

NR 4 (10) | KWIECIEŃ 2026

PLANETA MEPLI

MAGAZYN OD GRACZY DLA GRACZY

THORGAL

GOTOWI NA WYPRAWĘ?

GRY NA WIELKANOC

KOLOROWA UCZTA DLA OKA

POLECAMY NA MAJÓWKĘ

ROZ(G)RYWKA NA ŚWIEŻYM POWIETRZU

GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

KULISY OCENIANIA GIER

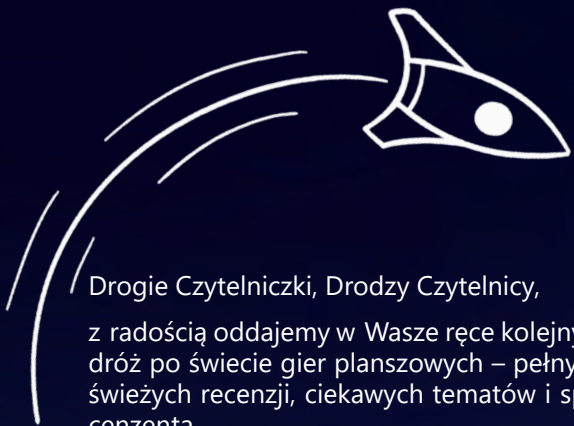
Podziel się
jajkiem

i kawą

Dotacz
do wspierających



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



Drogi Czytelniczko, Drodzy Czytelnicy,

z radością oddajemy w Wasze ręce kolejny numer naszego magazynu, w którym, jak co miesiąc, zabieramy Was w podróż po świecie gier planszowych – pełnym emocji i niezapomnianych rozgrywek. Najnowsze wydanie to mieszanka świeżych recenzji, ciekawych tematów i spojrzenia na nasze hobby z różnej perspektywy – zarówno gracza, jak i recenzenta.

W tym wydaniu przygotowaliśmy dla Was szeroki zestaw recenzji, wśród których szczególne miejsce zajmuje powrót do gry *Thorgal: Gra planszowa*. Tym razem przyglądamy się jej jeszcze dokładniej, rozwijając przygodę z poprzedniego numeru i sprawdzając, jak tytuł wypada po kolejnych partiach. Oprócz tego na naszych stołach pojawiły się takie gry jak: *Karnuta*, *Konspira*, *Warzywa wartościowe*, *Zeus* czy *Bitwa na torty*. Testujemy również *Fictitious* w wersji przedkampanijnej, a także sprawdzamy, jak *Saltford* radzi sobie w wariacie solo.

Planszówki to nie tylko tytuły, ale przede wszystkim ludzie. Dlatego w tym numerze zaglądamy do Elbląskiego Klubu Gier (EKG), by pokazać, jak wygląda granie w większym gronie i dlaczego wspólne spotkania przy planszy są tak wyjątkowe.

W części publicystycznej poruszamy tematy bliskie wielu graczom. Zastanawiamy się, dlaczego w eurograch tak często przegrywamy... a mimo to natychmiast chcemy zagrać jeszcze raz. Pokazujemy przy tym, że porażka w tego typu grach nie tylko nie zniechęca, lecz motywuje do analizy i poprawy swoich decyzji.

Podpowiadamy również, w artykule *Problemy graczy cz. V*, od czego zacząć swoją przygodę z planszówkami – szczególnie wtedy, gdy liczba dostępnych tytułów potrafi przytłoczyć i trudno podjąć pierwszą decyzję.

Nie zabrakło także tekstu o zjawisku „szabru” w grach RPG, czyli skłonności do zbierania wszystkiego, co napotkamy podczas rozgrywki. Przyglądamy się temu, skąd bierze się ten nawyk i jak wpływa on na tempo oraz klimat sesji.

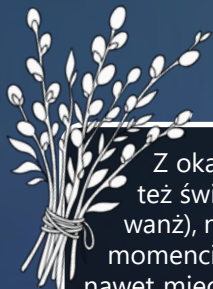
Szczególne miejsce w tym numerze zajmuje materiał poświęcony recenzentom gier planszowych. Oddajemy głos osobom, które na co dzień testują, opisują i oceniają gry. Pokazujemy ich warsztat, sposób pracy oraz to, na co zwracają największą uwagę podczas przygotowywania recenzji.

Wraz z nadchodzącą wiosną przygotowaliśmy dla Was lekkie i inspirujące zestawienia. Proponujemy gry idealne na majówkowe wyjazdy oraz tytuły, które wspaniale urozmaicą czas przy wielkanocnym stole – nie tylko dzięki swojej rozgrywce, ale również wyjątkowej oprawie wizualnej.

Mamy nadzieję, że ten numer dostarczy Wam wielu inspiracji, pomoże odkryć nowe tytuły i spojrzeć na planszówki z nieco innej perspektywy.

Miłej lektury i do zobaczenia przy stole.

Z planszówkowym pozdrowieniem
Redaktorzy Naczelni
Magdalena Solarz i Marcin Adamczyk



Z okazji Świąt Wielkanocnych życzymy Wam, aby Wasze stoły były zawsze pełne – nie tylko pyszności – ale też świetnych planszówek! Niech każda rozgrywka układa się po Waszej myśli (a jeśli nie... to zawsze jest romanż), na kościach wypadają same szóstki, a dociąg kart trafia dokładnie w to, czego potrzebujecie w idealnym momencie. Niech świąteczna atmosfera sprzyja wspólnemu graniu, uśmiechom i odkrywaniu nowych tytułów – nawet między jednym kawałkiem mazurka a drugim. A jeśli przy stole pojawi się lekka rywalizacja... pamiętajcie: najważniejsze, żeby po partii nadal mieć chęć na kolejne wspólne rozgrywki. Wesołych, spokojnych i pełnych dobrych decyzji Świąt Wielkanocnych.

Zespół magazynu Planeta Mepli

Redaktorzy:

Magdalena Solarz
Marcin Adamczyk
Marta Choińska-Młynarczyk
Katarzyna Kukła
Paulina Miodyńska
Adam Ponikiewski
Monika Stachniuk
Kornelia Szpak

Korektorzy:

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

Skład magazynu:

Ania Kucharska
Natalia Lukina
Magdalena Ostrowska-Jagoda
Kinga Pieczyńska
Agnieszka Skrzypiec
Julia Szafoni

Projekt okładki:

Kinga Pieczyńska

Zdjęcia i grafiki, jeśli nie zaznaczono inaczej, pochodzą ze źródeł własnych.





W TYM MIESIĄCU...



6 Z ŻYCIA REDAKCJI
W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

8 GRY NA WIELKANOC
KOLOROWA UCZTA DLA OKA

12 PLANSZÓWKI WITAJĄ WIOSNĘ
FOTORELACJA

14 PREMIERY
I ZAPOWIEDZI MIESIĄCA

18 WYDARZENIA
Z PLANSZÓWKOWEGO ŚWIATA

22 POLECAMY NA MAJÓWKĘ
ROZ(G)RYWKA NA ŚWIEŻYM POWIETRZU

25 ELBLĄSKI KLUB GIER
GRANIE MAMY WE KRWI



30 THORGAL
GOTOWI NA WYPRAWĘ?

35 KARNUTA
ZAWODY WARZENIA MIKSTUR!

37 KONSPIRA
KRÓTKI KURS NIEUFNOŚCI





W TYM MIESIĄCU...



40 SALTFFJORD
OSAMOTNIONY RYBAK NA KRAŃCU FIORDU

42 FICTITIOUS
BESTIE Z KART

45 ZEUS
DROGA NA SZCZYT OLIMPU

47 WARZYWA WARTOŚCIOWE
DZIEŃ TARGOWY PEŁEN EMOCJI

50 BITWA NA TORTY
KIEDY CUKIERNICY PODWIJAJĄ RĘKAWY

53 KULISY OCENIANIA GIER
GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

62 KOLOROWANKA
DLA MAŁYCH I DUŻYCH

63 DLACZEGO PRZEGRYWAMY W EURO
...A I TAK CHCEMY ZAGRAĆ JESZCZE RAZ?



67 PROBLEMY GRACZY
I JAK JE ROZWIĄZAĆ

73 SZABER
CZYLI O NIEZDROWYM ZBIERACTWIE

75 GEEKOWY HOROSKOP
CO MÓWI PRZEPOWIEDNIA?



Z ŻYCIA REDAKCJI

W CO GRALIŚMY W ZESZŁYM MIESIĄCU

| 4/2026



| Splendor Marvel

Marvelowa wersja popularnej gry, z ilustracjami przedstawiającymi ulubionych superbohaterów i złoczyńców.



| Nowa Ziemia

Buduj farmy, stawiaj elektrownie i krok po kroku zdobywaj dominującą pozycję w regionie.



| Pszczółki

W czasie rodzinnego grania nie może zabraknąć *Pszczółek*, które ćwiczą pamięć jak mało co!



| Mycelia

Buduj własne królestwo grzybów i walcz o dominację w ich świecie.





Kroniki zamku Avel

Przygoda, współpraca i potwory czające się za każdym rogiem.



Talisman edycja 2

Powrót do klasyka w wydaniu retro.



Terrors of London

Dobierasz maskary, łączysz je w zabójcze combo i patrzysz, jak rywalowi kończy się cierpliwość i punkty życia.



Finca

Majorka, owoce i rolnicy w drodze po zwycięstwo.



Władca Pierścieni:

Pojedynek o Śródziemie

Walka o losy Śródziemia w kompaktowym, dwuosobowym wydaniu.

Ładne gry na WIELKANOC

Wielkanoc to czas spotkań, rodzinnego ciepła i chwil, które aż proszą się o to, by spędzić je razem w radosnej atmosferze. Wśród rozmów, świątecznych potraw i wiosennego nastroju świetnie sprawdzą się gry planszowe – te, które pięknie prezentują się na stole i potrafią wciągnąć całą rodzinę, bez względu na wiek. Przygotowaliśmy dla Was propozycje, które idealnie wpisują się w ten świąteczny czas, aby wspólne chwile przy stole były nie tylko pełne smaku, lecz także stały się okazją do dobrej zabawy. To zestawienie tytułów, które zachwycają wyglądem, cieszą oko kolorami i jednocześnie oferują lekką, przyjemną rozgrywkę – idealną na rodzinne granie między kolejnymi kawałkami mazurka. Bo przecież najlepsze wspomnienia to te, które tworzymy, śmiejąc się razem nad planszą.



Karmaka



2-4



30-60 min



14+

Jajka i zajaczek w koszyczku są symbolami odradzającej się przyrody i nowego życia, więc mają w sobie coś z reinkarnacji. *Karmaka* jest pięknie ilustrowaną karcianką, w której tematem przewodnim jest właśnie wspinaczka po drabinie kolejnych wcieleń. Zaczynacie jako żuczki, a wygrywacie po osiągnięciu pełnej transcendencji. Punkty zdobywa się tutaj przez zagrywanie kart czynków (zarówno dobrych, jak i złych), co należy robić świadomie – bo karma wraca i może się na Was zemścić. A jeśli życie w pojedynkę wydaje się zbyt trudne, czeka na Was też wariant drużynowy lub rozgrywka 2 na 1.



Wyd. FoxGames



Paweł



Wyd. Galakta

Rozbrykane jednorożce



2-6



40 min



14+

Cóż może bardziej podkręcić temperaturę przy stole niż odrobina hazardu? W *Rozbrykanych jednorożcach* obstawiamy zakłady o to, który wierzchowiec wygra gonitwę. Żeby przechylić szalę zwycięstwa na naszą stronę, uciekamy się do przeróżnych wybiegów. Używamy magii, aby ustawiać wyścigi, podpisujemy kontrakty z gnomami, wrózkami i goblinami, żeby skorzystać z ich szemranych usług, podkładamy innym chamskie karty, a gdy już wyczerpie nam się pula dostępnych zagrywek, rozpoczyna się gonitwa. Cóż jeszcze? Nasze wierzchowce wyglądają jak pocieszne kucyki z nadwagą, tor to tak naprawdę wielka tęcza, a nieostrożnych graczy czeka wizyta elfiej mafii. Nad tą grą nie czuwa żadna komisja kontroli gier i zakładów.



Paulina

Bonsai

👥 1-4 ⌚ 40 min 🍰 8+

Idzie wiosna, przyroda budzi się do życia po zimie. Rośliny kwitną, drzewa puszczają pąki, robi się ciepło, ładnie i kolorowo. Właściciele ogródków zabierają się za porządki – koszenie trawnika, przycinanie gałęzi i doglądanie nowych sadzonek. Nie każdy jednak lubi babrać się w ziemi i nie każdy musi mieć rękę do roślin. Jeśli więc Wasze doniczki prezentują się... niezbyt okazale, wypróbujcie *Bonsai*. To piękna wizualnie i nieskomplikowana w zasadach gra, w której zajmujemy się pielęgnacją drzewka – kształtujemy je i decydujemy o tym, jak poprowadzić gałązki, gdzie wyrosną listki i kwiaty, a także gdzie pojawią się owoce. A robimy to wszystko poprzez dokładanie kolejnych kafelków. Korzystamy przy tym z rad mistrzów sztuki formowania bonsai i z nieocenionego wsparcia pomocników – tak aby nasza roślinka stała się najwspanialsza ze wszystkich. Jeśli okażemy się zdolnymi ogrodnikami i nadamy drzewku odpowiedni kształt, zyskamy najwięcej punktów i będziemy się cieszyć zwycięstwem.



Wyd. FoxGames



Adrian

Magajaja Unicorns

👥 2-4 ⌚ 20-30 min 🍰 6+



Wyd. Trefl

Magajaja Unicorns to bajkowa, kolorowa gra rodzinna, która od razu przyciąga wzrok barwną planszą i motywem świecących jajek. Największe „wow” na dziecięcych twarzach wywołuje efekt światła: gdy jajko trafia do jednej z krain, rozświetla się kolorem i zmienia stół w małą, tęczaową mapę. Do tego dochodzą barwne karty, które idealnie współgrają z resztą komponentów. Na planszy cały czas coś się dzieje: jajka wędrują między krainami, gracze na bieżąco porównują kolory, a Złote Jajka zapewniające zwycięstwo szybko zyskują nowych właścicieli. Całość ma lekką, magiczną oprawę – idealną nie tylko dla młodszych graczy, ale i wszystkich tych, którzy lubią, gdy gra wygląda jak z bajki. Rozgrywka jest krótka, więc ten efektowny klimat na pewno nie zdąży się znudzić.



Kasia

Zaginiona Wyspa Arnak

👥 1-4 ⌚ 30-120 min 🍰 12+

Zaginiona Wyspa Arnak to epicka, przygodowa gra planszowa, w której dołączacie do ekspedycji badaczy starożytnej cywilizacji na tajemniczej, bezludnej wyspie. Będziecie rozmieszczać robotników, budować talie i eksplorować zakątki wyspy, aby zdobywać skarby i artefakty. Waszym zadaniem będzie również pokonywanie strażników, zarządzanie zasobami oraz wspinięcie się po torze badań, który stopniowo otworzy przed Wami nowe możliwości zdobywania punktów zwycięstwa. Piękna plansza, bogato ilustrowane karty i figurki archeologów tworzą klimat wyprawy, który przyciąga wzrok i zaprasza do stołu. Do podstawowej wersji możecie dokupić dodatki, które jeszcze bardziej urozmaicą rozgrywkę.



Wyd. Rebel



Marcin

Lewis & Clark: The Expedition

1-5 30-150 min 14+



Wyd. Rebel

W *Lewis & Clark: The Expedition* prowadzicie własną ekspedycję przez Dzikie Zachód, balansując między tempem marszu a ciężarem ekwipunku. Na stole bardzo dobrze się prezentują zarówno plansza-mapa, jak i komponenty: ciepła paleta barw, wyraźna kreska oraz rysunkowe detale obozów i szlaków budują klimat wyprawy. W trakcie rozgrywki wysyłacie do wioski towarzyszących Wam Indian oraz zagrywacie karty postaci (traperów, myśliwych, żołnierzy, tłumaczy i handlarzy futer) – każda z nich dysponuje unikalnymi umiejętnościami wspierającymi Was podczas podróży. Pozyskujecie i przetwarzacie surowce, by móc rozwijać ekspedycję oraz wytyczać trasę wzdłuż rzek oraz przez górskie przełęcze i sprawnie przesuwać się naprzód. To gra o sprytnym zarządzaniu zasobami: zbyt duży ładunek spowalnia kanoe i konie, ale bez zapasów nie ruszycie dalej. Zwycięża wyprawa, która jako pierwsza dotrze do Fortu Clatsop.



Kasia

Everdell

1-4 40-80 min 13+

Everdell to klimatyczna gra planszowa, w której będziecie rozwijać własne leśne miasteczko, zamieszkane przez urocze zwierzęta. W trakcie rozgrywki wysyłacie robotników na pola akcji, zbieracie surowce i zagrywacie karty budynków oraz mieszkańców, aby rozwijać swoje włości. Dzięki wzajemnemu wpływowi kart na siebie każdy z graczy może wprowadzić w życie oryginalną i indywidualną strategię. Gra przyciąga wzrok pięknie ilustrowanymi kartami, trójwymiarowym drzewem na karty wydarzeń i pionki robotników oraz kolorowymi komponentami, które budują wyjątkowy klimat każdej rozgrywki. *Everdell* oferuje wiele dróg do zwycięstwa i świetnie sprawdza się zarówno w gronie rodzinnym, jak i wśród graczy lubiących lżejsze euro z klimatem.



Marcin

Wyd. Rebel

Flamecraft

1-5 60 min 10+



Wyd. Lucky Duck Games

Ach, gdyby tak choć na jeden dzień stać się przyjacielem smoków i spacerować między straganami pełnymi soczystego mięsa, pachnących bochenków chleba, magicznych deserów, a później zejść do magicznej studni i wypowiedzieć w myślach życzenie. A to wszystko w towarzystwie przyjaznych smoków o uroczych imionach. Zjrzyj do Błyska i zobacz, jakie cacka oferuje. Od Rożna przyjmij pyszny szaszłyk, a u Witki obejrzyj najpiękniejsze rośliny w krainie. *Flamecraft* to cudowna propozycja dla graczy, którzy uwielbiają urocze ilustracje i zabawę w rozbudowywanie map. Rozwiń matę, a potem otwieraj nowe sklepy, wysyłaj do pracy smoczych przyjaciół i patrz, jak rośnie Twoja pula punktów. Całość jest dodatkowo okraszona pięknymi figurkami, znacznikami punktacji w kształcie serduszek i sklepami o tak magicznych nazwach jak Mała Gadstronomia, Najskrytsze Warzenia lub Wyborne Wywary.



Monika

Dobry rok

1-5 40 min 8+

Dobry rok to opowieść o mieszkańcach Klonowej Doliny, którzy już wiosną zaczynają przygotowania do zimy. W trakcie rozgrywki kierujecie działaniami swojej zwierzęcej rodzinke tak, aby w chwili nadejścia zimy ich domki były jak najbardziej przytulne i komfortowe. Wysłacie domowników do pracy w wiosce, zbieracie zasoby i przerabiacie je na rzeczy, które budują Waszą zimową strefę komfortu. Sercem gry są kości: żeby wykonać akcję, musicie przydzielić do niej kość o odpowiedniej liczbie oczek, a nie wszystkie wyniki znacie od razu – planowanie wymaga więc elastyczności i reagowania na zmienną sytuację. W trakcie partii Wasz stół stopniowo zapełnia się „przyjemnostkami” – przetworami, ubraniami, książkami i innymi drobiazgami, które aż się proszą o podziwianie. *Dobry rok* to tytuł dla tych, którzy lubią, gdy gra nie tylko cieszy oko, ale też daje satysfakcję z planowania.



Kasia



Wyd. Lucrum Games

Korekta: zespół korektorów; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

Planszówki witają wiosnę

Wiosna to idealny moment, żeby zabrać planszówki w plener. Te zdjęcia powstały jako część małego wyzwania #boardgameswelcomespring. Zapraszam wszystkich czytelników do wzięcia udziału w zabawie, wystarczy pokazać na Instagramie, jak Wasze gry planszowe witają wiosnę.





Filip prowadzi profil „Nad Planszą”, na którym dzieli się swoją pasją do gier planszowych i fotografii. Robi klimatyczne zdjęcia planszówek, starając się uchwycić w kadrze nastrój i historię gry. Wykonuje też fotografie lifestylowe. Z planszówkami związany jest od prawie pięciu lat – szczególnie ceni w nich innowacyjne mechaniki oraz piękne wykonanie.



PREMIERY

świetna

Planszowy kalendarz znów wypełnia się tytułami, obok których trudno przejść obojętnie. Wśród nadchodzących premier znajdziecie gry o bardzo różnym charakterze – od strategicznych i konfrontacyjnych, przez kooperacyjne i dedukcyjne, po propozycje mocno osadzone w wyrazistym klimacie. Są tu zarówno dobrze znane światy w nowych odsłonach, jak i tytuły sięgające po mniej oczywiste motywy. Jeśli lubicie sprawdzać, co nowego pojawia się na rynku i które gry mogą namieszać na stołach, warto przyrzeć się tym zapowiedziom bliżej.

Everdell: Srebrnoszrony

Za ośnieżonymi szczytami Gór Strzelistych, na południe od doliny Everdell, rozciąga się piękna, lecz surowa kraina Srebrnoszrony, w której codzienność wyznaczają mróz, śnieg i walka o przetrwanie. Tutejsi mieszkańcy żyją w bliskiej więzi z potężnymi stworzeniami z gór, przybywającymi na pomoc, gdy na szczytach zapłoną stopy sygnałowe. W *Everdell: Srebrnoszrony* budujesz własne miasto i próbujesz utrzymać je w surowych warunkach. Wysyłasz robotników po zasoby, zagrywasz karty, realizujesz misje gildii strażników i dbasz o to, by śnieg nie sparaliżował Twoich działań. Kluczem do sukcesu okazują się dobre planowanie, sprawne zarządzanie surowcami i umiejętne wykorzystywanie dostępnych akcji. To samodzielna odsłona serii *Kraniec mapy*, która wprowadza nowe mechanizmy, cele i dodatkowe możliwości strategiczne. Duża zmienność elementów sprawia, że każda partia może potoczyć się inaczej, a nowe stworzenia da się wykorzystać także w klasycznym *Everdell*.

1-4 30-120 min 10+



Wyd. Rebel

rebel

Niezwycześony: Narodziny bohaterów

W grze *Niezwycześony: Narodziny bohaterów* wcielasz się w młodego herosa, który dopiero uczy się panować nad swoimi mocami, a dodatkowo musi mierzyć się z codziennością i coraz groźniejszymi przeciwnikami. Kłopoty szybko się mnożą, a stawka rośnie z każdą kolejną misją. Gra – oparta na komiksach Roberta Kirkmana i serialu *Invincible* – pozwala Ci przejąć kontrolę nad takimi postaciami jak Atom Eve, Rex Splode, Robot czy Invincible i wspólnie walczyć o bezpieczeństwo Ziemi. Mechaniki bag buildingu i budowania tableau dają spore możliwości rozwijania bohatera, a odrobina ryzyka i dobre wyczucie sytuacji często decydują o sukcesie. Kampanijna rozgrywka prowadzi Cię przez wydarzenia znane z pierwszego sezonu serialu, pozwalając jeszcze mocniej wejść w świat superbohaterów.

1-4 45-90 min 14+



Wyd. Lucky Duck Games



1-4 30-60 min 14+

Ostry Dyżur: Nowy Jork – Oddział Ratunkowy

Ostry Dyżur to kooperacyjna gra dedukcyjna, w której wcielasz się w lekarza oddziału ratunkowego i razem z zespołem walczysz o życie pacjenta. Analizujesz objawy, zlecasz badania, konsultujesz wyniki i podejmujesz decyzje pod presją czasu, bo każda z nich może przesądzić o tym, czy chory przetrwa noc. Możesz zagrać solo albo w grupie, wspólnie szukając trafnej diagnozy i najlepszego sposobu leczenia. Klimat napięcia budują niejednoznaczne przypadki, poczucie odpowiedzialności i wyścig z czasem, a stylizowane komponenty: dokumentacja medyczna, karty pacjentów i arkusze badań wzmacniają wrażenie uczestniczenia w prawdziwym dyżurze. Gra oferuje kilka zróżnicowanych przypadków o rosnącym poziomie trudności, a przygotowany samouczek płynnie wprowadza Cię w zasady i medyczną terminologię.



Wyd. Portal Games

PORTAL GAMES.

Wiedźmin: Ścieżka Przeznaczenia – Ronin

Wiedźmin: Ścieżka przeznaczenia – Ronin przenosi Cię do alternatywnej wersji wiedźmińskiego świata inspirowanej japońskimi legendami i mitami. Wcielasz się w jedną z dobrze znanych postaci i ruszasz ścieżką pełną niepewnych sojuszy, trudnych decyzji oraz rywalizacji o miejsce w historii. To rywalizacyjna gra oparta na budowaniu własnego układu kart. Zagrywasz akcje, zdobywasz symbole związane z kolejnymi rozdziałami i korzystasz ze specjalnych zdolności bohatera. Ważną rolę odgrywa też współpraca z sąsiadami, która może przynieść cenne premie, ale wymaga czujności, bo układ sił przy stole stale się zmienia. Każda postać oferuje nieco inny styl rozgrywki, a zwycięstwo wymaga sprytnego łączenia współpracy z rywalizacją. To samodzielny tytuł, który rozwija znane pomysły w nowej, dalekowschodniej odsłonie.

