w rodzinnej grze logicznej z motylami w roli głównej. Plansza składa się z siatki 5×5. Przed rozpoczęciem rozgrywki rozkładane są na niej owady – po jednym na każdym polu. W swojej turze gracze wybierają pole, zbierają z niego wszystkie motyle, a następnie rozstawiają je po sąsiednich polach, kładąc je pojedynczo na kolejnych częściach łąki. Celem gry jest umieszczenie ostatniego motyla w taki sposób, aby spełnić wymagania jednej z kart celów: zgromadzić określony zestaw motyli na jednym polu lub ułożyć wskazany kształt z kilku pól zawierających wybrane owady.

 2-4  30-45 min  10+



wyd. Lucrum Games



wyd. Nasza Księgarnia

Pola kwiatów

W *Polach kwiatów* gracze przyjmują rolę ogrodników aranżujących przestrzeń pełną barwnych kwiatów. W trakcie rozgrywki kolejno dokładają kafelki na swoje plansze, starając się dopasować kolory i układy tak, aby zdobywać jak najwięcej punktów. Ważnym elementem są pszczołki, które działają jako mnożniki punktowe. Zwycięża gracz, który najlepiej zaplanuje swoje pola kwiatowe. Pełna recenzja gry *Pola kwiatów* znajduje się w numerze 1/2026 magazynu „Planeta Mepli”.

 1-4  30 min  8+

Parki

W *Parkach* gracze są miłośnikami wycieczek po parkach narodowych. Przenoszą się do najpiękniejszych zakątków przyrody, aby zbierać karty przedstawiające krajobrazy, dzikie zwierzęta, rośliny i unikalne atrakcje. W trakcie rozgrywki gracze na zmianę dobierają karty i umieszczają je w swojej kolekcji, tworząc możliwie jak najbardziej atrakcyjne zestawy. Punkty przyznawane są za odwiedzone parki, zrealizowane cele oraz zdjęcia wykonane podczas podróży.

 1-5  40-60 min  9+



wyd. Albi



wyd. Ogrygames

Shallow Sea – Wielka Rafa Koralowa

W *Shallow Sea* gracze eksplorują podwodne środowisko i odkrywają bogactwo życia w oceanie. Podczas rozgrywki układają kafelki rafy na swoich planszach, dbając o zgodność kolorów i odpowiednie rozmieszczenie rybek. Punkty przyznawane są za ukończone rafy, spełnienie warunków kart ekosystemu, różnorodność fauny oraz ryby znajdujące się obok ukończonych raf. Zwycięża gracz, który zgromadzi największą liczbę punktów.

 1-4  30-45 min  10+

Klonowa Dolina

W *Klonowej Dolinie* gracze zarządzają młodymi zwierzętami przygotowującymi się na coroczne Święto Wiosny. Przemierzają las, wykonują zadania i zbierają zasoby, które pozwalają zdobywać punkty oraz rozwijać drużynę zwierzęcych przyjaciół. Wykorzystując karty akcji, decydują, którądy podążać ścieżkami doliny, aby zdobyć potrzebne składniki i umiejętności do przygotowania atrakcji i podarunków na festyn. Punkty przyznawane są za realizację zadań, odkrywanie ciekawostek oraz aktywny udział w uroczystościach.



1-5



60 min



8+



wyd. Lucrum Games

W sadzie

W *sadzie* to tytuł, gdzie gracze przyjmują rolę sadowników, których zadaniem jest umiejętne sadzenie jabłoni i tworzenie skupisk drzew tej samej odmiany. Im lepiej zaplanują układ sadu, tym więcej jabłek będą mogli zebrać. Aby odnieść zwycięstwo, muszą także strategicznie rozmieszczać ule – bez pszczół nie powstanie miód, a bez niego nie da się zdobyć punktów zwycięstwa. Zwycięża gracz, który najlepiej zaplanuje i wykona prace w sadzie, a tym samym zgromadzi największą liczbę punktów.



1-4



30 min



8+



wyd. Trefl

Tajemniczy ogród

Tajemniczy ogród to tytuł, w którym gracze zajmują się projektowaniem własnych ogrodów: wypełniają je kwiatami, tajemniczymi alejkami oraz przyciągającymi wzrok elementami krajobrazu. Rozgrywka podzielona jest na kilka rund, w trakcie których uczestnicy dobierają karty przedstawiające poszczególne elementy ogrodu i zagrywają je przed sobą. Punkty zdobywa się za odpowiednie zestawienia kart oraz ich zależności z elementami znajdującymi się w ogrodach innych graczy. Gra oferuje zarówno tryb rywalizacyjny, jak i kooperacyjny. Zachęca do planowania, obserwacji przeciwników i tworzenia spójnych, punktujących kompozycji.



1-7



20-60 min



8+



wyd. Rebel

Mycelia

W *Mycelii* gracze są opiekunami lasu, którzy zbierają magiczne krople rosy i współpracują z grzybami, aby przenieść je do Świątyni Życia i zdobyć wsparcie bogini. Każdy zaczyna z tym samym zestawem kart i stopniowo rozbudowuje swoją talię o nowe umiejętności i postacie, które ułatwiają usuwanie kropli rosy z planszy. Gracze równocześnie zbierają liście i zaprzyjaźniają się z grzybami. Korzystając z ich zdolności, starają się, aby szybciej niż rywale oczyścić swoje pole gry i zapewnić sobie zwycięstwo. Gra wyróżnia się przyjazną mechaniką budowania talii oraz uroczymi ilustracjami inspirowanymi prawdziwymi grzybami.



1-4



45-60 min



9+



wyd. Ravensburger



wyd. Mudoکو

Zielobór. Ekologiczna powieść paragrafowa

W *Zieloborze* gracze kierują losami jeża Jagody, mieszkańca tytułowego miasteczka, które codziennie traci zieleni i czyste powietrze z powodu postępującego zanieczyszczenia. Gra łączy elementy przygody i ekologii, pokazuje, jak decyzje bohatera wpływają na środowisko i życie Zieloboru, i skłania do refleksji nad ochroną przyrody. Podczas rozgrywki czytelnik czyta kolejne paragrafy tekstu i na ich podstawie podejmuje decyzje, które wpływają na przebieg fabuły i zakończenie.



1



8+

Doniczki

W grze *Doniczki* gracze jako miłośnicy ogrodnictwa dbają o rozwój roślin. W swojej turze dokładają kafelki na planszę, wybierając spośród dostępnych opcji, tak aby tworzyć jak najbardziej efektywne i punktowane układy. Każda roślina ma swoje wymagania i przyciąga różne gatunki, dlatego gracze planują ruchy w taki sposób, by maksymalizować punkty zdobywane za zestawienia roślin w doniczkach. Dodatkowo specjalne cele i karty wpływają na zdobywanie punktów oraz taktykę przeciwników. Zwycięża gracz, który zgromadzi ich najwięcej dzięki starannemu planowaniu i umiejętnemu dopasowywaniu roślin.



1-5



30-45 min



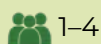
10+



wyd. LuckyDuckGames

Pachnący ogród

W *Pachnącym Ogródzie* gracze stają się ogrodnikami, którzy porządkują urokliwe kwieciste zakątki, zbierają różnokolorowe kwiaty i aranżują je w zestawy odpowiadające kartom bukietów, pragnień i nagród. W trakcie rozgrywki poruszają pionkami przez kolejne kolumny ogrodu, zdobywając karty kwiatów i wybierając spośród pięciu gatunków w pięciu kolorach, z których wiele posiada dodatkowe cechy wpływające na punktację. Punkty przyznawane są pod koniec każdego dnia oraz po zakończeniu wszystkich rund, uwzględniając zebrane bukiety, nagrody, spełnione pragnienia i inne elementy mające wpływ na wynik końcowy.



1-4



20 min



14+



wyd. Rebel



wyd. G3Poland

Pszczółki

W *Pszczółkach* gracze od 4. roku życia ćwiczą spostrzegawczość oraz pamięć. Przydaje się też odrobina szczęścia. Na początku rozgrywki należy zapamiętać położenie sześciu pszczołek, które następnie zostają zakryte ulami. Każdy gracz w swojej turze dobiera kartę określającą możliwe akcje: odkrycie ula z konkretną pszczołką, wzięcie losowego ula bez podglądania zawartości lub – w przypadku karty z niedźwiadkiem – oddanie jednego ze zdobytych uli z powrotem do gry. Uczestnicy muszą więc nie tylko pamiętać położenie kolorów, ale także obserwować ruchy przeciwników i podejmować ryzyko, gdy sytuacja tego wymaga.



2-5



15-20 min



4+

Ziemia

W *Ziemi* gracze tworzą układ kart 4x4, dbając o spójny ekosystem. W każdej turze wybierają jedną z czterech dostępnych akcji, które przynoszą korzyści także współgraczom i umożliwiają aktywację dodatkowych zdolności kart. Na kartach mogą sadzić drzewa i hodować kielki, które dają dodatkowe punkty na koniec gry. Punkty przynoszą również same karty roślin i terenów oraz te odrzucone na kompost. Gracze wykonują akcje w tym samym momencie, co zapewnia dynamiczną rozgrywkę. Gra posiada dodatek, który wprowadza więcej możliwości współzawodnictwa.



1-5



45-90 min



13+



wyd. LuckyDuckGames

Miodny bzyk Spółka z o.o.

W *Miodnym Bzyku* gracze wcielają się w zarządców ula, których celem jest przekształcenie pszczelej rodziny w prężnie działające przedsiębiorstwo produkujące miód i pyłek. W trakcie rozgrywki wykonują akcje oparte na mechanice worker placement, wysyłając pszczoły do zbierania nektaru, rozbudowy ula i wytwarzania różnych rodzajów miodu. Gracze planują działania tak, aby maksymalnie wykorzystać surowce, sprzedawać produkty z zyskiem oraz realizować zamówienia i cele królowej, które przynoszą dodatkowe punkty. Zwycięża gracz, który najlepiej połączy produkcję, sprzedaż i zarządzanie zasobami ula, zdobywając najwięcej punktów zwycięstwa.



1-4



45-90 min



10+



wyd. Lucrum Games



wyd. Rebel

Pergola

W *Pergoli* gracze przyjmują rolę projektantów ogrodów tworzących eleganckie układy roślin. W trakcie rozgrywki na zmianę wykonują akcje polegające na sadzeniu roślin, używaniu narzędzi oraz zdobywaniu punktów za dopasowane elementy. Punkty przyznawane są za posadzone rośliny oraz zgromadzone owady. Gra kończy się, gdy każdy z graczy zgromadzi 15 narzędzi w swojej doniczce, a zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów.



1-4



45-60 min



10+

Polska przyroda. Gra edukacyjna

W *Polska przyroda. Gra edukacyjna* gracze zostają badaczami i miłośnikami natury, których celem jest poznawanie różnorodności środowiska naturalnego w Polsce. Podczas rozgrywki przemierzają różne regiony kraju i rozwiązują zagadki, dążąc do zdobycia trzech pieczętów z podróży po parkach narodowych. Gra rozwija wiedzę o przyrodzie Polski i zachęca do poznawania otoczenia, a dzięki elementom edukacyjnym jest szczególnie polecana dla dzieci ciekawych świata, które uczą się poprzez interaktywną zabawę.



2-5



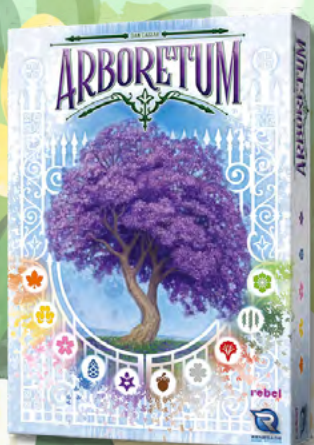
20-40 min



6+



wyd. Kapitan Nauka



wyd. Rebel

Arboretum

W *Arboretum* gracze tworzą taktyczny ogród, układając alejki drzew. Dokładają karty do własnej siatki tak, aby utworzyć ciąg, w którym początek i koniec to ten sam gatunek drzewa. W każdej turze dobierają dwie karty, jedną zagrywają, a drugą odrzucają – decyzja, które karty zatrzymać, jest kluczowa, ponieważ punktuje tylko gracz z najwyższą sumą kart danego gatunku. Punkty przyznawane są na koniec gry za najlepiej ułożone alejki. Mimo spokojnej tematyki, gra oferuje dużo napięcia i interakcji, a piękne ilustracje dodają jej uroku.



2-4



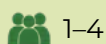
30 min



8+

Nieźle Ziółka

W *Nieźłych Ziółkach* gracze sadzą i zbierają aromatyczne zioła. W każdej turze dobierają dwie karty: jedną dokładają do własnego ogródka, a drugą do wspólnego, co wywołuje rywalizację o najcenniejsze rośliny. Na początku swojej tury mogą użyć jednego z dostępnych naczyń, aby zebrać zestaw ziół i odłożyć go do punktacji. Każde naczynie premiuje inny układ, dlatego kluczowe jest wyczucie odpowiedniego momentu, zanim ktoś inny zgarnie potrzebne karty. Gra kończy się wraz z wyczerpaniem talii, a punkty zdobywa się za zioła zebrane do naczyń oraz te pozostawione w prywatnych ogródkach.



1-4



20 min



8+



wyd. Granna

Kwiatki

W *Kwiatkach* gracze wcielają się we florystów, którzy dbają o rozwój roślin w doniczkach i starają się stworzyć jak najpiękniejszy bukiet. W każdej turze obserwują rozwój kwiatów, a następnie wykonują akcje związane z sadzeniem, pielęgnacją i ścinaniem roślin. Planowanie jest kluczowe: raz ścięte kwiaty trafiają do kompozycji i nie można ich ponownie dokładać do tego samego układu. Różnorodność gatunków przynosi dodatkowe punkty, a specjalne doniczki pozwalają wykonywać nietypowe akcje, które mogą znacząco wpłynąć na przebieg rozgrywki.



2



20 min



8+



wyd. Rebel

Bonsai

W *Bonsai* gracze tworzą miniaturowe drzewka, dokładając kafelki liści, kwiatów i owoców do własnej donicy. W trakcie rozgrywki dobierają karty określające dostępne akcje, które wykorzystują do rozbudowy drzewka lub zdobywania nowych płytek. Każdy kafelek musi być dołożony zgodnie z zasadami kształtowania bonsai, co odzwierciedla realny wzrost drzewa. Dlatego planowanie układu i przewidywanie ruchów jest kluczowe. Gracze realizują także cele punktujące, zmieniające się w każdej partii, oraz zdobywają dodatkowe punkty za karty pergaminów premiujące określone układy lub typy płytek. Partia kończy się, gdy któryś z graczy wypełni swoją donicę lub wyczerpie się talia kart.



1-4



40 min



8+



wyd. Fox Games

Lotus

W *Lotusie* gracze wspólnie tworzą kwiaty, rywalizując jednocześnie o kontrolę nad ich płatkami. Zagrywają karty, aby rozbudowywać rośliny na środku stołu i zdobywać przewagę dzięki symbolom swoich strażników. Punkty przyznawane są za zebrane płatki oraz specjalne premie, które wzmacniają możliwości gracza w kolejnych turach. Gdy kwiat zostaje ukończony, gracz z największą kontrolą otrzymuje bonusy, a osoba, która dołożyła ostatni płatek, zbiera karty jako punkty.



2-4



30 min



8+



wyd. Renegade

Ulotne motyle

W *Ulotnych motylach* gracze budują sieć parkowych ścieżek, starając się przyciągnąć jak najwięcej motyli na swoje rabatki. W każdej turze dokładają jeden z dostępnych kafelków, dążąc do połączenia krawędzi planszy. Gdy nowo dołożony kafelek zamyka lub przedłuża ścieżkę, motyl porusza się nią aż do końca. Jeśli dotrze do krawędzi oznaczonej znacznikiem gracza, trafia do jego kolekcji. Motyle mogą jednak zmieniać właściciela, ponieważ ścieżki tworzone przez innych uczestników również mogą prowadzić do ich znaczników. Zwycięża gracz, który zdobędzie najwięcej punktów za przechwycone motyle.



2-4



30 min



8+



wyd. G3Poland

Our Flower

W *Our Flower* gracze wcielają się w ogrodników sadzących kwiaty i drzewa owocowe w swoim wiosennym ogródku. Na swoich rabatkach umieszczają rośliny zgodnie z wynikami rzutu kostką, stopniowo tworząc kolorowy ogród. Kluczowe jest przemyślane rozmieszczenie roślin, ponieważ wpływa ono na zdobywane punkty. Gra oferuje dwa poziomy trudności, dzięki czemu rośnie razem z dziećmi i pozwala dopasować zasady do wieku uczestników. Podczas zabawy dzieci uczą się rozpoznawania kolorów, kształtów oraz planowania przestrzennego, a jednocześnie cieszą się obserwowaniem, jak ogród wypełnia się barwami.



2-3



10 min



3+

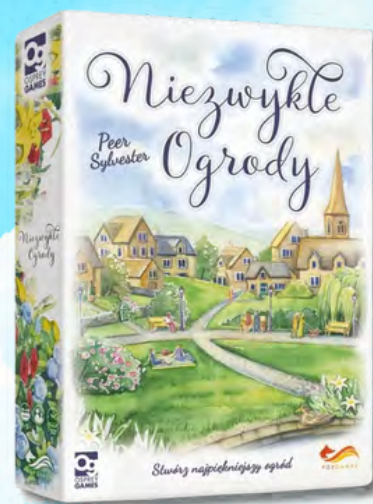


wyd. Trefl

Niezwykłe ogrody

W *Niezwykłych ogrodach* gracze zostają ogrodnikami, którzy układają kwiaty, sadzą drzewa, stawiają posągi i budują stawy, dbając o odpowiednie rozmieszczenie elementów, aby przyniosły jak najlepszy efekt. W trakcie rozgrywki dobierają i zagrywają karty do swojej siatki 3×3, planując układ tak, aby spełniał warunki punktowania określone przez karty konkursowe – wskazują one, które kombinacje kolorów, symboli lub układów są premiowane. Presja czasu i ograniczona przestrzeń sprawiają, że każda decyzja ma znaczenie. Gra kończy się, gdy wszyscy wypełnią swoje ogrody, a zwycięża gracz, którego kompozycja najlepiej odpowiada wymaganiom konkursu.

1-5 30 min 14+



wyd. Fox Games



wyd. G3Poland

Rój

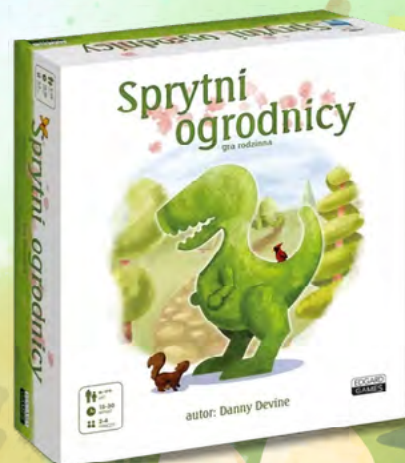
Rój to dwuosobowa gra logiczna, w której gracze układają płytki z grafikami owadów, starając się otoczyć królową przeciwnika, jednocześnie chroniąc własną. Na zmianę dokładają nowe owady do wspólnego układu lub przesuwać już zagrane płytki. Każdy owad porusza się w unikalny sposób, co sprawia, że gra jest czysto strategicznym starciem, w którym kluczowe jest przewidywanie ruchów przeciwnika i umiejętne zarządzanie dostępnymi owadami. Pełna recenzja gry *Rój* znajduje się w numerze 2/2025 magazynu „Planeta Mepli”.

2 20 min 9+

Sprytni ogrodnicy

Sprytni ogrodnicy to tytuł, w którym gracze oprowadzają gości po parku pełnym roślinnych rzeźb. Ich celem jest tak ustawić odwiedzających, aby mieli jak najlepszy widok na możliwie największą liczbę rzeźb, jednocześnie utrudniając to przeciwnikom. W trakcie rozgrywki gracze dokładają kafelki przedstawiające rzeźby do wspólnej planszy, stopniowo tworząc plan ogrodu. Gdy pojawia się odpowiednie miejsce, ustawiają swoich gości na krawędziach planszy: każdy gość „patrzy” wzdłuż wybranej linii i punktuje za wszystkie widoczne rzeźby, o ile nie zasłaniają ich wyższe figury. Zwycięża gracz, którego odwiedzający zobaczą najwięcej rzeźb.

2-4 15-30 min 10+



wyd. EDGARD Publishing

Amazonia

W *Amazonii* gracze tworzą bujny tropikalny las, rywalizując o punkty za zestawy kart i kontrolę nad ekosystemem. W trakcie rozgrywki dobierają karty i tworzą z nich odpowiednie układy. W talii znajdują się drzewa, rośliny, zwierzęta i nasiona. Każda karta ma swoje właściwości wpływające na punktację, a niektóre dodatkowo posiadają specjalne zdolności aktywowane w odpowiednim momencie, co dodaje grze strategicznej głębi. Trzeba także uważać na karty pożarów, chorób czy suszy, które zagrażają florze i faunie. Rozgrywka składa się z trzech rund, a pod koniec każdej gracze punktuja za rośliny, wszystkie ukończone drzewa i najwyższe spośród nich; po trzeciej rundzie również za zwierzęta i największy las. Zwycięża gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.



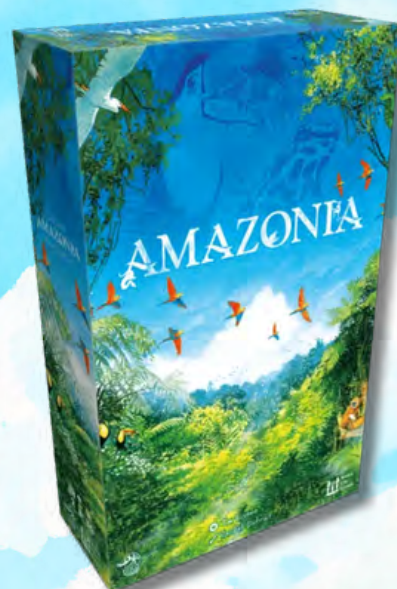
1-4



30 min



8+



wyd. LuckyDuckGames

Planted

Planted to gra rodzinna, w której gracze wchodzą w rolę miłośników roślin domowych, starających się stworzyć jak najlepszą ich kolekcję. W trakcie rozgrywki zbierają zasoby takie jak woda, światło, nawóz i odżywki, by pielęgnować swoje rośliny i zdobywać za nie punkty. *Planted* zawiera 42 odmiany popularnych i egzotycznych roślin doniczkowych, z których każda ma swoje własne wymagania dotyczące wzrostu.



2-5



20-30 min



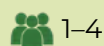
10+



wyd. Buffalo

Wodny ogród

W *Wodnym ogrodzie* gracze tworzą własne ogrody pełne stawów, lilii i wodnych stworzeń. Dokładają kafelki tak, aby łączyć elementy natury w harmonijne układy. Kluczowe jest planowanie przestrzenne. Odpowiednie dopasowanie kształtów kafelków i ikon pozwala zdobywać punkty za rosnące obszary roślinności, zamknięte zbiorniki wodne oraz obecność zwierząt. Każdy kafelek otwiera nowe możliwości, ale może też blokować dalszą rozbudowę, dlatego wszelkie decyzje wymagają przemyślenia. Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie będzie już w stanie umieścić na planszy kolejnego elementu.



1-4



30-45 min



10+



wyd. Albi

Zestawienie wiosennych gier przygotował Marcin Adamczyk

SPOTKAJMY SIĘ PRZY PLANSZY!