1-5 45-90 min 16+



Wyd. Rebel

rebel

1-5 30 min 10+

Wiedźmy

Wyd. Albi



Albi

W *Wiedźmach* stajesz na czele klanu czarownic i próbujesz przyciągnąć do siebie najzdolniejsze adeptki magii. Wysyłasz swoje wiedźmy po potrzebne składniki i przedmioty, by warzyć coraz potężniejsze eliksiry. Twoim zadaniem jest zdobycie jak największej liczby punktów. W tym celu zbierasz żetony składników, karty przedmiotów oraz wiedźm, które otwierają Ci drogę do cennych kart eliksirów. Jeśli dobrze zaplanujesz swoje działania i zgromadzisz odpowiednie zasoby, zrealizujesz także cele zapewniające dodatkowe punkty na koniec partii. *Wiedźmy* stawiają na sprytnie decyzje, dobre tempo i umiejętne wykorzystywanie okazji. Czy zdołasz poprowadzić swój klan do magicznego zwycięstwa?

Leśnicy

Leśnicy to gra o lesie, drewnie i odpowiedzialnym gospodarowaniu zasobami, która pokazuje, jak ważną rolę odgrywają lasy w pochłanianiu CO2 oraz wytwarzaniu odnawialnego surowca. Zarządzasz tu swoim obszarem w sposób zrównoważony – realizujesz zamówienia na drewniane produkty, a jednocześnie troszczysz się o ekosystem z myślą o kolejnych pokoleniach. W *Leśnikach* wcielasz się w zarządcę lasu, który musi umiejętnie godzić pozyskiwanie surowców z ochroną środowiska. Korzystając z mechanizmu rozmieszczania pracowników opartego na dwóch pionach – harwesterze i kierowniku – wykonujesz kontrakty, sadzisz drzewa, rozwijasz infrastrukturę i dbasz o retencję wody, cały czas kontrolując kondycję lasu. Inspiracją dla gry stała się praca prawdziwych leśników, dlatego całość oferuje strategiczne, realistyczne i zarazem edukacyjne spojrzenie na zrównoważoną gospodarkę leśną.

1-4 60-120 min 14+



Wyd. Galakta

galakta

2 30-45 min 10+

Pojedynek miast

Wyd. Lucrum Games



LG LUCRUM GAMES

W XVI wieku na północy Niemiec powstała niewielka osada rybacka Altona, która początkowo nie była zagrożeniem dla silnej i ugruntowanej pozycji Hamburga. Z czasem jednak zaczęła rozwijać się coraz prężniej, a między obydwoma miastami pojawiła się ostra rywalizacja o wpływy i władzę. W *Pojedyнку miast* bierzesz udział w pełnym napięcia starciu, w którym liczy się nie tylko skuteczny rozwój własnego miasta, ale też umiejętne reagowanie na działania przeciwnika. Możesz sięgnąć po natychmiastowe zwycięstwo, ale Twój rywal ma dokładnie ten sam cel. Jedynie łącząc dalekosiężne planowanie z trafnym odpieraniem kolejnych zagrożeń, doprowadzisz swoje miasto do triumfu. To konfrontacyjna gra, w której niemal każda decyzja ma znaczenie.

Ptasie rewiry

W *Ptasich rewirach* rywalizujesz o przejęcie kontroli nad poszczególnymi lokacjami, kierując własnymi ptakami, ale też wpływając na stada należące do innych graczy. Punkty zdobywasz za przewagę w danym miejscu, zrzucanie rywali z gałęzi i umiejętne rozstrzygnięcie remisów, które potrafią przesądzić o prowadzeniu. W każdej rundzie wszyscy wrzucają swoje ptaki do wspólnej torby. Następnie są one losowane i kolejno trafiają na kafelki lokacji, gdzie mogą wzmacniać Twoje wpływy albo pokrzyżować Ci plany. Każdy kafelek nagradza przewagę punktami, a niektóre zapewniają także specjalne zdolności. Rozgrywka trwa pięć rund, a zwycięża ten, kto na koniec zgromadzi najwięcej punktów. Modułowy układ kafelków i zróżnicowane leśne stworzenia sprawiają, że każda partia stawia przed Tobą nowe wyzwania taktyczne.

2-5 45-60 min 14+



Wyd. IUVI Games



1-5 60-90 min 12+

Marsz mrówek

Wraz z nadejściem wiosny kolonia budzi się do życia. Królowa wybudza się z letargu, robotnice rozbudowują tunele, a żołnierze ruszają do walki. W tym samym czasie z nowych larw wylęga się pokolenie, które przynosi ze sobą wyraźne zmiany. Ewolucja nabiera tempa, a kolonia wyrusza, by zaważać o panowanie nad całą łąką. *Marsz mrówek* to ulepszona wersja gry z 2015 roku, wzbogacona o nową oprawę graficzną, poprawione zasady, dodatkowe elementy oraz drewniane znaczniki mrówek. Całość oferuje dynamiczną rozgrywkę, która oddaje klimat gry typu 4X (explore, expand, exploit, exterminate) w mniej niż 90 minut. W *Marszu mrówek* prowadzisz własną kolonię mrówek i walczysz o przetrwanie, zasoby oraz kontrolę nad kolejnymi obszarami. Odkrywasz nowe fragmenty łąki, rozwijasz swoje mrówki i dostosowujesz strategię do zmieniającej się sytuacji. To tytuł, który premiuje elastyczność i pozwala sięgnąć po zwycięstwo na różne sposoby.



Wyd. Galakta



Zestawienie przygotowała Katarzyna Kukła



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



PLANSZÓWKOWE WYDARZENIA

KWIECIEŃ 2026

11-12 KWIECZNIA | WROCŁAW

Stolica Dolnego Śląska ponownie zamieni się w miejsce dla graczy i zajawkowiczów podczas Wrocławskiego Festiwalu Gier i Zajawek. Na odwiedzających czeka mnóstwo atrakcji.

- Ogromny games room i wypożyczalnia gier.
- Strefa RPG.
- Prelekcje, wykłady i warsztaty.
- Epickie Q&A z Ignacym Trzewiczkiem.
- Ogłoszenie planów wydawniczych Portal Games.
- Ponad 130 wystawców z branży planszówkowej i nie tylko.
- Strefa turniejów e-sportowych, m.in. League of Legends, Valorant, Fortnite, CS2, Quake Champions, Deluxe Ski Jump, Marvel Rivals.
- Strefa twórców prototypowych gier planszowych oraz gier indie.
- Po raz pierwszy w ramach festiwalu odbędzie się COSPLAY & LARP COSTUME CONTEST.
- Strefa retro gier – raj dla fanów klasycznych konsol i legendarnych tytułów.
- Dla wszystkich spragnionych grywalizacji przygotowano strefę turniejową.
- Obszerna strefa handlowa – prawdziwy raj dla kolekcjonerów i fanów rękodziela.
- Specjalna strefa dedykowana fanom Star Wars.
- Turniej szachowy o Puchar OMG.
- Strefa układania puzzli.
- Quizy obejmujące wiedzę o Harrym Potterze, Pokemonach, Gwiezdnym Wojnach czy kultowym serialu „Przyjaciele”.
- Turnieje bitewne.
- Złoty food trucków pod iglicą.
- One More Game po godzinach – NOCNE GRANIE w Hali Stulecia.



OMG
ONE
MORE
GAME



<https://onemoregame.pl/>



FESTIWAL GIER W GALERII MŁOCINY

12 KWIETNIA

WARSZAWA



Fani Gier zapraszają na kolejny Festiwal Gier Planszowych. Na uczestników będzie czekać kilkadziesiąt gier do wypożyczenia. Zagraćie zarówno w klasyki, jak i najnowsze tytuły. Odwiedzający będą mogli wziąć udział w eliminacjach do Mistrzostw Polski w *Catan* oraz Mistrzostwach Mazowsza w *Rummikub*. Organizatorzy przygotowali także turniej niespodziankę.

<https://fanigier.net/>

11-12 KWIETNIA | CHORZÓW

Śląskie Dni Fantastyki to wydarzenie, które za cel stawia sobie promocję szeroko pojętej fantastyki. Niezmiennie od sześciu lat zrzęsa ono setki fanów gier RPG, Tolkiena, klimatów azjatyckich i nie tylko. W trakcie konwentu będą miały miejsce najróżniejsze atrakcje.

- Wypożyczalnia gier planszowych.
- Prelekcje, warsztaty, konkursy.
- Konwencja – tegoroczna edycja to klimaty niczym z filmów noir.
- Pojedynek Aniołów i Demonów mieszkających w Mieście Zagubionych Dusz.
- Strefa wystawców z książkami, wytworami sztuki, odzieżą, biżuterią czy figurkami.
- Spotkania ze sztukmistrzami świata fantastyki.



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

25-26 KWIETNIA | WARSZAWA



<https://targifantastyki.pl/wiosna2026>

WGD

WARSAW GAME DAYS

Targi Fantastyki nadchodzą, a wraz z nimi Warsaw Game Days. Co czeka na zwiedzających?

- Ponad 300 stoisk Fantastycznych Wystawców (artykuły hobbystyczne, książki, gadżety, gry planszowe, biżuteria, ubrania, kosmetyki).
- Strefy dla cosplayerów.
- Spotkania z najpopularniejszymi streamerami i influencerami.
- Strefy tematyczne powiązane z kultowymi światami fantasy i science fiction.
- Premiery i zapowiedzi, kultowe klasyki oraz gorące tytuły AAA i indie.
- Stoiska i dodatkowe atrakcje od kultowych studiów i wydawców gier.
- Turnieje z nagrodami i strefy free to play.
- Strefa gamingu na WGD.

25-26 KWIETNIA | RZESZÓW

Pierwsza edycja O! Rzesz Con – Festiwalu Gier i Fantastyki. To nowe wydarzenie na mapie Podkarpacia skierowane jest do miłośników gier planszowych, RPG, bitewnych, karcianych oraz szeroko pojętej fantastyki. W programie przewidziano mnóstwo aktywności.

- Ogólnodostępny games room z biblioteką ponad 100 gier.
- Strefa Prelekcji i Warsztatów – wystąpienia, praktyczne zajęcia, spotkania z ekspertami oraz sesje Q&A.
- Sesje RPG prowadzone przez doświadczonych Mistrzów Gry.
- Prelekcje i warsztaty tematyczne.
- Turnieje gier planszowych, karcianych i bitewnych.
- Pokazy systemów bitewnych.
- Strefa Wystawców – klimatyczne stoiska lokalnych twórców i pasjonatów popkultury, na których zakupicie rękodzieło, gadżety, planszówki, unikalne produkty oraz mnóstwo ciekawych nowości.



<https://orzeszcon.pl/>



25-26 KWIETNIA | LUBLIN

Czwarta edycja Festiwalu 3k6 już na horyzoncie. W tym roku program zostaje rozszerzony o tematykę szeroko pojętej popkultury.

Na uczestników będzie czekać wiele atrakcji.

- Ponad sześćdziesięciu gości, wśród których będą pisarze, twórcy związani z popkulturą i branżą gier.
- Sesje RPG i cosplay.
- Turnieje gier planszowych i karcianych.
- Strefa prototypów.
- Warsztaty, prelekcje i panele dyskusyjne.
- Pokazy gier bitewnych.
- Strefa Aerografu.
- Karaoke z filmowych, serialowych i animowanych musicali.
- Konkurs malarski Grim Goat i 3k6 Cosplay Award.
- Stoiska wystawców z grami planszowymi, kartami Pokemon, RPG, bitewniakami, rękodziełem, odzieżą i artefaktami.

<https://3k6.games/>

ORGANIZUJESZ SPOTKANIA PLANSZÓWKOWE, KONWENTY LUB TARGI?

Jeśli prowadzisz cykliczne spotkania z grami planszowymi, organizujesz konwent, targi, festiwal lub jakiegokolwiek 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. Prosimy o przesyłanie zgłoszeń do 10. dnia miesiąca, jeśli wydarzenie odbywa się w kolejnym miesiącu. Dzięki temu zdążymy opublikować informację w odpowiednim numerze.

Tekst i skład: M. Adamczyk; Korekta: K. Kukła

GRY NA

MAJÓWKĘ

Majówka to idealny moment, by odpocząć i spędzić czas z rodziną lub znajomymi – na wyjeździe, pikniku, czy na łonie natury. Długie dni, świeże powietrze i luźniejsza atmosfera sprzyjają wspólnemu graniu, zwłaszcza w tytuły, które można zabrać ze sobą i rozłożyć niemal wszędzie. Chcielibyśmy polecić Wam gry, które świetnie sprawdzą się w tym czasie – są lekkie, szybkie i dają dużo frajdy, niezależnie od tego, czy gracie na kocu, na tarasie czy przy stole w domku za miastem. Po prostu gwarantują dobry humor.

Flip7

 3+  20 min  8+

Flip 7 to błyskawiczna gra karciana oparta na mechanice push your luck, w której celem jest zdobycie 200 punktów. W każdej rundzie gracze dobierają po kolei karty z talii: im więcej różnych kart z liczbami dobierze osoba, tym więcej punktów doliczy się jej do puli. Ale uwaga! Jeśli trafi kartę z taką samą wartością, jaką ma już przed sobą, nie zdobywa żadnych punktów w danej rundzie. Wyłożenie siedmiu różnych kart daje bonus: dodatkowe 15 punktów. Wśród kart w talii są też takie, które potrafią zmienić przebieg rywalizacji: mogą podwoić punktowanie, wymusić na kimś dobranie dodatkowych kart albo „zamrozić” czyjąś rundę, zmuszając wybranego gracza do spasowania i przypisując mu punkty z zagranych kart szybciej, niż planował. Dzięki prostocie zasad i szybkiej rozgrywce jest to świetna propozycja dla fanów gier imprezowych oraz wszystkich, którzy lubią ryzyko.



Wyd. Rebel

Marcin

Mikado

 2+  15 min  3+

Mikado to przodek wszystkim dobrze znanych bierek. Różnica polega tylko na tym, że w mikado gra się patyczkami, nie mającymi specyficznych końcówek, ale za to oznaczonymi kolorowymi paskami, od których zależy liczba zdobytych punktów. To świetny wybór w każdej grupie znajomych, szczególnie jeśli nie macie ochoty na zbyt wysiłek umysłowy albo nie wzięliście ze sobą na majówkę żadnej gry, ale pod ręką leżą wykałaczkami do szaszłyków.

Paweł

Eksplodujące Kotki

2-6 20 min 12+

Co można robić po zjedzeniu grillowanych kiełbasek, sałatki i smażonego sera? Jedni powiedzą, że można paść na trawę i uciąć sobie zasłużoną drzemkę, a inni, że najwyższa pora wyjąć karty na stół i... spróbować nie eksplodować. Niekoniecznie z przejedzenia. *Eksplodujące Kotki* to błyskawiczna gra, w której podobać się może nie tylko szybka rozgrywka, ale i karty pełne żartów i żarcików. Mamy tu zarówno kuwetowe portale, jak również kozie rumaki, smarowanie się masłem orzechowym, by polubiły nas wiewiórki i... może tyle wystarczy. Musicie przekonać się sami, bo czytanie tekstów fabularnych to ogromna frajda. Kradnij karty przeciwnikom, tasuj talię, broń się przed kocimi bombami i najważniejsze – nie daj zrobić z siebie potulnego mrućka.

Monika



Wyd. Rebel

Dylemat wagonika

3-13 30-90 min 18+

Dylemat wagonika to imprezowa gra karciana dla dorosłych, inspirowana słynnym eksperymentem myślowym o moralnych wyborach. W każdej rundzie jeden z graczy wciela się w maszynistę pędzącego pociągu, który musi zdecydować, na który tor skierować wagonik; na obu znajdują się różne postacie czekające na nieunikniony los. Pozostali uczestnicy dzielą się na dwie drużyny i zagrywając karty, starają się przekonać maszynistę, by wybrał przeciwny tor.



Wyd. Rebel

Każda decyzja prowadzi do gorących dyskusji, negocjacji i absurdalnych argumentów, które często wywołują salwy śmiechu przy stole. Gra utrzymana jest w charakterystycznym czarnym humorze znanym z komiksów *Cyanide & Happiness*, a ilustracje na kartach dodatkowo podkreślają jej przewrotny klimat. To tytuł, który zmusza do podejmowania trudnych decyzji i pokazuje, jak różnie potrafimy je uzasadniać przy planszówkowym stole. Najlepiej sprawdzi się w gronie znajomych lub na imprezach, gdzie liczą się rozmowy, emocje i odrobina moralnego chaosu.

Marcin

Spicy

2-6 15-20 min 10+

Spicy to szybka gra karciana idealna na majówkowe spotkania – małe pudełko, proste zasady i zaskakująco dużo emocji przy stole. Zagrywacie zakrytą kartę, deklarujecie przyprawę oraz wartość, a pozostałe osoby próbują ocenić, czy mówicie prawdę, czy tylko dobrze blefujecie. Kolejni gracze mogą przebić zagranie albo je zakwestionować – a ponieważ kwestionowanie bywa bardziej kuszące, często dochodzi do szybkiego zweryfikowania deklaracji. Przegrany dobiera karne karty, a zwycięzca zgarnia punkty. Ten tytuł premiuje zimną krew i umiejętność odczytywania intencji innych graczy, a przy tym gwarantuje sporo śmiechu i spontanicznych reakcji. Trudno poprzestać na jednej partii!

Kasia



Wyd. Portal Games

Honeycombs

1-8 15 min 6+

piatnik.pl



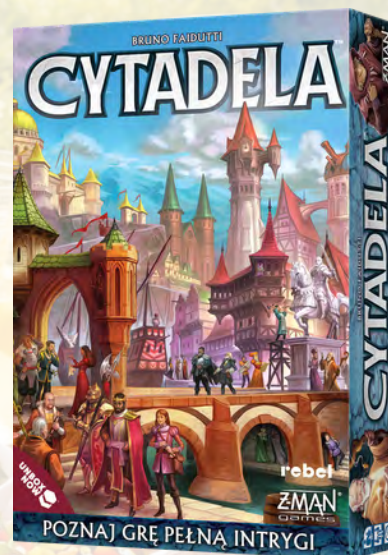
Honeycombs to dynamiczna gra, w której zawodnicy budują kolorowy plaster miodu z sześciokątnych płytek. Należy je dopasowywać do siebie tak, aby wzory pasowały na ich krawędziach. Każda płytką może łączyć się z innymi z sześciu stron, dlatego kluczowe jest sprytne planowanie ruchów i szybkie dostrzeganie pasujących symboli. Jeśli symbole nie pasują, kafelka nie można dołożyć; wyjątkiem jest pszczoła, która działa jak joker i pasuje do każdego wzoru. Gra oferuje kilka wariantów rozgrywki: od szybkiego wyścigu, w którym gracze starają się jak najszybciej pozbyć swoich płytek, po spokojniejszy tryb turowy, w którym wspólnie powstaje coraz większy plaster miodu. *Honeycombs* jest idealna do grania z dziećmi, ponieważ motywuje do wysiłku intelektualnego i ćwiczy koncentrację.

Marcin

Cytadela

2-8 30-60 min 10+

Wyobraźcie sobie dwór, na którym każdy chce zdobyć tytuł Nadwornego Budowniczego. Warunek jest jeden: trzeba wznieść najbardziej imponujące miasto w królestwie. Jednak droga na szczyt bywa bezwzględna. Mechanika gry opiera się na sprytnym wyborze postaci – na początku każdej rundy w tajemnicy decydujecie, z czyjej zdolności skorzystacie, a ten wybór potrafi wyraźnie zmienić układ sił przy stole. W fazie akcji gromadzicie zasoby i rozbudowujecie miasto, próbując doprowadzić do finału i końcowego podliczania punktów. *Cytadela* to propozycja dla tych, którzy lubią gry z wyraźną – i czasem bezlitosną – interakcją między graczami. Zasady są proste, ale warto pamiętać, że liczy się nie tylko rozwój własnego miasta, lecz także pilnowanie, by rywale nie zyskali przewagi zbyt szybko. Zmienny zestaw ról sprawia, że każda rozgrywka układa się inaczej, a strategię trzeba na bieżąco dostosowywać do sytuacji przy stole.



Wyd. Rebel

Kasia

Mix Tura

2-10 15 min 8+



Wyd. Muduko

Mix Tura to lekka gra imprezowa, która świetnie się sprawdzi na majówkowych wyjazdach – zwłaszcza wtedy, gdy macie ochotę na coś szybkiego, prostego i gwarantującego sporo śmiechu. Wcielacie się w gobliny testujące podejrzane mikstury, a każda kolejna pociągnięta karta może wyrzucić zabawę do góry nogami. Musicie pić eliksiry, wykonywać zwariowane polecenia i uważać na trucizny, bo jeden łyk może zmienić Was w ducha. Na szczęście nawet wtedy nie wypadacie z gry i nadal możecie namieszać w rozgrywce. Proste zasady, szybkie partie i dużo interakcji sprawiają, że *Mix Tura* będzie świetnym wyborem do grania zarówno w domu, jak i na działce czy w schronisku na górskim szlaku.

Kasia

Korekta: zespół korektorów; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

GRANIE MAMY WE KRWI



“

W trakcie naszych spotkań lubię podnieść wzrok znad planszy, by na sekundę rozejrzeć się dookoła: kilka stołów, przy pierwszym ktoś tłumaczy zasady, przy drugim ekipa wybucha śmiechem, obok trwają negocjacje o drobiazg, który za chwilę okaże się kluczowy. Patrząc na tych ludzi – jak się bawią, śmieją, cieszą wspólną grą – i czuję radość. Jest we mnie spełnienie, że jestem częścią tego wszystkiego i że pomogłem to stworzyć. Bo to nie tylko osoby grające w gry, ale społeczność powstała wokół tego hobby. I jeśli miałbym dać radę innym, którzy lubią grać, a nie mają z kim, to byłaby ona taka: nie siedźcie w domu – weźcie swoje gry i wyjdźcie do ludzi. Tak, to dosłownie tak proste.

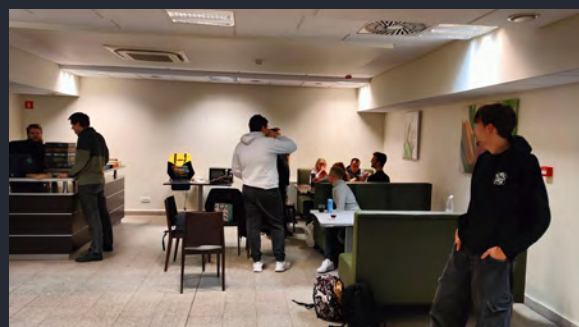
Tomek

”

NAZWA Z PRZYPADKU, SPOŁECZNOŚĆ CAŁKIEM SERIO

Powstanie nazwy EKG było czystym przypadkiem. Tomek Wechterowicz, jeden z inicjatorów, usłyszał kiedyś o Jakimś Klubie Gier, odruchowo podmienił „jakiś” na „Elbląski” i w tej samej chwili zobaczył skrót: EKG. Skojarzenie z sercem – a właściwie z badaniem – okazało się zbyt trafne, by je zignorować. Od razu pojawiły się żartobliwe pomysły: że do nich można wpaść bez skierowania, że nie ma kolejek jak w NFZ, że to takie badanie „stanu grania” – tylko zamiast zimnych elektrod są stoły, plansze i ludzie.

Nazwa spodobała się ekipie ze Środogrania (pod tą nazwą działali wcześniej). Tomek zaprojektował logo, powstała grupa na Facebooku – i inicjatywa nabrała rozpędu. Najbardziej zaskakujące było tempo. Jeszcze chwilę wcześniej w spotkaniach brało udział czterech, czasami sześciu graczy, choć na Messengerze kręciło się kilkanaście osób. A potem nagle zrobiła się ponad 70-osobowa grupa, sala zaczęła się wypełniać, a to, co na początku było grą słów, szybko przerodziło się w rozpoznawalny znak klubu.



LUDZIE, KTÓRZY STOJĄ ZA INICJATYWĄ

Za EKG stoją ludzie, którzy po prostu lubią grać. Tomek gra od dziecka, ma szerokie spektrum zainteresowań: od gier na kartce, przez karcianki i kości, po planszówki, RPG i gry komputerowe. Najbardziej kręci go umysłowa zabawa w dobrym towarzystwie oraz odkrywanie mechanik – także tych znanych, ale użytych w świeży sposób. Krzysiek złapał bakcyła dzięki Tomkowi: zaczęło się od zakupów, a skończyło na realnym graniu – najchętniej w trudniejsze tytuły i euro, choć dobrym area control czy strategią też nie pogardzi. Jest jeszcze Jarek, mocno zakręcony na punkcie RPG: częściej prowadzi sesje, niż gra, i to on pomaga ogarniać tę część EKG.



Krzysiek, Jarek i Tomek – administratorzy Klubu

„DOBRA, ROBIMY SWOJE” – CZYLI PO CO DRUGI KLUB W MIEŚCIE

W Elblągu prężnie działa Planszówkowy Zawrót Głowy (PZG). Tomek mówi wprost: to mistrzowie promocji planszówek, organizują wydarzenia i turnieje. Tylko że z perspektywy osób, które chcą po prostu często siadać do stołu, w PZG było tego grania za mało. Jeśli nie startujesz w turniejach, łatwo skończyć na kilku godzinach rozgrywek w miesiącu.

Dla Tomka nadszedł moment, w którym hobby zaczęło domagać się przestrzeni. Najpierw w pracy zaczął organizować maratony integracyjne przy planszówkach, potem w temat mocno wkręcił się Krzysiek – kolega z pracy. W końcu powstało Środogranie – spotkania z ludźmi z miasta, nastawione przede wszystkim na starszą młodzież i dorosłych. Gdy nazwa EKG „kliknęła”, klubowa forma przyszła naturalnie. I – jak przyznaje Tomek – stało się to trochę z rozpędu, ale w najlepszym możliwym sensie słowo przerodziło się w czyn.



PRZYJEMNY LOKAL Z WYGODAMI

EKG gra w stołówce w piwnicy firmy OPEGIEKA. Na klubowej grupie na Facebooku znajdziecie dokładną mapkę: jak dojechać, gdzie zaparkować i którym wejściem najlepiej wejść do budynku – nie da się nie trafić. Samo miejsce? Funkcjonalne, komfortowe i przyjazne dłuższym partiom. Miękkie sofy, duże stoły, przyjemny chłodek (który docenia każdy, kto choć raz zasiadł do dłuższej planszówki w dusznym lokalu). Jest siedem stołów, a jeśli trzeba, można je łączyć i spokojnie zmieścić naprawdę „stołozerne” tytuły.

Są też rzeczy, które docenia się dopiero w praktyce, takie jak mini kuchnia z mikrofalówką, lodówka, ekspres do kawy – czyli da się przetrwać nawet wtedy, gdy planszówkowy wieczór zamienia się w planszówkową noc. Najważniejsze jest jednak coś innego: nikt nie ogranicza im czasu. Jeśli partia się przedłuża, po prostu się ją dogrywa – nawet jeśli kończy się w środku nocy. A jeśli stołówka akurat jest potrzebna na firmową imprezę (co zdarza się rzadko), plan B jest w zanadru.



JAK WYGLĄDA SPOTKANIE, CZYLI WCHODZISZ I JUŻ JESTEŚ U SIEBIE

Statutowo spotkania odbywają się w środy: start o 16:00, koniec około 20:00. W praktyce bywa różnie, bo jeśli rozgrywka się rozkręci, nikt nie patrzy na zegarek. Frekwencja? Zwykle ponad 10 osób, najczęściej około 14; stoły dzielą się na trzy – cztery równoległe rozgrywki. Można przyjść z ulicy, bez zapowiedzi – EKG nie jest klubem zamkniętym. Nie ma składek ani opłat za wejście. Biblioteka w klubie dopiero rośnie, ale klubowicze przynoszą własne tytuły i to jest nieformalna podstawa działania. Czasem ktoś dorzuci paluszki, ktoś inny ciastka albo precelki; przekąski krążą, bo ludzie mają odruch dzielenia się, a nie rozliczania. Nowa osoba nie łąduje sama w kącie. Na dzień dobry pada kilka pytań: w co lubisz grać, jak ciężko ma być, czy wolisz kooperację, euro, a może coś z większą interakcją. I już pojawia się propozycja. Zasady są tłumaczone na bieżąco – często dlatego, że w EKG lubią nowe gry i regularnie eksplorują świat planszówek. Co więcej, nawet zaawansowani gracze potrafią przesiąść się do lżejszego tytułu, żeby kogoś wdrożyć. Warto tylko pamiętać o jednej praktycznej rzeczy: jeśli wiesz, że się spóźnisz, dobrze dać wcześniej znać – kiedy stoły są już dobrane i partie ruszyły, trudno znaleźć miejsce dla nowego gracza.

Wiek? Teoretycznie zapraszają dorosłych, praktycznie – jeśli pojawia się ogarnięty nastolatek, nikt nie robi z tego problemu. Klub nie zapewnia jednak opieki prawnej nad niepełnoletnimi; odpowiedzialność jest po stronie rodziców.



W CO SIĘ GRA W EKG

Gdyby szukać wspólnego mianownika, to euro ma solidną pozycję, ale nie dominuje. Na stołach łądzą różne tytuły: dziś coś cięższego, jutro coś lżejszego. Tomek jako klubowe hity wymienia m.in. *Brass*, *Gaia Project*, *Terraformację Marsa*, *SETI* i *Nemesis*. Apetyt na granie widać też poza środą. Pierwszy piątek miesiąca to zwykle maraton: start o 16:00, koniec, kiedy wszyscy już mają dość (rekordowo – 3:40). I tu sytuacja wygląda inaczej niż w środę. Na maraton można się spóźnić, bo jest stała rotacja – ktoś kończy partię, ktoś zaczyna kolejną. Można się dosiąść, poobserwować, a czasem też ogarnąć zasady do następnego tytułu (albo nawet rozegrać coś solo). Do tego dochodzą spontaniczne ogłoszenia na grupie, na przykład: „*Civolution* w sobotę o 12:00 – trzy miejsca wolne” albo „Całodniowy *Twilight Imperium* na sześć osób”. Rekordowa rozgrywka trwała trzynaście godzin – była pizza, napoje i przekąski, a przede wszystkim to, co buduje wspólnotę, czyli dużo czasu przy jednym stole, bez napięcia, z miejscem na rozmowę. Osobną gałęzią EKG jest RPG. Tu robi się naprawdę długodystansowo i... stołowo. Sesje są czymś w rodzaju wspólnej uczyty: każdy przynosi coś od siebie, a na stole obok kości i kart postaci łąduje mały catering. W repertuarze – i w planach na kolejne sesje – pojawiają się m.in. *Zew Cthulhu*, *Warhammer Fantasy* i *Tajemnice Pętli*.



ZASADY? JEDNA NAJWAŻNIEJSZA: WSZYSCY JESTEŚMY RÓWNI

EKG działa na prostym, ale mocnym fundamencie: przy stole wszyscy są równi. Nie ma panów i pań, wszyscy są „na ty”, jest luźno, domowo, bez potrzeby udowadniania czegośkolwiek. I właśnie ta nieformalność porządkuje relacje. Bo gdy nie musisz walczyć o pozycję, łatwiej uszanować innych, pilnować tempa gry i w porę dać znać, że się spóźnisz. Klub nie tworzy listy zakazów. Wystarcza zasada wzajemnego szacunku. Spory o reguły się zdarzają, jak wszędzie, tyle że tu zwykle wygrywa sensowne tłumaczenie i argumenty, a nie upór. Jest też klubowy żart, który dobrze oddaje energię miejsca: gdy ktoś mówi: „Muszę pogadać z moją pięknieszą połową”, Tomek potrafi rzucić: „Wystawić ci skierowanie na EKG?”. Niby drobiazg, a jednak pokazuje klimat: trochę humoru, trochę autoironii, bez nadęcia.

CO DALEJ: KIERUNEK NA KOLEJNY ROK

W planach na najbliższe miesiące jest kilka konkretnych punktów. Jednym z pomysłów na lato jest integracja w plenerze: wiata, ognisko, kiełbaski, może turniej w coś, co da się rozegrać na zewnątrz. Tomek liczy też, że z czasem na spotkaniach będzie pojawiało się regularnie co najmniej 20 osób. I od razu dodaje, że bardzo chciałby, żeby ekipa się rozrastała – ale im więcej chętnych, tym częściej wraca pytanie o przestrzeń: co zrobić, jeśli zaczną brakować stołów i miejsca? Równolegle trwają działania nad powiększeniem biblioteczki. W ciągu roku ma przybyć kilkadziesiąt tytułów – z różnych kategorii i o różnym poziomie trudności. W tle pojawia się też współpraca z wydawcami, choć na razie to dopiero początek. Rebel przysłał już kilka gier, są zniżki na zakupy. A na horyzoncie – zapowiedzi innych wydawców o cyklicznych paczkach lub innych formach współpracy. Są również plany wejścia do szkół. Z jednej strony chodzi o zwykłe granie – większe, integracyjne, na przykład na sali gimnastycznej. Z drugiej o warsztaty, które pokażą, jak powstają planszówki – od pomysłu i mechaniki po proste elementy robione własnymi rękami. Gdzieś z tyłu czeka też pomysł warsztatów z malowania figurek. Na razie jednak brakuje osoby, która mogłaby takie spotkania poprowadzić, więc temat odkładają na później.



Jeśli ktoś szuka w Elblągu miejsca, gdzie może po prostu przyjść, usiąść do stołu i poczuć, że jest częścią planszówkowej ekipy (nawet gdy jest to pierwsza wizyta), EKG ma na to sprawdzony sposób. Bez skierowania i kolejek. Za to z ludźmi, którzy naprawdę lubią grać.

Gdzie?

stołówka w piwnicy firmy OPEGIEKA, Al. Tysiąclecia 11, Elbląg

Kiedy?

środy 16:00–20:00 (czasem dłużej);
zwykle także maraton w pierwszy piątek miesiąca

Kontakt:

grupa na Facebooku
<https://www.facebook.com/groups/3592026177773086>

Katarzyna Kukła

Artykuł powstał we
współpracy z Elbląskim
Klubem Gier.



1-4
players

30 min
per player

For ages
14+

FIORDAR

EPICKA, TAKTYCZNA GRA
STRATEGICZNA

AREA CONTROL

MODUŁOWA
MAPA 3D



ZDOBYWANIE
PUNKTÓW CHWAŁY

KICKSTARTER





THORGAL

GRA PLANSZOWA

Gotowi na wyprawę?



1-4 graczy



120 minut



14+

Wydawnictwo Portal Games

Po wielogodzinnych testach, w trakcie których przyszło nam podjudzać niewolników do buntu, żeglować podniebnym statkiem i uciekać przed gigantycznymi świniami, czas przedstawić Wam kooperacyjny tytuł przygodowy od wydawnictwa Portal Games. Naostrzcie miecze i spakujcie prowiant, bo przed nami niezła wędrownia. Oto *Thorgal: Gra Planszowa*.

Wstęp

Thorgal: Gra Planszowa to tytuł osadzony w świecie inspirowanym kulturą wikingów, który stworzyli Grzegorz Rosiński i Jean Van Hamme. Wcielamy się w głównych bohaterów komiksów: Thorgala, jego żonę Aaricię, ich syna Jolana oraz pewną awanturniczkę o imieniu Kriss de Valnor. Każdy gracz zawiaduje dowolnie wybraną postacią, a do dyspozycji mamy szereg akcji, dzięki którym realizujemy cele określone w jednym z siedmiu niezależnych scenariuszy. Najważniejszymi elementami są Atlas Przygód z planszami, po których się przemieszczamy, oraz Księga Opowieści, w której znajdziemy opisy fabularne i szczegóły rozgrywania danego scenariusza. W każdym z nich sposób przygotowania oraz używane komponenty będą się różnić, więc niech nie przerazi nas ogrom kart i znaczników – nie wszystkie będziemy wykorzystywać naraz.

Mechanika

Wykonywanie akcji

W kwestii zasad gra wydaje się całkiem prosta: ot, wybieramy kartę akcji, wykonujemy opisaną czynność, po czym następuje tura kolejnego gracza. Brzmi łatwo? Nic bardziej mylnego. Wybór akcji musi być poprzedzony rozpatrzeniem wielu czynników. Przede wszystkim w *Thorgalu* gramy jako drużyna, śmierć jednej postaci oznacza przegraną i kończy rozgrywkę. Dodatkowo siła akcji zależy zwykle od tego, co robiliśmy w poprzednich turach. Wybór karty oznaczamy przez położenie przy niej żetonu, przy czym siła większości kart jest modyfikowana przez liczbę żetonów leżącą obok nich lub pod nimi. Przykładowo, liczba możliwych przerzutów kości podczas walki może zależeć od tego, ile żetonów aktualnie leży z lewej strony karty akcji walki – jeśli najpierw odpalimy kilka kart po lewej, zwiększymy szanse na pokonanie przeciwnika. Trzeba więc myśleć nie tylko o najbliższym ruchu, ale co najmniej o całej rundzie. Czy chcemy poruszyć się na dalsze pole, gdzie mamy okazję uwolnić sojusznika, czy zebrać więcej drewna na naprawę łodzi? Jeśli Aaricia zgodzi się wykuć mniej przedmiotów, wtedy Thorgal ubije strażnika czyhającego w wieży, ale z kolei Jolan pozyska mniej zasobów...



Każdy ruch musi być precyzyjnie przemyślany, zwłaszcza że ich pula jest ograniczona – w rundzie mamy zawsze 4 dostępne akcje, a liczba rund jest określona przez scenariusz. Jeśli zbyt długo zasiedzimy się w startowych obszarach, możemy nie zdążyć dotrzeć do lokacji, od której zależy zrealizowanie celu.

Wydarzenia

Jakby tego było mało, żetonów nigdy nie sprzątam, więc w kolejnej rundzie siła naszych akcji będzie zależała od decyzji podjętych w rundzie poprzedniej. Na sprytniarzy, którzy chcieliby zaplanować sekwencję ruchów z wyprzedzeniem, czeka jednak niespodzianka w postaci kart wydarzeń. Są one losowane co rundę i modyfikują siłę lub pulę możliwych wyborów. Może się więc zdarzyć, że nasz misterny plan pójdzie w piach, bo każdą akcję będzie można wykonać tylko raz.

Poliomino

Ciekawą mechaniką jest układanie kafelków *poliomino*, czyli kształtów znanych m.in. z *Tetrisa*. Twórcy wprowadzili ją aż w trzech miejscach: przy eksploracji terenu, zadawaniu obrażeń wrogom oraz zarządzaniu ranami, które otrzymujemy. To pewnego rodzaju minigierka polegająca na jak najsprytniejszym ułożeniu kafelków na siatce, aby zakryć możliwie jak najwięcej symboli z bonusami, unikając zakrywania miejsc oznaczających otrzymanie ran lub negatywnych znaczników. Choć sama mechanika jest udaną łamigłówką, przy której na moment można odpuścić od głowienia się nad dalszą strategią, jest nieco abstrakcyjna i potrafi wybijać z rytmu i zepsuć klimat.



Rozwój postaci

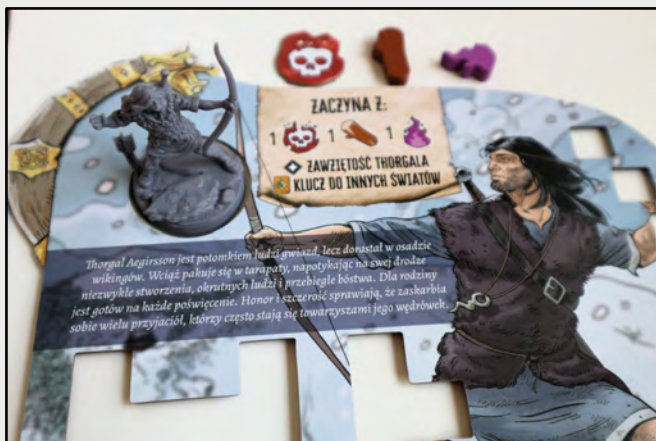
Doświadczenie zdobywane przez naszych bohaterów odnotowujemy na torze wędrówki lub tarczy walki. Odaje to ducha przygody – możemy pokonywać coraz trudniejszych wrogów, a podczas eksplorowania terenu radzimy sobie znacznie sprawniej. Jest to przyjemna mechanika, ale ze względu na ograniczoną liczbę akcji nie uda nam się raczej wyszkolić w obu dziedzinach – z reguły lepiej wyjdziemy, jeśli z jednej postaci zrobimy wojownika, a z innej zwiadowcę.



Klimat i immersja

Mimo tego, że obrywamy w każdej rundzie, a zginąć nie jest trudno (czy to przez porwanie się na zbyt mocnego wroga, czy przez nieumiejętne zarządzanie otrzymywanymi ranami), to klimat gry jest lekki i zgodny z duchem komiksów. Rozgrywka toczy się na planszach Atlasu Przygód z przepiękną oprawą graficzną, a fabuła zarysowana jest w paragrafowej Księdze Opowieści. Gdzie się nie obrócimy, tam czeka na nas jakiś smaczek: karty zostały opatrzone opisami pozwalającymi bardziej wczuć się w rolę, a oryginalne grafiki z komiksów znajdują się nawet na ich rewersach. Pod kątem budowania nastroju wszystkie elementy ze sobą współgrają: od ilustracji, przez wstawki fabularne, nawet po ikony i fonty.





Aspekt kooperacyjny daje poczucie, że rzeczywiście udajemy się na wyprawę – naradzamy się drużynowo, wymieniamy zasobami, a żeby zrealizować scenariusz, wszyscy musimy przeżyć.



Klimat i tempo siadają nieco przy walce. Aktywujemy bonusy, wybieramy potrzebne przedmioty, rzucamy kośćmi... a teraz czekaj, wrogu, bo musimy pobawić się klockami. Sama mechanika jest fajna, ale bardzo abstrakcyjna jak na akcję walki, w której raczej zależałoby nam na dynamice i dreszczyku zagrożenia. Ponadto nasi przeciwnicy to karty, na których znajdziemy jedynie siatkę do układania kafelków. Skoro i tak dostajemy komponenty przypisane do konkretnego scenariusza, twórcy mogli pokusić się również o stworzenie osobnych talii wrogów – zwłaszcza że nie są zbyt liczni.



Zawartość i wykonanie

Po otwarciu pudełka nasz wzrok przyciąga przepiękny Atlas Przygód z siedmioma dwustronicowymi planszami do każdego scenariusza. Następnie bierzemy do rąk Księgę Przygód, która zawiera wstęp i paragrafy tworzące tło fabularne. Po powstrzymaniu się od jej przeglądania, aby nie zaspoilerować sobie rozgrywki, sięgamy po talię kart... i po następną... i następną... a potem po wszystkie woreczki ze znacznikami... A potem idziemy do sklepu budowlanego po organizer na śrubki. Rodzajów komponentów jest całkiem sporo, ponieważ każdy scenariusz ma nie tylko osobną historię, ale własne dodatkowe komponenty. Wypraska robi co może, aby ogarnąć tę klęskę urodzaju: ma zagłębienia na figurki, talie i znaczniki, a nawet wycięcie na spiralę Atlasu. Jednak o ile nie zainwestujemy w insert, będziemy cierpieć na woreczkozę.



Mocną stroną *Thorgala* jest szata graficzna: zachwycają przede wszystkim oryginalne kadry z komiksów, ale również nowe grafiki, zgodne z duchem oryginału. Ikonografia jest przystępna i intuicyjna. Figurki są z dobrej jakości plastiku i aż proszą się o pomalowanie. Planszетки graczy zostały sprytnie zaprojektowane, żetony są przyjemnie ciężkie, a znaczniki zasobów mają duży poziom detali. Wszystkie komponenty dobrze przemyślano i wyprodukowano z pietyzmem. Mały zgrzyt stanowi nierówna jakość grafik: w niektórych miejscach oryginalne małe kadry rozciągnięto na pół strony, co doprowadziło do ich rozpixselowania, natomiast na planszach i kartach postaci nowe rysunki są ostre jak żyłotka.



Irytujące jest przeprowadzanie akcji eksploracji, podczas której próbujemy ułożyć kafelki poliomino ślizgające się na kartach, które z kolei same kręcą młynka przy najbliższym dotknięciu. W sprzedaży jest co prawda piękna mata neoprenowa – która ma również miejsce na karty akcji i żetony – ale po pierwsze, rozwiązuje problem jedynie połowicznie, bo kafelki dalej wędrują po kartach, a po drugie, takie dodatki powinny być jedynie miłym uzupełnieniem, a nie koniecznością.



Regrywalność

Rozgrywka w *Thorgalu* nie jest liniowa ani przewidywalna, ponieważ nie ma tu cech gatunku legacy. Oznacza to, że nie musimy rozgrywać scenariuszy w ustalonej kolejności i za każdym razem możemy przyjmować inną strategię. Pierwsza próba przejścia każdej przygody będzie z reguły wypadem zwiadowczym, aby zorientować się, w co warto inwestować w danej historii: eksplorację, rozwijanie umiejętności walki, a może zarządzanie surowcami? Jeśli lubimy elementy planowania i optymalizacji ruchów, przy drugim i trzecim podejściu będziemy w stanie wycisnąć z gry więcej.



Scenariusze mają różne warunki wygranej (i, a także, przegranej) oraz opcjonalne wątki poboczne, które różnicują rozgrywkę. Na sposób przechodzenia scenariusza wpływa już sam wybór postaci, w które się wcielamy. Ich różne parametry i umiejętności będą wpływały na trudność gry, o czym zwykle przekonujemy się po rozegraniu kilku rund. W podstawowej wersji gry jest siedem scenariuszy, których przejście zajmuje średnio dwie do czterech godzin, w zależności od szybkości podejmowania decyzji. Zakładając dwa-trzy podejścia do każdego z nich, gra zapewni nam kilkadziesiąt godzin rozrywki.

A gdybyśmy dalej byli głodni wrażeń, możemy skusić się na dodatki: jeden z nowymi postaciami, drugi z dodatkowymi komponentami.



Skalowalność

Niezależnie od liczby graczy zawsze mamy do wykonania cztery akcje. Oznacza to, że w rozgrywce czteroosobowej każdy wykona tylko jeden ruch. Choć potencjalnie można dzięki temu odwieść większą liczbę lokacji lub rozdzielić obrażenia ponoszone podczas walki na więcej członków wyprawy, znacząco zmniejsza to czynny udział każdego gracza i szanse na rozwój jego postaci. Przystoje nieco łagodzą nacisk na aspekt kooperacyjny: wszystkie akcje w rundzie powinny zostać wspólnie przeanalizowane i zatwierdzone. Dzięki temu nie tracimy poczucia sprawczości poza własną turą. Mimo to *Thorgal* sprawdza się najlepiej przy mniejszej liczbie graczy. Dobrze działa też w trybie solo, gdzie gra się tak jak w wersji dwuosobowej, choć oczywiście tracimy aspekt kooperacyjny.

Losowość

W grze jest odpowiednie natężenie losowości: wystarczająco dużo dla zapewnienia dreszczyku niepewności i większej regrywalności, ale odpowiednio mało, aby nie powodować frustracji. Poza ścisłą kontrolą graczy są efekty kart wydarzeń oraz rzuty kośćmi podczas walk. Ponadto talie, z których korzystamy w grze, są wystarczająco liczne, abyśmy przy każdej okazji mieli element zaskoczenia. Losowość jest więc dobrze wyważona jak na grę przygodową, ponieważ dodaje realizmu; nie możemy przecież z góry wiedzieć, jakie dokładnie obrażenia zada nam wróg.



Dynamika

Gdy już ogarniemy ikonografię i ogólne zasady, samo wykonywanie akcji przebiega zaskakująco żwawo. Rozgrywka jest więc tak dynamiczna, jak szybko podejmujemy decyzje, co z kolei zależy od liczby graczy i naszej skłonności do dywagowania nad każdą opcją. W pierwszej rundzie istnieje ryzyko paraliżu decyzyjnego: od czego zacząć, gdzie się poruszyć, jak zakolejkować akcje... Jednak kiedy dokonamy pierwszego wyboru, kolejne przychodzą już naturalnie. Wstawki paragrafowe nie są liczne ani długie – wystarczają, aby zarysować świat i fabułę, ale nie wybijają z rytmu. Tempo niestety spowalnia minigierka z układaniem poliomino. Działa to na niekorzyść głównie przy walce, w której zamiast dynamicznego wymieniania ciosów mamy strategiczne układanie klocków.

Znajomość komiksów a odbiór gry

Czy trzeba zapoznać się z uniwersum Thorgala przed grą? Mówiąc krótko: nie trzeba, ale warto. Twórcy zapewni-li wystarczająco dużo wstawek fabularnych i opisów postaci, aby z łatwością wejść do świata przedstawionego. Warto jednak przeczytać chociaż kilka tomów, żeby wiedzieć, skąd się wziął Gandalf w nazwisku Aaricii, i móc oceniać, jak poszczególne kadry zostały wkomponowane w fabułę.



Podsumowanie

Thorgal: Gra Planszowa wymaga od nas nie tylko opracowywania jak najlepszej strategii i optymalizowania ruchów, ale też elastyczności i umiejętności adaptacji do zmieniających się warunków. Nie da się go zaszufłakować ani jako tytuł czysto przygodowy, ani jako typowe euro – plasuje się gdzieś pośrodku. Aby dobrze się przy nim bawić, trzeba lubić rozwiązania z obu tych gatunków, lecz dzięki temu jest to pozycja unikatowa. Naprawdę czuć, że twórcy chcieli zrobić coś innego, coś ciekawego. I trzeba przyznać, że wyszło im to całkiem dobrze.

Plusy

- Ogólna jakość wykonania.
- Piękna oprawa graficzna.
- Interesująca i klimatyczna warstwa fabularna.
- Poczucie sprawczości, dużo interakcji, wpływ na ruchy współgraczy.
- Swoboda w odkrywaniu świata i regrywalność.
- Dobrze dobrane poziomy trudności i losowości.
- Ciekawe rozwiązania w mechanikach.
- Kawał dobrej, wielogodzinnej rozrywki.

Minusy

- Czasochłonny setup i sprzątanie spowodowane ilością komponentów.
- Nierówna jakość grafik.
- Kafelki ślizgające się na kartach.
- Mało klimatyczne karty wrogów i mechanika zadawania obrażeń.
- W paru miejscach zasady pozostawiające pole do interpretacji.
- Ryzyko paraliżu decyzyjnego.

Notatki z wyprawy spisała Paulina Miodyńska

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

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

KARNUTA

Zawody warzenia mikstur!

2-4

ok. 25 min

10+

Wydawnictwo: Rebel

Karnuta to doroczne święto druidów, podczas którego weźmiecie udział w zawodach warzenia mikstur. Zwycięzca zostanie druidem roku! W czasie rozgrywki będziecie zarządzać dwustronnymi żetonami run i zbierać składniki potrzebne do przygotowania Waszych eliksirów. Co ciekawe, tematyka gry nawiązuje do prawdziwych wydarzeń. W starożytnych czasach druidzi co roku gromadzili się w okolicach francuskiego Chartres – przybywali na ziemię zamieszkaną przez plemię Karnutów, które żyło w Galii, zanim nastąpił najazd Rzymian.

Komponenty

To, co natychmiast przyciąga uwagę, to innowacyjny pomysł na pudełko. Dzięki dodatkowej obwolucie z wyciętym okienkiem możemy zdecydować, jak będzie wyglądać okładka gry. Rozwiązanie to jest ciekawe, jednak mam pewne obawy co do tego, ile czasu wytrzyma obwoluta. Warto się z nią obchodzić dosyć delikatnie, by przetrwała jak najdłużej w idealnym stanie.