Piątkowski Klub Planszowy i jego forteczna kawiarenka integracyjna

Piątkowski Klub Planszowy działa w Poznaniu od kwietnia 2024 roku, jednak wszystko zaczęło się wcześniej – od sąsiedzkich spotkań i pierwszych pudełek gier kupionych w ramach lokalnego wsparcia. Dziś spotkania klubu odbywają się co niedzielę w Fortcie Va Bonin. Planszówki są tu mostem: łączą ludzi i języki, a przy okazji pomagają zostawić za drzwiami codzienne sprawy, gdy na stole ląduje talia kart albo rozkładana jest plansza.

Jak to się zaczęło na Piątkowie

Korzenie klubu sięgają 2022 roku. To wtedy – dzięki wsparciu stowarzyszenia Centrum Promocji Ekorozwoju koordynującego CIL Piątkowo Zachód, miejskiego programu umożliwiającego mieszkańcom realizację lokalnych inicjatyw i pozyskiwanie niewielkich grantów – narodził się pomysł na cykliczne granie. Początkowo było skromnie: spotkania odbywały się raz w miesiącu, w placówce wsparcia dzieci „Ognisko na fyrtku”. Kupiono pierwsze gry, zaproszono sąsiadów, sprawdzano, czy pomysł zaskoczy. Atmosfera była przyjemna, ale w tle dojrzywało przekonanie, że da się zrobić coś więcej niż pojedyncze wieczory przy stołach.

Przełom przyszedł z początkiem 2024 roku, gdy inicjatywa dołączyła do grupy Kluby Gier Planszowych (KGP) – sieci społecznikowskich, niekomercyjnych miejsc promujących kulturę planszową. To wtedy spotkania zaczęły przybierać formę klubu w obecnym, samodzielny kształcie. Ruszył fanpage, komunikacja nabrała tempa, a w tle rozpoczęło się szukanie nowych źródeł finansowania. Dzięki współtworzeniu KGP otworzyły się drzwi do współpracy z polskimi wydawcami, a biblioteka gier w ciągu roku urosła z około 60 do ponad 260 tytułów.

Niedziela w fortcie

Od lipca 2024 roku klub działa w historycznych murach Fortu Va Bonin. Spotkania odbywają się co tydzień, w każdą niedzielę – czasem nawet częściej – a od listopada 2025 roku (w ramach testów) startują o 14:00. To ukłon w stronę osób pracujących, którym widmo poniedziałkowego poranka przesłania możliwość długiego posiedzenia przy planszy. A że spotkania nie mają sztywnej godziny zakończenia, zwykle kończą się o 22:00–23:00, choć zdarzało się siedzieć do 2:00 w nocy. W trakcie grania jest też czas na drobny poczęstunek, który sprzyja rozmowom i buduje swobodną atmosferę.

Co ważne nie trzeba się zapisywać ani zgłaszać swojego udziału. Organizatorzy mówią wprost: „Wystarczy chęć zagrania, odrobina odwagi lub ciekawości”. Wpadają więc całe paczki, ale przychodzą też osoby solo: jedni z własnymi grami i doświadczeniem, inni z nastawieniem „nie wiem, co tu się dzieje, ale spróbuję”. Średnio w spotkaniu bierze udział około 20 osób, choć ostatnio bywało nawet 40. Na początku cieszyło już 10 graczy przy stołach, a wzrost frekwencji to w dużej mierze efekt regularności spotkań i atmosfery, o którą gospodarze konsekwentnie dbają. Kto wpada sam, nie zostaje na poboczu: „nowym graczom doradzamy i zapraszamy do wspólnych rozgrywek, a tłumaczenie zasad odbywa się niemal przy każdej partii”. I to nie jest miły dodatek, tylko codzienność: rzadko zdarza się, żeby wszyscy przy stole znali dany tytuł, więc tłumaczenie zasad jest tu naturalnym elementem wieczoru.

Choć głównym odbiorcą są dorośli (średnia wieku wynosi około 30 lat), pojawiają się również rodziny. Klub ma w bibliotece tytuły przeznaczone dla dzieci od 6 roku życia i uwzględnia je przy organizacji spotkań. Są też jasne zasady: dzieci do 12 roku życia muszą przyjść z opiekunem.

Integracja przy planszy

Piątkowski Klub Planszowy nazywa swoje spotkania kaw-iarenką integracyjną. Planszówki są tu pretekstem do rozmów i poznawania ludzi – z wyłączeniem tematów budzących silne kontrowersje. Integracja ma też wymiar dosłowny: rośnie liczba obcokrajowców, którzy regularnie pojawiają się na spotkaniach. Wielejęzyczność rozwiązuje się pragmatycznie: z osobami zza wschodniej granicy często da się porozumieć po polsku, a gdy pojawiają się gracze ze Stanów, Francji czy Niemiec, grupa przechodzi na angielski. Czasem pomaga też wybór gier niezależnych językowo, co znacząco ułatwia wspólne granie.

W co się tutaj gra

Przy bibliotece liczącej ponad 260 tytułów trudno o jeden dominujący typ gier – i klubowicze mówią po prostu: miks. Na początku dominują tytuły o prostych zasadach i krótszym czasie rozgrywki, a później grupy się tasują: część siada do euro, część wybiera abstrakty, inni zaś zostają przy imprezowych tytułach. Są też gracze, którzy mogliby spędzać czas wyłącznie przy cięższych pozycjach, takich jak *Brass*, *Hegemony* czy *Twilight Imperium*. Hity też się zmieniają. Przez pewien czas na rozpoczęcie i zakończenie spotkania pojawiał się *Loopin Louie*. Obecnie częściej widać na stołach *Othello*, *Feed the Kraken*, *Krecią robotę* czy *Root*. Przy takiej rotacji tytułów to naturalne, zwłaszcza że uczestnicy regularnie przynoszą własne gry. Czasem wcześniej uprzedzają na klubowym czacie, co pojawi się na stole, żeby łatwiej było zebrać chętnych i umówić się na konkretną rozgrywkę.



Kuchnia, plener i turnieje

Jednym z projektów, które najlepiej pokazują integracyjne podejście klubu, są „Planszówki od kuchni”. Pomysł narodził się jeszcze w pierwszej lokalizacji, gdzie można było wykorzystać zaplecze kuchenne, ale działa również po przeprowadzce do fortu. To projekt roku 2025: spotkania odbywają się raz w miesiącu i opierają na improwizacji – uczestnicy przynoszą produkty, z których próbują ugotować coś jadalnego. Szefem kuchni jest Rafał, jeden z głównych działaczy w klubie. Gotowanie odbywa się zwykle w połowie spotkania, równoległe do grania – i trudno o lepszą metaforę klubowego życia: jedni mieszają w garach, inni mieszają talie, a wszyscy spotykają się gdzieś pośrodku.

Latem część aktywności przenosi się w plener. Największą popularnością cieszą się wtedy *Molkk* i *Kubb*, choć nie brakuje też innych form zabawy. Klub działa głównie na terenie Piątkowa i spotyka się w pobliskim parku miejskim na osiedlu Bolesława Chrobrego. W planach jest jednak mocniejsze zagospodarowanie przestrzeni zewnętrznej fortu. Wydarzenia plenerowe są otwarte, a członkowie klubu potrafią aktywnie zapraszać przechodniów do wspólnej zabawy.

Na koncie klubu jest też duże wyzwanie organizacyjne: we współpracy z organizatorami Poznańskich Targów Piwnych klub stworzył strefę gier planszowych, którą odwiedziło ponad 1000 graczy. To liczba, która robi wrażenie nie tylko na papierze – bo za nią stoi realna logistyka, tłumaczenie zasad, rotacja stołów i troska o to, żeby gry przetrwały intensywne użytkowanie. I prawie wszystkie przetrwały, zaginęło jedynie kilka kostek z *Brzdęka*.

Klub organizuje również turnieje – zarówno własne, jak i eliminacyjne do mistrzostw Polski. W eliminacjach zwykle dominują popularne tytuły – najczęściej *Catan*. Natomiast pozostałe turnieje zależą od dostępności kopii gier w bibliotece albo od wsparcia wydawców.



Pomysły, które wymagają nie tylko entuzjazmu

Piątkowski Klub Planszowy zadebiutował mocnym akcentem: zgłosił się jako gospodarz II Zjazdu Klubów tworzących KGP. Dzięki Stowarzyszeniu Kernwerk, które od lat rewitalizuje XIX-wieczny Fort Va Bonin, klub otrzymał przestrzeń do grania oraz miejsca noclegowe. W trakcie wydarzenia jednocześnie bawiło się 60 osób. Dla młodej inicjatywy był to wyraźny sygnał, że klub ma potencjał organizacyjny i przyciąga ludzi.

Wśród pomysłów pojawiają się również spotkania wyjazdowe połączone ze zwiedzaniem, dodatkowe spotkania w tygodniu dla osób z zajętymi weekendami oraz rozszerzenie współpracy z instytucjami. Pomysłów jest sporo, jednak w odpowiedziach wybrzmiewa też zdrowy rozsądek: zarządzanie takim miejscem zaczyna przypominać pracę na pełny etat, więc trzeba mierzyć siły na zamiary. Cel pozostaje jednak jasny: promocja klubu i samego hobby oraz zachęcanie mieszkańców do sięgnięcia po planszówki – bo naprawdę warto.

I to właściwie najlepsze podsumowanie tego miejsca: spotkajmy się przy planszy.



Katarzyna Kukla

Korekta: M. Józwiak-Bociąg, K. Reczyńska; Skład: N. Lukina

Artykuł powstał we współpracy z Piątkowskim Klubem Planszówkowym.

ZWISCHENWERK BONIN

Dane kontaktowe



**PIĄTKOWSKI
KLUB PLANSZOWY**



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



<https://www.facebook.com/groups/pkpgry>



piatkowskiklubplanszowy@gmail.com



ul. Lechika 59, Poznań



Obóz to dopiero początek



2-4



40 min



10+

Wydawnictwo: Rebel

Dla pokolenia wychowanego na komputerowych *Settlersach* nie ma nic lepszego niż dobra strategia. *Dewan*, co prawda, nie oferuje tworzenia armii ani walk, jednak zawiera to, co w tego typu grach jest najbardziej atrakcyjne: pozwala na rozwój, realizację celów, zapewnia interakcję między graczami, zawiera sporo kart, planszę tworzoną z kafelków, a także stylowe drewniane pionki obozów, które służą do zaznaczania zajętych terytoriów.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to ładna oprawa graficzna. Tytuł gry brzmi dość enigmatycznie. W zamyśle autora miało to być arabsko brzmiące słowo, które kojarzyłoby się z plemieniem nomadów przemierzającym nieznane tereny, by znaleźć odpowiednie miejsce na stworzenie osady. Nazwa z pewnością się wyróżnia.

Na czym to polega?

Interakcja między graczami sprowadza się do zajmowania atrakcyjnych terytoriów, zanim zrobi to ktoś inny, podbierania sobie z zasobów ogólnych kart – które pozwalają wykonać ruch – czy kafelków celów do zrealizowania. Dodatkowo pomyślano także o pozytywnej interakcji polegającej na darowaniu karty ruchu przeciwnikowi przy okazji przechodzenia przez jego teren. Dzięki temu z jednej strony konkurujemy ze sobą o zasoby i tereny, z drugiej, gdy na planszy pojawia się więcej osad, musimy decydować, czy wolimy przejść na wybrany teren na skróty przez terytorium przeciwnika, co skutkuje podarowaniem mu karty ruchu, czy zużywamy więcej cennych kart na objazd. Z racji niezbyt dużej planszy ta pierwsza opcja wydaje się często tą najbardziej korzystną, a przy okazji pozwala na poprawienie napiętych stosunków między graczami.

Przygotowanie gry

Nieraz szukamy gry do rozegrania szybkiej partii. O ile czas rozgrywki dla wielu podobnych tytułów mieści się w godzinie, to już przygotowanie do niej potrafi być niekiedy dość czasochłonne. Dzieje się tak chociażby przez konieczność sortowania wielu drobnych elementów bądź zaglądania do instrukcji, żeby przy-

pomnieć sobie, co gdzie miało leżeć i ile kart oraz zasobów powinien otrzymać każdy z graczy.

Dewan jest za to jedną z najszybszych gier do rozłożenia. Zaczynamy od wybrania scenariusza i po rozmieszczeniu kilku kafelków tworzących planszę musimy jedynie odkryć po pięć kart z każdego z dwóch potasowanych zestawów, a także ustawić pionki graczy na ich planszetskach. To w zasadzie tyle. Gra jest gotowa w góra dwie minuty.

Na szybkie rozpoczęcie gry pozwalają także proste zasady. Dołączona instrukcja jest wyczerpująca, a jednocześnie nie jest zbyt obszerna, dlatego po jej przejrzaniu od razu można zacząć rozgrywkę. A gdy wrócimy do gry po kilku dniach, najprawdopodobniej nie będziemy już potrzebowali zaglądać do instrukcji, by przypomnieć sobie zasady, które są wyjątkowo intuicyjne.





Plansza i rozgrywka

Przygotowana do rozgrywki plansza nie jest duża, dlatego grać można praktycznie wszędzie, gdzie mamy dostępny kawałek twardej powierzchni. Główna plansza składa się z sąsiadujących ze sobą heksagonalnych pól; każdy kafelek to siedem połączonych terenów. Kafelki losujemy spośród kilku dostępnych – możemy je dowolnie obracać. Pozwala to na urozmaicenie rozgrywki, nawet jeśli trafiać nam się będą ciągle te same elementy. Wystarczy je inaczej ułożyć i mamy całkowicie nową planszę.

Rozgrywkę można prowadzić w grupie od dwóch do czterech graczy. Do dyspozycji mamy pięć scenariuszy i całkiem sporo kafelków do zbudowania mapy. Różnorodne karty celów, które gracze mogą wybierać z ograniczonej puli, umożliwiają rozegranie wielu zupełnie niepowtarzalnych partii. Losowość w *Dewanie* ogranicza się do etapu przygotowania. Tasowanie kart i losowy wybór elementów planszy oraz ich orientacji przy układaniu mapy to jedyne niezależne od nas elementy rozgrywki. Po fazie przygotowania każda tura to czysta taktyka i reagowanie na zmieniającą się sytuację.

Skalowanie planszy w zależności od liczby graczy jest dobrze przemyślane i twórcy tak zoptymalizowali układy, że w każdej grupie mamy uczucie walki o pola i zasoby, których jest wystarczająco dużo, by nie tworzyć konfliktów, a jednocześnie odpowiednio mało, że jeśli nie zajmiemy pewnych pól lub zasobów wcześniej niż przeciwnicy, musimy szukać alternatywnych rozwiązań do spełnienia warunków na kartach celu.

Rozgrywka jest dynamiczna. Z racji prostych zasad myślenie nad ruchem nie zajmuje wiele czasu i nawet jeśli inni gracze zabiorą ze stołu potrzebne nam karty,

znalezienie sensownego ruchu nie nastęrcza problemów. W każdej turze albo dobieramy karty, albo zagrywamy je, stawiając kolejną osadę. Żeby było ciekawiej, karty ruchu dobieramy parami. Do wyboru mamy ich pięć, z czego wybieramy dwie, ale muszą one ze sobą sąsiadować. Dosyć szybko okazuje się, że karty, których potrzebujemy najbardziej, często nie znajdują się tuż obok siebie, więc musimy iść na kompromis i z najbardziej potrzebną kartą dobrać jakąś na doczepkę. To bilansuje rozgrywkę i nie pozwala jednemu graczowi zagarnąć najbardziej pożądanych kart w jednym ruchu, dając tym samym szansę innym na zgromadzenie potrzebnej im talii.



Wrażenia

Jest to jedna z tych gier, po które sięga się dosyć często. Nie przytłacza, jest lekka, dosyć szybka i daje dużo frajdy. Każda rozgrywka zachęca do zagrania po raz kolejny, chociażby po to, żeby sprawdzić, czy uda nam się poprawić wynik, lub po prostu spróbować innej strategii. Jakość wykonania wszystkich elementów jest naprawdę wysoka. Począwszy od pudełka z tekturową wkładką ułatwiającą przechowywanie elementów, a skończywszy na samych drewnianych pionkach z laserowo grawerowanymi obrysami oraz kartach. Planszетки graczy są grube; od spodu mamy podcięcia na karty – w które wsuwamy karty w czasie rozgrywki – a z góry są miejsca na dostępne pionki i karty celów. Te drugie w praktyczny sposób przesuwamy między dwoma krawędziami, by zaznaczyć cele zrealizowane i te, które dopiero rozpracowujemy. Ten patent przypadł mi do gustu, bo jest znacznie ciekawszy niż odkładanie zrealizowanych kart celów na stosik.

Na pochwałę zasługują także wizualne oznaczenia na kartach i planszy. Dzięki nim możemy grać również w międzynarodowym środowisku bądź z dziećmi,

które jeszcze nie potrafią czytać. Tekstu na planszy i elementach gry nie ma wcale, a symbole są bardzo łatwe do rozszyfrowania nawet bez czytania instrukcji. Do przeprowadzenia punktacji końcowej przewidziano specjalny notes z ikonami punktowanych kategorii. Ponieważ punkty zbieramy w kilku kategoriach, daje to sporo możliwych dróg do sukcesu. Najlepszy wynik można osiągnąć, zarówno zdobywając punkty równomiernie w każdej z kategorii, jak i nadrabiając braki w jednej dziedzinie – na przykład ze względu na zablokowanie nas przez innego gracza – przez wyciągnięcie maksymalnych wyników w innych punktowanych obszarach. Ponadto każdy scenariusz wprowadza inne dodatkowe bonusy punktowe. Mnogość możliwości zdobywania punktów pozostawia tajemnicą do końca rozgrywki to, kto wygrał. Pozwala to w pełni skupić się na zabawie i planowaniu, zamiast na porównywaniu swojego wyniku z innymi w trakcie gry.



Dla kogo

Gra jest rekomendowana dla graczy od dziesięciu lat, jednak rozgrywając pierwsze partie z pięcioletkiem i dziewięcioletką, zauważyłem, że ogarnięcie tematu nawet dla młodszych uczestników nie stanowi większego problemu. Jedyne, co ogranicza młodszych graczy, to zdolność planowania ruchów z większym wyprzedzeniem, nie przeszkadza to jednak w dobrej zabawie.

Jest to gra dla całej rodziny, ale nie tylko. Bez problemu zagrać w nią ze znajomymi, nawet tymi, którzy rzadko grają w planszówki lub widzą ten tytuł po raz pierwszy. Wyjaśnienie zasad nie zajmuje wiele czasu, a atrakcyjny wygląd poszczególnych elementów zachęca do zabawy. Na koniec wszystko można łatwo zmieścić w pudełku, gdzie przegródki zapewniają dobrą organizację miejsca. Jedymin minusem jest konieczność pakowania mniejszych elementów w wo-

woreczki, w innym wypadku mają tendencję do dostawania się pod przegródki. Ale gdy już to zrobimy, mamy pewność, że niezależnie od tego, czy pudełko odłożymy na półkę pionowo czy poziomo, po kolejnym jego wyjęciu zawartość będzie na swoim miejscu.



Plusy

- Prosta mechanika.
- Duża regrywalność.
- Szybkie przygotowanie do gry.
- Nieskomplikowane zasady.
- Dynamiczna rozgrywka.
- Jakość wykonania.

Minusy

- Zdarza się, że pięcioletek ogra dorosłego.
- Mniejsze elementy mają tendencję do wciskania się pod przegródki w pudełku.

Adam Kłodowski

Korekta: M. Kłodowska, K. Kukla; Skład: A. Kucharska

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



REZERWAT

Wsiądź do jeepa i obierz strategię



1-5



40 minut



8+

Rezerwat od Wydawnictwa Nasza Księgarnia to kafelkowa, abstrakcyjna gra rodzinna, która z pewnością przypadnie do gustu wielbicielom układania elementów oraz tworzenia wzorów. Podczas gry będziecie rozwijać własne unikalne rezerваты, pełne zwierząt i roślin. Co ważne – zwierzętom należy zapewnić idealne warunki, a odwiedzającym turystom odpowiednie stanowiska do obserwacji przyrody.

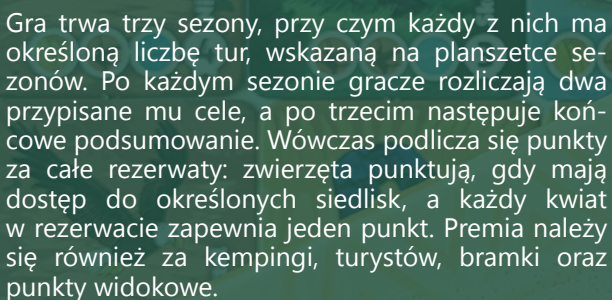
Co znajdziemy w środku pudełka? Między innymi: 5 kolorowych jeepów i 5 wejść głównych – po jednym dla każdego gracza; 15 celów, dzięki którym każda rozgrywka jest inna; 50 znaczników „OK” ułatwiających graczom końcowe podliczanie punktów oraz zorientowanie się, które wymagania poszczególnych zwierząt zostały spełnione. Do tego mamy jeszcze 2 planszeczki sezonów (każda przeznaczona dla innej liczby graczy) oraz 1 tarczę rund wraz ze znacznikiem. I najważniejsze, na grę składają się aż 134 płytki zwierząt, kwiatów, turystów, punktów widokowych, kempingów, a także podwójnego terenu i bramek! Wszystkie płytki umieszcza się w płóciennym, kolorowym i świetnie wykonanym woreczku. Dodatkowo otrzymujemy tablicę punktacji oraz ścieralny marker. Muszę przyznać, że ten sposób podliczania punktów jest naprawdę atrakcyjny (w porównaniu do klasycznych papierowych notesów punktacji).



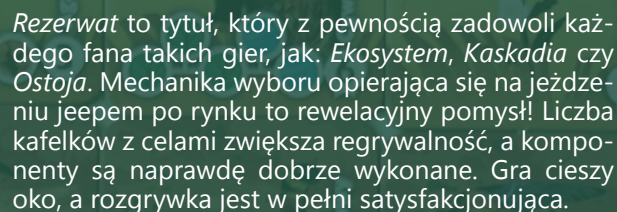
Przygotowanie do gry jest szybkie i banalnie proste. Wybieramy odpowiednią planszeczkę sezonu i losujemy sześć celów, które rozkładamy po obu jej stronach, w specjalnie wyprofilowanych wycięciach. Wszystkie płytki wrzucamy do woreczka i mieszamy, lecz nie jest to łatwe zadanie, ponieważ jest ich naprawdę dużo! Po wylosowaniu odpowiedniej liczby płytek układamy je zgodnie z ilustracją na wybranej wcześniej planszeczce sezonów, w efekcie czego powstaje tzw. rynek. Co ważne, na planszeczce wskazany jest również kolor jeepów i wejść głównych, który należy wybrać w danej rozgrywce. Jeepy umieszczamy w odpowiednich miejscach rynku.



I tu zaczyna się najprzyjemniejsza zabawa, ponieważ płytki do rezerwatu zdobywa się, jeżdżąc jeepem po rynku! Każda dobierana płytka musi leżeć z przodu bądź z boku auta. Dodatkowo jeżeli na naszej drodze stoi pojazd przeciwnika, możemy go wyprzedzić o jedno pole. Po wzięciu płytki należy przesunąć swojego jeepa na puste miejsce tak, by stał przodem i zgodnie z kierunkiem jazdy. Puste pole, z którego odjechał, uzupełnia się nowym kafelkiem z woreczka. Gracz, dokładając wybraną płytkę do swojego rezerwatu, musi pamiętać, by stykała się bokiem z inną płytką. Część kafelków ma białe krawędzie, które są ogrodzeniem rezerwatu – do takich boków nie można dołożyć nowych płytek. Poza tą zasadą rezerwat może się rozrastać w dowolnym kierunku.