Yohan Goh • Hope S. Hwang • Gary Kim



KARNUTA

Komponenty zasługują na pochwałę. Planszетки graczy z wizerunkami różnych druidów przy kociołkach, a także żetony sierpów, kłódek i bonusowych składników wykonane są z grubej tektury. Runy są zrobione z przyjemnie ciężkiego tworzywa. Mały minus dla kart ze składnikami – są dosyć śliskie; być może jedni uznają to za zaletę, ale w mojej opinii trudno je potasować. Dzięki ilustracjom szybko wchodzimy w druidzki klimat i przenosimy się do Karnuty, w której będziemy rywalizować o najlepiej uwarzony eliksir.

Przygotowanie do gry

Każdy z graczy otrzymuje planszетkę z wybranym druidem, plastikowy, przezroczysty znacznik oraz dwa żetony sierpów. Znacznik ustawiacie w przeznaczonym dla niego miejscu oznaczonym cyfrą „1”. Na pierwszych polach planszетки umieszczacie cztery runy (dwa z symbolem słońca i dwa z symbolem księżyca), na kolejnych – żetony kłódek, te pola przez jakiś czas będą zablokowane. Gracz rozpoczynający otrzymuje żeton przodka. Z ośmiu przetasowanych początkowych kart każdy z Was dostaje jedną, którą kładzie odkrytą przed sobą. Na środku stołu



KARNUTA



KARNUTA

tworzycie tzw. wspólny obszar gry, gdzie będą się znajdowały karty składników, rezerwa run oraz żetony z bonusowymi składnikami. Karty należy podzielić na dwa stopy: nocny i dzienny, zgodnie z ilustracjami na ich rewersach, a następnie odkryć po cztery z nich.



Na czym to polega?

Celem gry jest uwarzenie jak najlepszej mikstury. Będziecie to robić poprzez zagrywanie kart pod swoimi kociołkami. Na wartość każdej z nich wpływają składniki, które się na niej znajdują. Pamiętajcie, że umiejętne zarządzanie runami ma kluczowe znaczenie przy zdobywaniu wybranych kart.

Podczas rozgrywki gracz może wykonać dwie z czterech dostępnych akcji:

- Wziąć na rękę nową kartę z wspólnego obszaru gry.
- Zagrać kartę i umieścić ją w obszarze swoich składników.
- Wziąć runy z rezerwy na swoją planszeczkę.
- Odwrócić runy na swojej planszeczce.

Karty wybieramy z puli odwróconych kart dziennych i nocnych we wspólnym obszarze i umieszczamy je na ręce. By zagrać kartę z ręki, musimy opłacić jej koszt runami ze swojej planszeczki – symbole na karcie wskazują, czy będziemy zmuszeni do odrzucenia run, czy jedynie odwrócimy je na drugą stronę. Niektóre karty mają przypisaną wartość punktową, ale większość z nich punktuje dopiero, gdy zbierzemy inne składniki bądź ich określone kombinacje. Warto więc dobrać karty tak, aby tworzyły jak najbardziej korzystne połączenia.



Runy są dwustronne – z jednej strony znajduje się symbol słońca, a z drugiej – księżyca. Ma to związek z kartami składników, które również dzielą się naienne i nocne. Podczas akcji dobierania run z rezerwy bądź odwracania ich na planszeczce jesteśmy zmuszeni do wybrania strony dziennej lub nocnej, co jest sporym utrudnieniem.

Wraz z postępem gry mamy możliwość uzyskania bonusowych składników bądź odblokowania dodatkowych miejsc na swoich planszeczkach. Dzięki żetonom sierpów, w dowolnym momencie, możemy odrzucić odkryte karty jednej z talii ze wspólnego obszaru, a następnie odkryć nowe. Rozgrywka dobiega końca, gdy któryś z graczy zagra jedenastą kartę w obszarze swoich składników. Wówczas należy dokończyć aktualną rundę i rozegrać jeszcze jedną, ostatnią – chyba najbardziej emocjonującą!

Werdykt

Gra jest bardzo szybka i może być traktowana jako fil-lerek. Prosta mechanika sprawia, że mogą do niej usiąść zarówno początkujący, jak i bardziej doświadczeni gracze. Podejmowane decyzje są satysfakcjonujące, a wraz z postępem gry robi się naprawdę emocjonująco – do samego końca nie wiadomo, kto uwarzy najlepszą miksturę! To gra idealna po ciężkim dniu – zwłaszcza wtedy, gdy nie ma czasu na coś dłuższego. Jestem pewna, że będzie często wracać na nasz stół!

Druidem roku została Magdalena Solarz



Korekta: K. Kukła, K. Reczyńska; Skład: K. Pieczyńska

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

KONSPIRA

krótki kurs nieufności

W czasach PRL-u zaufanie było towarem deficytowym, bo nigdy nie miało się pewności, kto i kiedy mówi prawdę. Grzegorz Kowal, twórca *Konspiracy*, przekuł to napięcie i niepewność w szybką grę karcianą, po zakończeniu której jeszcze długo będziecie patrzeć na siebie podejrzliwie.



3-9



15 min



12+

UWAŻAJ,
Z KIM KNUJESZ!

Wydawnictwo: Instytut Pamięci Narodowej

Na czym polega gra

Konspira to karcianka z ukrytymi rolami. Część z Was gra po stronie opozycji i próbuje doprowadzić do realizacji misji dla podziemia, ale wśród graczy są też Tajni Współpracownicy SB, których celem jest sabotowanie działań opozycjonistów. Co ważne, nie wygrywa się tu samym wskazaniem zdrajcy. Oskarżenia i słowne przepychanki napędzają rozgrywkę, jednak ostatecznie liczy się to, czy misja została zrealizowana. Na tym polega magia *Konspiracy*: zmusza do współpracy w warunkach, w których zaufanie z definicji jest ryzykowne.



Komponenty i oprawa

W pudełku dostajecie solidny zestaw: planszeczki postaci, karty ukrytej tożsamości, duże karty misji, talie zasobów i ryzyka, żetony do głosowania oraz znacznik rund. Całość sprawia wrażenie kompletnej i przemyślanej – nic nie wygląda na przypadkowy dodatek, komponenty są czytelne i na tyle solidnie wykonane, że gra dobrze znosi częste rozkładanie. Dawno nie widziałam tak porządnie zrobionych tekturowych elementów. Zdziwicie się, ile waży tak małe pudełko. Wizualnie wszystko trzyma jedną linię: lekko archiwalny styl i PRL-owska atmosfera, którą podbijają dobrze dobrane detale. Widać, że temat jest tu spójny i przemyślany.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka trwa trzy rundy, a każda z nich składa się z czterech faz. Na pierwszy rzut oka może się to wydawać nieco skomplikowane, ale w praktyce zasady są proste, a tempo szybkie. Zaczynacie od fazy uzupełnień, czyli nieobowiązkowej wymiany kart – ale uwaga: z zasobami trzeba się obchodzić bardzo ostrożnie, bo jeśli Wasza talia się wyczerpie, zostaniecie bez kart na ręce. Następnie, w fazie zasobów, kładziecie na planszecie postaci wybraną kartę ze swojej talii. Oczywiście możecie się przy tym porozumiewać (a nawet jest to wskazane!), ale to, czy mówicie prawdę, pozostaje otwartą kwestią. Kolejny etap to faza knucia: sięgacie po żetony głosowania i w tajemnicy decydujecie, która z przygotowanych kart zostanie odrzucona. To właśnie w tym momencie rozmowy przy stole zwykle przyspieszają, bo każdy głos staje się pretekstem do podejrzeń. Na koniec nadchodzi faza realizacji misji: odkrywacie wybrane przez Was karty zasobów (wcześniej przetasowane, żeby nie było wiadomo, która karta do kogo należy) i wspólnie rozpatrujecie ich efekty. Ten układ jest czytelny, a jednocześnie zostawia miejsce na różne style grania: od spokojnej perswazji po bardziej podejrzliwe, dedukcyjne podejście. Niezależnie od obranej strategii gra konsekwentnie przypomina o jednym – w tej historii pewność rzadko bywa stuprocentowa.



Jednorazowe zdolności postaci i skalowanie

Nasi bohaterowie mają jednorazowe zdolności, które pozwalają podejrzeć informacje, przekierować działania, zmienić układ kart albo uruchomić efekt w kluczowym momencie. To drobne narzędzia, ale robią dużą różnicę – bo w grze o zaufaniu równie ważne jak obserwacja innych jest

to, jakimi możliwościami dysponujecie, by ograniczać (albo podkrecać) niepewność. Warto też zwrócić uwagę na skalowanie. Im większy skład, tym lepiej ten mechanizm działa: w małej grupie łatwiej dopiąć sytuację logicznie, natomiast przy większej liczbie osób rośnie szum informacyjny – a w takim środowisku Tajni Współpracownicy SB czują się szczególnie swobodnie.



Mała modyfikacja, duża różnica

Instrukcja zakłada, że rozdajecie dokładnie tyle lojalek, ilu jest graczy – a więc od początku wiecie, ilu jest Tajnych Współpracowników. Jeśli chcecie dorzucić do rozgrywki dodatkową warstwę niepewności, możecie zastosować prosty trik znany m.in. z *Battlestar Galactica*: do puli przygotowanych do rozdania kart tożsamości dodajcie jednego dodatkowego Opozycjonistę, a dopiero potem rozdajcie losowo tyle kart, ilu jest graczy.

Efekt jest natychmiastowy: nikt nie ma stuprocentowej pewności, ilu Tajniaków naprawdę siedzi przy stole, więc oskarżenia stają się ostrożniejsze, a rozmowy – ciekawsze. To drobna zmiana, ale dobrze podbija klimat, bo w PRL-u też rzadko było wiadomo, czy zagrożenie jest realne, czy wynika głównie z atmosfery i domysłów.

Gra nad stołem

W *Konspirze* równie ważne jak karty są rozmowy przy stole. Mechanika wyznacza ramy, ale to Wasze decyzje, oskarżenia i argumenty budują napięcie. Jeśli przy stole panuje cisza, a każdy skupia się wyłącznie na swoim układzie, gra oczywiście działa – tyle że staje się sucha i traci to, co w niej najcenniejsze: niepewność wynikająca z interpretowania cudzych intencji.

W grupie, która lubi dyskutować i konfrontować wersje wydarzeń, wszystko nabiera właściwego tempa. Pojawiają się pytania o motywacje, próby wpływania na decyzje innych, obrona własnych wyborów i szybko rosnące podejrzewania. I to jest największa siła *Konspiry*: w kilkanaście minut potrafi

wytworzyć sytuacje, w których równie ważny jak to, co zagrywacie, jest Wasz sposób uzasadniania swoich decyzji – i czy reszta w ogóle Wam wierzy.



Klimat PRL-u

Główną zaletą *Konspiracy* jest świetne dopasowanie tematu do mechaniki. Lęk przed wpadką i poczucie, że każde działanie może zostać opacznie zinterpretowane, pojawiają się w trakcie rozgrywki naturalnie. Tutaj klimat rodzi się w rozmowie: w uzasadnianiu własnych decyzji, w pytaniach o motywacje i w tym, jak szybko przy stole pojawiają się podejrzenia. W pewnym momencie analizujecie nie tylko efekty zagrań, ale też intencje stojące za wyborami.

Osadzenie historyczne nie jest tutaj tłem – wpływa na decyzje i atmosferę. Instrukcja idzie przy tym o krok dalej: zawiera sekcję „Jak to było naprawdę?” oraz bibliografię, więc po partii łatwo przejść od emocji przy stole do chęci uporządkowania faktów i osadzenia ich w realiach epoki. Pomagają w tym również krótkie teksty i cytaty umieszczone na kartach misji – działają jak przypominajka, że ta opowieść ma swoje korzenie w konkretnych czasach. Dzięki temu *Konspira* sprawdzi się nie tylko w gronie znajomych, ale też w szkołach, bibliotekach czy muzeach – wszędzie tam, gdzie gra może być punktem wyjścia do rozmowy i dalszych poszukiwań.



Podsumowanie

Konspira jest jak dobrze napisany donos – konkretna, krótka i zostawia po sobie ślad. W kwadrans potrafi zbudować napięcie, które zwykle kojarzy się z dłuższymi tytułami, a przy tym robi to bez zadęcia i bez udawania „wielkiej symulacji”. To tytuł o współpracy w warunkach, w których zaufanie zawsze ma swoją cenę. Jeżeli macie ekipę, która lubi dyskusje, nie boi się oskarżeń i potrafi bronić własnych decyzji, będziecie wracać do tej gry. A jeśli nie macie – być może właśnie *Konspira* okaże się pretekstem, żeby taką ekipę zbudować. U nas nigdy nie kończy się na jednej partii.

Plusy

- Temat i mechanika idą w parze.
- Tempo – gra jest krótka, ale intensywna.
- Interakcja i dużo gry nad stołem.
- Zdolności postaci – proste w użyciu, a potrafią znacząco zmienić sytuację w kluczowym momencie.
- Przystępność – niski próg wejścia i szybki start nawet z nową grupą.
- Wykonanie i oprawa – spójna, klimatyczna estetyka; elementy są czytelne i dobrze pracują na stole.
- Przystępna cena – adekwatna do zawartości.

Minusy

- W cichej ekipie gra traci sporo uroku.
- Nie dla osób wrażliwych na oskarżenia – nawet żartobliwa atmosfera podejrzeń może wtedy męczyć.
- Dedukcja opiera się bardziej na rozmowie i interpretowaniu zachowań współgraczy niż na twardych przesłankach – jeśli ktoś szuka jednoznacznych dowodów, może czuć niedosyt.
- Mały Konspirator jako element losowości dla jednych będzie atutem, dla innych – utrudnieniem w wyciąganiu wniosków.

Tajnych Współpracowników SB próbowała wytropić Katarzyna Kukla

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

Egzemplarz do recenzji otrzymaliśmy od Instytutu Pamięci Narodowej. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

SALTFJORD: OSAMOTNIONY RYBAK NA KRAŃCU FIORDU (WARIANT SOLO)

Gdy fiord pustoszeje, a w porcie nie słychać już rozmów innych rybaków, zostajesz sam z morzem, łodzią i własnymi decyzjami. W numerze 7/2025 przedstawiłem grę *Saltfjord*, a tym razem będę przemierzał zimne, norweskie wody w rozgrywkę solo.



Zasady rozgrywki

Pod względem zasad tryb solo jest bardzo bliski rozgrywce w kilka osób. Nadal gracie przez trzy rundy, rzucacie kośćmi i przydzielacie je na pola swojej planszeczki, zarządzacie budynkami i przesuwanie się po torach technologii – nie zapominając oczywiście o połowach. Różnica polega na tym, że nie rywalizujecie z innymi graczami-botami, tylko z samą grą i ustalonym progiem punktowym. Aby wygrać, musicie zdobyć minimum dziesięć punktów z dwóch losowo dobranych kafelków punktacji. Dopiero wtedy podlicza się końcowe wyniki. I to jest wyzwanie. Cele, na których trzeba się skupić, są znane osobom grającym w podstawową wersję gry, ale ich spełnienie w wariantcie solo to nie lada sztuka. Niby już widać horyzont przed dziobem łodzi, ale port jakby się oddalał. I z Waszego celu pozostaje tylko majaczący na tle mgły zarys, który często wydaje się być na wyciągnięcie ręki, a chwilę później znika.

Różnice mechaniczne widać także w tym, co musicie zrobić podczas pobierania kafelków budynków w trakcie wykonywania akcji oraz kończenia rund. A mianowicie – należy odrzucić dodatkowy kafelek, budując mały bądź duży budynek, a po zakończeniu rundy usunąć ze stosów skrzyń po jednym wierzchnim żetonie. Może to popsuć nieco przyjętą strategię, szczególnie wtedy, gdy mieliście ochotę na konkretny żeton. To trochę tak, jakby nurt rzeki nagle zmienił kierunek – plan był dobry, kurs obrany pewnie, ale ostatecznie natura postanowiła przypomnieć, że na wodach fiordu to ona rozdaje karty.



1-4



45-90 min



14+

Losowość w wariantcie solo nie jest większa niż w podstawowej grze. Nadal dotyczy głównie żetonów połowu – są one elementem ryzyka, które jest obecne zawsze, niezależnie od liczby graczy. Również wyniki na kościach nie przejmują tu pełnej kontroli nad rozgrywką, bo – jak pisałem przy recenzji podstawowej wersji – da się je w dużej mierze korygować za pomocą ryb. W trybie solo cała uwaga przesuwana się więc nie na „walkę z losem”, ale na maksymalną efektywność własnych decyzji, bo nic nas tu nie rozprasza: nie ma presji tempa innych graczy ani podbierania sobie kafelków sprzed nosa.



Bardzo dobrze działa tu to, co było siłą *Saltfjord* od początku, czyli budowanie silniczka. Tor technologii, wypełnianie planszeczki budynkami, uruchamianie kolejnych pól – wszystko to w wariantcie solo wybrzmiewa bardzo dobrze. Tylko jest tu więcej czasu, bo nie czujecie na karku oddechu towarzyszy i nie musicie słuchać ich gniewnych pomruków: „Długo jeszcze?”.

Dobrze działa także wariant zaawansowany. Wozy nie tylko dają dodatkowe możliwości aktywacji, ale też stanowią realny cel punktowy. Przesuwanie ich po planszeczce przypomina planowanie trasy przez fiordy – nie da się wszystkiego zrobić naraz, trzeba wybrać, w którą stronę płynąć. Ten wariant zdecydowanie polecam włączyć do gry od samego początku, podczas grania zarówno w wersję podstawową, jak i solo.

Spasowanie ma natomiast wyraźnie inne znaczenie. Gdy zdecydujecie się zakończyć rundę – ona się po prostu kończy. Wykonujecie kilka kroków i przechodzicie do kolejnej. To drobna, ale istotna zmiana, która sprawia, że lepiej zaplanować kolejność akcji.

Minus? Jeśli ktoś w trybie solo szuka napięcia rodem z morskiej potyczki albo presji rywala deptającego po piętach, może poczuć lekki chłód, podobny do porannego wiatru znad fiordu. To nie jest tryb „przetrwania” ani wyścig z czasem – nikt nie strzela harpunami zza burty i nie podbiera Wam zasobów sprzed nosa. Gracie we własnym rytmie – jak samotny żeglarz planujący trasę między zatokami. To spokojna, analityczna łamigłówka, w której satysfakcji nie dają gwałtowne zwroty akcji na wzburzonym morzu, ale dobrze zaplanowany rejs i doprowadzenie łodzi bezpiecznie do portu.



Plusy

- + Świetna okazja do nauki i optymalizacji strategii.
- + Dobrze działające silniczki i tor technologii.
- + Brak sztucznych, „doklejonych” mechanik solo.
- + Proste zasady.

Minusy

- Mniejsza zmienność sytuacji na stole.
- Brak przeciwnika może obniżyć poziom emocji.
- Mniej momentów zaskoczenia niż w grze wieloosobowej.

Podsumowanie

Wariant solo w *Saltfjord* to propozycja dla osób lubiących spokojne, przemyślane eurogry, w których liczy się plan, a nie presja. Jeśli podobała Wam się wersja wieloosobowa, solo będzie naturalnym, uczciwym uzupełnieniem, a nie trybem „doklejonym na siłę”. Rozgrywka daje dużo satysfakcji z budowania własnego silniczka i optymalizowania decyzji, a każdy punkt zdobyty na koniec cieszy jak bezpieczne wpłynięcie do portu po długim rejsie. To idealny wariant na cichy wieczór, kiedy chce się usiąść przy stole, spojrzeć na planszę jak na mapę fiordów i bez pośpiechu zaplanować kolejny ruch łodzi. Chyba że... nie uda się zdobyć wymaganej liczby punktów – wtedy zamiast fanfar słychać tylko skrzywienie pomostu i cichy wiatr nad fiordem, który przypomina, że na te wody warto wrócić lepiej przygotowanym.

Po fiordach samotnie pływał Marcin Adamczyk

Korekta: A. Gawin, K. Kukła; Skład: J. Szafoni

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



Bestie z kart

fantastyczny świat Fictitious

Świat planszówek zna wiele smoków, potworów i fantastycznych stworzeń, ale *Fictitious* od Noodlez Design podchodzi do tematu z nieco innej strony. Zamiast walczyć z bestiami czy uciekać przed ziejącym ogniem smokiem, gracze wcielają się w kryptozoologów – badaczy, którzy... tworzą zupełnie nowe gatunki legendarnych stworzeń. Gra przenosi nas do świata, w którym mityczne istoty są jak najbardziej realne, a odkrywanie ich części przypomina naukową wyprawę pełną rywalizacji i drobnych sabotaży między badaczami. Brzmi poważnie? Spokojnie – nikt tu nie straci ręki (chyba że potwór akurat będzie głodny). Przy stole szybko okaże się, że składanie przedziwnych hybryd z ogonem bazyliuszka i głową smoka potrafi być równie zabawne, co absurdalne.



1-6 10+ min 7+

Jak tworzyć potworne hybrydy

Przygotowanie do rozgrywki jest banalnie proste: rozdajecie graczom po pięć kart Stworzeń (Creature Card), cztery karty Mikstur (Potion Card) oraz odpowiednią ilość żetonów jajek – pozostałe jajka oraz karty z potworami tworzą stos dobierania. Jeśli gracze z Dzikimi kartami (Wild Card), kartami Akcji (Action Card) i kartami bonusowymi (VIP Bonus Cards) – wtasowujecie je również do głównej talii. Każdy gracz w swojej turze może wykonać maksymalnie trzy akcje spośród: dobrania karty lub jajka, zagrania części stworzenia na stół, użycia mikstury, zamiany miejscami swojej wyłożonej karty lub użycie działania karty Akcji. Każdą z wymienionych akcji można powtórzyć w ramach limitu.

Gra polega na tworzeniu fantastycznych stworzeń z kart przedstawiających głowy, tułowia i ogony. Zestawienie trzech kart tworzy kreaturę punktującą na koniec gry. Warto przy tym zwracać uwagę na karty tworzące zestawy i jednocześnie oznaczające przynależność potwora do konkretnego regionu lub stanowiących o jego rzadkości. Kiedy gracz wyłoży takie, które należą do tej samej grupy – podwaja punktację. W przypadku, gdy stworzona kreatura dodatkowo przynależy tylko do jednego regionu – gracz mnoży zdobyte za nią punkty razy cztery.

Karty Mikstur

Wspomniałem, że w grze występują karty mikstur. Mają one specjalne działanie i potrafią wywrócić sytuację na stole do góry nogami. Dla przykładu użycie Mikstury Niewidzialności (Invisibility Potion) pozwala zabrać kartę stworzenia przeciwnikowi. To idealny moment, by poczuć się jak złodziej smoczyczych skarbów – cichy, skuteczny i bez przypalonych brwi. Jest o tyle ciekawe, że wymaga też obserwacji sytuacji na stole, bo to, co układają przeciwnicy, może być dla nas cenną zdobyczą. Szczególnie w sytuacji, gdy brakuje nam akurat jakiejś konkretnej karty. Trzeba tylko uważać, żeby sytuacja się nie odwróciła i nasz rywal nie odplacił się nam tym samym.



Inna ciekawą kartą jest Mikstura Zamiany Ciał (Body Swap Potion). Jej zagranie pozwala zamienić wszystkie nasze karty z ręki na te, które trzyma przeciwnik. Jak nam „nie idzie karta”, to warto czasami zaryzykować – a nuż ktoś ma te, które będą nam lepiej pasowały? Elementy negatywnej interakcji w tym zagranu są bardzo widoczne – możemy popsuć szyki naszym rywalom. Mając np. dwie niepasujące nam części bestii, możemy zamienić się z graczem, który ma na ręce więcej kart. W naszych rozgrywkach wieloosobowych ta karta naprawdę potrafiła zmienić sytuację graczy. Jakie to smoczko okrutne.

Co warto podkreślić, i jest też elementem strategii, atak na nasze karty nie zawsze się powiedzie. Możemy takie zagranie zablokować, używając Mikstury Kamiennej Skóry (Stone Skin Potion). Dzięki temu my uratujemy naszą kreaturę, a przeciwnik obejdzie się smakiem. Jest jednak jedno ale. Musimy mieć taką kartę aktywną. Jak to działa w praktyce? Gdy używamy dowolnej mikstury (jako obrony lub jednej z akcji), musimy ją odwrócić awerssem do dołu. Staje się ona dla nas niedostępna do czasu, gdy ją odnowimy. Możemy tego dokonać tylko w swojej turze, odrzucając do zasobów ogólnych dwa żetony jajek. Dlatego warto je zbierać, bo przydają się na każdym etapie rozgrywki.

Skoro już jesteśmy przy żetonach jajek, to kilka dodatkowych wyjaśnień, jak działają. Wspomniałem, że ich zbieranie to jedna z dostępnych akcji. Stanowią w grze swego rodzaju walutę. Po odrzuceniu dwóch ze swoich zasobów, możemy wybrać ze stosu odrzuconych jedną kartę, która będzie najlepiej pasowała nam do układu. Inne działanie jajek to możliwość odnowienia jednej z użytych mikstur. Dzięki temu wybrana karta będzie mogła zostać użyta ponownie, nawet w tej samej turze. Jeśli nie zdążymy wykorzystać żetonów jajek, nic straconego – na koniec gry każde posiadane jajko to jeden dodatkowy punkt).

Ostatnia dostępna karta mikstury – Odmłodzenia (Rejuvenation Potion) – pozwala zawodnikowi odrzucić wszystkie posiadane na ręce karty i dobrać pięć nowych. Jest to o tyle opłacalne, że nowe mogą lepiej pasować do układanych przez nas potworów. I nie ma znaczenia, jakiej liczby kart pozbędziemy się z ręki, by wykonać działanie tej mikstury. Nawet odrzucenie jednej pozwala na dobranie do pełnej ręki.