W grze pojawiają się cztery siedliska zwierząt: las, sawanna, woda, oraz pustynia. Każde z siedlisk przedstawione jest na wybranych płytkach za pomocą odpowiedniego koloru, np. las to zielone tło. Na niektórych płytkach widoczne są dwa rodzaje terenu – wówczas należą one do dwóch siedlisk równocześnie. Gra zapewnia sporą dawkę główkowania, ponieważ każdy kafelek zwierzęcia informuje o preferencjach co do otoczenia, tj. Optymalnych siedliskach, które powinny znaleźć się w jego sąsiedztwie. Jeżeli gracz zrealizuje te wymagania, zdobędzie odpowiednią liczbę punktów na koniec gry. Warto zaplanować swoją strategię tak, by dokładane płytki spełniały równocześnie kilka potrzeb zwierząt, a także nadchodzących celów sezonowych. Nie można zapomnieć również o odpowiednim rozmieszczeniu punktów widokowych i turystów!



Terenówką jechała Magdalena Solarz

Korekta: K. Reczyńska, K. Kukła; Skład: A. Kucharska



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

WŁADCA PIERŚCIENI DWIE WIEŻE

Wciągająca gra karciana

Wydawnictwo: Rebel

  1-4  ok. 20 min  10+

Czas na ciąg dalszy podróży przez Śródziemie! *Władca Pierścieni: Dwie Wieże* to kontynuacja wciągającej gry karcianej o Drużynie Pierścienia. Tak jak w cyklu J.R.R. Tolkiena, każdy z tytułów odzwierciedla jeden tom powieści, wobec czego w przyszłości możemy się spodziewać ostatniej części, tj. *Powrotu Króla*. Nie mogę się już doczekać! Gra jest przepięknie wydana: ilustracje inspirowane witrażami (autorstwa Elaine Ryan i Samuela R. Shimoty) oraz komponenty bardzo przypadły mi do gustu. Świetnie wpisują się w tolkienowski klimat. Dodatkowo po ustawieniu obu pudełek na półce wyglądają jak kolejne tomy książek!

Gra bazuje na znanym mechanizmie zbierania lew. Spotyka się go w wielu klasycznych karciankach, np. w kierkach, pikach, jukerze, brydżu, *Doppelkopfe*, a także tarocie. Zasada jest banalnie prosta: lewa powstaje, gdy gracze zagrywają karty z ręki na stół, dokładając je do koloru. Ten, kto zagra najsilniejszą kartę, wygrywa lewę.

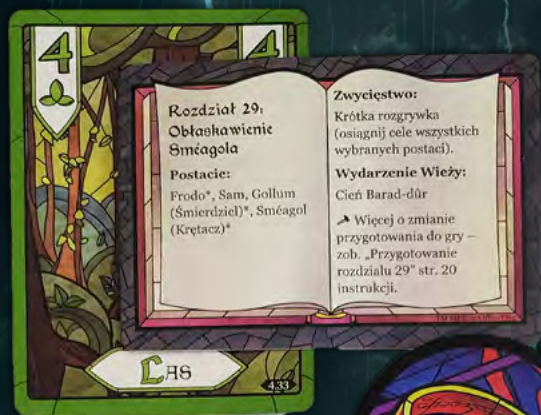
We *Władcy Pierścieni: Dwie Wieże* można zagrać w gronie od dwóch do czterech osób bądź solo (zgodnie ze specjalnymi zasadami przygotowanymi dla tego trybu). W wariantcie dwuosobowym karty rozdaje się tak samo jak w przypadku rozgrywki dla trzech osób. Wówczas z kart jednej ręki buduje się piramidę (zgodnie z ilustracją przedstawioną w instrukcji), w której część kart jest odkryta, a część zakryta. Karty w piramidzie zawsze są kontrolowane przez jednego z graczy.

W pudełku znajdziemy między innymi główną talię oraz karty rozdziałów i postaci. W skład wspomnianej talii wchodzi cztery kolory: pagórki, góry, lasy i cienie. Dodatkowo w tej części gry pojawiają się karty orków oraz Białej i Czarnej Wieży. Specjalne karty pierścieni, znane graczom z pierwszej części gry, pojawiają się dopiero w 29 rozdziale wraz z Frodem, który musi zebrać ich tyle, ile wynosi wartość dobranej żetonu brzemienia. Dlaczego jest to kolor specjalny? Ponieważ nie można nim rozpoczynać lewy, dopóki ktoś nie wyłoży karty pierścieni wcześniej w innej lewie. Może to zrobić jedynie wtedy, gdy nie ma koloru wyjściowego. Po zagranie takiej karty żeton pierścienia odwraca się na aktywną kolorową stronę. Dodatkowo karta pierścieni o symbolu 1 jest najsilniejszą kartą w całej grze – wygrywa każdą lewę (nawet z kartą wieży), przy czym gracz może zdecydować, czy zabiera lewę.

Wciągająca gra karciana
Władca Pierścieni
Dwie Wieże

WŁADCA PIERŚCIENI
Dwie Wieże
Wciągająca gra karciana

Projektant gry: Bryan Bornmueller



Wieża i orkowie to również karty specjalne, co oznacza, że działają inaczej niż reszta talii. Tak jak w przypadku kart pierścieni, można je zagrać tylko wtedy, gdy nie da się dołożyć karty do koloru. Wieża pozwala na wygranie lewy, chyba że inny gracz wyłoży ją w tym samym czasie – wówczas obie karty się anulują i nikt nie bierze lewy. Gdy gracz odkryje kartę wieży, otrzymuje odpowiedni żeton z jej symbolem. Wiedza, kto ma Białą, a kto Czarną Wieżę, bywa ważna w przypadku niektórych celów postaci. Natomiast karta orka nie wpływa na wygranie lewy, jednak gdy gracz zostanie z samymi orkami na ręce i będzie zmuszony wyjść takim symbolem – nie zrealizuje swoich celów, a wtedy cała drużyna przegrywa rozdział.

Scenariusze, czyli karty rozdziałów, przedstawiają warunek zwycięstwa oraz narzucają graczom, których postaci użyć podczas danej rundy. Określają również, czy rozgrywka będzie krótka, czy długa.

Karty postaci wiernie przedstawiają bohaterów z powieści J.R.R. Tolkiena. Oprócz rewelacyjnych ilustracji znajdziemy na nich imię postaci wraz z opisem celu i akcji przygotowania do gry. Co ważne – gra jest kooperacyjna! W każdej rundzie poszczególni gracze wybierają własne postacie spośród dostępnych w danym rozdziale. Grając, trzeba ze sobą intensywnie współpracować, by osiągnąć cel każdej z nich! Oczywiście nie można pokazywać swoich kart innym ani o nich rozmawiać.

Komponenty, takie jak żetony brzemienia, gwiazd, pierścienia oraz Białej i Czarnej Wieży, są drewniane i solidnie wykonane. Bardzo przypadł mi do gustu środek pudełka, który został sprytnie podzielony na sekcje. Wnętrze jest bardzo przemyślane, estetyczne i przyjemne dla oka.

Proste zasady sprawiają, że grę można szybko wytłumaczyć i zasiąść do rozgrywki z innymi fanami *Władcy Pierścieni*. Początkowe rozdziały są łatwe, a bardziej skomplikowane mechaniki i trudniejsze cele wprowadzane są stopniowo wraz z postępem gry. Każda runda trwa około 20 minut. Jedynym minusem jest dla mnie pojawiająca się losowość – zdarza się, że osiągnięcie celów postaci zależy od dobrego rozdania kart; jeśli szczęście nam nie sprzyja, należy rozegrać kilka rund, by móc przejść dalej. Mimo tego uważam, że klimat gry i spójność z fabułą powieści sprawiają, że *Władca Pierścieni: Dwie Wieże* to świetna pozycja dla miłośników Śródziemia.

Śródziemie odwiedziła Magdalena Solarz



Korekta: K. Kukla, A. Gawin
Skład: K. Pieczyńska

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

Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia

co się stanie, gdy Pandemic spotka Tolkiena



1–5



60–150 min



14+



<https://www.wydawnictworebel.pl/games/wladca-pierścieni-los-druzyny-pierścienia-5586.html>

Śródziemie zawsze było mi bliskie. W liceum zaczytywałam się w Tolkienie, a czarne wydanie *Władcy Pierścieni* w tłumaczeniu Skibniewskiej do dzisiaj stoi na mojej półce (może ktoś z Was jeszcze pamięta, jaka to była perełka). Z kolei fanką *Pandemica* nigdy nie byłam. Owszem, grałam kilka razy, ale nigdy ten tytuł nie skradł mego serca. Zatem gdy usłyszałam, że powstaje *Władca Pierścieni* na bazie mechaniki *Pandemica*, pomyślałam tylko: „Serio?! No ileż można?!”, po czym zapomniałam o sprawie. Pierwszy nakład rozszedł się błyskawicznie. Na grupach, blogach i kanałach na YouTube można było przeczytać lub obejrzeć bardzo dobre recenzje. Gdy na rynku pojawił się dodruk, stwierdziłam, że chyba jednak warto spróbować.

I bardzo dobrze – bo *Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia* to bezkompromisowa kooperacja, w której klimat świetnie się łączy z mechaniką. Współpraca nie jest tu miłym dodatkiem, tylko warunkiem przetrwania. A planowanie to nie slogan z pudełka, ale konieczność: jeśli każdy pójdzie w swoją stronę, gra bardzo szybko pokaże Wam, jak zły to był pomysł.

Misja dla Drużyny, która nie może sobie pozwolić na błąd

Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia to kooperacyjny tytuł dla maksymalnie pięciu osób, z deklarowanym czasem rozgrywki 60–150 minut. W pudełku znajdziecie

13 bohaterów oraz 24 karty zadań fabularnych (czyli misji, które wyznaczają, co musicie zrobić po drodze do finału). Już na etapie przygotowania widać, że przebieg partii w dużej mierze będzie zależeć od tego, jak ułożą się dwie talie – główna talia gry i talia cienia. Główną talię tworzycie poprzez potasowanie kart krain z wybraną liczbą kart zdarzeń (ich liczba zależy od liczby graczy), a następnie dodajecie do niej karty mrocznego nieba. Te ostatnie są po to, żeby jeszcze bardziej utrudnić Wam realizację zadań: dokładają nowe zagrożenia, komplikują sytuację na mapie i potrafią zintensyfikować ruchy wrogów, więc często nawet dobrze ułożony plan trzeba nagle skorygować. Równolegle przygotowujecie talię cienia – to ona będzie w trakcie gry wymuszać przesuwanie i dokładanie sił wroga oraz uruchamianie rozkazy specjalne, a już w przygotowaniu odsłanianie z niej karty, żeby rozstawić startowe oddziały. I od pierwszych minut widać, gdzie będzie gorąco.

Zaznaczam, że nie jest to gra dla każdego. Jeśli lubicie mieć wszystko poukładane i zaplanowane na kilka ruchów do przodu, ta dawka losowości może Was zmęczyć lub wręcz zniechęcić. Z drugiej strony właśnie dzięki temu kolejne rozgrywki potrafią układać się inaczej i nawet jeśli finał pozostaje ten sam, droga do niego za każdym razem jest inna.

Jeśli lubicie kooperacje, w których naprawdę trzeba się dogadywać i ustalać, co jest najważniejsze – będziecie się tu czuć dobrze. Ale jeśli szukacie gry, przy której

możecie bezkarnie poplotkować, a rozgrywka ma być tylko tłem, decyzje mogą zapadać mimochodem, a błędy nie mają większych konsekwencji, to *Los Drużyny Pierścienia* raczej szybko sprowadzi Was na ziemię. Tu trzeba trzymać w ryzach sytuację na planszy i pilnować priorytetów, bo inaczej partia skończy się szybciej, niż zdążycie dopić herbatę.

Znajdziecie tu też tryb solo, który działa zaskakująco dobrze i nie sprawia wrażenia doklejonego na siłę. Trzeba tylko się przestawić na nieco inny sposób zarządzania postaciami, kartami i żetonami.



Nie punkty, ale nadzieja – o celu gry i tym, co naprawdę się liczy

Cel końcowy jest oczywisty: doprowadzić Froda i Sama do Góry Przeznaczenia i wykonać zadanie „Zniszcz Jedyne Pierścienie”. Wcześniej musicie zrealizować zestaw celów fabularnych wylosowanych na początku partii – i to one narzucają Wam priorytety: gdzie trzeba się pojawić, co przygotować, co zabezpieczyć, a czasem – z czego zrezygnować.

I tu pojawia się kolejna ważna rzecz: w tej grze nie liczy się punktów. Liczycie nadzieję. Jeśli spadnie do zera – przegrywacie. A im mniej macie nadziei, tym ostrożniej musicie grać, bo coraz trudniej odrabia się straty, a każde potknięcie kosztuje więcej, niż byście chcieli.



Jak przebiega tura – dwie postacie, trudne wybory i nieuniknione kłopoty

Każdy gracz prowadzi dwie postacie. W swojej turze decydujecie, która z nich wykona więcej działań: jedna ma do dyspozycji do czterech akcji, druga tylko jedną. I ważny szczegół: nie przeplatacie tych akcji dowolnie – najpierw wykonujecie wszystkie działania jednym bohaterem, dopiero potem przechodzicie do drugiego. To jeden z lepszych pomysłów w grze, bo wymusza decyzję, kto bierze na siebie ciężar tury – nie da się zrobić wszystkiego naraz, być wszędzie i rozwiązać wszystkich problemów, które w danym momencie pojawiają się na planszy.

Po fazie akcji dobieracie dwie karty z talii gry. Jeśli wśród nich trafi się mroczne niebo, rozpatrujecie je natychmiast – to ten typ karty, który potrafi skutecznie pokrzyżować wszystkie Wasze plany.

Na koniec rozgrywacie fazę cienia: dobieracie i rozpatrujecie tyle kart cienia, ile wynosi aktualny poziom zagrożenia. W zależności od tego, czy traficie na Marsz, czy na Posiłki, oddziały cienia przesuwają się po szlakach bitewnych i mogą inicjować starcia albo pojawiają się nowe oddziały, przez co robi się ciasno w kolejnych regionach. Do tego dochodzą rozkazy specjalne: Oko Saurona potrafi przenieść się do krainy, w której jest Frodo (albo od razu uruchomić poszukiwanie), a Nazgûle niebezpiecznie skracają dystans. I jeśli turę temu myśleliście, że nie może już być gorzej, uwierzcie – może.



Poszukiwania – mechanika, która sprawia, że najważniejszą częścią misji jest ochrona Froda

Jednym z kluczowych elementów gry jest poszukiwanie Froda. To mechanika, z którą będziecie mieli do czynienia wielokrotnie w trakcie partii, zwłaszcza jeśli nie dopilnujecie sytuacji i wokół dzielnych hobbitów zacznie przybywać Nazgûli i oddziałów cienia.

Poszukiwanie najczęściej pojawia się podczas podróży: gdy Frodo wykonuje akcję podróży (lub gdy inna postać podróżuje i zabiera go ze sobą), aktywny gracz musi albo wydać jeden symbol płaszcza, albo rozpatrzyć poszukiwanie na polu docelowym Froda.

Jak wygląda poszukiwanie? Rzucacie jedną kością za każdego Nazgûla w krainie, w której znajduje się Frodo, oraz jedną kością za każdy oddział cienia na polu z Frodem (przy podróży liczy się pole docelowe). Łącznie możecie rzucać maksymalnie siedmioma kośćmi. Jeśli w krainie Froda nie ma Nazgûli i na jego polu (albo na polu docelowym) nie ma oddziałów cienia, poszukiwania w ogóle nie rozpatrujecie – ale to naprawdę rzadka sytuacja. A kości bywają kapryśne: najczęściej możecie stracić nadzieję (czasem chroni Was przed tym bezpieczna przystań), możecie też odesłać jednego z Nazgûli z krainy Froda do Mordoru albo Oko po prostu Was nie zauważy – i nic się nie dzieje.



Poszukiwanie bezpośrednio wiąże stan planszy z ryzykiem: im więcej Nazgûli w krainie Froda i im więcej oddziałów cienia na jego polu (albo polu docelowym), tym więcej kości bierzecie do rzutu, a więc rośnie szansa na utratę nadziei i – tym samym – na nagłe zakończenia rozgrywki. To mechanika, która nie tylko dobrze buduje poczucie narastającego zagrożenia, ale też skutecznie Was pilnuje, bo zaniedbania na mapie uwidaczniają się w chwili, gdy przychodzi czas na ruch Froda. A Hobbit ruszać się musi, bo inaczej nie dojdziecie do finału.

Warto też pamiętać, że poszukiwanie nie pojawia się wyłącznie przy ruchu Froda. W fazie cienia rozkazy specjalne potrafią przenieść Oko Saurona do krainy Powiernika Pierścienia, a jeśli Oko już tam jest – od razu rozpatrujecie poszukiwanie. W praktyce oznacza to tyle, że ochrona Froda nie polega jedynie na stanie obok. To jest pilnowanie, żeby w jego okolicy było jak najmniej Nazgûli i oddziałów cienia – inaczej każda kolejna podróż staje się ryzykiem, które trudno w pełni kontrolować. Nie mniej ważne jest też odciąganie Oka Saurona od naszych wędrowców, żeby efekty kart fazy cienia nie prowokowały poszukiwań. A najlepiej robić to w sposób najprostszy (i jednocześnie najbardziej satysfakcjonujący): wywoływać bitwy w regionach, w których nie ma Froda. To zresztą jest w pełni spójne z oryginalną historią. W książce Aragorn i pozostali dowódcy Zachodu ruszają pod Czarną Bramę i świadomie przeciwstawiają się Sauronowi, by ściągnąć na siebie jego uwagę i odwrócić ją od Froda oraz Sama. To nie był plan na zwycięską bitwę, tylko celowa zasłona dymna – dokładnie taka, jaką w tej grze próbujecie budować, gdy Oko zaczyna zbyt często spoglądać w stronę hobbitów.



Warstwa militarna – twierdze, przystanie i realne konsekwencje zaniedbań

Los Drużyny Pierścienia nie opiera się wyłącznie na wędrowce Froda i Sama po mapie. Równolegle toczy się tu wojna: szlaki bitewne zaczynają się na polach twierdz cienia, biegną po kolorowych liniach ze strzałkami i kończą w bezpiecznych przystaniach. W fazie cienia, gdy rozpatrujecie Marsz, oddziały cienia przesuwają się wzdłuż wskazanego szlaku o jedno pole – nawet jeśli na drodze stoją sojusznicy. A jeżeli na jednym polu spotykają się obie strony, dochodzi do bitwy.



I to właśnie bezpieczne przystanie są tutaj tym, czego naprawdę nie chcecie oddawać wrogowi. Jeśli oddziały cienia zajmą takie miejsce, to zmienia się ono w twierdzę cienia, a Wy tracicie trzy punkty nadziei. To jest konkretna kara, którą czuć natychmiast. Zaraz, zaraz... czy ja wspominałam, że w najbardziej optymistycznym wariantcie możecie mieć maksymalnie osiem punktów nadziei?

Na szczęście Wy też możecie wzywać sojuszników w oznaczonych miejscach (wydając odpowiedni symbol i kładąc oddział w kolorze pola; z zastrzeżeniem, że zasoby oddziałów są ograniczone). Możecie też atakować, czyli świadomie wywoływać bitwy w miejscach, gdzie stoją oddziały cienia i Wasi sojusznicy. Oko Saurona zwraca się w tamtym kierunku, co w praktyce jest Wam bardzo na rękę – bo nie interesuje się wtedy Frodem.

Jeśli przystań upadnie, gra daje narzędzie do odbicia terenu: gdy bohater jest w twierdzy cienia, a na tym samym polu są sojusznicy i nie ma oddziałów wroga, możecie wydać trzy symbole miecza, żeby zdobyć twierdzę i przywrócić ją jako bezpieczną przystań. Dostajecie za to dwa punkty nadziei. Wróg może podbijać Wasze twierdze, ale Wy również możecie zajmować twierdze wroga. Jeśli zdobędziecie np. Morię, Isengard, Dol Guldur lub Umbar, to dopóki pozostają one bezpiecznymi przystaniami, karty cienia nie będą dokładać tam oddziałów.

Ta militarna warstwa jest równie ważna jak fabularna, a trudność polega na tym, żeby je ze sobą zgrać. Musicie jednocześnie wykonywać zadania i dbać o to, by Frodo był bezpieczny, a przy tym nie możecie dopuścić, żeby Śródziemie oddało się siłom ciemności bez walki. Część akcji przeznaczacie więc na cele scenariusza, a część na obronę przystani, werbowanie sojuszników i odbijanie terenów.

Jest jeszcze jedna rzecz – presja czasu. Po pierwsze: gdy talia gry się wyczerpie, a Wy musicie coś z niej dociągnąć, tracicie jeden punkt nadziei za każdą brakującą kartę. Po drugie: cień ma ograniczone zasoby wojowników – jeśli gra każe Wam umieścić oddział cienia, a w zasobach ogólnych nie ma już wolnych czerwonych pionków (bo wszystkie są na

planszy), tracicie jeden punkt nadziei za każdy oddział, którego nie możecie wystawić. I właśnie wtedy najłatwiej przegrać: gdy próbujecie ogarnąć jednocześnie zadania i obronę mapy oraz zapewnić bezpieczeństwo Frodowi, a talia oraz zasoby zaczynają się kończyć. Ale nikt nie obiecywał, że będzie łatwo

Wizualna strona gry – gdy oprawa robi wrażenie, ale ergonomia budzi wątpliwości

Jest tu sporo rzeczy, które naprawdę cieszą oko: mapa, figurki Nazgûli, kości, znaczniki, a do tego wieża Barad-dûr. Rozkładacie to wszystko i od razu wiadomo, w jakiej historii macie uczestniczyć.

Problem zaczyna się wtedy, gdy gra się rozkręca. Plansza potrafi się szybko zapełnić – szczególnie w środkowej i końcowej fazie partii. Przybywa oddziałów cienia, dokładacie sojuszników, na mapie jest gęsto od Nazgûli... i zwyczajnie zaczyna brakować miejsca. Dodatkowo wielkość meepelków też nie pomaga – są malutkie i trzeba uważać, żeby żaden nie podpiął się pod inny oddział przy okazji ruchu wojsk. Oczywiście da się w tym odnaleźć, ale nie zawsze jest to wygodne, zwłaszcza gdy kilka rzeczy naraz dzieje się w jednym regionie.

Styl ilustracji postaci jest specyficzny i warto mieć świadomość, że może nie trafić do wszystkich. Nie jest to jednak wada, która psuje rozgrywkę, ale raczej kwestia estetyki.

Warto też dodać, że instrukcja jest świetnie napisana: czytelna, bez zbędnych ozdobników i z dobrze rozpięsaną strukturą, więc nawet gdy któraś zasada Wam umknie, łatwo ją odszukać. Przy dzisiejszym nagromadzeniu boldów, kursyw i dużych liter w instrukcjach – gdzie nadmiar sprawia, że wyróżnienia częściej przeszkadzają, niż pomagają – to naprawdę zaleta.



Trudność, skalowanie i losowość – tu nie ma taryfy ulgowej

Jak już wspominałam, to nie jest lekka kooperacja. Gra potrafi mocno docisnąć, zwłaszcza jeśli na początku los

nie będzie łaskawy, odpuście strategiczny rejon mapy albo zbyt długo będziecie przygotowywać się do konkretnego zadania. Tu szybko się okazuje, że odkładanie czegośkolwiek na potem zwykle kończy się tym, że tego „potem” już nie ma.

Losowość jest tu wyraźna – i to zarówno w kartach, jak i w kościach. Owszem, można planować, zabezpieczać i minimalizować ryzyko, ale nie wszystko da się przewidzieć ani przygotować na czas. Bywa tak, że jeden zły dociąg albo niefortunny rzut potrafi przesądzić o partii. A nawet gdy macie narzędzia, żeby się ratować, zwykle oznacza to poświęcenie dodatkowych akcji i zasobów – a tych, jak na złość, zawsze brakuje.

Duży plus za skalowanie trudności. Gra daje możliwość ustawienia poziomu i pierwszą partię naprawdę warto rozegrać na najniższym, żeby zobaczyć, gdzie najłatwiej tracie nadzieję i czego trzeba pilnować od początku.



Regrywalność: dlaczego to nie jest historia jednej opowieści

Finał jest jeden, ale droga do niego potrafi wyglądać różnie. Za każdym razem dobieracie innych bohaterów, inaczej układają się zadania fabularne, a do talii trafia inny zestaw zdarzeń i kart mrocznego nieba. Do tego dochodzi zmienność w kartach cienia – raz kładą większy nacisk na jedną część mapy, raz na inną. W efekcie z rozgrywki na rozgrywkę nie tyle powtarzacie scenariusz, ile za każdym razem przechodzicie go, mierząc się z nowymi wyzwaniami.

Podsumowanie: do Góry Przeznaczenia nie dojdziecie na skróty

Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia to wymagająca kooperacja, która bierze fundament *Pandemica* i buduje na nim rozgrywkę bardziej opowieściową i wielowątkową – taką, w której równolegle pilnujecie założeń misji, a także mapy i bezpieczeństwa Froda. Tu nie wystarczy robić postępów: trzeba je osiągać we właściwym momencie i we właściwym miejscu, bo gra konsekwentnie dopomina się o to, czego nie dopilnowaliście.

Jeśli lubicie kooperację, w których trzeba planować, rozmawiać i godzić kilka spraw naraz, a Tolkien jest Wam bliski, *Los Drużyny Pierścienia* będzie bardzo dobrym wyborem. W grze czuć tę tolkienowską logikę wyprawy: ciężar decyzji, koszt każdego ruchu i fakt, że

zwycięstwo rzadko przychodzi łatwo – częściej jest wypracowane, a czasem po prostu wyszarpane. Trzeba jednak mieć świadomość, że losowość potrafi mocno skomplikować sytuację, a gra wymaga pełnego zaangażowania przy stole.

Plusy

- Mechanika bardzo dobrze współgra z tematem.
- Ciekawy układ akcji 4–1.
- Dwie osie rozgrywki (fabuła i wojna na mapie), które trzeba ze sobą zgrać.
- Dobre skalowanie trudności.
- Duża regrywalność.
- Doskonale napisana instrukcja.

Minusy

- Plansza potrafi robić się ciasna i chaotyczna w późniejszej fazie gry.
- Jak w każdej kooperacji może wystąpić syndrom gracza alfa.
- Specyficzny styl ilustracji postaci.
- Losowość bywa bezlitosna – czasem jeden rzut potrafi mocno przechylić szalę.
- Wymaga aktywnej współpracy – bez niej partia potrafi się skończyć po 30 minutach.

Froda do Góry Przeznaczenia próbowała doprowadzić
Katarzyna Kukla

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



Ahoj, przygodo!

THORGAL

GRA PLANSZOWA

Czy są z nami fani komiksów o Thorgalu Aegirssonie? Dzięki uprzejmości wydawnictwa Portal będziemy mieć możliwość zaprezentowania Wam, jak sprawdza się planszówkowa wersja przygód walecznego wikinga o tajemniczym pochodzeniu i jego dzielnej drużyny. Jesteśmy już po pierwszych rozgrywkach i z całą pewnością możemy stwierdzić, że nasz głód wrażeń zostanie zaspokojony.

Thorgal: Gra planszowa to kooperacyjny tytuł przygodowy, w którym realizujemy scenariusze i staramy się wykonać określone cele, aby dotrzeć do jak najlepszego zakończenia. To dość unikatowa pozycja w swojej kategorii, gdyż nie trzyma się założeń gier legacy, a w jej mechanikach czuć nutkę – a nawet całą symfonię – cięższego euro. *Thorgal* nie prowadzi nas za rękę i pozwala w miarę swobodnie odkrywać świat, w którym napotkamy zarówno wrogów, jak i sojuszników. W czasie wędrówki będziemy zachwycać się oryginalnymi grafikami Grzegorza Rosińskiego, a imersję zapewnią fabularne opisy na kartach i oczywiście w książce z paragrafami.

Mamy nadzieję, że rozbudziliśmy Waszą ciekawość, a po szczegółową recenzję zapraszamy do numeru kwietniowego. My idziemy poznawać kolejne scenariusze, a Was w międzyczasie zachęcamy do sięgnięcia po kilka komiksów z serii, aby móc wyłapywać smaczki podczas przyszłych rozgrywek.



Porządnie wykonane figurki aż proszą się o pomalowanie



Setup zajmuje dobrą chwilę, ale przygotowana gra prezentuje się świetnie



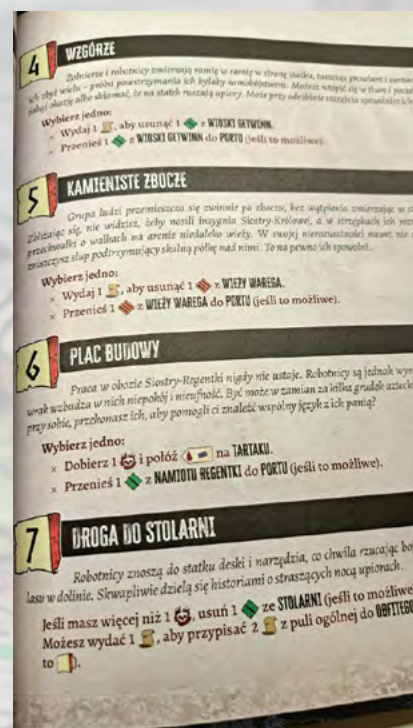
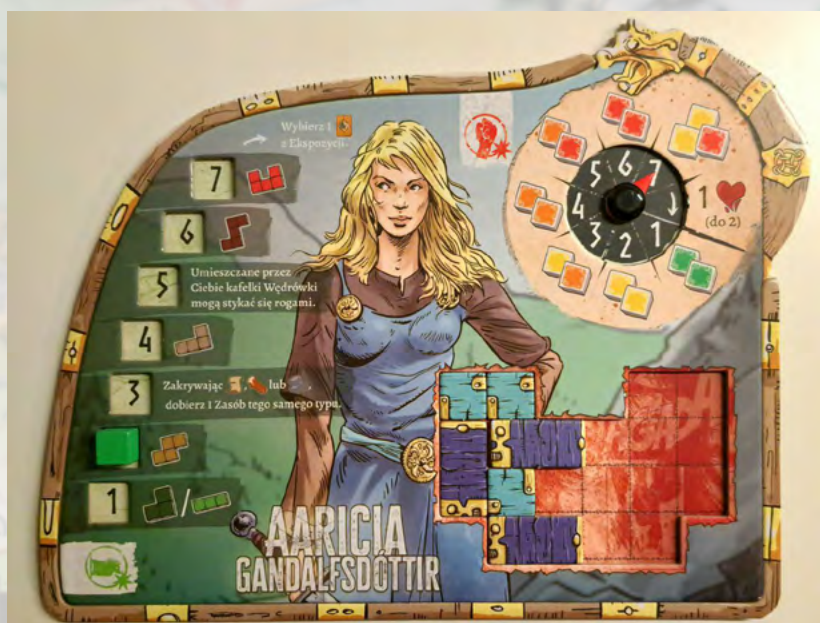
Komponentów jest naprawdę sporo – polecamy zaopatrzyć się w pod stawki lub organizery



Fani serii komiksów rozpoznają, z których tomów pochodzą poszczególne grafiki



Ahoj, przygodo! W pierwszym scenariuszu próbujemy obalić złego Torkana i zniszczyć jego świątynię



W grze mamy również elementy rozwoju naszej postaci – możemy zwiększać jej umiejętności eksplorowania terenu lub walki z wrogami

W klimat przygody wczujemy się dzięki opisom fabularnym

Paulina Miodyńska

Korekta: K. Reczyńska, M. Kłowska; Skład: A. Kucharska

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

Cthulhu: Dark Providence

punktacja, która potrafi mieć drugie dno

Są gry, które nagradzają cierpliwe budowanie przewagi i konsekwentny plan. *Cthulhu: Dark Providence* idzie inną drogą – tu plan jest ważny, ale równie istotna jest gotowość do szybkiej zmiany kierunku. To gra o ukrytych stronach konfliktu, walce o wpływy i punkty, które nie zawsze znaczą to, co na pierwszy rzut oka podpowiada intuicja.

Największy haczyk polega na tym, że wysoki wynik nie zawsze gwarantuje zwycięstwo. W *Dark Providence* liczą się nie tylko punkty, ale też układ sił wynikający z tajnych przynależności. Dlatego obserwacja decyzji współgraczy bywa równie ważna jak rozwijanie własnej talii.

Oprawa i wykonanie

Na stole wszystko jest czytelne i konsekwentne: mapa, karty i ilustracje mówią tym samym językiem. Klimat grozy jest wyczuwalny od początku, a temat realnie wspiera to, co dzieje się w mechanice. Na plus działa też przejrzysta plansza, dzięki której łatwo kontrolować sytuację na mapie – przynajmniej dopóki nie zrobi się tłoczno od agentów.

Najwięcej zastrzeżeń budzą kartonowe uchwyty na agentów. Są chwiejne i nietrwałe – tekstura potrafi się rozwarstwiać – a w trakcie rozgrywki częściej przeszkadzają niż pomagają. Po pierwszej partii okazało się, że bez przerwy technicznej i odrobiny kleju się nie obejdzie. Do tego dochodzą kwestie ergonomii: ikony i tekst na kartach mogłyby być większe, a znaczniki i fragmenty planszy są czasem zasłanianie przez wspomniane uchwyty. Jeśli planujecie wracać do gry częściej, koszulki na karty również będą rozsądną inwestycją. Warto jednak pamiętać, że wypraska jest dość ciasna i przy zakosulkowanych kartach może być problem z domknięciem pudełka. Widać też, że jest to tytuł, który aż się prosi o porządną insert i solidniejsze zamienniki podstawek.



¹ Na pudełku i na stronie internetowej podano odmienne informacje na temat czasu rozgrywki; w naszych partiach było to ok. 50–100 min (w zależności od liczby graczy).

Mechanika w skrócie

Startujecie z własną talią kart, którą w trakcie gry stopniowo wzmacniacie poprzez dodawanie do niej Przewag. Zdobywacie je, licytując wpływy: w wybranym mieście dokładacie swoje znaczniki do karty, a gdy przychodzi moment rozstrzygnięcia, wygrywa ten, kto zainwestował najwięcej – zwycięzca przejmuje kartę i dodaje ją do swojej talii. Obok Przewag pojawiają się też karty Mitu. Dają mocne sytuacyjne efekty, ale nie zasilają talii – działają tu i teraz, gdy zdecydujecie się z nich skorzystać, i potrafią wyraźnie zmienić przebieg tury. Równolegle toczy się rywalizacja na mapie: o kontrolę miast, agentów (których można pozyskiwać, przejmować i zabijać) oraz o otwieranie i zamykanie bram – obecność na mapie zapewnia punkty i otwiera dostęp do kolejnych przejęć.



Tura jest prosta: wykonujecie dwie akcje, a na koniec dobieracie karty do limitu na ręce. Tempo jest wysokie, a przestoje są minimalne. Talia szybko się przewija, więc rozwój widać niemal od razu: jeśli stawiacie na określony styl gry, efekty pojawiają się już po kilku turach.

Kluczową rolę odgrywają wpływy: to one napędzają przejęcia i pozwalają finansować działania na mapie. Kusi, by przepłacić dla pewności, ale szybko się uczymy, że równie ważne jest zachowanie rezerwy na dalszą część partii.



Odczucia przy stole

Początek rozgrywki jest raczej spokojny: rozstawianie agentów, pierwsze inwestycje, pierwsze przejęcia. Szybko jednak wychodzi na jaw, że *Dark Providence* nie premiuje grania obok innych. Interakcja jest wyraźna: przejmowanie miast potrafi dawać punkty jednej osobie i jednocześnie odbierać je komuś innemu, a rywalizacja o karty sprawia, że nie da się wygodnie realizować planu bez pilnowania tego, co się dzieje na mapie.

Najciekawsze decyzje zwykle krążą wokół tego, czy inwestujecie w punkty tu i teraz, czy w rozwój talii, oraz kiedy przyspieszyć, a kiedy odpuścić, żeby nie przepłacić w licytacjach. W tle cały czas zostaje jeszcze jedno pytanie: jak długo ukrywać swoją przynależność – Badacza, Kultysty albo Buntownika – skoro jest tajna i wpływa na to, co naprawdę się opłaca w końcówce.

To właśnie tajne przynależności budują dodatkową warstwę napięcia. Nie chodzi o klasyczne „wytrop zdrąjcę”, tylko o to, że zachowania graczy zaczynają mieć podwójne znaczenie – jedni grają pod punktowanie Badaczy lub Kultystów, inni próbują utrzymać się w cieniu jako Buntownicy.

Ktoś może wyglądać na lidera, bo regularnie zajmuje miasta i karty, ale *Dark Providence* potrafi przewrotnie przypomnieć, że liczy się nie tylko własny wynik. Jeśli najslabszy rezultat na stole należy do osoby o tej samej przynależności, cała grupa wypada z gry – niezależnie od tego, kto miał najwięcej punktów. Tutaj trzeba być rozważnym: dbać o to, by nie spaść na koniec stawki i nie ujawnić przynależności zbyt wcześnie, co w tej grze bywa równie ważne jak pogoń za punktami.

Dobrze działa też to, że gra nie sprowadza się do jednego sposobu zdobywania punktów. Miasta i bramy mają znaczenie, ale same z siebie nie zapewnią zwycięstwa. Przewagi budują silniejszą talię, lecz wymagają inwestycji. Karty Mitu potrafią zmienić tempo gry, ale trzeba ich użyć w odpowiednim momencie. W efekcie *Dark Providence* nagradza elastyczność: umiejętność odpuszczenia jednego celu, żeby dobieść inny.

Losowość i ryzyko

W grze jest sporo zmienności: duża liczba kart sprawia, że każda partia układa się inaczej. Dla jednych to ogromna zaleta, bo rozgrywka zaskakuje i zmusza do szukania nowych rozwiązań. Dla innych – sygnał ostrzegawczy, jeśli oczekują pełnej kontroli nad planem i przewidywalnego przebiegu partii.

Losowość pojawia się też w testach poczytalności. Ten element jest tematyczny, ale warto pamiętać, że w trybie wieloosobowym trzy żetony szaleństwa kończą grę natychmiast. Takie sytuacje zdarzają się dość często, dlatego warto mieć to na uwadze, decydując się na pewne rozwiązania. W praktyce jest to sprawdzian oceny ryzyka: czy dany ruch jest wart tego, co może zainicjować.



Wariant solo

W pudełku znajdziecie też tryb jednoosobowy – i to jeden z tych, który został naprawdę dobrze przeemyślany. W wariantcie solo zawsze gracie jako Badacz, a po drugiej stronie stoi wylosowany Przedwieczny wspierany przez dwóch Kultystów sterowanych talią kart zachowania. Każdy Przedwieczny ma własny cel i jeśli go zrealizuje, natychmiast wygrywa – to sprawia, że rozgrywka nie polega na biernym zdobywaniu

punktów, tylko jest wyścigiem z rosnącym zagrożeniem. Kultysty poruszają się po ustalonej ścieżce między miastami (z własnym skrótem w postaci portalu) i potrafią skutecznie blokować Wam przejścia w miejscu, w którym stoją – przynajmniej dopóki nie zostaną ujawnieni. Co prawda wariant solo usuwa warstwę ukrytych ról, ale zostawia to, co w grze kluczowe: presję czasu, zarządzanie wpływami i decyzje, czy działać od razu, czy przygotować się na ruchy przeciwnika. I choć pojawiały się sygnały o niejasnościach i błędach w instrukcji (całkiem słuszne zresztą), warto odnotować, że wydawca udostępnił już erratę – znajdziecie ją w pudełku jako wkładkę do instrukcji.



Zakończenie, które dzieli

Finał *Cthulhu: Dark Providence* potrafi wywołać dwa rodzaje reakcji – i obie są zrozumiałe. Z jednej strony końcowe rozstrzygnięcie jest oryginalne i tematyczne, potrafi spiąć całą partię i nadać sens wcześniejszym wyborom. Z drugiej – bywa bezlitosne, bo zwycięstwo nie zależy wyłącznie od liczby punktów, lecz także od tego, jak rozłożyły się siły między stronami konfliktu: jeśli najślabszy wynik należy do osoby o tej samej przynależności, odpada cała ta grupa.

Opisywane rozwiązanie jest jasne, ale wymaga przyzwyczajenia. W pierwszej rozgrywce łatwo się skupić wyłącznie na maksymalizowaniu punktów, a dopiero później zorientować, że czasem liczy się nie tylko najlepszy wynik, lecz także pozycja w układzie stron i to, kto kończy na dole stawki.





Dla kogo jest ta gra

Dark Providence sprawdzi się u osób, które lubią wyraźną negatywną interakcję i rywalizację o zasoby, dobrze odnajdują się w grze na ukryte intencje oraz akceptują zmienność, reagując elastycznie na to, co się dzieje na planszy. Warto sięgnąć po ten tytuł, jeśli lubicie napięcie wynikające z niedopowiedzeń i tajnych przynależności – wtedy obserwowanie cudzych decyzji bywa równie ważne jak realizowanie własnego planu.

Gra nie będzie natomiast najlepszym wyborem, jeśli szukacie stabilnej kontroli i przewidywalnego tempa budowania przewagi. Jeśli drażni Was losowość albo zależy Wam, by o wyniku końcowym decydowała prosta suma punktów, *Dark Providence* może Was zmęczyć, zamiast wciągnąć. Trzeba zaakceptować fakt, że sytuacja potrafi być dynamiczna – i że czasem ważniejsze od dobrego planu jest to, czy umiecie w porę zmienić priorytety.



Plusy

- Wysoka regrywalność.
- Dobre tempo rozgrywki.
- Interakcja, która faktycznie kształtuje przebieg partii.
- Niepewność wynikająca z tajnych przynależności.
- Klimat, który realnie współpracuje z mechaniką.

Minusy

- Podstawki na agentów.
- Mała czcionka i symbole na kartach.
- Mało intuicyjna instrukcja.

Dla jednych plus, dla innych minus

- Spora zmienność i konieczność dostosowywania taktyki do tego, co się dzieje na planszy.
- Punktacja oparta na układzie sił, a nie wyłącznie na wyniku.
- Spora dawka negatywnej interakcji.
- Duża losowość.

Między szaleństwem a poczytalnością balansowała
Katarzyna Kukla

Korekta: A. Gawin, M. Kłodowska; Skład: A. Kucharska

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



1-5

180 min

12+



Zmierzch Ery Smoków

wydawnictwo: Mental Games Studio

Chcielibyście zacząć swoją przygodę z RPG-ami, a dodatkowo lubicie gry planszowe i karcianki? Być może sami rozegraliście już wiele sesji, ale chcecie zaprosić do gry młodszych graczy? Albo jesteście już doświadczonymi graczami chcącymi spróbować czegoś nowego? Jeśli na którekolwiek z tych pytań odpowiedzieliście twierdząco, to świat zaprezentowany w *Zmierzchu Ery Smoków* stoi przed Wami otworem. Co więcej! Dla wytrawnych RPG-owców twórcy gry przygotowali kilka easter eggów z różnych uniwersów.

Na początku warto wspomnieć, że *Zmierzch Ery Smoków* to debiutancka gra Mental Games – małego studia ze Śląska, założonego przez trzech przyjaciół. Nie jest to ani klasyczne RPG, ani gra planszowa, ale zawiera elementy dla nich charakterystyczne. Uzupełnieniem całości jest duży wybór kart akcji i ekwipunku (fani deckbuilderów powinni być zadowoleni). Czas sprawdzić, czy ta hybryda działa w praktyce.

Świat gry

Twórcy gry przygotowali dla nas kilka rozdziałów skryptu do rozgrywki zarówno solo, jak i w gronie znajomych. Od pierwszych chwil zagłębialiśmy się w mroczny i pełen niebezpieczeństw świat gry. Jesteśmy wojownikami wrzuconymi w wir wydarzeń na palącej pustyni Zaharii, którą trawi choroba Szklanych Płuc. Pojmani, wraz z innymi nieszczęśnikami, zostajemy zmuszeni do wydobywania Smoczych Łez, czyli kryształów nasączonych magią. Szybko jednak udaje nam się zbiec z kopalni dzięki naszym umiejętnościom i sprytowi. Odzyskawszy wolność, zmierzamy w stronę Grzbietu Wragatha – góry powstałej na szkieletach pustynnego

smoka. Tutaj zaczyna się nasza przygoda, a wszystko zależy od naszych decyzji i umiejętności.

Samouczek

Pierwszy rozdział historii jest równocześnie samouczkiem, dzięki któremu przyswoimy wszystkie najważniejsze mechaniki. Przypomina on samouczki w grach komputerowych. Tutaj m.in. przeprowadzimy pierwszą walkę z potworem – nie martwcie się, jeśli przegracie tę potyczkę (a raczej nastawcie się, że jest to bardzo realne założenie!), scenariusz ma za zadanie wyjaśnić Wam tylko mechanikę walki. W trakcie samouczka zdobędziemy również pierwszy ekwipunek, doświadczenie i nowe karty akcji do naszej talii. Podejmujemy również pierwsze decyzje fabularne i wykonujemy pierwsze testy siły, zręczności i inteligencji. W zależności od wyniku rzutów, akcja toczy się trochę inaczej. Dowiadujemy się też na czym

polega nakładanie różnych statusów na postaci naszych bohaterów i wrogów. Po wygranej walce możemy pozyskać przedmioty fabularne, a także doświadczenie i skrzynię z łupem – każdy z graczy wybiera jedną nową kartę z puli pancerzy, broni lub kart akcji. Wraz z rozwojem naszych postaci, będziemy mogli otrzymywać karty z wyższych tierów. W trzecim akcie samouczka dowiemy się również jak handlować z postaciami w grze – możemy wymienić zbędne przedmioty na karty z wyższego tieru. Podczas gry pojawiają się również misje poboczne, dzięki którym możemy zdobyć nowych sojuszników i zagłębić się jeszcze bardziej w świat przedstawiony.



Przygotowanie do gry

Przygotowanie do gry jest bardzo przyjazne dla graczy, zwłaszcza tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z RPG-ami. W instrukcji wszystkie zasady są opisane w przystępny sposób, a każda mechanika jest wyjaśniona za pomocą przykładów. Każdy z graczy otrzymuje swoją planszетkę - wybiera jedną z ośmiu ras dostępnych w grze. Każda rasa posiada unikalną Zdolność Pasywną. Wszyscy gracze otrzymują też zestaw znaczników: do oznaczania poziomu swojej postaci, statusów, liczby punktów zdrowia, energii i atrybutów (siła, zręczność, inteligencja). Oprócz tego tworzymy naszą talię początkową, składającą się z dziesięciu standardowych kart akcji i dwóch dodatkowych, które najlepiej pasują do obranych strategii. Do początkowego ekwipunku można dobrać dwie dowolne Karty Pancerza i dowolną broń Stopnia I. Na wspólnym obszarze gry należy umieścić odpowiednio przygotowane i potasowane talie Kart Ekwipunku, Akcji i Mocy. Nie można również zapomnieć o Planszy Potworów i Planszy Bitwy, na której będziemy przeprowadzać wszelkie potyczki. Wystarczy jeszcze tylko zaopatrzyć się w skrypt oraz bestiariusz, i jesteśmy gotowi na pierwszą przygodę.