Karty akcji i bonusów

W recenzowanym egzemplarzu gry otrzymałem również zestaw kart akcji. Mają specjalne działanie umożliwiające m.in. zablokowanie wyłożenia karty przez

innego gracza (przez co np. nie ukończy smoka w swojej turze) czy zmuszenie przeciwnika do oddania konkretnej karty ze stołu, (co może przynieść podobny skutek). Takie zagrania świetnie sprawdzają się pod koniec rozgrywki, gdy któryś z graczy jest już bliski jej zakończenia. Ale karty akcji wpływają nie tylko na ruchy przeciwnika. W talii są również takie, które nam samym przynoszą korzyści: pozwalają dobrać karty czy wziąć żetony jajek. Dołączenie tych kart do talii głównej zdecydowanie urozmaica rozgrywkę – wprowadzają jeszcze więcej strategii i negatywnej interakcji. I, co istotne, można ich użyć w dowolnym momencie gry, nawet poza swoją kolejką.



Kolejnym dodatkiem do gry są karty bonusowe VIP. Wydawca dołączy je do gry wszystkim wspierającym projekt na platformie Kickstarter w początkowym okresie trwania kampanii. Co wnoszą do podstawowej wersji gry? Przede wszystkim są świetną ochroną kart gracza. Wtasowuje się je do talii na początku rozgrywki. Gdy taka karta zostanie dobrana na rękę, gracz może (a niemal na pewno się zdecyduje) podłożyć ją pod określoną część swojego potwora, zgodnie z informacją na karcie. Dzięki temu karta, pod którą znajdzie się bonus, zyskuje dodatkowe trzy punkty na koniec rozgrywki. Ich ograniczona liczba w talii sprawia, że stają się niezwykle cenną zdobyczą. Najciekawsze jest to, że takiego zestawu dwóch kart nie można graczowi ukraść. Dlatego gdy trafi się karta VIP, warto ją wyłożyć jak najszybciej, żeby ktoś nie zabrał jej z naszej ręki działaniem karty mikstury.

Gra trwa do momentu, aż któryś z graczy ułoży cztery całe stworzenia. Następuje wtedy podliczanie punktów, a gracz z największą liczbą wygrywa.

Wrażenia z rozgrywki

Fictitious to tytuł, który łączy prostą mechanikę z lekką, fantastyczną tematyką. Tworzenie potworów działa trochę jak planszówkowy odpowiednik laboratorium szalonego alchemika – nigdy nie wiadomo, czy z kart na ręce powstanie majestatyczny smok, czy dziwna kreatura wyglądająca jak skrzyżowanie lwa z rybą. Z racji tego, że talia kart jest dość spora, a poszczególne części stworzeń się nie powtarzają, ilość możliwych stworzeń do ułożenia jest niezwykle liczna. Dzięki temu nasze potwory za każdym razem będą wyglądały inaczej. I jest to – od strony wizualnej – zdecydowanie na plus dla tej gry.

Fictitious jest przeznaczona dla dwóch do sześciu graczy. Muszę przyznać, że działa dobrze w każdym składzie, ale w większym gronie odczuwa się zdecydowanie więcej interakcji. Blokowanie ruchów i towarzysząca ciągle myśl: „Czy ktoś mi nie ukradnie karty?“, to nieodłączny element rozgrywki. Gra wymaga ciągłego skupienia uwagi na tym, co dzieje się na stole. Który gracz ma kartę odpowiednią dla mnie? Komu zablokować akcję? To elementy strategii, którą trzeba na bieżąco modyfikować. Tu nie ma jednego schematu działania – to nie jest typowy deck building, gdzie staramy się wykładać karty według z góry wymyślonemu planu. Tu przeciwnik może pokrzyżować nasze działania w każdym momencie.



Mogę z pełnym przekonaniem stwierdzić, że gra jest bardzo losowa. Choć stworzenie kreatury składającej się z trzech elementów jest proste i można dokonać tego dość szybko, to jednak strategicznie zależy nam na zdobyciu jak największej liczby punktów. Z racji tego, że karty z elementami potworów mają różne punktacje, należą do różnych regionów i – jak określa wydawca – rzadkości, dążymy do tego, aby zbierać i wykładać te, które zapunktują nam z mnożnikiem. Choć czasami może być irytujące, że nie wiemy, kiedy trafi nam się akurat ta karta, której potrzebujemy najbardziej, jest sposób na zwiększenie swoich szans – Dzika Karta (Wild Card). Jej działanie polega na tym, że kiedy ją zagrywamy, deklarujemy, jakiej części ciała potwora szukamy. W tym momencie możemy przeszukać talię kart dobierania i znaleźć tę, której potrzebujemy. To dobry sposób na uzupełnienie braków na stole. Użyta Dziką Kartę odkłada się następnie na stos kart odrzuconych.

Jednakże tym, co można zauważyć, grając w pełnym składzie (lub prawie pełnym), jest mocno odczuwalny downtime. Mniej wprawieni gracze lub tacy, którzy lubią długo myśleć nad swoim ruchem, powodują spowolnienie w płynności rozgrywki. Takie analizy rodem z księgowości sprawiają, że nawet najgroźniejszy smok może zasnąć w oczekiwaniu na swój ogon, a pozostali gracze – zacząć rozważać przejście w stan hibernacji jak lodowe golem. Mimo że do wykonania mamy trzy szybkie akcje (plus ewentualnie darmowe), czas na ich wykonanie dłuży się w oczach rywali. Grając w dwie, trzy osoby, podobnych przestojów nie zauważyłem.

Podsumowanie

Fictitious to lekka, sprytna gra karciana, która dzięki swym prostym zasadom jest doskonałym pomysłem na rozgrzewkę przed ciężkimi tytułami. Karty nie są przeładowane ikonami (są wręcz skromne), a ilość komponentów ograniczono do minimum. Dużą zaletą jest jakość żetonów jajek (są zrobione z grubego

kartonu) oraz dołączony do gry woreczek na ich przechowywanie. Gra jest kompaktowych rozmiarów, więc można zabrać ją praktycznie wszędzie. Samo pudełko jest bardzo solidne i na pewno grubsze niż w standardowej grze, a grafiki na wieczku od razu sugerują, że mamy do czynienia z jakimiś hybridami zwierząt.

Warto przy tym zwrócić uwagę, że gra jest jeszcze w fazie przedprodukcyjnej i niektóre elementy, grafiki czy zasady mogą ulec zmianie. Wydawca przygotowuje się do kampanii na platformie Kickstarter, ale na ten moment nie mamy informacji, czy gra będzie wydana po polsku. Niemniej jednak warto śledzić kampanię i zainteresować się tym tytułem nawet w wersji angielskiej, ponieważ tekstów jest w nim jak w lekarstwo, więc można uznać go za niezależny językowo.

PS W dostarczonym nam egzemplarzu znalazły się świetne minimagnesy nawiązujące do gry – mają być dodawane wspierającym.

Mityczne stworzenia do życia przywoływał
Marcin Adamczyk



Egzemplarz gry otrzymaliśmy od wydawnictwa Noodlez Design. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.

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



Droga na szczyt Olimpu



Zeus od Wydawnictwa Nasza Księgarnia wreszcie doczekał się wznowienia! Część osób na pewno zna tę szybką i prostą karciankę, ale dla innych, zwłaszcza dla tych, którzy do świata planszówek weszli stosunkowo niedawno, z pewnością jest to nowość. Choć można w nią grać w dwie osoby, mnie najbardziej podobała się rozgrywka w pełnym składzie. Dlaczego? Zaraz się dowiecie!

Komponenty

W kompaktowym pudełku znajdziecie czytelną instrukcję, 40 kart wspinaczki o wartościach od 1 do 10 oraz 16 świetnie zilustrowanych kart greckich bogów, którzy na różne sposoby będą modyfikować wartość Olimpu. Płytkę punktacji w postaci czterech kolumn oraz żetony punktacji z literami greckiego alfabetu trafnie nawiązują do antycznego klimatu gry. I najważniejsze – figurka Zeusa, którą będziecie sobie dosłownie wrywać z rąk!



Wyd. Nasza Księgarnia

Przygotowanie do gry

Wszystkie karty należy potasować i rozdać po cztery z nich każdemu z graczy. Z pozostałych tworzycie stos, który wraz z figurką Zeusa umieszczacie na środku obszaru gry. Miejsce tuż obok to tzw. Olimp, to tam będziecie zagrywać Wasze karty. Płytkę punktacji wraz z żetonami możecie położyć gdzieś z boku.



⚡ Na czym to polega?

Podczas gry Wasze zadanie to dostarczenie złotego posągu Zeusa na szczyt Olimpu. Zagrywając karty o wartościach od 1 do 10, będziecie wspinać się coraz wyżej – dodając liczbę z wyłożonej karty do aktualnego wyniku Olimpu (na początku gry wynosi on zero). Po zagraniu karty dobieracie z zakrytej talii nową, tak aby mieć ich na ręku zawsze cztery. Runda kończy się, gdy suma dodawanych kart osiągnie 100 – wówczas docieracie na szczyt greckiej góry bogów. Wygrywa ten, kto w chwili zdobycia Olimpu będzie w posiadaniu figurki Zeusa.



Podczas tej wspinaczki karty greckich bogów zrobią sporo zamieszania. Przykładowo Hermes zamienia miejscami cyfry w aktualnym wyniku i nagle z 91 robi się 19! Ares i Hera ustawiają jego wartość odpowiednio na 50 bądź 99. Oj, trzeba przyznać, że żona Zeusa może natychmiast odmienić losy danej rundy. Posejdon zawsze odejmuje od wyniku 10, a Afrodyta zaokrągla go w dół bądź w górę.

Większość z tych kart dodatkowo pozwala przejąć figurkę Zeusa. Co ważne, nie tylko karta boga daje nam taką możliwość – posązek otrzymamy również wtedy, gdy dzięki wyłożonej przez nas karcie wartość Olimpu wyniesie 10, 20, 30... aż do 100, a także wtedy, gdy w dowolnym momencie gry nagle (nawet poza swoją kolejką) wyłożycie kartę o takiej samej wartości co wcześniej zagrana. Niestety po takim ruchu nie możecie dobrać nowej karty, więc do końca rundy będziecie mieć o jedną mniej na ręku. Posąg Zeusa przechodzi z rąk do rąk, co zapewni Wam wiele emocji – zwłaszcza gdy zagraćie w tę grę w pełnym składzie!



Wyd. Nasza Księgarnia

⚡ Podsumowanie

Gra spodoba się miłośnikom mitologii greckiej – może być traktowana jako gra na rozgrzewkę, gra imprezowa, a także edukacyjna! Choć wymaga sprawnego liczenia do stu, sprawdzi się również wśród młodszych graczy, którzy dopiero uczą się dodawania. Wówczas warto, by dorosły trzymał rękę na pulsie i sprawdzał, czy młodszy dobrze rachują. Jej kompaktowy format zachęca, by zabrać ją ze sobą w podróż – pamiętajcie, że majówka tuż tuż...

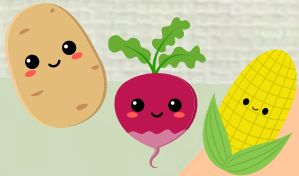
Na Olimp wspiniała się Magdalena Solarz

Korekta: K. Kukła, M. Kłodowska; Skład: M. Ostrowska-Jagoda

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



WARZYWA wartościowe



dzień targowy pełen emocji



2-6



15 min



7+

Niewielkie pudełko, które można zmieścić w wypchany innymi planszówkami plecaku, skrywa w sobie szybką i dynamiczną grę. W środku nie ma zbyt wielu elementów, ale za to kolorowe karty i prosta mechanika sprawiają, że *Warzywa wartościowe* to ciekawa propozycja zarówno dla świeżych graczy, jak i planszówkowych zapaleńców. Ale chodźmy na ten targ, zobaczymy, co nas tam zaskoczy.

Na straganie w dzień targowy...

...można zakupić kilka rodzajów warzyw. W pudełku znajduje się 60 kart, z czego kilka z nich to cenówki oraz etykiety z niezwykle uroczymi ilustracjami przedstawiającymi marchewkę, bakłażana, kukurydzę, pomidora oraz brokuł. Pozostałe karty to te, które dobiera się na rękę w czasie rozgrywania tur, o czym wspomnę za moment – są na nich zilustrowane warzywa w różnych kombinacjach, np. dwa bakłażany i brokuł, trzy marchewki, jedna kukurydza i dwa pomidory.

Jak wygląda zakup towarów?

Zanim rozpoczniemy rozgrywkę, należy wyłożyć na stół cenówki awersem do góry (można też rewersem, jeśli zależy nam na szybszym podnoszeniu cen warzyw), a następnie położyć na nich warzywa tak, aby każde z nich było droższe o jedną monetę od poprzedniego. Jeśli gracie w 2 lub 3 osoby, należy usunąć jedno warzywo, a także 17 kart z talii, na których widnieje chociaż jeden jego egzemplarz. Gdy stragan jest gotowy, tasujemy talię i wybieramy pierwszego gracza. Osoba ta odkrywa pod straganem tyle kart, ile wynosi liczba graczy +1. I wtedy zaczyna się zabawa.



wyd. Muduko



Gra składa się z sześciu tur, w trakcie których gracze wybierają jedną kartę spod straganu i dobierają ją na rękę. Rozpoczyna pierwszy gracz, a kolejna idzie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W ten sposób na koniec tury pod straganem pozostaje jedna karta – i z jej pomocą podnosimy ceny warzyw. Załóżmy, że nikt nie chciał karty z jedną marchewką i dwoma brokułami – w takim przypadku na koniec tury cena marchewki podnosi się o 1 monetę, a cena brokułu o 2 monety.

A to feler...

Rozgrywka z pozoru jest banalna, jednak w momencie dobierania kart trzeba trochę pokombinować. A dlaczego?

Na koniec gry punktowane jest każde warzywo, widniejące na naszej ręce. Punkty to nic innego jak wartość monetowa każdego z nich. Z tego powodu twórcy *Warzyw wartościowych* wprowadzili ciekawą mechanikę krachu na rynku. Jeśli cena towaru miałaby podnieść się na więcej niż 5 monet, następuje krach i cena spada do zera. Jest to element, na który trzeba bardzo uważać zwłaszcza w piątej lub szóstej rundzie – łatwo komuś zaszkodzić, ale równie łatwo jest przypadkiem pozbawić siebie samego dużej liczby punktów.



Minidodatek, czyli uwaga na pogodę

Do gry dołączone są 2 dodatkowe karty, będące swoistym dodatkiem, urozmaicającym rozgrywkę. Te karty to słońce oraz tajfun. Odkrycie słońca wymusza na nas zagranie dodatkowej karty, z kolei pojawienie się tajfunu zamraża ceny – w tej turze cena żadnego warzywa nie może spaść do zera. Minidodatek wprowadza leciutkie napięcie. Gdy jesteśmy zmuszeni do odkrycia dodatkowej karty, ceny warzyw idą szybciej w górę, bo liczba dociąganych na rękę kart się nie zmienia. Tajfun, pojawiający się na stole w ostatniej turze, może się okazać darem z nieba. Nagle okazuje się, że ta nieszczęsna marchewka, którą miał zaraz osiągnąć krach, jest najdroższym warzywem na targu...



Warzywa wartościowe to gra, która doskonale sprawdzi się jako filler pomiędzy cięższymi rozgrywkami lub w momencie, gdy wieczór planszówkowy teoretycznie dobiegł końca, ale nikt jeszcze nie chce wracać do domu. Rozgrywka jest bardzo szybka, potrafi zakończyć się nawet w mniej niż sugerowane 15 minut.



Trzeba jednak troszkę pokombinować, ale dla niektórych gra może kończyć się za szybko i pozostawiać uczucie niedosytu, jak po zjedzeniu cienkiej zupy. Nie ma zbyt dużo pola do popisu dla analitycznych umysłów, a ogromna losowość sprawia, że trudno przewidzieć, w jakie warzywa koniec końców warto inwestować.







Sugerowany wiek na pudełku to 7 lat i więcej, ale myślę, że nawet ograny pięciolatek na spokojnie poradzi sobie z zarządzaniem rynkiem warzyw. To gra, która spodoba się dzieciom – głównie z uwagi na niezwykle urocze ilustracje z uśmiechniętymi warzywami. Mogłaby się znaleźć na półkach w domach, w których rodzice często grają z dziećmi. Jeśli chodzi o starych wyjadaczy, którzy uwielbiają ciężkie tytuły, a fillery zjadają na śniadanie, gra może być za mało wymagająca, aby pozostawić po sobie dobre wrażenie.





Niemniej jednak jest to ciekawa propozycja dla osób, które dopiero zaczynają swoją przygodę z karciankami i planszówkami. W lekki sposób wprowadza w ten świat i na pewno pozostawi po sobie apetyt na więcej.

Plusy

-  Proste zasady do wytłumaczenia w mniej niż 5 minut.
-  Szybka i dynamiczna rozgrywka.
-  Gra ćwiczy logiczne myślenie i długofalowe planowanie.
-  Urocze, kolorowe ilustracje.

Minusy

-  Dla niektórych rozgrywka może kończyć się za szybko.
-  Jeżeli jesteśmy graczami zaprawionymi w bojach, gra może nie być wystarczającym wyzwaniem.



Po targu oprowadziła Was Monika Stachniuk

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

Bitwa na torty



2-4



20 min



6+



Kiedy cukiernicy podwijają rękawy

Założcie fartuszki, rozgrzewajcie piekarnik i przygotujcie się na walkę pełną smakowitych wyborów. *Bitwa na torty* to gra, w której cukiernicy stają do rywalizacji w wielkim turnieju dekorowania ciast. Już sama jej nazwa brzmi jak zaproszenie na przyjęcie, a pudełko pełne kolorowych kafelków i kryształków cukru zachęca, by zacząć tworzyć swoje słodkie cuda. To nie jest zwykłe układanie warstw – to subtelna taktyka przyprawiona nutą rywalizacji, gdzie każdy ruch smakuje jak kolejna porcja bitej śmietany. Od razu po otwarciu pudełka czujemy się, jakbyśmy trafili do cukierni tuż przed wielkim konkursem: blaty robocze czekają, składniki przygotowane, a zegar tyka. Nie ma tu miejsca na długą rozgrzewkę. Do dzieła! Tort sam się nie złoży! Zatem zajrzyjmy do gry „od kuchni”.



Zasady rozgrywki warstwa po warstwie

Rozgrywka w *Bitwie na torty* podzielona jest na siedem rund. Każdy z graczy dostaje kafelek początkowy, który będzie bazą tortu. Wiadomo, podstawa jest najważniejsza. Dodatkowo zawodnicy otrzymują po jednej planszecie z butelkami na kostki cukru oraz po siedem kafelków tortu, które będą stanowiły kolejne poziomy ciasta. Na początku gracz odkrywa dwa z nich. Pozostałe stworzą stos dobierania. Tak jak w przypadku prawdziwych wypieków: wszystko musi być dokładane po kolei, zgodnie z przepisem.



W każdej rundzie do wykonania są trzy bardzo proste akcje. Na starcie gracze jednocześnie wybierają jeden spośród odkrytych kafelków, który dołożą do swojego tortu. Nie ma tu kolejności tur ani przestojów. Wszyscy pieką równolegle jak w programie kulinarnym na żywo. I tu zaczyna się prawdziwa ciastkarska zabawa. Podczas tej akcji gracz powinien wykazać się wyobraźnią, ponieważ nie może dołożyć kafełka „na próbę”. Musi wyobrazić sobie, jak będą układać się kolorowe obszary i punktujące kostki cukru. Aby je zdobyć, należy dążyć do tego, by dopasować kolory i układ warstw tortu tak, aby tworzyły coraz większe łączące się pola. Dzięki temu za każdym razem ma się szansę na ponowne otrzymanie kostek cukru z już dołożonych kafelków. A dlaczego warto je gromadzić?



Po ich zdobyciu gracz musi rozłożyć je do butelek na swojej planszecie. Oczywiście przestrzegając limitów i zasad dotyczących kolorów. Tak gromadzone kostki będą jednym ze sposobów na zdobywanie punktów. Po napełnieniu butelki gracz ją opróżnia i dobiera odpowiedni znacznik.

Co najciekawsze, do ostatniej chwili nie wie, ile tych punktów dostanie, ponieważ losuje się je z zakrytych zasobów. Nadmiarowe kostki gracz umieszcza w specjalnej zielonej butelce. Gdy zbierają się tam co najmniej trzy, odkłada je do wspólnej puli, a w zamian otrzymuje kostkę w wybranym przez siebie kolorze. Dzięki temu może ponownie uzupełnić jedną z niebieskich butelek. Po wykonaniu wszystkich wymienionych czynności gracz sprawdza, czy na powiększonych obszarach tortu znajdują się ikony gwiazdek, za które otrzymuje punkty.



Ostatnią akcją do wykonania jest przekazanie niewybranego kafełka tortu kolejnemu graczowi oraz dobranie jednego z zakrytego stosu. Tak rozpoczyna się kolejna runda. Gra kończy się po dołożeniu siódmego elementu tortu. Następuje podliczanie punktów, a ten z graczy, który zdobędzie ich najwięcej zostaje mistrzem cukiernictwa.



Wrażenia z wypieków

Bitwa na torty ma przystępne zasady, ale zawiera w sobie nutę strategii i interakcji. Z każdą nową płytką musimy wyobrazić sobie, jak będzie wyglądał tort po jej dołożeniu. To trochę jak dekorowanie prawdziwego wypieku: zanim położymy kolejną warstwę kremu, staramy się przewidzieć efekt końcowy, nie patrzymy wyłącznie na pojedynczy element. Ogromną zaletą gry jest jej płynność. Jednoczesne wybory sprawiają, że rozgrywka przebiega bardzo sprawnie. Ograniczony wybór kafełków dodatkowo przyspiesza decyzje, bo nie analizujemy dziesiątek opcji, tylko skupiamy się na tym, co aktualnie leży na blacie cukierniczym. Podobnie dobieranie kostek cukru i rozkładanie ich do poszczególnych słoiczków idzie całkiem sprawnie, a tempo gry utrzymuje się na równym, przyjemnym poziomie przez cały czas.

Interakcja między graczami jest obecna, ale ma niezwykle łagodny charakter. W praktyce ogranicza się do akcji przekazania przeciwnikowi jednego z kafełków. I tak naprawdę nie mamy wpływu na jego działanie i punktowanie, bo jednoczesne kontrolowanie kolorowych pól swoich i innych graczy jest w zasadzie niemożliwe, więc to, czy prześlemy taki czy inny kafelek, nie ma dla nas większego znaczenia. Taka mechanika nie wywraca strategii do góry nogami. Każdy z nich mniej lub bardziej będzie nam odpowiadał, ale za to przyniesie kostki cukru. I właśnie w tym tkwi duży urok tej gry. Nawet gdy dostaniemy płytkę, która początkowo wydaje się niezbyt trafiona, często da się ją sensownie wkomponować w tort i zdobyć punkty. To jest świetne, ponieważ, bawiąc się z młodszymi graczami, każda dołożona płytkę daje im poczucie postępu i satysfakcji, jak przy tworzeniu własnego kolorowego deseru. Dzieci niemal zawsze są dumne ze swoich kompozycji. Kolejne składniki wzbogacają zabawę i sprawiają, że proces tworzenia staje się jeszcze przyjemniejszy.

Podsumowanie

Bitwa na torty najlepiej smakuje w gronie rodzinnym, gdzie przy jednym stole spotykają się gracze na różnym poziomie zaawansowania. Dzieci odnajdą się dzięki kolorowym komponentom i prostym zasadom, a dorośli dostrzegą w tym systemie coś więcej niż tylko układanie kafelków: konieczność planowania i liczenia punktów. To tytuł, który nie udaje ciężkiej strategii. Dostrzegamy bardzo udany balans, bo gra nie przytłacza zasadami, a jednocześnie nie jest pustą losową zabawą. Decyzje mają znaczenie, choć podane są w lekkiej, przystępnej formie.

Gra daje sporo satysfakcji, gdy uda się stworzyć idealną warstwę i zgarnąć solidną porcję kostek cukru. Oczywiście nie brakuje też chwil, gdy losowy dobór kafelków nie współgra z naszym planem i trzeba improwizować. Jednak frustracja jest tu raczej krótkotrwała i łagodna. Jak przy nieudanym biszkipcie, który następnym razem wyjdzie już perfekcyjnie.

W dłuższej perspektywie *Bitwa na torty* pokazuje swoją największą siłę: powtarzalna struktura rund nie nuży tak szybko, ponieważ każda partia układa się nieco inaczej w zależności od dostępnych płytek i decyzji graczy. To lekki rodzinny tytuł o składaniu warstw, podejmowaniu prostych decyzji i czerpaniu przyjemności z krótkiej, dynamicznej rozgrywki. To tworzenie prostych wypieków, a nie konstruowanie skomplikowanych tortów konkursowych. I właśnie w tej prostocie tkwi jego siła. *Bitwa na torty* to po prostu doskonały lekki wypiek. Nie bez przyczyny gra otrzymała tytuł *Kinderspiel des Jahres 2025*.

+ Plusy:

- 🐦 Proste i intuicyjne zasady.
- 🐦 Szybka, dynamiczna rozgrywka bez przestoju.
- 🐦 Jednoczesne tury angażujące wszystkich graczy.
- 🐦 Bardzo dobra jakość wykonania i przyjemna tematyka gry.

- Minusy:

- 🐦 Niekiedy frustrująca losowość kafelków.
- 🐦 Tekturowa „wypraska” i brak woreczków na komponenty.
- 🐦 Ograniczona głębia strategiczna.

Z wypiekami na twarzy kolorowy tort przygotowywał Marcin Adamczyk

Korekta: M. Kłodowska, M. Józwiak-Bociąg; Skład: A. Skrzypiec

Grę otrzymaliśmy od wydawnictwa G3. Wydawca nie miał wpływu na treść recenzji.



GDY RECENZENT SIADA DO PLANSZÓWKI

KULISY OCENIANIA GIER

Recenzje gier planszowych często czytamy po to, by dowiedzieć się, czy dany tytuł ma potencjał, żeby trafić na nasz stół. Rzadziej zastanawiamy się jednak nad tym, jak powstaje sama recenzja. Dlatego zapytaliśmy znanych recenzentów planszówek o ich warsztat pracy i o to, w jaki sposób podchodzą do oceniania gier.

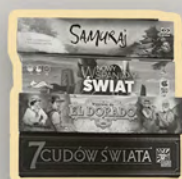
W tym artykule uchylają oni rąbka tajemnicy: opowiadają, jak u nich wygląda testowanie tytułów, mówią, na co zwracają szczególną uwagę podczas rozgrywek i zdradzają, co jest dla nich najważniejsze przy formułowaniu rzetelnej opinii. To spojrzenie zza kulis – o pasji, doświadczeniu, ale także o tym, jak partie rozegrane przy stole zmieniają się w przemyślane recenzje, gotowe do zaprezentowania czytelnikom.



NIEBIESKA i CZERWONY



**BRODATY
BOARDGAMES**



Daniel Brzost

Od zawsze uważałam siebie przede wszystkim za gracza. W grach planszowych najbardziej lubię... granie w gry planszowe – niby banał, ale często okazuje się, że nie jest to takie oczywiste.

Ostatnio do określenia „gracz” muszę dodać jeszcze jedno – recenzent. W końcu wzięłam to na klatę i się z tym pogodziłam. Uwierzcie – nie było łatwo! Określenie „recenzent” w naszym hobby ma moim zdaniem znaczenie pejoratywne. Taką osobę od razu szufladkuje się jako trubadura śpiewającego pieśń pochwalną na cześć i chwałę wydawnictwa. Nie mówię, że nie zdarzają się i takie recenzje w polskiej przestrzeni, ale nie generalizujemy! Skoro jednak zaczęłam paruć się tym „fachem”, pora zaakceptować, że jestem recenzentem.

Jak wygląda recenzja u mnie?

Zacznijmy od tego, co dla mnie oczywiste – zanim przystąpię do opowiadania o jakiejś grze, muszę ją poznać, zagrać w różnym składzie oraz wysłuchać opinii moich współgraczy. Po rozgrywkach często robię luźne zapiski z przemyśleniami. Czytam je, coś dopisuję, coś weryfikuję. Często jakaś niespokojna myśl nie daje mi zasnąć, dopóki jej gdzieś nie zapiszę – dlatego zawsze mam w zasięgu ręki notatnik i długopis. Dopiero jak czuję, że mam wyrobione zdanie, zbieram wszystkie zapiski, robię listę słów kluczowych i staję przed kamerą. Nagranie, kilka słów związanych z przetwórstwem mięsnym (subtelny eufemizm), dogrywanie fragmentów wymagających korekty, montaż i decyzja o publikacji. A potem jest czas na lekturę komentarzy i śledzenie pojawiających się łapek w dół. O ile te pierwsze, czyli komentarze, dają możliwość reakcji i otwarcia dialogu, o tyle te drugie są po prostu anonimowym „liścikiem w twarz”. My, widzowie (tak, również lubię oglądać materiały przygotowane przez innych twórców), często zapominamy, że recenzja ZAWSZE jest subiektywną opinią. ZAWSZE jest tworzona na podstawie własnych wrażeń i odczuć. Możemy się z nią nie zgadzać, ale nie powinna być powodem do hejtu. Za to jest to doskonały pretekst do dyskusji! Kulturalnej dyskusji! W której siłą są argumenty, a nie wulgarność przekazu. I ponownie – nawet po wymianie zdań nie musimy dojść do konsensusu – jedna gra może mieć skrajnie odmienne opinie u różnych osób, ale nasza kultura osobista powinna pozwolić nam to zaakceptować.

Jak się czuję jako recenzent? No średnio!

Trzeba się zmierzyć z nieprzychylnymi opiniami, oceną nieznanymi ludźmi i zaszufłankowaniem. To chyba taka nasza polska przywara – każdy czuje się ekspertem i uważa, że jego zdanie jest najważniejsze. Warto jednak pamiętać, oceniając kolejny materiał – każdy, nie tylko mój – że ktoś włożył masę pracy w jego przygotowanie. Poza tym recenzje są dość specyficznym rodzajem przekazu. Moim zdaniem ich obejrzenie ma sens tylko w dwóch przypadkach:

1. Jeżeli szukacie skróconego opisu zasad gry, która Was zaciekała. Zwykle takie materiały zawierają skrót zasad, pozwalający na tym etapie odpowiedzieć sobie na pytanie, czy gra nadal Was interesuje.

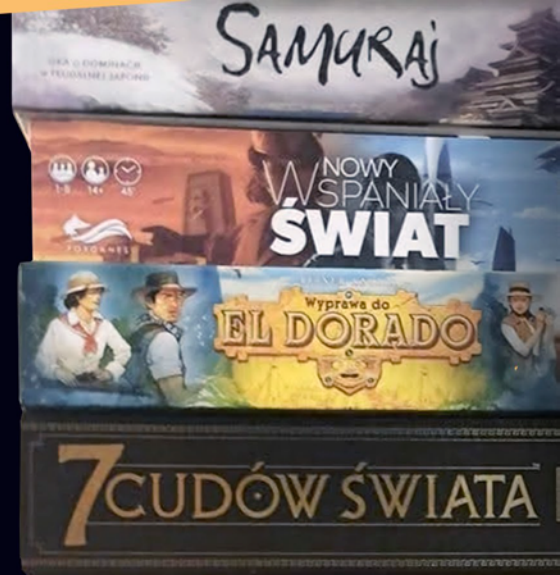
2. Jeżeli Wasz gust w większości pokrywa się z gustem recenzenta i tym samym szybko pojawia się myśl, że skoro on (albo ona) się czymś zainteresował, to i mnie ta gra powinna się spodobać. Pamiętajcie jednak, że nadal – chociaż takie sytuacje zostają zminimalizowane – mogą pojawić się tytuły, przy których Wasze opinie będą się rozjeżdżały.

Pozostałe ewentualne wyświetlenia wnoszą osoby, które postanowiły wspierać jakiś kanał lub zaintrygowała je miniaturka i po prostu dali się ponieść chwili. Stąd recenzje mają zwykle dużo niższe „zasięgi” niż wrzucane na kanały różnej maści „topki”.

Na koniec chciałabym podkreślić, że autentycznie kocham gry planszowe, kocham w nie grać i staram się znaleźć dla nich jak najwięcej czasu. I niezależnie od wszystkiego – zawsze najpierw będę graczem, a dopiero potem recenzentem.

Korekta: P. Ciuła; Skład: N. Lukina, M. Ostrowska-Jagoda

Monika Walczuk z kanału Yellow Player



Na początek odrobina konstruktywnej samokrytyki.

W gry planszowe gram od czasów, kiedy najbardziej smartowymi urządzeniami u nas w domu były pralka Frania i lodówka Mińsk.

O planszówkach piszę w pełni nieprofesjonalnie i partyzancko od lat sześciu. Od tego czasu nie napisałem ani jednej prawdziwej recenzji.

Zdarzyło mi się tworzyć pod auspicjami poważanych serwisów oraz portali jak Board Times i Games Fanatic, takich z zespołami redaktorów, naczelnymi, deadline'ami. Jestem w składzie GamesGuru Planszówki, które radzi sobie jak może w recenzenckiej dżungli. Dawno temu przygarnęło mnie nieodżałowane Dzień do Gry.

W Kulturalnym Łowiczu prowadziłem cykliczne biblioteczne granie. Trochę się tego uzbierało jak na dyletanta.

Dużo piszę na własny rachunek, chociaż nie potrafię. Publikuję głównie na Facebooku, gdyż nie potrafię nagrywać filmików, a na dźwięk mojego głosu kury we wsiach przestają się nieść. Lubię wdawać się w dyskusje pod tekstami, gdyż to uaktualnia moją wiedzę na temat tego, jak bardzo na czymś się nie znam.

Skrupulatnie oznaczam każdy przypadek współpracy barterowej. Nie robię tego, kiedy na grę wysupłałem kasę z własnej kieszeni, bo nie ma takiego wymogu. Zazwyczaj mieszczę się w terminach publikacji, lecz groźba lawiny wyjątków od reguły stale narasta.

Powinienem znać się na tym, co robię.

Ale czy aby na pewno?

Mogę kompetentnie wypowiedzieć się tylko na temat tego, jak nie pisać recenzji gier planszowych. W tym jestem całkiem dobry.

Czy może być recenzją coś napisane wierszem, w formie dialogu lub sztuki antycznej?

Jedna z najmiłszych opinii dotyczących mojego tekstu, a tyczył się on gry *Oak*, uznała go za twór „recenzjopodobny”. Bliżej słońca już się nie wzniosłem. Na bazie własnych doświadczeń i zgromadzonego materiału dowodowego postaram się krótko i treściwie pokazać, jak notorycznie podszywam się pod recenzenta. Samo głośne dzielenie się ze światem swoimi opiniami nie wystarczy. Byle wariat tak potrafi.

Aby zostać recenzentem, trzeba lubić gry euro

11 na 10 redaktorów wyznaje w swoim biogramie mniej lub bardziej namiętną miłość temu gatunkowi. Nie można znać się na grach, jeśli nie darzy się sympatią eurasów. Ja nie lubię, więc się nie znam.

Niestety tego się nie przeskoczy – w planszówki należy grać. Do tego przydają się znajomi. Umiejętność efektywnego zarządzania wolnym czasem jest na wagę złota. Zdolności organizacyjne przy okazji umawiania, przekładania i synchronizowania spotkań na granie osiągają poziom olimpijski.

Tymczasem mnie nikt nie lubi. Nawet tryb solo mi nie wychodzi.

Recenzent powinien szanować swój czas

Granie w to, czego się nie lubi, zwiększa koszty psychiczne powstałe w procesie recenzowania. Nie dość, że trzeba się przemęczyć, to jeszcze te męki opisać. Kiedy jest fun z grania w ciekawą grę z lubianego gatunku, wtedy i praca szybciej idzie, a recenzję czyta się lepiej. Granie w takie planszówki, które się samemu preferuje, wspomaga proces nabywania recenzenckich kompetencji. Specjalizacja pogłębia wiedzę. Ja gram we wszystko, więc nie znam się na niczym.

Dobrze jest pamiętać o właściwej skali ocen

Sprawny recenzent nie powinien schodzić poniżej 7. Wyrobiony czytelnik rozpozna słowa i frazy kluczowe, których użycie sugeruje, że werdykt zanurkował poniżej poziomu komfortu. Używam niskich ocen, co w zasadzie szkodzi branży, i łamię tym konsensus społeczny. Tak, recenzje też trzeba umieć czytać ze zrozumieniem. Wprawne oko wyłapuje sygnały ostrzegawcze: „Nie dla mnie.”, „Gra dobra, ale nie zostaje w mojej kolekcji”, „Raczej dla miłośników innego rodzaju gier”, „W mojej grupie się nie przyjęła”. Rozszyfrowany przekaz pozwala przeskalować ocenę końcową w dół. Czujni łowcy okazji wiedzą wtedy, że pora zacząć wypatrywać ofert na rynečku.

Nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie pisał za darmo. Czas to barter

Po to się pisze recenzje, żeby brać gry do recenzji. Zrecenzowanie gry posiadanej prywatnie mija się z celem. Po co chwalić komuś coś za darmo, jeśli nic się z tego nie ma?

Recenzentem być – to brzmi tak dumnie, tak profesjonalnie. Te początkowo przerażające hasztagi, służące oznaczaniu współpracy z wydawcą, pomagają budować prestiż. Współpraca recenzencka nobilituje. Nawet zniżki recenzenckie, które oznaczają, że płaci się za produkt, a i tak trzeba trzymać się terminu, pokazują światu, iż ktoś wierzy w Twoje zasięgi. Skoro wiemy już, kim nie jestem, przyjrzyjmy się bliżej temu, czego nie robimy. Można to zdefiniować przez zaprzeczenie. Sam fakt mojego funkcjonowania w sferze słowa pisanego przeczy wszelkiej logice i urąga porządkowi rzeczy.

Recenzja ma mieć w tytule słowo „recenzja”

Nie wolno dezorientować czytelnika abstrakcyjnymi bzdurami. Ktoś mógłby pomyśleć, że przy recenzji trzeba myśleć. Już w pierwszej milisekundzie zostaje podjęta decyzja, czy warto brnąć w to dalej.

Rozpudefkowanie niech pozostanie unboxingiem, a wrażenia pierwszymi. Odejdźcie od formatki grozi straszliwymi konsekwencjami.

Najważniejsze to trzymać się konwencji. Kiedy tekst zaczyna identyfikować się międzygatunkowo jako esej, felieton, błądzi w dygresjach – sam sobie szkodzi. Eksperymenty są bardzo ryzykowne. Czytelnik lubi lubić rzeczy, które lubi. A lubi recenzje. Publicystyka się nie klika.

Recenzja musi mieć ręce i nogi. Bez tego daleko się nie zajdzie

W przypadku tekstów do social mediów nie wolno zapominać o streszczeniu TL;DR (too long; didn't read) i podsumowaniu na końcu. Pierwsze jest dla tych, którym w ogóle nie chce się czytać, a drugie dla scrollujących tam, gdzie są spoilery.

Wszystko pomiędzy nie ma znaczenia, o ile nie zaznaczono wyraźnie, gdzie opis komponentów, mechaniki, gameplayu.

Struktura jest wszystkim. Kto nie zaspokaja potrzeb czytelników, ten ich traci.

Tekst musi być krótki, zwięzły i dosłowny

Opis towaru musi zgadzać się z zamówieniem, inaczej przeczytanie tekstu skończy się reklamacją. W hobby, które bardziej polega na kupowaniu niż graniu, warto pamiętać, że reklama jest dźwignią popularności. Recenzja to też marketing, tylko taki po koleżeńsku. Warto mówić wspólnym językiem.

Aby nie być gołosłownym, podam kilka przykładów prawidłowego i błędnego stylu recenzenckiego.

- Dopuszczalne słownictwo: „mózgożerny”, „zazębiające się mechaniki”, „sucha gra”.

- Przykład niedopuszczalnych wyrażen: „kryptograficzny amalgamat planszowego okultyzmu”, „Balrog w to zagrał, dostał udaru i zdechł”.

Pod żadnym pozorem nie wolno używać metafor, przenośni, abstrakcyjnych porównań. Coś jest czymś, a nie czymś innym. Jak coś do czegoś porównać, to grę do innej gry. Recenzja to recenzja, a nie jazda figurą po słowach. Nie wolno przesadzać z drobiazgowością. Subiektywnie rzecz biorąc, nikt nie jest obiektywny. Każda opinia jest dobra, zwłaszcza ta pozytywna.

Popularność zdobywa się, ujeżdżając falę hype'u

Dobra recenzja płynie z prądem trendów. Recenzja głośnego tytułu jest lepsza już przez sam fakt wzięcia na celownik czegoś medialnie atrakcyjnego. Niszowość się nie monetyzuje.

Los recenzenta to ciężki kawałek chleba. Jest strażnikiem portfeli graczy, lecz jednocześnie powinien też pilnować interesów wydawców. Bez gier nie byłoby hobby. Brak planszówek doprowadziłby do śmierci głodowej recenzji. Krytyka nie służy niczemu dobremu.

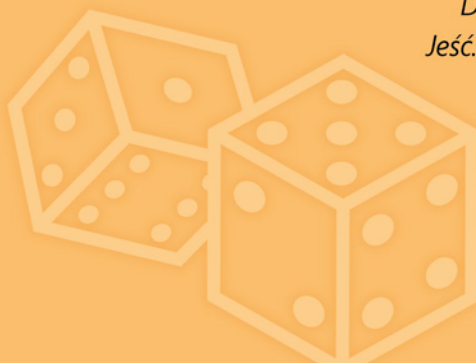
Recenzentem może zostać każdy

Wystarczy chęć szczerą oraz umiejętność trzymania się prostych zasad i wytycznych. Nawet ja potrafiłem porwać się z klawiaturą na słońce i błysnąć opiniami. Gdybym był sobą, nie ufałbym żadnemu słowu, które kiedykolwiek napisałem. Najpierw skonsultowałbym się z lekarzem lub farmaceutą.

Piszę, bo lubię czytać. Jakość moich tekstów świadczy o fatalnym doborze lektur.

Pisanie jest dla mnie wieczną klasówką z polskiego. Nie tylko gra podlega ocenie, ale i tekst sam w sobie jest wystawiony na ostrzał. Często bywa tak jak po lekcji, na której pani zadała pracę samodzielną. Zebrała kartki. Pochwaliła klasę, że wszyscy napisali bardzo dobrze. Wszyscy, z wyjątkiem Daniela. On powinien sędzić ziemniaki. O ile będzie umiał trafić motyką w ziemię.

*Daniel Brzost
Jeść. Grać. Spać.*



Korekta: M. Stachniuk; Skład: N. Lukina

MOJE RECENZJE NIE ZACZYNAJĄ SIĘ OD ZASAD GRY

Zaczynają się od emocji. Zawsze najpierw zastanawiam się, co właściwie wydarzyło się przy stole – czy była ekscytacja, napięcie, śmiech, frustracja albo to charakterystyczne uczucie: zagramy jeszcze raz. Dopiero później ubieram to w słowa.

Na profilu meeple_mi pracuję według stałego schematu, który pomaga mi zachować równowagę między klimatem a konkretami. Recenzję otwieram żartobliwym podtytułem i krótką zajawką, bo wierzę, że pierwsze zdania powinny oddać charakter gry, a nie brzmieć jak fragment instrukcji. Planszówki są doświadczeniem, więc czytelnik najpierw powinien poczuć ich atmosferę.

Dopiero potem pojawia się metryczka – liczba graczy, czas rozgrywki, wydawca i sugerowany wiek. To moment na szybkie pytanie odbiorcy: czy ta gra w ogóle pasuje do mojego stołu? Następnie opisuję, na czym polega rozgrywka, ale nie krok po kroku. Interesuje mnie raczej, co właściwie robimy w trakcie partii i dlaczego to angażuje.

Kluczową częścią recenzji jest wskazanie tego, co wyróżnia dany tytuł. Staram się znaleźć element, który sprawia, że gra nie ginie w tłumie – mechanikę, tempo, decyzje albo emocje zostające z nami po zakończeniu rozgrywki. Dopiero wtedy przechodzę do oceny, która nigdy nie jest tylko liczbą. To podsumowanie wrażeń oraz uczciwa odpowiedź na pytanie, komu gra się spodoba, a komu może nie podejść.

Oceniam gry przede wszystkim przez pryzmat doświadczenia przy stole. Zastanawiam się, czy mam ochotę wrócić do niej w najbliższym czasie, czy daje satysfakcję już podczas rozgrywki, a nie dopiero przy liczeniu punktów, czy losowość wspiera decyzje zamiast je zastępować i czy zasady są na tyle intuicyjne, by po pierwszej partii chcieć zagrać ponownie. Równie ważne są tempo gry, downtime, wygoda przygotowania partii oraz to trudne do zdefiniowania „coś” – czyli klimat i ogólne wrażenie po zakończeniu rozgrywki.

Nie traktuję recenzji jako wyroku ani uniwersalnej rekomendacji dla wszystkich. Każda gra trafia w inne gusta i do innych grup graczy. Dlatego moim celem nie jest powiedzenie „to dobra gra”, ale raczej: „oto jakie doświadczenie oferuje ten tytuł – sprawdź, czy jest dla Ciebie”.



Bo dobra recenzja, podobnie jak dobra planszówka, nie kończy rozmowy. Ona ją dopiero zaczyna.





Magazyn „Planeta Mepli” zapytał mnie, jak powstają moje recenzje. Dlatego zapraszam Was do przeczytania tekstu, w którym obnażę kulisy tego procesu.

Po pierwsze i najważniejsze – grę trzeba ograć. To nie znaczy zagrać raz i napisać, że gra jest dla każdego lub inne takie dyrdymały. Trzeba się do tego solidnie przyłożyć i poświęcić jej trochę czasu. Cały proces zaczyna się od wypraskowania elementów, przeczytania instrukcji, obejrzenia kilku filmików na YouTube jak grać itp. Jednak to są sprawy oczywiste.

Bardziej problematyczne jest to, ile powinno być rozgrywek przed wrzuceniem recenzji. Moim zdaniem trudno to jednoznacznie określić – wszystko zależy od rodzaju gry. Bo mamy takie karcianki, w których zagrywamy karty na zmianę, licząc na zebranie lewy lub hipopotama. Całość da się zamknąć w 15 minut, a recenzję można by napisać po dosłownie jednym spotkaniu ze znajomymi.

Brodaty Boardgames to entuzjasta planszówek i gier z figurkami. W wolnych chwilach – malarz plastiku i promotor planszówkowego stylu życia. Uwielbia gry kooperacyjne, bo lubi przeżywać przygody ze swoją żoną i kotem Gandalfem.



Kiedy jednak na warsztat weźmiemy tytuł taki jak *Voidfall* lub jakąś grę kampanijną, musimy liczyć się z co najmniej kilkunastoma godzinami rozgrywki, by w ogóle móc coś o niej opowiedzieć. Warto też sprawdzić, jak dany tytuł skaluje się przy różnej liczbie graczy. Dla mnie to bardzo istotny czynnik, szczególnie że w większość tytułów gram z żoną. Dlatego przyjmuję, że jeśli poświęcę grze te kilkanaście godzin, to będzie dobrze. Choć w przypadku gier kampanijnych recenzja powstanie dopiero wtedy, gdy je przejdę. Ten proces potrafi się ciągnąć miesiącami. Na szczęście razem z żoną motywujemy się do regularnego grania, bo ciężko wrócić do kampanii po dłuższej przerwie. Przykładowo: do napisania recenzji *Voidfalla* potrzebałem 9 rozgrywek (ponad 27 godzin), a *Primal: The Awakening* wymagał 15 partii, żeby skończyć całą kampanię (ponad 30 godzin).

Kiedy tytuł mam już ograny, przychodzi pora na napisanie recenzji. Do tego muszę mieć odpowiednie warunki. Najlepiej pracuje mi się nad tekstem, gdy jestem wypoczęty i najedzony. Nie mogę też się zmuszać – jeśli nie mam dnia do pisania, przyjąłem zasadę, że nie piszę i tyle. Lubię też, kiedy w domu jest cisza i wiem, że nie muszę już nic zrobić: kot nakarmiony, żona siedzi na kanapie i czyta książkę, a ja zakładam słuchawki i jadę z tematem.

Tutaj muszę poruszyć jeszcze jedną ważną kwestię: czy recenzja powinna być obiektywna, czy może bardziej oparta na naszych wrażeniach oraz emocjach, które towarzyszyły nam podczas grania? Ja wybieram tę drugą formę. Lubię pisać o swoich przeżyciach oraz o obcowaniu z danym tytułem. Często też umieszczam jakieś zabawne, życiowe sytuacje, które przydarzyły się nam podczas ogrywania. Dzięki temu moje recenzje nie mają jednej utartej formuły. Nie trzymam się też żadnych schematów. Lubię wszystko przedstawiać w formie raportu z grania, do którego dodaję moje luźne myśli komentujące poszczególne aspekty gry.

Recenzję trzeba też jakoś zacząć. Warto zastosować tak zwany rapowy hook. Początek musi być chwytliwy, rytmiczny i powinien zachęcić czytelnika do looknięcia na naszą recenzję. Mógłbym zastosować jakieś pytanie lub youtuberskie stwierdzenie w stylu: „czy jest to pogromca *Roota*?” albo inne, podobne zagrywki słowne. Równie skutecznym sposobem na przyciągnięcie uwagi byłby hejt, który można wylać na dany tytuł. Wolę jednak zacząć od zadania zabawnego pytania dotyczącego gry. Pewnie jest to bardziej zrozumiałe dla osób, które już zagrały w dany tytuł, ale jakoś lepiej pozwala mi to wczuć się w klimat podczas pisania.

Kolejną rzeczą, która mi pomaga, jest wprowadzenie motywu przewodniego do recenzji. Często zależy on od słuchanej ostatnio muzyki albo od obejrzanego właśnie filmu lub serialu. Bywa i tak, że inspiruje mnie sytuacja geopolityczna na świecie, o której dowiedziałem się z podcastu BBC News włączonego przez żonę w łazience o piątej nad ranem.

Skoro początek mam już za sobą, warto by było napisać coś o samej grze: o tym, czym w ogóle jest, co będziemy w niej robić i jak się wygrywa. W tym fragmencie recenzji staram się jednak mocno nie rozpisywać. Przekazuję czytelnikowi najważniejsze informacje, tak by mniej więcej wiedział, o co chodzi. Bardzo nie lubię, gdy inne recenzje zarzucają mnie ścianą tekstu, dosłownie przepisując akapity z instrukcji i tłumacząc każdy, nawet najdrobniejszy szczegół. Instrukcję mogę sobie przeczytać sam.

W środku recenzji kontynuuję historię ze wstępu oraz opisuję swoje wrażenia z rozgrywek. Przedstawiam najważniejsze aspekty gry i często dodaję luźne przemyślenia na ich temat. Jeśli czytacie tekst od deski do deski (łącznie ze środkiem!), macie ode mnie serduszko z dwóch palców, jak robi to dzisiejsza młodzież. Staram się być hip oraz lit, czy jak to się teraz mówi na cool ludzi. Wierzę, że te recenzje nie kończą jak moja praca magisterska, w której liczył się tylko początek i zakończenie.

W moich recenzjach często stosuję też cytaty z filmów, bo jestem wielkim kinofilem (nie trzeba wzywać policji). Lubię również wymyślać wyrazy i różne stwierdzenia, które mogą potęgować uczucie krindżu. Liczę jednak, że głównie wywołuje to uśmiech na twarzy osoby czytającej mój tekst – tak, jakbym stał obok i opowiadał dobry dowcip.