440 kart

440 kart – niektórych ta liczba może przerażać, innych zaś wprawić w zachwyt. W trakcie gry rozbudowujemy naszą talię dzięki zdobywaniu łupów po wygranej walce, za pośrednictwem handlu z postaciami niezależnymi w grze, po zakończeniu wątków fabularnych czy zdobyciu następnego poziomu doświadczenia.

Wśród nich znajdziemy Karty Ekwipunku podzielone na Pancerze i Broń, a także trzy rodzaje Kart Akcji: Karty Siły z czerwonym rewersem, Karty Zręczności z zielonym rewersem oraz Karty Inteligencji z niebieskim rewersem. Karty Akcji są dodatkowo podzielone na cztery stopnie oznaczone na rewersie liczbami rzymskimi – zwyczajna, przydatna, rzadka i epicka. W zależności od stopnia awansu bohatera, będziemy mogli dobrać kartę wyższego stopnia. W rozgrywce można zdobyć również karty legendarne, piątego stopnia, które są nagrodą za ukończenie kluczowych zadań fabularnych.

Walka z potworami

Podczas naszej przygody napotkamy na swojej drodze wiele nieprzyjaznych stworzeń: począwszy od szkieletów i ghuli cmentarnych, przez wszelkie golem i żywiaki, kończąc na ogromnych bestiach. Każdy z przeciwników posiada swoje umiejętności specjalne, a poziom trudności rośnie wraz z liczbą graczy (w końcu mamy przewagę liczebną - bestie muszą się jakoś bronić). Wszystkie walki przeprowadzamy na planszy walki, rozmieszczając znaczniki naszych postaci i potworów według wytycznych w skrypcie. Walka podzielona jest na Fazę Przygotowania i Fazę Akcji. W Fazie Przygotowania regenerujemy energię, aktywujemy Karty Mocy, dobieramy do pięciu kart na rękę i wybieramy swoją pozycję początkową na planszy. Podczas Fazy Akcji rozpatrujemy najpierw wszystkie negatywne i pozytywne statusy np. Podpalenie, Krwawienie, Osłabienie czy Błogosławieństwo. Dany status może być nałożony maksymalnie na trzy tury. Po rozpatrzeniu ewentualnych statusów wykonujemy akcje ruchu, zagrywamy Karty Akcji i wykonujemy ataki podstawowe naszą bronią. W zależności od tego, jakiego typu kartą atakowaliśmy przeciwnika, może on wykonać Unik, Blok lub Odbicie. Dzięki statusowi Oznaczenie możemy też zadać obrażenia krytyczne. Podczas walki warto również



korzystać z punktów Bariery – amortyzuje daną ilość obrażeń aż do jej wyczerpania, nie odejmując przy tym punktów zdrowia. Przegrana walka ma swoje konsekwencje, ale na szczęście gracze nie odpadają całkowicie z gry. Gracz, który stracił wszystkie punkty zdrowia, musi odrzucić wybraną kartę ekwipunku, tak samo inni członkowie drużyny – usuwają jedną dowolną kartę z talii za każdego poległego podczas walki. Regeneracja zdrowia jest możliwa dzięki odpoczynkowi w Mieście, kartom akcji z efektem leczenia lub po przegranej walce może to zrobić postać Voragena.

Wrażenia

Oceniam grę jako ciekawą propozycję: fazy eksploracji przeplatają się z walką, co zapobiega monotonii i utrzymuje tempo kampanii. Mroczny klimat wciąga niczym piaszki Zaharii, a walki wymagają współpracy wszystkich graczy. Przechodząc rozdziały wprowadzające, można odnieść wrażenie, że wybory, przed którymi stają gracze

dają tylko pozory sprawczości, ale z czasem ich konsekwencje staną się bardziej odczuwalne, w szczególności, gdy opowiemy się po którejś ze stron w zadaniach pobocznych. Zasady walki są bardzo proste, a każdy z graczy może dostosować styl walki do swoich preferencji. System budowania talii i Karty Ekwipunku o różnym stopniu rzadkości dają poczucie realnego rozwoju postaci – pod koniec scenariusza czuć, że nasza postać jest silniejsza niż na starcie. Rozgrywka jest dynamiczna, jednak przy większej liczbie graczy proporcjonalnie wzrasta czas oczekiwania na naszą turę podczas walki – jednak nie było to bardzo uciążliwe. Co prawda osoby nieprzepadające za dużą liczbą kart i efektów mogą poczuć się przytłoczone na początku, ale dzięki skondensowanym do trzech atrybutów statystyk i różnym trybom trudności, będzie to dla nich przejrzyste i łatwe do przyswojenia. Ba! Z rozgrywką poradzą sobie nawet osoby pierwszy raz grające w tego typu grę.

Podsumowanie

Zmierzch Ery Smoków to ambitny debiut, który udanie łączy świat RPG z grą paragrafową, planszową i deckbuildingiem. To tytuł, który potrafi zaangażować zarówno nowych graczy, jak i weteranów szukających świeżego podejścia. Natomiast nie jestem pewna, czy gra przypadnie do gustu klasycznym fanom gier RPG. W końcu gra nie jest klasycznym RPG – nie wymaga Mistrza Gry i nie oferuje pełnej swobody narracyjnej znanej z systemów fabularnych. Twórcy jednak zachęcają do tworzenia własnych historii w świecie gry po ukończeniu zaplanowanych w grze scenariuszy (które, niestety, są do samodzielnego wydruku). Jednocześnie gra wykracza poza schemat typowej planszówki przygodowej dzięki rozbudowanemu skryptowi fabularnemu i wyraźnemu naciskowi na rozwój postaci. Wciągający klimat i przystępne zasady sprawiają, że satysfakcja rośnie wraz z kolejnymi rozdziałami kampanii. Duża liczba kart, rozbudowany system walki i garść zadań pobocznych dają poczucie pełnoprawnej przygody, a jednocześnie gra nadal pozostaje dostępna dla osób dopiero zaczynających swoją przygodę z RPG i planszówkami. Muszę przyznać, że świetnie się bawiłam, komponując swoją talię i rozbudowując swój rynsztunek, a czeka mnie jeszcze wiele godzin rozgrywki. Myślę, że skuszę się nawet na opracowanie własnej przygody w tym świecie.

Plusy

- Gra dla odbiorców w różnym wieku.
- Doskonała propozycja zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych graczy.
- Nawet po przegranej walce możemy kontynuować grę.
- Statystyki skondensowane do trzech podstawowych atrybutów.
- Ładny design postaci i szeroki wybór przedmiotów.
- Różne poziomy trudności.
- Skalowanie potworów w zależności od liczby graczy.
- Proste zasady.
- Dynamiczna rozgrywka.

Minusy

- W przypadku rozgrywki pięcioosobowej nie ma możliwości gry w trybie „bez Mistrza Gry” – mamy tylko 4 planszeczki Gracza.
- Wybierając postać z jednej strony planszeczki, równocześnie blokujemy wybór postaci z rewersu innemu graczowi.
- Brak większych ilustracji potworów.
- Jednowarstwowe planszeczki.
- Tryb bez Mistrza Gry.
- Tryb solo.
- Cena.

Autor: Anna Kucharska

Korekta: M. Jóźwiak-Bociąg, M. Stachniuk; Skład: K. Pieczyńska

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



PRAPUSZCZA: OSTATNIE STARCIE, CZYLI WILK KONTRA ZAJĄC

Ostatnie starcie to kolejny tytuł z serii *Prapuszcza*, tym razem za oś rozgrywki biorący obronę królestwa Żubra przed najeźdźcami. Dla mnie był to jednak dopiero pierwszy realny kontakt z grami Reiner Knizia. Wcześniej czytałem kilka recenzji stworzonych przez niego tytułów. Wszystkie pozytywne i doceniające jego podejście do prowadzenia rozgrywki. Wiedziałem więc mniej więcej, czego się spodziewać po tak cenionym autorze, a mimo to nie uniknąłem zaskoczenia.



Pierwszy spacer przez puszcę

Nie mogę przemilczeć cudownych grafik Piotra Sokołowskiego. Zwyczajnie nie da się przejść obok nich obojętnie. Odwijam folię, otwieram pudełko, zaglądam do środka i już wiem, że polubię tę grę. Nawet gdyby mechanika nie przypadła mi do gustu, a gra nudziła (spoiler – nie nudzi), możliwość patrzenia na opancerzone zające, jeże i bobry z naddatkiem zrekomensowałyby mi rozczarowanie. Gładka kreska, wyraziste kolory i zróżnicowany ekwipunek wojowników przyciągają oko, umilając oczekiwanie, aż przeciwnik skończy swój ruch. A i to okazuje się niepotrzebne, bo rozgrywka jest płynna. Nie wymaga dłuższych przerw, choć w trudniejszym wariantcie zmusza do myślenia. Ale o tym za chwilę.

Zamysł gry jest prosty. *Prapuszcza* atakowana jest przez armię najeźdźców pod przywództwem Generała Niedźwiedzia, a my wcielamy się w rolę jej obrońców. Jednak nie chodzi tu tylko o pokonanie wroga. Naszym prywatnym celem jest zaimponowanie Żubrowi, by mianował nas swoim Pierwszym Doradcą. Tak więc, mając do dyspozycji oddziały walecznych (ale wciąż uroczych) zwierząt leśnych, konkurujemy z innymi graczami o to, kto wykaże się największymi zasługami.



2-5



30 min



8+

Zasady, do czego Reiner Knizia zdążył nas już przyzwyczaić, są proste i łatwo przyswajalne, a przy tym zachowują taktyczną głębię. Co więcej, możliwość wyboru między dwoma wariantami rozgrywki o różnym stopniu trudności sprawia, że zasad możemy uczyć się etapami. To świetne rozwiązanie, dzięki któremu nawet początkujący i najmłodszy gracze dobrze się w *Prapuszczy* odnajdą.



Przygotowanie gry i podstawowe reguły

W pudełku znajdziemy dwie talie – najeźdźców i obrońców – oraz 13 kart misji. Zaczynamy od rozłożenia tych ostatnich. Pozostaną odkryte do końca gry. Następnie tasujemy talię najeźdźców i układamy z niej karty, pojedynczo, umieszczając w czterech kolumnach zależnie od rodzaju najeźdźcy. Przerywamy w chwili, gdy w którejś z kolumn znajdują się cztery karty. Tak więc początkowo w obszarze gry może się znaleźć od 4 do 13 wrogów. Na koniec tasujemy talię obrońców, rozdajemy z niej każdemu z graczy po cztery karty, a z pozostałych powstaje stos dobierania. Teraz możemy przystąpić do gry.

Tura składa się z czterech kroków:

- Uzupełnienie kart najeźdźców.
- Pokonanie wybranego wroga.
- Wykupienie karty misji.
- Dobranie karty obrońcy.

W pierwszym kroku (o ile możemy go wykonać), wykładamy na stół karty najeźdźców, dopóki w którejś kolumnie nie znajdą się cztery (analogicznie jak podczas przygotowania).

Następnie pokonujemy najeźdźcę, poświęcając co najmniej tylu obrońców, ile wynosi siła karty. Należy jednak pamiętać, że wszyscy obrońcy muszą reprezentować ten sam gatunek zwierząt (wyjątkiem są orły, które pełnią funkcję jokera). Poświęceni obrońcy lądują na stosie kart odrzuconych, a pokonanego przeciwnika dobieramy na rękę.

Krok trzeci polega na opłaceniu karty misji odpowiednią liczbą pokonanych przez nas najeźdźców, a ostatniego punktu chyba nie trzeba tłumaczyć.



Co istotne, musimy trzymać się kolejności kroków, ale nie ma obowiązku wykonania ich wszystkich. Korzystanie z tej możliwości może być całkiem opłacalne, bo jeśli pominiemy punkt drugi i trzeci, w czwartym dobieramy na rękę dwie karty obrońców zamiast jednej. Warto nadmienić, że kart obrońców braknąć nie może, ponieważ za każdym razem, gdy się wyczerpią, odrzucone karty są tasowane i tworzą nowy stos dobierania.

Gra kończy się, gdy któryś z graczy wykupi przedostatnią kartę misji albo gdy zabraknie najeźdźców do pokonania. Każdy gracz sumuje punkty ze zdobytych przez siebie kart misji i kart najeźdźców, które zostały mu na ręce. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej punktów.

W ten sposób przebiega rozgrywka według łatwiejszego wariantu. Brzmi prosto, ale daje większe pole do popisu, niż się wydaje. Wymaga planowania kolejnych ruchów i obserwacji działań innych graczy, głównie po to, żeby nie gwizdnęli nam sprzed nosa upatrzonej przez nas misji. Różna siła najeźdźców skłania nas za to do rozsądnego zarządzania zasobami. Owszem, możemy skupić się na najsilniejszych przeciwnikach, ale realizacja niektórych misji w taki sposób mogłaby się okazać pyrrusowym zwycięstwem.

Jest trochę myślenia, pokonywanie kolejnych wrogów cieszy i mamy spore pole manewru. Po jakimś czasie gra robi się jednak nieco schematyczna. Nie chodzi tu nawet o to, co możemy, ale co się najbardziej opłaca. Jeśli chce się wygrać, trzeba po prostu dobrze optymalizować wydatki i zdobywać misje z największą „przebitką”. W dodatku, jeśli gra się we dwie osoby, ten, kto zaczyna, ma zdecydowaną przewagę nad przeciwnikiem, choć mogłoby się wydawać, że to tylko jedna karta do przodu. Doskonale widać to na koniec takiego wariantu, gdyż liczenie punktów najczęściej jest wtedy zbędne, a rozgrywkę można by skończyć przed czasem, bo zdobyte karty misji pozostają jawne.

Rozkazy wojenne

Misje same w sobie są dużym atutem *Prapuszczy*. Nie tylko spełniają swoją rolę mechanicznie, stanowiąc solidny bonus za przemyślane pokonywanie wrogów, ale także świetnie wpisują się fabularnie. Jedne polegają na pojmaniu przywódców wrogich wojsk, inne wymagają zdobycia wrogich sztandarów (dobrze wiemy, jak działa to na morale), w jeszcze innych niszczymy maszyny bojowe.

Ponadto dobrze wyważone wymagania sprawiają, że trudno połapać się, kto celuje w jaką kartę, a to znacząco ogranicza negatywną interakcję. Dzięki temu atmosfera przy stole pozostaje zdrowa, co jest istotne szczególnie przy rodzinnym graniu.

Drobną wadą jest moim zdaniem to, że nie ma innej drogi do zwycięstwa. Jeśli chce się wygrać, po prostu trzeba wykonywać misje. Nie da się tego przeskoczyć większą liczbą pokonanych przeciwników, a to jednak ogranicza możliwości.



Wariant dla zaawansowanych

Kiedy już ogramy się wystarczająco z podstawowymi zasadami, możemy podnieść poprzeczkę i włączyć do gry pieczęcie. Ich obecność zmienia mechanikę pokonywania przeciwników. Tylko i aż. Do tej pory, aby zdobyć kartę najeźdźcy, opłacaliśmy ją odpowiednią liczbą obrońców. Teraz wystarczy to jedynie do oznaczenia go swoją pieczęcią. Taki wróg nie jest jeszcze uznawany za pokonanego, a więc nie możemy go dobrać na rękę. Trafia do nas dopiero, gdy wszyscy przeciwnicy w kolumnie zostaną opieczetowani. Czy jest to jedyna droga? Nie. Możemy przyspieszyć proces przez powtórnie pokonanie lub zapłacenie od razu podwójnej stawki.

Ta modyfikacja wydłuża grę, ale także wprowadza do niej dużo więcej taktyki. Efekty naszych działań nie są widoczne od razu, karty dochodzą nam na rękę po czasie, który nie zawsze jesteśmy w stanie precyzyjnie oszacować, a to całkowicie zmienia dynamikę gry. Nie możemy być pewni nawet własnych posunięć, więc potrzebujemy planów awaryjnych i musimy myśleć bardziej do przodu. Ponadto nasze działania zaczynają mieć realny wpływ na innych graczy. Wahamy się, czy na pewno potrzebujemy danej karty, czy może lepiej zostawić ją w spokoju, żeby nie „domknąć” kolumny. Nagle większe znaczenie zyskuje też uzupełnianie kart najeźdźców. Do tej pory robiliśmy to, żeby znaleźć kartę dla siebie. Mechanika pieczęci pozwala poprzez uzupełnianie blokować innych. Nie ma już łatwych wyborów, a zwykła oszczędność przestaje wystarczać. Każda kolejna rozgrywka stanowi wyzwanie i wymaga innego podejścia.



Oba warianty mają swoje mocne strony i oba są bardzo wciągające. Jeśli miałbym coś doradzić, powiedziałbym, byście jak najdłużej grali bez pieczęci. Nie po to, by oswoić się z zasadami, tylko żeby zachować większą frajdę. Po wskoczeniu na wyższy poziom powrót na łatwiejsze ścieżki może okazać się nudny. Mimo to oba warianty świetnie się sprawdzają, a chwała zdobyta na polu walki pozostaje taka sama.

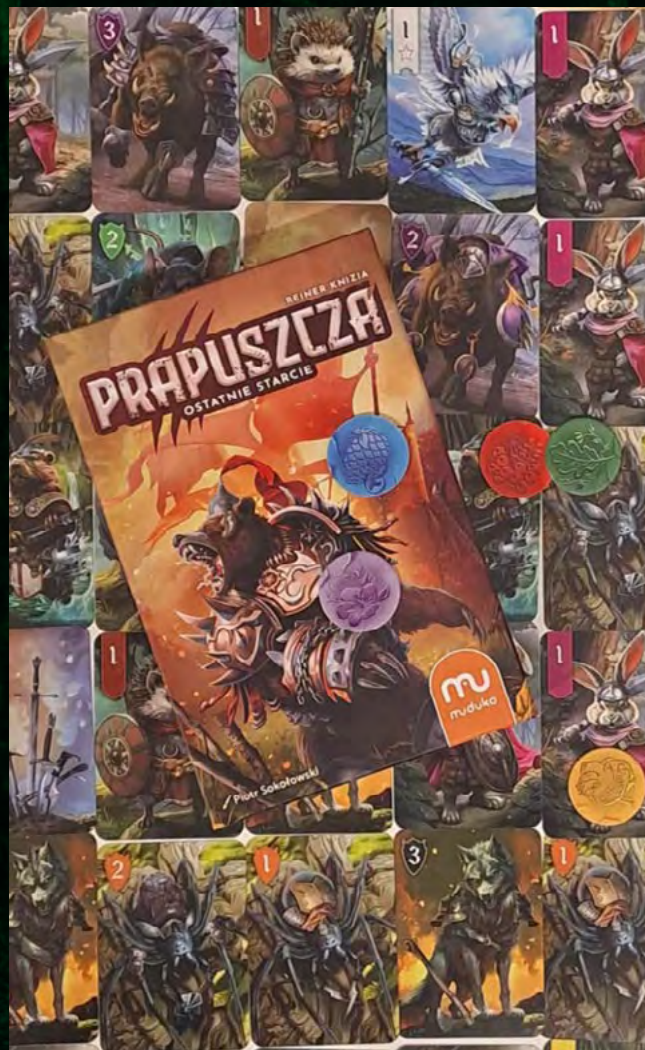
Oddziałami bobrów bojowych dowodził Paweł Ciula

Plusy:

- + Proste zasady idealne dla początkujących i rodzin.
- + Duża głębia taktyczna.
- + Wciągająca rozgrywka – każda partia to nowe wyzwania i decyzje.
- + Przepiękne ilustracje autorstwa Piotra Sokołowskiego tworzące wyjątkowy klimat *Prapuszczki*.

Minusy:

- Niekiedy zbyt przewidywalna rozgrywka w łatwiejszym wariantcie.



Korekta: M. Stachniuk, M. Kłodowska; Skład: J. Szafoni

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

ZDRAJCY NA POKŁADZIE!



3-8



ok. 20 min



10+



Szukacie sposobu na urozmaicenie spotkań ze znajomymi? Nowość od MagicBox Games – *Zdrajcy na pokładzie* – wydaje się idealną propozycją! To szybka karcianka z ukrytymi rolami łącząca w sobie strategię, podstęp i interakcje społeczne. Wcielamy się w rolę pirata, próbującego napęłnić skrzynię załogi, lub buntownika, który zrobi wszystko, by sabotować gromadzenie łupów. Gra zachęca do rozmów, podejrzeń i wzajemnych oskarżeń, tworząc przy każdym ruchu atmosferę nieufności i niekończących się domysłów.

Główna mechanika

Niewielkie pudełko kryje talię czytelnych kart, które wyróżnia prosta i przejrzysta oprawa graficzna. Designersko zaprojektowane ikony są intuicyjne, nawet jeśli ktoś nie miał wcześniej do czynienia z podobnymi tytułami.

Na starcie każdemu z graczy przydzielana jest tajna rola – pirata lub buntownika. Piraci chcą jak najlepiej wypełnić wspólną skrzynię skarbów, dodając do niej wartościowe karty i dbając o jej stan. Buntownicy natomiast starają się te działania sabotować, udaremniając wysiłki i utrudniając zdobywanie bogactwa.

Rozgrywka opiera się na bardzo prostej zasadzie: każdy w swojej turze zagrywa jedną kartę z ręki, a potem dobiera kolejną. Karty mogą wpływać na stan skrzyni (zwiększając lub zmniejszając jej wartość), zdradzać innych graczy lub wręcz eliminować ich z rundy. Podstawowe kombinacje kart oraz ich symbolika są na tyle intuicyjne, że reguły okazują się niemal oczywiste już po kilku pierwszych turach.



<https://magicboxint.com/pl/>

Gra w praktyce, czyli jak to się czuje przy stole

Gra *Zdrajcy na pokładzie* naprawdę błyszczy, gdy nawiązuje się rozmowa między graczami. Każde zagranie karty to pretekst do komentarza, wyrażenia zaciekawienia albo podejrzeń. Tego typu dialogi nie są tylko dodatkiem – są sercem rozgrywki. To sprawia, że gra przypomina to, co znamy z klasycznej *Mafii*.

Szybko można zauważyć, że rozgrywka jest najbardziej emocjonująca w większym gronie (ok. 6 osób). Przy mniejszej liczbie graczy buntownicy zyskują wyraźną przewagę, bo eliminacja jednego pirata może nieodwracalnie przechylić szalę zwycięstwa na korzyść tych pierwszych.

Mechanicznie gra jest prosta i szybka. Jedna tura to dosłownie zagranie karty i dobór kolejnej, co sprawia, że rozgrywka płynie bez większych przestojów.

Tytuł ten najlepiej sprawdzi się w grupie towarzyskiej szukającej dobrej zabawy i emocji. Jest zdecydowanie mniej skupiony na strategicznej głębi niż na interakcji, blefie i pytaniach.

To doskonała opcja dla osób, które lubią gry, takie jak *Sabotażysta*, *Mafia* czy *The Resistance*, ale nie chcą rozgrywek trwających dłużej niż pół godziny i wymagających szczegółowej znajomości rozbudowanych zasad.

Podsumowanie

Zdrajcy na pokładzie to lekka, dynamiczna karcianka, która świetnie sprawdza się jako imprezówka lub coś na rozgrzewkę przed większymi tytułami. Jej siła tkwi w interakcji i rozmowach między graczami, choć pod względem głębi strategicznej może nie być zadowalająca dla wszystkich. Ogólnie to przyjemna, łatwa gra do zabawy z przyjaciółmi. Szczególnie jeśli zależy Ci na socjalizacji, a nie ciężkiej dedukcji.

Michalina Chudzińska

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





PU-ERH – SOŁO HERBACIANEGO OGRODU

Lu Yu to twardy zawodnik

Kiedy plantacja pustoszeje, a ostatni robotnicy schodzą z tarasów herbacianych, przy stole zostajesz tylko Ty... i „herbaciany mędrzec”. Trochę by przeszkadzać, ale także przypominać, że herbata to sztuka wymagająca dyscypliny.

Herbaciany Ogród z dodatkiem *Pu-erh* w wariancie solo to doświadczenie inne niż rozgrywka wieloosobowa – wymagające większego skupienia, bardziej bezlitosne, ale też zaskakująco satysfakcjonujące. To już nie spokojna rozmowa przy herbatce, tylko pełnoprawna ceremonia, w której każdy ruch ma znaczenie, a czas płynie nieubłaganie, runda po rundzie.

Tryb solo w *Herbaciannym ogrodzie* oparty jest na rozgrywce z mistrzem Lu Yu. Działa on w pełni deterministycznie, zgodzisz kartami akcji i wskaźnikiem priorytetu widocznym na kartach. Gra po prostu „obok Ciebie”, dokładnie tak, jakby był

drugim graczem wykonującym swoje akcje w stałej kolejności. To bardzo czyste, eleganckie rozwiązanie, które sprawia, że cała presja w tej grze pochodzi z tempa punktowania przeciwnika. A to może przyprawić o ból głowy.

Przygotowanie do gry

Przygotowując rozgrywkę w trybie solo, możecie pozostać przy podstawowej wersji gry albo dołączyć do niej dodatek *Pu-erh* (jak wygląda *Herbacianny ogród* z tym dodatkiem, opisałem w poprzednim numerze Planety Mepli). W tej recenzji przygotowałem wariant full – podstawka plus dodatek. Celem rozgrywki jednoosobowej (jak napisano w instrukcji) jest zdobycie większej liczby punktów niż Wasz rywal, Lu Yu. A to nie będzie zbyt proste, chociaż...



1-4



90 min



12+



Planszeczki, żetony liści, pionki pagód, robotników i posłańców... wszystko wykładacie zgodnie z zasadami. Plantacja rośnie, stół się zapełnia, a miejsca na herbatę zaczyna brakować. Gra wymaga sporej ilości wolnej przestrzeni na stole. Talię kart dla mistrza przygotowujecie według instrukcji, wybierając poziom trudności rozgrywki: od łatwego po mistrzowski. Mała uwaga: najtrudniejszy wariant na pierwszą batalię to nienajlepszy pomysł. Lepiej zacząć od łatwego. Łatwego w teorii.

Rozgrywka i wrażenia

Swoją turę wykonujecie klasycznie, zgodnie z zasadami, a w przypadku Lu Yu składa się na nią: odkrycie karty, wykonanie akcji głównej oraz pobocznych i ostatecznie sprawdzenie realizacji cesarskich dekretów. Tylko trzy kroki... tak by się mogło здаwać.

Wasz przeciwnik wykonuje zawsze akcje wskazane na jego karcie i nie może ich pominąć ani zmienić kolejności, nawet jeśli w danym momencie wydają się nieoptymalne. Tym, czego nie może zrobić, jest otrzymanie premii wynikających z pól, terenów i efektów natychmiastowych dostępnych dla gracza. Mimo to, moim zdaniem, Lu Yu jest i tak w lepszej pozycji niż „prawdziwy” gracz. Jak mistrz, który niby tylko patrzy, a i tak wie, gdzie dolać wrzółku. Gdyby otrzymywał bonusy, musiałby wydawać je na zakupy, dzięki czemu gra byłaby bardziej zrównoważona. Bez tego rozwiązania darmowe pobieranie żetonów Pu-erh z targowiska przez waszego rywala sprawia, że rynek szybko „czyści się” z atrakcyjnych opcji, a ciastka pojawiają się u mistrza jak po nocnych wypiekach w piekarni. Szybko i niepostrzeżenie.

Natomiast na korzyść „prawdziwego” gracza działa m.in. akcja założenia herbacianego ogrodu. Tu wasz przeciwnik nie jest już taki mocny. Co prawda nie musi wykonywać akcji z określoną siłą, ale za umieszczoną pagodę nie otrzymuje bonusu ani punktów zwycięstwa z terenów. Oczywiście może dostać punkty, gdy jako pierwszy zajmie punktujące pola, ale jeśli sprytnie będziecie wykonywać swoje akcje, zajmiecie atrakcyjniejszą pozycję w terenie.

Co istotne, strategia gry z dodatkiem *Pu-erh* nie jest w wariancie solo ani lepsza, ani gorsza niż w grze wieloosobowej. Lu Yu nie faworyzuje żadnej akcji – on po prostu robi swoje. Jego talia jest dobrze wyważona, przez co rozwija się wraz z przebiegiem rozgrywki. Mistrz zdobywa punkty konsekwentnie, bez emocji, co zmusza gracza do ciągłego porównywania swojego tempa rozwoju. W przeciwieństwie do gry wieloosobowej, gdzie napięcie budują inni gracze, w solo cała presja wynika z tempa Lu Yu – cichego, równego i nieubłaganego jak odliczanie minut parzenia. Tu nie ma pytania o to, czy gracz X robi to pierwszy. Tu jest: Czy zdążę zrobić to lepiej niż Lu Yu? Jeśli popełnicie kilka błędów we wczesnych rundach, Wasz rywal nie zwolni tempa. To tryb, który nagradza koncentrację i karze rozkojarzenie. Herbata ostygnie, jeśli nie przypilnujecie imbryka. Jeśli jednak dobrze zaplanujecie rozwój, będziecie w stanie zdobyć sporą przewagę nad przeciwnikiem. Przekonałem się o tym osobiście. Na początku trochę chaosu decyzyjnego z mojej strony (mimo dobrej znajomości gry), poznawanie przeciwnika i... łomot. Taki solidny, herbaciany liść prosto w czoło. Za to kolejne partie to już zdecydowane wygrane.



Plusy:

- bardzo klarowne akcje Lu Yu,
- pełne wykorzystanie mechanik podstawki i dodatku,
- wysoka regrywalność i uczciwe skalowanie trudności,
- brak downtime'u po stronie „herbacianego mędrca”,
- świetny sposób na naukę gry i szlifowanie strategii.

Minusy:

- wysoki próg wejścia dla nowych graczy,
- niektóre akcje po stronie rywala mogą frustrować,
- wymaga pełnego skupienia i dobrej znajomości zasad.

Wariant solo uczciwie pokazuje poziom umiejętności przeciwnika, a nie próbuje oszczędzać gracza. Dzięki zmiennym kartom akcji Lu Yu i różnym ścieżkom punktowania, każda partia przebiega inaczej, nawet jeśli struktura rund pozostaje ta sama. A co z punktowaniem? (Bo Wasz przeciwnik też musi to jakoś robić). Tu mistrz zdobywa punkty na kilka sposobów: zgodnie z normalnymi zasadami m.in. za karty akcji, żeglugę, produkcję filizanek; ale już inaczej np. za ciastka Pu-erh, tor cesarza czy liście herbaty.

Dużym plusem trybu solo jest brak downtime'u i płynność po stronie przeciwnika. Tury Lu Yu są szybkie, jasne i nie wymagają interpretacji. Jednocześnie ciężar decyzyjny po stronie gracza jest wysoki – każda karta, każda kolejność akcji i każdy wybór mają znaczenie. Z czasem jest lepiej. Z każdą kolejną rozgrywką umysł rozjaśnia się jak poranek po mgle.

Nie jest to jednak wariant dla każdego. Jeśli szukacie gry solo do relaksu, przy którym można od czasu do czasu zerknąć w telefon i popijać herbatę bez refleksji, Lu Yu szybko wyprowadzi Was z błędu. To wariant, który wymaga pełnej uwagi. Mistrz nie czeka, aż woda znowu się zagotuje. *Herbaciany ogród* jest wymagający i zdecydowanie nie jest najlepszym rozwiązaniem na pierwszy kontakt z grą. Liczba zależności i akcji wymaga, według mnie, w pierwszej kolejności ogrania podstawki, następnie włączenia dodatku, a dopiero potem spróbowania gry w trybie solo.

Jednak gra jest warta uwagi. W każdym wariantcie.

Podsumowanie

Herbaciany Ogród z dodatkiem *Pu-erh* w wariantcie solo to jedno z tych doświadczeń, które nie próbuje być miłe za wszelką cenę. Po prostu jest świetne. To wymagająca, lecz bardzo przyjemna gra jednoosobowa, w której mistrz herbaty nie przeszkadza, ale stale przypomina, że dobre parzenie to kwestia precyzji, cierpliwości i konsekwencji. Jeśli lubicie rozgrywki solo, które traktują Was poważnie to Lu Yu już siedzi przy stole i czeka, aż wreszcie zaparzycie to, jak należy. To co? Herbata?

**Przy herbatce z mistrzem n(z)aparzania rozmawiał
Marcin Adamczyk**

Korekta: P. Ciuła, M. Jóźwiak-Bociąg; Skład: M. Chudzińska

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



Ulotne motyle Taniec kolorowych skrzydeł

Ulotne motyle to gra, która zamiast krzykiem epickiej przygody zaprasza nas do stołu cichym trzepotem skrzydeł. Jest to tytuł delikatny, spokojny, a przy tym zaskakująco sprytny. Motyle są piękne, ale – jak to motyle – bywają kapryśne. Trzeba je zwabić do swojego ogrodu, zanim odlecą gdzie indziej... albo zderzą się ze sobą i znikną bez śladu. Jak w takim razie te urocze stworzenia prezentują się na planszy?



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zasady gry są niezwykle proste. Rozkładacie planszę na środku stołu i stawiacie na niej swoje znaczniki w wybranym kolorze. Następnie w wyznaczonych miejscach umieszczacie początkowe kafelki motyli wraz z figurkami – pozostałe motyle będą stanowiły zasoby dodatkowe, więc zostawiacie je poza planszą – i wybieracie odpowiednią zasłonkę. Do woreczka wrzucacie kafelki ścieżek, losujecie po dwa, po czym możecie przystąpić do gry – motyle tylko na to czekają.

W swojej turze wykładacie na planszy jedną z dwóch dobranych na początku płytek ścieżek. Brzmi niewinnie, ale to właśnie w tym momencie zaczyna się prawdziwa rywalizacja. Każda nowa płytka może bowiem wprowadzić w ruch motyle, ponieważ te muszą się poruszyć, jeżeli wydłuży się ścieżka, na której przysiadły.

Wówczas motyle lecą zawsze do jej końca, bez przystanków i zmiany kierunku. Po zakończeniu swojej tury dobieracie z woreczka kolejne kafelki i możecie dalej planować, którędy skierujecie motyle, aby trafiły na Waszą rabatę.



2-4



30 min



8+

To główna mechanika w grze: macie wpływ na przemieszczanie się motyli, ale nigdy pełnej kontroli. Dokładacie płytkę z myślą o własnym ogrodzie, a potem okazuje się, że to przeciwnik zbiera punkty, bo po jego turze motyl przemieścił się nie na tę rabatę, na którą trzeba. Albo, co gorsza, gdy dwa motyle spotkają się na tej samej ścieżce, muszą odlecieć i nie odwiedzą już Waszych ogrodów. Wtedy poczujecie, że właśnie straciliście okazję, by zapunktować.



W którym momencie łapanie motyli przynosi punkty? Za każdym razem, gdy dolecą na przyległe do rabatkę pole, przy którym jest znacznik w Waszym kolorze. Ale nie tylko tak zapunktujecie na koniec gry. Ciekawym rozwiązaniem w *Ulotnych motylach* jest to, że wybrane rabaty należą albo do jednego gracza, albo są współdzielone. Ta zasada sprawia, że w grze mamy elementy interakcji. Gdy rabata jest wspólna, gracz, który jako pierwszy zwabił do niej motyla, dołącza go do swojej kolekcji, jednocześnie drugi gracz, jako współwłaściciel rabaty, również otrzymuje motyla w takim samym kolorze, tyle że z puli spoza planszy. Niby mamy kompromis, niby jest sprawiedliwie, ale zawsze zostaje wrażenie, że ktoś jednak wyszedł na tym lepiej.

W grze występują trzy kolory motyli i każde z nich punktują inaczej. Niebieskie dają jeden punkt, a różowe i fioletowe odpowiednio dwa i trzy punkty. Już po kilku turach widzimy, że gra wymaga od nas takiego planowania ruchów i dokładania kafelków, aby zgarnąć te najbardziej wartościowe okazy – a nie zebrać ich jak najwięcej. Czasem lepiej poświęcić te mniej punktujące, by ustawić ścieżkę pod jednego fioletowego motyla. Inaczej wygląda rozgrywka, gdy gracie z dodatkiem – tu punktacja już nie jest taka przyjemna. O tym za chwilę.

Gra kończy się w momencie, gdy z planszy znikną wszystkie motyle. Nie ma tu liczenia rund, nie ma zegara – to Wy swoimi decyzjami przyspieszacie albo opóźniamie finał. To bardzo charakterystyczne dla projektów Reinera Knizii: proste reguły, a tempo gry jest w rękach graczy.



DODATEK CZARNE MOTYLE

Wróćmy jeszcze na moment na planszę i spójrzmy na dodatek *Czarne motyle*. Jest on trochę jak ciemna, burzowa chmura nad spokojną polaną. Wprowadza do gry nowe motyle, które pozwalają nam spojrzeć na rywalizację nie tylko przez pryzmat piękna, lecz także... ryzyka. Zasady rozgrywki w tym wariantcie są nieco inne. Na etapie przygotowania gry umieszczacie na kafelku leżącym na środku planszy tylko trzy czarne i trzy różowe motyle. Podczas swojej tury gracz, który dokłada kafelek ścieżki do kafelka środkowego, wybiera motyla, którym poruszy. I tu pojawia się nieco więcej negatywnej interakcji. Dzięki odpowiedniemu dokładaniu kafelków, możecie poprowadzić czarnego motyla ścieżką biegnącą w kierunku rabatki rywala. Ten niechciany przybysz potrafi skutecznie pokrzyżować plany, ponieważ na koniec gry każdy czarny motyl w Waszych zasobach oznacza minus dwa punkty. I nieważne, jaką strategię obrabiacie – moment, gdy musicie odjąć te punkty, boli bardziej niż niezdobycie kilku niebieskich motyli.

WRAŻENIA Z ROZGRYWKI

Ulotne motyle potrafią zaskoczyć. Z jednej strony jest to gra lekka, przystępna i idealna na rodzinne posiedzenia, z drugiej strony rozgrywka może stać się nieco „złośliwa” za sprawą losowości. Bywa, że dobierzemy takie kafelki, które nijak nie pomogą nam zdobyć upatrzonego motyla. Ale nie ma tego złego – warto w tym przypadku uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie punktów i poprowadzić ścieżkę tak, aby oddalić motyla od jego rabatki.

Dodatek do gry działa jak pigułka świeżości. Nawet jeśli w podstawową wersję gralście dziesiątki razy i wydawało Wam się, że znacie wszystkie możliwe układy ścieżek i trajektorii, obecność czarnych motyli sprawia, że każda decyzja zyskuje nową wagę. Już nie tylko staracie się zdobyć jak najwięcej punktów – musicie także dbać o to, żeby nie stracić ich za dużo, bo jeden czarny motyl potrafi skutecznie popsuć rachunek końcowy.



PODSUMOWANIE

Ulotne motyle to świetny tytuł na planszówkowy wieczór w rodzinnym gronie. Nie przytłacza zasadami, dzięki czemu nadaje się na rywalizację z dziećmi. Na pierwsze partie z nimi warto wybrać wariant podstawowy, żeby maluchy nie zraziły się ujemnymi punktami, a dodatek wprowadzić nieco później. Wybierając wariant z dodatkiem, można też poeksperymentować i na przykład ustalić dodatnią punktację dla czarnych motyli. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby w ten sposób urozmaicić rywalizację.

Największy urok gry tkwi w jej prostocie i dynamice, które idą w parze z przyjemną dawką kombinowania. *Ulotne motyle* dają przestrzeń do planowania i obserwacji, ale bez nadmiernej presji czy głębokich analiz. Różnorodność kafelków (choć jak dla mnie, mogłyby być bardziej urozmaicone) sprawia, że każda partia wygląda inaczej. Raz motyle od razu wylatują w upragnionym kierunku, by upiększyć Wasze rabatki, a innym razem dobór kafelków sprawia, że musicie trochę się natrudzić, aby zwabić upragnione stworzenie. Ponadto losowy układ znaczników graczy na planszy

powoduje, że trzeba układać ścieżki w taki sposób, by najefektywniej poprowadzić motyle. I to jest na tyle ciekawe, że w zasadzie można dobierać rabatki, jak nam się podoba. Nie ma tu utartego schematu, mimo że instrukcja określa, gdzie powinny się znaleźć poszczególne znaczniki graczy. Eksperymentując w ten sposób, możecie jeszcze bardziej uatrakcyjnić przebieg gry.

Dzięki dodatkowi rozgrywka przestaje przypominać spokojny spacer po łące i zamienia się w małą wędrówkę wśród kapryśnej natury, która nie zawsze nagradza upatrzonym okazem motyla. Niechciany czarny przybysz może zniweczyć Wasze plany, jeśli pozwolicie mu zbyt łatwo przysiąść na rabatce. Ale w tym również tkwi piękno tej gry – dzięki przemyślanym ruchom możecie popsuć punktację rywalom. Subtelnie i z wdziękiem motyla, lecz skutecznie.

Jeśli szukacie gry, która nie przytłacza zasadami, a jednocześnie daje przestrzeń na sprytne decyzje i interakcję, to *Ulotne motyle* są dla Was. Lekkość gry idzie w parze z przyjemnym napięciem, wynikającym z planowania ścieżek i obserwowania ruchów przeciwników – nawet jeśli to Wasze dzieci.



PLUSY:

- + proste zasady i szybkie tempo rozgrywki,
- + duża interakcja między graczami,
- + regrywalność i różnorodność strategii,
- + estetyczne wykonanie komponentów,
- + dodatek wprowadza więcej negatywnej interakcji.



MINUSY:

- losowość doboru płytek może frustrować,
- niewielka głębia dla graczy szukających ciężkich tytułów,
- kafelki mogłyby być jeszcze bardziej urozmaicone,
- zbyt delikatne figurki motylków – łatwo się wywracają.

Z motylami po rabatkach fruwał Marcin Adamczyk

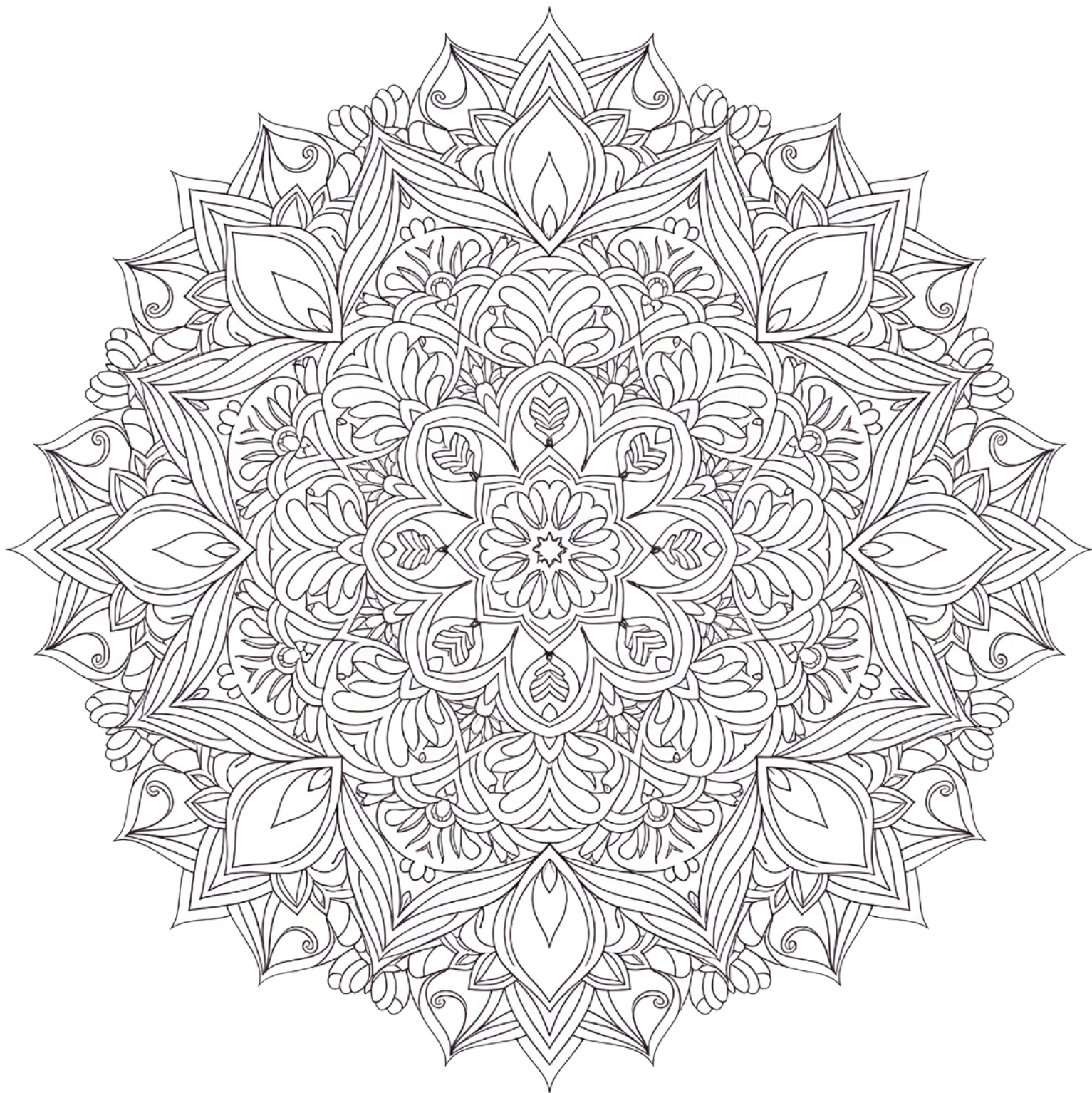
Korekta: K. Reczyńska, M. Kłowska; Skład: J. Szafoni

Grę *Ulotne motyle* (bez dodatku) otrzymaliśmy od Wydawnictwa G3. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



mepłowa mandala

PLANETA
MEPLI
magazyn



KOLOROWANKA
3/2026

Problemy graczy i jak je rozwiązać

CZĘŚĆ 4. Brak miejsca do przechowywania gier

W tym, czwartym już, odcinku naszego cyklu o bolączkach graczy kontynuujemy omawianie rozwiązań związanych z brakiem miejsca. O ile w ubiegłym numerze podpowiadaliśmy, jakie triki zastosować, gdy nie dysponujemy powierzchnią do grania, o tyle w tym miesiącu rozprawimy się z niedoborem przestrzeni na trzymanie naszych pudeł. Propozycje zebraliśmy w dwóch kategoriach – pierwszej poświęconej przechowywaniu (możliwemu do wprowadzenia od zaraz) oraz drugiej dotyczącej zarządzania kolekcją w dłuższej perspektywie. Jak zawsze, każde z proponowanych rozwiązań ma swoje wady i zalety. Wybierzcie więc te, które są najbardziej odpowiednie do Waszych okoliczności.