Później dodaję fragment o komponentach oraz o liczbie graczy. Tak jak pisałem wcześniej, lubię wiedzieć, czy gra działa dobrze na dwie osoby, by mieć świadomość, czy zagram w nią tylko w klubie planszówkowym, czy może też z żoną w naszym domowym zaciszu.

Na samym końcu recenzji streszczam wszystko w kilku zdaniach, podkreślając moje najważniejsze przemyślenia. Dodaję też plusy i minusy danej gry. Robię to głównie dla osób, które nie czytają środka moich recenzji. Jednak najważniejszym elementem podsumowania jest mój ostateczny werdykt. Niektórzy może wystawiliby tu ocenę, napisali, że są sfrustrowani, czy dorzucili inne tym podobne teksty. Ja na samym końcu zamieszczam mocno ironiczno-sarkastyczne sformułowanie, które jest alegorią danej planszówki. Często też korzystam z „punów”, czyli krótkich dowcipów słownych, które mają wprawić czytelnika w zadumę lub osłupienie. Tak właśnie powstają moje brodate recenzje. Dziękuję wszystkim za przeczytanie moich wypocin. Jesteście cool.

Brodaty Boardgames



Korekta: K. Kukła; Skład: N. Lukina



BRODATY BOARDGAMES

Od początku

Wiele osób sądzi, że recenzowanie rozpoczyna się w momencie pierwszej rozgrywki. Prawda, przynajmniej w naszym wypadku, jest zgoła odmienna. Pierwszym krokiem jest research. Staramy się dowiedzieć o grze jak najwięcej: poczynając od podstawowych mechanik, przez sprawdzenie czy działa na dwie osoby, a kończąc na tematyce i wykonaniu. Wsparciem w większości tych działań są media branżowe, głównie BoardGameGeek będący dla nas prawdziwą skarbnicą wiedzy. Na tym etapie część gier jest przez nas świadomie odrzucana. Czasy, w których braliśmy do recenzji wszystko jak leci, już minęły. Warto też dodać, iż obecnie recenzujemy wyłącznie w ramach współpracy z wydawcami i autorami.

Przesyłka

Ten moment, gdy mamy już wszystko umówione z wydawcą i oczekujemy na przesyłkę, to pierwsza chwila ekscytacji. Praktycznie zawsze pojawia się dreszczyk emocji związany ze stanem paczki oraz jej zawartością – czasem znajdziemy w środku jakiś niespodziewany, acz miły drobiazg. Podczas rozpakowywania zawsze wraca nasz dyżurny inside joke: folię z pudełka musi zdjąć Monika, bo przecież ma na nią „uczulenie”.

Mimo obcowania z grami już od kilku lat każde otwarcie nowego pudełka jest tak samo ekscytujące. Ostrożnie przeglądamy wszystkie komponenty, pilnując, aby kartonowe elementy pozostały w wypraskach. Pokusa, by obejrzeć wszystko od razu, jest naprawdę duża.

Instrukcja

Zapoznanie się z grą od strony teoretycznej, czyli z instrukcją, w większości przypadków jest zadaniem Moniki. To ona zdecydowanie lepiej radzi sobie z zawiłościami, zwłaszcza w trudniejszych grach euro. Drugim, dużo ważniejszym aspektem tego etapu jest zdolność skutecznego i klarownego tłumaczenia zasad podczas rozgrywek z nowymi osobami – Monika sprawdza się w tej roli znakomicie.

Monika i Maciej – ona z Płocka, on z Poznania, ale mieszkają w stolicy Wielkopolski. Miłośnicy gier euro i kooperacyjnych. Gry planszowe spajają ich relację, a recenzowanie stało się wspólnym hobby. W planszówkowej drodze towarzyszy im kotka Bajka, która najchętniej okazuje swoją dominację, kładąc się na planszy. W wolnych chwilach spotkacie ich na poznańskich ścieżkach rowerowych i kortach do squasha.

Unboxing

Stałym elementem każdej recenzji jest przygotowanie materiału z unboxingu. W większości przypadków jest to krótkie wideo, ale przy niektórych tytułach – ze względu na niewielką liczbę komponentów, a czasem nawet brak pudełka – ograniczamy się do zdjęć. Ponieważ mamy już za sobą sporo filmów poświęconych rozpakowywaniu gier, zdążyliśmy wypracować własny styl i metody.

Rozgrywki

Mimo pewnego doświadczenia z planszówkami pierwsza partia niemal zawsze jest nieco kulawa. Przy mniej skomplikowanych grach najczęściej staramy się rozegrać od razu więcej niż jedną partię. Następnie wymieniamy się spostrzeżeniami i często je zapisujemy. Dzięki temu mamy pierwsze wnioski i przemyślenia, które weryfikujemy podczas kolejnych rozgrywek. Najczęściej gramy we dwoje, jednak wybieramy również gry, które wymagają większej liczby graczy. Nie ukrywamy, że zwykle są to lżejsze tytuły. W wielu wypadkach już po kilku partiach jesteśmy w stanie stwierdzić, czy gra ma jeszcze coś do zaoferowania albo czy większa liczba osób może realnie zmienić doświadczenie płynące z rozgrywki. W takiej sytuacji sprawdzamy to w czteroosobowym składzie. Dzięki temu możemy skonfrontować nasze podejrzenia z rzeczywistością i to właśnie wtedy formułujemy się końcowe wnioski.

Recenzja

Powstawanie recenzji to proces, którego fundamentem są wszystkie powyższe działania. Każdy tekst jest ustrukturyzowany i opiera się na konkretnych sekcjach: wstępie, mechanice, wykonaniu, opinii oraz plusach i minusach. Na początku staramy się nawiązać do tematyki lub tła fabularnego przedstawionego w grze. W sekcji poświęconej mechanice zależy nam na ukazaniu koncepcji rozgrywki oraz zakresu działań graczy. Dla wielu osób może się to wydawać zbędne, czy wręcz zaśmiejające recenzję, lecz bez omówienia tego zagadnienia, trudno by było odnieść się do niego w końcowej części tekstu.

Poza przypadkiem mniej skomplikowanych gier nie da się w ogólny sposób zawrzeć wszystkich niuansów, wyjątków i mikrozasad. Dlatego w tej sekcji skupiamy się na szerszym obrazie, jednocześnie podkreślając elementy szczególnie wyjątkowe dla danego tytułu. Następnie przechodzimy do oceny wykonania, gdzie omawiamy komponenty, grafiki oraz użyte materiały. Przyglądamy się też konkretnym rozwiązaniom zastosowanym przy poszczególnych elementach, oceniając ich przydatność lub jej brak.

Ważnym aspektem jest również instrukcja, która w naszej opinii powinna być dobrze napisana i poprawnie złożona. Jej styl musi być na tyle przejrzysty, aby po jednokrotnym czytaniu zasady pozostały w pamięci. Ostatecznie oceniamy także rozwiązania zastosowane przez wydawców w kontekście przechowywania zawartości i płynnie przechodzimy do ostatniej części.

To właśnie tutaj, tak przynajmniej podejrzewamy, najczęściej zaglądamy nasi obserwujący. Na podstawie poprzednich sekcji staramy się sformułować zwięzłą opinię, która oddaje nasze wrażenia płynące z obcowania z danym tytułem.

Wbrew pozorom nie jest to najbardziej rozbudowana część recenzji, gdyż bardziej zależy nam na zainteresowaniu czytelników niż na głębokim analizowaniu każdego aspektu gry. Nie boimy się formułowania niepochlebnych wniosków, zwłaszcza jeśli dany tytuł niczym szczególnym się nie wyróżnia, wypada słabiej od innych albo po prostu nam się nie spodobał. Na końcu umieszczamy plusy i minusy, czyli krótkie punkty podsumowujące i zamykające tekst.

Materiały fotograficzne

Wykonanie zdjęć to jedna z najbardziej twórczych czynności podczas tworzenia recenzji. Nie ma jednego schematu działania, jednak do pewnych sprawdzonych pomysłów chętnie wracamy. Liczba komponentów w pudełku nie zawsze daje możliwość wykonania tylu dobrych zdjęć, ile byśmy chcieli. Sięgamy wtedy po rekwizyty i dodatki zewnętrzne, by urozmaicić treść przekazywaną oglądającym. Stosujemy je również wtedy, gdy chcemy podkreślić wyjątkowy klimat danej pozycji. Gdybyśmy jednak mieli w swoich zasobach przedmioty pasujące do większości gier, które recenzujemy, zapewne musielibyśmy wynająć schowek albo przerobić biuro na magazyn.

Osobnym wyzwaniem jest praca ze światłem. Wszystkie zdjęcia wykonujemy w sztucznym oświetleniu, z którym dziś radzimy sobie zdecydowanie lepiej niż jeszcze jakiś czas temu. Do wielu stosowanych przez nas rozwiązań doszliśmy sami, tradycyjną metodą prób i błędów. Obecnie jakość publikowanych fotografii jest naszym oczkiem w głowie.

Od autorów

Jako twórcy spotykamy się z różnymi opiniami i stereotypami na temat naszej pracy. Począwszy od zarzutów o darmowe egzemplarze gier, a skończywszy na stwierdzeniu, że „recenzowanie to nie praca, bo cały czas gracie”. Rozpoczynając przygodę z prowadzeniem social mediów o grach planszowych, nie sądziliśmy, że zajdziemy tak daleko – zarówno w kontekście doświadczenia, jak i ilości pracy. Być może sami jesteśmy sobie trochę winni, bo w trosce o możliwie największą rzetelność nie odkładamy pudełka na półkę po jednej rozgrywce. Robimy to dopiero wtedy, gdy upewnimy się, że temat został wyczerpany. Przygotowanie materiałów fotograficznych, wideo oraz tekstów to konkretne roboczogodziny. Jednak wynik jest tego warty. Lubimy to, co robimy, i chcemy nadal to robić. To jedna z rzeczy, która łączy nas przy wspólnym stole, i nie wyobrażamy sobie odejścia od świata gier planszowych.

Niebieska i Czerwony

Korekta: K. Kukła; Skład: N. Lukina



NIEBIESKA i CZERWONY

KOLOROWANKA WIELKANOCNA



Dlaczego przegrywamy w euro,

a i tak chcemy zagrać jeszcze raz?



Każdy, kto gra w eurogry trochę dłużej, zna ten moment. Partia się kończy, zwycięzca został wyłoniony a różnica między pierwszym a drugim miejscem wynosi kilkanaście punktów. Przegrałeś. Czasem wyraźnie. A jednak zamiast powiedzieć: „Zagrajmy w coś innego”, pojawia się zupełnie inna reakcja:

„Jeszcze jedna partia. Tym razem spróbuję inaczej”.

To jedna z najbardziej charakterystycznych cech eurogier. W wielu grach porażka zniechęca, frustruje albo sprawia, że czujemy się pokonani przez losowość. W eurograch przegrana działa inaczej – często jest początkiem analizy swoich kroków i chęci poprawy. Dlaczego tak się dzieje? Odpowiedź leży w sposobie, w jaki eurogry są projektowane.

Porażka, którą można przeanalizować

W eurograch wynik niemal zawsze jest konsekwencją decyzji. Oczywiście losowość istnieje – karty, zmienne plansze, dociągi – ale rzadko jest elementem dominującym. Mechanika daje graczowi poczucie, że to jego wybory prowadzą do zwycięstwa albo porażki. Dlatego po zakończeniu partii rzadko zostaje poczucie niesprawiedliwości. Zamiast tego pojawia się rozważanie:



Gracze zaczynają analizować przebieg partii niemal jak partię szachów. W eurograch bardzo często można wskazać moment, w którym strategia zaczęła działać – albo moment, w którym zaczęła się sypać. To właśnie ta czytelność przyczyn porażki sprawia, że gracze chcą spróbować jeszcze raz.

Kiedy system pokazuje swoją głębię?

Dobrym przykładem takiego mechanizmu jest *Terraformacja Marsa*. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się opierać na budowaniu silnika produkcji zasobów i kart. Wielu nowych graczy koncentruje się więc na rozwijaniu ekonomii: zwiększaniu produkcji stali, energii czy kart. Jednak po kilku partiach okazuje się, że zwycięstwo często zależy od zupełnie innych elementów. Kluczowy bywa moment, w którym gracze podnoszą parametry planety: temperaturę, tlen czy dokładają oceany. Gracz, który potrafi kontrolować tempo zakończenia partii, może wygrać nawet z kimś, kto ma znacznie silniejszy silnik produkcji. Porażka w *Terraformacji Marsa* często prowadzi więc do konkretnego wniosku: gra nie polega tylko na rozwijaniu silnika, ale na kontrolowaniu momentu końca rozgrywki. Po takiej partii niemal automatycznie pojawia się chęć rewanżu.



Eurogry nagradzają naukę systemu

W przypadku wielu tytułów pierwsza partia jest dopiero początkiem poznawania mechaniki. Prawdziwa głębia eurogry pojawia się dopiero wtedy, gdy zaczynamy rozumieć, jak jej elementy wpływają na siebie nawzajem. Świetnie widać to w przypadku *Zaginionej Wyspy Arnak*. Tematycznie jest to gra przygodowa: odkrywamy nowe lokacje, pokonujemy strażników i zdobywamy artefakty. Jednak mechanicznie jest to precyzyjny system zarządzania akcjami. Gracz ma ograniczoną liczbę odkrywców, ograniczone zasoby i zaledwie kilka rund na rozwinięcie strategii. Każda decyzja oznacza rezygnację z innej. Jeśli skupisz się na eksploracji wyspy, możesz stracić tempo na torze badań. Jeśli skoncentrujesz się na badaniach, możesz nie zdobyć zasobów potrzebnych do pokonywania strażników. Pierwsza partia często kończy się poczuciem chaosu. Druga wygląda zupełnie inaczej. Gracz zaczyna widzieć zależności między akcjami i rozumieć, jak ważne jest tempo rozwoju. I właśnie w tym momencie eurogry zaczynają działać najlepiej – gdy chce się sprawdzić, czy potrafi się wykorzystać system lepiej niż poprzednio.



Wyd. Rebel

Gdy kilka punktów zmienia wszystko

Partie eurogier bardzo często kończą się niewielką różnicą punktową między uczestnikami. Zwycięstwo bywa efektem jednej dobrze rozegranej rundy lub jednego pola zajętego chwilę wcześniej. Dobrym przykładem jest *Everdell*. Na pierwszy rzut oka to spokojna gra o budowaniu leśnego miasta. W rzeczywistości jest to bardzo ciasny system zarządzania kartami i akcjami. Gracze muszą balansować między zbieraniem zasobów, zagrywaniem kart i przechodzeniem do kolejnych pór roku. Często przegrywa się tu dlatego, że ktoś wcześniej zajął kluczowe pole produkcji albo zagrał kartę, która idealnie pasowała do jego strategii. Niewielkie różnice w tempie decyzji potrafią przełożyć się na kilka punktów na koniec gry. A jeśli przegrana wynika z tak małych detali, łatwo uwierzyć, że następnym razem można zrobić coś lepiej.



Wyd. Rebel

Decyzje, które zmieniają całą partię

W *Brass: Birmingham* gracze budują sieć przemysłową: kopalnie, browary, fabryki i linie transportowe. Każda decyzja dotycząca budowy infrastruktury wpływa nie tylko na własną strategię, ale także na sytuację innych graczy. Można przegrać, bo ktoś wykorzystał nasze zasoby. Można przegrać, bo zbyt późno rozbudowaliśmy sieć transportową. Można przegrać, bo źle zaplanowaliśmy moment przejścia z epoki kanałów do epoki kolei. Po zakończeniu partii bardzo łatwo wskazać moment, w którym gra zaczęła układać się na korzyść jednego z uczestników. To sprawia, że porażka nie wydaje się przypadkowa – raczej wynika z konkretnych decyzji podjętych kilka rund wcześniej.



Wyd. Rebel

System, który daje poczucie kontroli

Podobny efekt można zauważyć w *Ark Nova*. Gra polega na budowaniu nowoczesnego zoo i zarządzaniu kartami akcji, które wzmacniają się w zależności od ich pozycji na torze. Początkowo gracze skupiają się na rozwoju infrastruktury, zdobywaniu zwierząt i budowaniu silnika punktowania. Z czasem jednak okazuje się, że kluczowe są momenty aktywacji kart oraz zarządzanie tempem postępu na torach punktowych. Gracz może mieć świetne zoo, ale przegrać, jeśli nie potrafi odpowiednio zarządzać timingiem swoich akcji. *Ark Nova* doskonale pokazuje, jak euro gry budują napięcie nie poprzez konflikt, lecz poprzez precyzyjne podejmowanie decyzji.



Wyd. Portal Games

Satysfakcja pojawia się w trakcie gry

Kolejną cechą dobrych euro gier jest to, że satysfakcja pojawia się już podczas rozgrywki, a nie dopiero przy końcowym liczeniu punktów. Gracze rozwijają swoje strategie, budują ekonomię i odblokowują nowe możliwości. Nawet jeśli ktoś ostatecznie zdobywa więcej punktów, pozostali widzą, że ich decyzje miały znaczenie. Ta satysfakcja z procesu jest kluczowa. Sprawia, że porażka nie odbiera przyjemności z samej gry.

Intelektualna łamigłówka

W pewnym sensie euro gry przypominają dobrze zaprojektowaną zagadkę. Każda partia jest kolejną próbą znalezienia najlepszego rozwiązania. Gracz uczy się systemu, testuje strategie i stopniowo odkrywa jego głębię. Porażka nie oznacza końca zabawy – raczej wskazuje kierunek, w którym warto iść następnym razem. To właśnie dlatego euro gry potrafią przyciągać ludzi na dziesiątki partii. Mechanika daje wystarczająco dużo przestrzeni, by wciąż odkrywać nowe możliwości.

Dlatego wracamy do euro gier

W wielu tytułach przegrana oznacza koniec historii. W euro grach przegrana zachęca do podjęcia kolejnej próby. Gracz wie, że system działa uczciwie. Wie, że jego decyzje mają znaczenie. I wierzy, że następnym razem może zagrać lepiej. Dlatego po zakończeniu partii pudełko rzadko trafia od razu na półkę. Najczęściej ląduje z powrotem na stole. Bo dobra euro gra zostawia nas z jednym pytaniem:

„Czy potrafisz podjąć lepszą decyzję następnym razem?”

Kornelia Szpak IG: @meeple_mi

Problemy graczy i jak je rozwiązać



CZĘŚĆ 5. Od czego zacząć?

Docieramy do finiszu naszego cyklu o najczęstszych problemach, z którymi borykają się gracze. W poprzednich odcinkach omawialiśmy rozwiązania dotyczące braku czasu, ograniczonego budżetu i braku miejsca. Skoro te kwestie mamy już opracowane, nadszedł czas na wybór tytułu. Jeśli to właśnie w tym momencie przed oczami pojawia się Wam ekran ładowania, zapraszamy do dalszej lektury. Przyjrzymy się temu zagadnieniu z dwóch perspektyw: w tym artykule osoby, która nie ma jeszcze rozeznania w temacie, a w numerze majowym gracza, który już zjadł zęby na planszówkach. I jak zawsze: każde z proponowanych rozwiązań ma wady i zalety – wybierzcie te, które są odpowiednie do Waszych okoliczności.











Jak zabrać się do poznawania świata planszówek?

Wchodzenie do świata gier planszowych można porównać do próby odnalezienia się w centrum Tokio, gdy nie mówimy ani słowa po japońsku. Otacza nas mnóstwo komunikatów, ale niewiele z nich rozumiemy. Nie wiemy, w którą stronę mamy pójść, więc stoimy w miejscu. Jeśli brakuje nam pomysłu, od czego zacząć, podejźmy do tematu metodycznie, ale z dużą dozą elastyczności, dopuszczając do głosu naszą intuicję. Wszystkie poniższe porady można stosować łącznie lub oddzielnie.



Rankingi








Wszelkiego rodzaju zestawienia to pierwszy krok dla wielu graczy. Dają one poglądowy obraz tego, co duża część społeczności uważa za dobre pozycje na rynku. I owszem, mogą one stanowić pewien punkt odniesienia, jeśli korzystamy z nich w sposób do nas dopasowany. Przede wszystkim pamiętajmy, że dobre oceny danej gry nie stanowią potwierdzenia, że będzie ona dobra dla początkujących graczy. Wręcz przeciwnie – jeśli prześledzimy, które gry królują w jednym z najpopularniejszych rankingów, czyli na portalu BGG, znajdziemy tam na przykład *Gloomhaven*, *Terraformację Marsa*, *Brass: Birmingham* czy *Wojnę o Pierścień*. Wszystkie z nich są jak najbardziej wartościowymi tytułami, ale jeśli ktoś chciałby zacząć właśnie od nich, istnieje ryzyko, że szybko by się zraził – wieloetapowy setup czy instrukcja dłuższa niż przeciętna nowela pozytywistyczna będą brzmieć zachęcająco dopiero po pewnym czasie obcowania z grami. Najlepiej więc nie patrzeć na ogólny ranking, ponieważ obejmuje on wszystkie tytuły, łącznie z tymi, które niekoniecznie nas interesują. Filtrujemy wyniki według kategorii, mechaniki i wszelkich innych dostępnych parametrów, a na początku zwłaszcza według ciężkości. W sukurs przyjdzie również YouTube – znajdziemy tam dużo zestawień tematycznych, w tym te dotyczące gier na start.

Board Game Rank	Title
1	 Brass: Birmingham (2018) Build networks, grow industries, and navigate the world of the Industrial Revolution.
2	 Ark Nova (2021) Plan and build a modern, scientifically managed zoo to support conservation projects.
3	 Pandemic Legacy: Season 1 (2015) Mutating diseases are spreading around the world - can your team save humanity?
4	 Gloomhaven (2017) Vanquish monsters with strategic cardplay. Fulfill your quest to leave your legacy!
5	 Dune: Imperium (2020) Influence, intrigue, and combat in the universe of Dune.
6	 Dune: Imperium - Uprising (2023) Deploy agents, build your deck, and engage in strategic battles to control Arrakis.
7	 Twilight Imperium: Fourth Edition (2017) Build an intergalactic empire through trade, research, conquest and grand politics.
8	 War of the Ring: Second Edition (2011) The Fellowship and the Free Peoples clash with Sauron over the fate of Middle-earth.
9	 Terraforming Mars (2016) Compete with rival CEOs to make Mars habitable and build your corporate empire.
10	 Star Wars: Rebellion (2016) Strike from your hidden base as the Rebels—or find and destroy it as the Empire.

Źródła: boardgamegeek.com i planszeo.pl z dnia 5 marca 2026 r.



Oto ogólne rankingi z portali BGG oraz Planszeo. Wiele z tych pozycji to tytuły na wielogodzinne rozgrywki i z instrukcjami liczącymi dziesiątki stron (nie wspominając o cenach zaporowych dla osób wykazujących jedynie początkowe zainteresowanie).

1. miejsce	 Zamki Burgundii: Edycja specjalna 4.57 725,49 zł Dostępna	Liczba graczy: 1 - 4 Czas gry: 60 Wiek od: 12 lat Trudność: 0 0 0	Budowanie obszarów Gra logiczna Historia więcej	32 Lista
2. miejsce	 Wojna o Pierścień: Druga edycja 4.52 348,99 zł Dostępna	Liczba graczy: 2 - 4 Czas gry: 120 - 180 Wiek od: 13 lat Trudność: 0 0 0	Budowanie obszarów Fantasy Figurki więcej	32 Lista
3. miejsce	 Brass: Birmingham 4.51 208,79 zł Dostępna	Liczba graczy: 2 - 4 Czas gry: 60 - 120 Wiek od: 14 lat Trudność: 0 0 0	Budowa połączeń Gra ekonomiczna Pociągi więcej	32 Lista
4. miejsce	 Star Wars: Rebelia 4.5 379,90 zł Dostępna	Liczba graczy: 2 - 4 Czas gry: 180 - 240 Wiek od: 14 lat Trudność: 0 0 0	Figurki Kontrola obszarów Kosmos więcej	32 Lista
5. miejsce	 Władca Pierścieni: Los Drużyny Pierścienia 4.46 - Niedostępna	Liczba graczy: 1 - 5 Czas gry: 60 - 150 Wiek od: 14 lat	Fantasy Gra kooperacyjna Kultura więcej	32 Lista
6. miejsce	 Węgiel do pociągu: Legacy - Legendy zachodu 4.44 352,52 zł Dostępna	Liczba graczy: 2 - 5 Czas gry: 20 - 90 Wiek od: 10 lat	Draft elementów Gra legacy Pociągi więcej	32 Lista
7. miejsce	 Brzdęk! Katakumby 4.41 139,99 zł Dostępna	Liczba graczy: 2 - 4 Czas gry: 45 - 90 Wiek od: 13 lat Trudność: 0 0 0	Budowanie talii Draft elementów Fantasy więcej	32 Lista

Tu z kolei mamy ranking „Most played” prowadzony przez BGG, czyli tytuły grywane najczęściej w ubiegłym miesiącu. Od razu widać różnicę – mamy tu proste, acz przyjemne karcianki, gry z niższym progiem wejścia lub błyskawicznym setupem. Dobrym wyznacznikiem będzie też informacja o tym, ile miesięcy dany tytuł utrzymuje się w zestawieniu: np. *Carcassonne* nie opuszcza go od ponad 22 lat!