I. Maksymalizacja wykorzystania przestrzeni

Trzymanie dodatków razem z podstawkami

Choć pudełka, w których wydaje się dodatki, są z reguły mniejsze niż standardowe, nadal można je porównać do paczek z chipsami: jedna trzecia radości, dwie trzecie powietrza. Jeśli lubimy rozszerzać nasze gry, warto trzymać wszystkie ich komponenty w jednym miejscu. W coraz większej liczbie tytułów (np. *Galactic Cruise*) wypraski projektuje się od razu tak, aby pomieściły nadchodzące dodatki. Jeśli jednak są one nieporęczne i tylko wprowadzają martwą przestrzeń, po prostu pozbadźmy się ich całkowicie. Sprawę załatwią też inserty, które można kupić już gotowe do złożenia bądź sklejenia albo wykonać samemu z płyty piankowej. Jeśli nie chcemy wyrzucać opróżnionych pudełek, schowajmy je w miejscu, w którym nie będą nam zawadzać, np. na strychu lub w piwnicy.





Kreatywne przechowywanie

Układając naszą kolekcję na półkach, wyobraźmy sobie, że gramy w *Tetrisa*: naszym zadaniem jest wyeliminowanie wszelkich pustych przestrzeni, ale elementy możemy dowolnie ustawiać i obracać. Niech część z nich leży, część niech stoi. Nie muszą być powiązane tematycznie ani kolorystycznie. Popularne regały na „K” mieszczą z reguły 4-5 standardowych pudełek ułożonych poziomo, ale do każdej komory da się wepchnąć jeszcze jedną grę w pionie. Cenną przestrzeń na półkach oszczędzimy, przenosząc dodatkowo tytuły do szuflady w komodzie lub zbiorczego kartonu. Nie musimy też wcale trzymać gier na regałach. Doskonale sprawdzą się duże pojemniki pod łóżkiem z przezroczystego plastiku – tytuły będą w nich widoczne, a w dodatku nie będą się kurzyć. Nie polecamy jedynie trzymania gier wysoko nad głową, np. w pawlaczach – ciężkie pudełka mogą się wysmyknąć nam z rąk i zamiast przesuwac pionki po planszy, będziemy je zbierać z podłogi.



Podzielenie kolekcji

Większość z nas ma tytuły, po które sięga bardzo rzadko, na przykład te z długimi kampaniami lub wymagające co najmniej czterech graczy. Jeśli zebranie wszystkich naszych znajomych zdarza się nie częściej niż co piątą pełnię księżyca, możemy spokojnie odseparować takie gry od naszej stałej kolekcji i przechowywać je w dowolnym innym miejscu. Na wszelki wypadek dobrze jednak zapisać sobie, gdzie wcisnęliśmy dane pudełko.



Rotacja tytułów

Jeśli odseparowanie kilku pudełek nie rozwiązuje sprawy, możemy pójść o krok dalej i wdrożyć na regałach rotację w skali całorocznej. Tak jak ubrania dzielimy na letnie i zimowe, pod ręką trzymajmy tytuły, które pasują do aktualnej pory roku pod kątem tematu czy długości rozgrywki. Przykładowo, z jesiennymi przygotowaniami skomponuje się *Dobry Rok*, długie zimowe wieczory świetnie wypełni *Wojna o Pierścień*, a z nadejściem wiosny na naszych stołach może zagościć *Łąka*. Taka rotacja ułatwi korzystanie z naszej kolekcji w optymalny sposób i będziemy mieć pewność, że gramy po równo w każdy tytuł.



freepik.com

II. Aktywne zarządzanie kolekcją



freepik.com

Rygorystyczna selekcja nowych tytułów

Jest to prawdopodobnie najskuteczniejsze rozwiązanie na tej liście. Wcielmy się w rolę kuratora zbiorów planszówkowych i oceniamy każdy potencjalny nabytek pod kątem tego, jak często i jak dobrze będziemy się przy nim bawić. Następnie zastanówmy się, czy są to parametry adekwatne do rozmiaru pudełka. Przed zakupem przeczytajmy co najmniej dwie, trzy recenzje, obejrzyjmy film z rozgrywką na YouTube i przede wszystkim dajmy sobie trochę czasu, zanim dodamy grę do wirtualnego koszyka. Świadome decyzje zakupowe przełożą się nie tylko na niezagrażanie mieszkania, ale przede wszystkim na większą satysfakcję z posiadanych tytułów.



freepik.com

Ustalenie wielkości kolekcji

Na początek zastanówmy się, ile różnych tytułów ogrywamy w ciągu roku. 50? 100? 365? Nawet jeśli każdego tygodnia sięgamy po inną grę (a dodatkowo mamy dostęp do wypożyczalni lub eventów planszówkowych), rozważmy, czy opłaca nam się mieć na regale wszystkie wydawane pozycje. W rzetelnym mierzeniu sił na zamiary pomoże prowadzenie statystyk. Przez kilka miesięcy zapisujemy wszystkie rozgrywki (np. w darmowej apce BGG, notatkach na telefonie czy arkuszu excelowym) i ocenimy, w ile różnych tytułów jesteśmy w stanie grać, a co za tym idzie – jak bardzo wypchanych regałów potrzebujemy.

Regularny decluttering

Lista posiadanych przez nas gier nie jest wyryta w kamieniu – możemy nie tylko dopisywać do niej kolejne pozycje, ale też usuwać z niej te, które już nam nie odpowiadają. Sprzedawanie tytułów, w które już nie planujemy grać, jest świetnym sposobem na jednoczesne opróżnienie półek i wypełnienie portfela. Idąc o krok dalej, możemy wprowadzić zasadę „jeden za jeden”, zgodnie z którą każdy nowy zakup będzie wiązał się z pożegnaniem innego tytułu.



Dawanie szansy mniejszym tytułom

Małe gry to nie tylko ubogie fillery, po które sięga się tylko w trakcie oczekiwania na współgraczy. Owszem, nie są w stanie zaoferować złożoności gier typu 4X, ale może kryć się w nich nie mniej frajdy. Niewielkie tytuły mają też tę zaletę, że łatwo wypełniają wolne chwile, które nie wystarczyłyby na cięższy tytuł. Jeśli nie chcemy ograniczać liczby tytułów, możemy zmniejszyć zajmowaną przez nie objętość dzięki pod różnym wersjom popularnych gier, np. *Azul Mini*, *Scrabble Travel*, *Catan: Wersja Podróżna*. Niektóre tytuły istnieją też w nieco bardziej kompaktowych wersjach, np. *Wsiąść do pociągu: San Francisco* ma mniejszą planszę niż inne wcielenia tej serii. W tytułach z gatunku „mały, ale wariat” specjalizują się m.in. Oink Games (*Deep Sea Adventure*, *Startups*, *Order Overload: Cafe* i wiele innych) czy Gamelyn Games (cała seria *Tiny Epic*).



Wstrzymywanie się z kupowaniem dodatków

Dodatki mogą stanowić świetne urozmaicenie rozgrywki, ale o ile nie jesteśmy w stu procentach przekonani do zakupu, warto wstrzymać się z kupowaniem ich od razu z podstawką. Rozszerzenia mają za zadanie zwiększenie regrywalności i wprowadzenie do systemu powiewu świeżości. Ciężko powiedzieć, czy będziemy tego potrzebowali, póki nie poznamy danej gry na wylot, a co dopiero gdy jeszcze w nią nie zagraлиśmy.



freepik.com

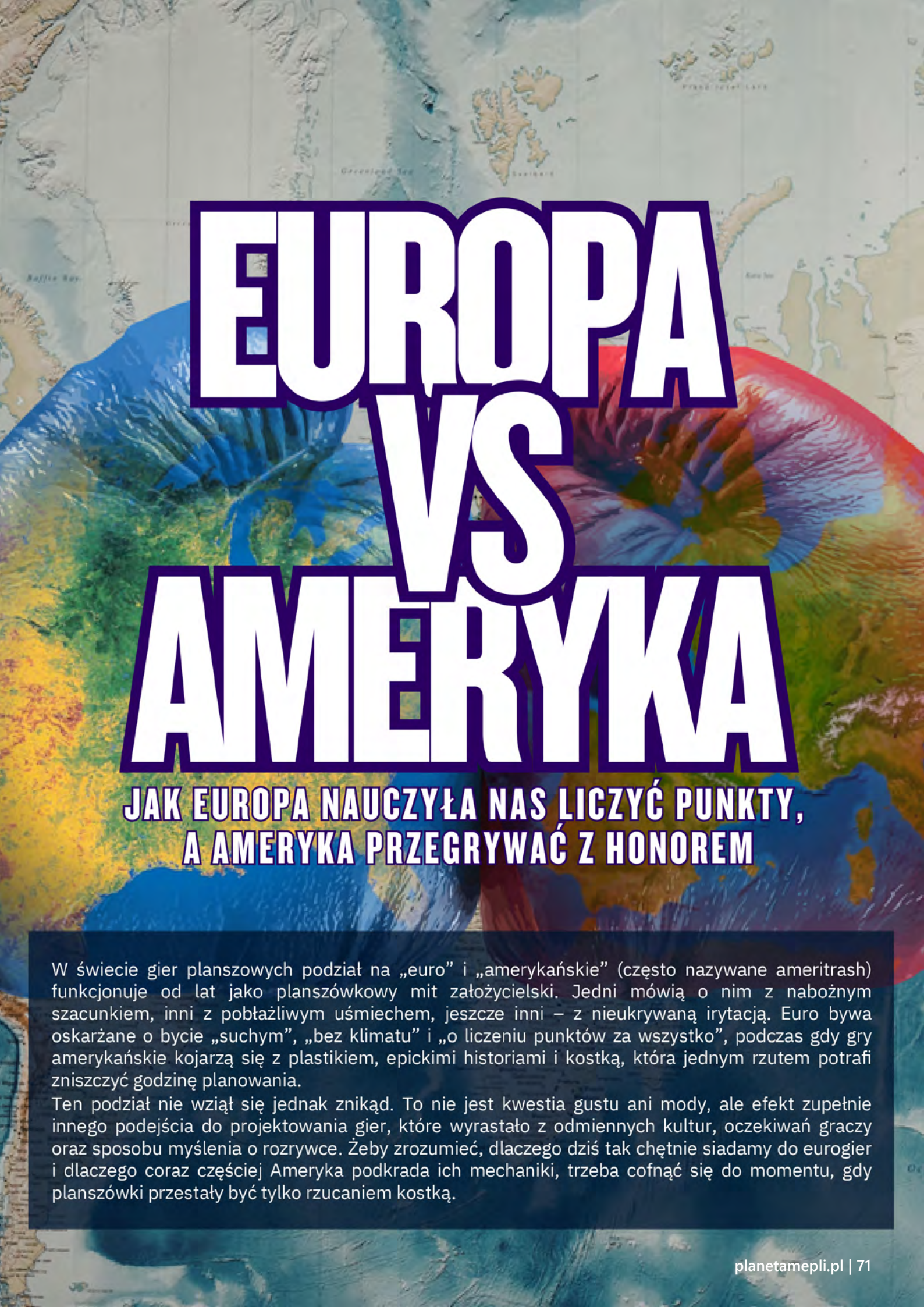
Zachowanie ostrożności na platformach crowdfundingowych

Twórcy gier i kampanii na portalach do zbiórki funduszy mają coraz większą konkurencję. Żeby się wyróżnić, kuszą klientów pudełkami po brzegi wypchanymi drewnem i plastikiem, promocyjnymi dodatkami oraz rabatami na pakiety all inclusive. Warto pamiętać, że to nie ciężkie pudełko świadczy o jakości gry, i umieć rozpoznać, co jest naprawdę wartościowym produktem, z którego realnie skorzystamy, a co jedynie marketingową zagrywką, która wywoła w nas poczucie zniechęcenia i zawodu.



Punktami wspólnymi powyższych pomysłów są: podejmowanie jak najbardziej przemyślanych decyzji, kierowanie się własnym osądem i potrzebami oraz szukanie kreatywnych rozwiązań. Mamy nadzieję, że któreś ze wspomnianych rozwiązań przyda się Wam podczas wiosennych porządków na regałach. W kolejnym numerze podpowiemy, jak wybierać tytuły, jeśli nie wiemy, w co zagrać: zarówno, jeśli dopiero wchodzimy w świat planszówek, jak i wtedy, gdy nasza kolekcja przekracza możliwości naszej doby.

Paulina Miodyńska



EUROPA VS AMERYKA

**JAK EUROPA NAUCZYŁA NAS LICZYĆ PUNKTY,
A AMERYKA PRZEGRYWAĆ Z HONOREM**

W świecie gier planszowych podział na „euro” i „amerykańskie” (często nazywane ameritrash) funkcjonuje od lat jako planszówkowy mit założycielski. Jedni mówią o nim z nabożnym szacunkiem, inni z pobłażliwym uśmiechem, jeszcze inni – z nieukrywaną irytacją. Euro bywa oskarżane o bycie „suchym”, „bez klimatu” i „o liczeniu punktów za wszystko”, podczas gdy gry amerykańskie kojarzą się z plastikiem, epickimi historiami i kostką, która jednym rzutem potrafi zniszczyć godzinę planowania.

Ten podział nie wziął się jednak znikąd. To nie jest kwestia gustu ani mody, ale efekt zupełnie innego podejścia do projektowania gier, które wyrastało z odmiennych kultur, oczekiwań graczy oraz sposobu myślenia o rozrywce. Żeby zrozumieć, dlaczego dziś tak chętnie siadamy do eurogier i dlaczego coraz częściej Ameryka podkrada ich mechaniki, trzeba cofnąć się do momentu, gdy planszówki przestały być tylko rzucaniem kostką.

Europa: porządek, decyzje i odpowiedzialność

Eurogry narodziły się z potrzeby kontroli. W latach 80. i 90. rynek gier w Europie, a szczególnie w Niemczech, zaczął świadomie odchodzić od losowości jako głównego silnika rozgrywki. Projektanci coraz częściej zadawali sobie pytanie: co by było, gdyby gracz przegrywał dlatego, że podjął złą decyzję, a nie dlatego, że kostka była bezlitosna? Tak powstawały gry, w których strategia, planowanie oraz przewidywanie ruchów przeciwnika zaczęły odgrywać kluczową rolę.

Interakcja nie polegała na bezpośrednim ataku, ale na blokowaniu, wyprzedzaniu i zmuszaniu innych do zmiany planów. Zamiast eliminacji graczy podczas rozgrywki – na koniec gry każdy podlicza swoje punkty i wygrywa ten, któremu udało się zebrać ich najwięcej. Zamiast „kto zginął” – „kto lepiej zarządzał zasobami”.

To właśnie w tym środowisku ukształtowały się fundamenty nowoczesnego euro: brak gracza odpadającego z rozgrywki, minimalna losowość, jasno określone warunki zwycięstwa i mechaniki, które nagradzają konsekwencję, a nie szczęście. Gry miały być uczciwe – a jeśli przegrałeś, to dlatego, że ktoś zagrał lepiej.

Ameryka: emocje, opowieść i ryzyko

Po drugiej stronie Atlantyku planszówki rozwijały się zupełnie inaczej. Amerykańskie gry długo pozostawały zakorzenione w narracji, konflikcie i spektaklu. Liczyła się historia, klimat i poczucie uczestnictwa w czymś większym: wojnie, inwazji, walce dobra ze złem. Losowość nie była problemem, lecz narzędziem budowania napięcia. Rzut kostką mógł zadecydować o losach całej partii – i właśnie o to chodziło.

Ameritrash nie bał się eliminacji graczy, długich przestojów czy dramatycznych zwrotów akcji. Czasem bywał niesprawiedliwy. Czasem brutalny. Ale niemal zawsze zapamiętywany. Przegrana nie musiała boleć, bo liczyła się historia, którą opowiadaliście potem przy stole.

W przeciwieństwie do europejskiego „optymalizowania”, amerykańskie gry stawiały na przeżycia. Na emocje. Na momenty, w których wszyscy wstrzymują oddech przed rzutem kośćmi.

Ten podział przez lata wydawał się jasny i niepodważalny. Eurogry były o liczeniu, planowaniu i punktacji. Ameritrash – o klimacie, walce i losie. Ale wraz z rozwojem rynku coś zaczęło się zmieniać.

Gracze dojrzewali. Oczekiwania rosły. Okazało się, że czysta optymalizacja bez emocji bywa jałowa, a sama narracja bez kontroli potrafi frustrować. Projektanci – po obu stronach oceanu – zaczęli więc podglądać siebie nawzajem.

Bo najlepsze planszówki nie pytają, skąd jesteś.

Decyzje z emocjami i system zamiast chaosu

Współczesne eurogry to już nie rozrywka „bez duszy”. To gry, które nadal opierają się na decyzjach, ale coraz częściej osadzają je w temacie i napięciu. Zamiast suchych torów punktacji mamy presję czasu, ryzyko i koszt alternatywny. Zamiast abstrakcyjnych zasobów mamy narrację, która tłumaczy, dlaczego coś robimy. Gracz nadal kontroluje sytuację, ale musi podejmować decyzje, które coś go kosztują – nie tylko punktowo, ale też emocjonalnie. Eurogry nauczyły nas, że klimat nie musi oznaczać chaosu, a historia może wynikać z mechaniki, a nie ją zastępować.

Równoległe gry amerykańskie zaczęły porządkować swoje struktury. Losowość została okiełznana. Pojawiły się mechaniki znane z euro: zarządzanie zasobami, *draft*, *worker placement*, planowanie długoterminowe. Narracja nadal była ważna, ale coraz częściej wspierana przez system, a nie pozostawiona przypadkowi. To już nie był świat, w którym wygrywał ten, kto miał szczęście. Coraz częściej triumfował gracz potrafiący czytać sytuację i reagować na zmiany, nawet jeśli wciąż robił to w świecie pełnym potworów, konfliktów i dramatycznych wyborów. Spotkanie pośrodku? Tak. Dziś granica między euro a amerykańskimi grami coraz bardziej się zaciera. Najciekawsze tytuły powstają na styku tych dwóch filozofii. Z Europy biorą uczciwość, sprawczość i przejrzystość zasad. Z Ameryki – emocje, narrację i napięcie.

***Pytają tylko:
jaką decyzję
podejmiesz
teraz***

To już nie jest walka kontynentów. To dialog. Gracz nie musi wybierać między liczeniem punktów a przeżywaniem historii. Może mieć i jedno, i drugie.

Dlaczego euro podbiło serca graczy?

Euro dało nam coś bardzo współczesnego: poczucie wpływu. W świecie pełnym losowości, chaosu i nieprzewidywalności, planszówki stały się bezpieczną przestrzenią, w której decyzje mają znaczenie. Gdzie przegrana boli – ale jest zrozumiała. Gdzie zwycięstwo smakuje lepiej, bo było wypracowane. A Ameryka? Przypomniła euro, że gra to nie tylko wynik. To także emocje, opowieści i wspólne doświadczenie przy stole.

Nie musimy już wybierać, czy wolimy „niemieckie”, czy „amerykańskie”. Współczesne planszówki są efektem ich wspólnej ewolucji. I być może właśnie dlatego nigdy wcześniej nie graliśmy w tak dobre gry jak dziś. I z tego względu ten podział wciąż tak nas fascynuje. Nie z powodu konieczności opowiedzenia się po jednej ze stron, ale dlatego, że pokazuje, jak różnie można przeżywać tę samą pasję. Jedni szukają w planszówkach porządku, kontroli i satysfakcji z dobrze zaplanowanej strategii. Inni emocji, historii i momentów, które pamięta się długo po zakończeniu partii. A większość z nas – gdzieś pomiędzy – chce po prostu dobrej gry, która zostawi po sobie coś więcej niż wynik na torze punktacji. I jeśli współczesne planszówki czegoś nas uczą, to tego, że najlepsze doświadczenia rodzą się właśnie tam, gdzie oba światy spotykają się przy jednym stole.

Kornelia Szpak, IG: @meeple_mi

***i czy poniesiesz jej
konsekwencje?***

Jak przygotować frostpunkową sesję RPG?

Mimo że zima już prawie za nami, niektórzy z nas chcieliby ją na pewno zachować nieco dłużej... a RPG-i należą do najlepszych metod, by to osiągnąć! Właśnie dlatego chciałabym Wam dzisiaj zaprezentować krótki poradnik dotyczący przygotowania frostpunkowej sesji w grze fabularnej.

Czym jest frostpunk?

Frostpunk to podgatunek fantastyki, który nawiązuje do kilku innych popularnych nurtów. Zazwyczaj znajdziemy w nim elementy diesel- lub steampunkowe, jak również postapokaliptyczne. Mogą się pojawić motywy przetrwania, horroru, katastroficzne (związane z katastrofą ekologiczną/klimatyczną) oraz magiczne i futurystyczne. Najkrócej można byłoby go opisać jako **zimową postapokalipsę**.

Dlaczego dobrze sprawdza się w RPG-ach?

Frostpunk jest wręcz idealnym tłem do pojedynczej sesji czy nawet całej kampanii. Wyobraźcie sobie tylko skutki lodem świat, wichury, burze śnieżne, lodowe góry i nieprzyjazny klimat, który utrudnia bohaterom dosłownie każde działanie. To świetne tło dla sesji, które mają zawierać elementy przetrwania, walki z naturą i otoczeniem, a także wprowadzać motywy osamotnienia, poczucia izolacji, upadku świata. Będzie się sprawdzał szczególnie wśród miłośników postapokalipsy – zwłaszcza jeśli szukają czegoś nowego, a nie klasycznych motywów wojny jądrowej, mutacji albo ogarniających świat wirusów. Tu mamy do czynienia z katastrofą ekologiczną... a czemu powstała, wymyślcie sami! Dodatkowym atutem tego podgatunku jest możliwość wykorzystywania i łączenia w nim różnych motywów. Mimo że oryginalnie frostpunk nawiązuje do steampunka, wcale nie musi być osadzony tylko w takich realiach. Skoro świat zmarł – a raczej zamarł – możecie samodzielnie wymyślić nie tylko przyczyny takiego stanu rzeczy, ale też jego konsekwencje. Rozwój technologiczny, rozkwit albo upadek cywilizacji, nowe warunki społeczne – wszystko stoi przed Wami otworem.

Jak stworzyć frostpunkowy świat krok po kroku?

Aby stworzyć wiarygodną scenę do rozgrywania frostpunkowej sesji, należy zastanowić się nad tym, jakie są jej najważniejsze cechy. Poniżej kilka ważnych elementów, które pozwolą zbudować klimat do wielogodzinnej zabawy.

1. Frostpunkowy świat to świat ciszy. Wszelkie dźwięki śnieg sprawia, że dźwięki są przytłumione – i dominuje w nich świst wiatru lub charakterystyczne trzeszczenie

śniegu i lodu pod butami. Uwzględnijcie to w swoich opisach. Pamiętajcie o tym, że dźwięki będą zmienione, a niektóre postaci mogą wręcz czegoś nie usłyszeć. Inne z kolei będą wyczulone na konkretne odgłosy.

2. Śnieg to nie tylko piękne krajobrazy gór pokrytych białą pierzynką. To przede wszystkim niebezpieczeństwo. Pamiętajcie, że śnieg bywa zdradliwy. Pod nim mogą się ukrywać rozpadliny, może wywołać lawinę, zasypać coś ważnego podczas burzy śnieżnej, a odbijające się od niego słońce jest w stanie oślepić. Ukryje ślady czyjejś obecności, zniszczy wioskę, w której miał być istotny kontakt, a może sprawi, że jeden z towarzyszy zagubi się pośród śnieżycy? Wykorzystajcie te elementy!
3. Temperatury nikomu nie sprzyjają. Pamiętajcie, że bohaterowie powinni nosić na sobie odpowiednie ubrania, dbać o zabezpieczenie warg czy oczu... a jeśli nie, to grożą im poważne konsekwencje. Podczas sesji warto pamiętać m.in. o takich drobiazgach jak odmrożenia – drobiazgach, które szybko mogą się zmienić w poważne obrażenia.
4. Trudności ze zdobyciem... wszystkiego. Tak chyba najłatwiej opisać świat, po którym przyjdzie Wam się poruszać. Jedzenie powinno być słabo dostępne, woda – inna niż ta z lodu czy śniegu – tak samo. Należy pamiętać, że technologia, jeśli nawet istniała w przeszłości, mogła nie znieść próby czasu i zimy. Każde napotkane urządzenie może być uszkodzone, a rezultaty jego użycia... zależne od inwencji Mistrza Gry.
5. Uwzględnijcie kwestie społeczne, które będą istotnie wpływać na działania bohaterów. W świecie, w którym lód, mróz i śnieg są codziennością, wsparcie społeczne może być istotniejsze niż w jakichkolwiek innych realiach. Odwzorujcie to w Waszej sesji. Weźcie pod uwagę, że przetrwanie bez grupy może być trudne lub niemożliwe. Zbudujcie zupełnie nowe relacje i hierarchie społeczne, zależne od tego, co w mroźnym świecie jest najważniejsze. Może się okazać, że na szczycie nowego społeczeństwa stoją ci, którzy potrafią zdobyć jedzenie? Jaka jest rola jednostki – a może jest kompletnie nieistotna, gdy liczy się dobro grupy?

6. Postawcie na rozwój specyficznej kultury. Społeczeństwa, które przetrwały lub powstały dopiero w zimowych realiach, na pewno wykształciły jakąś kulturę. Co jest w niej ważne? Co w ogóle jest dostępne? Czy tworzą rzeźby z lodu i śniegu? Rysunki w głębinach jaskiń? A może wspominają dawną świetność i opiewają w pieśniach tych, którzy przetrwali katastrofę? Lub przeciwnie – odcinają się od tego, co było przed zagładą, i uważają, że ludzie sprzed apokalipsy byli wygodni, nieodpowiedzialni i leniwi, podczas gdy obecni są twardzi i przygotowani na wszystko?
7. Zadbajcie o spójną wizję świata. Przemyślcie, na jakim etapie rozwoju nastąpiła katastrofa i jak dawno to było. Jakie technologie pozostały? Które wciąż działają, a które są reliktem i niedoścignionym marzeniem? O czym ludzie opowiadają sobie baśnie? Może o działających pompach wodnych i sprawnej kanalizacji?
8. Zadaniem Mistrza Gry będzie wymyślenie, co spowodowało katastrofę. Jeśli przyczyna jest ogólnie znana, Gracze mogą mu pomóc w przygotowaniu wizji upadku, ale jeśli przyczynę mają dopiero odkryć, MG ma przed sobą wyzwanie: czy to kwestia magii, technologii, katastrofy naturalnej, a może działania bogów?
9. Skoro już o bogach mowa, przygotujcie ich wyobrażenie. Czy bogowie we frostpunkowym świecie odgrywają istotną rolę? Jacy są? Czym się zajmują? Są opiekunami, którzy podsyłają zwierzyńę w trudnych chwilach? A może oprawcami, którzy karzą niewiernych burzami śnieżnymi? Lub może... wcale ich nie ma i wszyscy o nich zapomnieli?
10. Czy w Waszym świecie występuje magia i żyją magiczne stworzenia? Zastanówcie, czy były tam od zawsze, czy też katastrofa, która zamroziła świat, przyczyniła się do ich powstania? Ten ostatni motyw może być ciekawym sposobem na wplecenie magii tam, gdzie kiedyś jej nie było, a także na ukazanie relacji między magami i niemagami.



Czego może dotyczyć kampania?

Kampania osadzona we frostpunkowym świecie może być zupełnie inna niż te, które prowadzi się zazwyczaj. Pozwala na czerpanie z wątków postapokaliptycznych i survivalowych, a także na dodawanie do nich różnych innych motywów, w tym także osobistych motywacji i celów postaci – nie tylko jako zadań pobocznych. Wszystko zależy od tego, ile osób uczestniczy w grze, jak dobrze się znają i czy są już

zgraną, czy całkiem nową drużyną. Trzy przykłady głównych osi fabularnych znajdziecie poniżej.

1. Poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, dlaczego nastąpiła katastrofa, która pogryzła świat w lodzie i śniegu. Może to być też związane z dodatkowymi zagadnieniami, np. dlaczego nagle pojawiły się magia i magiczne istoty, jeśli wcześniej ich nie było. To okazja do pogłębienia zarysu świata, a samo zdobywanie informacji może doprowadzić do rozwinięcia się wielu nowych wątków – odkrycie prawdy zaś do drugiej kampanii, np. dążącej do ocieplenia klimatu, jeśli to możliwe.
2. Poszukiwanie bezpieczeństwa dla grupy: nowego domu, źródła pożywienia, większej społeczności – lub też po prostu budowanie nowych struktur społecznych. To szczególnie dobry motyw dla tych, którzy chcieliby przez chwilę pograć w zimowy survival. Ponadto łatwo tu wpleść wątki poboczne i misje dodatkowe, takie jak np. poszukiwanie jedzenia, zdobywanie wody, konflikty wewnętrzne w grupie, które należy rozwiązać, cele indywidualne, jak choćby wykazanie się, odnalezienie zaginionej osoby itp.
3. Przebieganie bogów, aby wycofali swoją zemstę – idealny motyw na długą wędrówkę w celach religijnych, świętą misję czy też wyprawę narzuconą odgórnie za karę tym, którzy sprzeniewierzyli się bogom i są uważani za przyczynę pogarszania się sytuacji w grupie. Taka święta misja dobrze sprawdzi się też w sesji 1:1, gdzie zamiast grupy poszukiwaczy przygód możemy zastosować motyw wybrańca ruszającego na wyprawę, od której zależy przyszłość jego bliskich.

Na koniec: jak wpleść element frostpunka do już rozgrywanej kampanii?

Być może nie macie pomysłu ani chęci na nową kampanię – zwłaszcza jeśli stara trwa w najlepsze – ale sam motyw wydaje się Wam ciekawy i chcielibyście go wykorzystać. W takim przypadku zachęcam do stworzenia jednego regionu, który został zasypany śniegiem. Przyczyna takiego stanu nie powinna być znana. Grupa poszukiwaczy przygód, która zmierza w stronę wcześniej już ustalonego celu kampanii, może do takiego mroźnego regionu trafić przy okazji, a samo odkrycie, co się tam wydarzyło, stanie się okazją do stworzenia obszernej misji pobocznej. Może ona być misją osobistą, jeśli region jest ojczyzną któregoś z bohaterów, albo ciekawą odskocznią od tego, co jest zasadniczym celem rozgrywki – lub dodatkiem, który pozwoli na odkrycie nowych prawd, prowadzących do finału już rozgrywanej kampanii.

Marta Choińska-Młynarczyk

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

Never Going Home

Kiedy misja jest ważniejsza niż życie bohatera?

W historii gier fabularnych wielokrotnie próbowano uchwycić grozę wojny. Większość systemów zatrzymuje się jednak na poziomie estetyki: brudnych mundurów, huków dział i sporadycznych testów na stres czy utratę którejś z kończyn. Tymczasem *Never Going Home: Bez powrotu* idzie trochę dalej, i to nawet więcej niż trochę. Nie jest to gra o bohaterach, którzy wygrywają wojnę. Nie jest to też gra o bohaterach, którzy wojnę przegrywają, o ile możemy nazwać ich wtedy bohaterami (aczkolwiek bohaterami graczy są zawsze). Jest to jednak gra o oddziale, grupie ludzi mających wspólny cel, którzy muszą wykonać zadanie, z zastrzeżeniem, że wielu członków tego zespołu, jednostki czy oddziału szybko stanie się jedynie statystyką.

Gra osadzona jest w realiach I Wojny Światowej – konfliktu, który sam w sobie był apokalipsą znanego wówczas świata. Jednak w wizji autorów ogrom cierpienia, nienawiści i bólu, jaki ludzie zgotowali sobie w okopach, pozwolił na wdarcie się do naszego świata swego rodzaju demonów. Rozdarł on Zasłonę oddzielającą naszą rzeczywistość od sfery zamieszkałej przez byty, których jedynym celem jest karmienie się ludzką traumą i... podsycanie tychże ludzi do czynienia rzeczy niekoniecznie zgodnych z ich misją – w zamian oczywiście za potęgę i możliwość pokonania „tego drugiego”.

Pojawiają się Szepty – nadnaturalne moce, które w swej istocie są demonicznymi kontraktami. Jednak każde użycie tej nadludzkiej siły przybliży postać do szaleństwa i ostatecznego zatracenia; jest to coś podobnego

do Zepsucia znanego z mechaniki WFRP, ale pomija się aspekt otrzymywania mutacji, tzn. mutacje nie zachodzą. Wizja otrzymania narzędzia do walki – również do walki z potworami – tylko po to, by samemu powoli stawać się częścią tego, co zagraża ludzkości, jest dość ironiczne, ale wydaje mi się, że może dać wiele do myślenia. Bo ile – jako ludzie – możemy poświęcić dla dobrej misji czy dobrej drużyny? Czy bohater, którego odgrywamy, będąc świadomy swojej grzeszności, będzie bardziej skory do poświęceń, pójdzie na samobójczą misję czy osłonięcia towarzysza swoim ciałem, by zyskać odkupienie? A może w drugą stronę – liczyć się będzie władza i potęga, a każda decyzja będzie „tą gorszą”, bo i tak świadomi będziemy naszego zatracenia? Niemniej jednak stale prawdziwy jest klasyk: „*Wojna... wojna nigdy się nie zmienia*”¹. Więc oczywiście jest, że zmieniają się tylko środki kończenia tychże właśnie wojen.

Pochylając się nad mechaniką, można wprost zauważyć, że nie służy do budowania potęgi bohatera, a do symulowania jego nieodwracalnego zużycia, nieuchronnej śmierci jako nikomu nieznanego żołnierza. To nie jest oczywiście przesądzone, wiele zależy zarówno od Mistrza Gry, jak i od Gracza oraz od tego, na co ogólnie dogada się stół. Ale jednak powiedzmy sobie szczerze, śmiertelność jest tutaj dość wysoka.

Jednak w większości systemów RPG śmierć postaci jest dramatycznym finałem; momentem, w którym narracja na chwilę zastyga. Tutaj niekoniecznie. Karta postaci

¹Kultowy cytat znany z serii Fallout.



została zaprojektowana bardzo minimalistycznie, a jej wypełnienie zajmuje dosłownie chwilę. Można więc powiedzieć, że bardzo jasno wysyłany jest sygnał: „Nie przywiązuj się do postaci. Jest tylko trybikiem maszyny, który łatwo można wymienić”. Myślę, że właśnie w ten sposób twórca chciał oddać brutalność tego, jak traktowani byli wówczas żołnierze, z których żywotami nikt się nie liczył – w końcu ważny był kapitał, który zawsze ktoś zgarnął.

Mechanika nie ułatwia też znacząco rozgrywki z punktu widzenia bohatera gracza. Można powiedzieć, że na pewno nie stoi po stronie jednostki, bo zakłada, że postać wraz z otrzymywanymi ranami staje się coraz słabsza. Zraniony żołnierz to żołnierz mniej skuteczny, a każdy kolejny krok w stronę realizacji celu misji wiąże się z większym ryzykiem.

Gdzie więc piękno systemu?

Nie sposób nie postawić pytania o etykę projektową: czy gra, która tak łatwo szafuje żywotami bohaterów, może być satysfakcjonująca? Odpowiedź kryje się w paradygmacie misji. *Bez powrotu* to system, który wprost komunikuje: to nie jest istotne, czy bohater przeżyje czy nie, bo on i tak nie wróci do domu. Dobrze więc będzie, jeżeli misja zostanie wykonana. To podejście troszkę redefiniuje relacje między graczami. Jesteśmy przyzwyczajeni, że nasza grupa bohaterów przy stole często składa się z indywidualistów mających własny interes – z jakimś względnie spójnym celem – którzy wędrują razem, bo „ten spokojny elf wydaje się dobrym towarzyszem podróży, a ten awanturniczy krasnolud świetnie walczy, a ktoś taki na pewno nam się przyda”. W okopach (bo warto nadmienić, że podręcznik proponuje, by misje działały się w okopach – tak przynajmniej to zrozumiałem) *Never Going Home* drużyna staje się oddziałem. I tyle. Nikt nie ma indywidualnych ambicji. Mało tego, rozwój bohatera nastąpi dopiero wtedy, kiedy misja zostanie wykonana, bo to jedyna opcja na zakończenie przygody. Wydawać by się mogło, że nie zostało przewidziane tutaj, żeby misja mogła nie zostać wykonana; można jedynie podliczyć na koniec, ilu z nas poległo podczas jej wykonywania. Jest to całkiem ciekawy koncept. Trudno spotkać go w innych systemach. Wracając do tematu – jeżeli jeden z bohaterów graczy padnie, kolejny (czyli często ten sam gracz, ale już sterujący inną postacią) musi podnieść mapę, radio czy amunicję i iść dalej.

Kiedy więc postać umiera, nowy bohater może pojawić się niemal natychmiast. Czy to jako towarzysz z oddziału, czy jako żołnierz, który właśnie wybiegł z bunkra, do którego zmierza drużyna.



Rozwiązanie to wprowadza niemożliwość poniesienia porażki, bo teoretycznie żołnierzy może przybywać bez końca. Utrzymywanie tempa narracji czy nawet walk nie jest tutaj trudne, ponieważ nie ma konieczności wprowadzania skomplikowanych odniesień fabularnych dla nowej postaci. I nawet jeżeli nie są to zbyt przekonujące słowa, to pomyślcie, jak epickie musi to być, kiedy twoja postać słyszy krzyk, który zbyt szybko cichnie... dostrzegasz nowego rekruta podnoszącego karabin kurczowo trzymany przez tego, z którym odbyłeś ostatnie trzy lata służby. Wasz wzrok się spotyka, ale nie ma chwili do stracenia, imiona wymienicie dopiero wtedy, gdy kurz opadnie. O ile do tego czasu obaj będziecie jeszcze oddychać.

Czy w takim razie jest nadzieja na powrót?

Myślę, że tak. Zawsze jest nadzieja. W końcu gdyby nie ona, jaką motywację mogłyby mieć nasze postacie. Jest to też jakaś forma przestrogi dla tych, którzy planują zasiąść do stołu. Ale na pewno trzeba wiedzieć, że nie jest to opowieść o powrocie do domu w blasku chwały. Raczej jest to coś, co ma pokazać, ile jesteśmy w stanie poświęcić, by powstrzymać koszmar, którego – co by nie mówić – jesteśmy współautorami.

Cudowne jest to, że zadowolenie czy szeroko pojęta satysfakcja z rozgrywki nie płynie tutaj z „levelowania” postaci, a bardziej z poczucia wspólnoty w obliczu absolutnej beznadziei. Jest to taka przyjemność z faktu, że choć mój żołnierz (trzeba pamiętać, że to „jeden z wielu moich żołnierzy”) padł trzy kilometry przed celem, to dzięki jego ofierze reszta oddziału dotarła na miejsce. To najwyższa forma immersji w tym trudnym, wojennym klimacie. Trzeba po prostu przyjąć, że jednostka jest niczym wobec celu, a jedyną rzeczą, jaką naprawdę posiadamy, jest chwila obecna i to, na ile możemy być wsparciem dla swojej drużyny.

Czy więc warto?

Myślę, że tak. Oczywiście nie jest to pozycja dla każdego, co należy podkreślić – nie każdy może chcieć się tak bawić i tyle. Warto jednak wiedzieć, że to propozycja dla dojrzałych grup, które szukają w RPG czegoś więcej niż eskapizmu w stronę wszechmocy. Można potraktować tę konwencję jako taką, która uczyć nas będzie pokory wobec narracji i wobec świata jako takiego. W końcu dobrze to znamy, kiedy coś szepcze nam do ucha, żeby odpuścić. A przecież jedyną drogą do celu jest determinacja i lojalność wobec siebie (jeżeli chodzi o grę, to akurat wobec oddziału). Nawet jeśli wiemy, że dla nas jest to droga bez powrotu.

Adam Ponikiewski

Geekowy horoskop

Czy gwiazdy mogą mieć wpływ na to, po jakie gry planszowe sięgamy i jak radzimy sobie przy stole? A może to po prostu kosmiczny zbieg okoliczności... który wyjątkowo często się sprawdza? W tym dziale łączymy świat astrologii z planszówkową pasją, zaglądając we wróżby, które powstały z pomocą kostek, kart i strategicznych decyzji. Dla każdego znaku zodiaku przygotowaliśmy przepowiednie oraz propozycje gier, w których Wasze naturalne cechy mogą okazać się prawdziwym asem w rękawie. Zapnijcie pasy (i rozłóżcie planszę) – przed Wami zodiakalna rozgrywka z lekkim przymrużeniem oka i dużą dawką planszówkowej magii.



Baran (21.03–19.04)

Marzec rozpala Twoją energię, więc potrzebujesz gry dynamicznej i bez zbędnych ceregieli. *Turbo* pozwoli Ci pędzić do przodu, ryzykować i wygrywać o włos – dokładnie tak, jak lubisz. Tu nie ma czasu na analizę każdego szczegółu, liczy się instynkt. A ten, jak zwykle, masz świetny... przynajmniej według Ciebie. Ten miesiąc pokaże Ci, że czasem opłaca się lekko zdjąć nogę z gazu... tylko po to, by chwilę później przyspieszyć jeszcze gwałtowniej.

Byk (20.04–20.05)

Byku, w marcu stawiasz na stabilność i satysfakcję z dobrze wykonanej pracy. *Agricola* nagradza cierpliwość, planowanie i konsekwencję, czyli Twoje naturalne super moce. Powoli budujesz swoje gospodarstwo, nie oglądając się na nerwowe ruchy innych. Na koniec i tak okaże się, że to Ty masz wszystko najlepiej poukładane. A im spokojniej będziesz działać, tym bardziej inni zaczną się zastanawiać, kiedy właściwie przejąłeś kontrolę nad sytuacją.



Bliźnięta (21.05–20.06)

Marzec pobudza Twoją ciekawość świata. *Detektyw: Kryminalna Gra Planszowa* da Ci masę nowych informacji, tropów i tekstu – czyli dokładnie to, co lubisz najbardziej. Będziesz skakać między wątkami, łączyć fakty i prowadzić długie dyskusje przy stole. Nawet jeśli sprawa się skomplikuje, Ty będziesz mieć z tego czystą frajdę. Twoja skłonność do analizowania wszystkiego z kilku stron sprawi, że rozwiązanie samo wypłynie z chaosu informacji.

Rak (21.06–22.07)

Raku, w marcu znów zaczynasz słuchać intuicji i emocji. *Everdell* otuli Cię piękną oprawą, spokojnym tempem i poczuciem budowania czegoś własnego. Dbając o swoją leśną krainę, poczujesz się bezpiecznie i „u siebie”. To gra, przy której twoja wrażliwość staje się atutem, a nie przeszkodą. Gdy zaufasz swojej intuicji, okaże się, że nawet najmniejsza decyzja może mieć zaskakująco dobry finał.



Lew (23.07–22.08)

Lew w marcu chce sceny, widowni i wielkich momentów. *Nemesis* dostarcza dramatów, zwrotów akcji i emocji, które można przeżywać bardzo głośno. Każda decyzja jest ryzykowna, a każdy sukces – spektakularny. Nawet jak coś pójdzie nie tak, Twoja reakcja i tak przyćmi wszystkich. Marzec nauczy Cię, że prawdziwy dramat nie zawsze polega na byciu w centrum uwagi, ale na wyborze idealnego momentu wejścia na scenę.

Panna (23.08–22.09)

Panno, marzec sprzyja analizie i dopieszczaniu detali. *Brass: Birmingham* to gra, w której precyzja i długofalowe planowanie są absolutnie kluczowe. Będziesz liczyć, przewidywać i optymalizować każdy ruch. Chaos wśród innych graczy tylko potwierdzi, że Twoje podejście było słuszne. Twoja skrupulatność wreszcie zostanie doceniona, a inni zauważą ją dopiero wtedy, gdy będzie za późno, by Cię dogonić.



Waga (23.09–22.10)

W marcu szukasz harmonii, ale też lekkiej rywalizacji. *Azul: Witraże Sintry* łączy piękno z taktycznymi wyborami, co idealnie trafia w Twoje gusta. Każdy ruch to kompromis między wyglądem a punktami. Nawet przegrywając, będziesz mieć najładniejszą planszę. A kiedy przestaniesz szukać idealnego balansu, wtedy wszystko zacznie układać się harmonijnie.

Skorpion (23.10–21.11)

Marzec zmusi Cię do patrzenia kilka ruchów naprzód, bo intuicja w tym miesiącu działa jak radar. Idealnym polem do sprawdzenia Twojej strategicznej natury będzie *Root* – gra o ukrytej dominacji, asymetrii i walce prowadzonej bardziej głową niż siłą. Najlepiej czujesz się wtedy, gdy inni nie do końca rozumieją, co planujesz, a tu dokładnie o to chodzi. Marzec pokaże, że prawdziwa władza nie musi być głośna – wystarczy, że jest skuteczna.



Strzelec (22.11–21.12)

Strzelcu, ten miesiąc obudzi w Tobie ducha podróży i odkrywania. *Era Cywilizacji* pozwoli Ci rozwijać ludzkość od zera do potęgi. Lubisz szeroką perspektywę i wolność wyboru, a ta gra daje ich aż nadto. Czasem plan się sypnie, ale Ty potraktujesz to jak przygodę. Im dalej spojrzysz w przyszłość, tym łatwiej będzie Ci zaakceptować drobne potknięcia po drodze.

Koziorożec (22.12–19.01)

Marzec to dla Ciebie miesiąc konsekwentnego dążenia do swoich celów. *Teotihuacan: Miasto Bogów* nagradza systematyczność i logiczne myślenie. Krok po kroku będziesz budować przewagę, nawet jeśli na początku nie znajdziesz się na prowadzeniu. Ty dobrze wiesz, że prawdziwy wynik liczy się na końcu. Marzec potwierdzi, że cierpliwość i konsekwencja nadal są Twoją najskuteczniejszą strategią.



Wodnik (20.01–18.02)

W marcu znów wybierzesz niesablonowe rozwiązania. *Barrage* to gra pełna nietypowych mechanik i trudnych decyzji, które wymagają myślenia poza schematem. Inni widzą skomplikowany system, Ty widzisz pole do eksperymentów. I dokładnie dlatego potrafisz ich zaskoczyć.

Ryby (19.02–20.03)

Ryby w marcu chodzą z głową w chmurach, ale sercem są blisko innych. *Obsesje* to gra pełna narracji, relacji i klimatu, w którym możesz się zanurzyć. Zamiast suchej optymalizacji liczy się historia i atmosfera. A Ty właśnie w takich światach czujesz się najlepiej. Twoja wrażliwość pozwoli Ci wyczuć odpowiedni moment na działanie, nawet jeśli nie da się go racjonalnie wytłumaczyć.





DZIĘKUJEMY! DO ZOBACZENIA ZA MIESIĄC!

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!

Kontakt:

planetamepli@gmail.com

facebook.com/planetamepli

instagram.com/planetamepli



Catacombs

A Catventure Game

FOLLOW
NOW

ONLY ON
gamefound



CATACOMBS TYLKO NA

gamefound

Materiał przygotowany przez Wydawcę gry.



**Chcesz tworzyć treści
od graczy dla graczy?**

**Zrobić relację z eventów, targów
lub nocnego grania?**

**A może lubisz korektę
lub DTP?**



**Dołącz do
mepłowego zespołu**

planetamepli@gmail.com





RECENZJE



DZIAŁ RPG



HOROSKOP



POKOLORUJ



**PLANSZO-
OPOWIADANIE**



PORADNIK