Rank	Game Title	Year	Months On The List
1	Flip 7	2024	14
2	Wingspan	2019	86
3	Harmonies	2024	22
4	Castle Combo	2024	17
5	Ark Nova	2021	50
6	Bomb Busters	2024	10
7	Azul	2017	100
8	Terraforming Mars	2016	113
9	Heat: Pedal to the Metal	2022	39
10	Lost Ruins of Arnak	2020	62

10	Sea Salt & Paper	2022	32
12	Forest Shuffle	2023	29
13	SETI: Search for Extraterrestrial Intelligence	2024	15
14	Cascadia	2021	55
15	Sky Team	2023	29
16	The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – Trick-Taking Game	2025	8
17	Faraway	2023	22
18	Magical Athlete	2025	1
19	The Gang	2024	8
20	Carcassonne	2000	272

Źródło: boardgamegeek.com

Recenzje

Pełniejszy obraz gry dadzą nam bardziej szczegółowe od rankingów recenzje. Jeśli nie potrafimy ocenić, czy dana gra nam podejdzie, dajmy ją przetestować publiczności, a potem sprawdźmy jej reakcje i wnioski. Choć recenzenci starają się być jak najbardziej obiektywni, to ciężko całkowicie uniknąć kapki subiektywności, dobrze więc przeczytać co najmniej dwa-trzy takie teksty przed podjęciem decyzji. Tutaj również pomocny będzie YouTube, gdzie znajdziemy mnóstwo filmów, na których twórcy prezentują dany tytuł. Pamiętajmy tylko, że rynek wydawniczy różni się w poszczególnych krajach, więc jeśli oglądamy anglojęzyczne kanały, sprawdzajmy, czy dany tytuł ma premierę w naszym kraju. Oczywiście zachęcamy też do korzystania z recenzji tworzonych przez nasz magazyn – staramy się podchodzić do omawiania gier jak najbardziej obiektywnie i przedstawiamy zarówno plusy, jak i minusy.

Stawianie na różnorodność

Żeby stwierdzić, czy coś się lubi, trzeba najpierw to dobrze poznać. Aby więc odkryć swój gust planszowy, na początku grajmy w jak najbardziej różnorodne tytuły. Znajdźmy listę kategorii gier planszowych i starajmy się zagrać w co najmniej jedną pozycję z każdego rodzaju. Pomocne będą strony sklepów, które umożliwiają wyszukiwanie również według mniej oczywistych i bardziej sprecyzowanych cech, np. ukrytej tożsamości, budowania talii, kuszenia losu, rzucania kośćmi itp. Ale bez spiny – nie trzeba grać w coś nowego za każdym razem. Wręcz przeciwnie, jeśli ciągnie nas, aby po raz piąty ograć *Cyklady*, to pewny znak, że któryś z jej elementów wyjątkowo nam podpasował. Może mechanika kontroli obszarów, element licytacji, a może osadzenie w antycznej Grecji? Sprawdźmy, jakie określenia i kategorie pasują do tytułu, który nam podszedł, obierzmy to za punkt odniesienia i poszukajmy kolejnych gier o podobnych cechach.

Sklep

- Gry karciane
- Gry hybrydowe
- Gry strategiczne
- Gry rodzinne, gry dla dzieci
- Gry detektywistyczne
- Akcesoria do gier

Praktycznie wszystkie wydawnictwa gier planszowych mają na swoich stronach podział na kategorie: od ogólnych po bardziej szczegółowe.



- Mechanika
- Mechanika
- Budowa połączeń
- Budowanie obszarów
- Budowanie talii
- Budowanie wzorów
- Dedukcja
- Draft elementów
- Eksploracja
- Figurki
- Gra cywilizacyjna
- Gra dla dzieci
- Gra edukacyjna
- Gra ekonomiczna
- Gra fabularna (RPG)
- Gra imprezowa
- Gra karciana
- Gra kooperacyjna
- Gra kryminalna
- Gra książkowa
- Gra legacy
- Gra logiczna
- Gra przygodowa
- Gra słowna
- Gra wojenna
- Gra zręcznościowa
- Kampania/Scenariusz
- Kontrola obszarów
- Kości
- Negocjacje
- Print and Play
- Quiz
- Tryb solo
- Układanie elementów
- Walka
- Wyścigi
- Zagadki
- Zajmowanie pól akcji
- Zarządzanie ręką kart
- Zbieranie zestawów

Gry planszowe				
Gry planszowe dla dzieci				
Promocje				
Przedsprzedaż				
Akcesoria				
Podręczniki RPG & Gry Paragrafowe				
LEGO				
Najnowsze dostawy				
Kontakt				
Detektywistyczne	Przygodowe	OKOLICZNOŚCIOWE	POLECANE	POZOSTAŁE
Edukacyjne	Po angielsku	Na Halloween	Najbardziej wyczekiwane gry planszowe 2025	Z aplikacją
Ekonomiczne	Rodzinne	Na imprezę	Kultowe gry planszowe	Dla chłopców
Fabularne	RPG	Na prezent	Najlepsze gry planszowe	Dla dziewczyn
Historyczne	Strategiczne	Na Sylwestra	Polecane gry planszowe	Dla młodzieży
Imprezowe	Towarzyskie	Na wakacje		Dla nastolatków
Karciane	Wojenne			Dla seniorów
Kooperacyjne	Z figurkami			Humorystyczne
Logiczne				Gry planszowe Star Wars

Mechanika

- Budowanie obszarów 180
- Czasu rzeczywistego 144
- Jednoczesny wybór akcji 202
- Licytacja 91
- Papier, kamień, nożyce 5
- Ruch po obszarach 261
- Śledzenie czasu 48
- Wyścigi 61
- Zbieranie zestawów 590
- Budowanie talii lub puli 110
- Eliminacja graczy 177
- Kontrola obszarów 156
- Niejawne rozstawienie jednostek 53
- Programowanie akcji lub ruchów 44
- Ruch po rzucie kostką 41
- Walka aktywowana kartami 191
- Zamykanie obszarów 14
- Zmienna kolejność faz 64
- Budowanie tras 78
- Głosowanie 70
- Kupowanie udziałów 19
- Obstawianie wyników 17
- Przydzielanie robotników 224
- Ruch po siatce 215
- Weź i dostarcz 103
- Zarządzanie ręką 1072
- Zróżnicowane moce graczy 803
- Budowanie wzorów 145
- Handlowanie towarami 20
- Kuszenie losu 68
- Odkrywanie terenu 249
- Punkty akcji 71
- Ruch z punktu do punktu 237
- Wybór karty 399
- Zbieranie lew 20
- Żetony na heksach 80

Źródła: rebel.pl, luckyduckgames.com, abondegames.pl, planszeo.pl

Interesująca nas tematyka

Punktem zaczepienia w wyborze gry, i to dość spersonalizowanym, może być nasze hobby, pasja lub nawet to, czym się aktualnie zajmujemy. Amatorom spacerów po lesie może pójść *Leśne rozdanie*, planowanie wycieczki do Norwegii umili *Saltfjord*, a ekspertów w dziedzinie wojen punickich zainteresuje *Punica: Rzym kontra Kartagina*. Nawet jeśli dana gra nie jest popularna, może nam się ponadprzeciętnie spodobać z powodu tematyki zahaczającej o nasze upodobania. Czasem gra ma po prostu „to coś”, co sprawia, że zawieszamy na niej oko na dłużej. Może po prostu ma piękną szatę graficzną albo jest umieszczona w okresie historycznym, którym się pasjonujemy. Nie musimy analizować, co sprawia, że chcemy po nią sięgnąć – zaufajmy swojej intuicji.






Wywiad bezpośredni



Zamiast robić research samodzielnie, czasem prościej jest zasięgnąć języka. Rozpytajmy wśród znajomych, czy przypadkiem nie grywają w planszówki – jeśli tak, na pewno ucieszą się z dodatkowej osoby przy stole. Łatwiej i przyjemniej jest zostać wprowadzonym w zasadzie do każdego hobby, jeśli ktoś idzie razem z nami. Dobrym miejscem do otrzymania porady są eventy planszówkowe. Spotkamy tam wypożyczalnie, w których pomogą nam znaleźć tytuł dopasowany do naszych potrzeb, lub stoiska wydawnictw, gdzie na odwiedzających czekają stoły z rozłożonymi tytułami i pracownicy gotowi do tłumaczenia zasad. A jeśli jesteście szczęśliwcami, w których mieście dalej funkcjonuje stacjonarny sklep lub lokal z planszówkami, koniecznie do niego zajrzyjcie – znajdziecie tam entuzjastów, którzy ochoczo doradzą, a przy okazji od razu z nami zagrają.



Na każdym eventcie planszówkowym znajdziemy stoły z rozłożonymi grami, do których możemy się dosiąść i zapoznać się z danym tytułem.

Garść dodatkowych wskazówek

-  Wstrzymywanie się z zakupami. Gry mogą być dość droгим hobby, jeśli mielibyśmy kupować każdy tytuł, który chcemy przetestować. Kiedy jeszcze nie wiemy, co nam się spodoba, wstrzymajmy się z taką inwestycją. Przy okazji pamiętajmy, że sklepy najbardziej promują swoje najnowsze tytuły – a sam fakt, że gra jest nowa, nie oznacza, że jest dobra, po prostu jest bardziej reklamowana. Niskobudżetowe sposoby grania wymienialiśmy w numerze styczniowym – polecamy je zwłaszcza na początku przygody z grami.
-  Stawianie na pewniaki. Gry, które są na rynku kilkanaście lat i dalej są ogrywane, potwierdzają zasadę „jakość sama się obroni”. Przykładowo, co roku odbywają się turnieje w *Catan* i *Carcassone*, które przyciągają mnóstwo chętnych. Jeśli dany tytuł cieszy się zainteresowaniem wiele lat po premierze, można zakładać, że jest to solidna pozycja.
-  Wybór odpowiednich tytułów. Aby umieć biegać, trzeba najpierw nauczyć się chodzić. Na start dobre będą gry, które nas zainteresują, ale nie znużą i które będą dawały okazje do rozkmin, ale bez wywoływania paraliżu decyzyjnego. Sprawdźmy więc tytuły o umiarkowanej ciężkości i czasie rozgrywki do około godziny (za pierwszym razem i tak pewnie będzie dłuższa). Możemy też spróbować postawić na tytuły z ograniczoną liczbą rund. Określona pula możliwych do wykonania akcji, czyli tzw. krótka kołderka, trzyma czas rozgrywki w ryzach i zachęca do prób optymalizowania swoich ruchów przy kolejnej okazji.



Specjalnie nie podaliśmy tu po prostu listy konkretnych tytułów, od których „trzeba” lub „wypada” zacząć. Ile osób, tyle upodobań, więc o wiele lepszym rozwiązaniem będzie stworzenie własnego zestawienia z pomocą podanych przez nas wskazówek. W kolejnym numerze powędrujemy z tematem na przeciwległy biegun: również będziemy omawiać trudności z wyborem tytułów do grania, ale tym razem z perspektywy doświadczonych graczy. Do zobaczenia!

Paulina Miodyńska

Szaber – czyli parę słów o niezdrowym zbieractwie w grach RPG (cz. 1.)

Każdy Mistrz Gry przynajmniej raz w swojej karierze doświadczył tej specyficznej ciszy, która zapada tuż po wyrznięciu ostatniego ciosu w epickim starciu. Spotkał się z nią też każdy gracz w chwili, kiedy on sam albo któryś z jego towarzyszy dokonał czegoś wielkiego... albo po prostu wszedł do kolejnego pomieszczenia. Nie jest to więc cisza pełna zadumy nad losem poległych wrogów czy wspólnej ulgi po uniknięciu objęć śmierci, jak można by się spodziewać. To taka „cisza operacyjna”. Moment, w którym gracze, niczym swoista ekipa sprzątająca lub rzeczoznawcy majątkowi (bo w końcu można grać też kimś „wyżej postawionym”), ruszają do metodycznego przeczesywania zwłok, skrzyń, a nawet – ku rozpaczy prowadzącego – elementów architektury.

Działania te – nazywane „szabrem”, choć zwykle spotykane w znacznie lżejszej formie i określane „lootowaniem” – stały się integralną, często problematyczną, częścią kultury gier fabularnych. Choć są one spuścizną gier cyfrowych, na gruncie stołowym nabierają zupełnie nowych, psychologicznych i narracyjnych barw.

U podstaw zbieractwa leży głęboko zakorzeniony w mechanice gier system gratyfikacji. W grach komputerowych zostaliśmy niejako wytresowani do podnoszenia wszystkiego, co nie jest przytwierdzone do podłoża. Przeniesienie tego nawyku na grunt RPG-ów stołowych (ttRPG) tworzy jednak poznawczy zgrzyt. Przedmiot w stołowej grze fabularnej rzadko pozostaje tylko statycznym modelem – jest on przede wszystkim narracyjnym potencjałem, z którego, gdy już się pojawi, grzech nie skorzystać (przynajmniej z perspektywy grającego).

Gracze cierpią na swoisty „przyda-się-izm” – tak właśnie roboczo nazwę lęk przed tym, że porzucenie jakiegokolwiek elementu opisu zaszerwowanego przez Mistrza Gry okaże się w przyszłości błędem. Stary, zardzewiały klucz znaleziony w kieszeni strażnika to nie tylko kawałek metalu – to swego rodzaju obietnica otwarcia drzwi, których prawdopodobnie jeszcze nie znaleźliśmy. Pusta fiolka to nie śmieć, tylko naczynie na krew smoka, która może być wymagana przez alchemika za dziesięć sesji.

To zjawisko tworzy swego rodzaju kontrakt narracyjny – jeśli Mistrz Gry o czymś wspomniał, to znaczy, że jest to ważne. Jeśli strażnik miał na sobie „zniszczony, ale bogato zdobiony pas”, gracz natychmiast uznaje go za istotny element układanki (lub przynajmniej przedmiot o wysokiej wartości rynkowej). W efekcie drużyny zamieniają się w objazdowe składowiska złomu, a rubryka „ekwipunek” na karcie postaci zaczyna przypominać pasaż handlowy albo inwentarz małego hurtownika. Z drugiej strony, niektóre systemy umożliwiają odgrywanie również tego typu profesji, więc może to często kompulsywne zbieractwo nie jest takie bezzasadne.

Dla gracza każdy przedmiot jest też dodatkową opcją taktyczną. Dla Mistrza Gry będzie to jednak często dodatkowy balast, który spowalnia tempo narracji i rozmywa powagę opowieści. Kiedy bohater, który właśnie uratował wioskę przed zagładą, zaczyna negocjować cenę za pęknięty kocioł i pęk zbutwiałych lin, patos sceny nieuchronnie wyparowuje.

Pamiętać należy też, że to, co gracze zbierają i z jaką zaciekłością to robią, jest ściśle powiązane z settingiem (światem gry) oraz konwencją, w której toczy się kampania.

W klasycznym high fantasy, takim jak *Dungeons & Dragons* czy *Pathfinder*, szaber jest poniekąd wpisany w DNA systemu. Bohaterowie to zawodowi poszukiwacze skarbów, a eksploracja lochów jest de facto formą pracy zarobkowej. Tutaj zbieractwo jest formą zdobywania potęgi – nie tylko przez bezpośrednie użycie przedmiotów magicznych, ale też przez akumulację majątku, który pozwala na zakup lepszego rynsztunku. Problem pojawia się dopiero, gdy gracze zaczynają traktować jako łup również rynsztunek pospolity. Setki goblinskich krótkich mieczy, które w teorii można sprzedać u pasera, w praktyce powodują poświęcenie trzech godzin sesji na logistykę ich transportu i żmudne wyliczenia zysku – no, albo nie, ale nie oszukujmy się, jeżeli już ktoś zbierał tego tyle, dobrze byłoby przemyśleć, jak to przetransportować do najbliższej wsi.

Zupełnie inaczej sytuacja wygląda w postapo, takich jak *Neuroshima* czy *Fallout*. Tam szaber stanowi fundament przetrwania. Zbieranie pustych puszek, drutu kolczastego czy starych baterii jest czynnością niemal obowiązkową. W tym kontekście zbieractwo staje się elementem immersji. Gracz, który walczy o każdą śrubkę, lepiej czuje beznadzieję świata. Problem mechaniczny (liczenie wagi) pozostaje ten sam, ale narracyjnie jest on w pełni uzasadniony i pożądany. Bo w świecie stworzonym ze śmieci (albo z którego tylko śmieci zostały), śmieci mają wartość.

Z kolei w horrorze (np. *Zew Cthulhu*) zbieractwo może być objawem desperacji. Gracze chwytają się wszystkiego, co może dać im choć cień szansy w starciu z istotami nadprzyrodzonymi. Prowadzi to do komicznych, choć podszytych grozą, sytuacji, w których profesor



archeologii biega po Arkham z gaśnicą, starym sztucem i kanistrem benzyny, wierząc, że ten improwizowany arsenał uratuje mu życie.

Każdy, kto tworzy system, a następnie każdy, kto prowadzi system (albo w niego gra), stara się okiełznać instynkt chomikowania za pomocą różnych mechanik zarządzania zasobami. Każda z nich niesie ze sobą inne doświadczenie przy stole.

Najstarszą i najbardziej polaryzującą metodą jest skrupulatne liczenie wagi ekwipunku i porównywanie jej z dopuszczalnym udźwigiem postaci (jeżeli taki występuje). Wymaga to od graczy stałego aktualizowania sumy ciężaru każdego przedmiotu, co z uwagi na swoją uciążliwość jest często zaniechawane. Niezależnie od tego takie systemy są, co by nie mówić, realistyczne. Jednak kosztem takiego realizmu jest zabicie płynności rozgrywki.

Nieco inne podejście proponują systemy slotowe. Postać ma określoną liczbę miejsca w ekwipunku (np. 10 slotów). Miecz zajmuje jeden slot, zbroja trzy, a worek mąki – dwa. To rozwiązanie może przywołać na myśl swego rodzaju grę logiczną, ale nie jest to rzecz, która przekreślałaby pozytywne aspekty rozgrywki. Idąc krok dalej – może to wymuszać na graczach trudne, wybory: „Wolę wziąć dodatkową rację żywnościową czy ten tajemniczy posążek?”. Dzięki temu slotowość jest znacznie bardziej angażująca niż sumowanie ułamków kilograma.

Dość ciekawym konceptem jest obciążenie narracyjne i abstrakcyjne. Można nieść wiele drobiazgów, ale ich suma w końcu przekłada się na konkretny poziom zmęczenia. Można więc przyjąć, że działamy w granicach rozsądku albo wcześniej ustalonych warunków. W końcu tysiąc sztuk złota coś będzie ważyć, ale niekoniecznie spowoduje utrudnienia w skokach. Za to kiedy będziemy nosić na plecach trzynaście mieczy, dobrze byłoby wykonać test udanego skoku z utrudnieniem.

Są też systemy, które w ogóle nie każą spisywać poszczególnych monet czy przedmiotów codziennego użytku. Gracz ma po prostu określony rzut na zasoby, by sprawdzić, czy stać go na daną rzecz lub czy ma ją w torbie. Choć eleganckie, rozwiązanie to często nie zadowala graczy o silnym instynkcie kolekcjonerskim, dla których fizyczne wpisanie „Miecz +1” na kartę jest istotnym elementem satysfakcji z progresji postaci.

Jak żyć?

Gdzie więc leży granica między rozsądnym doposażaniem postaci a niezdrowym zbieractwem? Zazwyczaj wyznacza ją cierpliwość reszty grupy oraz dynamika sceny. Szabrownictwo generuje swego rodzaju „martwy czas”, w którym jeden gracz negocjuje z Mistrzem Gry cenę za stary świecznik, podczas gdy pozostali uczestnicy zabawy sprawdzają powiadomienia w telefonach (nie daj Boże!).

Kluczem do rozwiązania tego problemu nie jest jednak kategoriyczne zakazywanie zbieractwa – to wręcz zły pomysł, bo stanowi ono swego rodzaju potrzebę gracza. Dobrym ruchem może być więc nadanie zbieractwu ram czasowych lub narracyjnych. Niech przeszukiwanie pobojowiska zajmuje te 20 minut, które wrogie patrole mogą wykorzystać na dotarcie na miejsce. Takie podejście sprawi, że szaber stanie się elementem strategii, a nie tylko bezmyślnym, automatycznym odruchem.

Adam Ponikiewski

Korekta: P. Ciuła; Skład: A. Kucharska



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)



Kwiecień odpala w Tobie tryb „działam, potem myślę”. *Kemet: Krew i Piach* idealnie pasuje do Twojej wojowniczej natury, bo tu agresja i szybkie tempo są nagradzane. Lubisz być pierwszy, najsilniejszy i najbardziej widoczny na planszy. Gwiazdy mówią jasno: w tym miesiącu nikt nie ma prawa blokować Ci drogi... chyba że ma armię bogów. Uważaj tylko, żeby nadmiar energii nie sprawił, że ruszysz do ataku szybciej, niż zdążysz sprawdzić, kto właściwie stoi naprzeciwko.

Byk (20.04–20.05)

Byku, w kwietniu wolisz rozwijać się spokojnie, ale bardzo konsekwentnie. *Viticulture: Edycja Essential* pozwoli Ci budować swoje winnice bez pośpiechu, za to z ogromną satysfakcją. Lubisz, gdy wysiłek procentuje, a tu każda decyzja dojrzewa jak dobre wino. To idealna gra, w której długofalowe planowanie umili długie wieczory.



Bliźnięta (21.05–20.06)



Kwiecień przyniesie Ci nadmiar pomysłów i zero cierpliwości do nudy. *Dixit* to gra, w której Twoja wyobraźnia, szybkie kojarzenie faktów i gadatliwość wreszcie są na wagę punktów. Każda runda to nowe historie, nowe żarty i nowe interpretacje. Im bardziej dasz się ponieść fantazji, tym większą przewagę zyskasz nad tymi, którzy myślą zbyt dosłownie. Nawet jeśli przegrasz i tak wygrasz... wspaniałe wspomnienia.

Rak (21.06–22.07)

Wiosna sprawi, że zechcesz zadbać o swoje „bezpieczne miejsce”. *Spirit Island* pozwala Ci chronić wyspę, współpracować i przewidywać zagrożenia – czyli dokładnie to, co robisz najlepiej. Twoja empatia i myślenie o innych będą kluczem do sukcesu. Kwiecień pokaże, że siła nie zawsze polega na ataku, ale Twoja zdolność przewidywania zagrożeń okaże się kluczowa, zwłaszcza wtedy, gdy inni skupią się wyłącznie na własnych korzyściach.



Lew (23.07–22.08)



Lwie, w kwietniu potrzebujesz rozmachu i dramatycznych momentów. *Inis* to gra o legendach i wpływach, pełna spektakularnych zwrotów akcji. Lubisz, gdy zwycięstwo jest nieoczywiste, ale efektowne. Prawdziwy laur przyjdzie wtedy, gdy pozwolisz innym uwierzyć, że to oni kontrolują sytuację... choć to Ty rozdajesz karty. A gdy już wygrasz – wszyscy będą pamiętać, jak to zrobiesz.

Panna (23.08–22.09)

Ten miesiąc będzie sprzyjał porządkowaniu chaosu. *Kaskadia* to idealna gra, w której wszystko musi do siebie pasować: zwierzęta i krajobrazy. Każdy element ma znaczenie, a Ty doskonale to rozumiesz. Gdy kafelki zaczną się idealnie zazębiać, poczujesz czystą satysfakcję z wykonanej roboty.



Waga (23.09–22.10)

Wago, w kwietniu znów poszukasz balansu między rywalizacją a estetyką. *Splendor* da Ci proste zasady, elegancką oprawę i przyjemną interakcję. Lubisz, gdy wszystko wygląda dobrze i działa płynnie. Nawet punkty zdobywasz z klasą. Zagraj w ten tytuł koniecznie z dodatkiem.

Skorpion (23.10–21.11)

Skorpionie, ten miesiąc to czas subtelnej kontroli i długich rozgrywek. *Pax Pamir: Druga Edycja* pozwoli Ci manipulować sojuszami i zmieniać front w idealnym momencie. Nikt nie będzie wiedział, po czyjej jesteś stronie – i to jest Twoja największa siła. Im dłużej będziesz działać w cieniu, tym mocniejszy efekt przyniesie jeden, perfekcyjnie wybrany moment. Wygrasz nie wtedy, gdy wszyscy patrzą, ale gdy nikt się tego nie spodziewa.



Strzelec (22.11–21.12)

Wiosna obudzi w Tobie potrzebę odkrywania nowych światów. *Eclipse: Drugi świt galaktyki* da Ci możliwość eksploracji, rozwoju i kosmiczną swobodę. Nie będziesz bał się ryzyka i chętnie przetestujesz nieznaną strategię. Kwiecień sprzyja odważnym decyzjom – nawet jeśli nie każda z nich okaże się trafiona, sama podróż i tak będzie dla Ciebie największą nagrodą.

Koziorożec (22.12–19.01)

Koziorożcu, w kwietniu nadal konsekwentnie będziesz budował swoją przewagę. *Paladyni Zachodniego Królestwa* nagradzają planowanie, cierpliwość i optymalizację. Czyli to, co uwielbiasz. Tu każdy ruch ma sens, a każda runda przybliży Cię do celu. Gdy rywale dopiero będą budować swoje strategie, Ty już będziesz w połowie drogi do zwycięstwa.



Wodnik (20.01–18.02)

Dla Ciebie kwiecień to miesiąc eksperymentów i łamania schematów. *The Gallerist* łączy sztukę, ekonomię i nieszablonowe decyzje – dokładnie w Twoim stylu. Lubisz robić rzeczy inaczej niż wszyscy, a tu jest to wręcz wymagane. Twoja oryginalność wreszcie zostanie nagrodzona, a pomysły początkowo wzbudzą zdziwienie, chociaż z czasem okażą się dokładnie tym, czego wymaga sytuacja na planszy.

Ryby (19.02–20.03)

W tym miesiącu potrzebujesz klimatu i emocji. *Uśpieni Bogowie* to nastrojowa, narracyjna podróż pełna wyborów i historii. Zanurzysz się w świecie gry szybciej niż inni i będziesz prowadzić drużynę z intuicją. To miesiąc, w którym opowieść jest ważniejsza niż wynik. Kiedy zaufasz nastrojowi i historii bardziej niż suchej kalkulacji, odkryjesz rozwiązania, których nikt inny nie brał pod uwagę.



Autor i skład: M. Adamczyk
Korekta: M. Stachniuk, M. Józwiak-Bociąg



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





**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

